

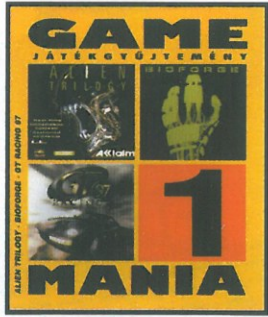
CAESAR III
MISSING IN ACTION
PEOPLE'S GENERAL
GRAND PRIX LEGENDS
KLINGON HONOUR GUARD

AZ ISTENEK A FEJEDRE ESTEK!

POPVULOVS

THE BEGINNING

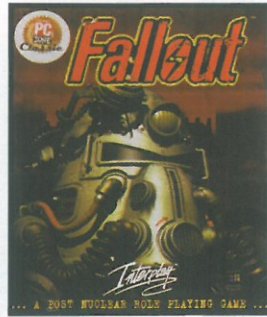
MÁR NOVEMBERBEN IS KARÁCSONYI ÁRAK!



GAME MANIA 1
9999,- helyett **4999,-**



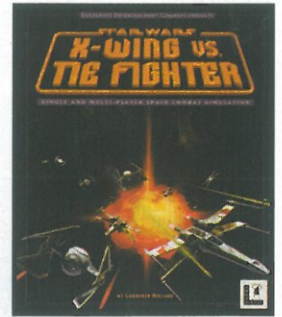
F22
11999,- helyett **4999,-**



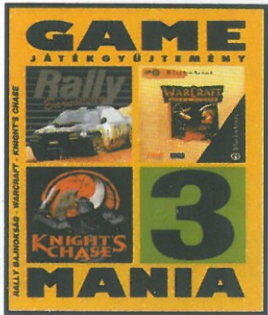
FALLOUT
11999,- helyett **4999,-**



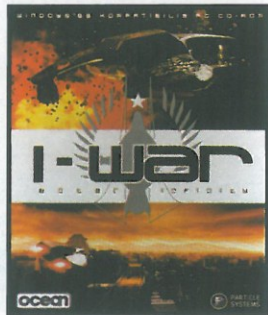
SCREAMER 2
4999,- helyett **2999,-**



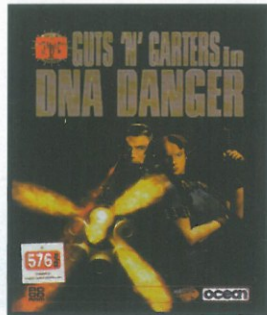
X-WING VS. TIE FIGHTER
11999,- helyett **4999,-**



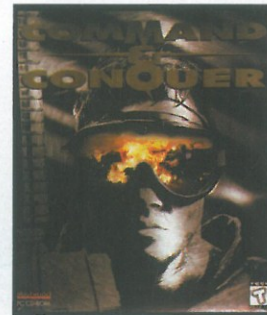
GAME MANIA 3
9999,- helyett **4999,-**



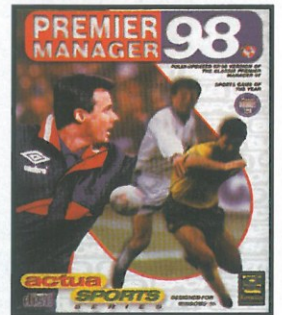
I-WAR
11999,- helyett **4999,-**



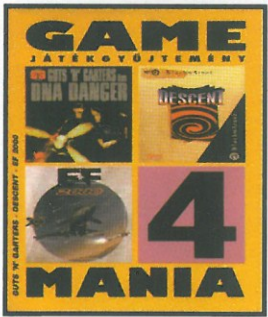
GUTS'N'GARTERS
9999,- helyett **4999,-**



COMMAND & CONQUER
9999,- helyett **4999,-**



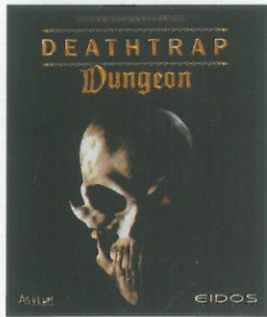
PREMIER MANAGER 98
7999,- helyett **4999,-**



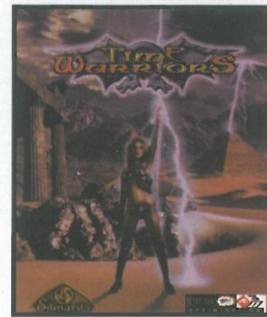
GAME MANIA 4
9999,- helyett **4999,-**



SENSIBLE SOCCER 98
9999,- helyett **4999,-**



DEATHTRAP DUNGEON
9999,- helyett **5999,-**



TIME WARRIORS
9999,- helyett **4999,-**



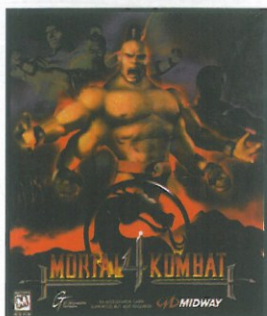
ULTIMATE RACE PRO
9999,- helyett **4999,-**



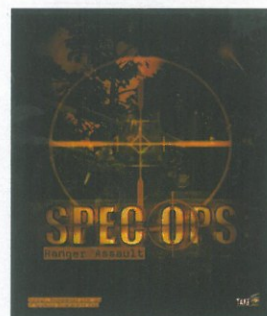
GAME MANIA 5
9999,- helyett **4999,-**



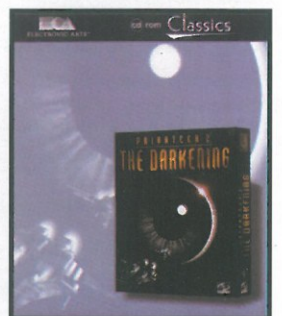
PINK PANTHER 2
9999,- helyett **4999,-**



MORTAL KOMBAT 4
11999,- helyett **7999,-**



SPEC OPS
11999,- helyett **7999,-**



PRIVATEER 2
9999,- helyett **3999,-**



MAGIC THE GATHERING
+ KIEGÉSZÍTŐ LEMEZ
12999,- helyett **7999,-**

AKCIÓS ÁRAINK ÜZLETEINKBEN (POZSONYI ÚT, POLUS CENTER, MAMMUT BEVÁSÁRLÓ KÖZPONT) ÉS CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATUNKNÁL (1389 BP. PF132) ÉRVÉNYESEK A HÁTSÓ BELSŐ BORÍTÓN TALÁLHATÓ AKCIÓS SZELVÉNY BEMUTATÁSÁVAL ILLETVE BEKÜLDÉSÉVEL!

tartalom

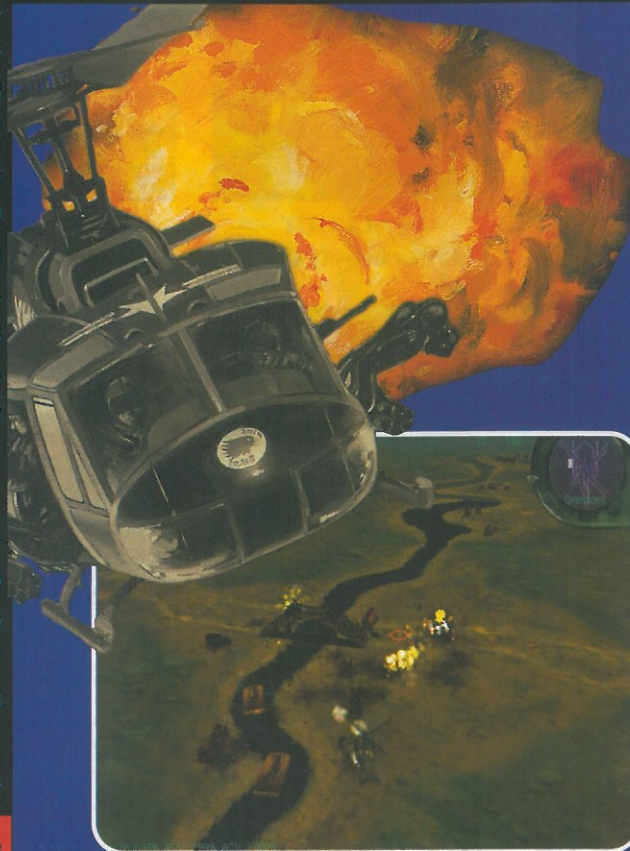
IX. ÉVFOLYAM, 11

POPULOUS: THE BEGGING	10
CAESAR III	14
BARRAGE	17
101ST AIRBORNE IN NORMANDY	18
REDJACK: REVENGE OF BRETHREN	20
F.A. PREMIER LEAGUE MANAGER	22
QUAKE II: GROUND ZERO	24
CHESSMASTER 6000	25
MONTEZUMA'S RETURN	26
ACTUA TENNIS	27
KLINGON HONOUR GUARD	28
THE CREED	30
SMALL SOLDIERS	33
GRAND PRIX LEGENDS	34
MISSING IN ACTION	36
PEOPLE'S GENERAL	38
BUGGY	40

HÍREK

● SIERRA	4
● ACCLAIM	5
● GREMLIN INTERACTIVE	6
● UBISOFT	7
● RAGE	8
CINKELT LAPOK	41
CSEVEGŐ	44

101ST AIRBORNE IN NORMANDY	18
ACTUA TENNIS	27
BARRAGE	17
BUGGY	40
CAESAR III	14
CHESSMASTER 6000	25
F.A. PREMIER LEAGUE MANAGER	22
GRAND PRIX LEGENDS	34
KLINGON HONOUR GUARD	28
MISSING IN ACTION	36
MONTEZUMA'S RETURN	26
PEOPLE'S GENERAL	38
POPULOUS: THE BEGGING	10
QUAKE II: GROUND ZERO	24
REDJACK: REVENGE OF BRETHREN	20
SMALL SOLDIERS	33
THE CREED	30



Missing in Action

A Simis ugyan új kiadóhoz pártolt, de a Team Apache-ból már ismert engine még mindig csodálatos.

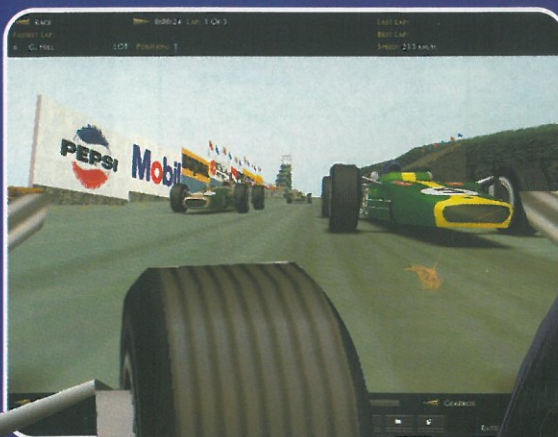
36. oldal



Grand Prix Legends

A Papyrus iszonyúan nehéz szimulátorában meglevenedik a Forma 1 hőskora.

34. oldal



A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges
ISSN 0865-8226

Nyomás: Grafít Pencil Nyomda, Budapest

A címlapon: Populous: The Beginning (Electronic Arts/Bullfrog)

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László

Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés: Kismarosai Renáta Levilágítás: Recent Kft.

Kiadja a Comgame '576' Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Levélcíme: 1389 Budapest, Pf.: 132

Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető: 576 KByte (Comgame '576' Kft.),

1389 Budapest, Pf.: 132



The Creed

Első pillantásra egy igen meglepő sci-fi akciójáték, amit az Electronic Arts túl erőszakosnak talált arra, hogy kiadja.

30. oldal

Populous: The Beginning

Hat évet vártunk. Hat hosszú évet, hogy megszülessen a Játékok Játékának következő része. Megszületett.

10. oldal

Caesar III

Nehéz kenyér a római helytartóé: egyszerre kell tetszenie a plebsnek, a császárnak és az isteneknek.

14. oldal



AKTUÁLIS

Ahogy az év vége felé közeledve egyre inkább elborul az ég, úgy kezd egyre inkább kivirulni az egyszeri PC-játékos hangulata, hiszen a karácsonyi nagyüzemre készülve egyre sűrűsödnek a polcokon a megjelenő újdonságok, és lassan megérkeznek az igazán nagy nevek is. "Három a magyar igazság!" - tartja a közmondás (és egy a ráadás, mint tudjuk, de ez csak az ÁFA bevezetése óta van), de úgy látszik nem csak a magyar, hiszen két világsiker is trilógiává bővült

ebben a hónapban. (A Settlers III csak azért nem került terítékre, mert akkor aztán tényleg teljesen belegabalyodtunk volna ezekbe a hármaskokba. (Sebaj, majd a jövő hónapban! Vagy a 3*33. számunkban.) A Hírekben folytatjuk végeláthatatlan ECTS-beszámolóinkat, amely előre láthatólag a következő ECTS-ig, illetve a Világvégéig tart (majd meglátjuk, melyiket rendezik meg előbb). Nem is húzom tovább az időt: merüljetelek bele szépen Populous: The Beginning című újságunkba, amely 98/11 sorszámú 576 melléklettel jelenik meg. Ja, egyébként már előre jelzem, hogy karácsonyra némi meglepetést készítünk nektek, szóval készüljetelek fel testben és lélekben egyaránt. (Hogyisne! Dehogy mondom meg! Akkor már nem lesz meglepetés...



A Sierra (illetve tulajdonosa, a CUC Software) választékát nézve az ember igencsak a bőség zavarával küzd: hirtelen nem is tudja, hogy hova kapjon, mert itt aztán a stratégiától a szimulátorig, vagy a szerepjátéktól a sportig minden kategóriában akad 3-4 újdonsült jelentkező. Ráadásul régi patinás cég lévén számos nagy nevet is mondhat magáénak. Szerencsére a Sierra is állandó vendége volt idei híreinknek, így új játékaik közül csak szemezgetni fogunk.

Ezek közül világszerte a két legjobban legjobban várt a Blizzard nevéhez kötődik: ez egyik az RPG-k koronázatlan (illetve többszörösen megkoronázott) királya, a Diablo II. része, a másik pedig az első hivatalos Starcraft kiegészítő, a **Brood War**.



Az új sztorira épített hadjáratokban (minden fajnak 1-1) egyenként összesen 8-8 küldetés kap majd helyet, és összesen 6 (fajonként 2-2) új egységgel bővül az egységek listája is. Minden bizonnyal elégedettek lesznek a multiplayer-játékosok is, hiszen 100 vadonatúj harcmező várja, hogy ismerőseikkel rátóduljanak.

A szimulátorok között is akadnak régi ismerősök. Egyrészt jön újra a **Red Baron**, csak most már teljes 3Dfx-támogatással (mindkét Voodoohoz), és az új lehetőségekhez illesztett környe-

zettel és effektekkel, továbbá polgári repülőgépeken is újra magasba röppenhetünk a **Pro Pilot 98**-ben. Ez természetesen szintén teljes 3D-támogatást kapott, és jelentősen kibővült a légtér is: a játékban végigrepülhetünk az Egyesült Államok, Kanada és Nyugat-Európa földrajzi adatok alapján teljesen élethűen reprodukált felszínre felett, lepillanthatunk 35 részletesen kidolgozott metropoliszra, miközben

3500 repülőtér kifutópályái hívogatnak, hogy futóműveinket rájuk bocsássuk.

A Sierra-autóversenyek szintén egyfajta minőséget jelentettek mindig is. Ezt hűen alátámasztja a Garand Prix Legends (lásd ismertetőnkét), de igen kellemes mulatságnak ígérkezik a **Viper Racing** is. Mint a neve is mutatja, ebben sportautók (szám szerint nyolc típus) játszó a főszerepet, de első sorban a legendás Dodge Viper. A csillogó-villogó 3D-effektek, a háromféle realitásfokozat, a tuningolható (vagy akár át is festhető) autó már rég nem számítanak újdonságnak a rakásnyi autóverseny között – az viszont már annál inkább, hogy a szerzők azt ígérik, hogy a játékosnak nem kell egy fix, előre megszabott útvonalat követnie a verseny során: sajátos módon arra mehet amerre csak éppen kedve szóttyan!



A Sierra egykoron a hihetetlen sebességgel gyártott kalandjátékairól híressült el: különféle "Questjei" stílust teremtettek, főszereplőik pedig a számítógépes játékosok kedvenc kabalafigurái lettek. Ki ne emlékezne Larryre, a lezser ruhás botosnálta nőcsábászra vagy Roger Wilcora, az első

osztályú úrházmeszterre? Sajnos ezeknek a fickóknak, és az általuk képviselt stílusnak már végképp bealkonyult, de azért néhány Quest még azért elcsöppen a Sierrától. Roberta Williams a két Phantasmagoria után például visszatért kedvenc sorozatához a King's Questhez, amelynek VIII. (!) része, a Mask of Eternity már vagy két esztendeje húzódik (szóval talán megint visszatérünk rá a hírekben), de most beszéljünk inkább arról a sorozatról, amelyben Sierráék elkezdték ötvözni hagyományos stílusukat szerepjáték elemekkel. A **Quest for Glory V: Dragon Fire**-ra talán már rá sem ismernének azok, akik a sorozat születésénél jelen voltak, mert a kinézet most már sokkal inkább idéz egy Might&Magicet, mint egy Sierra-Questet. A történetben három karakterosztály (tolvaj, varázsló és harcos) valamely tagját fogjuk irányítani egy fantasy elemek alapján felépített királyságban mediterrán. Ugyan izgalmas kalandszál is csatlakozik a történethez, a hangsúly már a skilleken van. Sajátos újdonsága a játéknak némi akcióelem, ugyanis a harci részeket egy teljesen önálló 3D engine támogatja. Szintén a fantasy RPG-k kedvelői nyújtogatják majd boldogan csápjajukat a **Return to Krondor** felé, amely kategóriájában ugyan meg egyezik az előbbitel, de grafikai

megvalósításában már igen távol áll telő. A teljesen 3D helyszíneken hősök öt főből álló csapatát irányítjuk Krondor kastélyának szédítő magasságaitól a városi csatornák sötét alagútrendszeréig. A poligonokra épülő szereplők



ugyanolyan teljes 3D-ben pompáznak, mint mondjuk egy akciójátékban, továbbá a környező táj felépítésénél bevetésre kerül a 3D-kártyák látványtárának nagy része. Az egyébként már külön is elég jól hangzik, hogy a történet során több mint 150 önálló szereplővel (NPC) próbálhatunk kommunikálni valamilyen formában. Ha ez kardörögés lesz, már jön is a direkt erre a célra kifejlesztett engine modul, ami a legalább öt főre tervezett harci rendszert fogja támogatni. Kategóriájából adódik, hogy fontos szerepe lesz a varázslatoknak is, amelyekből a küldetés során 60-nál is több kerülhet bevetésre.



Pro Pilot 99

Quest for Glory: Dragon Fire



AKKlaim
STUDIOS

ECTS '98

Szegény Acclaimról egy időben sokat cikkeztek a különböző nyugati újságok, hogy a túlságosan dinamikus terjeszkedés, és a rengeteg fejlesztésbe beleölt pénz előbb-utóbb a torkukon fog akadni, és egy időben tényleg úgy volt, hogy szépen csődbe is mennek, és ugyanúgy feldarabolják őket, mint mostanában a Virgint. A teljesen lecsereált menedzsment azonban gyorsan rendet teremtett azzal, hogy leállította a futó játékoknak több mint a felét (talán ennek a seprűnek esett áldozatul a Constructor 2. is, mert erről mélyen hallgattak az ECTS-en).

Annál nagyobb csinnadratta volt a **Turok 2: The Seeds of Evil** körül, ami valószínűleg karácsonyi zászlóshajójuk lesz a bevétel/kiadás egyenlegének háborgó tengerén. Turok apó ugyebár az első rész végén a Chronoseptor nevű csodafegyverrel hidegre tette a Campaignert, de – mint az a folytatásokban már csak lenni szokott – leszámazottjának most sokkal hatalmasabb és gonoszabb ellenféllel kell szembenéznie: Primagannel, aki pszionikus erejét felhasználva sötét hordákat bocsátott az Elveszett földre. Talán a decemberi megjelenésnek köszönhető, hogy a készítőik úgy feldíszítették az első részből megismert igen kellemes kis engine-t, mint holmi elektronikus karácsonyfát. Több mint harminc, egyéni fajtajellegzetessé-

gekkel (intelligencia, erő, stb.) szörnytípus várható, a dinoszauruszokon kívül még Húsevők és Vakok, valamint öt főellenség, köztük természetesen a játék végén békésen várakozó Primagannel (mire megérkezünk, már nem lesz olyan békés). Az arsenál most már 25 különböző fegyvert számlál. Kellemetlen körülmény, hogy egyes lények teljesen immunisak bizonyos fegyverekre, viszont a derék Turok két fegyverrel most már akár a víz alatt is támadhat. Kategóriájából adódóan szinte természetes a multiplayer játék, amely egy gépnél lehet négyféle osztott képernyőn deathmatch (csak győzzed géppel!) és 16 hálózati játékos számára team vagy deathmatch, illetve egy új típusú játék, a Frag Tag deathmatch.

Turok II: The Seeds of Evil



Egy "enyhén" Robocop-utánérzetű történetbe csöppen a játékos a **Bloodshot**-ban, amelyben egy szuperügynököt alakítunk, aki sajnálatos módon egyszer már elhalálozott. A DOA nevű cég újraélesztette és elképesztő harci képességekkel szerelte fel, hogy képessé váljon bármilyen erőszkos beavatkozást igénylő akció végrehajtására. Az ügynök azonban fellázad újraélesztői ellen, és egy MDK-szerű 3D akciójátékban megkezdí 20 pályán át tartó menetelését a gonosz szervezet ellen. A küldeté-

sek között akad mindenféle, ami csak egy kommandós feladatkörébe befér: mészárlással egybekötött ámokfutás vagy csendes lopakodás az ellenség elől rejtőzve, külső és belső helyszíneken egyaránt. Néhány gyalogosan elérhetetlen vagy túl messze levő helyszín megközelítését szolgálja hat különböző jármű (motor, autót, tank vagy helikopter), amelyeknek a nyergében ülve is harcolhatunk a fegyverekkel, amelyek közül egyesek akár több célpontra is célozhatnak. Témáját tekintve szintén nem hat különösebben az újdonság erejével a **Machines**, ahol "szilikon-bázisú életformákat" (szóval tankokat) vezetünk real time hódító útra a bolygó felszínén. 18 különböző tanktípus közül választ-

Bloodshot



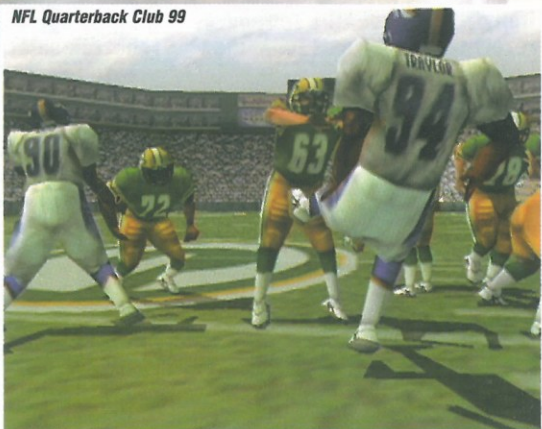
hatunk, és a felszerelés és a fegyverzet különböző kombinációival hozzá kell igazítanunk őket a mindig változó időjárás, környezeti és persze harci körülményekhez. Tankjaink a közvet-

lőben csak egyetlen új játékok jelennek meg PC-re is, az **NFL Quarterback Club**. Mint a neve is mutatja, ez az amerikai fociliga, az NFL hivatalos licence alapján készült rögbiszimulátor, ennek megfelelően felvonul benne az amerikai bajnokság 30 stadionja, 31 amerikai és 6 európai csapatának mintegy 1.500 játékosa. Mindegyik természetesen saját, egyéni tulajdonságaival. Mint az egy top sportprogramtól elvárható, a játékos nemcsak a mérkőzéseket irányítja, hanem a csapat egyéb gazdasági ügyeit is, különös tekintettel a játékosok szerződötetésére vagy akár eladására. A játékosok több mint 250 féle animációt tudnak bemutatni, köztük néhány humorosat is touchdownnál, de az ilyen apró poénokat nyilvánvalóan csak azok tudják élvezni, akik ismerik az amerikai foci bajnokságát. Kivitelezését és lehetőségeit tekintve akár a csúcsra is juthatna, de itt Magyarországon a választott téma miatt nem várható nagy sikernek.



len harcon kívül természetesen szabotázsakció keretében aknákat is telepítenek, kikémlelik és ellopják az ellenség technológiáit, illetve fontos katonai információkat szerezhetnek. Az Acclaim sportgyártó részlege vadul fejlesztí játékeit Nintendo 64-re, de PC-n csak úgy fejlesztget, mert a közel-

NFL Quarterback Club 99





ECTS '98



'Jó reggelt, lemmin-gekl' – köszönti mindenki az új napot, ha a Gremlin Interactive, illetve egyetlen ismer-
tebb önálló fejlesztője, a DMA Design jut az eszébe, hiszen a hosszú sorokban to-
tyogó időtlen állatkák az egész világon is-
mertté tették a nevüket, és nem utolsósor-
ban megalapozták a gazdasági hátteret az új fejlesztéseikhez.

A DMA Designnál két játékon is dolgoznak egyszerre. Az egyik a **Tanktics**, ami kategóriáját tekintve mindenképpen újdonság, a szerzők megfogalmazása szerint: "humoros stratégiai játék". Ez az elmés meghatározás valami

Wild Metal Country



építeni, összeszerelni – és per-
sze irányítani, hiszen a játék cél-
ja az ellenfél bázisának elfogla-
lása, és persze nem utolsó sor-
ban a sajátunk megvédelése lesz.
A tankok teljesen egyedi alkatré-
szekből épülnek fel, és az ígére-
tek szerint az egyes cuccokból
több mint kétféle kombináció
lehetővé teszi, hogy a játékos
hozzáteljen egy-egy történelmi
időszakban. A bohém hangulatot
ugyanis az is biztosítja, hogy a
játék négy különböző időszakot
ölel fel: az őskort, a középkort,
a modern kort és a persze a jö-
vőt.

Szintén DMA-fejlesztés a **Wild Metal Country**, ami szintén egyfajta stratégia, csak kissé kevesebb humorral – inkább a Battlezone kategóriájába tartozik. A játék története abban a vídám jövőben játszódik, amikor a gépek megújítják az emberek uralmát, és úgy döntenek, hogy létrehozzák saját civilizációjukat.

Egy ideig ugyan szükségük van alapvető energiaforrások importjára az élőlényektől, de amikor már önállóan is elő tudják állítani ezeket, arra a nagy ötletre jutnak, hogy teljesen megsemmisítik a biológiai életformákat. A játékos feladata, hogy a gépi életformák által hatalomba kerített bolygókat visszafoglal-

ja, azaz légi és földi csapataival támadást intézzen kilenc alapvető szektoruk ellen.

A Gremlin nevével már szinte teljesen összefonódott az **Actua Sports** sorozata, amelynek különböző tagjaival komoly konkurenciát jelentenek az EA Sports játékaikra. Természetesen ezek is hamarosan folytatódnak, illetve – mint ismertetőnkől is kiderül – kiegészülnek. Az angol válogatott kapitánya, Alan Shearer által fémjelzett **Actua Soccer** a harmadik részéhez érkezik. Ebben több mint 10.000 játékos közül választva állíthatjuk össze csapatainkat, nemzeti bajnokságban, illetve nemzetközi

mérkőzéseken való részvételhez. A 2. részben megismert engine grafikáját és sebességét természetesen tovább csiszolták, továbbá beépítettek egy edzés opciót, amelyben a játékos az éles mérkőzések előtt begyakorolhatja a különféle mozdulatokat, illetve kipróbálhat bizonyos taktikákat. Szintén a harmadik rész jön az **Actua Golf**ból, amelyben vetélytársaihoz képest érdekesebb számíthatnak majd az állandóan változó időjárási körülmények, a játékos által kezelhető kamera a labda repülése közben, és az egyéni képességek változása a pénzdíjas versenyeken. Az **Actua Ice Hockey 2** részében is szabadon építheti fel a játékos a bajnokságait, illetve kupaküzdelmét, és a szerzők igyekeztek a játékokot egy tv-közvetítés stílusában megalakítani. Ez elsősorban az akcióközeliről kamerakezelésben és az érdekesebb pillanatok folyamatos visszajátszásában hivatott megnyilvánulni – reménykedjünk, hogy ez nem megy majd a játszhatóság rovására.

Kissé rendhagyóan kretén pró-

bálkozásnak ígér-
kezik a **Hogs of War**, amelyben a játékos eléggé el fog kanászodni, ugyanis ádáz harci sertéseket vezet a harcmezőre. A körökre osztott játék elején mindössze egy regiment (vagy inkább konda)

Actua Ice Hockey 2



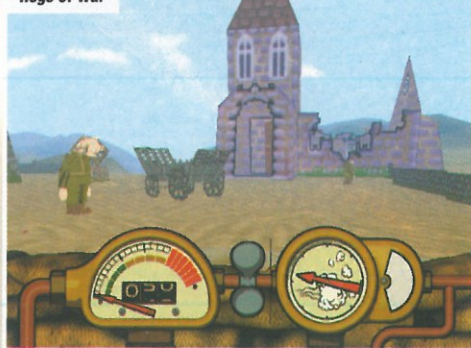
újonc disznóval rendelkeznek, de ahogy egyes küldetésekben sikeresen szalonnává aprítja ellenfeleit, egyre emelkedik majd a ranglétrán. A "nyilvánvalóan" motion captured-technikával készült rókák felszerelését az I. világháború időszakában inspirálta, így a vérszomjas malacok puskákkal, tankokkal és repülőgépekkel küldik vágóhídra ellenfeleiket. Kutyából ugyan nem lesz szalonna,

Tanktics

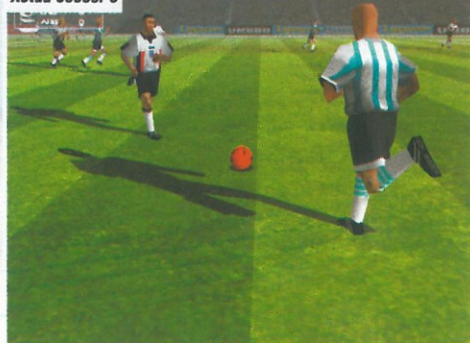


olyasmi filozófiát takar, mintha valaki megpróbálta volna ötvözni a Wormsöt (vagy éppen a Lemmingset) a Red Alerttel. A játékos egy hatalmas mobil darut irányít, amellyel állig felfegyverezett tankok hordáit tudja meg-

Hogs of War



Actua Soccer 3



a sertésekből azonban bármi lehet a hadseregben: kém, tüzér, mesterlövész utász, de a legkevesebb a kommandós sertés. A negyven küldetés mellett többmillió véletlenszerűen generált harcmező várja azokat, akik multiplayerben akarnak disznólkodni. Ui: Röff!



Ubi Soft
ENTERTAINMENT

A Ubi Soft a kedvenc kiadóim egyike, mert ugyan nem ömlesztik különösebben a játékaikat, de vagy másfél évtizede a repülőgép szimulátorokon és a Red Alert-klónokon kívül szinte minden kategóriában versenybe szállnak, és rendszeresen igen dögös kis játékokkal lepik meg az egyszeri játékosokat. Legnagyobb megjelenésre váró nevük természetesen a jövő tavaszra várható Heroes of Might and Magic III, aminek első két része '95-ben és '96-

ban is elnyert az Év Stratégiai Játéka címet – de mivel ezzel már korábban is foglalkoztunk a hírek között, inkább egyéb újdonságaikból szemezgetünk ki egy-egy darabot, mivel még egy csomó speciális dolog készül konyhájukban.

Új autóversenyek között már megjelent a S.C.A.R.S. és a Monaco Grand Prix (lásd ismeretünket a decemberi 576-ban), de az igazi csemegének a szintén célegyenesben levő **Speed Busters** ígérkezik, amelyben valóra válik minden autós álmokfutó legtitkosabb vágya: a játékban nyolc autóra ültethünk bele, amelyek között egyaránt fellelhető az ötvenes éveket idéző járgány és az ultramodern supercsoda, és ezekkel gyorsan kell hajtani. **MAGYON** gyorsan! Anynyira gyorsan, hogy minél jobban túllépjük a megengedett sebességet, mert itt a Need for Speeddel elentétben a rendőrök nem ellenünk

vannak, hanem tulajdonképpen velünk: azon mániákus gyorshajtók, akiktől még a legedzettebb trafipaxok is kiakadnak ugyanis pénzjutalomban részesülnek, amiből kijavíthatják sérült alkatrészeiket, illetve tovább turbózzhatják járgányukat – és így nyilván megdönthetik saját rekordjukat. A verseny helye természetesen hat közúti "pálya" Las Vegasban, Hollywoodban vagy éppen a mexikói azték templomok között.

A látványos, MDK-szerű 3D-akciójátékok kedvelőit célozza meg a jövő márciusban megjelenő **Kanaan**. Ebben egy magányos ügynököt ala-

hogy népünket mindent meghódító supercivilizációvá fejlesszük. Ehhez egyrészt irányítanunk kell a gazdaságot (élelem, építőanyag és ásványok), másrészt meg persze bátor katonáinkat. Utóbbiak kezdetben csak karddal és pajzsral vonulnak hadba, de a technológiai fejlődés eredményeképpen idővel ágyúk és egyéb néprázkodásra szolgáló eszközök is bevetésre kerülhetnek. Szintén fontos dolog lesz még a vallás, már csak azért is, mert az ellenfeleink lelkének foglyul ejtésével pusztító varázslatokhoz juthatunk.

Tulajdonképpen hasonló témájú "istenszimulátor" a **Skullcaps**, bár – mint már a mottója ("Vigyázat, robbanó tehén!") is mutatja – lényegesen könnyedebb hangvételű, és az ahhoz igazodó grafikával. A kedves és kissé idétlen Csontkopaszok földjét megtámadták a haltolva Szörmőkök rettenetes hordái. A mi feladatunk lesz, hogy munkásaink, mérnökeink, tudósaink és persze katonáink szedett-vedett csapatát irányítva visszaverjük gaz ármádiájukat, mielőtt még hajnóvestzővel fújnának be mindent. A hátszág által biztosított fegyverekkel katonáink puskákkal, gránátokkal, ágyúkkal és aknákkal tartatják fel a gonosz Ször Kán csapatait, de a tudósaink olyan tömeg-



Kanaan

pusztító fegyvereket is feltalálhatnak, mint mondjuk a búzbomba, vagy akár az imént említett robbanó tehén...

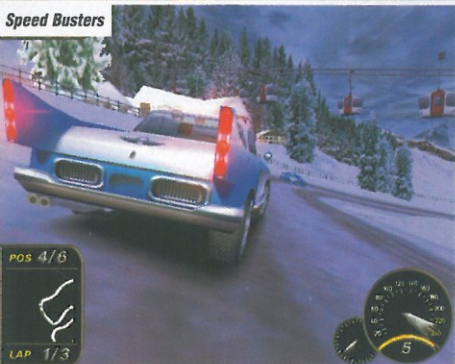
A humoros ügyességi játékok kedvelőinek már sok kellemes percet szerzett Rayman, aki a **Rayman 2: The**



Skullcaps

Great Escape-ben igen nagy problémába kerül. Egy titokzatos csoport ritka fajokat fog be, hogy intergalaktikus állatkertjében mutogassa őket, és természetesen szemet vetnek Raymanre is, hiszen belőle csak egy van. Hősünket rettenetes kalózrobotok veszik üldözőbe... A 3D-kártyákra alapozott,

akár 32 bites színmélységben is futó játékban felvonultattak minden grafikai effektet, ami csak népszerűvé tehet egy ügyességi játékot, ráadásul a 13 pálya 25 helyszínén Rayman mókás kalandok között menekül el-lenségei elől: ugrabugrál, vízisíel, hegyet mászik – hogy a távolságküzdés egyéb sajátos módozatait már ne is említsük.



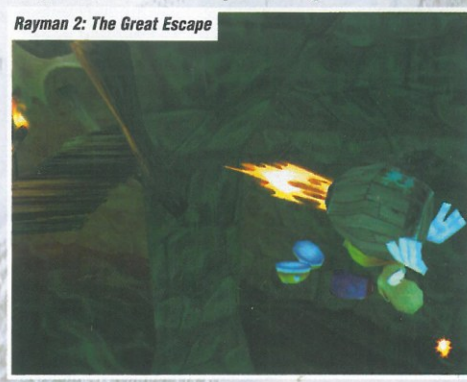
Speed Busters

kítunk, akinek a bolygóját megszállta egy farkasszerű idegen faj, és a 20 küldetésben nyilván az lesz a feladat, hogy kitakarítsuk őket földünkről. A waypointok alapján előzetesen megtervezhető küldetések a lopástól a robbantásig és szabotázsakciókig terjedhetnek, amelyben igénybe vehetünk egy rakásnyi fegyvert, több mint 15 féle járművet, illetve jónéhány felvehető tárgyat az épületeken belül és a nyílt terepen egyaránt.

Ugyan a **Solar** real time stratégia-ként harangozzák be, a játék témájában és kinézetében sokkal, de sokkal közelebb áll mondjuk a Populoushoz, mint a Red Alert-hez. A történet egy távoli bolygón játszódik, ahol az azt benépesítő törzsek a Napisten törvényeit követik. Egy ilyen, kezdetben igen primitív törzset fogunk irányítani, és a feladat természetesen az,



Solar



Rayman 2: The Great Escape



Még bőven lett volna ismertetni való újdonság az ECTS-en felvonuló hihetetlen mennyiségű játék közül, de egyszerűen illik már véget vetni ennek a beszámolóknak. A hírcsokor(ka) végére nem egy nagyobb nevet választottunk, hanem egy kicsi halat, és több okból is: egyrészt azért, mert az Incoming-gal elég rendesen letették a névjegyeket az asztalra, másrészt pedig azért, hogy megmutathassák a világnak, hogy a független kis cégek is képesek ám kellemes, és néha még eredeti játékkal is előrukkolni.

A Rage legígérete-sebb fejlesztésének jelen pillanatban nekem mindenképpen a **Hostile Waters** tűnik. Egyébként megszólalásig hasonlít (már a grafikat leszámítva, persze) egy ősrégi Amigás játékokra úgy '90 környékéről (Battle Command, vagy Battle Island, vagy valami hasonló címe volt, és később megjelent 386-os PC-re meg C64-re is). Mivel ez viszonyítási alapként talán egy kicsit túl távoli múlt, megpróbálom valahogy lefesteni a játékot. Képzeld el, hogy

őjáték, és háborús stratégiai játékok. A játékos törzshelye egy anyahajó, amely egyszerre szolgál gyártási központként és bázisként is különböző harci egységeinek. Az anyahajón felhalmozott nyersanyagból 12 különböző típusú (és ebből adódóan: funkciójú) légi-, vízi- vagy szárazföldi egységet építhetünk: tankokat, felderítő- és támadó helikoptereket, vadászbombázókat stb. Ezeket küldjük majd támadásra az időről-időre változó időjárás-

Expendable



Hostile Waters



egy ambiciózus projekt manager körbeszimatol a piacon, hogy melyek a mostanában divatos játéktípusok, és amikor többet is talál, úgy dönt, hogy márpedig ő az egészet egybegyúrja. Valami ilyesmi hibrid a Hostile Waters is: egyszerre real time stratégia, akci-

si körülmények között, a szintén folyamatosan változó napszakokban. A játék 2D küldetése is igen változatosnak ígérkezik: hol el kell pusztítani néhány ellenséges objektumot, hol fedezetet kell biztosítani csapatainknak, hol pedig egy őrzáraton kell felderíteni a konkurencia állásait. Csapataink mozgásához és a gyártás menedzseléséhez nyilván némi stratégiai érzékre lesz szükség, de amikor elkezdődik a haddelhad, természetesen némi ügyességre is

szükség lesz. Történi márpedig ez az egész az Incomingban már megcsodált szinte tökéletes 3D terepen, felvonultatva a 3D-kártyák teljes fegyvertárát. Ha a fejlesztés utolsó szakaszában nem rontanak rajta, legalább akkora siker lesz, mint az Incoming. Ha nem

na-
gyobb!

Az **Expendable**-t a szerzői bevallása alapján a C64-es Ikar Warriors és a Commando ihlette. Valami hasonló típusú gyors akciójátékokat szerettek volna átültetni a 3D-kártyás PC-k grafikai lehetőségeinek megfelelő környezetbe. A történet meglehetősen sablonos: jönnek az idegenek, megszállnak pár bolygót, és mielőtt még komolyabb bajt okoznának, megjelenik az űr-tengerészgyalogság – aztán hejhó, ereszd el a hajam! A cél nem túl bonyolult: lángszóróval vagy napalmmal, lézerrel vagy gránátokkal ki kell takarítanunk mindenkit a hat bolygórendszer központi bolygójáról, és a körülötte keringő holdakról.

Ruud Gullit ugyan már befejezte aktív futballpályafutását, de neve még mindig elég jól cseng a focirajongók között. A **Ruud Gullit Striker**hez azonban azonnal felismerhető a német vagy az angol válogatott (vagy legalábbis ezt ígérik a szerzők). Ígérnek még továbbá olyasmit, hogy ez lesz az első program, ami-
ben a gépi AI ép-
kélzáb módon fog-
ja irányítani a ka-
pust. (Ez mondjuk már tényleg ráfér-
ne.) A tíz fajta já-
tékmódban játsz-
hatunk Európa- il-
letve Világajnok-
ságot, illetve hat,
az európai élvona-
lat képviselő fut-
ballajnokság (an-



gol, olasz, német, spanyol, holland és franci) első két osztályában is szerepelhetünk.

A játékefejlesztők időnként megúnják a foci és hasonló földhözragadt sportágak szimulátorainak fejlesztését és valami roppant modernet akarnak alkotni. Az ilyen futurisztikus sportok témájukat tekintve rendszerint olyanra sikerülnek, mint a **Savage Arena**, amelyben nemcsak a győzelem a fontos, hanem a részvétel. A túlélők részvéte mindazon csapattársaiknak, akik életüket áldozták a győzelemért. A játékok ugyanis egy modern futball, amelyben a cél, hogy az ellenfél kapujába jutassuk a labdát bármi áron. A bármi áron itt szó szerint értendő, ugyanis a pályán 2*8, bombákkal, ágyúkkal és láncfűrészekkel felszerelt sportember irtja egymást, de kegyetlenül. Miután a csapatkapitány felépült az utóbbi mérkőzésen szerzett sebesüléseiből, még a csapat gazdasági ügyeit is intéznie kell az átigazolástól kezdve a WC-számláig.



III THE SETTLERS III

MEGJELENIK NOVEMBER KÖZEPÉN,
MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVVEL

A PROGRAM KIZÁRÓLAGOS
MAGYARORSZÁGI DISZTRIBÚTORA

H&H92

1033 BUDAPEST, POLGÁR U. 8-10.
TELEFON: 457-3824, FAX: 457-3823

VISZONTELADÓK
JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK!



Chloe egy angyal. Elismerem, az előbbi megjegyzés tartalmilag kevésbé kötődik a cikkhez, de nem tudtam megállni, hogy ne rebegjek egy röpké hálaadó imát a Bullfrog PR-managerének, aki volt szíves még lapzártá előtt eljuttatni egy példányt legújabb játékukból. Akarom mondani JÁTEKUKBÓL. Nem is kerülgetem tovább a lényeg: a Populous 3-ról van szó, amit a kiszivárogtatott infoknak (s nem utolsósorban a képeknek) köszönhetően a PC-s tábor jelentős része úgy várt, mint a messiást. Ezzel mondjuk én sem voltam másként, hisz a Populous első két része mind a mai napig szerepel a Top2 listámon. Szóval hozsanna Chloének, hozsanna a Bullfrognak, meg úgy általában mindenkinek, akinek bármiféle köze lehetett a Populous-legenda újjászületéséhez. Mivel – bár ezt eddigi TV-Shop hangulatú ömlengéseimből is sejteni lehetett – a Popsi 3 (© by CoVboy) minden szempontból méltó utód. Az egyetlen negatívum, ami így hirtelen eszembe jut, hogy ilyen kibírhatatlanul sokat kellett rá várni.

YIKESI

Nagyjából ez volt az első szó, ami a játékot megpillantva ajkamra tolt. Nem mondom, az előzetesekben között képek és AVI-k is nagy dolgot sejtettek, azonban a monitoromról rámosolygó textúra, poligon és effektparádé még ezek után is valósággal letaglózott. A Populous 3 ugyanis gyönyörű. Nyugodt szívvel állíthatom, hogy grafikájában ver minden eddigi PC-s anyagot Unrealestől, Incomingostól, mindenestül. Tán mondanom se kell, hogy a táj teljes 3D-ben pompázik. S a "teljes" jelző ezúttal a szó legszorosabb értelmében értendő – tehát nem csak a nézőpontokat, hanem az arányokat is szabadon váltogathatjuk. Kissé konkrétan: a meghódítandó bolygót kezdetben az űrből szemlélhetjük, innen átválthatunk egy C&C-re em-

lékeztető felülnézeti perspektívára, majd következnek a leggyakrabban használt (s leglátványosabb) térbeli nézet s végül embereink szemszögéből is megszemlélhetjük a tájat. A különféle nézetek közti váltás természetesen teljesen folyamatos, például az űrbéli és "normál" perspektíva közti váltás leírhatatlan.



Hm. Ezt a két tornádót elnézve egyre inkább megérlelődik bennem a gyanú, hogy az ellenséges sáman valahol a közelben lórál...

Néhány kőszá predikátor épp a tüzes tűzharcosaimmal barátkozik



Persze azt is meg kell jegyeznem, hogy mindezen bravúros megoldásoknak azért akad egy árnyoldala is – mégpedig az áttekinthetőség. Helyesebben szólva az áttekinthetőség hiánya, ugyanis a különféle nézetek között ugrálva, folyamatosan jobbra-balra forgatva a pályát elég körülményes dolog a kulcsfontosságú épületekhez és pozíciókhoz vezető legrövidebb utat megtalálni. Szerencsére az alkotók is ráéreztek erre a problémára, ugyanis beállíthatunk négy bármikor lehívható, "fix" perspektívát, ami némileg egyszerűbb teszi az irányítást. Nekem mindenesetre még az ehhez hasonló kényelmi funkciók mellett is beletelt pár napba, míg hozzá-

szoktam ehhez a fene nagy szabadsághoz.

ALAPOZÁS

A Populous első két részében meglehetősen egyszerű volt az alapképlet: adott egy isten, aki más istenek népét (s ezáltal hatalmát) próbálja múlt időbe tenni. A harmadik epizódban már csavartak egy kicsit a dolgon, mivel ebben a játékban nem holmi istent alakítottunk, hanem egy hata-

harmada átszáll az ellenfélhez – kínos tud lenni, mikor az elorzott varázserőt egy jól irányzott vulkán formájában kapjuk vissza... Alapesetben minden varázslatunk egyenlő mértékben töltődik fel a manából, s egyszerre maximum négy "töltetet" lőhetünk ki. Ez annyit tesz, hogy hiába rendelkezőnk 10 vilámmra ele-

POPULOUS 3

THE BEG

Áz ég áldja

lomvagyó sáman (illetve sámanét, mint az az introban felbukkanó domborulatokból egyértelműen kiderül), aki éppen hogy istenné szeretne válni. Magyarán a Populous 3, akár az első két rész

előzményének tekinthető, ami szerintem nem egy rossz ötlet. A sáman értelemszerűen a játék központi figurája, mivel csakis ő képes a köznép termelte manát varázslatok formájában az ellenre zúdítani – tehát igyekezzünk életben tartani a drágát. Persze a játék akkor sem ér véget, ha sámanunk neadj'isten mégis visszaadná lelkét a teremtőnek, mivel hősünk kb. egy percen belül feltámad egy kőrök közepén. Pontosabban feltámad, ha maradtak még hívei, ellenkező esetben sajnos kénytelenek leszünk a Load Game nevezetű hatalmas varázslathoz folyamodni. Az esetleges elhalálozások másik negatívuma, hogy ilyenkor manánk

gendő manával (nem kell aggodni, ez annyira sűrűn azért nem fog előfordulni...), gyors egymásutánban maximum négyet süthetünk el. Ezután meg kell várunk, amíg szép lassan megint feltöltődik a sár-ga csík, s csak aztán használhatjuk ismét (a töltetek számát az ikon alatt lévő piros pontok jelölik). A jobb gombbal egyébként bármelyik varázslatot kikapcsolhatjuk, ily módon alaposan meggyorsíthatjuk egy vagy két

Robbantás (Blast): Nem különösebben effektív varázslat, a detonáció környékéről ugyan szétrepülnek az emberek, ám túl komoly sebzést senki nem szenved el. Persze ha épp a tengerparton gyülekező ellenséges sereg közepébe durrantunk bele, akkor IGEN nagy pusztítást vihetünk végbe



Térítés (Convert): Ezel a vadembereket állíthatjuk át az oldalunkra. Managigénye igen alacsony, úgyhogy magányos célpontok ellen is használható (amúgy területre hat). Egy népebb pályá elején érdemes minden más varázslatot "kikapcsolni", s folyamatosan térítve már kezdetben népebb hívóereget összegyűjteni



Varázspajzs (Magical Shield): Kisebb csoportnyi követőnket immunissá tehetjük vele varázslatokra és tűzharcosok támadásaira. Ellenséges őrnyokok elleni támadások előtt érdemes a rohamozók külélési esélyeit e varázslathoz növelni. Szépséghibája, hogy sámanunk magán nem használhatja



Rajzás (Swarm): Igazi lömegoszlató, a megidézett rovarfelhő elkezd véletlenszerűen mozogni s pánikba kergeti az újtába kerülő embereket. A közvetlen sebzése ugyan nem túl komoly, ám három-négy rovarfelhőt egyszerre az ellenfél városába engedve már igen komoly pusztítást okozhatunk



másik varázsige töltődését. Példának okáért: ha egy vulkánal akarjuk feldíszíteni az ellenfél városának főterét, akkor nem árt minden más varázslatot kikapcsolni – ha csak nem készítettünk ki hideg élelmet, olvasnivalót és hálózsákat is a gép mellé.

Ideje néhány szót ejtenem a vadonban fellelhető építményekről is,

melyek kulcsfontosságúak a végső győzelem kivívásához. S most nem a saját illetve ellenséges épületekről beszélek, mert ezeken kívül még számos érdekes objektumra akadhatunk. Ezekben annyi közös, hogy sámánunk, illetve néhány csatlót követő buzgó imáival "hódíthatjuk meg" őket. Előfordulhat, hogy hosszú percek alatt kell a kiszemelt építményhez fohászodnunk, tehát nem árt az einstand-brigád mellé némi védőőrzetet kirendelni, mivel az ellenséges sámánok meglehetősen háklisak az efféle

ám ezeket a bűvigéket nem ismerjük, hanem csak "kölcson kapunk" egy-kettőt az istenektől. Magyarán elmondásuk nem kerül manába, de ezt csak néhány alkalommal tehetjük meg (lásd a varázslat ikonja alatt díszelgő pontokat) – ezután örökre elvész. Az efféle varázslatokkal érdemes spórolni, s csak a végső, mindent eldöntő rohamban bevetni őket. A totemoszlopokhoz való imádkozás hatása ki-

egy külön panelről kedvünkre váltogathatunk a buzgó hívők közül. Ennek felépítése kísértetiesen emlékeztet a Dungeon Keeper hasonló célokot szolgáló menüjére (micso-da véletlen!), tehát a táblázat egyik oszlopában láthatjuk a kaszthoz tartozó emberkéket, míg a másikkban azt, hogy épp mivel foglalkoznak. E panelről példának okáért a dologtalanul lófráló parasztokat néhány gombnyomással

beparancsolhatjuk egy üres házba, hogy ott...km, eleget tegyenek a fajfenntartás szigorú törvényeinek. De az ellenséges hadak felbukkanásakor is ezzel a módszerrel szedhetjük össze legkönnyebben harcosszerepeket – szóval senkit ne retentsen el látványos bonyolultsága. Egyszerre egybéként több embert is kijelölhetünk: a Ctrl lenyomva tartása mellett ötöt, még a Shifttel az összetett az adott kategóriában. Általános-

Tűz van, víz van, már csak néhány repülő ballon hiányzik

LOVS

FINNING

a Bullfrogot!

húzásokra. A leghasznosabb építmények kétségkívül a Tudás Tornyai, melyekből új varázslatokat és épületeket "imádkozhatunk elő". Sajnos a legtöbb torony az ellenséges városok közelében szokott felbukkani, így a láthatatlanná tévő varázslat eltanulásáig elég körülményes (és véres) feladat lesz hatalmunk alá vonni ezeket. A bólogató kőfejek annyiban különböznek a tornyoktól, hogy belőlük kellemesebbnél-kelemesebb varázslatokat tudunk szerezni –

számíthatatlan, eredményeképp a legváratlanabb események történhetnek meg. Az egyik pályán például földhidat emelt két, ellenséges törzsek által birtokolt földnyelv közé, így azok rögtön egymásnak is ugrottak. Tán mondanom se kell, hogy ki is volt a nevető harmadik...

AZ ISTENADTA NÉP

Hát igen, nélkülük aligha boldogulnánk az istenné válás rögfős útján. Az ős-Populusban legfeljebb közvetett módon egyengethettük híveink útját, ám mostanra ez már a múlté: minden katonát illetve parasztot külön irányíthatunk. A csapatok kiválasztása, elmentése tulajdonképpen a Command&Conquer hagyományait követi, ám

ságban ennyi bőségesen elég a fiúkról/lányokról, úgyhogy következzen egy tételes lista a rendelkezésünkre álló kasztookról.

Vademberek: A vademberek hihetetlen barbárságát az a tény is remekül példázza, hogy nem hisznek az istenekben, így nem is vesznek részt a sámánok között dúló vad háborúban. Leginkább hangos csámcsogással teszik magukévá a fák termését, s céltalanul lófrálnak a puszta szélében-hosszában. Senkit nem támadnak meg, s őket sem támadja meg senki – ám ennek ellenére nem teljesen haszontalanok,

Láthatatlanság (Invisibility): A Varázspajzshoz hasonlóan működik, csak épp láthatatlanná teszi a célpontot(kaj). Igen brutális varázslat, csak rövid ideig tart. Az ellenfél védelmi vonalai mögé kerülni még így is ideális – csak azt ne feledjük, hogy az ellenfél sámánjaira nem hat a varázslat



Tornado: A hasonlevű repülőgéphez hasonlóan az épületek elpusztítására tökéletes, de az útjába kerülő embereket sem kíméli. A gond csak az, hogy teljesen kiszámíthatatlan mozog, így az óvatlan sámánok akár saját követőiket is bármikor megreprezhetik



Villám (Lightning): A legjobb "sámán-elhárító" varázslat, már eggyel is kivonhatjuk a forgalomból az ellenség vezérét. A gép miért nem használja gyakran, pedig manaigénye szolid és a hatótávolsága nagy. Egy jól irányított villámcsapással lángra gyújthatjuk az ellenfél épületeit is



Erózió (Erode): A partmenti települések réme, mivel a tengerhez közel eső területeket a vízbe omlasztja. Sámánunknak nem is kell mást tennie, minthogy beül egy csónakba, és nekilát az Atlantisz-hadműveletnek. Előbb-utóbb persze csak kilővi majd alóla az ellenfél a csónakot, de még így is megéri a dolog



sőt! Egy jól irányzott varázslattal ugyanis áttéríthetjük őket az Egy Igaz Hitre, s ezzel rögtön paraszttá avasználunk elő. A későbbi pályákon már valóságos hordákban kószálnak alulöltözött barátaink, így nem árt még a konkurens sámánok érkezete előtt megkönyékezni a bennszülötteket.

Parasztok: Hát igen, ezúttal is ők alkotják híveink gerincét. Két igen kellemes tulajdonsággal is bírnak: a) csak ők jártasak az építkezés ne-

mes tudományában, b) szaporodnak. Ez utóbbi cselekedethez persze be kell küldnünk legalább két főt egy házba (ha több van, az se baj – elvégre szabad bolygón élünk...), s rövid idő múlva megjelenik egy harmadik paraszt a ház előtt. A házak befogadóképessége természetesen véges, ám teltház esetén a lakók elkezdik bővíteni az épületet. Persze hosszú távon ez sem megoldás, így a hajléktalan parasztokat szépen fogdossuk össze, s további városbővítés keretében telepítsük le őket. A gond csak annyi, hogy új házakat csak a már meglévő épületeink mellé tudunk építeni, ami eléggé behatárolja lehetőségeinket. Persze ha felhúzzunk egy őrtornyot a benépesítendő terület közepén, a gond már meg is oldódott...

Harcosok: Gondolom elég egyértelmű, hogy minek is a mesterei, amúgy a barakokban képezhetjük át ráérő parasztainkat eme exkluzív kasztba. A harc-osok sem az építkezés, sem a sokasodás tudományában nem jártasak, viszont

bármikor felveszik a harcot akár 3-4 közönséges paraszttal is. Már-már egyszerű. Legjobban egy tábornok körül ugrálva vagy egy őrtoronyban gubbasztva érzik magukat – már amennyiben nem az ellent kaszabolják. Nemezisük a prédikátor, így a nagyobb csapatban lóráló harc-osok mellé mindig küldjük ki vagy a sámánunkat, vagy egy tűzharcost, vagy pedig egy saját hittérítőt.

Tűzharcos: A tűzér-ség helyi megfelelője, tűzgolyóival már távolról is ritkíthatja az ellent. Közelharcban ugyan nem nagyon vitézkedik, ám nagyobb tömegben, egy magaslati pozícióba beállítva igen jól állják a sarat. Ja, és remekül bele tudják lövöldözni az ellentel harc-osait a tengerbe, ami egyet jelent az azonnali halállal – ezt a képessé-güket remekül ki lehet használni a nyirkosabb pályákon. Harcosok és prédikátorok nélkül mindenetre ne nagyon mozgolódjunk velük, mivel magukra maradván könnyű prédái egy mérete-sebb harc-os-hordának. **Kém:** Ritka bunkó egy fa-zon, az ellentel paraszt-jának adja ki magát, s szabadon jár-kálhat ki-be az ellen-fél tábo-rába. Mi több, akár belülről is

rombolhatja az ellen-fél épületeit, szabotálhatja az építkezéseket. Túl nagy számban mindazonáltal nem érdemes őket használni, mivel magukban aligha állítják majd meg az ellenünk vonuló seregeket. Néhan-nyat azért mindig küldjünk át az ellen-fél városába, mivel ténykedé-sük drasztikusan lelassíthatja annak terjeszkedését.

ÉPÜLETEK ÉS JÁRMŰVEK

Az épületekkel eleddig nem foglalkoztam túl részletesen, mivel túl

sok érde-kes info nem jut eszembe velük kapcsolatosan. A legtöbb épület egyetlen funkciója, hogy át-képezhetjük bennük parasztjainkat egy másik kasztba. Udító színpolt vi-szont az őrtorony, ez ugyanis szá-mos remek kombinációra ad lehető-séget. Sámánunk ugyanis csak egy bizonyos távolságra tudja ellőni va-rázslatait. E távolság azonban a va-rázsigé fajtáján kívül a domborzati viszonyoktól is függ, egy hegy tete-jéről például igen tekintélyes távol-ságot belátunk – az ellentel nem kis bánatára. Az őrtorony minde-re még rátesz egy lapáttal, azaz egy szikla-romra épült toronyból sámánunk példátlan pusztítást vihet végbe az ellentel között, anélkül, hogy élete

Azt hiszem erre szokták mondani, hogy vértüred...

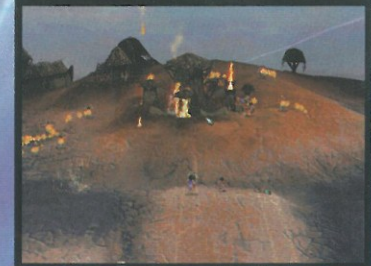


Földhid (Land Bridge): Kapcsolatot teremt két földnyelv között – s ez akár két hegy is lehet! Jó sok manából gazdálkodó sámánok megpróbálhatnak a földhid sorozatos használatával az óceánból sík területeket kikanyarítani. Idegölő munka, de sok pályán ez a legbiztosabb mód a terjeszkedésre

Mocsár (Swamp): A föld kis darabkája időlegesen mocsárrá változik, s minden közelébe merészkedőt elnyel. A zárt alakzatban menetelő (a sámánt védő) csoportok megtréfálására alkalmas, bár a városok forgalmasabb pontjaira (például a barakk elé) elhelyezve is rüt meglepetéseket okozhat

Vulkán (Volcano): A játék leggonoszabb és az Armageddon után leglátványosabb varázslata. A kijelölt pozícióból méretes vulkán emelkedik ki, eléget mindenkit a közelben, majd minden építkezést meggátol. Kéthárom vulkánal bármely város gyorsan lerendezhető, de a nagy manaigény miatt ezt nehéz összehozni

Tűzeső (Firestorm): Akár a villám, csak egy lokál erősebb kivételben. Az ellentel sámánja és egyéb kisméretű célpontok ellen nem igazán használható, viszont egyetlen összefüggő láng-tengerré változtatja az ellentel városát. Egy-két rajzással kombinálva különösen hatásos



Ezek a prédikátorok csak nem hagyják békében szaporodni a parasztjainkat – lehet, hogy nekem is fel kéne húznom egy templomot?



szerezhetünk. Minden egységnyi deszka eggyel csökkenti a fa méretét, nullára csökkentve pedig egyszer s mindenkorra letűnik a helyi Greenpeace-aktivisták legnagyobb bánatára. A lepusztított fák egyébként – amennyiben békén hagyják őket – egy idő után visszanyerik eredeti méretüket, így nem árt egy-két "túlélőt" minden erdőben hagyni, különben a pálya vége felé igen húsba vágó nyersanyaghiánnyal találhatjuk magunkat szembe. Ami a járműveket illeti, ezekből összesen kétféle akad: a csónak és a ballon. Az előbbi a nagyobb partraszálló-hadműveletek nélkülözhetetlen tartozéka, egyszerre öt emberünk is szoroghat benne. Sajnos az ellen pogány sámanai különös előszere-ttel lövöldözik szét békésen ringatózó csónakjainkat, így nem árt a partot éréshez egy békésebb szakaszt keresni. A ballonok már jóval durvább jószágok, mivel pusztá látványukon kívül néhány jól irányzott bombával is sokkolják az ellent – s mindennek tetejébe a közönséges harcosok legfeljebb egyetlen ujjmozdulatokkal védekezhetnek a légitámadások ellen...

HALLELUJAI

Az igazat megvallva, fogalmam sincs, hogy miféle végszót biggyeszthetnék a cikk végére. Az, hogy a játék jó, a mellékelt képek s az eddig leírtak alapján gondolom egyértelmű. A Populous 3 nemcsak szép, hanem lenyűgözően eredeti és

A zöldekre ugyancsak rájár a rú...akárom mondani a Halál Angyala



hangulatos is. A zenei CD-kezt megsze-gyentető muzsika, a hihetetlenül fordulatos és érdekes küldetések, a helyenként kifejezetten ügyesen játszó ellenfelek mind-mind hozzájárulnak a frenetikus összhátáshoz. Nyugodtan állíthatom, hogy a Populous 3. eleddig az év játéka – s ezennel be is fejezem az örömdát. Tán a játék egyetlen gyenge pontja a gépigény, mivel ez – valljuk meg – meglehetősen brutálisra sikeredett. Jómagam egy 300 Mhz-es PII-n teszteltem egy igen korrekt D3D-s videokártyával, s az effektekben leginkább bővelkedő részeknél bizony keményen szagga-tott a program. Félreértés ne essék: 99%-ban tökéletesen simán futott a játék, tehát ez semmiképp se ment az élvezet rovására. Csak hát élek a gyanúperrel, hogy egy gyengébb PC-

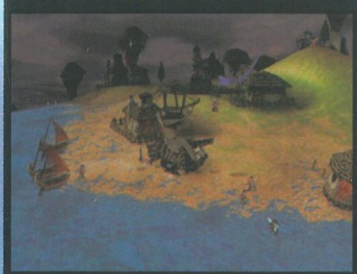
Erről a képről vala-hogy mindig a Ryan közlegény nyitójelenete jut eszembe



tartózkodhat, így nem árt a környékre némi védőőrizetet telepíteni. Ennek legegyszerűbb módja, ha az épületek közül kiválasztjuk a tábor-tüzet – az ezzel kijelölt pont a to-vábbiakban őrhelyként funkcionál, tehát az ide irányított emberek megtámadnak minden közelükbe érő ellent és soha nem kóborolnak el messzire. Még csak annyit az épüle-tekről, hogy felhúzásukhoz nem ke-vés paraszt és faanyag szükséges, e szabály alól csak a teljesen grátisz tábor-tűz képez kivételt. Faanyagot a pályákon található hosszúkas, lomb borította képződményekből

ből csak a grafika lebutításával lehet majd élvezhető sebességet kicsiholni. Egyébként a játék tökéletes. Vagy legalábbis közelebb áll a tökéleteshez, mint bármi, amihez PC-n eleddig szerencsém volt... T.J.

A halál angyala (Angel of Death): Engem inkább egy szárnyas kígyóra emlékeztet. Egy igen falánk szárnyas kígyóra. Előhelye az ellenfél városának égőboltja, ahonnan gyakran ugrik le a kissé ideges lakókhöz egy röpké uzsonnára. Amúgy igen hálás darab, kár, hogy csak a játék második felében használhatjuk



Armageddon: Egy hatalmas aréna emelkedik ki a föld-ből, és a bolygó összes lakója egyetlen véres kézi-tűsében dönti el, ki a legény a gáton. A pálya megnye-résének leggyorsabb módja, de mire használhatjuk már eleve akkora fölténybe kerülünk, hogy nincs étel-me efféle úri szeszélyekre pazarolni a manát.



Hipnózis (Hypnotise): Időlegesen átállít néhány ellenfelet az oldalunkra. Jómagam az Óteta-mentum szellemében eljárva inkább az azonnal ölü varázslatokat részesítem előnyben, de a ke-ményebb ütközetek idején azért jól jön, ha féltu-cat ellenséges harcos átáll a mi oldalunkra



populous 3

Bullfrog/Electronic Arts
http://www.populous.co.uk

LÁTVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 58-kompatibilis hangkártya

Ugyan mit tudnék még a 96%-hoz hozzáfűzni?

96%



Gondolom, sokan vannak, akik szívesen cseréltek volna Caesar komával. Nem a szomszéd kutyájára gondolok, az esőben a bokor alatt (szomszéd kutyájának lenni nem nagy karrier), hanem arra az enyhén kopaszodó latin úriemberre, aki úgy kétezer évvel ezelőtt meghódította a fél világot Rómának, majd fogadott fia ünnepeles keretek között a nyílt színen háta szúrta... Hm. Ha jól belegondolok, tulajdonképpen ez sem különösebben nagy karrier – szóval ezt most hagyjuk. A lényeg az, hogy az Impressions a harmadik felvonással folytatja a Caesar-sorozatát, amelynek már épp ideje volt: az előző rész már jó három éve jelent meg. Kategóriáját tekintve a Sim City-követők közé tartozik, amelyben polgármester urat játszunk különböző római tartományokban: meg kell teremtenünk a bevándorlók alapvető létfeltételeit, munkára kell fogunk őket, majd minél jobb szórakozási és oktatási lehetőségeket kell biztosítani számukra. Egyes lázongó tartományokban mindez kiegészül azszal, hogy katonai védelmet is biztosítsunk a városnak. Ez így elég egyszerűen hangzik, de azért meglehetősen kemény szórakozás lesz, mert a sikerhez egyszerre három különleges állattal igényelnek is eleget kell tennünk: a polgároknak, a Császárnak és az isteneknek.

A PLEBS

Mindig velük van a baj, és a szokásos "Panem et circenses!" (Kenyeret és cirkuszt, különben marha nagy cirkusz lesz!) népi kíváncságot alapján ez itt sem lesz másként. Első lépés a lakóhely biztosítása. Az első lakóegység felhúása után megindul a bevándorlás: a pálya nyugati részéről kis motyójukat szakéren vonszolva megjelennek az első telepések, és sátrat vernek a lakásnak kinevezett parcellákon. A migráció folyamatosan tart addig, amíg elegendő lakás áll rendelkezésre. A lakások maguktól fejlődnek egyre nagyobb kategóriákba (tent, casa, insulae, villa, stb., mindegyikből van három különböző méret), aszerint, hogy a különböző környékbeli építményekkel mennyire sikerül kíváncsát tennünk őket. A nagyobb méret nagyobb befogadóképességet is jelent, a nagyobb kategória pedig nagyobb adót. Az első és legalapvetőbb szükséglet a víz, amelyet kutakból is nyerhetnek a t. polgárok, de sokkal jobban szeretik a szökőkutakat, így tehát már eleve azt érdemes építeni. A szökőkutak vízellátását víztározók

biztosítják, egy-egy darab 10 pozíciójú körzetben. Az elsőt mindig vízpartra kell telepíteni, ha a szükség úgy kívánja, a szárazföld belsejében épített újabbakhoz pedig akvadukton vezethetjük a vizet. (A vízrendszer egyébként a Caesar II-nek egy igen idegesítő vonatkozása volt. Most frankó, bár az a marhaság megmaradt, hogy nem lehet kanyart építeni a vízvezetékbe, ha az út is kanyarodik alatta.) A

át (ez egyébként előbb-utóbb minden lakóegységre ráfér). Abból a sajátosságából adódóan, hogy a lakók a lakások kategóriájának megfelelő adót fizetnek, továbbá nagyobb kategóriájú épületben többen élhetnek, a populáció (és egyben a bevételeink) növelésének módja nem feltétlenül az újabb és újabb lakásparcellák kijelölése – sokkal inkább a már meglévők fejlesztése a jól ellátott piacal és a környékre telepí-

Bármely épületünk működésének két alapvető feltétele van: egyrészt vezessen hozzá út (elég egyetlen pozíció is, de ideális ha körbeveszi), másrészt legyen, aki ott dolgozik (vagyis lakóegység a közelben). Az elégtelen munkaerő nyilván azt eredményezi, hogy az épület nem igazán üzemel. A beköltöző polgárokat munkaügyi biztosunk automatikusan munkába állítja. Kezdetben a munkaerőhiány lesz a probléma, ilyenkor a munkaügyi tanácsadón keresztül megadhatunk bizonyos prioritásokat, vagyis hogy mely területekre akarunk elsődlegesen embereket irányítani. Vannak fontos területek, meg még azoknál is fontosabbak – szóval fából vaskariká az egész addig, amíg annyira felfejlesztjük a lakóegységeinket, hogy több a lakó, mint amennyi munkahely van. Az ideális munkanélküliség kábé 5% körül van, ennél nagyobb már elvándorlást fog eredményezni.

RÓMA ÖNKORMÁNYZAT



második alapvető szükséglet egy közelben levő piac, ahonnan a lakók beszerzik eleinte az élelmet (búza, gyümölcs, zöldségek és hús), későbbiekben pedig a további fejlődéshez szükséges luxuscikkek (edények, bútor, olaj és perse bor). A bevásárlásnál a piacon fellelhető készletek átkerülnek a házába, új bevásárlás pedig akkor aktuális, ha a készletek feléltek. Az elég ciki, ha a kifogyott árúból nincs a környékbeli piacon, ilyenkor ugyanis a ház egy részét visszafelé fejlődik, másrészt néhány lakó szedi a cökmökjait és kiköltözik (ritkább esetben egy másik üres lakásba, gyakorta egy teljesen más tartományba). A vízvezeték és a piacon túl már a környékbeli épü-

leteken van a hangsúly. Vannak olyan épületek amelyek szomszédságában kifejezetten szeretnek lakni (templomok és kormányzati épületek), illetve olyanok, amelyeknek csak a közelségét igénylik, a közvetlen szomszédságáért nem rajonganak (gyakorlatilag ilyen az összes többi épület). Nyilván lesz ilyen lakóhelyünk is, de ilyenkor a környékét sokkal kellemesebbé lehet varázsolni egy-egy szoborral, parkkal vagy azzal, ha a házak mellett utat plázává alakítjuk

tett épületekkel. Példa: egy Grand Insulaban és az eggyel nagyobb kategóriába tartozó

Grand Villaban kábé azonos számú lakos (84 és 90) élhet – viszont az utóbbiak háromszor annyi adót fizetnek. A rekordom egyébként a Grand Villa volt, ami aztán tökéletes hozzáféréssel szolgált szórakozáshoz, egészségügyhöz, templomhoz, oktatáshoz, meg mindenhez, ami csak elképzelhető, továbbá volt a készletei között négyfajta luxuscikk – akkor akart patricius lakásba előlépni, ha a négyfajta élelmiszer közül egy harmadik is kerül... A nénikéteket!

ÉPÍTMÉNYEK

Minden további épület a lakóegységek kiszolgálását hivatott biztosítani, egyben munkahelyként is szolgál a polgárainknak. Az alapvetőkön kívül az összes lehetséges épületet sosem kapjuk meg (vagy legalábbis én még nem voltam olyanon, ahol mindegyik választható lett volna), mindig a tartomány fekvése, illetve a körülmények határozzák meg, hogy mi építhető.

Építő-szépítő városunkban elsősorban nem árt gondoskodni polgáraink biztonságáról, hiszen jónéhány katasztrófa fenyegeti őket. Szükség van mindenképp egy prefektúrának, amely egyszerre látja el a rendőrség és a tűzoltóság szerepét: a prefektusok körbe-körbe mászkálnak a körzetükben (illetve néha a világ végén), és az egyes épületekbe betérve csökkentik a tűzveszélyt, valamint küzdenek a bűnözés ellen. Lázadás vagy ellenséges támadás esetén egyébként botcsinálta katonaként is küzdenek (nem túl sok sikerrel). Másik fontos építmény az Engineer's Post: az itt dolgozók arra ügyelnek, hogy a környékbeli épületek ne omljanak össze, az ugyanis erősen rontja egyrészt a városképet, másrészt a használhatóságukat. A harmadik potenciális veszély, ami a sok kis bunkóra... izé: becsületes állampolgárra leselkedik, azok a különböző betegségek. Megelőzésükre elsősorban a kórház szolgál, melynek hiá-

Lassan tetőzik a bevándorlási hullám. Gyertek, csak gyertek, libuskáim!



Rég járt erre a szanitéc, ez a sok marha meg pesti lencsét vacsorázott





nyában kitörő járványok egész lakónegyedek létszámát redukálhatják erősen. Egy-egy szimpla doktor ugyan a járványok megelőzésében segíthet némileg, de a lakások fejlődésének alapvető feltétele a közeli kórház. Van még egy katasztrófa, ami azért jobb, ha nem kerülül el derék alattvalóinkat, és ezt szenátus (ebből elég egy, amúgy is marha drága) és fórumok telepítésével érhetjük el: itt dolgoznak ugyanis az adószedők, akik minden hónapban kopogtatnak az ajtókon, hogy beszedjék a kategóriának és a lakók számának megfelelő pénzt. Amerre viszont nem jár adószedő, ott nem is fizetnek adót, ami igen komoly jellemhiba a polgárok részéről! Az adó mértékét természetesen itt is emelhetjük a kezdeti 7-8%-ról (a számot egyébként ajánlanánk kormányunk figyelmébe) – csak nem érdemes. Az adó-emelés ugyanis egyrészt elvárdorolást okoz, másrészt meg elégedetlenséget a városban, ami abban nyilvánul meg, hogy ismeretlen tettesek kirabolják az adó-

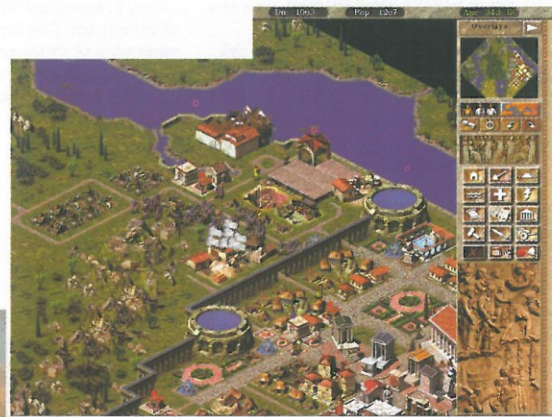
terméket a munkások a legközelebbi áruházba szállítják tárolásra – már amennyiben van bennük szabad kapacitás (egyébként bambán állodognak az út közepén a kész cuccal). Minél messzebb van szabad Warehouse, annál tovább tart a szállítás is. Itt jön a belkereskedelem igen csúnya bökkenője: a város piacainak dolgozói ugyebár a magtárakból szerzik be a piacról a lakónegyedekbe továbbított kaját, és az áruházakba járnak kész termékekért. Namármost, ha ezekhez túl hosszú út vezet, akkor esetleg a piac környéki lakónegyedek addig visszafelődnek egy-két fokozatot, mire a derék cofák megjönnek a nagybaniról... Nyum! Megoldás: nincs, de annyit azért lehet variálni, hogy több raktárat telepítsünk a város különböző pontjaira. Ezeknél ugyanis meg lehet adni, hogy bizonyos árut ne fogadjanak, direkt ide szállítsanak, avagy a munkások őrítsék ki a raktárat (vigyék a cuccot más raktárba).

A munka után jöhet a pihenés, vagy még inkább a szó-

CSÁSZÁRBÓL NEM LESZ SZALONNA

A Császár a campaign összes pályája előtt hosszas eligazítás tart elvárt ténykedésünkről, továbbá elégedettségének szintje egy pálya megnyerésének egyik sarkalatos pontja. Egy ideig hitelbankként is üzemel: a kezdéskor kapott 6-8 ezer denárt ugyebár gyorsan elköltik még a takarékosabb helytartók is, és ilyenkor gyorsan küld még 5-6 rongyot.

után kifejezi azon kívánságát, hogy egy éven belül fizessük ki a "tartozásunkat" (ami azt jelenti, hogy hozzuk már pozitívba a készpénzt). Ha ez nem sikerül, akkor a hangulata 0-ra esik, és kiküld valakit az elfogásunkra, hacsak nem emeljük a megbecsülést 35-re az



szedőinket. Természetesen mindig jóval több pénzt lopnak el, mint amekora plusz bevételre teszünk szert az adóemeléssel. (Rosszabb esetben pedig fellázadnak egyes negyedek, és nem fizetnek egy büdös petakót sem.) A várost itt nem tarthatják el kizárólag az adók, jelentős jövedelem a külkereskedelemből származik.

Alapvető fontosságú tehát a gazdaság kiépítése, amely egyrészt a belső szükségleteket fedezi, továbbá a kereskedelmünk alapja. Itt két ága van: a mezőgazdaság és az ipar. Az előbbi kiszolgáló farmok (búza, gyümölcs, olaj), zöldség, szőlő) csak termőföldekre telepíthetők. A megtermelt élelmiszer a magtárakban kerül tárolásra, tehát a mezőgazdaság környékére illet sem árt telepíteni. Az ipar rendszerint kétfázisú történet: az egyik objektum nyersanyagot termel, a másik pedig feldolgozza (például Clay Pit/Pottery, Iron Mine/Weapon Smithy, satöbbi). A Workshopokban megtermelt kész

rakozás, amit a provinciákban négy épület támogathat, méret és befogadóképesség szerinti növekvő sorrendben: színház, amfiteátrum, kolosszeum és a hippodrom. Mindegyikhez tartozik kiszolgáló létesítmény, ami a működéséhez szükséges: a színházhoz/amfiteátrumhoz színházszínház, a kolosszeumhoz gladiátoriskola és/vagy orszálmódomár, a hippodromhoz székérfészítő. Miután a szórakozás megvolt, esetleg a kultúrára is gondolj a plebs: nagyobb kategóriájú épületek lakói már igénylik egy könyvtár közelségét, továbbá a serdüő gyermekek oktatására szolgáló iskolát, akadémiát viszont már csak a villák lakói.

Bármely épületre jobbal kattintva infot kapunk róla. Lakónegyednél például a lakások/lakók számát, az általuk fizetett adót, a környékbeli büntözést, a lakóház élelem- és luxuscikk készleteit, és főleg azt, hogy miért nem lép magasabb szintre a ház. Az egyéb épületeknél az ott dolgozók számát, illetve alkalmasint az adott munkafolyamat készültégi fokát, az itt tárolt nyers- és készanyagokat – szóval mindent, ami csak érdekes lehet. Minden információs panelről hívható a kiváló online help, amely hipertextes multimédia enciklopédiaként nemcsak hogy tökéletesen eligazít bennünket, de a jónép okulására még történelmi adalékokat is tartalmaz. Ez igen korrekt, így a játék frankó történetként is felfogható.

Ebből viszont már illik egy tűrhetően működő kereskedelmet összedobnunk, ugyanis a Császár bevettelt óhajtatni egy tartományból, nem kiadást. Kegyének elnyerésének elsődleges módja a minél jobban prosperáló város, azaz az éves mérleg (a bevételek és a kiadások különbözete) minél nagyobb pozitívuma. Helytartóként havonta némi magánfizetés is dukál nekünk, amit a város pénzéből utalnak ki, és rendszerint a sikeres küldetésekkel elért rangunk függvénye (kérhetünk nagyobbat is, de hosszabb távon öcsászári fensége nem díjazza az ilyetén kicsapongásokat). A magánkasszárt nekijárandókoztathatjuk a városnak is, de sokkal célszerűbb időről-időre különféle ajándékokkal kedveskedni római főnökünknek, amit egyébként el is vár. Ha nincs egyéb sírása, akkor ez az ajándék költségeitől függően akár 10 pontot is javíthat az elégedettségén. Egyéb sírás alatt azt értem, hogy alkalmasint különféle áruk leszállítását

újabb esztendőben. Ez usque lehetetlen, szóval egy év múlva megjelenik 2-3 római légió, hogy megdorgáljon bennünket. (Ha egyáltalán tudunk katonaságot építeni, megpróbálhatjuk megvédeni a várost – de mindenki legyen nyugodt: a Császárnak SOKKAL több légiója van, mint nekünk valaha is lesz...) Ez a dorgálás egy ROP-PANT bunkó része a játéknak: végig kell néznünk, amint a császári csapatok szisztematikusan szétverik órák óta építgetett kis városunk ÖSSZES épületét, legyilkolják az útjukba akadó derék polgárainkat, és csak a kínos procedúra befejeztével értesülünk arról, hogy a Császár egy új, roppant fontos pozícióba helyezett bennünket, ahol valószínűleg sokkal nagyobb elégedettségére fogunk szolgálni, mint helytartóként. Gályarabnak hívják új beosztásunkat, ahol minden reggel üdítő korharcolásban lesz részünk, ami tudvalevőleg serkenti a vérkeringést...

Igen korrekt belvárosi kép, közepén saját fejlesztésű Grand Villával



A város ugyan már megint fizetésképtelenné vált, de Iulius CoVbois helytartót ez cseppet sem zavarja: lehajt még egy pohárkával. In vino veritas!



... ÉS AZ ISTENEK

Az isteneket marhára bírom. A rómaiaknál voltak szép számmal, de a játékban csak ötlet kell törődnünk – azokkal viszont nagyon: ha elégedettek velünk, különféle kellemes dolgokkal lepnek bennünket, de ha meg-haragszanak ránk, csúf dolgokat művelnek.

Ceres: a termékenység istennője. Ha haragszik ránk, akkor elpusztítja a termés nagy részét, jövedvében viszont megduplázza a kaja beérésének sebességét.

Hannibal ante portas! Illetve ha nem is a kapuk előtt, de már a város határában áll az ellenség



Vérfagyasztó viadal haldokló görögökkel és lelegesű birkákkal. A Prima (első) Légió primán szerepe!



Neptuno: a tenger istene. Eleinte nem túl fontos, viszont rögtön azzá válik, mielőtt tengeri kereskedelmet indítunk: ha haragszik, elsüllyeszti a kereskedőhajókat, és egy darabig nem látjuk őket, kedélyes hangulatban viszont jó szelet ad, és sűrűbben látogatnak bennünket.

Mercury: a kereskedők istene (és mellesleg a tolvajoké is, de lopni ebben a játékban nem szükséges). Rettentő haragja a raktárakban levő árukészletek egy részének lenyúlásában nyilvánul meg, elégedettsége pedig úgy, hogy hirtelen új készletek jelennek meg.

Mars: a háború istene. Na, ő a kedvencem: természetesen a légiók moráljára is jelentős hatást gyakorol, de vannak jobb hűzása is. Asszem a campaign negyedik pályáján egy görögök által fenyegetett tartományban szerepeltem, ahol is előbb-utóbb marcona hellén harcosok trappolnak épülő városkám felé, hogy ezt az ígéretes folyamatot meggátolják. Az egyik nekifutásra Mars igencsak megörorít rám, és a ronda görögök már akkor megjelentek, amikor még nemhogy egy légiót, de egy kaszárnyát sem építettem még (egyébként ha haragszik, akkor a nyugodt tartományokban is csinálhat lázadókat), a következő próbálkozásnál viszont erősen kerestem kegyeit [annyira delighted volt, hogy utolsó telefonbeszélgetésünkörk érdekfűdött, hogy hogyan nősülhetne be a családomba], aminek igen kellemes

eredménye lett: a görög hordák egyrészt jóval később jelentek meg, de hős légióimnak ki sem kellett vonulniuk a kaszárnyából – mielőtt a görögök hadrendbe álltak, Mars azonnal kupán vágta őket az erre a célra rendszeresített villámjával. Jó csávó ez a Mars!

Venus: a szerelem szeszélyes istennője. A játékban pillanatnyi hangulatától függően a közhangulat javításával/rontásával van elfoglalva, ami a bünyőzés (lázá-dás) emelkedő/csökkenő tendenciáit befolyásolja.

Az istenek rokonszenvének kivására két módszer kínálkozik: templomokat építünk nekik, illetve fesztiválokat rendezünk számukra. Az elsődleges természetesen a templom, amiből több méret is kínálkozik. Nagyobb populációknál (2-3000 fő) már nem igazán elegendő újabb kis templomokat felhúzni nekik: kifejezetten nagyobbra vágyunk. Ehhez viszont már márvány is szükséges, amit kénytelenek leszünk bányászni, illetve – ha másként nem megy – importálni. Ugyancsak márvány szükségeltetik az orákulumok felhúzásához, amik esetünkben koedukált templomokként működnek: egy ilyen minden istennél hangulatjavító intézkedést jelent. A fesztiválok rendezése nem pótolja a templomokat, de egy hajnalig tartó ivászat mindig jól jön úgy az adott isten, mint a jónép hangulatának javításában.

KERESKE-DELEM

A belkereskedelemtől már volt szó fentebb, de

igen fontos lesz a más tartományokkal való cserébe is, ugyanis csak az ebből származó bevételekből profitálhat a város. Ehhez először is a térképre kattintva meg kell nyitnunk egy-két kereskedelmi útvonalat, ami már önmagában is szép pénz lesz. Szárazföldi útvonalnál nemskorára hármásával érkező karavánok jelennek meg határainkon, és elsősorban a felé az áruházzal felé veszik az irányt, amit kereskedelmi központnak kijelölünk. Bár néha azért eltotyognak a többihez is, célszerű ide összpontosítani az exportra szánt cikkeket. Tengeri kereskedelmi útvonal megnyitása után még szükségünk lesz egy vízparton álló dokkra is, ahol a kereskedőhajók leparkolhatnak. A kereskedelmi tanácsadón keresztül szabhatunk utat az árucserének. Ha van kereskedelmi útvonal, akkor importálhatunk egy hiánycikket, illetve exportálhatunk valamit. Mivel cuccaink belső felhasználására is szükség van, exportnál megadhatjuk, hogy mekkora készlet feletti mennyiséget lehet eladni. Egy cikk kereskedelmét természetesen bármikor le lehet állítani, sőt, túltermelésnél – a raktárak bedugulását megelőzendő – akár a cikket előállító ipart is. Ugyancsak itt lehet megadni a spájzolás parancsot, ha a Császár valamilyen szállítmányt óhajt tőlünk: ilyenkor a raktárakba kerülő cikkeket még a piacra sem viszi a Kofakamara.

KATONASÁG

Pár tartományban kissé zűrés körülmények uralkodnak, már amennyiben a szomszédság marcona katonákat küld ellenünk. Ezekben a tartományokban mindegyiket meg kell teremtenünk a fegyveripart (vasbányák és fegyverkovácsok). A fegyvereket jelképező pajzsok a barakkokba kerülnek, ahol egy fegyverből és egy "munkásból" újonc kerekedik, aki átvonul a kaszárnyába gyakorlatolni. Egy kaszárnya egy légióknak ad szállást a három különféle típus valamelyikéből, a légió teljes létszáma 16 figura. A katonai akadémia építésével gyakorlatozó légióink veterán státuszba kerülnek. Amikor felharsannak a harci kürtök (illetve itt dobok) a légióinkkal gyorsan el kell vágni a város határában felsorakozó ellenség útját az épületeinkhez. A katonák irányítása igen idegesítő: a zászlajukat letűzve adjuk meg, hova menjenek, aztán ki-ki tőle tehetően igyekszik arrafelé. Néha-néha eltűnnek az utcákon, tehát a vonuló sereg igen szórakoztató látvány. Megadhatunk különféle hadrendeket is, de ennek nincs sok jelentősége, ugyanis ellenséges katonába botolva utcai verekedés szintű csetepaté alakul ki. Az egyes katonáknál érdekes paraméter az egészség és a morál: az előbbi romlással a derék hadfi hajlamos meghalni, az utóbbi csökkentéssel pedig visszapucolni a lak-tanyába, ahol csak hosszas idő után hever ki a szörnyű jedséget. Lényeg a lényeg: nem a harc a program legnagyobb erőssége.

Tulajdonképpen már jó vagyok, most már csak egy pár plusz polgárra lenne szükség



GYŐZELEM

A többi Sim City-klónhoz hasonlóan ezt a játékot is már az elején tökéletesen el lehet rontani, így tehát nem árt előre megtervezni a leendő városképet. Elsődleges támpont a termőföldek elhelyezkedése – kénytelenek leszünk ezek függvényében kialakítani városunk első negyedeit. Eleinte elegendő csak kevéske lakónegyed, aztán a hangsúlyt arra célszerű helyezni, hogy a lakóházakat a környező épületekkel minél magasabb státuszba juttassuk. Elméletileg az lenne az ideális, hogy a házakkal minden közel legyen. Ez persze gyakorlatban nem működhet, a cél egy lehetséges optimális kialakítani. A Császártól érkező kölcsönből pedig mindenképpen muszáj ezeket kereskedelmi útvonalakat nyitni, és egy lehetséges exportcikkekhez kapcsolódó ipart kiépíteni. Ha ideig működik a dolog, akkor gond már nem lehet – ha meg nem, akkor jobb evezőszelkéket venni új beosztásunkhoz.

A játékot játszhatjuk egy-egy adott városban, vagy "campaign"-ben. Az előbbi verzióban nincs különösebb cél: a különböző természeti és politikai környezetben levő tartományokat a végtelenségig kommandírozhatjuk, az utóbbiban viszont folyamatosan haladunk előre a tartományokban és a ranglétrán. A továbbjutáshoz el kell érniünk egy bizonyos lélekszámot, továbbá megfelelő szintre kell hoznunk a kultúrát (templomok, oktatási és szórakoztatási intézmények), az import/export mértékből adódó prosperitást, a visszavert támadásokkal a békét, és a bőséges ajándékokkal a császári kegyet.

SUMMA CUM LAUDE

Kellemes kis játék ez a Caesar III, méghozzá szinte minden vonatkozásában. Az intro video alatt egy kü-

zepes vödör popcorn már nem biztos, hogy elég, de játékok között is minden apró eseményről egy-egy videó-játás is megemlékezik. Az online help előtt teljes mértékben le a kalappal, és ugyanez vonatkozik a kezelőfelületre is. A logikai egységekbe rendezett ikonokkal minden parancs azonnal elérhető, a tanácsadók pedig tökéletesen informálnak, hogy mi is lenne területükön a teendő (de az Overlays ikonnal vizuálisan is meggyőződéhetünk, hogy milyen eredményességgel ténykedünk az élet bármely területén). A kezelésnek egyetlen hátránya, hogy mindig csak tiszta terepre lehet építeni, tehát beépített helyen előbb takarítanunk kell az ásóval (ez lehetett volna automatikus). Az 1024*768 felbontású hi-color látványra pedig igazán nem lehet panasz: talán a Settlers és társai játékonny hatására, hogy az egész város él. A kolosszeumban látjuk a gladiátorokat, a színházban a színészeket, ráadásul az utcákon nemcsak azok mázskálnak, akiknek ott dolguk is van, hanem mindenki (például az oroszlánodmár is kihozza néha Leót megjártni). Minden polgárnak saját személyisége (legalábbis neve) van, és jobb clickre mindig

valami ötlettel szolgálnak, hogy mit kéne művelnünk. Külön dicséret jár a zenének, amiből nincs sok, viszont a szerzői gondoltak arra, hogy mivel egy parti órákig tart, szegény játékost ne kergessék ki a világból a hangokkal. Egyetlen gyengébb pont a harc, de a sok jópont mellett ezt hajlandó vagyok elnézni.

CoVBoy

caesar III
 Impressions/Sierra
 http://www.sierra.com

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

Minimum: P100, 16MB RAM, 4xCD.
 DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95
 Ajánlott: P133, 32MB RAM, 8xCD

Klasszikus darab

93%

A Barrage egy tipikus példája annak, milyen tökéletesen gyors és élethű képet tud megjeleníteni a 3Dfx Voodoo Graphics és a Voodoo2 technológia – jelentette ki Greg Ballard, a 3Dfx Interactive elnöke. Ha pedig ő mondta, akkor az biztosan így is van. Lássuk akkor, hogyan is néz ki ez az állítólagos etalon, aminek példát kellene statuálnia.

A Barrage első nekifutásra egy szimpla lövöldözős anyagnak tűnik: egy lebegni és víz alá merülni is képes ultramodern repülőben ülünk, s mindenféle tankokat, repülőket, helikoptereket kell kilőnünk. A helyszíneként szolgáló hegyes-dombos vidék valóban nagyon szép, olyannyira, hogy aki az 5-ös szintű grafikai részletességet kéri, annak mindenképpen egy P11/400-as processzorral kell rendelkeznie... No sebjaj, azért még a 2-es részletesség is egészen potás – tulajdonképpen csak fákból és egyéb te reptárgyakból van kevesebb – és így még egy P133-ason (persze 3Dfx kártyával) is élvezhető a dolog. Szóval tényleg nagyon frankók az effektek, a tó vize tükröződik meg minden, azaz a reklámszöveg nem hazudik. De... A grafika ugyebár még nem minden! Megmondom őszintén, először igen csak negatív felhanggal akartam írni a játékról, ugyan is valahogy nehezemre juttott átvinni már csak az első pályát is – még a legkönnyebb fokozaton is. Milyen marhaság, hogy csata közben lejár az idő! Aztán rájöttem, hogy bennem van a hiba. A Barrage ugyanis nem egy shoot'em up, hanem egy versenyjáték. A legfőbb ellenségünk nem a felénk lövöldöző tank vagy helikopter, hanem az idő! Tulajdonképpen nincs is olyan, hogy felrobban a repülőnk; ha az energiánk nullára csökken, csak annyi történik, hogy pár másodpercre visszahőkölünk, és elveszítjük az uralmunkat a gép felett, de utána ismét minden rendben. A pajzsunk egyébként folyamatosan regenerálódik, így ez az eset is csak akkor fordul elő, ha folyamatosan találatok érik a gépünket. Egyetlen cél van tehát: az adott küldetést határidőn belül befejezni. Ötfajta környezetben indulhatunk – pontosabban először csak egyben, mert a pályák csak egymás után lesz-

nek hozzáférhetők. Szelektálni magyarral csak azok közül lehet, melyekre (az adott nehézségi szinten) már egyszer eljutottunk. A pályák külön-külön kiválasztása mellett van bajnokság is, melynél a bevetések sorban jönnek, és a gép continue-kat számol. Ezen felül a Barrage-et hálózatban is lehet játszani, tehát van deathmatch lehet-

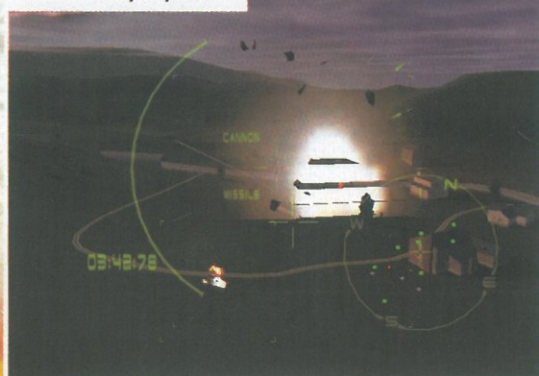
meg kell semmisíteni. A portál az utolsó célpont után jelenik meg. A negyedik futam Chicagóban zajlik: itt szélfűrészes rendőrökre kell vadászni. Végül az ötödik pályán egy sziget körül kell rendet tennünk: először össze kell szednünk a nukleáris fegyverünk alkatrészeit, majd azzal megsemmisítünk az ellenség szuper-fegyverét.

plazmafegyvert szerezhethetünk be. Lehet, hogy ez az ismertető most egy kicsit száraznak tűnik, de ezúttal ez nem az én hibám. A Barrage alkotói még azzal sem fárastották magukat, hogy valahogy nevesítsék az ellenséget, nemhogy kerettörténettel. És sajnos nem csak ez az egy gond van vele. Legfőképpen az irányítás nem tet-

"Bója, bója, bilice" – de nem lesz véres a lábunk, ha az össze-szet felvesszük, mert megjelenik a portál és mi már megyünk is a következő pályára



Ezt a házat nyilván nem Fundamenta alapra építették...



Mindenki fedezékbe!

BARRAGE

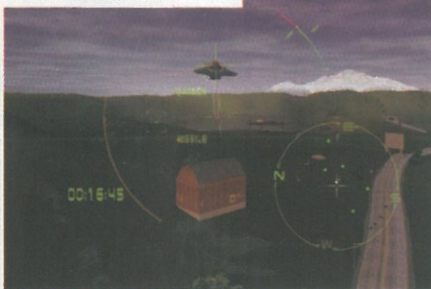
szett. Az egér beállítása már eleve nagyon körülményes: muszáj mellé saját billentyűzet-kiosztást készíteni, az érzékenységre vonatkozó adatokat pedig a programon kívülről, indító paraméterként kell megadni. De akárhogy is

ügyeskedünk – mivel a gép ugyanúgy reagál a mozdulatainkra, mintha billentyűket nyomkodnánk – az egér tökéletesen használhatatlan. Márpedig egy ilyen játékhoz mindenképpen egér kellene.

A Barrage tehát egy szép játék, de semmi több. Ahhoz túl egyszerű, és túl kevés az öt pályája, hogy ennél többet is meg tudjak róla állapítani. Felejthető darab.

V.Z.

Légi harc a klasszikus westernek mintájára: vajon ki kap először a rakétáihoz?



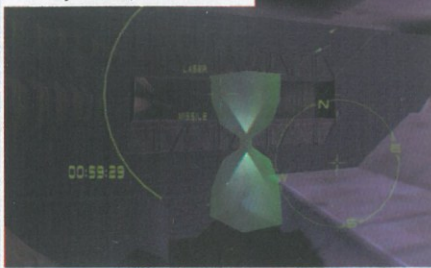
tőség is.

De most nézzük inkább a küldetéseket!

A már említett füves-fás vidék csupán az első küldetés színhelye. Itt csupán villogó bójákra kell átrepülnünk, majd az ezután megjelenő portál gyűrűjét kell szétlőnünk. (Felhívnam rá a figyelmet, hogy az egyik bója az alagútban van.) Ha végeztünk, a portálon keresztül távozhatunk. Ez egyébként a többi pályán is hasonlóképpen van. A második helyszínen egy hosszú alagút, aminek a végében egy generátort kell elpusztítanunk. Itt sokat számíthat, ha sikerül

A hajónkon alapban két fajta fegyver van, de ezek mellé még vehetünk fel újakat – sőt, szükséges is, hiszen a vaskapukat például csak a lézerrel tudjuk meglékelni. A golyószóró helyett lesz tehát a lézer vagy az atom, a célkövetős rakétáink mellé pedig

A homokóra természetesen egyetlen Win95-applikációból sem hiányozhat: a szokástól eltérően itt adja az időt, és nem veszi



Az ementáli sajttal ellentétben a vasajtónak kifejezetten írt, ha egyre lyukacsosabb lesz



átsurrannunk a lecsukódó kapuk alatt, és így nem kell őket szétlőnünk a lézerrel. Vigyázat: az energiatájak rohamosan lecsökkennek az időnként! A plusz időt adó homokórákat lehetőleg vegyük fel! Harmadszorra egy kanyonba látogatunk, ahol egyszerűen minden célpontot

barrage

Activision Mango Grits
http://www.activision.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P166 (P133-3Dfx). 32MB RAM. 4xCD.
Win95 kompatibilis hangkartya
Ajánlott: P200, joystick

Egy szép shoot'em upnak indul, de csak egy közepes versenyjáték

68%

Az USA hadseregének talán legzűrösebb történetű csapatpattesté a 101. "Screaming Eagles" légideszantadosztály. 1942-ben alakult meg, rá egy évre átdobták Angliába, és többek közt ők nyerték a nemes feladatot, hogy a D-napon négy órával a partraszállás megindulása előtt egy ejtőernyős hadművelettel megkezdjék az inváziót. Egy olyan hadművelettel, amit katonái szakértők előzetesen kb. 80-90%-os veszteséggel kalkuláltak... A későbbiekben sorsdöntő szerepet kaptak Montgomery félresikerült Market-Garden hadműveletében, amikor egy híd egy kicsit túl messze volt – és természetesen kaptak a nyakukba akkor is, amikor a halál ötven órájában utójára nekidúrálta magát a Wehrmacht az Ardenneknben. Ez csak a II. világháborús listájuk, elit alakulatként az USA későbbiekben viselt csúnya dolgaiban is bőven kaptak szerepet. Az Empire legújabb

Nevezetesen az, hogy a multiplayer játékon kívül csak küldetéseket lehet játszani – campaign náne! Scenariokból is azért lényegesen többhöz van szokva az avatott stratégia – de ezt csak addig keveselli, amíg meg nem tudja, hogy meddig tart egy. Utána már sok is lesz...

KELL EGY CSAPATI

A játékban kicsiny, szakasz méretű egységeket (max. 18 fő) fogunk kommandórozni, de pont ebből adódóan minden egyes tagjának teljesen önálló személyisége is lesz. Az első feladatunk, hogy a legénységi és a tisztí barakkokban vidámkodó népekől összetorbitáljuk a csapatot. A sárka névvel jelletteket lehet elhappolni, a zöldek már benne vannak a csapatban, a feketéknek pedig más bevetésen akad

mi gyakorlatot igényel, ugyanis sajnálatos módon embereink teherbírása (ENC) véges: gonosz szankciók nélkül max. 63 egységnyi súlyt cipelhetnek, amiből ugrásnál már eleve lejön az ejtőernyő 6 pontja. Az összteherbírásnál azért több cuccot is elvihetünk a bevetésre, ugyanis két 50-es úrméretű tartályba is pakolhatunk, amit majd szépen utánunk szórnak a gépen maradó fiúk – csak győzzük majd megkeresni... A probléma már csak az, hogy a bevásárlást csak eléggé ötletszerűen végezhetjük, ugyanis a cuccok ráaggatása az embereinkre egy másik épületben történik – hogy vajon miért nem lehet a fel-tankolt tárgyakat azonnal a kezébe nyomni a fiúknak, csak a jóisten tudja...

A szállásmesternél szerelhetjük fel fiainkat mindenféle holmival, ami nem fegyver. Néhány alapvető dolog már eleve rájuk van aggatva (például igen kínos lenne, ha valamelyik harci lázban égő deszantosunkról ugrás közben derülne ki, hogy elfelejtett ejtőernyőt hozni magával), de tulajdonképpen szinte mindenre szükség lesz, mert hiányuk egy csomó harci tulajdonság csökkenésében fog megnyilvánulni. Az ejtőernyős rop-pant szomorú, ha nincs nála élelem, víz, cigaretta, váltás ruha vagy ötkészlet, és természetesen nem baj, ha van nála iránytű is. Alapvető fontosságú, hogy vigyünk magunkkal térképet (a biztonság kedvéért többet is), ugyanis ennek híján nem tudjuk behívni az eligazításon látott stratégiai térképet, és úgy kicsit körülményes lesz megtalálni a célpontot.

Fegyverek közül lehetőség szerint minden katonának legyen pisztolya, valamilyen kézfegyverre (karabély vagy géppisztoly), és kézigránátja, a nagyobb hatásfokú fegyvereket pedig értelemszerűen a speciális képzettséggel rendelkező fickókra aggassuk rá. Nem árt elolvasni az eligazításnál, hogy mi is a bevetés elsődleges és másodlagos célja, és aszerint összeállítani a különleges felszerelést: nehéz lesz ugyanis felrobbantani valamit, ha például nem vittünk magunkkal – elegendő – robbanóanyagot. Kellemetlen meglepetések elkerülése végett jelezném, hogy minden egyes lőfegyverhez külön muníciót is kell veteleznünk...

ládias hangulata, de talán mégsem óhajtanak túl sokan minden küldetés előtt másfél órát szórakozni ezzel: akárcsak a toborzásnál és a felszerelésnél, itt is el lehet menteni és az újabb küldetésekre vissza lehet tölteni egy-egy beállítást, sőt, itt már alaphoz el van mentve három speciális célra összeválogatott osztag. Miután ilyen szépen megvagyunk, kitálálhatjuk, hogy elzavarjuk a fiúkat a gyakorlóterre, azaz "hadgyakorlatot" indítunk (ami nem biztos, hogy jó ötlet, mert néhányan már eleve sebesülten térnek

Nem Ace a legnagyobb ász, de azért még ő is befér a pakliba

WS: 16	TS: 13	VT: None	Lan: None
--------	--------	----------	-----------

Nickname:	Ace
Home Town:	Monmouth, Oregon
Height (in):	70
Weight (lb):	167
Age:	25
Rank:	2nd Lieutenant
Years of Service:	5

Bio: Ace is always ready to jump into a fight and start throwing punches. His leadership abilities aren't top notch, and he knows it. He tends to leave combat decisions to his Sergeants so that he can concentrate on fighting, where he excels.



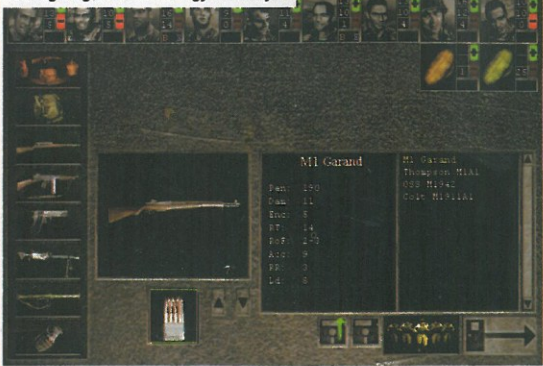
stratégiai játékában a Vijjogó Sasok D-napon végrehajtott akciói elevenednek meg, olyasféle feldolgozásban, mint mondjuk az Eidos Commandosa, vagy az SSI Soldiers at Warja. Az egykorú visszaemlékezések szerint nem volt kimondottan szórakoztató dolog ejtőernyősnek lenni a D-napon, mert az éjjel fél egykor kezdődő hadművelet már a ledobásnál totális káoszba fulladt: a katonák a vak-sötétbe ugrottak, és fogalmuk sem volt, hogy ugyan hova is fognak érkezni – ráadá-

dolga. Egy katonára kattintva megjelennek alapvető tulajdonságai (tapasztalat, intelligencia, erő, satöbbi), az ezekből kalkulált harci jellemzői, valamint különleges skilljei. A WS és TS a fegyver- illetve kézigránát ügyekben való jártasságot mutatja, de ezeknél jóval fontosabb a WT által mutatott különleges képzettsége. Ez háromféle lehet: géppuska, páncélőköli és robbanóanyagok. A speciális képzettség igen hasznos lesz bevetés közben: egy robbantási szakértő például harmadannyi töltettel takaríthat el egy objektumot, mint mondjuk egy amatőr. Fontos szerep jut a német vagy francia nyelvtudásnak, mert tolmácsolásukkal alkalomadtán kikérdezhetjük a hadifoglyokat, elolvashatjuk az elesett németeknél levő iratokat, illetve fontos információkat szerezhetünk francia partizánoktól vagy helybéliektől.

HÉTVEGI BEVÁSÁRLÁS

Ha a csapat megvan, nekiállhatunk feldíszíteni őket különböző cuccokkal, úgy mint fegyverekkel és különböző felszerelésekkel. Az ideális összeállítás kiválasztása né-

"Szuper csapat". Márcsak egy mohawkrizulás néger hiányzik belőle, de azt esetleg még betömöm az egyik tartályba



sul roppant kellemetlen lehet az ismeretlen távolságban levő föld felé lebegni, amint a földi fogadóbizottság nyomjelzői repkednek a kiváló célpontot nyújtó ernyők körül. Ennek megfelelően az – elég gagyira sikeredett – intro is egy sebesült normandiai rémálmát mutatja be, majd a főmenübe csüppenünk, ahol igen kellemetlen meglepetés fogad.

101st Airborne

Leccsapnak a Vijjogó

MINDENKI A HELYÉRE!

A fegyverraktár melletti teherautó az Assembly Area, ahol a fegyvereket és cuccokat szétoszthatjuk az embereink között. Ahogy az előbbiekben, ez is lehet automatizálni, de azért jobb, ha nem a gép találja ki, hogy az ütősebb fegyverek kinél legyenek.

Talán a szerzőknek is feltűnt, hogy ugyan csapatunk összeválogatásának és felszerelésének megvan a maga kis csa-

vissza), vagy kihajtjuk őket a reptérre, mert már várja őket a napfényes (illetve kezdetben holdfényes) Normandia.

HOPPI!

Felszállás előtt meghatározhatjuk az ülésrendet. Ez "roppant fontos" dolog, a kézikönyv szerint ugyanis "a légelhárítás megrongálhatja a gépet, és a túlélésre annál nagyobb esélye van az ejtőernyősnek, minél közelebb ül az ajtóhoz." Meglehet,

hogy ez fedi a valóságot, de abszolút nem ez lesz a legnagyobb gond.

Az ugrás roppant szórakoztató dolog lesz, de végeredményét tekintve sokkal inkább idegesítő. Az emberkéink az ültetési sorrend alapján egyenként ugranak és egy mókás filmbejátszás tudatja velünk, hogy hogyan sikerült a földet érésük. A "biztonságban leérkezett" üzenet például nem igazán sűrűn szerepel. Annál gyakrabban sérülnek meg leérkezéskor. Néhány ejtőernyős elszakadhat az egészségtől, ezeket a környéket beboklászva a későbbiekben új-

TÁMADÁS A BOZÓT ELLEN

Földet érés után mindig szép sorban fog-nak lépni embereink (már amelyik még megvan). Minden egyes parancs bizonyos számú akciópontot fog fogyasztani, minél bonyolultabb annál többet. A parancsokat a jobb gombbal elérhető ikonmenüvel adhatjuk ki. Az első dolga minden fickónknak az, hogy kikecmergjen az ejtőernyőből. Ez a művelet több mint 40 AP-ba kerül, tehát vagy három körön keresztül fog tartani (készel felszerelt embereinknek feleannyi ideig). A parancsot nem kell minden kör elején kiadni (ilyenkor mindig újra kezd), a zöld színű folyamatos akció gombot kell használnunk. Ejtőernyőseink háromféle mozgásra képesek: futnak, sétálnak vagy kúsznak. Nyilván nyílt terepen egy körben az elsővel lehet a legmesszebbre jutni, de ilyenkor az emberünk nem ér rá figyelni olyan apróságokra, mint az aknák, amit a vendégszerető germánok igen sűrűn szórak szét. Aknára lépni nem egészséges, ráadásul az aknáknak megvan az a kellemetlen szokása, hogy nem csak azt amortizálják, aki rájuk lépett, hanem a hatótávolságukban levő minden emberünket is (és persze németeket is). Az álló célpont nyilván jobban lát, mint mondjuk a guggoló, vagy fekvő – de természetesen nagyobb célfelületet is nyújt az ellenfél lesipuskásainak és az arra járó aknaszilánkoknak. Sebesült társaikat az ejtőernyősök a szomszéd pozícióban állva elsősegélyben részesíthetik, már amennyiben van náluk kötszer. A sebesülteknek egyébként csökkennek az akciópontjaik, rosszabb esetben pedig teljesen cselekvés-képtelenné válnak. Az egyik legfonto-

Tízennyecéből nyolc épségben földet ért – világrekord!



be kerül, de nyilván pontatlanabb is. Az persze gond, ha elfogyott a töltény, illetve eltört vagy elakadt fegyver, de mondjuk az utóbbi esetben meg lehet javítani néhány AP fejében. Kellemes móka a hullarablás lehetősége: az elhullott friteket átkutatva fontos katonai iratokra lelhetünk, de a cserebere ikonnal a cuccaikat is hadiszákmánnyá nyilváníthatjuk. Ugyanezzel az ikonnal lehet egyébként cserélni két katonánk, illetve katona és egy tartály között, vagy egyszerűen csak lepakolni a földre. A tűz alatt levő embereink hajlamosak megijedni, pánikba esni (néha megadni magukat), illetve ámokfutást rendezni. Ilyenkor

nem ostromolja az egeket. Az emberek és a cuccok összeválogatása igencsak hosszadalmas és körülményes feladat (már amennyiben érdekel, hogy ki mit visz magával) – igazán nem ártott volna valahogy összevonni, ráadásul minden egyes emberre/tárgyra kattintás után mindig egy exitet is kell külön nyomnunk (egy jobb click nem lett volna egyszerűbb?). Való igaz, hogy egy légideszant hadműveletben tényleg vannak veszteségek már az ugrásnál is, de azért kicsit idegesítő, hogy rendszeresen az embereim fele érkezik célba, és rendszeresen azokat fújja el a szél, akinél a robbanóanyag vagy a térkép van. Amikor

meg az akcióba csöppenünk, ez csak időzélben értendő, mert az biztos, hogy nem ez a legpörgösebb játék, amit ezidáig láttam. Nem biztos, hogy rossz ötlet volt a Close Combatokkal szemben körökre osztani a játékokat, de a mozgás a kevés AP miatt nagyon korlátozott, és az neveléses, hogy mindig ugyanahban a sor-

Jó a csapat: az egyik gyengédkedik egy kicsit, a másik meg megadta magát a bozótban...



e in Normandy

gő Sasok

ra bevehetjük az egységbe. Azokat már kevésbé, akik végérvényesen eltévedtek, nem nyílt ki az ejtőernyőjük, vagy már röp-tükben lelőtték őket a fritek. Ugyan a sérülések rendszerint nem túl súlyosak (azaz az akcióban még használható a fickó), de azért igen sajátos húzás a játéktól, hogy rendszerint a csapat egyharmada érkezik meg épen a célterületre. Ugyanez vonatkozik a plusz cuccot tartalmazó tartályokra is: hát eddig még egyet nem találtam meg – mindet elfújta a szél...

Térkép csata után: már csak Campbell közlegény fosztogatja a hullákat



sabb parancsikon a szem, amire az ejtőernyős hirtelen kiegyenesedik, és gyorsan körbepillant. Ezzel még azelőtt kiszúrhat egy orvlövészt, mielőtt az egy barátságos sorozatot intézne hozzá (mozgás előtt tehát nem árt sűrűn használni). Tüzelni az aktuális fegyverrel célzott lövéssel és területtűzzel is lehet, az utóbbi kevesebb AP-

nem tudjuk irányítani őket, de a pánikot a Motivate parancsral csillapíthatjuk. A kis térképen csak a terep egy szektorát látjuk, ami csak töredéke a teljes harctérnek. Egy szektort bizonyos szélein el lehet hagyni, viszont új szektorra csak akkor vált a masina, ha az összes életben levő emberkénk kigaloppozott a képernyőről.

VIJOGÓ CSIRKÉK

... mert ezek azért a Commandos mellett nem igazán sa-sok. Jó, hogy a szerzők a Close Combatok mintájára próbálták meg imitálni, hogy a harcmező nem személytelen csapattestek, hanem önálló, egyes emberek harcolnak, de a végeredmény

nem ostromolja az egeket. Az emberek és a cuccok összeválogatása igencsak hosszadalmas és körülményes feladat (már amennyiben érdekel, hogy ki mit visz magával) – igazán nem ártott volna valahogy összevonni, ráadásul minden egyes emberre/tárgyra kattintás után mindig egy exitet is kell külön nyomnunk (egy jobb click nem lett volna egyszerűbb?). Való igaz, hogy egy légideszant hadműveletben tényleg vannak veszteségek már az ugrásnál is, de azért kicsit idegesítő, hogy rendszeresen az embereim fele érkezik célba, és rendszeresen azokat fújja el a szél, akinél a robbanóanyag vagy a térkép van. Amikor

meg az akcióba csöppenünk, ez csak időzélben értendő, mert az biztos, hogy nem ez a legpörgösebb játék, amit ezidáig láttam. Nem biztos, hogy rossz ötlet volt a Close Combatokkal szemben körökre osztani a játékokat, de a mozgás a kevés AP miatt nagyon korlátozott, és az neveléses, hogy mindig ugyanahban a sor-

rendben kell lépni az embereinkkel. Egyéb apró marhaságokat kár is sorolni, maradjunk annyiban, hogy a tényleg nagyon jó zenét leszámítva igen közepes egy játék ez, különösen ha a piacon lévő konkurenciáihoz hasonlítjuk. Sajnos csak türelmes fanatikuskoknak ajánlható, pedig a témában lényegesen több volt.

101st Airborne

ISI Simulations Empire Interactive
http://www.empirestrategy.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, DirectX-komp., hangkártya, 2MB videokártya, Win95
Ajánlat: P133, 32MB RAM, 8xCD

Kissé nehézkes, kissé unalmas, egy kissé sem szép – de jó hosszú

68%

Kalóznak lenni rendszerint igen szórakoztató, bár kissé megterhelő mulatság. Ez kiderülhetett mondjuk gyermekkori olvasmányainkból (Tom Sawyer és Huckleberry Finn Mark Twaintól), gyermekkori C64-es játékainkból (Pirates! Sid Meiertől), vagy akár a PC-s kalandjátékok (h)ős-korából (The Secret of Monkey Island a Lucasartstól) – vagy akár a jelenből is, hiszen Guybrush Threepwood kalandjainak harmadik felvonását nem is oly rég kaparinthatták kezükbe a szerencsés PC-kalandorok. Beszívni a nyílt tenger sós illatát, kincset keresni a Karib-tenger feltérképezetlen szigetein, vagy egy üde magánvállal-

(a 18. század eleje) már nem igazán kedvez a leendő kalózoknak, de a munkanélküliségi hullám és a nehéz gazdasági helyzet azért nem zárja ki, hogy Nick koma naphosszat a "tengeri magánvállalkozás" fentebb említett diszkrét bájjáról ábrándozzon. Talán vajmi valószínűséget nyújt ezeknek az álmoknak az a legenda, amelyről az intro moziban feltűnő csúnya néger jósnőtől értesülünk. Kezdetben (vagy legalábbis e történet kezdetében) vala Redjack kapitány és az ő vidám Brethren név-

SZOFTVERKALÓZOK

spanyol hadihajók közül ugyan az elsőként feltűnőt még sikerült a tenger fenekére küldenie, de a továbbiakban rárontókkal szemben már alulmaradt, és legénységéből csak néhányan éltek túl a vereséget. Köztük az áruló is, aki befújta a spanyoloknak a Brethren...

Erről persze főhősünk csak hallomásból értesülhetett a kies Lizard Pointon, miként arról is, hogy egy ismeretlen jóakarója néhány bér-gyilkost küldött elpusztítására. A játék kezdetén a tengerparton üldögélve találkozunk vele (mármint főhősünkkel), amint ábrándozva nézeget egy palackba zárt hajó-modellt. Mivel ez hosszabb távon nem túl épületes szórakozás, idővel visszatér a városkába, ahol érdekes események kavarják fel a szürke hétköznapi állóvizét: egy kalózhajó kötött ki az öbölben. Ahogy visszaindul az erdőn keresztül, észreveszi, hogy egy méretes szablyával felszerelkezett fekete csuklyás alak oszon utána. Mint később kiderül, abból a célból, hogy a szablyával jelentős töreést okozzon életútjában.

A város szélén álló házban kedves bátyánk azzal fogadja csekélységünket, hogy épp ideje lenne munkába állnunk: az egyetlen

alkalmazottak felvételére – már amennyiben azok elég képzetek a harcban, továbbá kézzelfogható tanúbizonyosságát teszik bátorságuknak. Az első feladatunk tehát az, hogy megfelelő jártasságra tegyünk szert a kardvívásban (ebbe beletartozik az is, hogy észbontó sebességgel ugráljunk el a hozzánk vágott rumosüvegek elől), továbbá megöljük az öbölben kószáló vérszomjas cápát. Miután Lyle nevű kiképzőnk elégedett a teljesítményünkkel és Justice kapitány-nak is felmutatjuk a cápa egyik fogát, már fedélzetre is szállhatunk, hogy végére járjunk a Brethren

Az még rendben van, hogy a kapitány térdéig ér a pult, és kábé a derekáig a csapos, de az már nem, hogy egy stokit növesztett a lábán



kozás ("privateering") keretében adómentes jövedelemre szert tenni különféle kereskedőhajók rakományának átvállalásával – mi is az, ami jobban bearanyozhatja ezt a szomorkás novembert?! Talán nem is csoda, hogy egyes

re hallgató testvéri legénysége, akik elsődleges feladatuknak tekintették, hogy lépéseket tegyenek azon spanyol gályák menetességének fokozása érdekében, amelyek a dél-amerikai gyarmatokról összeharcsolt kincseket szállították az Őházába. Bármely ilyen gálya ugyanis rekordsebességgel hasította az óceán habjait, mihelyt a horizonton megpillantotta Red-

játékfejlesztők időről-időre visszatérnek ehhez az örökzöld témához, miként történt az a Redjack: Revenge of the Brethren esetében is.

A játékban Nicholas Dove-ot, a tizenhetedik életévét éppen betöltött reményteljes ifjoncot alakítjuk, aki csendes unalomban éldegél egy elhagyatott sziget, Lizard Point nevű városában. Igaz, hogy ugyan a hely (a La Manche-csatorna) és az idő

jack kapitány és vidám kompániája hajóját. A Brethren társaság azonban nemcsak a tengeren, hanem a szárazföldön is felettebb kertes hírnévnek örvendett, hiszen nemcsak a nyílt vízen, hanem a kikötőkben is megpróbálta levenni a terhet a spanyol logisztikusok válláról. Az egyik ilyen vállalkozásuk azonban kissé kellemetlenül sült el: ugyan a nemesfémek már Cartagena kikötőjéből sikeresen a Brethren hajójára vándoroltak, a kalózhajó már nem tudott időben olajra lépni: a lesben álló

munkalehetőség per pillanatot a kikötőben horgonyzó kalózhajóban nyilvánul meg. Hasonló ötleteket tár elénk a városka főterén grasszáló Elizabeth nevű hölgy is, akit a megboldogult kedves papa hitelezői szorongatnak, és anyagi boldogulását csekélységünk kalózkariertől reméli. A kalózhajó parton található személyzetének egy része ugyan kissé báránytalan hangulatban van, viszont a sőtésben horgonyzó kapitány hajlandóan mutatkozik új

legendájának, a kincs hollétének, továbbá az áruló és a lemészárolásunkra törekvő úriember kilétének. Ez vagy három CD-t vesz majd igénybe...

A zord külső érző szívet takar, még akkor is ha barátunkat nem vennék fel a Signal laboratóriumába



Egész tűrhetően telik az idő újdonsült munkahelyünk fedélzetén – csoda, hogy volt üresedés!

Az első szó, ami negyedórányi játék után a Redjackról eszembe jutott, az így hangzik: érdekes. Vagy inkább: meghökkenítő. Ez egyaránt vonatkozik a grafikára, a felületre és a történetre. A grafikában elsősorban a stílusra gondolok, nem pedig a kivitelezésre, hiszen az a 3D-kalandjátékok mostanában divó sémáján alapul: játék közben a terepet saját

A nagy kalózt érdeklik a szakmai kihívások: idővel nemcsak a kard és a rumosüveg mesterévé válik, hanem az ágyúévé is



nyolgyai problémák akadnak az engine-nel: addig nincs is baj, amíg csak egy sima háttért kell megjeleníteni, de amikor ezen a háttéren már egy-két szereplő vagy tárgy is megjelenik, akkor már komoly problémák akadnak, mert a a sprite-ok legalább olyan foghíjasak, mint a szereplők túlnyomó része – az arányokról meg talán jobb nem is beszéljünk.

A kezelőfelületre nem lehet panasz, mert az egyszerűbb már nem is lehetne. A nyilak irányába foroghatunk, a talpas nyilak irányába ballaghatunk, a kéz pedig azt mutatja, hogy "interactolhatunk" egy jót (felvehetünk/működtethetünk valamit, beszélhetünk egy szereplővel,

kedni, mint LeChuck szellemkalóz komolyabb mennyiségű grog elfogyasztása után. Ötletes viszont a tárgylista, amit a képernyő bal alsó sarkában levő ládikó jelképez: rendszeren csak a szellemképét látjuk, csak a pointer rámozgatásával jelenik meg és válik aktívvá. A kinyitott ládával egymáson is "használhatunk" tárgyakat.

A párbeszédek a Monkey Islandekben megszokott módszerrel zajlanak, vagyis egy szereplőre kattintva kapunk egy pár lehetséges mondatot. Alkalmassint akad egy pár poén is, de a csevegés végkimenete

rendszerint ugyanaz, tehát ha egy szereplőtől várhatunk valamit, akkor tulajdonképpen előbb-utóbb – a kiválasztott mondatától függetlenül – el is érjük a célunkat. Ez mondjuk nem is akkora baj, mint az, hogy a szereplők beszélnek. Illetve AHOGY beszélnek. Cyberflix-nél nyilván perfekt angol mindenki, tehát valamelyest megértik azokat az emberkéket is, akik ezerrel hadarnak, de rágószerveik nyomasztó hiánya miatt enyhén szelypfítenek vagy vaccsolnak. En viszont nem tartozom a Cyberflix kötelékébe (és valószínűleg rajtam kívül vannak még hozzám hasonlók e Föld kerekén), tehát igazán nem ártott az a felhasználóbarát funkció, ami esetleg szövegesen is megjeleníti csevegő partnerünk mondókáját – de nem ezzel a fertelmes ízléstelen-



Fergeteges kardpárbaj egy Arábiában őshonos nindzsafaj, és Ács Feri egyik vörösingese között



"Lám a cápa szája tátva, bárki látja fogcsorát..." – csak meg ne tudja Cousteau kapitány, mert lenyom a torkotokon egy Calypso-zoknit!

REDJACK

THIREN

stb.). A reklámdubában szereplő "teljes 360 fokos szabadságfok" ezért enyhe túlzás, mert ez egy trükk révén csak egyes pozíciókra vonatkozik. Ráadásul kezdetben kissé idegesítő, hogy a nézőpont az éger legkisebb mozdulatára is azonnal változik, következőképpen eleinte (meg később is) úgy fogunk közle-

szemszög-ből látjuk 640*480-ban, az egyes helyszínek közötti mozgást pedig 320*200-as videók próbálják szemléltetni. Valami olyasmi ez, mint amit a Zork: The Grand Inquisitorban, a Rivenben vagy mondjuk a Black Dahliban láttunk az utóbbi időben. Az állóképeknél ez még tűrhető látványt nyújt, mozgás közben már kevésbé. Ugyanez vonatkozik a grafikára akkor is, amikor valamelyik szereplővel elegyedünk csevegésbe: a kinézetük és animációjuk ugyan sajátosan bohókás, de ez mondjuk sokkal inkább illene egy Curse of Monkey Island-stílusú dillsztorihoz, mint mondjuk ehhez a R. L. Stevenson Kincses szigetéhez hasonló, vagyis lényegesen komolyabb történethez. Ezt persze egyéni sajátosságként még el is fogadhatnók, de azt már kevésbé, hogy némi tyéh-

Lizard Point halkupece, akiről mindenki azt állítja, hogy nem teljesen normális. Vajon mire alapozhatják ezen állításukat?



Are you?
Why do they say that?
Who says?
It doesn't matter to me.

redjack
Cyberflix/THO
<http://www.thq.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, 8xCD

Ha ló nincs, jó az öszvér is

79%

CoVboy

Miután kellőképpen kigyönyörködtük magunkat a magyar nemzeti "professzionális" bajnokság most éppen nem látható meccseiben, vagy abban, hogy ezek a vérbeli profizmust sugalló együttesek hogy is hullanak ki vérlázító gólkülönbségű meccseken a nemzetközi kupákból egy-egy (éppensághogy) európai középsapatnak nevezhető ellenféllel szemben, éppen itt az ideje, hogy egy kicsit az igazi futball világgal is foglalkozzunk. Erre kitűnő lehetőséget szolgáltat az EA Sports fedőnevű "noname" cég legújabb üdvös-

váltak a számítógépes programok és adaptációk világában.

Miután a program meglehetősen bonyolult (talán ez nem is olyan jó szó, maradjunk inkább az "összetett"-nél), már előre szólok, hogy mindenki dupla adag szotytolát és egy váltás mezt is készítsen a gép mellé. Amíg ezzel szépen elkészültök, engedjétek meg, hogy egy kicsit elkanyarodjak magától a programtól, és kitörjön belőlem a csak igen kevésse lappangó fociőrült – vagyis a mai angol labdarúgás helyzetéről ejtsek egy-két rövid, keresetlen szót.

kat indítottak a médiában, és megpróbálták az angol stílusú játék (meglehetősen poshadt) állóvizét más felfogásban játszó külföldi játékosokkal (és edzőkkel) felkavarni, illetve – stíluszerű hasonlattal élve – az enyhén begyöpösödött angol stíluson csiszolni. Nos, a kísérlet sikerült, a PL ma Európa (és ezáltal a világ) talán legerősebb bajnoksága, melyet teltházas, rács nélküli (!) gyönyörű és hipermodern stadionok előtt játszódó, nagyon magas színvonalú mérkőzések alkotnak. Az emberek családostul, gyerekekkel járnak a meccsre, mely után örömmel vagy bánatukban jól kajálhatnak/piálhatnak vagy szórakozhatnak a stadionokhoz kapcsolódó sport- és szórakoztató centrumokban (természetesen nem egy Manchester Plaza nevű marhaságra gondolok). Egy szó, mint száz: a foci hatalmas üzlet lett és mindenki jól jár vele – a drukkerok, a klubok, a TV-csatornák, és állam bácsi is nagyon sokat kasszíroz belőle. Azért a bennem bujkáló kisördög elmondhatja velem, hogy a drukkerok egy (kis) része nem nagyon változott meg, csak annyi a különbség, hogy manapság a kontinensre járnak át törni-zúzni. Otthon nem engedik be őket a pályákra... Miért mondtam mindezt el? Nos azért, mert ha sikeresen szeretnék tevékenykedni a programban, ezt a mai felfogást kell egy kicsit magunkévá tennünk, méghozzá minden értelemben. Alapvető feladatunk természetesen a csapat minél sikeresebb szereplése, de ez egy modern menedzser esetében mára már szinte egybefonódik a klub gazdasági helyzetének felügyelésével is. A játékban is két részre oszthatjuk a teendőinket: az egyik a szakmai munka, a másik a biznisz.

lis lehetőségünk, ha maga a csapat egyenlege már méreletesen pozitív felhangokkal rendelkezik, és úgy is szerepel, mint aki ezt megengedheti magának. A bevételi oldalon a nézők, a klubhoz kapcsolódó profitorientált tevékenységek (büfé, klubshop, stb), a szponzorok, a TV-díjak, a PL-ben, illetve a nemzetközi kupákban való részvétel áll – de ezektől függetlenül például már olyan is előfordult, hogy egy helyi bank a jó szereplésemre való tekintettel hozzámvágot 3 millió

Gondolom az Arsenal nem titkalkozna, ha jövőre a valóságban is így festene a Premier league bajnoki tabellája

ENGLAND PREMIERSHIP	PLAYED	WON	DRAWN	LOST	PTS	GOALS FOR	GOALS AGAINST
1 Arsenal	9	8	1	0	21	1	25
2 West Ham Utd	9	6	2	1	9	4	20
3 Derby County	9	4	4	1	9	3	16
4 Leeds United	9	5	1	3	8	7	16
5 Aston Villa	9	4	3	2	8	3	15
6 Middlesbrough	9	5	0	4	8	8	15
7 Newcastle Utd	9	4	2	3	9	5	14
8 Liverpool	9	4	2	3	12	11	13
9 Crystal Palace	9	3	3	3	16	10	12
10 Middlesbrough	9	3	3	3	6	6	12
11 Sheffield Wed	9	3	2	4	7	10	11
12 Wolves	9	3	2	4	6	9	11
13 Bury	9	2	4	3	6	9	10
14 Blackburn	9	3	1	5	5	9	10
15 Everton	9	2	3	4	4	5	9
16 Leicester City	9	2	3	4	6	10	9
17 Tottenham	9	2	3	4	7	11	9
18 Coventry City	9	2	1	6	4	14	7
19 Charlton Ath	9	1	3	5	2	14	6
20 Chelsea	9	0	5	4	3	8	5

kéje, amely most kivételesen nem a FIFA és soron következő évszámát, hanem a meglehetősen kacifántos nevet viselő F.A. Premier League Football Manager 99. (Bár ez a másik is erősen itt van a kanyarban, és az sem kizárt, hogy decemberi számunkban át is gördül a célegyenesen.)

Mi a fenét takarhat ez a jó hosszú név? Nem kell hozzá nagy ész, hogy annak, aki csak egy kicsit is tájékozott a focivilágban, rögtön beugorjon a manapság reneszánszát élő angol bajnokság. Igen, az itteni csapatokat menedzselhetjük, akár a negyedik divízióig, üdítő pluszként megspékelve a skót bajnokság különböző kockás mezeket viselő résztvevőivel. Talán bőven elég annyit előre bocsátani, hogy mindezt a szokásos EA Sports minőségben kapjuk. Hiába, ők már egy szinte verhetetlen márkanévvé

A játék kitalálói bizony alaposan elmaradtak egy időben az európai labdarúgás általános színvonalától – és ezt nemsokára érzékelték is, mert az eredmények nemzetközi szinten nem akartak érkeznii. Hol volt ekkor már a Liverpool fantasztikus BEK-sorozata, vagy akár a 66-os VB aranyérem! Az angol foci hírnevét ekkortájt szinte kizárólag a fanatikus drukkerok szolgáltatták, méghozzá azzal, hogy jártukban-keltükben lebontottak egy-két stadiont (néha az azt körülvevő várost is), valamint bedaráltak (igaz, kölcsönösen) egy pár tucat ellendrukkert. Ezt a tarthatatlan állapotot próbálta az F.A. (az angol fociszövetség) megszüntetni a Premier League bevezetésével. A labdarúgásba rengeteg pénz fecőlték, a stadionokat korszerűsítették, a drukkerokat alaposan megszürték, hihetetlen reklámhadjárato-

kat indítottak a médiában, és megpróbálták az angol stílusú játék (meglehetősen poshadt) állóvizét más felfogásban játszó külföldi játékosokkal (és edzőkkel) felkavarni, illetve – stíluszerű hasonlattal élve – az enyhén begyöpösödött angol stíluson csiszolni. Nos, a kísérlet sikerült, a PL ma Európa (és ezáltal a világ) talán legerősebb bajnoksága, melyet teltházas, rács nélküli (!) gyönyörű és hipermodern stadionok előtt játszódó, nagyon magas színvonalú mérkőzések alkotnak. Az emberek családostul, gyerekekkel járnak a meccsre, mely után örömmel vagy bánatukban jól kajálhatnak/piálhatnak vagy szórakozhatnak a stadionokhoz kapcsolódó sport- és szórakoztató centrumokban (természetesen nem egy Manchester Plaza nevű marhaságra gondolok). Egy szó, mint száz: a foci hatalmas üzlet lett és mindenki jól jár vele – a drukkerok, a klubok, a TV-csatornák, és állam bácsi is nagyon sokat kasszíroz belőle. Azért a bennem bujkáló kisördög elmondhatja velem, hogy a drukkerok egy (kis) része nem nagyon változott meg, csak annyi a különbség, hogy manapság a kontinensre járnak át törni-zúzni. Otthon nem engedik be őket a pályákra... Miért mondtam mindezt el? Nos azért, mert ha sikeresen szeretnék tevékenykedni a programban, ezt a mai felfogást kell egy kicsit magunkévá tennünk, méghozzá minden értelemben. Alapvető feladatunk természetesen a csapat minél sikeresebb szereplése, de ez egy modern menedzser esetében mára már szinte egybefonódik a klub gazdasági helyzetének felügyelésével is. A játékban is két részre oszthatjuk a teendőinket: az egyik a szakmai munka, a másik a biznisz.

Kezdjük az edzői tevékenységgel. A programban tulajdonképpen minden helyt kapott, ami csak erre az ágazatra vonatkozhat, úgy mint: taktika, felállítás, átigazolások és szerződéskötések, a csikócsapat felügyelése, az ellenfelek megfigyelése, a bajnokságok és kupák állásának szemmel tartása és analízise. Igen részletes és kimerítő – tulajdonképpen szinte tökéletes. Ami a pizsok anyagiakat illeti, itt a (természetesen) naprakész anyagi helyzet mellett a szponzorokkal kötött szerződések felügyelése, a jegyárak megszabása, a stadionok és a kiszolgáló létesítmények karbantartása, javítása, korszerűsítése lesz a feladat. Olyan részletességgel mentek bele az EA-s srácok, hogy például mi határozhatjuk meg a gyártóktól rendelhető sapkák, sálak és különböző klubrelkviák mennyiségét, az éves árakat, vagy egy nagyobb trófea begyűjtésekor az "Út a csúcsra" videokazetta illetve könyv ellenértékét. Ez sem kis feladat, bár tény és való, hogy a legtöbbjére csak akkor lesz reá-

fontot (elképesztő ez a pénzmennyiség magyar szemmel, ráadásul egy "kis-csapat" (28 ezres stadion...) jutottam fel a Premier League-be), azzal a kis üzenettel, hogy jól nézzem meg, mire verem el. Hmmm, ez derék – bár csak Ronaldo 23 millió fontba kerül... Tulajdonképpen a feladatunk azért érdekes, mert ha anyagilag jók vagyunk, szakmai gond sem lehet túl sok, lévén veszünk egy pár nagy spíler, és rögtön megy a dolog. Ellenben, ha rosszul szereplünk, nem akarunk sem a nézők, sem a szponzorok

A csinos kis lepedő megvédi a gyepet ferflagyástól – de vajon ki a szűsz lehet a szponzor?

PITCH COVERS

- PITCH COVERS
- UNDERSOIL
- SPRINKLERS
- DRAINAGE

GENERAL INFO
Pitch covers will help keep the pitch free from overnight frost damage and give added protection during FA events. Although games will not be cancelled without covers wear and tear will increase which will negatively affect player performance.

BUILDING INFO
Cost to Build: £200,000

COMPLETED

A tökéletes összképhez már csak egy elői zöld, hátul csikos látó hiányzik a stadionbomból

FINANCE

- BUILDING
- TABLES
- ANALYSIS
- EMAIL

STADIUM

CHANGES

- STADIUM
- STADIUM
- AVK
- CLUBS

STADIUM INFO

CLUB ESTABLISHED: 1892
 Material: £10,000
 Building cost: £10,000
 STAND INFO
 SEAT: £100
 NO. OF: 100
 COST: £10,000
 TOTAL: £10,000
 CURRENT SEAT: 100

GET OPEN

NEW STADIUM

THE F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 99



jönni, és nézheti tíz részeges fanatikus a negyedosztályú meccset a kongó stadionban. Tevékenységünk nagy része a két oldal közti lavírozással fog eltelni, tehát nemcsak sport, hanem gazdasági szimulációval is meg kell birkóznunk. Jó ötletnek tartom, hogy a készítő azokra is gondoltak, akiknek mindegy, hogy kivel, hol és milyen körülmények között, csak az számít, hogy porba alássák teszem azt a Tottenham Hotspur, vagy megnyerjék a KEK-et. Éppen ezért szép sorban

lami szép húzás, hogy hiányoznak a válogatott meccsek. Talán ez a két apróság a játék egyetlen hiányossága. Na meg az, hogy Király Gábor és Dárdai Pali a Hertha Berlinből ugandai nemzetiségűnek vannak feltüntetve – ez azért egy susztermatt volt...

Ami sokkal érdekesebb az a meccsek figyelemmel kísérése. A program (tudtommal elsőként a managerek között) kihasználja a 3D-s kártyák képességeit, bár nem kötelező a meglétük. Ez nem is csoda, hiszen már első pillantásra látszott, hogy egy lebutított World Cup 98 engine-t használ (második pillantásra már NAGYON lebutítottnak tűnt mind a grafikát, mind a riporter hangját illetően. Akinek nem bírja a gépe a grafikai megjelenítést, vagy az idegei a töltötetesséssel eltelő (meglehetősen sok) időt, az akár ki is kapcsolhatja ezt az opciót. Akad ezenkívül 2D-s nézet is,

Na most ez itt vagy 2D-nézet, vagy valami nagyon komoly gombfocimeccs van kialakulóban



lyenek: különösebb kivétlenül igazából nincs rajtuk, talán a közönség lehetne egy kicsit jobban akcióközel-

EA Sports-minőséget hozzák. Más kérdés, hogy itt sajnos nem teljes képernyősek, ami talán ronthat az élvezeti

PREMIER LEAGUE MANAGER 99

Fenegyverek menedzserek

ami marha jópofa: felülről látjuk a pályát, a játékosokat pedig kis karikák helyettesítik. Ebben a nézetben a Space megnyomásával fel is pörgethetjük a meccset, ha nagyon unjuk már a banánt. A játék tehát minden-

ben. Hogy őszinte legyek, a játék zenéje abszolút nem tetszett – nem hiszem, hogy az operaírák hangulata egy focimeccset akár a legkisebb mértékben is tükrözheti. Mindenesetleg az EA Sports igen eklektikus zenei

értékükön, de azért az is igaz, hogy ha kirúgnak a csapattól, így legalább nem rúgom be a monitorom képernyőjét (vagy legalábbis nem biztosan).

A menük egészen csodálatosan festenek egytől-egyig: animálnak, színesek, trillárom, stb., – és ennek tetejébe még átláthatóak is, ami egy csicsás felülettel igen meglepő eredmény. Még mindig igen jó designerei vannak az EA Sports-nak, le a kalappal előttük!

Stílszerűen most azt mondhatnám, hogy az EA megint teli rüsztel vágta a lécc alá a labdát, nemcsak amolyan parasztspiccel fel a lelátóra, mint mondjuk a Gremlin a PM98-al. (Ha így jól belegendolok, akkor meg is érdemeltek volna egy sárgalapot érte. Az a F.A. Premier League Football Manager egy nagyon kellemes kis managerprogram, és jó szívet ajánlom minden leendő edzőnek, mert biztos vagyok benne, hogy még annál is hosszabb ideig fogják nyüszölni, mint amennyi idő alatt a nevét kimondják...

A Farkasok kirándultak a kárpáton túlra

F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER



rá lehet bízni a gépre az egyes tevékenységek irányítását (nemcsak a gazdaságiakat – bármít). Azt sajnos nem tudom megmondani, hogy mindezt hogy végzi, mert én személy szerint nagyon nem szeretem, ha beleszólnak akár a taktikámba vagy belenyúlálnak a bukszámba – ergo teljes irányítással játszottam. A játék meglehetősen nehéz, és időigényes, de egy manager-program emlékezetem szerint az eddigiekben sem arról volt híres, hogy ebédészünetben nyom vele az ember egy röpke menetet.

Amúgy szerepel még a német, olasz, spanyol bajnokság is, kár, hogy innen nem irányíthatunk csapatokat. Érthetetlen módon kimaradt a francia, portugál, holland és belga bajnokság, bár halványan remélem, hogy a végleges verzióban benne lesznek. Ha nem, hát akkor az vigasztalhat mindenkit, hogy a nemzetközi kupákban megtalálunk minden ismertebb csapatot (még magyarok is vannak, sajnos elég reallisztikus játékerővel), bár az nem volt va-

képpen az eddigi leglátványosabb megvalósítást hozza, de – akárcsak a való életben is sokszor – sajnos a játékosokat irányító AI itt is nagyon rossz, vagy legalábbis nagyon vigyáz arra, hogy ajtó-ablak helyzetek is rendre kihasználatlanul maradjanak. Én nem is szoktam nézni (na jó: csak ritkán, a poén kedvéért, meg azért, mert néha vacsorázni is szoktam): nagyon belémvágja az ideget, ha fialim hirtelen felindulásból kihagyunk egy tizenegyest, vagy ordító helyzetből mellérúgják a lasztit. (Mellesleg most már értem, hogy miért őszülnek az edzők már negyven évesen).

A hangszóróból áradó hangok olyanok, ami-

zítésről tesz tanúbizonyságot: nem is olyan rég még a Chumbawamba szerepelt az introban náluk, most pedig ez a vernyogás... Ha már mindenképpen valami komolyabb zenei témát kerestek, talán tesztbeállított lett volna a "Walkürök szárnyalása".

A zenével ellentétben a nagyszerűen montázsolt videók a szokásos kiváló



Ez a látvány mintha valahonnan ismerős lenne nekem...

K.Z.

f.a. premier league fm

EA Sports/Electronic Arts
http://www.ea.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

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

Jelenleg a leglátványosabb focimenedzser

90%

Úgy látszik, Quake-ügyben már soha nem lesz megállás. Az internetet elárasztó ingyen letölthető térképek, modok és total conversionok között ember legyen a talpán, aki még kiigazodik. A hivatalos kiegészítők terén nem uralkodik ekkora káosz – a Ground Zero eddig még csak a második küldetéslemez, elkövetője a Rouge Entertainment. A Rouge nem zöldre szól a szakmában: a Quake első részéhez szintén készítették küldetéslemezt, s az egész potásra sikeredett. Persze ez még nem garancia arra, hogy a

a helyszínt tekintve. Éppen a Stroggok bolygójától iszkolna el a flotta, amikor fura dolgok történnek velük. Először a rádióadás válik zavarossá, majd a gravitációs mező fokozatos erősödésére lesznek figyelmesek a katonák. Az eset egyre komolyabbá válik, a hajtóműveket csúcsra kell járatni, hogy a hajók egy helyben maradjanak. A felerősödött gravitáció láthatatlan csapatként fonja körül a flottát. A remény néhány harcedzett katonában van, nekik kellene elpusztítani az időközben lokalizált gravitációs kutat, mely a felszín alatt található. A katonák kis hajókba szállnak, s megközelítik a gravitációs kút feltételezett helyét.

Hogy mi történik a sok hajóval, azt a játékos fan-

darabig. Van négy új kézfegyver, két új aknatípus, és fél tucat kiegészítő. Az egyik fegyver ETF rifle névre hallgat, s leginkább a kristálylövő fegyverre hasonlít az Unrealből, erejében és gyorsaságában pedig a géppisztoly és a helikopterágyú között van. Igazi nyencség a plasma beam, ami cellákról üzemel (zabálja őket), és folyamatos plazmasugarat lövell ki, mely pillanatok alatt átéget mindenkét. Hasznos darab, de gyorsan lefogyasztja a cellákat. Egy régi klasszikust is visszahoztak, egy közelharcos fegyvert – természetesen a láncfűrészről van szó. Ha közel jutunk vele valakihez, igen aprólékos munkát végezhetünk.

A hagyományos gránátvetőből alakították ki a prox launchert, amivel amolyan taposóaknákat szórhatunk el. A másik aknatípus a tesla mine, melyek sugárakat eresztenek a közelükbe

Tankönyv illusztráció leendő kőrboncnokoknak



akarjátok fedezni talán plusz még egy nap. Egy komplett küldetéslemezről én több pályát várok. Jó pont viszont, hogy a Ground zero nem csak az egy személyes játékot támogatja – készítői becsülettel belepakoltak 14 deathmatch pályát is. Az összeset még nem volt időm kipróbálni, de egyik-másik elég jó. Bár kicsit az a nézet uralkodik náluk, hogy "ha deathmatch, akkor kössünk össze mindent mindennel", s ezért olykor elveszik a pályák áttekinthetősége, és stílusról vagy egyediségről csak ritkán beszélhetünk. Amit kicsit hiányolok, azok a botok – ha már hajlandóak voltak DM pályákat gyártani, igazán beszélhetek volna egy hotmenűt a játékba.

Gáspár

QUAKE II MISSION PACK

Nullásgépek Nullaföldjén

GROUND ZERO

A srácok elurának egy laza Quake-partira



Ground Zero is fennmarad a Quakerek emlékeztében, de mindenesetre biztató jel. Lássuk mivel leszünk gazdagabbak, ha szert teszünk rá. A történet tökéletesen illeszkedik a Quake 2-höz, mind bonyolultságát, mind szereplőit, mind

Kezemből az egyik új fegyver, előttem friss áldozataim



táziájára bízva a program, egy hajó útját azonban nyomon követi az intro: az illető hajó rakétája egy lyukat üt a felszínen, s a hajó a hatalmas üregbe zuhan. Ami most jön, az már a játékosé.

A környezet – igaz persze, hogy ugyanazon a bolygón járunk – kísérletesen Quake 2. A falak textúrái nagyrészt mind-mind ismerősként köszöntenek vissza, nem látni túl sok újat: ami van annak is nagy része átdolgozott. Az uralkodó textúrák mind-mind a Quake 2-ből lettek átemelve, s az újdonság varázsa így nem az igaz. Sebaj.

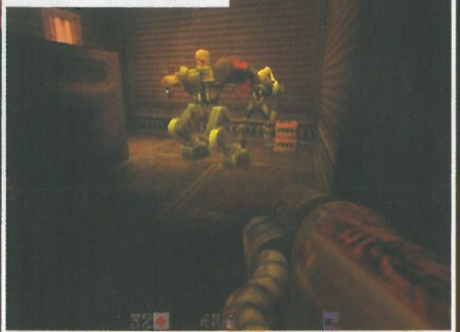
A szörnyek modellezése, elkészítése nem kis feladat. Mindezt még animálni is kell, ami szörnyenként 200-300 fázist jelent. Emellé még jön az "IQ" programozása is, ami megint nem a legegyszerűbb feladat. Így valamennyire érthető, hogy csak öt új szörnyet tettek a játékba (melyek között kettő átdolgozott régi szörny, egy pedig nem is szörny, hanem egy szétlőhető, falra szerelt kis gépjármű). Szóval ne számítsunk sok új figurára, csupa régi jó ismerős fog visszaköszönni (és visszalőni) ránk. Az újak közül egyedül a cyborg-pók az említésre méltó, aki mászik a plafonon, a padlón, ráadásul mindezt gyorsan, s közben zöld sugarakat ereszt meg felénk. Kár, hogy a "szép, új, eredeti" szörnyek tárháza ki is merül benne. Sebaj.

A fegyverekkel el lehet bibelődni egy

merészkedőkre. Érdekes cucc az utóbbi kettő, de leginkább deathmatchben szórakozik ilyenekkel az ember. Egyébként aki szereti az aknákat, s szeretne megismerni néhány igazán ötleteset és meglepőt, annak ajánlom a Chaos modot (modifikáció a quake2-höz, új fegyverek), mely ingyen letölthető a netről. A kiegészítők készítése közben a Rouge-os fiúk rákattanhattak a gömbökre – három gömböt is betettek a játékba. Ezek közül az egyik az örgömb, mely a fejünk fölött örködik, s visszalő a támadóinkra, valamint a sebződésünket felezi. Másik a bosszú gömbje, ami gyengélkedésünk esetén (25 ó.p.) elrohan elintézőnk aktuális piszkos ügyeinket helyettünk. Csak deathmatchben van. Harmadik a vadászgömb, amivel jobb vigyázni az ellenségnek – ugyanis aki ilyenkor megölni annak a nyomába ered a vadászbomb, s levadássza. Szintén csak deathmatch. Deathmatchben két új cucc is segít még: egyik a antianyag bomba, melyet érdemes behajítani egy küzdőtérre, ahol jó sokan vannak, majd rohanni. Másik a doppelganger, ami mellénk vetíti holografikus képünket, s ezzel megtéveszti az ellenséget. Újdonságként fog hatni még az IR szemüveg, amivel a szörnyek és tárgyak pirosan világítanak sötétben, és a sebzésduplázó, ami egy fél quadral ér fel.

Nem tudom hogy hányan játszanak csak egyjátékos módban vagy coopban, de akik ilyenek, azok szídni fogják a játékot a rövidege miatt: csak 15 pályát kell bejární, s ez hard fokozaton is megy egy nap alatt. Ha az összes titkot fel

Amíg ezek gyepálják egymást, én csendben elslisszok



quake II: ground zero

Rogue/Activision
<http://www.activision.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
 JÁTSZHATÓSÁG
 SZAVATOSSÁG
 ZENEBO NA

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

Kellemes, de egy hivatalos kiegészítőtől azért többet várnék

78%

Úgy látszik, a múltkori számban a Virtual Chess 2 ismeretében a falra festettem az ördögöt: valami olyasmit mérészeltem állítani, hogy a Chessmaster 5500-zal a sakkprogramok elérték maximális fejlettségi szintüket, utána már nem is érdemes több sakkprogramot csinálni. Úgy látszik, egyedül maradtam a véleményemmel, mert a Mindscape már itt lobogtatja a – szokásos növekménnyel 6000-es sorszámot viselő – folytatást. Na megálljanak, ha itt kóstolgatnak engem, akkor majd jól leszedelem a keresztvizet róla!...

Na jó. Belátom, hogy ez nem fog menni. Akárhogy kutattam benne, nem sikerült semmi olyat találni, amit bösz pennám hegyére tűzhetnék. Hacsak az nem,

CHESSMASTER 6000

AHOL CSILLOGÓ A MATT IS



hogy most már nem volt elég egy CD a játékhöz, kiterjedtek kettőre. Bár egyes opciókat figyelembe véve, ez nem is különösebben nagy csoda.

Már a kezdet is elég ijesztő: intro videója van egy sakkprogramnak! Na jó, senki se számíton renderelt bástyákra, amint vadul tüzelnek a bátran előretörő futókra, miközben a vezér atombiztos bunkerből rádióon irányítja az offenzívát – mindössze Josh Waitzkin, az előző részből már ismert ifjú amerikai sakktehetség invitálja beljebb a játékokat. A második ijesztő dolog az az, hogy a szerzők nem átalítottak vagy 150 oldalas kézikönyvet mellékelni a játékhöz. Ettől egy kicsit megrettentem (mi van, új szabályok vannak?), de aztán megnyugodva konstatáltam, hogy mindössze csak a lehetséges opciókat és a sakk történelmét próbálták szűkszavúan ismertetni.

Mit is tud a CM6000? Tőmondatban: mindent. Lehet vele például sakkozni. Ez ugyebár tulajdonképpen már minden egy

helycsere támadás az introban: a fekete vezeti a fehér bábukat, a fehér meg a feketét...



sakkprogramtól, a lényeg a HOGYANON van – mert az biztos, hogy ennél gazdagabban felszerelt sakkjáték még nem született e föld kerékén!

Az ugyebár még hagyján, hogy választhatunk 24 különböző 2D és 3D tábla között, amelyeken még egy rakásnyi hábukészlettel tovább kombinálhatjuk a szettet (az külön tetszik, hogy a program nem enged izléstelennek lenni: az Old Staunton táblára például nem rakharunk fel krómzöld modern szettet). Az is hagyján, hogy megtalálhatunk mindent, ami egy normál sakkjátéktól elvárható (óra, időzített játék, visszalépés, legjobb lépés megkeresése, egy adott helyzet kialakítása stb.) Az már nem hagyján, hogy nemcsak nehézségi fokozatokat állítgatunk, hanem akár valamelyik nevesebb sakkozó egyéniségére szabhatjuk a játéktílust – de ez a meglepő funkció már megvolt a CM5500-ban is. Az igazi erőssége a játéknak a továbbfejlesztett oktatás, analízis és a már eddig is hatalmas adatházis.

Az "oktatás" kifejezés alatt természetesen itt nem az értendő, hogy a masina megmutatja, hogy például a futó átlósan léphet. Valami sokkal mélyebb dologról van szó, ugyanis a MITen kívül a masina írásban (és szóban) elmagyarázza a MIÉRTET is. Ezt egyébként az elsajátított tudást tesztelő gyakorlati feladványok kiválóan szemléltetik. Már az előző részben is tanulhat-

tunk megnyitásméleletet és különböző támadó vagy védekező játékokat – ezek most tovább egyrészt tovább bővültek, továbbá a Tutorial részletesen foglalkozik a világos és a sötét első négy lépésével, az alapvető stratégiákkal és természetesen a végjátékkal is.

Az analízis rész a másik kedvencem: egyrészt azért, mert egy kiváló magyar-úró szövegértelmezőt irtak hozzá, másrészt pedig azért, mert ugyanarról a programblokkokról több bört is lenyűztak, és kényelmi funkcióként találják a játékos elé. Megkeresi ugyebár a legjobb lépést; kívánt lépésmélységben a lehetséges mattot; ha az "Edző" be van kapcsolva, nála látható az összes lehetséges lépés, hasznosabbak szöveges kommentáris; és mindezt még elemzi is. Hát ez cool.

Az előző részből már ismerősek lehetnek a klasszikus sakkpartik. Természetesen itt is találunk egy szép nagy csomagot 1790-től napjainkig, de akad a CD-n egy adatházis is, amely a doboz szerint több mint 300.000 mesterek közötti partit tartalmaz! Nem tudom, hogy ez a horribilis szám igaz-e (de a Vári Zoltán már megbíztam, hogy számolja meg őket), de azért igen tekintélyes időt vehet igénybe a kielemezésük...

Még lehetne sorolgatni a különféle apróságokat, de csak többet mondhatnék, mást már nem. A program a lehető leg-



jobb, leglátványosabb és opciókkal a leggazdagabban felszerített sakkprogram a PC-s játékok között. Kezdőnek, amatőrnek, profinak és mesternek egyaránt melegen ajánlom.

CoVboj

chessmaster 6000

Mindscape

<http://www.chessmaster.com>

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA**

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

**Ennél többet már abszolút nem
kell tudnia egy sakkprogramnak**

96%

A visszatérések korát éljük, és ez a videojátékok hőseire különösképp igaz. A számítógépeknek és a konzoloknak újabb és újabb generációi jelennek meg, s ez mindig jó alkalom ahhoz, hogy elővegyenek egy régebbi sztárt. De vajon honnan tért vissza

egyenes ági leszármazottja a legendás Montezuma császárnak, így ő mondhatni, az ősei földjére tér vissza, s így a jogos tulajdonosához kerülnek vissza az elrejtett kincsek. Persze azért az ő útja sem zökkenőmentes...

A játék indítása után az első lényeges dolog a pályaválasztás. A pályák ikonjai piramis-szerű elrendezésben jelennek meg – ahogy haladunk lejjebb, egyre több pálya lesz választható. A pályaválasztáson belül még további három lehetőség van: a normál pálya indításán kívül kezdhünk a pálya főnökénél vagy a bónusz-pályánál is – legalábbis abban az esetben ha már korábban eljutottunk hozzájuk. (Azaz már aktiváltuk a főnök save-pontját, illetve előző-

veli a játszhatóságot is, hiszen így például mennyivel könnyebb a gu-miágyakon pattogni.

A helyszínek és főként az ellenséges teremtmények grafikája nagyon egyszerű, de a fényhatások, és az utunkat kísérő zajok igen feldobják a hangulatot. A kísérteties folyosókon víz csepegése hallatszik, recseg a kötél a súlyunk alatt, időtelélenül vihorásznak a sámanok, a kövözetzen pedig diszkrétén kopog a surranónk. A játék 3D-kártyával az igazi, amivel tulajdonképpen egy

Bájos kilátások: vagy megfulladok, vagy a vízszint felett körözög moszkító ebédrelek belülem



Max Montezuma? Valószínűleg nem csak az én 8 bites korszakomból maradt ki a Montezuma's Revenge című játék, ugyanis a Take 2 egy kedves gesztus révén feltette a Montezuma's Return CD-jére ezt a '83-as keltezésű Atari játékot is. Montezuma esete egyébként nagyon hasonló Duke Nukem-hez. Valaha "ő" is egy egyszerű platformjáték volt, akit most egy remek 3D-s köntösbe bújtattak. Duke-kal ellentétben azonban ő ettől az "apróságtól" eltekintve maradt a régi, magyarul megmaradt platformjátéknak! Ugyanabban az elátkozott azték templomban járunk, mint anno '83-ban, s ugyanúgy ugráló koponyák, és veszélyes csapdák állják el az

punk a hardver képességeiről. Szinte mindig teremben dinamikusan változnak a fényhatások: rögtön az első helyen fáklyákkal rohangál két alak, később pedig gyakran mozgó platformokon vannak elhelyezve a fényforrások, ami el-kepesztően határos tud lenni. Aztán beszélhetnék még a fémes felületű óriáskalapácsokról, vagy az átlát-

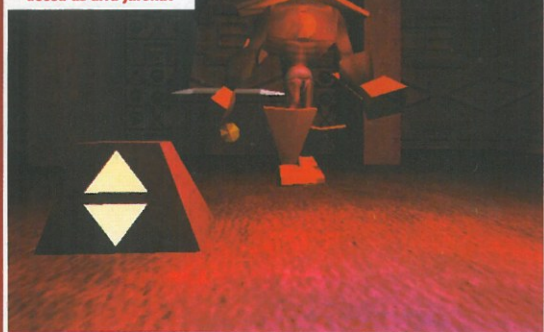
gasról esünk le, csillagok köröznek a szemünk előtt és kakukkolást halunk. Ha pedig meghalunk, gyakran humoros betétek szemléltetik a sanyarú sorsunkat: mondjuk egy óriáspatkány májszolgatja el a kalapunkat. A főellenségek is amolyan bárgyú gonoszok, elsőnek például egy álmoszagtól morcos gölem néz minket focilabdának. Állati klassz, ahogy az óriás bevilágítja maga előtt a terepet, így meg neki háttal is tudjuk, ha a nyomunkban van.

Összességében tehát a Montezuma's Return első pillantásra ugyan egy Duke Nukem-klónnak tűnik, de sokkal közelebb áll mondjuk a Crochoz. Alapvető "platformos" elem már csak az is, hogy a játék éleketek számol, és hogy kincseket kell gyűjtögetni. Tulajdonképpen a Tomb Raiderhez is lehetne hasonlítani (ugyanúgy kapcsolókat kell keresni, gépezeteket kell működtetni, víz alatt kell úszni), csak ahhoz túlságosan lineáris. Egy-egy rövid elágazást leszámítva mindig csak egy út van, s ha netán bele is ütközünk egy megoldandó rejtvénybe, a megoldás mindig helyben van, s

MONTEZUMA'S RETURN!

Aztékok nyomában, egy sírkamra gyomrában

Gólem aleikum! Ébredés után mindig morcos a kicsike, és olyankor rugdossa az arra járókat



Egy sajátos élőlény, valószínűleg egy kardfogú tigris és Quasimodo nászából



utunkat – csak épp most a hősünk saját szemszögéből látjuk az eseményeket.

A kerettörténet szintén úgy lett kitalálva, hogy a címhez hű maradjon. 1348-ban, az azték háború idején Montezuma császár mesés kincseket rejtett el egy hatalmas templomban, amit aztán a varázslói áttokkal pecsételték le. Mostanáig nem is élte túl egyetlen kalandor sem a templom csapdáit, leszámítva egy 1932-es expedíciót, melynek egyetlen túlélője félőrült állapotban került elő. Max Montezuma (egy '98-as kiadású Indiana Jones) azonban

leg már az összes kincset összeszedték a színról.) Legelőször tehát csak az első pálya normál startja lesz aktív, amire rákattintva rövid intro következik, majd láthatjuk a hősünket, amerre éppen tart, vagyis ha egy kötélre mászunk, akkor felfelé néz, ha viszont zuhanunk, akkor lefelé. Ez – azon kívül, hogy teljessé teszi a 3D-s érzetet – jelentősen megnö-

szó vízeffektusról és sok egyébről, amit még egy gyorsító kártya nyújtani tud. De inkább térjünk át az akció boncolgatására.

A Montezuma's Returnben az ellenfelek abszolúte másodlagosak, inkább az ugralós "platform" részeket van a hangsúly. Maxnek nincs is fegyvere – leszámítva a kemény öklét és a hathatós rúgásait. Verekedni csak ott muszáj, ahol valamelyik ellenfél halála után tárul fel egy ajtó. Nem hiába ajánlják a játékot az egész családnak, tényleg olyan hangulata van, mint egy vasárnapi rajzfilmmel. Ha például ma-

nem igazán kell a fejünket törni. Ha az egyszerűbb játékokat szereted, nagy élmény lesz számodra, ha viszont bonyolultabb kihívásokra vágysz, talán inkább várd meg a Tomb Raider 3-at!

Vári Zoltán

montezuma's return

Take 2/Utopia Technologies
http://www.utopiatech.com

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

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

Nagyon szép, de nagyon egyszerű anyag – kezdő játékosoknak ajánlott

76%

Hát a hölgy kétkezes fonákja közelről azért egy kicsit szögletesen fest



A Gremlin Interactive a már közismert Actua Soccer, Actua Golf és Actua Hockey sorozatai mellett most az Actua Sports-sorozatban megpróbálkozott egy manapság igen divatos sporttal, a tenisszel is. A program az eddigi Actua-játékokhoz hasonlóan teljes mértékben valós adatokkal és játékosokkal szolgál.

A sorozat többi tagjához hasonlóan a pályák valóságosak, és a kidolgozottságuk is megfelelő részletességű.

A menürendszer stílszerűen alkalmazkodik a játék környezetéhez, és könnyedén konfigurálhatjuk a számunkra legmegfelelőbb opciókat. Játshatunk gyors meccseket (Quick Match); szimpla mérkőzéseket, ahol kiválaszthatjuk a helyszínt és a játékost is (Single Match) illetve találkozhathatunk a bajnokságon (Tournament).

Nna. Amíg megtalálják a labdát, én kiugrok a büfébe



ment) kívül hálózati opcióval is (Network Match), ahol modemen keresztül mérkőzhetünk meg barátainkkal. Sajnos a hasonló stílusú programokkal ellentétben az Interneten folytatható

Párosan szép az élet. Különösen vegyespárosan



játék lehetőség ez alkalommal kimaradt. Az viszont nem, hogy a már meglévő személyek mellé kreálhatunk "virtuális" teniszeseket, természetesen saját névvel és öltözékkel el látva.

A programot a kurzorbillentyűvel és a space-szel irányíthatjuk, de persze lehetőség van különféle joystickok használa-

tára is. A játékosok igen sok mozgáskombinációt alkal-

után, és van szerencsénk látni azt is, amikor egy-egy ütés elhibázása esetén a fejét csóválva csügged. Az ütések közötti animációk sem maradtak el, és olyan is előfordulhat, hogy véletlenül a labdaszedőben akad meg az ütőnk. A pálya ugyanis "él": a pályák szélén természetesen ott vannak a labdaszedők, és a tereptárgyakon kívül láthatjuk a pálya mellett ülő bírót is, aki alkalmanként igencsak

kell), és a főmenü zenéje is eltér a megszokottaktól. Egy-egy érdekesebb akció után lehetőségünk van visszaneézni az ügyködésünket, és egyébként elmenthetjük a legjobb meccseinket is.

A program természetesen támogatja a 3D-kártyákat (Glide, D3D), de nem követeli meg őket. Mondjuk az is igaz, hogy tulajdonképpen egyetlen 3D-kártyától megszokott effektet sem alkalmaz, de legalább kihasználja a gyorsítókártyák által elérhető sebességet. Egy ilyen ketekre nélkül a program még egy tulajdonképpen erősnek számító gépen is erősen szagathat. A minimális gépigény ugyan csak egy P133-as, de ezt szokás szerint nem kell komolyan venni, mert ezen nem igazán hozza ki az igazi formáját – nem árt legalább egy P166 és egy 3D-kártya a majdnem

FONÁK TAMÁS VISSZAVÁG

actua TENNIS

mazhatnak, üthetünk velük erősebb és gyengébb labdákat, a szervák előtt pedig nyilván lehetőségünk van meghatározni az ütés erősségét illetve irányát is.

A program grafikája – eltekintve a sorozat többi tagjától – sajnálatos módon azért hagy némi kívánnivalót maga után. A játékosok mozgása ugyanis néha kissé megmosolyogtató látványt nyújt, mert a pályán való mozgásuk néha úgy néz ki, mintha a figura korcsolyán csúszkálna. Az animációk ennek ellenére azért elég jóra sikerültek: láthatjuk, amikor játékosunk egy nagyobb ugrás következtében hanyattesik a pályán és minden erejét összeszedve próbál mihamarabb feltápászkodni a következő labda



Ha rövid az ütőd, toldd meg egy lépéssel! Az jobb, mint egy hasraesés

szőrös szívűen vezet egy-egy döntő fontosságú mérkőzést. Ha már a "nézőközönségnél" tartottunk, azért még megemlíthetjük, hogy a szokásos illúzióromboló módon ez nem más, mint egyetlen, néhány színes foltból álló textúra. A játékot két kommentátor kíséri, névszerint Barry Davies (az angol sportkommentátorok nagy öregje) és Pat Cash (aki viszont a profi teniszesezők között tölti be ugyanezt a státust.)

Pár kiegészítő funkcióról még nem esett szó. Itt vannak például a változtatható kameranézetek, amelyek a szokottnál nagyobb számban fordulnak elő. A hanghatások tulajdonképpen kellemesek (több ennél nem is

felhőtlen élvezet.

Az Actua Tennis ugyan semmi különösebben nagy csodával nem emelkedik ki a többi teniszprogram sorából, de amire szükség van, azt azért hozza. Szóval egy jó közepes.

Szakács P.

actua tennis

Gremlin Interactive
http://www.gremlin.co.uk

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T O S 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, 3xCD, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, DirectX-kompatibilis hangkártya, 3D-kártya

Semmi különös, de ami benne van, az elég jó

81%

Suvlu' taHvIS yapbe' HoS neH – ahogy a klingonok mondják, azaz nem a brutális erő a legfontosabb a küzdelemben. Ám hiába a mondás, mert még a köztük is akad, aki erővel, becstelen módon akar magának hatalmat szerezni. A klingonok birodalmában Qo'nosban ismét olyan idők járnak, amikor felélednek a belső viszályok. Valaki a legfelsőbb tanács és a kancellár életére próbál törni, és jelentős erőket mozgósított ez ügyben. Már csak a Becsület Védelmezőire lehet számítani, mely rendet pontosan azért hozta létre valaha a nemzeti hős, a Felejthetetlen Kahless, nehogy valaki megpróbálja visszaállítani a császárságot. Ebbe a rendbe csakis a legjobb harcosok kerülhetnek be, a harcművészetek három leghíresebb iskolájából évente csupán néhány növendék kapja meg a megtisztelő címet. Egy ilyen növendéket alakíthatsz Te is, tisztelt játékos – és alighogy bekerültél a kiválasztottak közé, máris éles bevetésen találsz magad...

Az andoriánok csempészhatóságát nem vagyok szívesen látott vendég. Ott sem...



magam sem vagyok amolyan mániákus, aki csak úgy poénból megtanulja a klingon nyelvet (a bevezetőben a játék kézikönyvéből idéztem). Mégis nagyon tetszett a játék. Igaz ugyan, hogy csak egy Quake-klónról van szó, ám azon belül a legjobb fajtából. Ez mondjuk természetes is, hiszen a játék az Unreal engine-jét használja, ami pedig – azt hiszem, ebben mindenki egyetért – a ma fellelhető legtekintélyesebb 3D-s grafikát produkálja PC-n. Csodálatos kód és füsteffektusok párosulnak a remek fényhatásokkal: az ellenség vakító reflektorokat villant ránk, a ködből éles fényel válnak ki a lézerek, és még sorolhatnám tovább a látványosságokat. A helyszínek kidolgozottsága mellett a változatosságuk sem semmi. Hogy csak néhányat említsek a 20 küldetés közül: nagyon klassz például a jeges bolygó, a Rure Penthe, vagy Bird-of-Prey hadihajó, és persze a részletesen felépített klingon város sem pite. A program hihetetlenül komplex grafikát varázsol elénk: vannak olyan folyosók és termek, ahol a fényesre suvickolt kövezeten minden tükröződik. Az ilyen fantasztikus megoldások persze meg is látszanak a gépkövetelményen – ezzel kapcsolatban most csak azért nem kezdek hegybeszédbe, mert T.J. koma ezt az Unrealnál már megtette.

A GONOSZOK

Az Unreal engine-jének a grafikán kívül az AI is nagy erőssége, s ez most ismét kitűnik. Az ellenségeink például szintén változtatják a fegyvereiket: mást használnak közelharcnál, és mást távolról. Ezen kívül nekik is ugyanúgy tárat kell cserélniük, mint nekünk, szó-

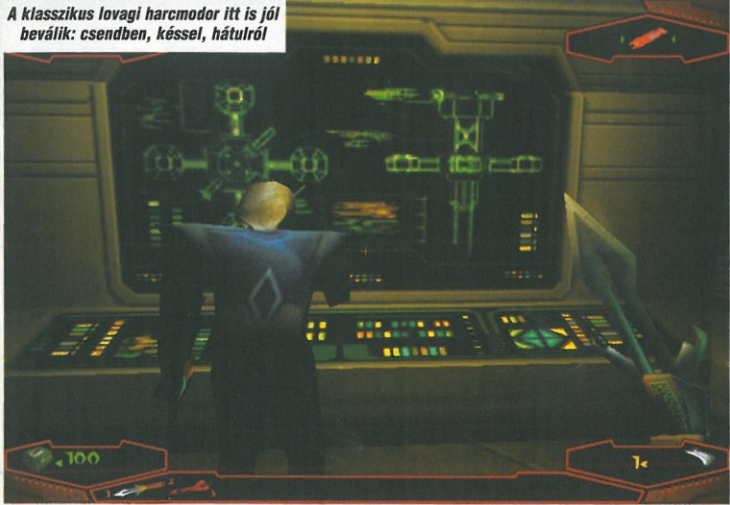
Freddy Krueger távoli leszármazottjában túltűng az energia



UNREAL UTÁN SZABADON

A Star Trek-rajongók mostanában igazán elvannak kényeztetve. Mivel az Interplay jogai (az eredeti sorozathoz) lejárnak hamarosan, egy kaland és egy stratégiai játék is várható e témában a közeljövőben, ugyanakkor a Microprose sem hanyagolja el a megszerzett Next Generation-licenccet. Bár a legutóbbi mozifilm, az Első Kapcsolat alapján készült akciójátékot úgy tűnik, végleg törölték, viszont helyette itt van most a Klingon Honor Guard. Ez a játék több okból is egy különleges darab – legalábbis a Star Trek-játékok sorában. Egyrészt ugyebár nincs benne sem Kirk, sem Picard kapitány, sőt, még az Enterprise sem; csakis klingonokról szól a történet, másrészt pedig végre ez egy olyan játék, amit nem csak a sorozat rajongóinak lehet ajánlani. Ezt elfogultság nélkül állíthatom, hiszen jó-

A klasszikus lovagi harcmódor itt is jól beválik: csendben, késsel, hátulról



KLINGONBINGYO

A FELSZERELÉS

val mondjuk miközben a puskájukkal matatnak, könnyen beléjük hajíthatunk egy kést. A különböző rangú klingon harcosokat már csak ránézésre is teljesen jól meg lehet különböztetni, de a viselkedésük is teljesen más. A tehetségtelegebb fajnokok nyugodtan beleszaladnak a lövéseinkbe, ellenben a jól képzett tisztok fedezékbe bújnak, le-guggolnak, ráadásul még el is vetődnek a lövéseink előtt. De persze nem csak klingonokat kell irtani; már rögtön a kezdetekkor skorpiószerű lények szurkálják a lábunkat, egyes gazfickók pedig harcra kiképzett vadkanokat, pontosabban tárgokat uszítanak ránk. Lesznek még más fenevadak is, továbbá más bolygókról jött emberszabású lények is. Az efféle csempészek és zsoldosok természetesen azt segítik, aki megfizeti őket – egyszóval nem minket.

Ha már egy klingon mondással kezdtem, most megint idéznék egyet: "Szánalmas az a harcos, aki az összes ellenséget kardjára hányja". (Sokkal egyszerűbb inkább a spenótot, ugye Zolikám? – KlinGboy) Ebben bizony sok igazság

Ennek a fegyvernek az energiáját csak kevesen élük túl – utólag elmondhatom: ez a Klingon nem tartozott közéjük



KLINGON HONOR GUARD

le a munió – pontosabban folyamatosan utántöltődik. Ezt is kétféle módon használhatjuk: a sima lövéseken kívül tízszeres energiával is tölthetjük. Ilyen energiafegyverből még kettő van: egy gyorstűzelő puská, és egy még nagyobb teljesítményű eszköz, a Bach'Hich. A további fegyvereinket illetően a Ding-Pach nevű szerkezettel egy pattogó, fogazott szélű disket lehet kilőni, melyet – ha nem robbantunk fel útközben – vissza is lehet hívni. Elég meglepő szerszám

egy Star Trek-játéktól. Aztán van két kötelező "Quake-es" fegyver: a gránátvető, illetve a rakétaindító – ezekbe egyforma munió való, csak épp a gránátvető nem kapcsolja be a robbanófej lökhajtását. Persze ezeknek is van második üzemmódjuk: vakító gránátokkal, illetve célkövetős rakétákkal kedveskedhetünk az ellenfeleinknek. A legerősebb energiafegyver a Sith Har lézerpuska; ez egy nem-klingon eredetű, de igen hatékony eszköz. A diszperziós ágyú minden tekintetben a legveszélyesebb: aki belekerül a hatósugarába, elemi részecskéire bomlik. Még egy fegyverről nem szoltam, a Bat'lethról. Ez a kard talán a legbecesebb eszköze a klingon harcosnak: ugyanúgy használható, mint a tör, csak épp hosszabb és nehezebb. Egyébként ha már az ilyen a "humánus" eszközöknél tartunk, itt jegyzem meg, hogy a Microprose-tól meglepő módon a KHG elég véres játék – persze meglehet, hogy ezt a

szimpla lövöldözésből áll. Miközben keresgéljük a kapcsolókat a további kapukhoz, sokszor váratlan események történnek – ilyen például rögtön az első pályán, hogy beomlik előtünk az út. Persze azért ez a kalandos jelzőt túlzottan komolyan sem kell venni: csak annyira bonyolult a játék, amennyire egy Quake-klón lehet. Még cselekvésbilleentyű sincs – az ajtók nyitására és a kapcsolók működtetéséhez csak a közelükbe kell mennünk. Viszont van néhány érdekes tárgy, mint például a lerakható kémlelő kamerák, vagy a kommunikátor, amivel segítséget hívhatunk. (Ebben a játékban sem vagyunk teljesen egyedül.) Érdekes helyzetek is akadnak szép számmal, mint például amikor a világűrben a súlytalanság állapotába kerülünk. Hogy ilyenkor ne csak sodródjunk az eseménnyel, nem árt megkeresni egy mágneses csizmát. A sorozat kedvelői számára a tricorder nevű tárgy már ismerős lehet. Bár az Enterprise legénységének ez volt a mindentudó, univerzális eszköze, ezáltal csak egyetlen dologra jó: letapogatni a terepet, s így észrevenni a megbúvó ellenfeleket. Az éppen használatban lévő tárgyat a kijelző jobb felső sarkában láthatjuk. (Persze csak ha a teljes HUD be van kapcsolva.) A bal felső sarokban az időt mutatja a gép – néhány esetben itt visszaszámlálás jelenik meg. Alul láthatjuk a már birtokunkban lévő fegyvereket; a listán

Az egyik kedvenc eszközöm, amiből épp az imént repítettem ki egy körülűrészlapot



Ha ürsétára indulunk, nélkülözhetetlen a szakfander



Az efféle effektusok miatt kell erőmű az ilyen játékokhoz



CSAK EGY KLÓN, ÉS MÁS SEMMI?

Most bizonyára sokan azt kérdezik, hogy akkor ez a játék végül is jobb-e, mint az Unreal, avagy sem? A kérdésre azonban nem tudok egyértelmű választ adni, mert például az egyszerűbb textúráknak köszönhetően szerintem egyhangúbbak a helyszínek, mint az Unrealban, és az emberi (vagy klingoni?) mozgások sem a legtökéletesebbek. Ugyanakkor klassz dolog, hogy az egész történet frankón bele van ágyazva a Star Trek világába, s így egy kicsit talán jobban átélhető, mint a vetélytársa. A Star Trek-feldolgozások közül tehát mindenképpen a legjobb a KHG, ám az ún. emberszimulátorok között nem vagyok benne biztos, hogy az. Egy viszont biztos: a filmzenéknek is beillő lelkesítő muzikák nagyon barók.

V.Z.

M TÁLIBE

van, ugyanis nem érdemes mindenkivel harcba bocsátkozni, sokszor jobb kerülni a feltűnést. A D'k Tahg, a klingon vadászok ehhez egy kiváló eszköz: hátulról megközelítve a figyelmetlen öröket csendben gyilkolhatunk vele, a távolabbi célpontok esetén pedig el is hajlíthatjuk. Hősünk ilyenkor klasszul átpördíti a kést, majd a pengéjét szorítva célozza be az ellenfelet – kár, hogy ez a látványos mozdulat némi idővesztéssel jár. A késdobálásnál csak egyre kell vigyáznunk: mivel nincs minden sarkon egy elhagyott tör, csak olyan helyre érdemes dobni, ahonnan később újra felvehetjük. A penge beleáll a falakba is, és persze onnan is kihúzhatjuk. Az alkotók részéről nagyon rendes megoldás, hogy az elérhetetlen magasságban beszorult kést egy jól irányzott puskalövéssel is kipatinthatjuk.

A D'k Tahgon kívül hősünk alapfegyvere a díszraptor pisztoly. Ez főként azért jobb a késnél, mert mindig kéznél van, és sosem fogy ki belő-

műfaj rajongói meg is követelik. Fröcsög tehát a zöld és vörös trutymó, ahogy az kell, és még a hullákban is meg lehet forgatni a késünket.

EGYBŐL A KÖZEPÉBE

Nos, akkor lássuk, hogyan is néz ki egy küldetés! A játékot újonc harcosként kezdjük, de már az első misszióval valami váratlan dolog történik: a harci szimulációt félúton megszakítják, és rögtön egy éles bevetésre kerülünk. Az efféle különleges eseményeknél általában pre-renderelt szereplőkkel megalkotott videó-bejátszásokat és a játék engine-jével megjelenített közjátékokat egyaránt láthatunk – szóval elég jól össze vannak dolgozva a tulajdonképpeni akcióval. Logikus és jól kidolgozott a kerettörténet, ami az általunk irányított akcióreszkekkel így egy homogén egészet alkot. Ahogy az Unreal is elég kalandos cselekménnyel büszkélkedhetett, úgy a KHG sem csak a

az éppen aktuális fegyver ki van világítva. Emellett balról a pajzsunk állapotát láthatjuk, jobbra pedig az adott fegyverhez rendelkezésünkre álló muniókat.

Az üzemmódokat illetően a KHG ugyanazt tudja, mint az Unreal: az egyjátékos módon (Game) belül van egyrészt az eddig kitérgetett hadjárat, másrészt pedig a Botmatch lehetőség, amivel gép irányította játékosok ellen rendezhetünk

Úgy tűnik, hely híján a kard nyelvél is jól lehet verekedni



Klingon honor guard

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: P166, 32MB RAM, 4xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: P123, 64MB RAM, 3D-kártya

Bár Picard kapitány még csak fel sem tűnik, mégis talán az eddigi legjobb Star Trek-játék

90%

Légy üdvözölve a Cerberus kolónián, a gyilkosok, a rablók és a korrupt politikusok városában. Sokan úgy tartják, ez a galaxis legsötétebb zuga; itt a sátánimádó szekták tagjaitól kezdve a legjelentéktelenebb bűnözőkig mindenki állig felfegyverkezve járkal. Totális a káosz, még a rend őreibe sem lehet megbízni – aki beléjük köt, halál fia. Épeszű ember menekülne ebből a városból, de Guy Wolfe és Gene Matrix mégis most érkezik. Nem hibbantak meg, csak épp így alakult. Szerencsétlenségükre épp ennek a bolygónak a közelében jártak, amikor a börtönhajójuk hajtóműve felmondta a

Aki azt gondolja, hogy ennek a furcsa párnak valamiféle romantikus kalandjában fogunk résztvenni, az téved. A Creed csupán egy dolgról szól: a mértéktelen erőszakról. (Az már jó előjel lehet, hogy az eredeti kiadóként szereplő Electronic Arts le is mondott róla "túlzott brutalitása" miatt.) A fenti történet tehát a következőképp alakul: hőseink szétválnak, azaz nekünk választanunk kell közülük. Amint ez megtörtént, máris ott találjuk magunkat a lezuhant kabin mellett, és futhatunk az életünkért. Alig tesszünk meg egy pár lépést, egy vén csavargó bukkan fel. Valamiféle világvégéről kezd el hadoválni, meg hogy jobb lesz, ha azonnal menekülünk. A futóbolond jóslata akár igaz is lehet, hiszen egyetlen barát nélkül, halálos ellenséggel a nyomunkban egy ilyen helyen számunkra legálábbis majdnem biztos a vég. Csak egy módon fordíthatunk a sorsunkon: ha munkát keresünk. No nem péknek, vagy postásnak kell beállnunk:

nálakra lehetünk figyelmesek. Ezeknek a termináloknak a segítségével jelentkezhetünk munkára (T-billentyű). Választanunk kell, kinek a megbízását fogadjuk el, majd hogy melyik küldetést akarjuk. Egyszerre két-három küldetést kínálnak fel, de ez nem azt jelenti, hogy majd az egyiket a másik követi – egyfajta kronológia szerint zajlanak az események. Mintha csak telne az idő, egy-egy küldetésből csak egyszer lehet választani, s ha elvégeztük a dolgunkat, mindig másik, újabb "csokrot" kapunk. Ha egyszer már dolgoztunk valakinek, az persze nem jelenti azt, hogy mindvégig nála kell maradnunk – miután végeztünk például az első megbízattal, ismét bárhol jelentkezhetünk. Mellesleg elhibázva egy megbízást, muszáj is lesz váltanunk, mert a korábbi munkaadónk többé már nem számít rá. Hogy az egyes csoportoknál milyen népszerűek vagyunk, azt a küldetés betöl-

átváltjuk a point&click típusú adventure módra.

A város – a fentiekől eltekintve – amúgy fantasztikusan jól van megcsinálva: látványos árnyékhatások, gőzölgő csatornacsok, a diszkóból kiszűrődő zene – és még sorolhatnánk az apró részleteket. A szó szoros értelmében pezseg az utcákon az élet. Kirabolják a bankot, lövöldöznek mindenfelé – normális járókelőket nem is nagyon látni. A tűzharcok beindulásával a civilek rohanni kezdenek, aztán a helyszínre érkezik néhány rendőr, akik néhány

A struccpolitika itt nem igazán kifízetődő: attól, hogy nem látom, még ott van az a ronda zöld mutáns azzal a bazi nagy kéziágyúval



Gyorsított ügymenet: a bankban nem kell betétkönyv, elég a késemet felmutatni és már fizetnek is



THE CREED

szolgáltatást, és annak az átkozott mentőkabinnak pont ide kellett becsapódnia. A cím kapcsán stílszerűen azt is mondhatnánk: úgy kerültek ide, mint Pilátus a krédóba. Guy, a fejedő úgy hamarosan búcsút mondhat hölgytársaságának: Matrix – kihasználva a balesetet – persze mindjárt szökni akar. Sebaj – gondolja Guy – hiszen máris közelednek a helyi rendőrök, szóval csak el kell magyarázni nekik, mi történt... De várjunk csak! Ezek a Judge Dredd utánpótlások nem is rendőrök, hanem rögtönítélő bírák! Ráadásul elég furcsán értelmezik a törvényt: mint illegális behatolókat, nyomban golyó általi halálra ítélik mindkét jövevényt. Nincs más hátra, olajra kell lépni – a fejedő és a berygilkos egyaránt üldözötté válik.

egy efféle városban természetesen akadnak testhezállobb munkák is. Csak arról kell döntenie, hogy a három helybéli hatalom közül melyiket akarjuk szolgálni. Talán a fennálló rendszert mindenáron védelmező Kormány? Vagy a Testvériséget, melynek tagjai igen sajátos erkölcsi normák szerint élnek? Vagy netán az okkultista, ördögimádó Szervezetet? Rajtunk áll a döntés. Szabadúszóként bármelyik felet szolgálhatjuk, de persze ha az egyik csoport bizalmát megnyerjük, azzal a másik kettőt magunkra haragítjuk.

EGY EGÉSZEN EGYEDI JÁTÉK

Hát kérem, ilyen játékok ez a Creed: egy meglehetősen összetett akciójáték. Bár a rögzített kameranézet és a 3D-s grafika miatt talán az Alone in the Darkhoz vagy a Resident Evilhez is lehetne hasonlítani, azért mégsem kalandjáték; annál jóval egyszerűbb. Először is tehát adva van a város, melyben köszölve néhány helyen érdekes termi-

tésekor – a feladatok ismételt elmagyarázásánál – három kijelző mutatja. (Ez az F1-gyel játék közben is behívható.) Míg elerünk a játékok végéig, nagyjából harminc munkát kell elvállalnunk – ennek megfelelően (mindhárom oldalt összeadva) kb. 150 lehetséges küldetés van. A küldetések célja többféle lehet: el kell hozni valamit valahonnan, el kell kisérni valakit, vagy ki kell nyírni valakit/valakiket – esetleg mindezek kombinálva.

Eleinte leginkább a tájékozódás lesz a legnagyobb gond, ugyanis a város valóban város nagyságú. Az eltévedés másik oka sajnos a kamerakezelés – az alkotók úgy helyezték el a fix nézeteket, mintha direkt arra törekedtek volna, hogy megkeverjenek minket. A lényegtelen, jól belátható helyszíneken néha nagyon sűrűn vált a nézet, néhol pedig az istennek sem akar perspektívát váltani, így egyes ajtókat alig lehet észrevenni. Szerencsére van térkép (F2), ami azért segít valamit. A kiszámíthatatlan nézetváltás miatt az egérintés nem is nagyon használható, legfeljebb ha

szóval oszlatják a tömeget, de ettől függetlenül sűrűn megcsik, hogy véletlenül ártatlanokat is lepuffantanak. Az ilyen utcai csetepaték alkalmával nem ritka, hogy 20-30 ember rohangál a képernyőn. Ehhez még hozzájön a gyér autóforgalom: néha egy-egy taxi, vagy egy civil kocsit bukkan fel. Ha kedvünk szottyán hozzá, el is orozhatunk egy autót, de nem sok értelme van – kivéve, ha ez a küldetéshez szükséges. A város teljesen interaktív: bárkihez szólhatunk néhány "kedves" szót, ha pedig mondjuk kiállunk egy autó elé, a sofőr hasonlóképp fog cselekedni. (Nem kiáll elénk, hanem kedves szótát intéz.) Természetesen bárkit megölhetünk, és

Ilyen az, amikor egy pirománias kezébe lángszóró kerül





Az utca egyik oldalán az élvezet, a másikon az üzlet – most az utóbbival van dolgunk



nyebb lesz. Ezen az eszközön a kiválasztott célpont távolságát egy számláló mutatja, tehát mindig úgy kell fordulnunk, hogy a leolvasott érték csökkenjen. Hasznos dolog még az elsősegély csomag is, de ameddig eljutottam, ilyenem csak nagyon ritkán találkoztam.

A Creed alkotói nem titkoltan arra törekedtek, hogy hatást üzenjenek azoknak, akik csak a szép tiszta erkölcsű, nevelő célú programokat tartják megengedhetőnek. Annyit megállapíthatunk: ez sikerült. A lángszóró hatására például üvöltve

égnék az emberek, a hullákat pedig villámgyorsan patkányok habzsolják fel. Ennek megfelelően a játék nyelvezte sem olyan, amit kisiskolásoknak ajánlanak, szóval ha a szobában tartózkodó nagymami vagy kisöcsi esetleg érti az angol nyelvet, jobb ha lehalkítjuk

denki saját küldetést dolgozhat ki, sőt bele nyúlhat az alapküldetéseibe is. Mondanom sem kell, hogy ez figyelemre méltó sansz a csalásra – elhalmozhatjuk magunkat fegyverekkel vagy elsősegély csomagokkal, és még a küldetés céljait is megkérthetjük. A saját küldetéseket a főmenü Custom opciójával lehet indítani.

Meglepő módon a Creedet multiplayerben is lehet játszani

re lesz tőlünk. Igaz, csak ritkán találkozunk bőbeszédű fazonokkal, így ez szerencsére csak néhány esetben tűnik fel. Persze még mindig jobb ez a megoldás, mintha minden hozzánk szóló embert elvinné az irányítást a gép, mert akkor elég idegesítőek lennének azok a helyek, ahol tíz méterre állnak egymástól az önmagukat felajánló éjszakai pillangók. Ez tehát még a kisebbik baj, viszont az már igazi probléma, hogy teljesen mindegy, melyik szereplőt választjuk, az első küldetés kivételével mindkettőjük esetében ugyanazok a megbízások – ergo nincs gyakorlati értelme a szereplőválasztásnak.

Noha meglehet, hogy ezeken az apróságokon még csiszolgatnak, ettől függetlenül már most bátorodom kimondani a véleményemet – nem hiszem, hogy nagyot tévednék. Azt már az előzetes példány alapján is meg tudom állapítani, hogy a Creed nem emelkedik ki a közepeszerű játékok táborából. Fantasztikusan meg van csinálva a város, ám mégis csupán EGY városról van szó, s ez kevés. Hiányzik a mozgalmasság: hiába vannak a küldetések egy viszonylag részletesen kidolgozott történetbe beleillesztve, ha mindössze annyi történik, hogy megérkezünk a városba, ott elszabadul a pokol, s valahogy távoznunk kell onnan. Egymás után jönnek csak a feladatok: először ide menj ezért,

Évvégi (v)értésítő!



A munkanélküliek első útja itt ne az önkormányzathoz, hanem egy terminálhoz vezessen



– szintén természetesen – felrobbanthatjuk a kocsikat – csak megfelelő fegyver kell hozzá. Fegyvereket majd a megbízóinktól kapunk, de az utcai árusoktól is vehetünk vagy az áldozatainktól is szerezhetünk (nagyritkán találni is lehet). A fegyverekkel való célzáshoz mindegyképp a pointert (vagyis az egeret) használjuk, mert a billentyűzettel szinte biztos, hogy elvétjük. A kurzorgombokkal amolyan "Resident-es" effektus lesz az eredmény, azaz mindehova lövünk, csak oda nem, ahova kell. A játékban persze különféle tárgyak is vannak. Mindjárt az első küldetéséknél kapunk egy érdekes radart, így a célpontok felkutatása jelentősen könnyebb lesz.

meglátjátok, miért is mondom ezt. A városban lézengő kulcsfontosságú figuráknak (45 féle pofa létezik) teljes mozgássorozatokat lehet megadni, sőt, még arra is számtalan lehetőség van, hogy az illető hogyan reagáljon a környezetében történő dolgokra (például ha puskaröpögést hall). Azt is meghatározhatjuk, milyen sérülékeny legyen, vagy hogy legyen-e nála fegyver, s ha legyen, akkor használja-e és mikor. És ez még csak egyetlen figura volt! A játékhoz mellékelt AGOS programmal tehát min-

Hiába jelentkezek be a Szervezethez – talán megsértődtek, hogy a pénzüket erre a csodaszép mordályra költöttem?



a hangokat. (Vagy tegyük be nekik a videóba a Ponyvaregényt vagy a Született gyilkosokat.) Én azonban mégsem a program erőszakosságát, hanem az intelligenciáját emelném ki. Ha kipróbáljátok a játék pályaszerkesztőjét, máris

nyolc játékos kooperatív módban, és van deathmatch mód is. Ilyen stílusú játéknál még nem nagyon találkoztam hasonló lehetőséggel.

AZ ÉRTÉKELÉS

Nos, igen, az értékelés...Az általam tesztelt – még nem végleges – verzióban még volt néhány furcsa dolog, melyek közül most csak két példát említenék. Az első a beszélgetések menete. A gép nem veszi el az irányítást, de nem is engedni továbbnyomni a szövegeket. Nyugodtan odébb lehet állni miközben dumálunk valakivel (amúgy a C-gombbal lehet szóba elegyedni), mire a partnerünk csak mondja a magáét, és mire hősünk válaszol, már lehet, hogy egy kilométer-

aztán amoda azért – csak az extra események hatnak serkentően (például amikor megzavarják a fegyverzetünket), de hát ilyesmi nem mindegyik küldetésnél történik. Néhány animációt igazán beékelhettek volna az események közé, bár a lényegen az sem sokat változtatna. Egyszerűen több város, változatosabb cselekmény, és ésszerűbb nézetek kellett volna.

V.Z.

the creed

Dreamtime Interactive/?
http://www.thecreed.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, 16MB RAM, 4xCD,
Win95-kompatibilis hangkártya, Win95
Ajanlott: P200MMX, 32MB RAM, 30fx kártya

Első nekifutásra nagyon izgalmas,
de aztán idővel ellaposodik

79%

The Shattered Kingdom

Knights and Merchants

Teljes magyar nyelvű verzió
(Magyar nyelvű szoftver)

- 20 egyéni küldetés, 10 csoportos misszió
- 1024*768-as felbontás
- 25-nél több épülettípus
- Tízféle katonai egység
- Több mint 10 mesterség
- Realisztikus tájak komplex Goraud-árnyékolással
- Részletesen animált termelési folyamatok és hadműveletek
- Egyéni játék a számítógép ellen
- Többszemélyes játék max. 6 játékosig
IPX, TCP-IP hálózaton, modem-modem kapcsolaton, soros porton kapcsolódva

Forgalmazó:
Travelbox-Hungária Kft.
3201 Gyöngyös, Pf. 310.
Tel./Fax: (37) 315-905
E-mail: tbh@interdnet.hu

TopWare
INTERACTIVE

JOYMANIA
ENTERTAINMENT

Vidám csetepaté egy játék-bolt mélyén – hol másolt?



helyszínről, ami egyben a nézet mozgatásához is jó, és van egy panel, amin az aktuálisan irányított katonáink, illetve azok tárgyaik kaptak helyet. Ha egy felvett tárgyat használni akarunk, erről a panelről kell elővenni. (Egy katonánál csak egy tárgy lehet.) Ugyanítt láthatók a fegyver-ikonok is; ha valaki fejleszti a fegyverét (a csillagos gömbök felvételével), az adott ábrán megjelenik egy szorzószám. Ezel mindent el is mondtam az irányításról – nemhiába beszéltem lebutított Klónról.

A küldetésekben a kiindulópont mindig a játékosládánk, ebből vehetjük ki (dupla katonákkal) a katonáinkat. A tetején lévő szám mutatja, mennyi harcos van még a ládában, de sajnos nem lehet kivenni egyszerre mindet, mert a csapat létszáma is korlátozva van – ez a szám mindig a térkép alatt látható. A láda tartalmát menet közben tovább gyarapíthatjuk, ehhez ajándékdobozokat kell keresnünk a terepen. Ennél is hasznosabb azonban az a játéktárgy, ami helyben klónozza le az egyik harcosunkat; ennek begyűjtésekor ugyanis eggyel megnövekszik a keretlétszám is.

Mindkét fél hatfajta harcost tud felhasználni – az erős karakterek általában a közelharcban jók, míg a

nyomunk – muszáj megkeresnünk a kódokat is. Ha esetleg nincs kéznél katona egy kapcsoló lenyomásához, használhatunk súlyt is. Előfordulhat, hogy zsákutcába érkezünk a csapat, ám gond egy szálra... Akad néhány horddokkal a falakat is át lehet robbantani, a hordok robbantásához pedig gránátokat használhatunk. Szóltam már a fegyver upgrade-ekről, ám a legjobb fegyverről még nem: a nyitható/zárható ajtókról. Csak oda kell csalogatni az ellenfelet, és rácsapni az orrára... Akad néhány egészen speciális tárgy is: ilyen például a mikrohullámú sütő, amit elektromos alkatrészek elpusztítására használhatunk.

Ha mindezek segítségével sikerült a harcainkat győzelemhez segítenünk, örülhetünk egy darabig, aztán jöhet a másik fél tíz küldetése és kész – ennyi volt a játék, ami bizony nem sok. De sajnos nem is a hosszúsága legkifogásolhatóbb része a programnak! Nagyon sok a primitív megoldás: például miért csak egy katonát lehet egyszerre kivenni a ládából, s miért kell mindannyiszor felnyitogatni a tetőt. Aztán

Annál a bunkónál bunkó van, rajtam viszont Hétmérföldes Csizma!



A mozikban nemrégiben tűzték őket műsorra, az érkezésüket pedig már a TV-reklámok is jó előre hírihadták, szóval azt hiszem, ma már mindenki tudja, kik azok a Small Soldiers, vagy ha úgy tetszik: Chip Katonák. Két évvel a Toy Story után – a számítógépek segítségével – ismét életre kelnek a játékok, ám ezúttal valódi színészekkel szerepelnek együtt. Meglepő módon hozzájuk hamarabb jutott el a produkció játékváltozata, mint maga a film.

A történet egy New Bedford nevű városkában játszódik, ahová – a gyerekek nagy örömeire – elsőként érkeznek meg a Globotech játégyártó által kifejlesztett Commando Elite katonák és Gorgonite harcosok. Akad azonban egy kis probléma: egy baleset folytán minden egyes műanyag-figura a szuper-intelligens X-1000-es mikroprocesszorral kerül forgalomba, minek eredményeként egyes

jűk lóttek. Igaz, akkor hirtelen nagyon elszántak lesznek, s az se zavarja őket, ha az ellenfelük egy halálos lézerrács mögül ropogtatja a puskáját – ők nyugodtan belesétálnak. A Small Soldiers alkotói úgy tűnik, csak a film hírnevére apelláltak. Kevés a küldetés, a mesterséges intelligencia az irányításal egyetemben szörnyen pocskék, és még multiplayer lehetőség sincs. Legfeljebb a grafika és a videoközjátékok mondhatók eredetinek; habár a filmbeté-

C&C ÓVODÁSOKNAK

SQUAD COMMANDER BUILD & BATTLE

SMALL SOLDIERS

játékok kimásznak a dobozokból, sőt kimásznak az utcára! Ráadásul a kommandósok és a gorgonite-ok egymás esküdt ellenségeinek lettek megtervezve – szóval a békés kisváros hamarosan csataterévé változik.

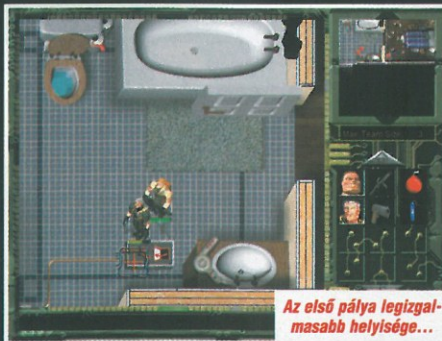
A bemutatkozó képkockák után az első dolgunk, hogy megválasszuk, milyen nehézségi szinten akarunk játszani, illetve hogy melyik felet akarjuk irányítani. Érdekes, hogy ezúttal az emberek (pontosabban a rögzített kommandósok) képviselik az agresszorokat. Ha sikerült döntönnünk, egy vázlatos látképet kapunk a városról; ezen jelennek meg a küldetések – kezdetben csupán egy.

A tulajdonképpeni akció egy erősen lebutított C&C-klónnak felel meg. Van egy gördítgető, felületnézeti játéktér, ezen jelölhetjük ki, majd irányíthatjuk a katonáinkat. Az első dolgunk mindig a terep felderítése, azaz a rajta uralkodó sötétség szétoszlata. A játéktér mellett van egy teljes térkép a

gyengébbek távolról tudnak lövöldözni. Három-három figurát a játékban kell kiszabadítani (vagy más módon előhozni), az ő ikonjuk tehát kezdetben még nem aktív. Ebből következik, hogy az első küldetések erre irányulnak: érdekes például a gorgonite oldalon Freakenstein esete, akit a szanaszét hordott darabjaiból kell a "műtőasztalon" összerakni. Egy-egy épületben úgy 2-3 misszió vár ránk – de sajnos nincs sok helyszín, egy hadjárat összesen 10 akcióból áll.

Az ellenség ládáinak a megsemmisítése minden esetben – küldetéstől függetlenül – a legfontosabb feladatunk. Hogy a harcokban ne kelljen mindig utánpótlásért folyamodnunk, energiapótló elemeket kereshetünk, amiket persze a leginkább rászorulókkal kell felvetetnünk. A "harcmezőkön" akadnak kódos zárok – ezeket eleinte még könnyen ki lehet játszani, de bizonyos helyzetekben – ahol például egy sakktábla megfelelő mezőit kell egyszerre le-

ott vannak a használhatatlan karakterek: micsoda marhaság, hogy a leggyengébb karakterek a leggyorsabbak. Így a csapatból mindig ők érnek a leghamarabb az ellenséghez, márpedig



Az első pálya legizgalmasabb helyisége...



Mint látható, nem a méret a lényeg: az a barátságatlan eszközzel is elég gyatra a támadása ennek a fickónak

tek minősége is elég gyatra. A hangeffektek dettó elég rosszak: a gorgonite-ok idegesítő rikácsolással, avagy dörmögéssel nyugtazzák a parancsainkat, az emberek pedig halovány poénokat sütnék el meghalás előtt... Hogy ehhez miért kell 16 bites hangkártya? Jobb, ha le is halkítjuk az egészet. Nem értem, a DreamWorks vajon miért ilyen ócska PC-s játékhöz adta a nevet, s miért nem lehetett egy ugyanolyan akció Small Soldierst készíteni, mint PlayStationön!

Vári Zoltán

small soldiers

Hasbro Interactive/Dreamworks
http://www.dreamworksgames.com

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

Minimum: P100, 16MB RAM, 4xcd, Win95, 16 bites DirectX kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM

C&C klón apró katonákkal, gyatra szabályokkal és irányítással

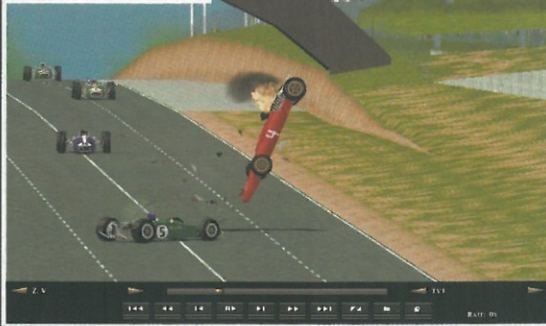
49%



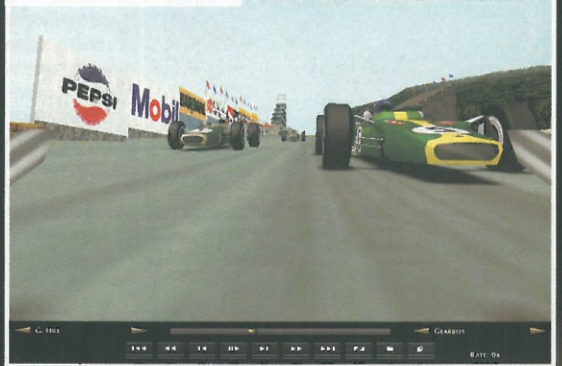
Életveszélyes matchboxok tiporjakkal az óvatlan járkelőket, a legveszélyesebb KIT, aki valahol elhagyta a Riderét

Sokak szerint a Formula 1 versenyek mai formája már rég nem az igazi; elüzettesedett cirkusszá vált az egész, ahol pusztán a technika erejét fitogtatják. Hiába veszi meg például egy csapat a legjobb és legdrágább pilótát, esélye sincs a győzelemre, ha a konstruktőrei nem a legjobb autóval rukkolnak elő. A legjobb autóhoz viszont a legjobb mérnököket kell alkalmazni, vagyis oda lyukadunk ki, hogy mindezek eléréséhez a legjobban fizető szponzorokat kell megtalálni. A versenypályák tervezésénél pedig nem az emberi teljesítőképesség végső határának a tesztelése a cél, hanem a biztonság. Ez utóbbit mi magyarok idén a saját bőrünkön is érezhetjük. Idő előtt rohantak be a nézők a pályára? A rendezőség válasza: semmi gond, 250 rugót kérjük az F1A kasszájába befizetni, és akkor még tessék örülni, ha jövőre is rendezünk magunknál versenyt. (Bár a hivatalos nyilatkozatok szerint ezt az összeget a pálya tulajdonosa fogja "kigazdálkodni", de azért félt, hogy végül az adófizetők hátán csattan az ostor.) Na mind-egy, inkább ne mélyedjünk bele ennyire az F1

Már megint repülök, mint a győzelmi zászló, és még az sem vigasztal, hogy most hátulról jöttek belém



Apuka a rajtnál, a kicsi Damon pedig nyilván a letétön izgul



Épp előzni kíván engem valaki – ismervén a játékot, nyilván sikerülni is fog neki



volt aztán az igazi erőpróba, és az igazi verseny! Persze nem mindenkinek tetszett ez egyformán – gondolok itt a versenyzők szűkebb családi körére. A játék készítőinek sok pilóta esetében már csak a családtagoktól volt alkalomuk beszerezni a nevek használatához szükséges jogokat... A versenyzők azonban tisztában voltak azzal, mire vállalkoznak. Akkoriban még nem a pénz vagy a hírnév hajtotta őket, hanem egyszerűen csak a sport szeretete – a csapatokat támogató szponzorok mellesleg csak 1968-ban jelentek meg.

FELELEVENEDIK A MÚLT

Nos, számítógépes játékokban most elsőként ülhethünk be a formájuk miatt szivarokként is emlegetett autók volánja mögé. A GP Legendsben olyan élményben lesz részünk, amilyenben az igazi pilótáknak is részük volt – leszámítva persze a borda és nyaktöréseket. A maximális élethűségre négy év fejlesztői munka a garancia – a Papyrus nem egyszerűen csak a már bevált Nascar 2 engine-jét alakította át, hanem az alapoktól kezdte felépíteni a programot. Állításuk szerint ha már az elején tudták volna, mibe vágják a fejszéjüket, talán nem is kezdenek neki – de szerencsére megtették, és a végeredmény lenyűgöző. Egy olyan szimulációt hoztak össze, ami csak a GP2-vel említhető egy lapon. Az autó viselkedése és rugózása a legapróbb semmiségekre is reagál – még hozzá minden porcikájával külön-külön. A gumik, a lengéscsillapítók, a felfüggesztések, min-

den úgy funkcionál az adott helyzetben, ahogy azt a fizika törvényei megkívánják, azaz a motor által leadott forgatónyomaték, a megtett kormánymozdulat és az aktuális útviszonyok szerint. Aki mindezt nem hiszi, könnyen utána járhat! Elég csak megnézni egy visszajátszást a közkedvelt "kerék-nézethől" – jól megfigyelhető, ahogy a legapróbb gázfröccsöknél, minden egyes váltásnál, és persze a fékezéseknél is a megfelelő irányba billen a kasztni. A karambolok szintén úgy zajlanak, mint a valóságban: ha például neki-csapódunk a palánknak, repülnek szanaszét a felfüggesztés alkatrészei, a gumi pedig egy kilométerre elgurul a baleset helyszínétől. A durvább szerencsétlenségeknél még az autók

motorja is kigyulladhat. Ez a nagyfokú élethűség persze azt is jelenti, hogy majdnem akkora ásznak kell lennünk, mint az eredeti pilótáknak. Fel is merül a kérdés: vajon az egyszerű játékosok mennyire fogják ezt díjazni? A Papyrus azonban így vélekedik erről: "nem fogunk mentegetőzni

jelenlegi helyzetébe, ugyanis most merőben MÁSRÓL lesz szó.

A Papyrus jóvoltából egy időutazásra indulunk 1967-be. Hogy miért pont ez a dátum? Nos, több okból is. Először is mert ez volt az első olyan év, amikor már 3000 köbcentis motorok duruzsoltak a versenyautóknak (ami duplája volt a korábbi években megszokottaknak), és ez volt az utolsó olyan év, ahol még nem használtak légtérelő szárnyakat a tapadás növeléséhez. Képzelték, mennyivel gyorsabbak lettek ezek a "száguldó koporsók", ráadásul ezek még nem is amolyan szétterhetetlen koporsók voltak, mint a mai társaik. A keskeny kerékűeknek köszönhetően az autók könnyen bukfacezni kezdtek, s a

A mai Ferrarik azért egy kicsit már másképp testenek belülről



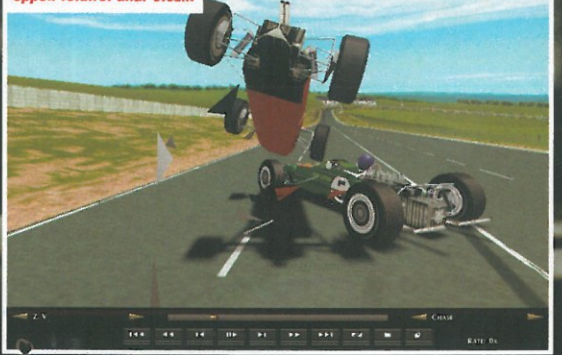
pilóta fejté akkoriban még – a sisakon kívül – alig védte valami. Az is teljesen természetes volt, hogy a városi pályákon például nem gömbölyítették le a járdaszegélyeket és a lámpaoszlopokat sem helyezték át a verseny kedvéért – az ezekből adódó kellemetlenségeket a pilóták csak úgy tartották számon, hogy a "foglalkozással járó kockázat". A nézők tehát sokkal többet kaptak a pénzükért: nem csak az egymás után elhúzó autókban gyönyörködhettek, hanem iszonyú bukásokat is láthattak szép számmal.

Olyan idők voltak ezek, amikor még a versenyző sokkal többet számított, mint maga az autója. A megnövelt lóerők tulajdonképpen inkább csak kihívást jelentettek a pilóták számára semmint előnyt: már nem csak a riválisokra kellett ügyelni, hanem a motorban a tomboló lóerők megszelídítésére is, s ezáltal az autó úton tartására. Ez

Száznolcvannal ebbe a kanyarba be lehet szállni, de kifelé már tényleg szállni is fogunk



V.Z. (illetve Z. V.) minden trükköt megpróbál – most éppen felülről akar előzni



A FORMA 1 HŐS

GRAND PRIX LEGENDS

csak azért, mert a játékaink nehezek. Az a célunk, hogy a játékaink annyira legyenek realiztikusak, amennyire csak lehet, és a jövőben is ezen fogunk dolgozni – legalábbis amíg lesznek emberek, akik megvásárolják a programjainkat.”

A játék természetesen használja a 3D-kártyákat, melynek hatása nem is marad el. Megfelelő processzorral akár 1024x768-as felbontásban, 16 bites színpalettával játszhatjuk a versenyeket. A felbontás talán a visszapillantó tükrökben látott képeknél a leglényegesebb, melyek mellesleg 100%-ig ugyanazt tudják nyújtani, mint a rendes látkép, tehát nincs "lefelejtve" róluk semmi. A grafikát persze számos effektus teszi realiztikussá, van füst, porfelhő, guminyom – meg minden, ami csak kell. Az összkép szépségét talán a legalapvetőbb dologgal lehet a legjobban érzékelni: végre egy olyan autóverseny, ahol az abroncsok valóban kereknek. Szögletességnek még a nyomát sem látni, ellenben még a gumik mintázata is teljesen jól kivethető. Hasonló gömbölydedség jellemzi a kocsik kaszniját is, melyek ráadásul dinamikusan be is van-

máris a főmenüben találjuk magunkat. A menüben ide-oda lépkedni stilszerűen a zöld és a piros jelzésekkel lehet. A főmenüben négy játéktípus választható. A Training pusztán a pályák begyakorlására való: megválaszthatjuk a helyszínt, s nehézségi szinttől függetlenül állíthatjuk be a kocsink sérülékenységet. A Single Race-nél (egyszeri versenyenél) ezzel ellentétben csak a nehézségi szintet határozhatjuk meg, s ehhez igazodik a sérülékenység. A versenyeken az időmérő edzés utáni futamon már persze vannak ellenfelek is – a riválisok számát a verseny előtt állíthatjuk be. Az egyszeri futamok megnyerésének persze nincs semmi gyakorlati jutalma, ellentétben a Championship-pel (a bajnoksággal), ahol már világbajnoki pontokért folyik a küzdelem. Az 1967-es idény tizenegy pályáját egymás után adja be a gép, tehát itt kronológiai sorrendben következnek a nagydíjak – először mindenképpen Dél-Afrikában fogunk rajtolni. A pályák megalkotása egyébként nem kis gondot jelentett a játék készítőinek, lévén, hogy a legtöbb pálya ma már nem is létezik, ami pedig esetleg létezik, azon

időben zajlik, még az időmérő futam is. Az ún. "verseny hétvége-menüben" egy kisebb ablakban láthatjuk az élő közvetítést, azaz edzés (practice) esetén – ha jómagunk nem is csinálunk semmit – láthatjuk, ahogy a többiek kimennek a boxból lefutni a köreiket. Ha meg akarjuk várni, hogyan remekelnek, az Accelerated Time opcióval felgyorsíthatjuk az időt. Az Event Info melletti nyílakra kattintva megnézhetjük az eredményeket, és máris tudhatjuk, hogy mi az az idő, aminél jobbat kéne futnunk. (Egyébként a practice-ablakban látható nyílal továbbnyomhatjuk az egész időmérést, csak hát úgy az utolsó pozícióból fogunk rajtolni.) Ha úgy látjuk jónak, bütykölhetünk még a kocsin (Car Setup), s hogy eközben ne fogjyon az értékes idő, lefagyaszthatjuk az idő múlását a pause ikonnal. A kocsik felkészítésénél a tank feltöltésén kívül a felfüggesztés alkatrészein módosíthatunk, illetve a váltó és a differenciálalmú áttételein állíthatunk.

A negyedik játékmód – talán már ki is találtatok – a több játékos multiplayer mód; hálózaton vagy Interneten keresztül húsz játékos kapcsolódhat össze, de persze van modemes, vagy közvetlen összeköttetésű két játékos üzemmód is.



A monacói városi pálya nem hiányozhat egyetlen valamirevaló Forma 1-játékból sem

GRAND PRIX LEGENDS

SKORA

nak árnyékolva, a kocsik többi részével egyetemben. A játékban összesen hét csapat szerepel, köztük olyan klasszikus GP autók, mint a Ferrari 312, a Lotus-Ford 49, és a Gurney Eagle – természetesen mindegyik típus önálló belső kiképzéssel és egyéb tulajdonságokkal rendelkezik. A kocsik belseje szintén 3D-s kialakítású, s mivel belül minden óra működik, nincs is szükség külön kijelzőpanelre; az alkotók ebben is a valósághoz ragaszkodtak. A motorhangok szintén eredetiek, bár ha már itt tartunk, a hangeffektek közül az ütközéseket kísérő zaj lehetne jobb is.

A JÁTÉKMÓDOK

A nevünk beírása, majd a sisakunk színének meghatározása után autót kell választanunk, s



A nürburgringi boxutca az időmérő edzés alatt

nagy átalakításokat hajtottak végre. Az eredeti helyszínek reprodukálásához tehát csak egy út vezetett: rongyot vagy szövetet totót és filmet kellett begyűjteni. A kutatómunka eredményeként a tizenegy leghíresebb versenypálya készült el, úgy mint a 14 mérföldes Nürburgring, vagy a Belga Nagydíj helyszíne (Spa), és persze az elmaradhatatlan városi pálya, Monaco.

A versenyek előtt maximálisan 19 ellenfelet állíthatunk be – a korabeli nagy nevek mind ott lesznek a mezőnyben, többek között Jack Brabham, Jim Clark, Graham Hill és Bruce McLaren. A játék egyik érdekessége, hogy minden valós

Egyszer legalább az Options menübe is mindenképp be kell ugranunk, már csak azért is, hogy kialakítsuk a személyünkre szabott irányítást. Amint már említettem, nagyobb sebesség-nél már csak az úton maradni sem könnyű; tehát a kifinomult kormányozdulatokhoz és gázadásokhoz nélkülözhetetlen egy analóg irányító. A program becsületesre legyen mondva, hogy a játék önálló botkormány-vezérlő programmal rendelkezik (Generic driver), minek köszönhetően még azokat a joystickokat is felismeri, amiket nehezen avagy sehogy sem lehet Windows alá felinstallálni. A továbbálapozható options menü egy másik oldalán találjuk a grafikai beállításokat; a gyengébb processzorral rendelkezők itt vehetnek le a grafika részletességéből – köztük külön csökkenthetjük a tükrök kidolgozottságát. Az opciók menü harmadik oldalán a játékmennel kapcsolatos dolgokat találjuk – például, hogy az eredményünket jelző tábla megjelenjen-e a körök végén "kép a képen" megoldással. Ugyanebben a menüben még automata váltót, valamint fék- és gázsegítséget kapcsolhatunk ki/be, de ez utóbbi kettő közel sem



A szokásos impresszív külső nézeti kép. Sajnos csak visszajátzásban használható – pedig milyen jó lenne játék közben is!

AZ ALAPVETŐ BEÁLLÍTÁSOK

akkora segítség, mint a GP2 hasonló lehetősége – inkább blokkolásgátlónak nevezném őket. Nos, mivel a játékban használatos billentyűket mindenki maga alakíthatja ki, most csak néhány extra billentyűre hívnám fel a figyelmet. A kezdők számára lett kitalálva a Shift+R, ami a felbontult kocsit visszaállítja a pályára. Na persze ha már letört egy kerék, akkor ez sem segít. Kilépni a játékból az Esc lenyomása után az Enterrel lehet, ilyenkor visszakérülünk a boxba, és még további módosításokat hajthatunk végre a kocsin – az idő közben tovább fut. Az F2-vel automatikusan a visszajátzásához kerülünk, a játék "videorendszere" mellesleg nagyon klassz. A "vágópult" segítségével 10 kameraállásból nézhetjük a versenyeket, s persze mindegyik versenyzőt külön-külön. Az egészet rögzíthetjük is az utókor számára, s arra is van lehetőség, hogy kivágyjunk a legizgalmasabb eseménysort, s csak azt me nétsük el. Az elmentett visszajátzásokat a főmenü View Replay pontjával nézhetjük majd meg – néhány képsor egyébként már alapsan is el van mentve, melyek az alkotók játékát mutatják be.

TANULNI, TANULNI, TANULNI

Ezeket a már rögzített meneteket nem véletlenül említettem itt az ismertető végén; feltétlenül érdemes őket át tanulmányozni, mert a játék iszonyúan nehéz. Valószínűleg még a gyakorlott GP2 játékosok is azzal fogják kezdeni a játékot, hogy az első kanyarban keresztbe állnak. Ezeket figyelembe véve mondanom sem kell, hogy a játékokat csak azok fogják élvezni, akik a szintiztasz simulációkért rajonganak; azok, akik elég türelemmel rendelkeznek ahhoz, hogy kitapasztalják ezeknek a veterán autóknak a szépségeit.

Vári Zoltán

grand prix legends

Sierra/Papyrus

<http://www.sierra-online.co.uk>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBON A

Minimum: P166, 32MB RAM, 2xCD, Win95
Ajánlott: P11-266, 64MB RAM, 3D-kártya, joy vagy kormány

Egy rendkívül igényes időutazás a Forma 1 hőskorába – de csak profiknak

92%

M.I.A., azaz ütközethen eltűnt. Nem túl vidám cím, de hát mit lehet tenni: 1965 és '75 között Vietnam cseppet sem volt egy vidám környék; márpedig a GT új játékanak hőseit, Mann kapitányt pontosan ez időtájt veti a balsors ebbe az egzotikus országba. 1965 októberében még mint zöldfülü helikopter-pilóta érkezik Vietnamba, s nekünk kell gondoskodnunk róla, hogy ne lábbal előre távozzon onnan, avagy – amint a cím is utal rá – nehogy hadifogságban töltsse el hátralévő éveit.

VIRTUÁLIS VIETNAM

Elképesztő, hogy ezek az amerikaiak még egy vesztett háborúból is főkét tudnak kovácsolni, méghozzá kemény dollárokból mérhető főkét: itt van most például ez az M.I.A., ami minden bizonnyal jól fog hozni a GT-nek a konyhára.

A csapatszállító helikopter már most füstöl – mi lesz itt a küldetés végén?!



Képzelték el a Nuclear Strike-ot vagy a Soviet Strike-ot csodás vietnami helyszínekkal, eszméletlenül szép grafikával – nos mindez egyenlő a M.I.A.-vel. A Simis-féle Icarus engine képességeit már a Team Apache-ban is megcsodálhattuk, szóval a füst- és fényeffektusok, valamint a finoman kimunkált objektumok már nem számítanak akkor meglepetésnek – ennek ellenére alig tudtam betelni a látvánnyal. Végtelen, füves-fás dombvidékek, apró kunyhók, vá-

A balra látható bázisom a rusnya időjárás ellenére is roppant népszerűségnek örvend az ellenség páncélosai között, de én derekasan igyekszem ezt a nagy lelkesedést lelohasztani



rosok, folyók, hidak – csodaszépek a tájak, az meg csak a ráadás, hogy harci kedvünket távol-keleti hangszerelésű zenék fokozzák. Grafikaiul különösen tetszettek a tavak, amelyekben tükröződik az égbolt, vagy nem semmi az esti, esős küldetés, ahol villámok cikáznak át az égen pár pillanatra fénybe borítva a tájat, az esőcseppek pedig szemlátomást olyan szögben hullanak alá, ahogy azt a menetirányunk és a sebességünk megkívánja. A magashól a fegyveres vietkongok és az egyszerű parasztok csak apró kis hangyáknak tűnnek, ám ha lejjebb ereszkedünk, még a szalmakalapjuk formája is jól kivehető. Egy szó mint száz: a M.I.A.-nél még nemigen láttam szebb helikopteres játékot. Természetesen mondjuk ehhez igazodik a minimum gépökvetelmény is, de a

játék javára legyen mondván, hogy 3D-tárogatással még P133-on is élvezetes a sebesség.

Az M.I.A. a vietnami háborúnak mind a tíz évét felöleli. Pilótánkkal négy nagyobb hadműveletből vehetjük ki a részünket. Egy-egy hadműveleten belül úgy 6-7 küldetést kapunk, vagyis míg újoncból leszere-lő katonákká válunk összesen 26 bevetést kell ép bõrrel átvészelnünk. A játéknak tulajdonképpen fix története van, és minden küldetés előtt video-bejátszásokról tudhatjuk meg, mi az éppen aktuális feladat. Egyébiránt ezek a videók is a "négy csillagos" kategóriába tartoznak; elég ha csak azt említjük, hogy Glenn Wrage – a főszereplő – nemrégiben Tom Hanks oldalán Ryan közlegény megmentésén fáradozott. Miután az aktuális "kisfilmet" megnéztük, következik egy konkrét szöveges tájékoztató is, melyben részlete-

sebben le vannak írva a feladatok (néhol hasznos tanácsokkal megspékelve), és az is meg van említve, milyen fegyverzetre számíthatunk. A helikopterünket és annak felszerelését tehát nem mi választjuk meg, ami mondjuk logikus is, hiszen

A kunyhó eddig vitéktől kongott – áldásos tevékenységem folytán most már az ürességtől



egyreszt ugyebár egy pilóta csak parancsokat teljesít, másrészt pedig adott típusú küldetéshez adott típusú helikopter dukál.

Magá az akció is viszonylag reális, nem úgy, mint mondjuk a Nuclear Strike-ban, ahol számos célpontot kaptunk – itt egy küldetés egy feladattal áll. (Leszámítva azt a ritka esetet, ha valamilyen esemény közben, azaz még valami plusz munkát is vállalnunk kell.) A másik nagy eltérés a Strike féle játékokhoz képest, hogy a M.I.A.-ben a magasságot is szabályozhatjuk, sőt, ez az egyik legfontosabb mozzanat! Az ellenséges rakétákat és lövedékeket ilyen irányú mozgással tudjuk a leggyorsabban elkerülni. A helikopterek fegyverzete és mozgékonyasága fajtánként más, és ezt nagyon is érezni. A legtöbbször használt UH-1-es Huey Cobranak például mindkét oldalán ott "figyel" egy-

M.I.A. MISS

Dicső trónk végzett a CoVboy... izé: konvoj utolsó tagjával is



A híd már nincs túl messze a konvojnak, de én közben jelentősen rontottam szerkezeti egységén



egy M-60-as géppuska, így csapatszállító helikopterek védelméhez ideális, míg a kevésbé páncélozott OH-6-os Loach sokkal fürgébb és fordulékonyabb, és ezért inkább főleg felderítő feladatokra alkalmas. A későbbi küldetésekben egyébként repülhetünk még Chinookkal, illetve az AH-1-es Cobrával is.

RÖVIDEN A KEZELÉS-RŐL

A helikopterek irányítása nem egy "szimulátor" bonyolultságú: csak

lenyomjuk az irányt, és már megyünk is. A rakéták elkerüléséhez használhatunk oldalazást is, de – mint már említettem – a magasság változtatása sokkal gyorsabb és hatékonyabb. Talán a leginkább szokatlan dolog, hogy egyszerre 2-3 célkereszt is van: miközben az oldalsó géppuskákkal irtjuk a vietkongokat, a helikopter orrából gránátokat szórhatunk a házaikra avagy az autókra. A célzásnál sokat segíthet, hogy az F5-tel egy közelebbi nézetet is behozhatunk, az F6-F8-cal pedig kipilálanthatunk az oldalsó irányokba. Többféle billentyűzetkiosztás közül választhatunk, de lehet saját kiosztást is létrehozni. Ez utóbbit én erősen megfontolandónak tartom, mert például az "A" kiosztásnál valahogy ugyanarra billentyűre tették az emelkedést és a jobb oldali géppuskát.

A játék fő-

VIP-vendégek (Playboy-nyuszik) érkeztek a bázisra – a harci szellem jelentősen javult



nátokra is. A rakéták egyébként a leghatékonyabbak, tartogassuk őket a tankokra. Ha a célpont közelebb van hozzánk, lejjebb ereszkedve gyorsabban tudjuk becélolni, minthogy elkezdene nekünk hátrálni.

Az első küldetés még roppant egyszerű: teljes körű tisztogatást kell végezni egy viszonylag békés térségben. A radarernyő térképén citromsárgával vannak jelölve az észak-vietnami hadsereg egysé-

az elért eredményünk áll. (Az aktuálisan soron következő küldetésnél természetesen ilyen szám még nincs.) Ha kiválasztottunk egy küldetést, a Mission Briefinggel indíthatjuk. Összesen négy állás hozható létre, ezek közül a felső címkével választhatunk. Érdekes még az alsó címke, pontosabban a dögcédula is: ezzel a cheat-menübe jutunk. A játék cheat-rendszere egészen sajtószerű: a csalás-lehetőségeket az elért eredményünkért kapjuk. Amikor vége egy küldetésnek, legalul látjuk kiírva, hogy milyen nehézségi fokozaton milyen eredményt kéne elérnünk; ha ezt teljesítjük, megkapjuk az adott küldetésért a csalást. Értelemszerűen tehát minden küldetéshez egy-egy csalás tartozik, s ezeknek a menüje hívható le a dögcédulával. Csak az a baj, hogy ezek a csalások a még nem teljesített küldetéseknél nem használhatók...

TIPPEK

Fontos tudnivaló, hogy a játék elején még nemigen kapunk célkövetős rakétákat, ezért mozgó jármű esetén mindig eléje célozzunk – és ez vonatkozik a gránátokra is. A rakéták egyébként a leghatékonyabbak, tartogassuk őket a tankokra. Ha a célpont közelebb van hozzánk, lejjebb ereszkedve gyorsabban tudjuk becélolni, minthogy elkezdene nekünk hátrálni.

Az első küldetés még roppant egyszerű: teljes körű tisztogatást kell végezni egy viszonylag békés térségben. A radarernyő térképén citromsárgával vannak jelölve az észak-vietnami hadsereg egysé-

gei, narancssárgával a vietkong, kékkel pedig az amerikai erők. A keresgélést talán megkönnyíti, ha a térképet átváltjuk iránytűre (M). Az iránytű egyik mutatója mindig az aktuális célpontot mutatja, míg a másik a haladási irányunkat. (Értelemszerűen a kettőnek fednie kell egymást.) Ez az iránytű talán még hasznosabb a második feladathoz, ahol egy mentőhelikoptert kell kísérnünk – ez esetben a mutató a helikoptert fogja mutatni. Lényeges, hogy ne ütközzünk össze, mivel ha beakad a rotor, azonnal lezuhanunk. A kísérés már sokkal komolyabb feladat: hiába megyünk előre meg-

tisztítani a terepet, egyes pontoknál a semmiből jelennek meg támadó szándékú konvojok. Ha pedig ilyenkor nem vagyunk a megfelelő helyen a megfelelő időben, már csak rádiócsenddel felel a védencünk a bázisunk keresésére, mi pedig mehetünk vissza fejmossa ASAP. Mi is az a "megfelelő hely"? Mindig a megvédendő objektum és az ellenség közé kell helyezkednünk, az ellenség ugyanis mindig a legközelebbi célpontra lő. A továbbiak illetően minden küldetés más és más, ám az iránytű segítségével nem nehéz megtalálni az aktuális feladatot, szóval még ha el is felejtettük elolvasni az eligazítást (vagy esetleg hadilábon állunk az angol nyelvvel), akkor is rájöhethetünk, mit kell csinálni. Ahol például egy szövetséges katonára mutat a nyíl, aki ráadásul még jelzőfényt is gyűjt, ott logikus, hogy azt fel kell venni. Ha a küldetés elején egy csapat tengerészgyalogos száll ki a gépjárműből, ott értelemszerűen az ő munkájukat kell segíteni. A gyalogos katonáknak jelzőfényekkel jelölhetjük ki a szükséges célpontokat, s hasonló eljárást kell alkalmazni akkor is, ha helikopteres vagy légi támogatást kapunk. Vigyázat: a jelzőlámpák száma is korlátozott.

ÉRTÉKELÉS

Azt hiszem, az már a leírás hangvételéből is kiderült, hogy szerintem az M.I.A. veri az EA féle Strike-okat, vagy legalábbis mindenképp ugyanazt a színvonalat hozza. Taktikailag – a jóval egyszerűbb küldetéseknek köszönhetően – meg lehet, hogy alulmarad, de grafikailag kétségtelenül ez a játék a csinosabb. Kigyuladnak és csikorogva kifarolnak például az eltalált teherautók, majd a robbanások nyomán apró darabok szóródnak szét, a fű pedig elszenesedik – minden részlet a

Cobra King vs. Viet Kong

A két léggépnás bátran haladhat – takarítom előttük az utat



helyén van. Végül a mesterséges intelligenciára is kitérnék ezzel a példával: először a konvoj többi tagja összetorlódik, de aztán az első meglepetésükből felocsúdván elkezdik szépen kikerülni a roncsokat. Én egyébként az egyszerűbb küldetésrendszert sem sajnálom, mert nem rajongok azért, ha egy meghalás után 30 dolgot kell újra csinálnom.

V.Z.

m.i.a.

GT Interactive/Simis
http://www.simis.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

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

Szuper helikopteres játék – komoly vetélytársa a Nuclear Strike-nak

91%

ING IN ACTION

menüje voltaképpen maga a bunker, ahol eleinte a videók is játszódnak. A szekrény tetején heverő robusztus rádióval jutunk az opciókhoz (billentyűzetkiosztás, nehézségi szint, grafika), a kisebb, mobil rádióval hálózati multiplayer játékokat indíthatunk, a dobozban a már elért kitüntéseinket csodálhatjuk meg, végül a mappára kattintva választhatunk a küldetések közül.

A mappában hadjáratokra bontva láthatjuk a küldetéseket, pontosabban csak azokat, amelyeket már teljesítettünk, illetve épp teljesítünk – mellettük pedig számlékban megadva

“Vajon hány jelzõt tudnak még az SSI fejesei a General elé kifundálni?” – nagyjából ez a kérdés ötlött fel bennem, mikor megpillantottam eme örökbecsű sorozat legújabb darabját. Szó mi szó, kezd ugyancsak hosszúra nyúlni a névsor: Panzer, Allied, Pacific, Panzer másodsorra, s végezetül a nemrég megjelent Peoples General. Na, ez utóbbi darab többszörpontból is kilóg a sorból: példának okáért nem a II. világháború vérbő történéseit dolgozza fel, hanem egy fikatív, jövőben játszódó háborúban tábornokoskodhatunk. Mondjuk a realpolitika az utóbbi időben nem kényeztetette el a software-fejlesztőket, hisz egy esetleges fegyveres konf-

csúnya dolog. Persze a szigorú hangú jegyzékek hadászati értéke relatíve elenyésző, s mikor a kínai páncélosok már az Uralban járnak, a dél-kínai tengeren pedig vidáman lövöldöznek egymásra a felvonult flották, a NATO kissé drasztikusabb eszközökhöz folyamodik.

Az egész azzal a mókás eseménnyel kezdődött, amikor Kína betámadta Szibériát. Mindenesetre szokatlan, hogy valaki önként kívánczik oda...



Erős szél az Uralban – de a frizúrám tartása tökéletes! Köszönhető talán a Schwarzkopfnak



Nos, valahol itt kerül képbe a kedves játékos, mint a Koreába delegált béke-misszió vezetője. No nem kell megjedni, a hangsúly a “misszió” van, a “béke” néma, mint Psmithben a P...

AZ URALTÓL THAIFÖLDIG

Az első igen kellemes meglepetés akkor ért, mikor megpillantottam a választ-

ható hadjáratok listáját. Nem kevesebb, mint kilenc különféle küldetés-sorozatnak vághatunk neki, ami – a Readme file alapján legalábbis – 84 különböző ütközetet jelent. Na, ezt már szeretem! Illetve szeretném, ha a szerzők vették volna a fáradságot, hogy a különféle ütközetekhez különféle térképeket kreáljanak... Mikor már a harmadik hadjáratban köszön vissza Szingapúr jól ismert lát képe, az ember önkéntelenül is jelző szerkezeteket kezd farigcsálni az SSI-managment felmenőiről. Mondjuk a játék az efféle apró kellemetlenségek dacára is kellemes, de ezekre azért illett volna figyelni. Vissza a hadjáratokhoz: itt a szokásos USA vs. Kína viadalokon kívül akad néhány igazi nyálánság is, úgymint az ENSZ békefenntartók vidám szibériai barangolása vagy a világhódító útra induló vietnami horda. Aztán vannak rövid hadjáratok, hosszú

hadjáratok, közepes hadjáratok... egyvalami viszont nincs: könnyű hadjárat. Nehézség szempontjából a Peoples General valahol ott folytatódik, ahol a Panzer General II. véget ért. Különösen a Kínai Néphadsereg oldaláról idegesítő a játék, mivel a jenkik és csatolt periferiák ezúttal is a totális légifölény birtokában háborúznak, ami igen kínos tud lenni. Persze a másik oldalon sem teljesen rózsás a helyzet, mivel a susnyákból váratlanul előbukkanó, 18-ra feltöltött, elit gyalogoshadosztályok még a legnyugodtabb NATO-tábornokot is pillanatok alatt az ámokfutás szélére sodorják. Igazából nem is a győzelmek kivívása jelent a Peoples Generalban problémát, hanem egységeink életben tartása. Elég egy pillanatra légvédelem nélkül hagyni a diadalmasan előretörő páncélosokat, s pillanatokon belül előbukkan néhány helikopter és vadászbombázó. Szintén undorító tud lenni, mikor az ellenfél könnyűgyaloglósága szépen “átcsorog” arcvonalunkon (esetükben nem számít, hogy áll-e ellenfél a szomszédos mezőn), s lerohanja a békésen lödőző tábori tüzérséget. Igaz ugyan, hogy a következő körben rútt sorsra jutnak Ramboék, de a veszteség ettől még igen fáj... Természetesen a Peoples Generalra is igaz, hogy a briliáns győzelmeket extra presztizspontokkal és (sajna nem túl gyakran) ingyenes kísérleti egységekkel honorálja a főhadiszállás. Mi több, egy-egy stratégiai célpont különösen gyors elfoglalásáért egyéb jutalmakat is kiutalnak szerény személyünknek, úgymint extra légitámadásokat és fejlettebb egységeket. A gond csak annyi, hogy a briliáns győzelmek kivívása ugyancsak embert próbáló feladat, mivel a gép ezúttal jóval ügyesebben mozgatja csapatait, mint a General-sorozat eddigi részeiben. A szorongatott városokból a gaz A.I. sokszor kivonja csapatait, hogy a csatátér egy másik pontján ellenlökésekkel kedveskedjen az előretörő ékeknak. Egy emberi ellenféllel persze még mindig nem ér fel a gép, de azért a fejlődés határozottan érezhető. Egyébként a gép gyakori csapatmozgatásai miatt érdemes a forgalmas útvonalak környékén állomásoztatni egy-két gyalogos illetve felderítő egységet, mivel ezek ki-robanó meglepetésben részesíthetik a gyanútlanul utazgató ellent.

Szűl nemzetközi összefogás (talán a IV. Internacionálé) eredményeképpen megmenekült az észak-koreai hadsereg további élelembeszerező akcióitól



Ami a főbb kategóriákat illeti, túl sok változásra senki ne számítson – annyira sokat azért nem változott a hadviselés röpke 50 év alatt. A páncélosvadász egységek teljes használhatatlansága ugyan kellemetlen meglepetés volt, vi-

szont a légvédelem és tüzérség fontosabb a végső győzelemhez, mint valaha. A légvédelem eredendően két részre osztható (sajna a játék nem oszt, úgyhogy érdemes alaposan áttanulmányozni a statisztikákat, hogy megtudjuk, épp mit is szándékszunk venni), úgymint hagyományos és tábori légvédelemre. Az előbbi úgy 7-10 mező távolságra is eldurrogat, viszont mozgás után nem igazán cselekvőképesség – őket tehát szépen pakoljuk szét az arcvonal teljes hosszában és időnként tologassuk előre. A tábori légvédelem jóval szerényebb lőtávval és támadóerővel büszkélkedhet, viszont menetből is képes támadni – így a magára valamit is adó páncélosok nélkülözhetetlen

PEOPLES GENERAL

DICSŐ HADAINK

Ami a főbb kategóriákat illeti, túl sok változásra senki ne számítson – annyira sokat azért nem változott a hadviselés röpke 50 év alatt. A páncélosvadász egységek teljes használhatatlansága ugyan kellemetlen meglepetés volt, vi-

KÍNÁNAK TA

résztevője. Kis szerencsével egy kör alatt múltidőbe teheti az óvatlan helikoptereket (lő egyet az ellenfél körében, lő egyet a saját körében, az esetleges túlélőket pedig kivégzi egy jól irányzott légitámadás).

Hasonló a felbontás a tüzérségnél is, bár itt a különbség csak a lőtávolságban és a páncéltatban jelentkezik. Ez utóbbi amúgy abszolút nem mellékes, mivel az ellenséges arcvonalak mögött sunnyogó nehézlövegek különös előszeretettel ritkítják tüzérségünket, a légierőről nem is szólva. A gyalogságnak viszont ugyancsak elkél némi tűzkíséret, így a távolból durrogató tüzérségen

kívül néhány önjáró löveget sem árt összeszedni.

Ami a légierőt illeti, itt már komolyabb változások történtek: ugyanis megszűnt. Illetve nem szűnt meg, csak épp nem mi irányítjuk közvetlenül – a Panzer General légimarsalljai kénytelenek beérni néhány harci helikopterrel. Légitámogatást persze bármikor kérhetünk, ilyenkor egy meghatározott mennyiségű (s körről-körre csökkenő) légitámogatás-pontból gazdálkodhatunk. Összesen négy különböző légitámogatást kérhetünk: felderítő-repülést, légelhárítás-elleni bevetést, közvetlen légifedezetet egy hexa környékre valamint légitámadást. Az első opció alighanem magáért beszél, bár az ellenfél légvédelme természetesen a felderítő-repülőket sem kíméli, úgyhogy nem árt némi óvatosság. A légelhárítás-elleni támadás igazi "visszanyal a fagy!" lehetőség, mivel az ellenfél légvédelmi egysége ilyenkor erejének csak töredékével harcol, míg vadászbombázóink aratnak. A gond csak az, hogy a környéken állomásozó egyéb légvédelmi egységek épp oly eredményesen lövik repülőinket, mint eddig. A rutinos tábornok urak épp

Dicső hadainknak valóban ékessége ez a páncélosok. A közepén figyelő Leopard személyzetének nagypapája pedig már járt is erre a Panzer Generalban



Óh, a napfényes Szibéria! Páncélosaim bundabugyit vételeznek, és indulunk is!



ha vissza nem téro lehetősége – ehhez aligha szükséges különösebb kommentár. Egyébként nem árt légierőnket féltő gonddal övni az ellentől, mivel az elvesztett gépek igen kártékony hatással vannak légitámogatás-pontjainkra – szóval a kamikaze bevetésekért hosszú távon igen nagy árat fizethetünk.

A légierő kapcsán még érdemes megemlíteni az "Air Superiority" mutatót, ahol is megismerhetjük, épp ki birtokolja a légifölényt (s természetesen azt is, hogy mekkora ez a légifölény). Mondjuk leg-

– csak épp az áruk is jóval magasabb. Zárzóként megemlíteném még a kiegészítő képességeket is, amiket épp úgy vásárolhatunk meg csapatainknak, mint az előző részekben a járműveket a gyalogság számára. A helikopteres kiegészítő csapatoktól az extra légvédelmen át egészen az utászokig terjed a skála, az efféle kiegészítővel alaposan megtuningolhatjuk dicső seregünk ütőerejét.

MÉLTÓ UTÓD

Alig hiszem, hogy a fenti kijelentéshez túl sokat hozzá lehetne fűzni: aki a Panzer General és népes kompániája előtt kellemes órákat töltött el, az aligha fog a Peoples Generalban csalatkozni. Egetrengető újdonságokra ugyan ebben a játékban sem leltem, ám a maga műfajában még így is a legjobbak közé tartozik. Kár is tovább ragozni a témát: a megszállott stratégiák számára kötelező darab, ám a mezei halandók inkább a Populous 3. felé kacsingassanak...

T.J.



No lám! Egyszer még a kínaiak is elfognak!

ezért mindig egymás hatótávolságán belül hagyják a különféle légelhárító löveget/járműveket, mivel időnként a gép is megpróbálkozik efféle sportszerűtlen akciókkal. A közvetlen légifedezet a lehető legveszélyesebb akció: ilyenkor légierőnk állandó felügyelet alatt tart egy mezőt, s minden közelbe merészkedő (2 mező) támadóra csapást mér. Ez eddig jól hangozhat, ám: a) az ellenfél tábori légvédelme különös előszeretettel vadászza le az egy helyben rostokló gépeket, b) mivel a legtöbbször mi vagyunk a támadó fél, a dolog abszolút nem éri meg a kockázatot. S végezetül ott van a légitámogatás so-

többször csak az a kérdés, hogy az amik épp 80 vagy 90%-os fölényben vannak, mindazonáltal a kellőképp paranoiás lelkek az ütközet előtt akár "vehetnek" is egy keveset presztízs-pontjaikból. Érdekes lehetőség, de én figyelő szememet valahogy mindig inkább a páncélosokra vettem... A légifölény igen nagymértékben befolyásolja, hogy mennyi légitámogatás-pontból gazdálkodhatunk, de meghatározza a helikopterek gyorsaságát is. Magyarán az ellenfél vadászgépei elől laposkúszásban bujkáló Hokumok kevésbé gyorsan közelednek a csatátér felett, mint az állandó védőkíséretet élvező Apache-ok.

Hopp, nem szóltam még az utánpótlásról, holott ez úgyszintén változott a Panzer II-höz képest. Harc közben például csapataink feltöltése teljesen ingyenes, ám az újonnan jöttek rendkívül leapasztják az egység tapasztalatát. Elit utánpótlást "természetesen" nem

ES
AL

VAN A FEJÉN!

people's general

Mindscape/SSI

<http://www.peoplesgeneral.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: 1166, 32MB RAM, 8xCD,
DirectX-kompatibilis hangkártya,
2MB videokártya, Win95

A Panzer General még Tigrisek
nélkül is élvezetes darab

88%

Nem tudom, egyesek miből gondolják, hogy aki rádió irányítású kocsival akar játszani, az egy PC előtt fog ücsörögni – de mindegy, ezt most inkább ne firtassuk. Tegyük fel, hogy vannak ilyen emberek; márpedig ha ebből indulunk ki, akkor egészen biztosan lesznek, akik lecsapnak a Gremlin-féle Buggyra.

Egy rejtett átjáró, mosolygós gumilabdával, aki vidáman kilámpítja az arra gördülőket

03'02"66



Ez a játék elég távol esik attól, amit hagyományos értelemben autóversenynek szoktunk nevezni: sem az autók, sem a pályák nem olyanok, mint egy komoly versenyenél. Ezúttal játékautókat fogunk irányítani, és ez nem csak abból derül ki, hogy egy antena fityeg minden egyes kocsi hátulján; a járgányok teljesen másképp viselkednek, mint az igazi társaik. Fürgén bukdácsolnak, eszeveszettül rugóznak, iszonyatosakat ugratnak, és persze sosem törnek össze.

Bonus Area!!!
Phantom Dash

BONUS AREA!!!
PHANTOM DASH



A versenyek tengerparton, mezőn, vagy épp egy modern városban zajlanak – mint az a felsorolásból is érezhető, a pályák is mesterséges hangulatot árasztanak.

A játék "menüje" szintén nem mondható szokványosnak. Miután kiválasztottuk a buggynkat, rögtön egy folyosóra kerülünk, s a kocsit irányítva válogathatunk az üzemmódok közül. A folyosóról teleportok repítik a játékost a megfelelő üzemmódok-

Egészen sajátos "menü" a pályaválasztás labirintusa



hoz: a két különböző nehézségű Challenge módnál három másik buggyval vehetjük fel a versenyt, az ún. Track Attack mód pedig egy egészen érdekes lehetőség a pályák felderítésére. A pályák bejáratai egy gyűrűs elrendezésű labirintusban helyezkednek el: középen van az állásmentés kabinja, s ekörül helyezkednek el – kifelé haladva – az egyre nehezebb helyszínek. (A kimentett állást visszatölteni a főmenü Load parancsával lehet.) A játék 17 pályája több csoportra van tagolva, mely csoportok között

gósíthatunk. A különböző extrákhoz megfelelő sorrendben kell összeláncolni az ikonokat, azaz a megfelelő kapukon kell sorban áthaladnunk. Például ha egy narancssárga, majd egy piros kapun megyünk keresztül, néhány másodpercig tartó turbó lesz a jutalmunk, míg ha egy zöld, majd egy narancssárga kapun megyünk át, rövid ideig félrelökhetünk bárkit az utunkból. Ezen a két dolgon kívül van még időkimerevítés, aminél elhúzhatunk a többiekől; vasta-

sóvel már teljesen végeztünk. A különböző módokban a színes kapuk más-más elrendezésben lesznek – mellesleg a nehezebb Challenge módban még néhány új pálya is akad. A Track Attacknál egyáltalán nincsenek ellenfelek, pusztán az időt méri a gép. Azonban nem is annyira az idő a lényeg, mivel ennél a módnál inkább a titkos átjárók felderítése a cél. Új átjárókat, mellék-

Tengerparti csendélet:
balról Hepe, jobbról Hupa



HEPE ÉS HUPA Buggy

utakat, sőt teleportokat tárhatunk fel, melyek révén új helyszínekre juthatunk, s új titkokat találhatunk. Az ilyen bejárásokat általában rejtett kapcsolók, esetleg speciális kapuk nyitják, szóval a felkutatásuk nem kis fejtörést tud okozni...

Hát kérem ilyen játék ez a Buggy. Nem mondhatni, hogy tucattermek, de azt sem, hogy valami kiemelkedő alkotás. A program ugyan felhasználja a 3D-kártyák tudását, és tulajdonképpen van benne minden, ami kell – még osztott képernyős és hálózati (network) játék is –, de mindezek ellenére mégsem áll szándékomban ódákat zengeni róla. A mesterkelt helyszínek és a színpompás autók valahogy nem nyerték meg a tetszésemet, az újfajta üzemmódnak meg végül is nem sok értelmét látom. Mivel durva negatívumot tehát nem tudok megemlíteni, egyetlen szóval fogalmazom meg a véleményemet: unalmas.

Vári Zoltán

Az extra méretű pacskerokkal ingoványos talajra tévedve sem csökken az észvesztő sebesség



az átjárók csak

akkor nyílnak meg, ha a korábbi szinteken már mindenhol megszereztük az aranyérmét. Miközben nyitogatjuk a pályákat, mellesleg új buggykat is kapunk. (Menet közben bármikor válthatunk kocsit – ehhez is van egy külön teleport.)

Az első dolgunk tehát, hogy feltárjuk az átjárókat. Ahhoz azonban, hogy mindenhol elsőnek érjünk célba, nem csupán a pályák vonalát kell megtanulnunk, hanem a futamok közben felbukkanó kapuk használatát is. Minden egyes színes kapu – ha áthaladunk rajtuk – egy adott színű ikont villant fel a játéktér aljánál, s ezeknek az ikonoknak a segítségével extra energiákat mozgathatunk. A különböző extrákhoz megfelelő sorrendben kell összeláncolni az ikonokat, azaz a megfelelő kapukon kell sorban áthaladnunk. Például ha egy narancssárga, majd egy piros kapun megyünk keresztül, néhány másodpercig tartó turbó lesz a jutalmunk, míg ha egy zöld, majd egy narancssárga kapun megyünk át, rövid ideig félrelökhetünk bárkit az utunkból. Ezen a két dolgon kívül van még időkimerevítés, aminél elhúzhatunk a többiekől; vasta-

gabb kerékabroncs, ami növeli az úttartást; szellem mód, melynél átmehetünk az üvegeken; és végül kopter mód, minek hatására az autónk a magasba emelkedik. Az utóbbi extrákhoz már több szín szükséges, ám a sorrendet nem nehéz megfejtetni, ugyanis az első szín aktiválása után a gép mindig egy villogó ikonnal jelzi, milyen kapun kéne következőnek átmennünk. (Gyakorlatilag tehát csak annyi kódsor van, amennyi szín, vagyis – az egyszerűség kedvéért – a kezdő színekhez lehet társítani az extrákat.) Ha egy új kódsort akarunk kezdeni, és a régít törölni akarjuk, az Altot lenyomva (egyes játékos esetén) törölhetjük a már aktivált színeket.

Új játék indításakor (New Game) a Track Attack mód teleportja még zárva van, s majd csak az első három pálya teljesítése után nyílik ki. A kettes számú Challenge mód még később tárul fel: csak miután az el-

buggy

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

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

Minimum: P166, 16MB RAM, 4xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 3D-kártya

Egy átlagos autóverseny néhány érdekes, de értelmetlen újítással

71%

Hola! Köszöntöm a háztájimban betérő törzsközönséget, és persze az új vendégeket is. Mindenekelőtt magyarzáttal tartozom a mostani Csevegő sajátos szinkronizációja miatt. Nem Fradi-zászló volt a kitűzött cél, közepén az ideális bíráló, mindössze megpróbáltam vizuálisan már előre szemléltetni a rátk váró megpróbáltatásokat: eleinte zöldeket fogok beszélni, később pedig fehéren-feketén bebonyoztom, hogy milyen rettenetesen okos vagyok. (A fennmaradó szint a nemzeti jelleg kidomborítására használtam, a középén feszkelő végény pedig egy Europress-reklám, és nekem nagyon tetszik.) Ennyi jó is lesz libretónak, merülünk alá a levelekbe:

LEVÉL A TÁVOLBA

Az első levélkéhez egy kis történet is tartozik. A héten valamikor éppen a huszonvalahányadik oldal rejtelmével voltam elfoglalva, és a közelgő leadási határidők miatt úgy T.J., mint Vári Zoli meleg váltásban cserélgették homlokomon a hidegvizes borogatást, amikor betoppant a tördelő kuckóba egy hátzásokos kis legény, és közölte, hogy engem keres.

Mire én: Jaj, tündérekem, annyira nem érek rá, hogy még! Be kell fejeznünk a mostani számot, és már egyébként is rég a következőt kellene csinálni! Mondjad gyorsan!

Mire ő: Hoztam sört.

Mire én: Tessék?

Mire ő: HOZTAM SÖRT!

Mire én: Az helyes. (Úgy látszik, egyesek tudják a kulcsot a szívehez.) Tedd a hűtőbe! Még valami?

Mire ő: Hoztam egy kérdőívet is.

Mire én: Az nem helyes, de tedd az asztalomra. Mit csináljak vele?

Mire ő: Ki kellene tölteni.

– és ezzel huss, a legényke eltűnt. A kérdőívet később meglettem, a hozott anyag rendeltetésszerű felhasználásra került – de a borítékot elfelejtette itt hagyni, így tehát megpróbállok benne foglalt találós kérdésekre e helyütt válaszolni.

– Miért ír CoVboy a Jokerbe?

CoVboy nem ír a Jokerbe, CoVboy az 576-ba ír. A Joker egy olyan cikket jelentett meg, amit CoVboy '95 nyarán írt az akkor még létező PC Ultraba. Mivel a Joker tulajdonosa ugyanaz, mint a néhai PCU-é volt egykoron, lehozta még egyszer. (Nem mintha valami jól sikerült darab lett volna...) Szíve-joga, egyszer már kifizette, elvitte – használja egészségge! CoVboy persze felhívta ezt az úriembert, és megkérte szépen, hogy a szöveggel csináljon, amit akar, de – ha a folytatása is következik – a félreértések elkerülése végett az aláírást hagyja el a továbbiakban.

– Milyen gyorsan örölnék az idő kerekai a CD-vel kapcsolatban?

Nem túl gyorsan. Ezt majd később megbeszéljük.

– Visszair-e valamikor Zolee?

Ez nem valószínű. Bár a múltkor felhívott, és egy fél órán keresztül magyaráztam neki, hogy hogyan installáljon egy ECRM postscript driver Quark alá. (Mindenképp ért mindent? Hát az nem csoda, ő se értette.)

– Lesz-e valamikor oldalszámnövelés?

Ha az ehhez szükséges egyéb paraméterek ugyanúgy változatlanok, mint az utóbbi két évben, akkor a közeljövőben nemigen várható ilyen esemény.

– Munkatársak teljes listája:

Érdekes kérdés. Felsorolhatnánk mindenkit, aki valamilyen módon részt vesz az 576 előállításában, de ha azt is elkezdném boncolgatni, hogy mit csinál, akkor az egy kicsit hosszadalmas mulatság lenne. Nem a csavarok a fonto-

sak, hanem a gép, szóval inkább ugorjunk.

– Kedvenc sör?

A hideg, az ingyen, és a kezem ügyébe eső. Egyébiránt DAB, Kronenbourg, Löwenbrau, de jöhet Gösser és Kaiser is.

– Jár-e valaki közületek a Tóth Kocsmaiba? (a Jászai Mari tér mellett)

Hm. Gondolom a stábfotó alapján jött a kérdés. Fogalmazzunk úgy, hogy voltam már ott egyszer-kétszer...

– Martin kedvenc PC játéka?

Az Office 97 és az Internet Explorer 4, mert játékuiban kizárólag a PlayStation nyomkodja. (Néha feláll élelmet venni magához, bár most már három napja arról is elfeledkezett. Valami új Square-játék érkezhett.) De ha lenne kedvence, az kizárólag a Final Fantasy VII lehetne.

– Kedvenc könyv?

Martiné vagy az enyém? Martiné biztos az általa írt Final Fantasy VII megoldás. Nekem sok van. Ha hármat lehet választani, akkor Kurt Vonnegut: Bajnok reggelije, Joseph Heller: Isten tudja és Mika Waltari: Színűhe.

– Jelen pillanatban tesztelt legjobb játék?

“Jelen pillanatban” tesztelt nekem a Caesar III és a Chessmaster 6000, mert a Populoust a T.J. elkunyerálta. Aztán két hétig teljesen offline-ba került...

– Miért lettél újságíró?

Nem lettem újságíró, nem tartom magam annak. Arról már nem is beszélve, hogy mire ebben az országban ilyen újságok lettek, addigra én már rég voltam.

– Miért engedted, hogy ilyen idióta kérdőíveket töltsenek ki veled?

Mert hoznak három sört. Csinálhatunk belőle népszokást is. Ha túl nagy a forgalom, esetleg növelhetjük a Csevegő terjedelmét, de akkor nem garantálom, hogy egyenese lesznek a sorok.

OKOSTOJÁS

Már most előjáróban le kell szögezmem, hogy ez egy rendkívül gonosz, kritikus levél lesz, úgy-hogy már most készüljtek fel a legrosszabbra, nehogy kellemetlen meglepetések érjenek. (EN-GEM már nem érhet meglepetés, mondjad csak.) A problémám lényege pedig a következő: az újság színvonalatlan a többihez képest. Hogy miért? Vegyük például a CHIP magazint: havonta jelenik meg 182+16 oldal terjedelemben, 2 CD-vel, mindössze 800 Ft-ért. Ha ez nem elég meggyőző nektek, akkor vegyük például a ***-t (Bocs, hogy közbeszólók, egyébként nem szokásom: sokan kérdezték, hogy ugyan miért nem írjuk ki az – ügymond – vetélytárs lapok címét, tehát megmagyarázom: egyrészt azért, mert ha sértőt írna valaki róluk, nem akarok haragszomrádot játszani velük, hogy kitépézőm a kritikáikkal az országot; másrészt ha meg hozzájuk képest becsúszolnak bennünket, akkor az egy kicsit azért érdekesen venné ki magát, hogy itt reklámozgatom őket. Azonkívül a kis kíváncsiaknak az is megjegyzeném, hogy régebben a III/III-nál tanultam konszpirációt, ezért a *-ok száma nem feltétlenül egyezik meg egy-egy bizonyos újság betűinek a számával. Szóval ott tartottunk, hogy)

... vagy akár a ***-t: terjedelmüket nézve mindkettő MAGASAN ver titeket, sokkal jobb az újságok minősége, és VAN HOZZÁJUK CD! Még az áruk is tők reális, ezzel szemben itt vagytok ti, az 50 oldalattal meg egy poszterrel!!! (Kettő ám az a poszter, és néha flancolunk is: olykor van címlapunk.) Ráadásul a papír, amiből az újságok készül, tők sz'r, mert nagyon könnyen gyűrődik, és túlságosan vékony. Az újság méretét pedig tanácsosabb lenne visszaállítani, mert ez a mostani nagyon nem jó. (Nem jó? A nemjót!

Mi bajod a mérettel? Olyan nagy baj, hogy egy centivel nagyobb, mint a normál A4-es? Azt megértem, hogy miért kellene valamit hozzáadni az újsághoz, de azt már kevésbé, hogy miért kellene elvenni belőle?) Es ti képesek vagytok ezért a valamiért 400 Ft-ot bezsebelni!!! Szerintetek nem pótlatlanság ez? Nem lenne jobb egy 100 oldalas 576, MÁSAJTA papírból (pl. amiből a *** van), CD-vel, A3-as (!) méretben, gerinces befűzéssel (amin mellesleg az abban a számban szereplő játékok címe is remekül megférhetne)??? Mert ha már a *** hírek rovatát sikeresen lemásoltátok, akkor szerintem ez a má már nagyon elterjedt design már föl sem tűnne senkinek! Szeretném ha ezen elgondolkodnátok, mert az újság LE VAN MARADVA! Manapság a CD az alapkövetelmény, és ha ti ezt nem vagytok hajlandók megérteni, egy idő múlva mindenki magasról fog sz**ni az újságokra. (Jó, ezt az időt azért még megvárjuk.) A másik meg, hogy miért nincsen se E-Mailetek, se HomePage-etek? Nem hiszem, hogy olyan “hú de nehéz” lenne nektek összehozni egyet... (Elnézést, azt hiszem van e-mailünk. Az egy más kérdés, hogy te nem tudod a címét. Többet kellene az 576 Kbyte-ot olvasgatnod, mint vonalzóval mérgetned.)

Ezt most ne úgy vegyétek, hogy “hú, pistikének volt egy rossz napja, el lettünk küldve a ...-ba, kit izgat, majd elmúlik”, hanem légy szíves fontoljátok meg, hiszen ez főleg a ti érdeketek!

Tisztelettel és reménykedéssel:

kabal@karinthy.hu

Tisztelt Úram! Kedves Pistike! Már előjáróban le kell szögezmem, hogy rendkívül gonosz, kritikus válasz lesz, úgy-hogy már most készülj fel a legrosszabbra, nehogy kellemetlen meglepetés érjen.

Nagyon nagy ötlet, hogy a CHIP magazzinnal hasonlítsd össze az 576 Kbyte-ot. Ezzel az erővel akár az Easy PC-t is felhozhattad volna, hiszen az is valamilyen számítógépes újság vagy mi a szösz. Egyébként megsűgom, hogy az ekkora terjedelmű újságokat nem az eladás tartja fenn, hanem a reklámok. (Számold meg, hány oldal van benne.) Csinálhatunk mi is 100 oldalas 576-ot, és lesz benne még 44 oldal reklám. Ettől te nem kapsz egy fikarcnyival többet se, viszont mégiscsak 100 oldal – csináljuk?! A ***, a ***, a *** és a *** c. újságok mondjuk már kínálhatnak összehasonlítható alapot. Terjedelmüket tekintve ugyan olyan magasan nem vernek bennünket, de való igaz, hogy több oldalból állnak. Ehhez három dolgot tudok hozzáfűzni:

a./ A terjedelem elsősorban tördelési probléma. Ez az 576 Kbyte nyugodtan megtöltött volna olyan 70 oldalit is (illetve ha én vagyok a tördelészerkesztő és oldalra fizetnek, lett volna 120), mert nem muszáj ám ilyen kis helytakarékos pilincka betűkkel írni;

b./ Ha jól tudom, csillagos újságaink a PC-alkalmazások egyéb területeivel, hardverrel és még ki tudja mivel foglalkoznak – az 576 Kbyte pedig csakis és kizárólag játékokkal. Én is NAGYON szívesen kifejtémem élményeimet a Photoshoppal vagy bármelyik Adobe-alkalmazással kapcsolatban (esetleg azt a bizonyos ECRM postscript driver Quark alá), vagy írhatnánk pár keresetlen szót a 3D Studioról, hogy az olyan magasröptű témákról már ne is beszéljünk, mint mondjuk 3D grafika C++-ban – a gond csak annyi, hogy az 576 Kbyte olvasói nem erre kíváncsiak (mert akkor vesznek más újságot), hanem csakis és kizárólag játékra. Ha meg a játékmertézők terjedelmét tekintjük, meg azt a bizonyos kis tördelési megjegyzésemet, azért ANNYIRA magasan már csak nem vagyunk megverve!

c./ Ha neked az oldalszám egyben minőségét is jelent, akkor ajánlom figyelmedbe a Budapesti Egyéni Előfizetők Telefonkönyvét. Az méretes egy darab, következőképpen nyilván fenomenális olvasnivaló.

Igen szórakoztatóak a nyomdai kivitelezéssel

kapcsolatos észrevételeid. Sajnos értékükből

sokat levon, hogy

ahogy így elnézem, a nyomdákrol

kábé annyit tudsz, hogy

léteznek ilyen

helyek. Az

az új-

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

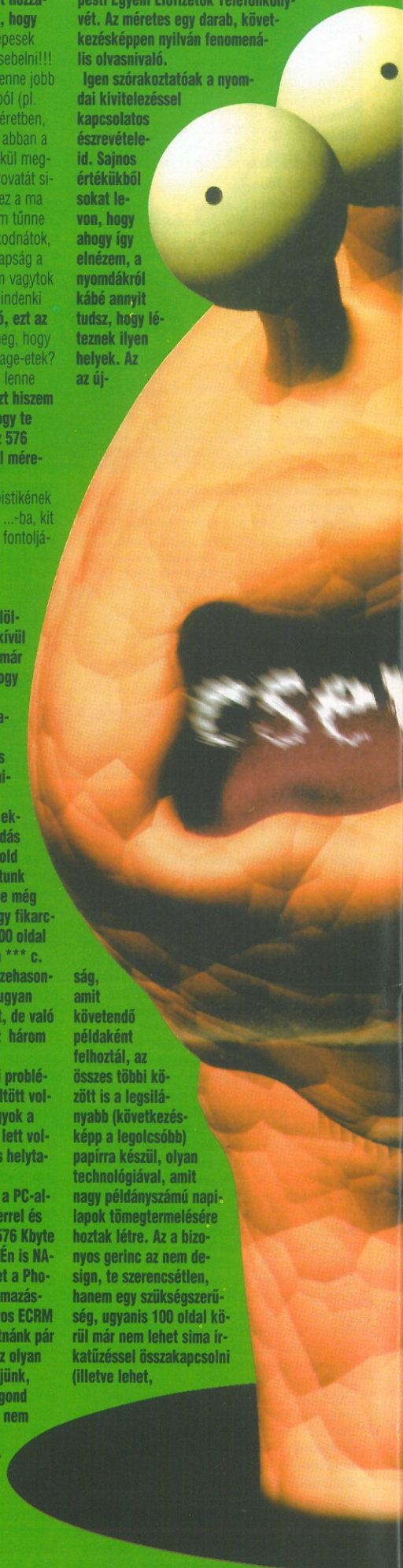
...

...

...

...

...



csak nem egészséges). Az 576-nak is lehetne gerince, ha nagyon akarnánk, de nem értem, miért kéne növelnem az előállítás költséget teljesen feleslegesen. Lehet, hogy az a papír, amiből az 576 Kbyte készül (és egyébként lapként másfélszer vastagabb, mint a te kedvenced) gyűrdik. Sőt, nem lehet, hanem biztos, de hát ezek a fránya papírok már csak ilyenek: gyűrdnek. Azért papírok.

hogy egy oldalt két perc alatt össze lehessen dobni. (Tán nem csoda, hogy másnak is eszébe jutott.) Nem volt szép, de a célnak megfelelt. Szerintem a közeljövőben nem találkozol nálunk többet ezzel a megoldással. Mint a fenteből is kiderül, szerintünk nem pofátlanság mindezt 400 Ft-ot bezsebelni, már csak azért sem, mert az összes költség, ÁFA és egyéb nyálákságok levonása után NAGYON jó, ha ennek 8-10%-a megmarad – mint azt már volt szerencsém nemrégiben a fogyasztói árképzésről tartott rövid esszémben kifejtetni. (Utánvéttel még megrendelhető.)

Na jó, Pistike, hagyjunk másnak is helyet (különösen hogy egy olyan téma jön, ami még téged is érdekelhet). Természetesen szívesen fogadunk bármilyen építő jellegű kritikát, de szerintem jobb lenne, ha ezek inkább a tartalmi épülésről szólnának, nem pedig a vágyak birodalmáról. Javaslataidat megfontoltuk, aztán úgy találtuk, hogy – állításoddal ellentétben – következményeikkel senki érdekét nem szolgálják igazán, így az őket megillető helyre kerültek. Csókollak.

MÉG EGYSZER A CD-RŐL (EGY IDEIG UTOLJÁRA)

Dear CoVman!

(...) A CD téma már azóta húzódik, mióta idejöttél, és még semmi használható információt nem kaptunk. "Majd, majd, majd..." Mondanád inkább azt, hogy nem lesz és pont.

Lakatos Balázs, Cegléd

Óh, a jó öreg CD-téma, állandó vendégünk! A kritika egyébként jogos: tényleg húztam, mint a rétestésztát. Válaszolni már az előbbi levél kapcsán is lehetett volna rá, de tetszett, hogy olyan szépen megadtad a végsőt, szóval: CD nem lesz és pont. (Vagy legalábbis egy időre talonba került, szóval inkább három pont.) Gondolom némi magyarázattal tartozom. A CD-vel két alapvető problémánk volt mindig is: az egyik tartalmi, a másik pedig a gazdasági. Az elsőt az a gond, hogy teljesen értelmetlennek tartjuk, hogy ugyanazokkal a demókkal és Internetről összeszedetett apróságokkal fárasztunk titeket, amit már 3-4 más újság CD-jén is megtaláltok. Mást meg mi az ördögöt tettünk volna rá olyat, ami az 576-olvasók legnagyobb részét érdekli? A gazdasági probléma pedig az volt, hogy egy CD nyilvánvalóan magával hozott volna 4-500 forintnyi áremelést is. Mivel a levelekből az derült ki, hogy CD-ügyben egészséges megosztás van köztetek (egyharmad-egyharmad arányban akar/nem igényel/az áremelés miatt ellenez CD-t), el kellett döntenünk, hogy megéri-e elveszteni az áremeléssel azt a csomó olvasónkat, aki nem akar több pénzt áldozni CD-s 576-ra – és nem nehéz kitalálni, hogy hogyan döntöttünk. Egy CD még ráadásul magával hoz néhány egyéb apró kellemetlenséget: az összedobására szánt munka még hagyján, de a selejtes példányokból adódó állandó problémák orvoslása; megmagyarázni a bárdal hadonászó felháborodott apukának, hogy hiába számítástechnikai zseni a 10 éves kislánya, akkor sem fogja elindítani a 386-osán az Unrealt, és ez nem a mi összeesküvésünk miatt van; az

rok. Csinálhatunk mondjuk kőtáblákat is, amit Mózsbay álnéven tizesével hordok majd le a hegyről, de akkor kicsit megnövekszik az átfutási idő. Nem hinném, hogy lemásoltuk volna kedvenc újságod híreit. Egyrészt: ez volt a legegyszerűbb, tördelőszerkesztőben létrehozható "látvány", ami kiválóan alkalmas arra,

egész napot azzal tölteni, hogy a telefonban elmagyarázzuk valakinek, hogy hogyan működik egy ZIP – ezt sem idővel, sem energiával nem tudnánk győzni. Arról már nem is beszélve, hogy az Interneten

naponta feltűnő új huncutságok ellen senki nem tud hatékonyan védekezni, és nem óhajtok ingyen csámcsognivalót szolgáltatni a napi- és bulvárlapok üres flekkjeire, hogy milyen borzalmas rombolást végző vírus volt a CD-mellékletben – mint az ugyebár megtörtént már több CD-vel megjelenő újságban. Szóval a kis ezüstkorongot egy ideig levettük a napirendről.

(Annak, akit illet: PLG levelét elolvastam. Ürülök, hogy csekélységem és Martin egyszerre való megpillantása ilyen eufóriát váltott ki.)

IDŐZAVAR

Helló belő CoVboy!

A nevem (ál) Sh...w (ha kitalárod, akkor előfizetek) (Egy próbát megér: Shadow? Nem? A francba. Megint nem sikerült.) Na szóval rátérek a lényegre. A szeptemberi számban azt írtad, hogy voltak összetűzéseitek egy bizonyos nyomdával. Na! csak azért, mert a júniusi 576-om lapjain kicsit furcsán voltak elrendezve. Szerintem amikor a nyomda tulajdonosával pofozkodtál, akkor a paszlag egy jobbgyenestől hátrarepült és beverte a fejtét a lapnyomató gép gombokkal teli paneljébe. (És pont ekkor nyomtatta a gép az én 576-omat.) Az újságom papírlapjait össze-vissza nyomkodta a gép. Folyománya: a 14. oldal után a 17. oldal, a 16. oldal után a 33. oldal, a 32. oldal után pedig a 15. oldal jött... (Szerintem ez nem szokványos. (EDDIG nem volt szokványos! De ki tudja, mit hoz a jövő?) Ráadásul a 16. és a 33. oldal össze volt ragadva és ki volt szakadva. (Ezt hívják halmazati büntetésnek.) Más: baromi jók a Lara Croft-poszterek – mégé (posztert)! Ja! ki az a nő a Turok 2 alatt? (Egyáltalán nem hasonlít az igazira.) (Ez igaz. Az igaz szögletesebb egy kicsit. Szerintem sokkal jobbak a gömbölyded formák.) Más: valami Martin nevű szökött feyenc a szeptemberi számban azt írdította, hogy néhány új Electronic Artsos játékhoz nem elég a P300-as! Ez ugye csak vicc volt?! (Rossz.) Ha valaki látta a szóban forgó személyt, jelentse a rendőrségnek! Más: én Star Wars-rájongó vagyok és egy kicsit (nagyon) "elszomordítottam", amikor az ECTS'98 hírei között nem találtam Activisionnal foglalkozó cikket (ugyebár a Lucasarts átment a Virgintől az Activisionhoz.) Ezt sérelmeztem! Pedig egy másik lapban 4, IV, négy, four SW játékról láttam képeket. (Felejtse bűdát, deli vitéz! Az ECTS'98 hírcsokorban azért nem volt Activision, mert az Electronic Arts-hoz hasonlóan ők sem állítottak ki az ECTS-en: még a nyáron tartott eljövendő játékaikról egy sajtó állt. A SW-játékokkal kapcsolatban meg csak annyit, hogy ha jól emlékszem, akkor a korábbi hírekben már bőven olvashattál róluk, csak nem egyszerre, hanem apránként csepegtetve.) Na de elég a rágalmoból, az újság jó. Kész. Kérdések:

1. Légszíves közöld a Lucasarts e-mail címét. (A site-ját gondolom nem volt nehéz kitalálni (www.lucasarts.com), és ott van valahol pár e-mail cím: store@lucasarts.com, vagy esetleg lehet próbálkozni a webjedi@lucasarts.com – valamelyiken csak elírányítanak a melegebb égtájaktól különböző helyre.)
2. Mi a te e-mailed? (Még mindig a régi: 576kb@irisz.hu)
3. Legyen SW poszter! (Pliízi!) (Most volt nemrég Star Wars Rebellion. Majd egyszer lesz megint.)

Ennyi és előre is kösz! Bye!

Hello belő Shadow! A nevem Co...y, és ha kitalárod, még egyszer előfizethetsz. (Annyit segíték, hogy az első pont az nagy.) Na szóval, rátérek a lényegre: vagy egy igen érdekes időutazás tanúi voltunk az imént, vagy tényleg komoly problémák vannak a nyomdával. Először tehát oknyozomunk. Ha jól emlékszem, én

nem a szeptemberi 576-ban írtam, hogy némi nézeteltérések voltak nyomdaügyekben, hanem az októberiben. De nincs kizárva az sem, hogy a szeptemberről maradt borítókat, a nyomda elsütötte pár októberi fedeleként. Az mondjuk nem valószínű, hogy az októberi számunk szeptemberben jelent volna meg, de ha igen, akkor azon igen meglepődnék. Martin szintén a szeptemberi (izé, az OKTÓBERI – most már én is időzavarban vagyok/leszek/voltam – nem kívánt rész tőlendő) számban írkált valamit az Electronics Arts játékaival – de ha jól emlékszem, nem azt karcintotta, hogy nem elég hozzájuk P300-as, hanem azt, hogy az OTT kiállított játékok legalább ilyen konfiguráción futottak. (Természetesen ez valóban vicc volt. Az igazság az, hogy PIII-500 MHz és Voodoo3 alatt el sem indulnak...) Így tehát még egy bónusz nyomdahibád is van. Egyébként nem valószínű, hogy pofozkodtam volna az említett nyomda tulajdonosával. Egyrészt nem akarok meghalni, másrészt meg csak akkor vagyok agresszív, ha kések a nyomdai leadással. (Bár ha jól belegondolok, mindig kések, tehát folyamatosan agresszív vagyok, és az is lehet, hogy megpofoztam valakit.) Viszont megint nem valószínű, hogy ha én szeptemberben (vagy októberben, ebbe most ne bonyolódjunk bele) úgy vágok nyakon valakit, hogy fejfel zuhan a tűzőgéphe, hogyan tudja összeköcolni a júniusi 576-odat?

Egyébként komolytalanra fordítva a szót: elbaltázta az újságodat a kötészetben a gép, mert fordítva volt rajta az a két lap tüzésnél. Hja, a nyomda ördöge! A múltkor megvettem Terry Pratchett: Mort, avagy a Halál kinsinása c. könyvet (kedvelem a mélyen filozófus könyveket, ajánlom mindenki figyelmébe) – az kizárólag az első 16 oldalból állt végig. Bár vastagságra megvolt, így azért mégsem olyan izgalmas. Ha valakivel hasonló eset történik, javasolom ugyanazt az eljárást követni, mint amit én tettem a Pratchett-könyvvel: visszavitettem oda, ahol vettem, és kiscseréltettem egy jóra. (Az is egy megoldás, ha visszaküldöd hozzánk. Bár nem biztos, hogy okos, mert bélyegben is azok a legdrágábbak, amit pár évtizede elrontottak...) Ugyanez a helyzet a félrenyomott nyomdai termékekkel. Ez olyan hiba, ami ellen egyetlen kiadó sem tud védekezni. Illetve úgy tudnánk, ha az elsőtől az utolsó darabig elolvassuk az összes példányt. Ennek viszont lenne egy hátlutóje: nem biztos, hogy minden hónapban meg tudnánk jelenni. (Persze erre is van megoldás: ha tényleg ennyiszer elolvassom, akkor tán meg is tanulok szóról-szóra, és nincs is szükség új újságra. Egyszerűbb félévente egy nagyobb széanszót összehívni mondjuk a Hősök terére, ahol én majd elszavalom az aktuális 576-ot. Jegyek elővételben már kaphatók 398,- Ft-os egységáron...)

Heuréka! Míg ezt átgondoltam, kiszámoltam azt is, hogy neked nem nyomdai problémáid vannak, hanem sokkal nagyobb: ha az októberi számunkat szeptemberben olvasod, és a szeptemberben nyomott júniusban kuszálódók össze, arra csak egyetlen magyarázat lehet, márpedig az, hogy te visszafelé élsz az időben! Hát ez óriási! Köthetünk boltot: szerény jutalék fejében bejuttatlak a Zimmer Frei-dossziéba, ahol hasonló figurákat mutogatnak. Vagy van egy jobb ötletem: szerény jutalék fejében nem mondanád meg a jövő (neked múlt) heti vagy inkább havi lottózámokat?!

Hm. Átgondoltam még egyszer ezt a dolgot, és ráletem még egy alternatívára: ha ezt a Csevegőt netán májusban olvasnátok, akkor mindenkitől elnézést kérek – ÉN élek visszafelé az időben! Seba, előbb-utóbb csak összefutunk még valahol.

CoVboy

TRANS-AM *elektrik*

Számítástechnika és Multimédia

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

Telefon / Fax: 364-05-79 és 251-79-16

Rádiótelefon: 06-20-9-344-391

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

AKCIÓK!!! Csak a hirdetés felmutatójának!

14" LICOM SVGA 3 év garancia	25.600,-
15" LICOM SVGA 3 év garancia	32.720,-
Creative 32x-es IDE CD drive	9.600,-
2.1 Gb Samsung winchester	19.600,-
2.5 Gb Quantum winchester	21.600,-
Pentium II Tomato EX alaplap	14.960,-
Pentium II ASUS L97-B EX alaplap	21.600,-
Pentium II 266 Intel Celeron CPU	16.960,-
Pentium II 300 Intel Celeron CPU	19.920,-
Asus Riva 3000 128 AGP 4 Mb	21.920,-
Sound Blaster 128 PCI dobozos	11.600,-
Trans-Am Devil PII Celeron:	118.000,-
Pentium II alaplap, PII 266 Celeron, 32 SD, 2.5Gb Quantum HDD, 1.44 FDD, Mini tor., S3 AGP 4Mb, 32x CD drive, SB 16, 14" SVGA, 105g klav.	
Trans-Am használt számítógép:	44.000,-
486DX2/66, 8MB RAM, 340 HDD, FDD, Baby ház, PCI VGA, 15" SVGA full digitális monitor	
Használt számítógép és alkatrész kiárúsítása!	

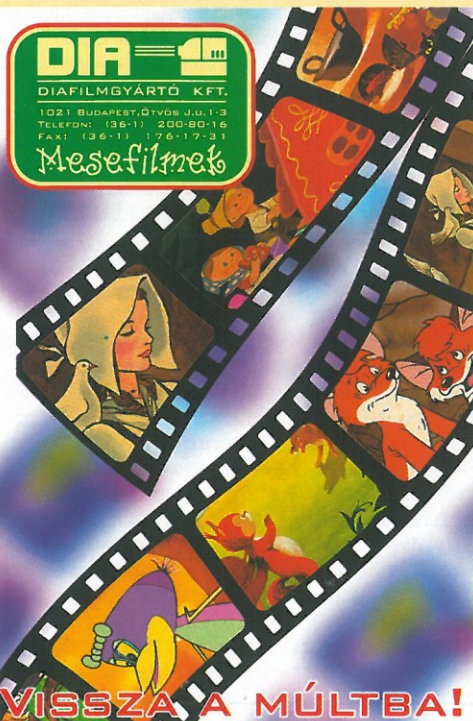
HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium II-ig, 24 órás teszttel, 1+2 év garanciával, raktárról! Teljeskörű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Árunk ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfelvételre 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.

!!!GÉPÁTÉPÍTÉS!!!

AMD 6K2-300 CPU + Epox VIA MVP3 100MHz
37.000,- Ft-tól

A HIRDETÉS bemutatója konfiguráció vásárlása esetén
5%
kedvezményt kap!

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk! Javítás, tanácsadás.
OTP részletfizetési lehetőség!
Viszonteladók is kiszolgálunk!
Tel./Fax: 341-5343, 06-20 9264-507
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



Libri®
EUROPARK KÖNYVESBOLT

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

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 rözsaszin 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 megrendezés rovataiba ird 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,-	98/9	398,-
								95/10.	318,-	96/10.	318,-	97/10	318,-	98/10	398,-
								95/11.	318,-	96/11.	318,-	97/11	318,-		
								95/12.	318,-	96/12.	318,-	97/12	318,-		

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

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

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

Az akciós áraink kizárólag az akciós szelvénygel érvényesek!

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

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

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

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

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

AMIGA

JÁTÉKOK

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

C64

LEMEZEK

	Fogy. ár	Akciós ár
POPEYE COLLECTION	599.-	
-POPEYE 1,2,3		
POSTMAN PAT COLL.	599.-	
-POSTMAN PAT 1,2,3		
C64 LEMEZEK		
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.-
CHUCK ROCK	999.-	499.-
COMMANDO II	999.-	499.-
CRAZY CARS III	999.-	499.-
CREATURES	999.-	499.-
CREATURES 2	999.-	499.-
DALEK ATTACK	599.-	499.-
DARKMAN	999.-	499.-
DIE HARD	999.-	499.-
DOUBLE DRAGON 3	999.-	499.-
DYNASTY WARS	599.-	499.-
EMPIRE STRIKES BACK	999.-	499.-
ENIGMA FORCE	999.-	499.-
F16 COMBAT PILOT	999.-	499.-
FACE OFF HOCKEY	999.-	499.-
FERRARI F1 CHALL.	999.-	499.-
FINAL FIGHT	999.-	499.-
FOOTBAL MANAGER 3	999.-	499.-
FORT APOCALYPSE	999.-	499.-
FOX FIGHTS BACK	999.-	499.-

STREET FIGHTER KULCSTARTÓK

JÁTÉKOK

TOVÁBBRA IS KAPHATÓ
A NYOLC ALAPFIGURA,
DARABONKÉNT
MINDÖSSZE

199 FT-ÉRT!

C64

LEMEZEK

GAZZA 2	999.-	499.-
GRAND PRIX CIRCUIT	999.-	499.-
HAMMERFIST	999.-	499.-
HUDSON HAWK	799.-	499.-
ITALY 90 SOCCER	999.-	499.-
JAWS	699.-	499.-
JUDGE DREDD	999.-	499.-
LAST NINJA 3	999.-	499.-
LETHAL WEAPON	599.-	499.-
LICENCE TO KILL	999.-	499.-
LONG LIFE	999.-	499.-
LOTUS ESPRIT	999.-	499.-
MC DONALD LAND	999.-	499.-
MICKEY MOUSE	999.-	499.-
NARCO POLICE	999.-	499.-
NEW ZEALAND STORY	999.-	499.-
NO LIMIT	999.-	499.-
NORTH & SOUTH	999.-	499.-
OPERATION NEPTUN	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.-
RODLAND	999.-	499.-
RUNNING MAN	999.-	499.-
SHADOW DANCER	999.-	499.-
SHADOW WARRIOR	999.-	499.-
SHINOBI	999.-	499.-
SKULL & CROSSBONES	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.-
TIME MACHINE	999.-	499.-
TOM & JERRY 2	999.-	499.-
TOTAL RECALL	999.-	499.-
TURBO OUTRUN	999.-	499.-
TURRICAN II	999.-	499.-
TUSKER	999.-	499.-
USAGI YUIMBO	999.-	499.-
VENETTA	999.-	499.-
WATERPOLO	999.-	499.-
WEST BANK	999.-	499.-
WHO DARES WINS	999.-	499.-
ZORRO	999.-	499.-

CARTRIDGE-OK

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

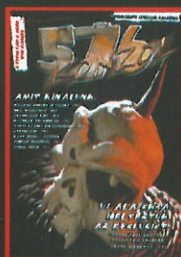
KAZETTÁK

	Fogy. ár	Akciós ár
ACROJET	699.-	299.-
ALIEN 3	999.-	299.-
ARMALYTE	699.-	299.-
BLUE BARON	699.-	299.-
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299.-	
CONTINENTAL CIRCUS	699.-	299.-
CRACKDOWN	699.-	299.-
DELTA	299.-	
DOUBLE DRAGON	699.-	299.-
GAMES WINTER EDITION	699.-	299.-
GEMINI WINGS	699.-	299.-
GO FOR GOLD	299.-	
HEROES OF THE LANCE	699.-	299.-
INTERNATIONAL NINJA RABBITS	699.-	299.-
LAST V8	699.-	299.-
LED STORM	699.-	299.-
MC DONALD LAND	999.-	299.-
MOONWALKER	699.-	299.-
MULTIMIXX vol. I	299.-	
MULTIMIXX vol. IV	299.-	
NIGHTSHIFT	299.-	
PIRATES	999.-	299.-
Q10 TANK BUSTER	699.-	299.-
QUEDEX	299.-	
RICK DANGEROUS 2	299.-	
ROBOCOP	299.-	
SILKWORM	699.-	299.-
SKATIN USA	699.-	299.-
SMASH TV	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.-
WINTER GAMES	699.-	299.-

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



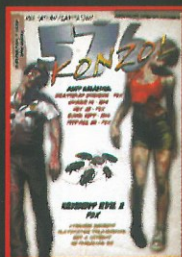
98/2



98/3



98/4



98/5



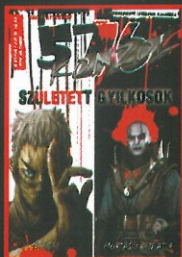
98/6-7



98/8



98/9



98/10

Egy újság, amiben mindent megtalálsz a konzolokról!

A következő számunk november 26-án jelenik meg. A tervezett tartalomból:

Test Drive 5 (PSX)

Ninja (PSX),

Bio Freaks (N64),

Abe's Exodus (PSX),

1080° Snowboarding (N64),

Unholy War (PSX),

Off Road Challenge (N64),

Tomb Raider 3(?) (PSX)

Small Soldiers (PSX)

O.D.T. (PSX),

Akciós áraink csak ezzel a szelvényvel együtt érvényesek. Egy szelvény 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)

