

A PC-JÁTÉKÖRÜLTEK MAGAZINJA

IX. évfolyam, 12. szám, 1998. december

398,-Ft

Számítástechnikai magazin

576

KByte

SETTLERS III

A fiúk a bányában dolgoznak

CARMAGEDDON II

Akit Ámok nyila eltalál...

TOMB RAIDER III

Lara szexibb, mint valaha!

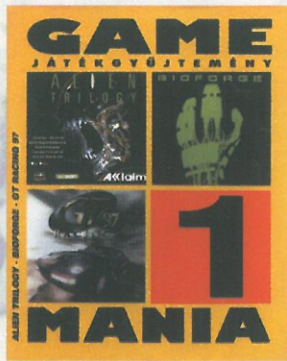
GRIM FANDANGO

Haláli kaland Halál földjén

RAILROAD TYCOON II

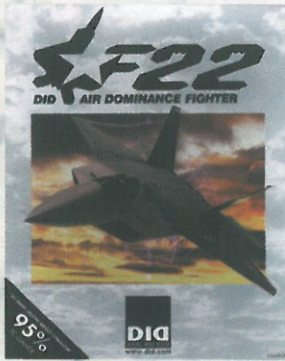
Hív a vasút, vár a MÁV!

KARÁCSONYI AJÁNDÉKAKCIÓ AZ 576 SHOPOKBAN!



GAME MANIA 1

9999,- HELYETT **4999,-**



F22

11999,- HELYETT **4999,-**



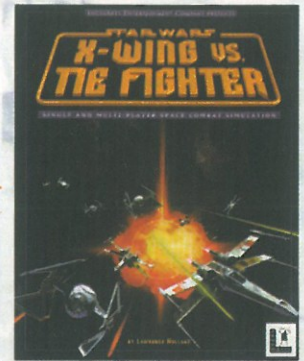
FALLOUT

11999,- HELYETT **4999,-**



SCREAMER 2

4999,- HELYETT **2999,-**



X-WING VS. TIE FIGHTER

11999,- HELYETT **4999,-**



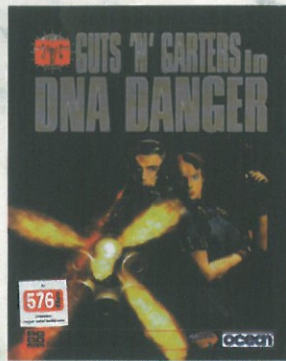
GAME MANIA 3

9999,- HELYETT **4999,-**



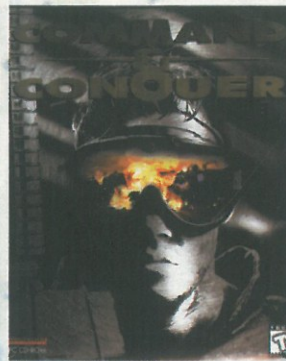
I-WAR

11999,- HELYETT **4999,-**



GUTS'N'GARTERS

9999,- HELYETT **4999,-**



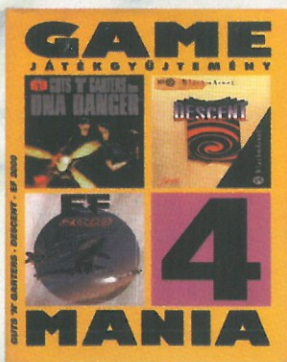
COMMAND & CONQUER

9999,- HELYETT **4999,-**



PREMIER MANAGER 98

7999,- HELYETT **4999,-**



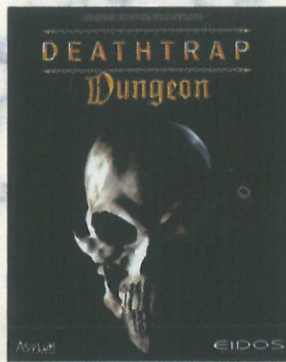
GAME MANIA 4

9999,- HELYETT **4999,-**



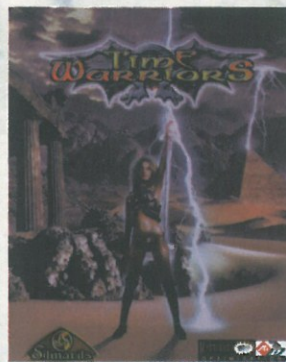
SENSIBLE SOCCER '98

9999,- HELYETT **4999,-**



DEATHTRAP DUNGEON

9999,- HELYETT **5999,-**



TIME WARRIORS

9999,- HELYETT **4999,-**



ULTIMATE RACE PRO

9999,- HELYETT **4999,-**



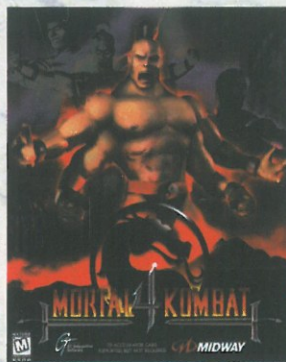
GAME MANIA 5

9999,- HELYETT **4999,-**



PINK PANTHER 2

9999,- HELYETT **4999,-**



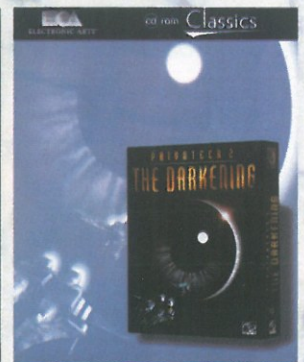
MORTAL KOMBAT 4

11999,- HELYETT **7999,-**



SPEC OPS

11999,- HELYETT **7999,-**



PRIVATEER 2

9999,- HELYETT **3999,-**

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

tartalom

IX. ÉVFOLYAM, 12. SZÁM, 1998. DECEMBER

18 Holtpontra jutunk-e Halálföldjén?

A Lucasarts legelvontabb, legbizarrabb és legjobb kalandjátéka a Grim Fandango, teli hullajó fejekkel – amint megpillantod ezeket a GRIMaszokat, te is azonnal DANGO-FAN leszel!

GRIM

22 Szigorúan ellenőrzött vonatok

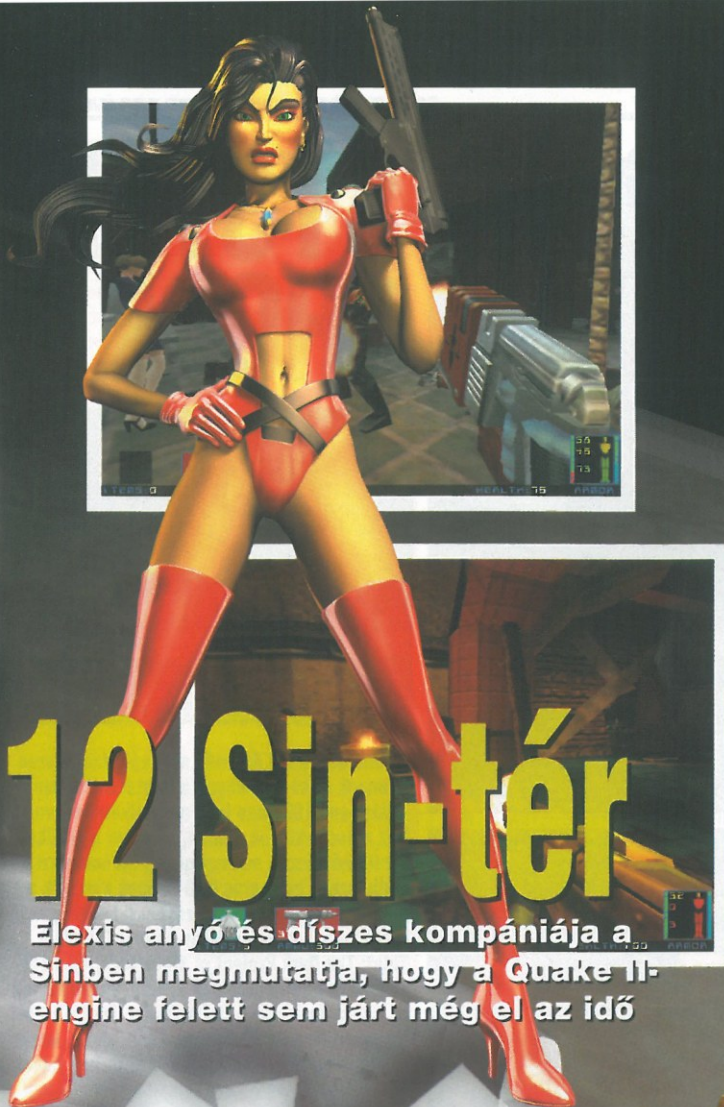
FANDANGO



10 Lara baba titkai

A virtuális szexbomba legújabb történetében minden eddignél több kaland, ellenfél és intim ruhadarab szerepel. Ismertetőnkéből kiderül az is, hogy Vári Zoli a játék közben miért követetett el hirtelen felindulásból Larakirit...





12 Sin-tér

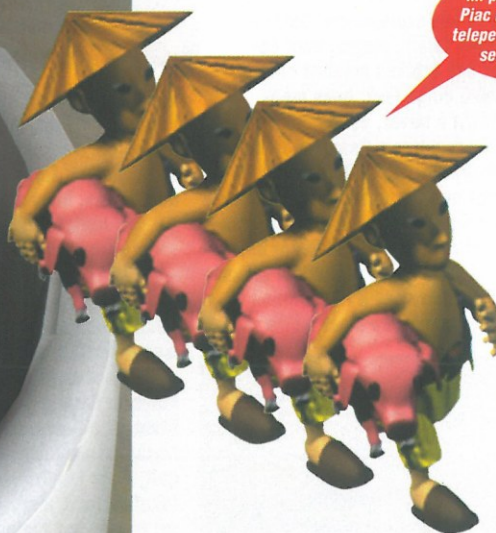
Elexis anyó és díszes kompániája a Sinben megmutatja, hogy a Quake II-engine felett sem járt még el az idő



A DOHÁNYZÁS RÁKOS AZ EGÉSZSÉGRE!

Például daganatos megbetegedést okozhat, ha reggel 3-kor rájössz, hogy nincs cigaret-tádd! További részletek a Grim Fandangóban.

HÍREK	4
SHADOWMAN-ELŐZETES	6
X-WING ALLIANCE-ELŐZETES	7
DUNGEON KEEPER 2-ELŐZETES	8
STAR WARS: BEHIND THE MAGIC	9
TOMB RAIDER III	10
SIN	12
SETTLERS III	14
GRIM FANDANGO	18
CARMAGEDDON II	20
RAILROAD TYCOON II	22
AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME	24
MOTO RACER 2	25
FUTURE COP LAPD 2100 AD	26
FIFA 99	28
NHL 99	30
NBA 99	31
TRESPASSER	32
FIFTH ELEMENT	34
SHOGO: MOBILE ARMOUR DIVISION	36
MONACO GP RACING SIMULATOR 2	38
CINKELT LAPOK: GRIM FANDANGO	40
CSEVEGŐ	44



Mi pedig a Józsefvárosi Piac helyett a 14. oldalra telepedünk, ahol a fiúk már serényen dolgoznak

Laptulajdonos:

Balogh Zsolt

Főszerkesztő:

Kiss László

Lapterv:

Molnár Dénes Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés:

Kismaros Renáta

Levilágítás:

Recent Kft

Nyomás:

Grafit Pencil nyomda Budapest

Kiadja:

COMGAME Kft

1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Cím:

1389 Budapest, Pf. 132.

576kb@irisz.hu

Terjesztő:

Hirker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető:

576 KByte (Comgame '576' Kft) 1389

Budapest, Pf:132.

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármely módon való felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 0865-8226

20 Instant Karma

Meg Instant Replay, mert megint itt van Max bácsi és az országúti mészárszék. Hoztak magukkal egy szép kombájnt is...



APRÓSÁG

■ Készül az MDK 2. része. Lévén óriási siker volt, ez nem csoda, az már jóval inkább, hogy nem az elsőt elkövető Shiny, hanem a Baldur's Gate-et éppen csak befejező Bioware nyerte meg az elkészítés jogát az Interplaytől. A játék ugyanazt az engine-t használja majd, mint a BG, és várhatóan '99 közepére készül el.

■ Új tíz éves licenstszerződést írt alá az Activision a Paramount Pictures mozivalalattal, amely alapján Star Trek-logo alatt megjelenő játékokat gyárthat. Az első Activision szárnyai alatt megjelenő játék valószínűleg a Star Trek: Insurrection lesz.

■ Quake II: Extremités névvel új küldetéslemez jelenik meg a Quake II-höz az Internetről összeszedgetett pályákból. Ezekkel ugyan már tele van a padlás, viszont a játéktörténelemben ez az első eset, hogy amatőrök által kreált pályákat hivatalos címkével jelentetnek meg – a gyűjteményt ugyanis az id Software váltogatta.

■ Új karácsony, új Tomb Raider, új Lara-őrület. Az Eidos legújabban azt találta ki, hogy kedvenc pénzeszsákjával beszáll a divatvilágba: Lara© márkanéven hozzáférhető már Lara-póló, Lara-dzseki, Lara-kabát, Lara-hátizsák, és természetesen Lara-törülköző, mert azzal sokkal tisztább, szárazabb érzés. Érdekes módon a szerző egyetlen darabja sem kapható butikokban: csak az Eidos-termékek katalógusból rendelhető, közvetlenül a cégtől.

■ A túl nagy csúszásra hivatkozva az Accolade PlayStationön és PC-n is végleg leállította a már vagy két éve húzódo Star Control 4 (illetve StarCon) fejlesztését.

THE REAL NEVERENDING STORY



■ Igen érdekes dologgal kísérletezik készülő új programjában a német illetőségű discreet monsters (igen, háklikak arra, hogy csupa kis betűkkel írják a nevüket). A világsikerű könyv alapján készült játékban megpróbálják ötvözni az Unreal-féle lövöldözős 3D-akciójátékok és a 3D-kalandjátékok jellegzetességeit. A játékos egy Atreyu nevű hős szerepében Fantasia misztikus földjén találja magát, ahol éppen lecsukták egy értékes amulett ellopása miatt. Az első dolga lesz, hogy megszökjön, tisztázza a nevét, és különböző kalamajkák után megmentse a Császárnő életét. Fantasia öt földrésre tagolódik, és mindegyik kontinens más éghajlattal, nemkülönben más lakossággal is rendelkezik, és a kaland végére a föld minden zegét-zugát bejárjuk. Természetesen a harci részekben szükség lesz a gyors reflexekre, de a történetben abszolút nem a Quakerek "én most leölök min-



denkit"-módszere lesz a célra vezető. Annál is inkább, hogy nagyon erős kalandelem szorult a játékba: a lakókkal, NPC-kkel és a különböző lényekkel történő kapcsolatteremtésnek nem biztos, hogy az a kizárólagosan jó megoldás, ha betámadjuk őket. A kalandoroknak is érdekes sajátosság lesz, az "emocionális dialógusok" rendszere, mely elmés megfogalmazás azt takarja, hogy a beszélgetőpartnerünk pillanatnyi hangulata alapján fog reagálni. A megoldások tehát ígéretesen hangzanak, nemkülönben az, hogy a játékhoz készített Monster Engine grafikai megvalósításában is ötvözték a belső (pl. Unreal) és külső (pl. Myth) 3D megjelenítési módszerek sajátosságait, hogy tényleg teljes mozgási szabadságfokot biztosítsanak a játékosnak. Egyébiránt azt ígérik, hogy mindez hi-color színmélységben egy szimpla 3D-kártyával tökéletes sebességet produkál majd egy P166-on is. A Diszkret Szörnyek még nem találtak megfelelő kiadót a játékra, viszont ígéretük szerint a játék már húsvét környékén megjelenik.



THIRD WORLD



A Fallout 2 még csak épp kiugrott a piacra, de hamarosan követi egy másik poszt-apokaliptikus szerepjáték, márpedig valószínűleg az RPG-rajongók legnagyobb öröme, mert az előzetes képei igencsak barátságosan festenek. A történet színhelye egy egész bolygót befedő város, amelyet korrupt politikusok és garázdálkodó gengszterbandák irányítanak. A játékban egy ötfős csapatot fognak irányítani, amelyek tagjai öt különböző faj képviselőiből válogathatjuk össze. Természetesen mindegyik egyéni tulajdonságokkal és statisztikákkal rendelkezik, fájának és osztályának függvényében. A karakterek különböző fegyvereket, pajzsokat, öltözetet, továbbá bionikus energiákat használhatnak, valamint egyes idegen fajok olyan képessé-

SYSTEM SHOCK 2



■ Smerős a cím? Az talán nem véletlen, hiszen annak a sci-fi játéknak a folytatásáról van szó, ami 1994-ben igen nagy sikereket aratott a Doom-klónok piacán, egyrészt a grafikai jával, másrészt a sebességével, harmadrészt pedig azzal, hogy erős RPG-elemek kerültek a szokásos esztelen lövöldözésbe. A Looking Glass karácsonyra épphogy csak befejezte a Thief: The Dark Project c. 3D-játékát, és a Thief-engine-re alapozva már keményen dolgoznak az SS2-n. Amit már biztosan tudni lehet a 16 bites grafikán és a 3D-kártyán kívül, az az, hogy sokkal több RPG-vonása lesz, egy csomó felvehető tárggyal, aprólékos karaktergenerálással és fejlődéssel. A tekintélyes méretű fegyverzenél szintén variálható lesz: a fegyvereket fejleszthetjük, javíthatjuk (mert meg is sérülhetnek) és a löszert is cserélhetjük. A feladat egyébként hasonló az előző részhez: a futurisztikus környezetben különféle adatbázisokba és biztonsági rendszerekbe törünk be, és mellékesen lemészárolunk mindenkit, aki megpróbál bennünket ebben az áldásos tevékenységben akadályozni. Mindez kiegészül még a kooperatív üzemmódot is tartalmazó multiplayer-opcióval. Az Eidos-tulajdonban levő Looking Glass a jövő év közepére már szeretne elkészíteni a játékkal.



gekkel is rendelkezhetnek, mint például az alakváltoztatás, a szuperintelligencia vagy a természetfeletti erő. A város kulcsfontosságú épületeinek és területeinek ellenőrzés alatt tartásával csapatunk tagjai valamilyen jövedelem, illetve fegyverek és létfontosságú tárgyak birtokába juthatnak. Külön érdekesség lesz a környezet megjelenítése, ugyanis a program a városról véletlenszerű képeket fog generálni, és az aktuális helyszínt real time-ban rendereli le, amivel tetszőleges nézőpontot biztosít a játékos számára. Az "első programos" Redline nevű csapat bemutatkozása tehát igen nagy siker lehet, amit az is bizonyít, hogy az Activision azonnal lecsapott a kiadói jogokra. Várható megjelenés: jövő év második negyedéve.

CASINO

A különféle játékfejlesztők időről-időre rendszeresen előhúzzák a tarsolyukból a gazdasági szimulációkat, mert ezek egy kis humorral megspékelve mindig is szinte biztos receptet jelentenek a sikerre (ld. Theme Park, Theme Hospital, Monopoly-sorozat, és még sorolhatnánk). Pont ilyesmit forgat a fejében a brit illetőségű Creative Edge csapata is. Casino Kit című programjukban ugyanis egy játékkaszinó tulajdonosának dolgozó hétköznapijai elevenednek meg. Kicsiny kaszinónkat különféle blackjack asztalokkal, félkarú rablókkel, pókergépekkel és mindennemű szerencsejátékkal telepítjük be. Nemcsak nagy számban megjelennek az ügyfelek is, hogy elvesszék minden pénzüket, mi pedig minden tőlünk telhetőt elkövetünk, hogy ez minél jobban sikerüljön nekik. Nemcsak a gépek felállítása, hanem a kaszinó üzemeltetésének minden ügyes-bajos dolga a mi nyakunkba szakad kezdve a mellékhelyiségektől egészen a kedves látogatók által szétvert masinákig. Addig míg egy látogató veri szét azt a masinát, amin a gép árának a tízszeresét elvesztette, addig még nincs is nagyobb gond – az igazi bajok akkor kezdődnek, amikor a maffia is kezdi rossz szemmel nézni, hogy belepofátlankodtunk kedvenc üzletágába... Mind a grafika, mind a felfogás NAGYON erősen emlékeztet a Theme Hospitalra vagy a Constructorra, így igen kellemes percek elé nézünk úgy március magasságában, amennyiben a Ubisoft prognózisa helyesnek bizonyul.



RESIDENT EVIL 2

Most már úgy tűnik, hogy végre-valahára megjelenik a Resident Evil 2 PC-s verziója is. A Capcom stílusteremtő kalandjátékának folytatása természetesen sokkal több zombival, sokkal brutálisabb fegyverekkel és rengeteg vérrel várja a kedves játékosokat. PlayStationön már a nyáron megjelent, és elég "túrhetően" muzsikált, hisz olyan 5-6 millió körül tarthat az eladása a világon. Teljeskörű 3D-támogatás, hihetetlen mennyiségű videó és két rettegő fűszereplő várja a kedves játékosokat februárban. Meg pár zombi.



SILVER

A konzolokon óriási népszerűségnek örvendő sajátos játékképzésnek, az "akció-RPG" eddig érthetetlen módon szinte teljesen elkerülte a PC-ke, pedig aztán minden egyben van bennük, amire csak egy játékos lélek vágyhat: izgalmas cselekmény, logikai feladványok, akciódús csatajelenetek, és persze szép hosszú játékmélet. A Final Fantasy VII sikere úgy tűnik, talán megtöri ezt a jeget – vagy ha az nem, hát akkor az Infogrames Silver című játéka fogja. Első pillantásra FFVIII-nak nézne az ember, pedig ha a stílus, a grafika és a kamerakezelés hasonló is, azért jelentős különbségek vannak. A történetben hét főből álló csapatunkkal indulunk a játék címét adó varázsló megsemmisítésére. Renderelt hátterek folyik a séta, amelyek ugyan nem teljesen interaktívak (például nem lehet szétverni őket), viszont a berendezési tárgyak alkalomadtán kiváló fedezékként szolgálnak, illetve akár előnyös pozícióként használhatjuk egy-egy magasabb részét. Csapatunknak koedukált inventoryja van, tehát az NPC-kkel tartott beszélgetés után megszerzett tárgyakat egyes speciális karakterek cipelik magukkal, hanem egy nagy kalapban tárolhatjuk, és szükség esetén gyorsan kioszthatjuk őket. Az egyes fegyverkategóriákon (kézifegyver, páncél, lőfegyver, stb.) belül nyolc különböző kategória van, míg a varázsló karakterek összesen negyven fajta



varázslatot süthetnek el. A legnagyobb különbségek az FFVII-től a csatajelenetekben fognak jelentkezni. Mindenekelőtt a csata itt TELJESEN real time-ban folyik, míg ugyebár az FF összecsapásai inkább egy körökre osztott stratégiai játékre emlékeztettek. Második óriási különbség, hogy az FF-stílusú játékok csatarészeinek körülményes kezelését teljesen elhagyták, helyette pedig egy olyan módszert alkalmaztak, ami teljes mértékben az egérre és maximum csak egy-egy billentyűre hagyatkozik: például ha aktuális emberként egy méretes pallost tart a kezében, akkor elég megnyomni egy billentyűt, egy rövid oldalirányú mozdulat az egérrel, és máris oldalról kaszál ellenfele felé, míg mondjuk egy jobb clickkel hátrabukfencet csinál, hogy kitérjen egy támadás elől. Egyébként minden egyes karakternek hat támadó és nyolc speciális mozdulat sorakozik fel az egyéni repertoárjában. Szóval a 2D igen méretes pályából álló játék minden tekintetben komoly vetélytársa lehet a Final Fantasy VII-nek, bár kétségkívül egy hátránya is van vele szemben, márpedig az, hogy elég lineáris játékméletre épül. A megjelenés jövő tavaszra várható, és biztos, hogy tesztjével még találkoztok oldalainkon.



APRÓSÁG

■ Jó hír a Douglas Adams-rajongóknak, hogy hivatalosan is bejelentették, hogy film készül a Galaxis Útikalauzból. A forgalmazó a Disney lesz, ami azért egy kicsit ijesztő. Miként az is, hogy a Mester cége, a The Digital Village a nagyszerű Starship Titanic után dolgozik egy Útikalauzon alapuló játékon, amelynek fűszereplője természetesen Arthur Dent. Ez a harmadik részben ("Az Élet, a Világ, mindenség, meg Minden"), a Krikkit Háborúk idejében játszódik. A Titanic-tól eltérően ez nem egy kaland, hanem egy 3D akció/kaland-játék lesz, a készítőket elsősorban a Nintendos Zelda 64 inspirálta. Mind a film, mind pedig a játék megjelenését 2000 nyarára tervezik.



■ Talán a Dungeon Keeper elhalasztási rekordját akarja megdönteni a Sierra ezer éve készülő Quake-klonja, a Prey. Nyilván az időközben megjelenő konkurensek is okai a késésnek, és a megjelenés most már '99 végére, vagy akár az ezredfordulóra is elcsúszhat.

■ Nagyszemű manga-lányok elsőrangú zsákmánya lesz egy új japán stílusú akció/RPG játék, az Evenstar. A normál részekenél Lara-, az akciórészeknél pedig Quake-nézetet használó játék egyelőre még kiadót keres magának, de a nyár közepén talán már játszhatunk vele.

■ Első ízben jelölték Oscar-díjra számítógépes figurát Abe, az Oddworld főhősének személyében. Részletek a következő számunk tesztjében.

Éltalában egyetlen fejlesztőnek sem jelent különösebben nagy ráfizetést, ha egy képregényfigurára alapoz egy játékot. A comics-műfaj fogyasztói a legszélsebb rétegeket ölelik fel, és nyilván egyetlen olvasó sem tiltakozik az ötlet ellen, ha egy általa jól ismert képregényhős életre kell monitorán. Szintén nem utolsó szempont, hogy – lévén a comicsok legtöbbje rendszerint folytatásos – folyamatosan ingyenes reklámozást biztosítanak, és fenn tartják az érdeklődést a játék iránt. Témáját, szellemiségét és stílusát tekintve a képregények világa ma már annyira szövevényessé vált, hogy az egy T.J.-t leszámítva már szinte senki nem ismeri ki magát közöttük: a Hupikék Törpikéktől kezdve a kifejezetten pornográf művekig egyszer-

gények egyébként kifejezetten a felnőtt olvasóközönséget célozzák meg: természetfeletti erők, gengszterek és bérnyilkosok, sötét voodoo mágia – ideális kulisszákat egy jó kis pszichohorrorhoz.

A történet főhőse Mike Leroi, angol irodalom-szakos tanár, aki jelenleg egy valamivel jobban fizetett állásban (bérnyilkosként) ténykedik New Orleans sötét negyedeiben. A játék egy voodoo varázslónő, Nettie borzalmas látomásával kezdődik, aki megjövendöli a napot, amikor a holtak újra életre kelnek és elözönlük az élők világát. Egyetlen fegyverként Netti egy ősi afrikai kultikus tárgy, a Shadowmask segítségével megidézi az Árnyembert (Shadowman), egy hatalmas mágikus erők felett uralkodó voodoo harcos szellemét, aki Mike Leroiban kél új életre. A harcos Mike-ként járkal az élők földjén, kénytelen engedelmessékedni a társadalmi és a hús-vér lét korlátainak – de a Shadowmask segítségével bármikor képes egyszerűen átsétálni a Holtak Földjére és Shadowmanné alakulni.

A játék tulajdonképpen egy külső (állítható) nézőpontból játszódó akció/kalandjáték, de azért Tomb Raider-klónnak nevezni enyhe túlzás lenne (valami olyasmi, mint összekeverni Claire Kennethet Stephen Kinggel azon az alapon, hogy mindkettő regényeket ír). Témáján kívül abban is igencsak eltér a populáris Lara-vonaltól, hogy a kommunikációban a kalandjátékokhoz hasonló módszerrel ta-

szült – tehát nyugodtan felkészülhetünk rá, hogy a szó szoros értelmében is vérbő akciónak nézünk elébe. (A játékot egyébként csak 15 éves kor felett ajánlják.) Alapállapotban Mike egy 50-es Magnum Desert Eagle-t, Shadowman pedig természetesen egy Shadowgun-t hord magával. (Kedvenc együttese pedig nyilván a Shadows...) Néhány fegyver az Élők és a Holtak Földjén egyaránt működik, néhány csak az élő bérnyilkosok kezében kel életre, míg néhány eszköz működtetéséhez Shadowman természetfeletti erejére lesz szükség.

A készítőik teljesen non-lineáris, elágazásokkal teli cselekményt és játékmenetet ígérnek – az ilyen ígéreteket persze nem árt fenntartásokkal kezelni, míg meg nem látjuk, mit tud a végeredmény. (Elvégre azt mégsem hirdethetik a készülő műről, hogy mentközben rájöttek, mennyire egysíkú és lapos, de ha egyszer belefoglak, most már befejezik.)

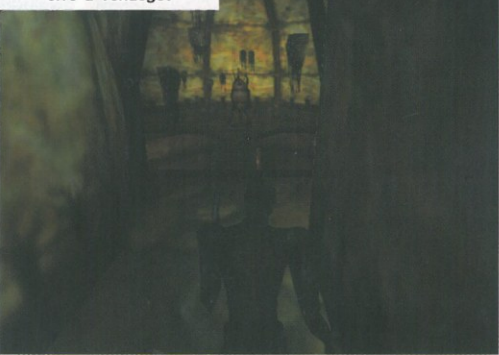
Térjünk át inkább a technikai részletekre. A játék motorja a saját fejlesztésű VISTA 3D engi-

ígéretes próbálkozásnak tűnik a Shadowman. Igaz ugyan, hogy a screenshotok nem győzték meg különösebben arról, hogy azok a figurák tényleg olyan elképesztően részletesen vannak megjelenítve, meg arról sem, hogy ez a VISTA 3D-engine valami hi-

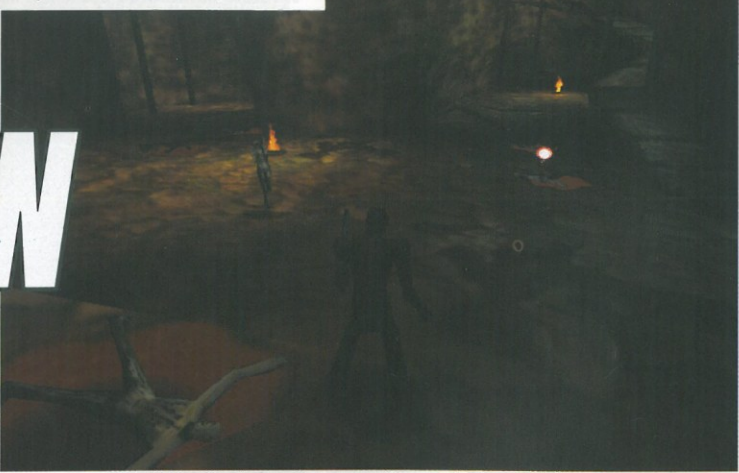
Gyorsaság fél egészség



Ah! Friss teával fogadják erre a vendéget



ANNYIRA még nem tartom kidolgozottak ezeket a figurákat – bár mondjuk a bal alsó sarokban heverőt be tudnám ajánlani valahova madárjlesztőnek



SHADOWMAN

rúen minden stílus kedvelője megtalálhatja az ízlésének megfelelőit. Valószínűleg az Iguana sem tett rosszul, amikor belekezdett Shadowman című játékának fejlesztésébe. A hasonnevű figura által fémjelzett képre-

lálkozunk, azonkívül néhány RPG-elem is belekerült ebbe a fura mixtúrába. Ahogy a játék folyamán megfejt a voodoo prófeciákat, lapozgatja az FBI sorozatgyilkosokról készült fotóalbumait karakterünk folyamatosan fejlődik. Megtanulja, hogy a Shadowmask segítségével hogyan szabadítsa fel és irányítsa az önmagában rejlő túlvilági energiákat, egyre újabb tárgyakat és fegyvereket szerez – és így tovább. Mint már említettük, az alapul szolgáló képregény kifejezetten felnőtteknek ké-

net, amelyet elsősorban nagy területek megjelenítésére terveztek, amelyen a játékos elláthat egészen a horizontig. Egy különleges technika került bevetésre a figurák minél részletesebb ábrázolásának érdekében, továbbá igencsak érdekes és reményteljes elképzelés, hogy az embereket minél élethűbb fiziológiai adatok alapján próbálják megjeleníteni (például észrevehető ez az izomzat reprodukálásánál). Mielőtt azonban ezekről véleményt mondanánk, jobb lesz a játékot menét közben megnézni – pont valami hasonló dolgot ígértek a fejlesztők a Queen the Eye esetében is, és elég borzalmas dolog kerekedett ki belőle. Mindent összevetve első ránézésre

hetetlen mérőöldkő a nagy területek megjelenítésében (ugyanis az eddig nyilvánosságra hozott játékképeken szinte kizárólag szűk helyek voltak) – mindegy, már régen leszoktam róla, hogy állóképen ítéljek meg játékokat. A történet viszont igencsak érdekesnek ígérkezik, tehát a Shadowmanból még bármi lehet is: vagy kitalaposinas, vagy egyéb dolog. Reméljük a legjobbakat, tavasszal pedig úgyis meglátjuk.

Shadowman

FEJLESZTŐ: Iguana Entertainment

KIADÓ: Electronic Arts

WEBSITE: www.acclaimnation.com

MEGJELENÉS: 99. március

Távolban egy fehér vitorla



X-Wing, Tie Fighter, Lucasarts. Négy ROPPANT különösen hangzó szó. (Már ha az X-Wing egy szó.) Négy olyan szó, amitől úgy a Star Wars-rajongóknak, mint az egyszeri PC-játékosoknak felborzolódnak a hátán a szőr, nyelvük körkörös mozdulatokat végez ajkaikon, és ujjai szorosan egy képzelt joystick kárára fonódnak. Hát igen: az X-Wing/Tie Fighter-sorozat már hosszú processzorgenerációk óta sokak kedvence, ami nem feltétlenül csak a Star Wars-környezetnek köszönhető – sokkal inkább annak, hogy a maguk idején mindig a legjobbat igyekeztek kihozni a masinákból. Többnyire sikerrel. A sorozat legutóbbi darabjában (X-Wing vs Tie Fighter) szerencsésen majdnem frígyre is lépett a két gép, bár azt tegyük hozzá, hogy azért ez a rész nem aratott

jelentősen átalakított engine teljes mértékben támogatni fogja a különböző típusú, bármely generációhoz tartozó 3D-kártyákat (kispénzüek is megnyugodhatnak: nem lesz követelmény). A játékban bevetésre indulhatunk régi és új ismerősökön is (X-Wing, Y-Wing, A-Wing, B-Wing, Z-95 és koréliei szállító), de a legkellemesebb meglepetés az lesz a rajongóknak, hogy

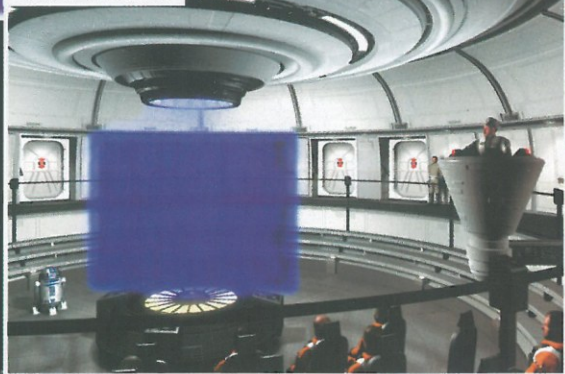
két, egymással rivalizáló család küzdelmét követi egy csillagközi üzlet feletti ellenőrzés megszerzéséért. Az egyik ilyen család tagjaként csatlakozik a játékos a Lázadókhöz, szóval nemcsak a Birodalom katonáival, hanem üzleti ellenlábásával is fel kell vennie a harcot.

Kezdő pilóták egy többszintű

rint ötöt. A játékban modern és soros porton keresztül 2, Interneten 4, helyi LAN hálózaton pedig 8 játékos csapathoz össze egyszerű. Kényelmes újítás, hogy az egyéni és a multiplayer-küldetések indítás előtt egyaránt szabadon konfigurálhatók, azaz a játékos többek között megadhatja a kül-



Az eligazítások szemlétomást blue box-technikával zajlanak



detésben részt vevő hajók típusát és számát, a célpontok fajtáját, valamint a Secret Weapons of the Empire opcióit. Annyit tehát már előre elvárhatunk az X-Wing Alliance-tól, hogy az elődeinél lényegesen szebb látványnyal és jóval komplexebb történettel kecsegteti a leendő játékosokat, de talán egyeseknek hiányozni fog a mattfeketén csillogó Tie Fighterok pilótakabinja. Valahogy nem igazán fér a fejembe, hogy miért nem lehet végre egyszer egy olyan Star Wars repülő szimulátort csinálni, amelyben szépen felsorakozik mindkét fél összes típusa (vagy legalábbis az

X-WING ALLIANCE

olyan osztatlan sikert, mint mondjuk elődjei: sokan bírálták a szerzőket, hogy túlságosan multiplayer központú lett az egész játék (hja, akkor kérem mániákusan az volt a divat), és ezen a küldetéslemez sem segített különösebben – így a következő részben ezt a kritikát igyekeztek maximálisan szem előtt tartani. A fejlesztő Totally Games ugyan mindezidáig szerényen meghúzódott a Lucasarts árnyékában, de azért elég jól csengő nevük van a szakmában: többek között ők csinálták a Lucasartsnak a Tie Fighter és X-Wing-sorozatok korábbi darabjait is, továbbá olyan patinás neveket, mint mondjuk a Secret Weapons of Luftwaffe vagy a Battlehawks 1942.

Az X-Wing sorozat az Alliance-szel a technikai fejlődésnek köszönhetően egy új lépcsőfokára érkezett, hiszen a

végére a Millennium Falcon is feliratkozott a repülhető gépek listájára: beszállhatunk rajta a második Halálcsillag elleni küzdelemben az Endor bolygó melletti összecsapásban, és végre személyesen kezelhetjük azokat a jópofa négycsövű lézergyűköt, amivel Luke és Han takarította a Tie-vasdászkokat a filmben. A régi ismerősök természetesen

kinézetükben már csak nyomaiban emlékeztetnek egykori önmagukra, hiszen minden egyes gép teljesen újra lett modellezve, és csodaszép rendelt textúrákkal öltöztették fel őket. Az X-Wing vs. Tie Fighter kommentáló negatív kritikák miatt, most különös hangsúly volt az egyéni küldetéseken, és főleg azok történetén. A cselekmény egyből két szálon is bonyolódik: a fő vonal a Lázadók túlélésért folytatott küzdelmét mutatja be a Hoth bolygón elszenvedett katasztrofális vereség után, míg a mellékeselemény



Az ember lelke örül, hogy mindenütt ennyi "követőre" akad...

gyakorló pályán sajátíthatják el a géppel való manőverezés és a fegyverek kezelésének tudományát, majd két gyakorló küldetést teljesítve nyerhetnek felvételt a Lázadók erőinek soraiba, hogy beharagolják velük az egész univerzumot. Természetesen az eddigiekhez képest növekedtek a méretek is: nemcsak hogy jóval több résztvevője van a küldetéseknak, de egy-egy bevetés több szektorra is kiterjedhet. Minden egyes gép fel van szerelve hiperhajtóművel, tehát a történet egyes eseményei közötti nagyobb távolságokat hiperugrással fogjuk leküzdeni.

Az ötven singleplayer küldetésen kívül természetesen találunk multiplayerre tervezett pályákat is, szám sze-



A Millennium Flakon csendesen pihen egy csillagközi üvegviszszaváltó mélyén. Voilá: az Allianceban végre te is megfogolhatod

ismertebbek), és a kedves játékos kedvére csemegézhet bármelyikből, mint mondjuk a Red Baronban. Illetve értem én: nyilván előbb-utóbb a Birodalom iránt rajongó lelkek is várhatnak valami hasonlót, mondjuk "Tie Fighter Alliance" fantáziánévén.

X-Wing Alliance

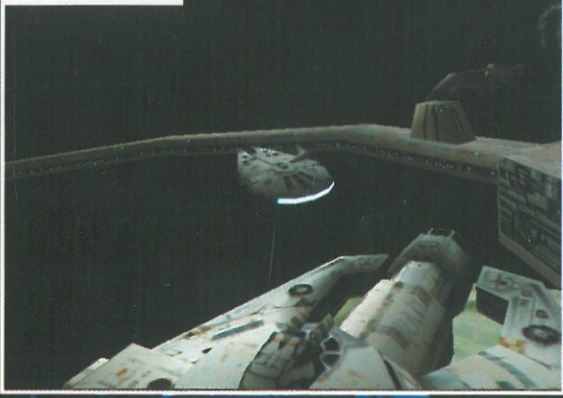
FEJLESZTŐ: Totally Games

KIADÓ: Lucasarts/Activision

WEBSITE: www.lucasarts.com

MEGJELENÉS: '99. március

Jó estét, Leia hercegnő rendelte a taxit?



Ha pók lennék, akkor hét szemem nevetne a karácsonyi játékdömping láttán, hiszen a kiadók soha nem látott mennyiségű új játékot dobtak be az ünnepek előtt már amúgy is pezsgő játékpiacon. A kis pók fennmaradó szeme azonban keserű krokodilkönnyeket hullat, mert néhány nagy ígéret a jövő ködös távolába veszett: a C&C2: Tiberian Sun és a Heroes of Might and Magic III hiányával még csak-csak megbírkózott acélos immunrendszerem – de hogy a Bullfrog miatt nem tudtam a nagytól mit kérni a karácsonyfám alá, azt már nem! Hát hol van a Dungeon Keeper 2, hogy csokolna meg benneteket egy Bile Demon! (Csak és kizárólag a Populous miatt úszta meg

daszép dungeonunk, valamint dicső szörnyeink most már gonoszságuknak

Lesz néhány új karakter is. Kezdjük mondjuk a tolvajjal, ami hasonló fog-

bajos vas-tüskékkel veri át a gyanútlan vándorokat. A Populousból is érkeztek ötletek: a játék egy teljesen új vonásként számolni fogja a követőinkből szívott manát, és például a mágikus ajtók is ebből szerzik a működésükhöz szükséges energiát. Új varázslat lesz a Tremor, ami például hatalmas földrengést (illetve képernyőrengést) és szöklaomlást okoz, míg az igen sok manát elhasználó Turncoat, amivel egy ellenes lényt átállíthatunk az oldalunkra. Szorongatott helyzetben levő teremtményeink segítségére siethetünk az Infernoval, ami igen látványos pirotechnikai bemutatót rendez majd. Berendezését illetően teljesen újszerű lesz a Training Room, és új szoba a Casino is, ahol alattvalóinktól Gonoszságunk visszanyerheti fizetésüket és jutalmukat. Csupa finomság, amit Bullfrog bácsi nem akar odaadni nekünk, és még csak egy kis részével foglalkoztunk... Na mindgye.

DUNGEON KEEPER 2

rezidenciájuk azonnali atomcsapásomat.)

Pedig olyan szépen indult minden: tavaly végén jötték róla az első hírek, az év elején az első screenshotok, meg a karácsonyi megjelenés ígérete. Utóbbi tapasztaltabb öreg rókák gúnyos mosollyal nyugtázták, mert az első részt négy évven keresztül ígértették "hamarosan" (ami a Bullfrog-féle időskálán egy egészen más fogalom, mint normál embereknél). Az 576 házi szkeptikusai (köztük én) azonban igencsak meglepődtek, amikor nyáron havi rendszerességgel takaros kis CD-

lalko-

zású urak módjára sötétben settenkedik, és elemeli a keze ügyébe akadó dolgokat. Például egy kincseskamra tartalmát. Azonkívül képes eltávolítani a csapdákat is. Igen kemény ellenfél lesz a közelharcban a Fekete Lovag, vele ellentétben viszont a Sötét Elf jobb szereti biztonságos távolból eregetni a nyilait. Akad egy új hüllőféleség is, nevezetesen a szalamandra. Új ajtók és csapdák is érkeznek. Az előbbi kategóriában

megfelelő, modernül rüt kinézetet kapnak. Ugyancsak lecserélték a kezelőfelületet is, ami talán nem volt egészen jó ötlet, tekintve, hogy az alapjai a Populousban is megfeleltek cél-

a Portcullis a plafonról lecsapó villámokkal fogadja a hivatlan vendégeket, míg az utóbbiaknál a Fear-től frászt kapnak a Jó lényei, a Sentry viszont azonnal tüzet nyit, ha el-lenség érkezik a közelébe. Szintén új csapda a padlóba épített Spike Trap, ami



A legvidámabb hely most is a temető. Persze csak a kinczőkamrán kívül

k kezdtek érkezni, screenshotokkal, videókkal, és egyéb, pavlovi reflexeket kiváltó dolgokkal: jó! ezek tényleg csinálják! És szemlátomást haladnak is... és most tessék: nincs mit kérnem nagytól...

Azért él a remény, és mivel földi küldetéseim jelentős részének tekintem a DK2 iránti érdeklődés fenntartását, most összefoglaljuk, hogy mit várhatunk a csintalan játék folytatásától. (Közben imádkozom, hogy jövő karácsonykor nehegy ugyanazt kelljen tennünk.)

Hát mindenekelett alapkövetelmény lesz a 3D-kártya, mert teljesen lecserélték az első rész engine-jét, és cso-

juknak. Szintén megváltozik a harc rendszer egy része: az első részben igen kényelmes megoldás volt, amint lényeinket a kezünkbe véve szépen leszórtuk őket a szükséges helyre – itt már nem lesz ilyesmi. A "taktikára és stratégiai védelemre sokkal jobban koncentrálni tudtam kislalabizálni, hogy mit találtak ki helyette – majd meglátjuk.

Egy varázsló, amint épp kiszáll a háttérben elsűvítő négyes metróból



Teljesen 3D csirkék, páran fogyasztás után



Ott van, ott van, ott van! Ott van a nagyon nagy király!



Momentán éppen márciusra ígérik a mi Gyula ex-vezetőnkéről elnevezett Reaper és díszes kompániájának visszatértét. Jó. Rendben van. Azt még hajlandó vagyok kivárni, akár kenyéren-vízen-Carmageddon-n. Viszont a lehető legkomolyabban megfenyegettem az Electronic Artsot, a Bullfrogot és a házmesterünket (szóval mindenkit, aki számít), hogy ha hüsvétkor sem lesz DK2-m, akkor hirtelen felindulásból frankón a kaszámba dőlök!

CoVboy

Dungeon Keeper 2

FEJLESZTŐ: Bullfrog

KIADÓ: Electronic Arts

WEBSITE: www.bullfrog.co.uk

MEGJELENÉS: '99. március

A mikor a hetvenes évek első harmadában George Lucas megkezdte a Star Wars előmunkálatait, talán nem is tudta, hogy mit művelt: megfogta az isten lábát, kerti zuhany módjára magára nyitotta Fortuna bőségszaruját – és mellesleg létrehozott egy teljesen önálló univerzumot. Egy olyan univerzumot, ami az emberek egy része számára talán ismertebb, mint az, amiben él. A film '77-es bemutatója óta pedig ez az univerzum egy virgoncabb rákos daganat sebességével kezdett el burjánzani, és ez már idestova két évtizede töretlen lendülettel tart: a filmtrilógián kívül is se szeri, se száma a média különböző területeit elborító feldolgozásoknak. Talán Lukács úrék ügyes üzletpolitikájának következménye, hogy – egyéb hasonló világokkal ellentétben – a Star Wars-univerzum a mai napig ugyan igencsak komplex, de mindamellett teljesen zárt maradt: az SW-logóval megjelent ("hivatalos") regénykötegek, képregényhegyek és persze játéksorozatok szereplőinek és történéseinek pontosan megvan a

STAR WARS BEHIND THE MAGIC

Ezt hívják multimédiának

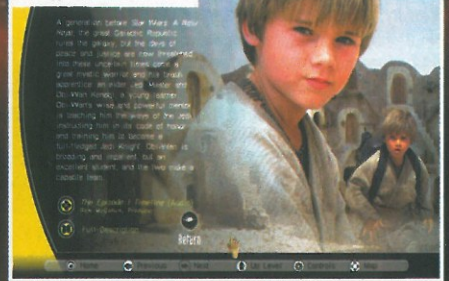
Ajjaj! Vagy kitértek az elmebetegek az intézetből, vagy valahol erre forgat a Lucas



Az első CD-t Woody Allen-féle parafrázissal akár úgy is nevezhetnénk, hogy "Amit tudni akarsz a Star Warsról (csak idáig nem merted megkérdezni)". Ezen találunk ugyanis minden adatot Karakterek-Technológia-Helyszínek-Események témakör szerinti felosztásban. A Karakterek címszó alatt természetesen nemcsak a főszereplők adatait találjuk meg, hanem az összes mellékszereplőt, fajt, lét- és szervezeti formát, mindezt olyan szinten, hogy olyan figurák életrajzi adatai is benne

vanak, akiknek annyi szerepe volt mondjuk egy képregényben, hogy az egyik snitthen jól fejbe lötték. Megtudtam például, hogy mit visel Boba Fett a jobb vállán. Te tudtad? Persze, mert eddig nem is merted megkérdezni. Megmondom: egy vuki skalpot. Lehet, hogy beküldöm kérdésnek a "Mindent vagy Semmit"-be... A Technológia főcím alatt a különféle cuccokat (fegyvert, járművet, űrhajót, fogszipkálót – mindent) találjuk meg, hasonló részletességgel. A készítés közben talán a Monkey Island stábjaából is betévedt valaki a szobába, mert pár

Ez a szószí kisgyerek a 0. részből nem nagyon hasonlít arra a bácsira, aki egykoron lesz belőle



helye térben és időben egyaránt. Ebben az univerzumban viszont már avatottabb szobajedik is csak igen talányosan ismerik ki magukat, tehát nem csoda, hogy a Lucasartsnál szükségét látták, hogy egy (pontosabban: kettő) szolid multimédia CD-vel rendet tegyenek benne. Ilyeneket ugyan szükös kereteink miatt nem szoktunk tesztelgetni, de ezzel azért kivételteszünk, mert egy "kicsit" jó lett.

A bájos install (csak 3 mega!) után felcsendül a jól ismert főcímezene, amitől már kellemes borzongás áraszthat el mindenkit, és megkezdhetjük a bűvárkodást a Star Wars-adatok tengerében. Ha valaki komolyan gondolja a vállalkozást, azt előre figyelmeztetem, hogy vigyen magával túlélő felszerelést és többnapis hideg ételmezt, mert ez a tenger jóval mélyebb lesz, mint mondjuk a Mariana-árok.

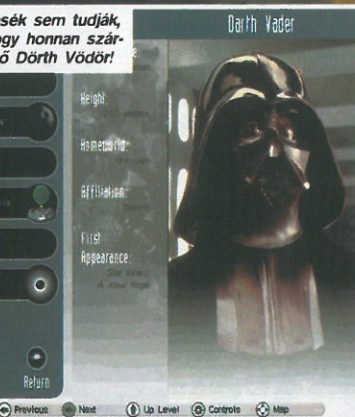
megtudhatják, hogy készült a hamburger (illetve Hamsoló), ez ugyanis a filmkészítés kulisszatitkairól lebbenti fel a fátylat – és itt aztán tényleg nem titkolóztak! Az Expanded Universe-ben az SW-fanok csámcsoghatnak egy jót, itt ugyanis megtalálható minden, ami csak Star Wars kapcsán megjelent, az elmúlt két évtizedben: az összes film, könyv, képregény, artbook, figura, bögre, játék – meg Lucas úr minden vállalkozása, közte a LucasArts történetével és eddigi ténykedésével.

Hát én nem vagyok egy különösebben nagy Star Wars-rajongó, de megemelem a kalapom a Lucasarts előtt: kábé ez az, amit multimédiának nevezek. Talán több tízezer oldalnyi hipertextes szöveg, egyszerű kezelőfelület, kiválóan átgondolt logikai felosztás, valamint a látvány, a hang és az adatok tökéletes összhangja. Egy kulturális és vizuális katarzis. (Leszámítva néha a sárga alapra fehérrel írt szöveget – hogy azért ne legyek már olyan boldog...) Ezek után kicsit banális lenne Star Wars-rajongóknak ajánlani (ők úgyis házi Bibliaként fogják forgatni) – ajánlom inkább követendő etalonnak azon fejlesztőknek, akik valamilyen témakörben hasonló vállalkozásba kezdenének. Meg ajánlom azoknak, akik kíváncsiak rá, hogy mire képes a multimédia, ha igazi mesterek csinálják. Meg ajánlom magamat is, mert azért valahogy be kell fejezni ezt a cikket, ugyanis dolgom van: megyek csinálom egy ilyet a Pírxből...

Hüllőfélben levő békésabbal lakos – a legjobb fazon az egész filmben



regény ki is próbálhatunk egy rohamosztágon, aki hol szepetpáncsall, hol Gyalog galopp-effektussal szemlélteti a hatást. A Helyszínek és az Események címszavak teremtenek rendet térben és időben. Az időskálából például kiderül, hogy Star Wars szerint 4-ben Boba Fett meglóg Sarlacc barlangjából (hurrá! Boba rulez!), 10-ben pedig az ikrek után újabb bébit generál Solo és Leia (mi tartott eddig?), és Palpatine császár is visszatér (még hurrább! Palpatine még rulezebb!)



már legalábbis annyit, amennyit Lucas hajlandó volt elárulni. A bemutatót egyébként '99 májusára tervezték. A második CD-től kezdtem igazán csuklani. A Behind the Scenes címszó alatt ugyanis például rajta van az eddigi három mozifilm teljes forgatókönyve (sőt, az első részből kivágott jelenetek videója is!), jelenetről-jelenetre, beállításról-beállításra, apró adatokkal megspekelve. Minden snitthez van egy kép is, amely egyben egy interaktív index is: ide-oda kattintgatva megnézhetjük, hogy mi micsoda, ki kicsoda – csoda... A Behind the Scenes menüpontból reménybeli rendezők

Hihetetlen, mennyire meghülyült ez a világ. Az ügye még oké, ha valaki egy híres filmszínészt vagy popsztárréért van oda, de hogy milliók bálványozzanak egy csinos poligonlánykát, az már egy kissé beteges. Ráadásul ez a betegség ragadós: az Eidos által gerjesztett Lara-őrület már stábunkat is megtörtözte. De TI sem úszátok meg! Nyilván már meg is csodáltátok az e heti címlapunkat – ami már rossz előjel –, ha pedig e cikk olvasásába már ideig mélyedtetek, akkor végkép elvesztetek. Lara

során az derült ki, hogy a második rész egyesek szerint túlságosan akciódús lett, túlságosan lineáris, és talán több logikai feladvány kellett volna bele. Akik kezdetektől fogva elkísérték Larát az útjaira, azok jól tudják, hogy az első részben sokkal szövevényesebbek voltak a pályák, a játéknak úgy kb. 70%-a logikai feladatokból állt. A második rész ezzel szemben pergőbb lett: a játékidő 60%-át az akciórészek tették ki. A Core most a békés közéletet próbálta megtalálni, vagyis az 50-50%-os

húzzatunk elő. Persze még más tárgyakra is szükségünk lesz: ha mondjuk elsősegélycsomagot akarunk használni, a tárgylistát az Esc-pel hozhatjuk be. A kezdők számára egy fontos észrevétel: ha folyamatosan nyomva tartjuk a tűzgombot, Lara mindig ugyanarra a célpontra fog tüzelni. (Még akkor is, ha az illető már kimúlt.) Ez az automata célzás leginkább a főellenségeknél van hasznunkra, hiszen Lara futás közben is – amennyire csak tudja – rajta marad a célon. Az alapvető mozdulatokat

**FÖLD KÖRÜLI UTAZÁS
LARÁVAL**

A játék lineáris történetét az alkotók egy egyszerű csellel bontották meg: az indiai, vagyis az első küldetés után három helyre is mehetünk. Indiában Lara egy elhagyatott, csupán mérges kígyók és tigrisek által lakott ősi templomot kutat át. Ennek során összetalálkozik egy kutatóval, aki elég furcsán viselkedik. Az ürge hamarosan teljesen be-

TOMB RAIDER III

ADVENTURES OF LARA CROFT

A KIRÁLYNŐ VISSZATÉRT

Immáron harmadik kalandja elől nincs menekvés: ezt a játékot nem szabad kihagyni.

A "visszaeső betegeknek", vagyis azoknak, akiknek már volt szerencséjük valamelyik Tomb Raiderhez, gondolom nem jelent újat, hogy hősnőnk ismét misztikus kincsek után kutat. A történet nagyon régen kezdődik. Többmillió évvel ezelőtt egy hatalmas meteor csapódott be a Föld légkörébe, nagy pusztítást végezve az akkor még trópusi éghajlatú földrészén, az Antarktiszon. Az emberiség történelmében egy polinéziai törzs volt az első, akik felfedezték a becsapódás helyét. A dermesztő hideg ellenére azon a területen érhetetlen módon hőségesen volt élet, ezért a törzs letelepedett, és letenként tisztelte a krátert, ahonnan az élet erejét származtatták. Sok évvel később azonban egy szörnyű eseményt követően a törzs hanyatt-homlok elmenekült...

Ma azon a területen egy kutatócsoport folytat ásatásokat, akik ugyancsak szokatlan dolgokat tapasztalnak. A munkájuk során véletlenül rábukkannak egy sírra, mely mint kiderül, egy matrózé a Beagle-ről. Arról a hajóról, amin Charles Darwin is utazott. Úgy tűnik, a matrózák közül néhányan járhat-
tak a kráternél.

Miután a kutatócsoportnak sikerül megszereznie az egyik matróz naplóját, a cögük érdeklődése hirtelen már nemcsak a kráterre terjed ki, hanem a Földnek több pontjára is. Az egyik ilyen pont India, ahol Lara Croft éppen a legendás Infada kincset keresi. Nem tudja, honnan származik ez a tárgy, csak azt, hogy az ótani hiedelmek szerint nagy erő lakozik a kőszobrocskában, amit már nagyon rég óta tisztelnek a helybeliek. Hamarosan azonban többet is megtud róla...

**ÚJ RÉSZ, ÚJ
ARÁNYOK**

Az Eidos hosszas kutatómunkát folytatott annak kiderítésére, mit látnának a játékosok legszívesebben a harmadik részben. Az Interneten reagent meg hivatatos site-ot meglátogattak, s e körutazás

párosítást célozta meg.

A játékmenet ettől még természetesen maradt a régi: "Itt meg kell húzni egy kart, mire ott kinyílik egy ajtó". A kulcsok keresésén, és a csapdák kijátszásán van a fő hangsúly. Újdonság, hogy akad néhány rendkívül személt csapda, ahol nem csupán elfutni, hanem sprintelni kell. Van mondjuk egy hosszú folyosó, melynek mindkét oldaláról hegyes karók merednek, és a két tal egyre közeledik egymáshoz. Itt már a sima futás nem elég: nyomni kell a "?" billentyűjét is, mire Lara még jobban belehúz. Sprintelni persze csak rövid ideig lehet – mint a víz alatt a levegő fogyását, az erőtartályok feltöltését is egy csik fogyása szemlélteti. Ha

jól emlékszem, küszködés sem volt még a második részben, most viszont már át tudunk "csúszni" a keskenyebb járatokon is (guggolás-előre). Jópofa még a csimpaszkodás: a fejünk fölött levő rácson lövva végigmászhatunk. A fegyverek egy része szintén megújult, új típusú géppisztoly van például az M16-os helyett. A rakétavetőt is lecserélték: nincs már rajta automata célkővetés, viszont a detonáció jóval nagyobb sugarban pusztít. Most pedig az újoncok figyeljenek, ugyanis Lara baba mozgáskultúráját igyekezzem kiemelni. Cselekedni, kapaszkodni (ugrás közben is), és a tűzre a Ctrl billentyűvel kell, az ugrás gombja az Alt, a fegyvereket előkapni pedig a Space-szel lehet. Az ugrások "beméréséhez" sokszor néhányszor kell Lara szemközéből körülnézni, az a numerikus 0 folyamatos nyomva tartásával tehetjük meg. A terep árnyékolása ebben a részben még tökéletesebb: vannak teljesen sötét sarkok. Ezeket csak jelzőlámpával lehet megvilágítani, amiket a "<" gombbal

egyéb-ként ezúttal is Lara otthonában gyakorolhatjuk be – a kiképzőpálya alig változott a legutóbbi rész óta. (Lara's Home a főmenüben.)



Ez a koma most még félig-meddig normális, de később teljesen megzakkann, és kénytelenek leszünk kinyírni

Útkorunk során a kulcsok és a löszereken kívül, zöld kristályokat is találhatunk, de ezeknek nem igazán érttem, mi a szerepük. (Azonkívül persze, hogy megnövelik az életóránkat.) Még nem is olyan rég az alkotók azt híresztelték, hogy mivel a második rész a szabad állásmentés miatt túl könnyű lett, visszahozták az első rész kristályos mentés-rendszerét, azzal a különbséggel, hogy a kristályokat fel lehet venni, és ott használjuk el őket, ahol akarjuk. Ezzel szemben a játék teszteléskor azt tapasztaltam, hogy az életvélünk előhúzásával megint bármikor, bármennyiszor lehet állást menteni. Lehet, hogy nem, de közben mégis megmondották magukat a szerzők?



Indiában a szobrok elég rossz szokása, hogy néha megelevenednek



csavarodik: mint kiderül, nála van a kő, amit keresünk, s ennek energiái kerítették a hatalmukba. Nincs mit tenni: ki kell nyírunk. A játék előző részéhez hasonlóan most is vannak igénybe vehető járművek, sőt, még több is, mint legutóbb. Az indiai helyszín harmadik pályáján szinte végig egy klassz, négykerekes crossmotoron téphetünk, átugrathatjuk vele a folyókat és a szakadékokat. Az ellenfelek közül érdekesek a majmok, akik eleinte még nem bántják Larát, sőt, úgy vettem észre, tippként szolgálnak, megvárják. Igaz, később beavadulnak, és az egyik még arra is vetemedik, hogy ellopjon előlünk egy értékes kulcsot.

Sokszor elsősegélycsomagot is hurcolásznak, szóval ezért is érdemes levadászni őket. Miután Indiában végeztünk, találkozunk egy újabb tudóssal, Dr Willarddal, aki elmondja, mibe is nyúltunk bele (lásd a bevezetőt). Az őriült figurától elvett kőszobruk valamilyen ismeretlen anyagból készült, valamiből, ami nem földi eredetű. A már említett matróz naplója alapján több ilyen szobor létezése gyanítható, amiket annak idején a babo-

nás tengerész a világ különböző pontjain adott el. Ettől a ponttól tehát több irányba lehet menni. Hogy melyik helyszínt választjuk először, az persze kihatással lesz a többire. Nevadában például nem árt, ha nálunk van az a rakétavető, amit az óceáni pályán vehetünk fel.

Óceánia egyik szigetén nem szívesen látott vendégek vagyunk: néhány kannibál akarja megköstölöni Larát, majd épphogy csak megmenekül, máris T-Rexek és egyéb ősszállatok üldözik őt tovább. Ezen a helyszínen Larával kajakozni lehet. A második választható helyszín Nevada. A sziklás sivatagban a hírhedt 51-es körzetben tehetünk látogatást – a vendégszerető katonaság el se akarja érszteni Larát. Meg kell szöknünk a börtönből, s mellesleg el kell hoznunk a harmadik szobrot. A sivatagban dzsipen is utazhatunk. Ezek után még az esős London van hátra, ahol hősnőnk amolyan feleszes betörőruhát ölt magára. A háztökök és a csatornáknak közlekedik, s úgy futólag még a Szent Pál Székesegyházat is meglátogatja. Itt értelemszerűen főként emberi ellenfelek vannak: biztonsági őrök, zsoldosok, vagy egyszerű munkások állnak az utunkba. Ha megvan az összes szobor, Lara elutazik Dr Willard antarktisi bázisára, ahol azonban meglepetésére mutáns tudósok várnak rá – nem igazán békés szándékkal. A hősnő motoros szán lesz Lara segítségére. A végjátékban Dr Willard kimutatja a foga fehérjét: ellopja a köveket, és elmenekül egy bányába – a legvégén még egy kis Indiana Jonesos, bányacsillás száguldás is lesz.

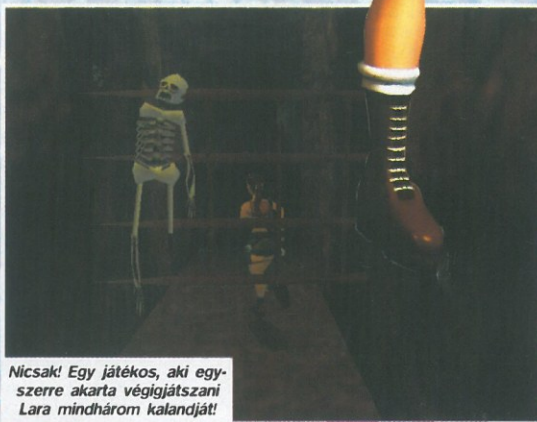
AZ ÖSSZEKÉP

A játék grafikája nagyon szép, s ezért fel is vetődik a kérdés: hogyan tudták az egészet alig egy év alatt kivitelezni. Nos, minden az új editornak köszönhető. Míg az eddigi két résznél minden poligonat manuálisan, egyenként tettek a helyükre, addig az új pályaszerkesztővel egy kattintás egy kisebb helyiség kialakításához elég, amiknek a kinézetét aztán már csak finomítani kell. Ami eddig 2-3 óráig eltartott, immár csak pár másodperces melő. Mi játékosok azonban inkább az új, háromszög alakú poligonokat vehetjük észre az új szerkesztő tudásából. Az eddigi Tomb Raiderekben az egész terep csakis négyzetes poligonokból volt összerakva, ezért is volt olyan túlzottan szabályos minden. Most azonban jól megfigyelhetjük – például a fák gyökereinél –, mennyivel hatásosabb és természetesebb, ha háromszögeket is használnak. Igaz, ami igaz, az dzsungelés helyszín ennek ellenére sem nyerte meg a tetszésemet: még mindig túl mesterkélték a fák, és a 2D-s "papi" bokrok sem túl meggyőzőek. De sebjaj: a többi helyszín annál szebb. Az esős, szürke London pél-

jó szemmel is kell rendelkezni. Ezúttal is vannak ugyanis "kockatologatós" feladatok, csak hogy a kockák most szinte mindig be vannak építve a falakba – csaknem láthatatlanul. Ha egy ilyen hely mellett véletlenül simán elmegyünk, később csak a logikánkra hagyatkozhatunk. El kell majd gondolkodnunk, hol is volt olyan elágazás, ahol még nem tettünk semmi lényegeset, és ott kell keresni a megoldást. (A tologatható kockákat csak abból lehet észrevenni, hogy a felületük általában kisebb, négyzetes textúrából van kirakva.) Vannak kalandos kihívások is, mint mondjuk amikor át kell kelniünk egy mocsáron, de csak a helybéliek tudják, melyik kövekre lehet ráugrani... Az ügyességi részek roppant pontos, centire kimért ugrásokat kívánnak – igaz, ezt már megszokhatunk. Végül még jó is, hogy bármikor lehet menteni, mert amikor 100 métert zuhanunk vissza egy "felkapaszkodós" jelenetnél, gyorsabb, ha állást töltünk. De ha már a töltésnél tartunk, egy apró negatívum: nem értem, hogy az install program minek hagyja szinte az egész játékot a CD-n, minek következtében ugyanannyit töltöget a gépünk, mint mondjuk egy PlayStation.

Na persze bármennyit is töltöget, mindig újra fogunk próbálkozni, hiszen a harmadik rész is olyan mint az elődei: abbahagyhatatlan. Felemészti minden szabadidőnk, és még az alvásra szánt éjszakáinkat is elveszi; a kialvatlan, sápadt arc tipikus tünete a Tomb Raider-láznak. És még azzal sem vigasztalhatok senkit, hogy hamar ki lehet belőle gyógyulni. Csak az első helyszín felderítése majd két napomba telt. Őszintén sajnálom mindenkit, aki komolyan gondolja, hogy végig akarja játszani.

V.Z.

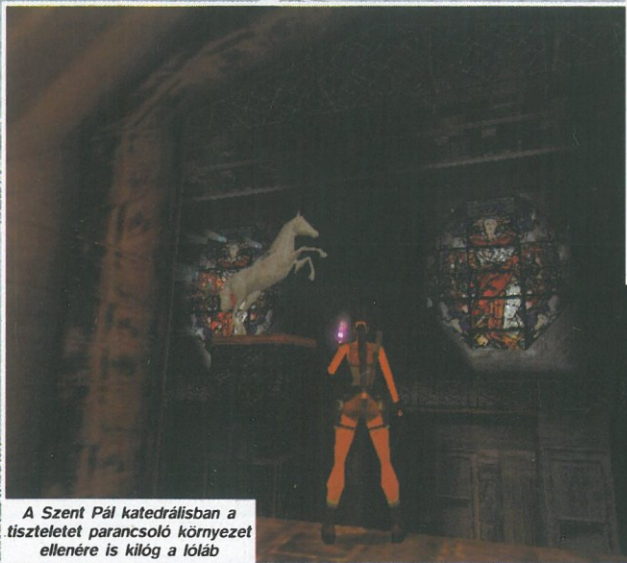


Nicsak! Egy játékos, aki egyszerűen akarta végigjátszani Lara mindhárom kalandját!

dál eszméletlen részletesen meg van csinálva, tényleg hibátlan munka. Technikailag figyelemre méltó még a színes megvilágítás is. Ezt az általában talán észre sem veszi, pedig hát ettől válik lehetővé, hogy Lara másképp sütkérezik a valódi nap alatt, mint mondjuk egy jelzőlámpa fé-



A nevadai MP-k igen meleg fogadtatásban részesítik Larát



A Szent Pál katedrálisban a tiszteletet parancsoló környezet ellenére is kilóg a láb

Tomb Raider III

FEJLESZTŐ: Core Design
KIADÓ: Eidos
WEBSITE: www.eidosinteractive.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketycere

Minimum: P166, 16MB RAM
Ajánlott: P200, 32MB RAM
3D-gyorsító: D3D
Multiplayer: nincs

Külsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zene/bónus

Summa summarum

A róla elnevezett akciójátékok kategóriájában még mindig a Tomb Raider a legjobb

végítélet

94%

nyében. Ezekon túlmenően említhetnék még néhány 3D-r-es látványosságot, mint hogy klassz a füstöl a pisztoly minden lövés után, vagy hogy még sebesebb lett a vízefektus, de talán az ilyen dolgok már el is várhatók egy ekkora névtől. A több mint 20 jókora szint tervezése valóban olyan, ahogy az alkotók ígérték: míg a pályák egy részén az akció dominál, addig a másikon az agytékervényeinket kell megtornáztatnunk. Azt hiszem, ez utóbbi feladatoknál fog mindenki jobban megizzadni, mivel nem csak jó logikával, de

Sin és Sinhődés

Az első személy perspektívából játszható lövöldözős játékokat – mint már megszokhattuk – főleg két felmenőre lehet visszavezetni: vagy a remek grafikájú Quake-re, vagy a szuper interaktív Duke Nukemre. A Sin esetében viszont az az öröndetes meglepetés éri a játé-

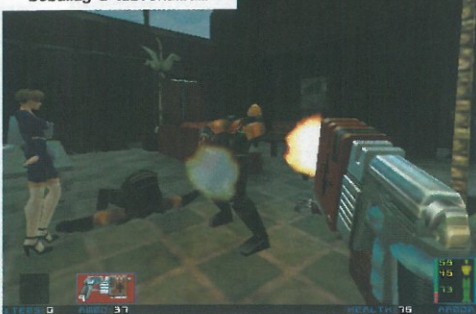
ként a bűnnel állunk hadban. Elexisnek pedig meg kell fizetnie a bűneiért.

MEGSZÜLETETT AZ ÚJ ETALON?

No de elég a körítésből, lásuk inkább, mitől olyan baromi jó ez a játék. A program grafikája

a Quake II engine-jét használja, ez tehát már eleve biztosíték, hogy nem valami bővíval van dolgunk. Ráadásul az engine-t néhány speciális fényeffekttal

Ajjajaj! A Diana hercegnőnek álcázott tüzshölggy mindjárt beballag a tűzvonalba...



biztonságos helyre. Néhol akadnak rendőrök is, akik meglepő módon valóban a banditák irtásán fáradoznak, vagyis a mesterséges intelligencia is egész profás. A legfőbb segítség azonban kétségtelenül J.C., a diszpécser: valójában a vele folytatott beszélge-

téseink teszik igazán kalandossá és átélhetővé a játékot. J.C. – azonkívül, hogy tanácsokat osztogat és megjegyzéseket tesz az éterben – magas fokú kalóztudományával van segítségünkre: megnyitja előttünk a komputerek által blokkolt ajtókat. Hősünkhez hasonlóan ő is egy külön személyiség, például ha céltalanul törünk-zúzunk, odaszól nekünk: "Akkor etől most boldogabb vagy?"

A játék egyedi megoldásai nagyon megnyerték a tetszésemet. Az, hogy a bankbiztonsági rendszerét egy számítógépen keresztül lehet ki-

aligha kapható. Elkezdjük tehát üldözni a rablás értelmi szerzőjét, a maffiózó Mancinót, és mire a

feljavították, és az objektumok kidolgozásán is szépítettek. Remek az összkép, sokkal reálisabb minden. A falakra felhúzott, nagyon eltalált textúrák maximálisan egy koszos város benyomását keltik, s minden pompásan van árnyékolva, az

egy-egy helyszínnek pedig hihetetlenül valóságosak. Tisztára mintha egy igazi bankban járnánk az első küldetésben, majd később a lepusztult bérházak is a megszólalásig olyanok, mint a valódi romok. Ehhez még hozzájön a már említett nagy fokú interakció: a cselekvés billentyűvel gyakorlatilag mindent megpiszkálhatunk, ami csak a kezünk ügyébe akad. Ahogy a Duke Nukemben, itt is meg lehet eresztetni a csapatot, lehúzogathatjuk a klotyókat, telefonálha-

gyanúnk úgy négy-öt küldetés után beigazolódnak, a szerencsétlen nyomorultat valaki szörnyeteggé változtatja, és úgy fogunk végezni vele. Innen indulnak el a szájak a SinTek vállalat irányába, és így merülünk el egyre mélyebben – 38 pályán keresztül – Freeport alvilágában. Az alvilágot akár szó szerint is lehet érteni, hiszen koszos sikátorokban, metróalagutakban folyik a gyilkos küzdelem, és a mutánsok látványa sem emlékeztet a Hotel Ritz lakóira. Jó dolog, hogy nem pusztán ellenséget látni a képernyőn. A bankrablók irodistákat ejtenek tűszul, az aluljárókban csövesek melegednek – mindenhol van néhány civil. Még beszélhetünk is velük: a tűszok nem győznek hálálkodni, ha elküldjük őket

kapcsolni, még csak az egyszerűbb feladványok közé tartozik, de amikor az építkezés gödréből egy magasban kiálló csőhöz kell feljutni, az már érdekesebb kihívás. Meg kell mondjam, sokszor a hangok vezetnek nyomra, mint ez utóbbi esetben is. Nyikorgásra figyelünk fel, és a magasban egy acélgerendát pillantunk meg egy daru horgán hímálózva. A megoldás innentől már pofonegyszerű: leléni onnan a gerendát, ami leérkezve eltör egy vízcsövet, mi pedig az emelkedő árral

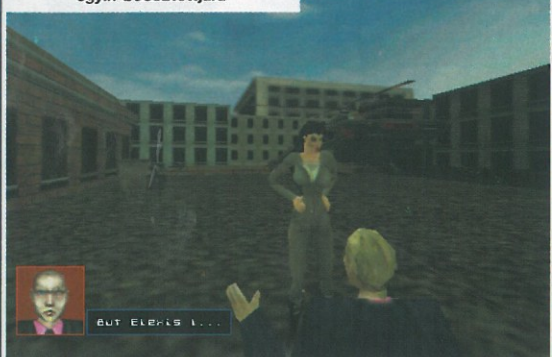
A távcsöves puská segítségével a távolból is meleg üdvözlést küldhetünk a banditáknak



kost, hogy mind a kettőt egyformán nevezhetni elődnek. Egy olyan játékról van szó, ami látványosabb a Quake II-nél, s mindemellett több tereptárgy használható benne, mint a Duke Nukemben.

Az események színhelye egy Freeport nevű nagyváros a nem is olyan távoli jövőben. Egy dúskeblű kisasszony (bár inkább a boszorkány jelző illene rá), Elexis Sinclair egy biokémiai vállalat örököséként valami ördögi tervet forral az emberiség ellen. Hogy mit, azt még pontosan nem tudni, de a városban az utóbbi időben kósza hírek keringenek különféle mutánsok felbukásáról, akiket állítólag bizonyos öltönyös fickók még a hatóság megérkezése előtt eltüntettek... Bármilyen csinos is tehát a doktor, nekünk John R. Blade ezredes szerepében halálos ellenséget jelent, hiszen a Hardcorps nevű speciális rendőri egység tagja-

Az igen bájos vonalakkal rendelkező Sinclair ZX Elexis kissé mérges az egyik beosztottjára



Hanyatt babám, ha szeretsz!



feljutunk a csatornanyíláshoz. A küldetések sokszínűségét bizonyítja az a misszió is, ahol rejtőzködni kell maradnunk. Amikor elérkezünk a Sin-Tek laboratóriumához, úgy kell beosonnunk, hogy a recepciós nő nehogy észrevegyen minket.

A játékban használatos fegyverekre szintén nem lehet egy rossz szavunk

bal lehet váltani. A billentyű lenyomásával a távcsöves puska esetében orvlövészkedhetünk, míg a géppuskánál gránátvető üzemmódba kapcsolhatunk. A gránátokon kívül persze van más robbanószer is: a leggyakrabban távirányítható pók-aknákat találhatunk, az egyik legfélelmetesebb eszköz pedig a rakétavető. A Sin – mint a fentiekből sejtethető – a vérbő játékok táborát gyarapítja, sőt mondhatni rögtön az élbolyba sorolandó. A vér a falra spriccel, s minden egyes sérülés meglátszik az ellenfeleken, még hozzá ott, ahol eltaláljuk őket – e tekintetben is sokat javítottak az engine-en. Ugyanez a helyzet a bekapott találatokkal is, hősünket ugyanis kívülről is nézhetjük. Így tehát nem árt szépen felöltöztetnünk emberünket: külön találhatunk sisakokat, golyóálló mellényeket, és nadrágokat. Visszatérve azonban a brutalitásra: a hullák tökéletesen úgy terülnek el, ahogy a lövés erejétől az elvárható, és a maradványaik is nagyon eredetiek. Ha megfigyelünk



se. A Magnum már önmagában is komoly eszköz, nemhogy hangtompítóval, a shotgun pedig irtózatosan brutális, közvetlen közlőről szó szerint szaggat. Az ellenfeleinktől frankó géppisztolyokat orozhatunk el, van aztán még nehézgéppuska, és nagyon szórakoztató a mesterlövészpuska is. Ez utóbbi két fegyvernek az a különlegessége, hogy két üzemmódjuk van, melyek között a “fegyver használata” gomb-

például egy fejlődést kapott fickót, láthatjuk, ahogy a koponyája hátul kiszakadt. Jó, tudom, az ilyen részletek már szinte az izléstelenség háttérát súrolják, úgyhogy lépjük is inkább tovább. Mielőtt éles küldetésre indulnánk, nem árt a fegyverek használatával tisztába jönni. Erre való a főmenü

HeadQuarters ikonja, amit aktiválva a főhadiszállásonkon kezdhetünk kóborolni – mondhatni ez is egy külön pálya. Az ajtókon belépve gyakorlószinteken próbálkozhatunk: az igazi helyzetek szimulálásán kívül még agyaggalamblovészettel is szórakozhatunk. A játék deathmatch módja olyan, amilyen egy Quake II utódtól elvárható. A 14 speciális pálya ugyanolyan klassz kidolgozású,

mint a normál szintek, nagyszerű arénákat biztosítva ezzel akár 32 játékos számára is.

SEMMI SEM LEHET TÖKÉLETES

Sajnos a legjobb dolgokat általában el szokták rontani, s ez az íratlan szabály a Sin esetében is érvényesül. A legeslegegidegesítőbb dolog a töltési idő. Amikor elkezdtem játszani a Sinnel, többször is a reset gombhoz nyúltam, mert teljesen úgy tűnt, hogy töltés közben lefagyott. Jónéhány próbálkozás után jöttem rá, hogy egyszerűen csak várni kell (hogy mire, azt nem tudom). Akár 3-4 percig is türelmetlenkedhetünk – valami bug van a dologban. Azt egyébként az alkotók sem tagadják, hogy nagyon “nyers” kódot dobtak piacra, hiszen amint megjelent a já-

A száguldás a kétkerekűn a Motrogeddon 2 alcímet is viselhetné



Elaxis anyó már elég rendszeren átrendezte Mancini génstruktúráját – mi még ráteszünk egy lapáttal



ték, máris beígértek egy patchet hozzá. Hibák tehát bőven akadnak, példának okáért az AI. Nagyon szuper, ahogy az ellenfelek elbújnak a falak és a tereptárgyak mögé, de a rendszer néha teljesen leblokkol. Az első főellenséget, a mutáns maffiózót például minden nehézség nélkül győztem le, ugyanis lemerevedett, mint egy kőszobor.

A játék menüje is enyhén szólva fércmű, amit jól példáz az, hogyan lehet egy egyszerű hardveres gyorsítást bekapcsolni. Nem elég beállítani a Video Options-menüben, hogy mondjuk egy 3Dfx kártyánk van, utána egy másik pontnál is ki kell választani a hardveres gyorsítást, pusztán azért, hogy rábökjünk a konfigurációnk képességeire. (Ezt mellesleg automatikusan is felismerhetné a program.) Ráadásul ezután még mindig nem aktiválódik a kártya, csak akkor, ha az egész műveletet az Apply-jal hagyjuk jóvá... Azt is a készítő figyelmetlenségével tudom csak magyarázni, hogy az irányítás a lehető legrosszabbul van beállítva – szerencsére ezt kedvünkre módosíthatjuk. Alapbeállításnál érthetetlen módon bizonyos billentyűk ki sincsenek jelölve. Egyébként

tegyük át az egészet mindjárt egyirányításra. Azt is erősen javaslom, hogy a Game Options menüpontnál a Free Lookot kapcsoljuk be, különben az egeres célzás aktiválásához kénytelenek leszünk még egy plusz billentyűt nyomni.

Hogy mennyire tudjuk élvezni a Sint, az végül is attól függ, mennyire nyeljük le a felsorolt hibákat (az Activision vagy a Ritual site-járól egyébként már letölthető a patch, ami korrigálja a legtöbbet). Ha ezeket a bosszantó jelenségeket már eleve kiszűrték volna, most minden további nélkül a legjobb lövöldözős anyagnak kiáltanám ki a Sint, így azonban kicsit vissza kell fognom magam. Valahogy nincs az ínyemre ez az “előbb kiadni, majd később javítgatni” megoldás. Elsősorban azok járnak jól, akik rendelkeznek Internet hozzáféréssel, s így “elpatchelgethetnek” vele.

V.Z.

Sin

FEJLESZTŐ: Ritual Entertainment

KIADÓ: Activision

WEBSITE: www.activision.com

MEGJELENÉS: megjelent

Ketycere

Minimum: P166, 32MB RAM

Ajánlott: P200, 64MB RAM

3D-gyorsító: OpenGL

Multiplayer: 8/hálózat, 32/Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság	▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣
Játszhatóság	▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣
Szavatosság	▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣
Zenebona	▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣

Summa summarum

A programhibáktól eltékvintve zseniális lövöldözős órut

végítélet

93%

Az egyszerű játékos rendszerint szent áhitattal várja, ha egy olyan játék újabb részének megjelenéséről érkezik kellemes hírek, amelyek felmenői a maguk idején saját stílust teremtettek. Így volt ez a Populouszal, a Sim Cityvel, és persze nincs ez másként a Settlers III részével sem. A kis telepések valamikor '92 magasságában gyalogoltak be először a monitorainkra, '94-ben jött a második hullámuk, és a harmadik felvonás az idej karácsonyi piac ez másként a Settlers III részével sem. A kis telepések valamikor '92 magasságában gyalogoltak be először a monitorainkra, '94-ben jött a második hullámuk, és a harmadik felvonás az idej karácsonyi piac ez másként a Settlers III részével sem. A kis telepések valamikor '92 magasságában gyalogoltak be először a monitorainkra, '94-ben jött a második hullámuk, és a harmadik felvonás az idej karácsonyi piac ez másként a Settlers III részével sem.

Az utolsó rész óta már jónéhány operációs rendszer és processzorgeneráció lefolyt a Microsoft és az Intel medrében, szóval a trilógia új darabja már csak elég távolról emlékeztet elődeire – és ez nemcsak a látványra vonatkozik. A játék szlogenje szerint "Egy új éjszaka a kis csókákkal sosem lesz ugyanolyan!", és ez nemcsak a sajátos kategóriájának köszönhető, hanem annak is, hogy – talán a C&C-klónok áldásos hatásának köszönhetően – három különböző népet állítottak szembe egymással, akiknek gazdasági alapjaik ugyan emlékeztetnek egymásra, de technológiá-

juk, kultúrájuk és szokásaik lényegesen különböznek egymástól. Csak egy példa: míg a rómaiak épületeikhez közel egyenlő arányban használnak deszkát és követ, addig az egyiptomiak sokkal nagyobb előnyben részesítik a követ, a kínaiak pedig előszeretettel használnak inkább fát. Külön műsorszám a kulturális (vagy inkább vallási) különbözőség, ami egyben a játék legnagyobb újítását is jelenti: lévén a Settlers tulajdonképpen "istenszimulátor", a szerzőknek szinte kínálta magát a lehetőség, hogy a gyarló és földhözragadt emberi ténykedéseken kívül a játékos különböző deus ex machinákkal is (deus ex) machinálhasson. Hát ki is használták ezt a lehetőséget. Az egy más kérdés, hogy a hagyományos felfogástól egy KIS-É eltérő szerepben találkozunk majd az ismert mitológiail személyekkel...

Az istenek különböző viselt dolgai – mint arról a Walt Disneyt idéző intróból is értesülünk – egyben kerettörténetet is szolgáltatnak a játéknak (vagy legalábbis a campaign résznek). Minden istenek istene, akút nemes egyszerűséggel csak "ő" néven emleget-

nek, megelégedi, hogy alárendeltjei egész napjukat lumpofással töltik felhők közötti palotájukban. Az öregedő Jupiter hatalmas pocakot eresztett a mértékelen borfogyasztástól; Hórusz, az egyiptomiak sólyomfejű istene kizárólag azzal foglalkozik, hogy a Gösser vagy a Löwenbrau sörmárka nevét lehet-e egyszerűbben leírni egy hierogliffal; míg Ch'ih-Yu, a kínaiak sárkányistene már csak akkor képes lángokat fújni, ha egy öngyújtóval belobbantja rizspálínká-tól büzlő lehelletét. Mivel ez így nem állapot, ő egy Benetton színekben pompázó kigyó alakjában leszáll közükhöz, és a létszámstop jegyében ultimátumot ad nekik: mindegyiküknek ki kell jelölnie egy-egy vezetőt a népéből, aki – természetesen a többi nép rovására – megmutatja, hogy az övé a legalpraesettebb.

héziparra, az ezt tápláló mezőgazdaságra, na és főleg ezek megfelelő működtetésére. Bármilyen épületet most is csak saját területünkön tudunk építeni, amit szokás szerint a póznák mutatnak. Szűz területek birtokbavételének két módja van: egyrészt az, hogy őrortnyot építünk a határra, ami hatótávolságának megfelelő mértékben kitolja a határt; másrészt pedig egy telepésünket pionírrá alakítjuk, aki szép komótosan birtokba veszi majd a kijelölt területet. Ha két nép közös határral rendelkezik, akkor további területszerzés már csak hátor hadaink bevetésével lehetséges. Az épületek – rendeltetésük szerint – négy csoportra vannak osztva: ipari, gazdasági, katonai és polgári létesítményekre. Egy épület kiválasztása után a program jelzi, hogy hova lehetne felhúzni, a pontok színe és sűrűsége pedig az építési időt, illetve hasznosságát mutatja.

A nem szakmunkát végző telepések három alapvető csoportba oszthatók. A lapáthuszárok kiassák az új

biakban szerencsére nem a hadjárat küldetési köszönnek vissza: van egy pár előre definiált pálya is, de gyárthatunk magunknak egyedít is, ha úgy tartja úri kedvünk.

IPARI ÉS GAZDASÁGI KAMARA

A feladat nagy vonalakban nem változott: a sok kis csókával meg kell hódítanunk az egész pályát. Mivel többen is vagyunk, az ehhez vezető legegyszerűbb – és mellesleg egyetlen – módszer az, hogy vitámban focimeccsek mintája alapján nagyokat verünk azok hátára, akik más színű pólot viselnek, mint a mieink. Ehhez szükség lesz katonákra, a katonákat ellátó ne-

épületek alapjait, míg a kőművesek felhúzzák a házat, ha van a helyszínen megfelelő mennyiségű építőanyag. A szállítómunkások hurcolják a rendelési helyükre a különböző árukat. Ez nyilván időbe kerül, tehát az egyazon termelési láncba tartozó épületeket célszerű egymás közelébe telepíteni, hogy a nyersanyag mielőbb eljusson felhasználási helyére. A második részben tapasztalt forgalmi dugók ritkás hajú ismerőinek nagyon kellemes újdonság, vagy most már nem nekünk kell az utakat megépíteni: kialakulnak maguktól, ha sok a járókelő, de egyébiránt a szállítás árkon-bokron keresztül is működik. A pillanatnyi helyzetnek megfelelően a Telepesek-meniüben szabályozhatjuk, hogy a populációnk mekkora százaléka dolgozzon a fenti három alapvető foglalkozásban, a maradékból válhatnak szakmunkások, többek között katonák. Ehhez egyrészt szükség van az épületekre, ahol dolgoznak, másrészt a legtöbb esetben valamilyen szerszámra. Szintén új vonás, hogy a telepések most nem nőnek ki a földből, ezért időről-időre új lakóházakat kell építenünk (most abból nőnek ki...).

Építőipar: Mivel az új épületekhez köre és deszkára lesz szükség, minden parti elején gondoskodni kell a megfelelő utánpótlásokról. Az előbbi nem nagy ügy: telepítsünk a földből kiálló sziklák mellé egy kőbányászt. A deszkagyártás már többfázisú művelet: az erdőszéli kis kanyokban élő favágók ellátják rönkök-

III THE SETTLERS



kel a fűrészüzemet, de nem árt melléjük egy erdész sem, aki csemeték ültetésével biztosítja a fautánpótlást. Mivel a fák jóval gyorsabban nőnek, mint ahogy kivágják őket, néha azért nem árt leállítani a "termelést", mert idővel úgy fog kinézni a környék, mint a Robin Hood egyik viharosabb forgatási napja. Ha az építőanyag utánpótlása nem elegendő, akkor ugyanígy le lehet állítani egyes építkezéseket (átírányítva ezzel a szállítást a legszükségesebb helyre), krónika esetében pedig egy épület lebontásával visszanyerhetjük építőanyagát felét.

Mezőgazdaság: Ez az ágazat termeli a kaját a nehéz-iparban dolgozó bányászoknak. (Igen, csak ők kajálnak a játéknak, a többi telepés és katona hozott otthonról uzsonnát.) A legegyszerűbb kajaforrás a hal, amit a tengerparton szorgoskodó halászunk pecázik ki a vízből. A többi kajához már szükség lesz gabonafarmokra is, ezek öntözéséhez pedig a folyó mellé épített vízműre. A búza aztán szolgálhat kajával a vágóhidra szánt malacoknak, a csacsiknak a számfarmokon, vagy mehet a malomba, ahol a molnár lisztet őröl belőle a péknak.

Rehószipar: Ennek alapját a hegyekben folyó bányászat fogja szolgáltatni. Egy új bánya telepítéséhez persze nem árt

Közepesen ideális hely a favágó kunyhójának



Az istenek épületes társasága az intróból



Az egyiptomi építé- szet a piramis-jellegű formákat kedveli

dolgoznak (vagy sehogy), míg teli bendővel akár ötször gyorsabban is termelnek, mint rendesen.

Szállítás és kereskedelem: Fontos, hogy minden épület lakója, addig termel, amíg van nyersanyaga és amíg a szállítóink el is viszik a kész cikket. Ha már nyolc kész cikk hever a küszöbén, sztrájkba lép, és – mivel megszűnt a felhasználás – előbb-utóbb a nyersanyag termelője is követi példáját, míg egy szép napon bedöglik az egész gazdaság. Ilyenkor segíthet, ha raktárakat építünk, amibe hat-rás (vagyis nyolc) cikket lehet tárolni. Az árak menüjében megad-

előbb egy kis földtani kutatás: az egyik telepésünket geológussá változtatva kizavarhatjuk a hegyekbe, ahol kis tábláscskákkal jelzi a különböző ércelelőhelyeket. Mindhárom nép ismeri a vasércet, a szénét és az aranyat. A vasércet a vasolvastár rudakba önti, amelyből a szerszámkovács a szakmunkásoknak szükséges szerszámokat, a fegyverkovács pedig kardot, lándzsát és íjat készíthet. Mivel minden munkafolyamathoz szén is szükséges, igen sok szénbányára lesz szükség. A rómaiaknál egyébként szénbányák hiányában a faszénkészítő is gyárthat szenet deszkából, de ez kissé kevésbé hatékony megoldás, mint egy frankón termelő bánya. Az aranyolvastár az aranyat szintén szén segítségével önti rudakba. Pénzre ugyan nincs szükség a játékban, viszont katonáink

hatjuk egyes árak szállítási prioritását, a tárolt cuccal pedig kereskedhetünk. Mivel a birodalmunk nem feltétlenül összefüggő terület (jópár küldetésben például több szigeten vannak emberkéink, de a pionírok akár ugyanazon kontinens másik végében is létrehozhatunk egy új populációt), a belkereskedelemre mindenképpen szükség lesz. Ezt szárazföldi úton a piactérre indított számarakaravánokkal oldhatjuk meg, de használható vízi út is: a hajóépítő műhelyben gyárthatunk kereskedelmi hajókat, amelyek a dokkba szállítják a cuccainkat. Mivel a számítógép irányította játékkal nem lehet kereskedni, a külkereskedelemnek főleg multiplayer játéknál lesz szerepe: kisegíthetjük például valamely szövetségünket, de gátálatlanabb üzletemberek akár az ellenséggel is köthetnek üzletet.



A fiúk a bányában dolgoznak

jük az ellenséges vonalak mögé. Ilyenkor azonban nem árt figyelni rá, mert ugyan a civilek ügyet sem vetnek rá, de az ellenséges katonák legalább olyan előszeretettel szokták nyakon vágni, mint mondjuk a föld mélyének titkaiba feledkezett geológusunkat. A játék logikája alapján katonai épület lett a fegyverkovács háza is, ahol vasrudakból és szénből kard, lándzsa és íj készül automatikusan, de itt is meg lehet adni prioritásokat. A fegyvereket hordáraink a barakkbá szállítják át, ahol a még munkanélküli telepésünket besorozhatjuk katonának. A fegyverekből már kiderülhetett, hogy három fegyvernemünk lesz: a

nak már be), és ha nem tökéletesen nyílt a terep, akkor kicsit körülményes a mozgásuk is.

Mint tudjuk, katonáink lelkivilágára igen pozitív hatással van a minél több aranyrúd (vagy egyiptomiaknál a drágakő). Ez elsősorban a támadó hadműveletekre érvényes, hiszen védelemben mindig orszlánként küzdenek. Hódító hadjáratokat tehát lehetőség szerint nagy tülerővel, vagy nagy aranytartalékokkal (esetleg mindkettővel) indítunk. Elméletileg lehet támadni egyes épületeket is, de az elsődleges célként inkább az épület védő őrtorony lebegjen előtűnk. Ha ugyanis elfoglaljuk, akkor igen kellemes események következnek: az őrtorony hatóköre csatlakozik birodalmunkhoz; a környéken levő összes épület összeomlik, és építőanyaguk fele, illetve az ott tárolt cikkek hadiszákmányként hozzánk kerülnek; az ellenfél telepesei pedig gyorsan az új határ mögé pucolnak (ha nem tudnak, akkor csendes sikoltással előbb-utóbb megtérnek istenükhöz). Mondjuk jobban festene, ha átállnának, és az épületek nekünk dolgoznának tovább, de így se rossz...

A végső cél persze a teljes győzelem, de azonos erőviszonyok esetén a saját gazdaságából kiindulva egy átlagos stratégia előtti is egyértelmű, hogy melyek az elsődleges célpontok. En például előszeretettel szoktam támadni a barakot vagy a fegyvergyártó műhelyt, és persze az aranyraktárakat. Utóbbi egyébként a számítógép is komálja, mert eddig mindig varacskos disznóként rontott a határ közelében épített raktárakban tornyosuló csillogó rudak felé – a környéken felsorozoztatott fogadóbizottságom azonban hamar lehűtötte ezt a nagy vehemenciát... Mivel a csapatok könnyen és gyorsan mozgathatók akár vízen is, szintén nagyon jól lehet operálni az elterelő hadműveletekkel is: néhány tisztáldozat keleten magára vonja az ellenség főerőt, mire nyugaton megindulnak az enyémek – trallala! Másik kedves módszer a megelőzés: egy-egy őrtoronyt meg is érdemes elfoglalni, ha szinte biztos, hogy egy ellentámadással szemben nem fogjuk tudni megtartani; mivel a környéken levő épületek összedőlnek, az ellenfél egyrészt termelési kapacitást, másrészt pedig pótlásukig egy csomó időt veszít.

Ha pedig egyetlen trükk sem válik be, még mindig buzgógn fohászkozhatunk istenükhöz...

KATONADOLOG

Egy hozzánk hasonló derék imperialistának a jól működő gazdaság természetesen csak a háttérben szolgálhatja a hadsereghez, de egyébként pacifista poszthippik is előbb-utóbb kénytelenek lesznek katonai eszközökhöz nyúlni, ha nyerni akarnak. A katonai épületek közül már volt szó



Jó reggelt, lemmingek!

morálja annál magasabb, minél nagyobb aranykészletet halmozunk fel. A kínaiak bányászhatnak kénit is, ami a lőporkészítéshez szükséges alapanyag, míg az egyiptomiak drágakövet, ami hasonló hatással van a sereg lelkiállapotára, mint az aranyrudak. A bányászok háklis egy népség: nem elég, hogy csak akkor dolgoznak, ha van kajájuk, de az sem mindegy, hogy milyen az a kaja: a vasbányász például a disznóhúst komálja, a szénbányász a kenyéret lelkesedik, az aranybányász halon él, míg a kis kínai kénbányász nyilván rizst akar. Ha nem kapják meg a kívánt kaját, akkor csak komótosan

oltalmazzák a hatókörükben levő épületeket. Egy őrtorony "működéséhez" szükséges az is, hogy egy karddal felfegyverzett katona beszélgess magát, építéskor tehát küldjünk legalább egyet a közelébe. (Mérettől függően egyébként többet is elhelyezhetünk a helyőrségben.) Hasonló épület a kilátótorony: ebbe nem kell katona, viszont a határ mellé felhúzva jó messzire bekukucskálhatunk vele az ellenség felderítetlen területére. A felderítés másik módja az, ha az egyik telepésünkből kémet csinálunk, és beküld-

kardosok és lándzsások alkotják majd a támadókat, míg az íjászok – nem kimondottan rajongván a kézítésért – kicsit távolabbról nyilzáppal támogatják őket. A katonákat mozgathatjuk egyenként, vagy a C&C-kciónokban megszokott módszerrel többet kijelölve csoportosan is, akár több állomásból álló útvonalon vagy járőrözve. Hál'istennek nem hadrendben mozognak, mint inkább japán turistacsoportként. Egy nagyobb csődülethől Shiffettel kiválaszthatjuk az azonos fegyverzetűeket, illetve a kijelöltekhez Alttal hozzá lehet rendelni egy számbillentyűt is, és így csapattevékenként is azonnal kijelölhetők. A hadműveletek természetesen nem csak a szárazföldre korlátozódnak: a nagyszabású deszanthadműveletek végrehajtásához a hajóépítő műhelyben hat főt befogadó csapatállító hajókat tudunk majd gyártani.

Mindhárom nép rendelkezhet "tüzérséggel" is, amely igen kellemes folytonossági hiányokat okozhat az ellenfelek épületeiben: a rómaiak katapulttal bombázzák a gaz ellent, az egyiptomiak ballisztákkal lövik, míg a kínaiak ágyúkkal durrogatnak a konkurenciára. Mindhárom "ágyú" építésére egy spéci épület szolgál, és bevetés előtt nem árt löszert is gyártani/feltankolni. Sajnos ezeket a kellemes kis eszközöket nem lehet hajón szállítani (vagy legalábbis nekem nem sikerült meggyőzni őket, hogy szállja-

ISTENUCCSEI

Az istenek szereplése a játék legnagyobb poénja: nemcsak egy enyhén debil kerettörténetet szolgáltatnak, hanem egy jó adag segítyt is hű követőinknek. Mint az az intróból kiderül, mindhárom isten gyakorló alkohollista, így tehát mi sem természetesebb, ha követőjük sűrű italáldozatokkal biztosítja őket hitbuzgalmáról. A római vincellér bort termel a szőlőben, az egyiptomi sörfőző TÉNYLEG isteni nedűt gyárt a gabonából, míg a kis kínai pálinkafőző elsősztályú szakért párol a rizsből. Az elkészült piát a hordárók a kis templomokba (illetve az egyiptomiaknál a szfinxbe)

**Minerva****Hórusz****Jupiter****Q'nqura****Cupido****Ch'ih-Yu**

A tudás istenasszonya a sok keresztrejényítő kicsit már megfáradt – hívhatjuk Enervának is

Egyiptom sólyomfejű istene, aki igen kifinomult izléssel rendelkezik: éhhal a sorért

A rómaiak főistene, aki mára pocakos, lötytyedt vénemberként lép előnk

Ő csinos úgynőke, hol hattyú, hol furia alakjában. Titkon mindhárom főisten szerelmes belé

Vénusz beképzelt fia, aki egész nap képes gyönyörködni protein-duzzasztotta izmaiban

A kinaiak rettegésistene, aki a maga ostromba módján csak Q'nqurának akar imponálni

A második küldetés után Q'nqura más tollaival ékeskedik, de Jupiter ettől még jól érzi magát



pionírrá változtatja. A tízes ajkú Ch'ih-Yu alapvető varázslata, hogy megolvastja a jégmzőket, de tud sziklákat növeszteni, hallá változtatni dísznőhúst, és persze ajándékesőt szórni az égből. A követ csak ritkán használó kinaiaknak jól jöhet, ha mondjuk vassá változtatja a felesleget, de az sem baj, amikor az ellenfelek csak felesleget sebezhetik katonáinkat. Egy varázslattal megkészszeresheti a katonák támadóerejét, sőt, ha olyan őrtornyunkat érte támadás, amit nem tudunk felmenteni, egy csapatunkat a szelek szárnyán röppetheti a varázslatot alkalmazó paphoz.

nál szem előtt tartotta azt az apróságot is, hogy szegény játékos órákon keresztül fogja hallgatni zöngeméneit. A K&M-ban inkább törekedtek a minél nagyobb realitásra, akár a játszhatósággal szemben is, a Settlers III-nál viszont épp fordítva zajlott az ügy: például nyilván blődli, hogy az egész kolóniából kizárólag a bányászok éhesek – viszont abszolút nem baj, én leszek az utolsó, aki ezért reklamál! Jupiternek (vagy Blue Byte-nak) hála, hogy az előző részek tapasztalatai alapján a forgalmi dugók gordiuszi csomóját átvágták azzal, hogy kiiktatták az utak kérdését: igaz ugyan, hogy így kicsit nehezebb a településtervezés, de legalább nem az idióta hordárok feletti idegeskedéssel töltjük a játék nagy részét. Szintén nagy ötlet, hogy az elődöktől (és a K&M-tól) eltérően a telepések munkáját nem teljes mértékben az AI irányítja: különféle prioritásokkal szabályozhatjuk a dolgokat, és – főleg! – minden egyes épület lakójának áthelyezhetjük a működési területét. A K&M-ban egyszerűen sikoltoznom kellett, amikor a kretén erdősem oda telepített egy facsemetét, ahova építeni akartam, és azon kellett imádkoznom, hogy a nemkülönbön kretén favágó pont azt a fát szemelje ki következő áldozatának. Itt viszont csak elég áthelyezni a működése középpontját az útban levő tuskóra és pár másodpercen belül már lehet is építeni. Szintén a Settlers III magasan a nyerő a katonák viselt dolgai, és főleg a campaign



Hórusz szíve megdobban, amikor bátor hadai támadásba lendülnek a gaz rómaiak ellen

szállítják, ahol azok manává alakulnak. A nagy templom (vagy piramis) megépítése után papok kezdenek előbukkanni a mélyről, akikkel a manát isteni varázslatokra cserélhetjük. Mind a három isten nyolc, egymáséitól teljesen különböző áldással szolgál alattvalóinak (vagy éppen átokkal az ellenségnek). Jupiter például betekinthez az ellenség területének egy ismeretlen részébe, üldít ésőt hősíthet a földre, meggyorsíthatja a termés beérését, felére csökkenti a támadó ellenség morálját, esetleg hasznos dolgokat hajgál az égből. Szintén nem jön rosszul, amikor arany hiányában átváltoztatja a vasat, vagy amikor a felére csökkenti az ellenség bányái-

SETTLERS III VS. KNIGHTS AND MERCHANTS

Mivel a Settlers III elég sajátos kate-



A római "tengerészgyalogság" behajózásra vár

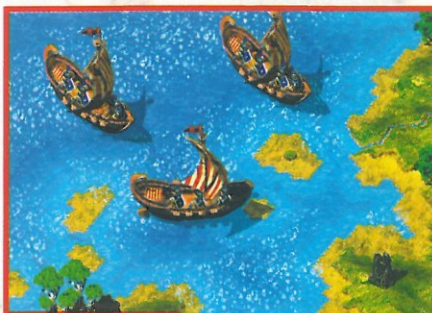


nak kapacitását, de a legjobb varázslata mindenképpen a civilizálás, ami átállítja az oldalunkra az ellenfél alattvalóit. Hórusz két mezőgazdasági varázslata sivataggá változtatja a tájat (ami elég egészségtelen a kinaiak mocsaras vidéket kedvelő rizsföldjeinek), vagy épp ellenkezőleg: "kicsit" megnöveli a belvíz szintjét. Képes dísznőhússá változtatni a halat, rágyújtani az ellenfelekre az erdőt, és persze ő is szokott pár dolgot a földre hullajtani. Három legkeményebb varázslatával megkészszeresheti a katonáid támadását, egy tornádóval a megjelölt helyre röppetheti az ellenséges katonákat, illetve a támadó íjásokat

izlés kérdése dönthet, mert a grafikusok mindkettőnél mindent elkövettek, hogy a játékos az első fél óráját a kis fickóin viogyorogva töltsa a játékkal – bár azt azért tegyük hozzá, hogy a K&M hi-color szín-mélyiségben 1024*768-ban is kiválóan futott egy szimpla 16 megás P133-on, míg jelen elmélkedésünk tárgya már 800*600-ban is erősen berzenkedett. Az audióról szóló zenéje viszont elsőrangú: minden néphez négy önálló kompozíció tartozik, és szerencsére a jeles szerző komponálás-

terén. A II. rész legnagyobb hibája az volt, hogy szinte minden egyes küldetése ugyanolyan volt, így idővel kicsit leült a dolog. Most erről szó sincs: minden egyes pályán teljesen új környezeti és politikai környezetbe kerülünk. A három különböző népből rejlt kombinációs lehetőségek és a szabadon definiálható pályák révén pedig multiplayerben egyszerűen verhetetlen.

góriát képvisel a maga nemében, saját magán (illetve elődein) kívül maximum az októberi számunkban tesztelt Knights and Merchants szolgálhat összehasonlítási alapul. A körítésben, úgymint grafika és hangok maximum



A D-napi invázió római rendezésben

tetlen. Vannak ugyan apróbb marhaságai (ha már kiírta, hogy nyertem, igazán továbbíphetne magától is a következő küldetésre; nem ártana, ha elfelejtene azokat az üzeneteket, amelyek már rég nem aktuálisak, stb), és még lehetett volna díszíteni egy két dologgal (válogatosabb katonai egységek, netán egy kis diplomácia), de még így is világójajnok játék! ... lenne, ha nem lett volna az a kis problémám az üzembiztonsággal. Nekem ugyanis rendszeresen kifagyott. Jó, ez esetleg még betudható annak (nem tudható be, de tudjuk be!), hogy nem pont azokkal a paraméterekkel játszottam, mint amit az igen felhasználóbarát setup javasolt szerény kis konfigurációhoz. Az viszont már nem, hogy az öt játékállásomból hármat nem tudott visszatölteni. Erős a gyanúm, hogy – a Sinhez hasonlóan – egy enyhén bugos verzó sétált ki a piacra, amit majd egy patch fog orvosolni. Ez egyébként valahol szerencse is: ha nem így lenne, az életben abba nem tudtam volna hagyni, és sosem született volna meg ez az ismertető.

Settlers III

FEJLESZTŐ: Blue Byte

KIADÓ: Blue Byte

WEBSITE: www.bluebyte.co.uk

MEGJELÉNÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P100, 32MB RAM

Ajánlott: P166

3D-gyorsító: nincs

Multiplayer: 8/hálózat, 20/Internet

Külsín/beibeccs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebóna

Summa summarum

SOK új éjszaka lesz még ezekkel a kis fickókkal sohasem ugyanolyan

végítélet

92%

VILÁGSLÁGEREK KARÁCSONYRA!

COLIN McRAE

RALLY

EXCLUSIVELY LICENSED BY WORLD CLASS RALLY DRIVER COLIN McRAE

FROM THE MAKERS OF TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP™

DESIGNED & PUBLISHED BY
Codemasters

PEZONE CLASSIC

ALTERNATE PRODUCT CARRIES THE OFFICIAL H&H92™

Magyar nyelvű kézikönyvvel!

III THE SETTLERS III

H&H92
A program kizárólagos magyarországi disztribútora

10 YEARS OF EXCELLENCE!

AZ EREDETI: ELBÜVÖLŐ, LEBILINCELŐ, FELÜLMÚLHATATLAN!

TOMB RAIDER III

ADVENTURES OF LARA CROFT

EIDOS

Magyar nyelvű kézikönyvvel!

WORMS ARMAGEDDON



A PROGRAMOK MAGYARORSZÁGI KIZÁROLAGOS DISZTRIBÚTORA
A H&H'92 KFT 1033 BUDAPEST, POLGÁR U. 8-10.
 TELEFON: 457-3824, FAX:457-3823 VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK!

Manny Calavera életében jelentős törést jelentett, amikor meghalt. Ez a sajnálatos, ámde előbb-utóbb bekövetkező esemény rendszerint mindenki életében egy vadonatúj fordulatot jelent, de megboldogulása után Manny olyan pácba keveredett, amelyre legrosszabb álmában sem számított: a Halálszolgálat utazási ügynökeként kellett munkába állnia.

Nemem, a kedves olvasó most téved: nem rajtam hatalmasodott el az örökölt terheltség – tényleg ez a megfelelő vezető a Lucasarts új játékhöz. Tim Schafer, a Day of the Tentacle és a Full Throttle után ugyanis egy igencsak bizarr, szürrealista környezetben játszódó kalandjátékkal kápráztatja el a tisztelt publikumot. Ezt a világot saját bevallása szerint a maja és az azték indiánok hitvilága, a mexikói folklór, az art deco művészeti irányzat és a negyvenes-ötvenes évek "film noir" stílusú filmjei inspirálták. Ahelyett, hogy egyszerűen bejelentették volna, hogy klasszikus film noir például a Casablanca vagy a Máltai sólyom Humphrey Bogarttal, a kézikönyvben szépen elmagyarázzák nekünk, hogy miről is van szó: a film noirokban tökök detektívek, dögös és veszélyes nők, villámgyors autók és olajosan csillogó pisztolyok szerepelnek. Ja, és mindenki állandóan dohányzik. A szerzők külön hangsúlyozzák, hogy a játékban is azért dohányzik mindenki, mert a füst adja meg az igazi film noir hangulatot. Akit pedig zavar a sok cigaretta, az csak gondoljon bele, hogy a játék összes szereplője halott... Bleöeh!

(Ez egy szakkifejezés a különösen elmés kézikönyvek méltatására.) Ez még csak a kézikönyv első bekezdése volt, de már sejthető, hogy mire számíthatunk a játékban...

Szóval az előbb az azték indiánoknál tartottunk, akiknek hite szerint az ember a halála után a Halál földjére kerül, amelyen négy éven keresztül kell utaznia, hogy elérje a kilencedik alvilágot, azaz a végső nyughelyét. A me-

brush Threeewoodra. A Halálszolgálat utazási ügynökeként az a feladata, hogy az élők földjéről begyűjtse a frissen elhullottakat, és Halál földjén olyan utazást biztosítson számukra, amelyet az életükkel kiérdemeltek. Egy BKV-ellenőr vagy egy adószedő nyilván gyalogosan fog közeledni, szimpatikusabb figurák hajón vagy autón is utazhatnak, míg egy erőnyes apáca például akár a Kilencesen is kaphat elhelyezést (ez egy olyan luxusexpressz, ami talán csak a Railroad Tycoon III-ban jelenik majd meg.)

A minél jobb kuncsaftokért az ügynökök előléptetést kaphatnak, és Mannynek teljesítenie kell az eladási kvótáját, hogy ki-juthasson El Marrow városából, és folytathassa a SAJÁT utazását. Ezzel azonban van egy kis gond: az első osztályú ügyfeleket állandóan egy másik ügynök, Domino Hurley kaparintja meg, aki nyilván valakitől állandó füleseket kap. Nekünk pedig mindig csak az aljanép marad, következésképpen Don Copal, a Halálszolgálat főnökének állandó letolása. Az introban Manny legutolsó üzenetét szemlélhetjük, amelyben az irodai számítógép

Az öngyújtós jelenet Eve előadásában. Karácy vagy Ingrid Bergman szerintem valamivel jobban csinálta



Szép kis csapat: Manny teljes harci díszben és Glottis a kissé átalakított kocsijának nyergében



Az iménti brigád új bevetésre indul a már JELENTŐSEN átépített Bone Wagonnal



xikóiak később egy furcsa népszokással töltötték meg ezt a hiedelmet: minden évben megrendezik a Halottak Napja fesztivált, amikor hitük szerint a halottak visszatérnek az élők földjére, hogy szeretteik körében töltsék el az ünnepet. Ezt jelképezendő papírmasé álarcokkal díszített csontvázakat (ún. "calaverakat") öltöztetnek különféle ruhákba. Nna, ezzel meg is beszéltük, hogy hol is vagyunk és miért visel ilyen sajátos szerkót a játék összes szereplője. Isten nyugosztalja őket.

Manny, a játék főszereplője egyébként abszolút nem az a macho, akiről a film noirok detektívjei jutnának eszünkbe – sokkal inkább emlékeztet egy másik Lucasarts-balfácánra, bizonyos Guy-

ter természetesen a gyalogtúrát javasolja hősünk ügyfelének. Ennek kedélyét az sem deríti fel, hogy Manny egy csodaszép sétatálcával ajándékozza meg, gombjában egy kiváló iránytűvel. Az üzlet után Manny szomorúan leveti munkaruháját, valamint a gólyalábakat, amit az elvárásoknak megfelelő testmagasság biztosítása érdekében kénytelen viselni, és...
...beletelik egy időbe, amíg a játékos észreveszi, hogy már nem a videó megy, hanem ő van vonalban. Az első csodálkozás az engine-nek szól. A csodaszép renderelt hátterek egyszerűen tökéletes 3D-világot teremtenek, amelyeknek minden zugát kedvünkre bebarangolhatjuk. A Resident Evil-t idézi, de annál sokkal jobb a kamerakezelés: a lényeges dolgokat (és közte hősünket) mindig a lehető legjobb szögben látjuk, és néhány beállítás olyan, hogy azt akár profi filmrendező is megirigyelhetné. A mozgást érdekes módon kettős módszerrel oldották meg: a hagyományos karakter-relatív mozgás helyett (forgás, és Mannyhez viszonyítva előre/hátra) kérhetjük kamera-relatív irányítást is (a numerikus billentyűzettel a kívánt irányba) – mindenki el-



rően természetesen a fekete humor kategóriából. Ráadásul igen intelligensen működik a dolog: ha egy témát kimerítettünk, akkor eltűnik a választható mondatok közül, illetve újabb próbálkozásra "Hadd kérdezzem meg még egyszer..."-frázissal lehet belemélyedni. Nem perfekt angoloknak segít, hogy a párbeszédet a videó kivételével szövegesen is ki lehet iratni a képernyőre. Ha már a párbeszédnél tartunk, a szinkronhangok is megérnek egy misét: túl azon, hogy minden figuránál elképesztően el vannak találva, a szinkronizálók nem csak mondják, hanem teljes beleéléssel JÁTSZÁK is a szerepüket, ami igencsak megdobja az amúgy is kiváló hangulatot.

döntheti, melyik kényelmesebb. A kezelés többi része a lehető legegyszerűbb: van egy felvesz/levesz, egy vizsgál és egy működtet gomb (embernél ez természetesen beszéd). A kezelést egy kicsit szokni kell, de aztán egyértelmű lesz. Összesen tíz tárgy lehet nálunk, amiből az első mindig mesterségünk címe: a bugylibicska módjára nyitható/cusukható kasza. A többi tárgy között "nyitott inventornál" a nyilakkal, egyébként a számbillentyűkkel váltogathatunk, Manny kezében pedig mindig csak egy tárgy lehet. Arra nem árt figyelni, hogy ha a kezünkben van valami, akkor a vizsgálat illetve a használat gombok mindig arra a tárgyra fognak vonatkozni – következésképp előbb zsebre kell vágni, ha valami egyebet akarunk szemrevételezni. Igen felhasználóbarát funkció, és egyben hatalmas poén, hogy ha Manny valami érdekes dolog közelében van, akkor azonnal arra fordítja a fejét.

A kommunikáció a kissé már ösdi, de attól függetlenül kiválóan működő hagyományos Lucasarts-módszer alapján zajlik: ha Manny egy szereplő felé fordította a fejét, akkor a működtetés gombbal választhatunk néhány mondat közül. Az utolsó rendszerint a búcsúzás, a többi viszont egy-egy témába torkolló hosszas csevelet eredményez. A Lucasarts-játékok jó szokása szerint itt aztán rendesen kiélték magukat a szerzők: a több mint 8000 sornyi szöveg a Rejtő-életművel vetekedő poénhegyeket tartalmaz, igen stílsze-

Hát El Marrow látképe inkább idézi New Yorkot, mint az azték piramisokat vagy az art deco stílust. Leszámítva persze az éktelen méretű lovat: az a tők azték deco



FANDANGO

diglan kapcsolat már eleve ki van zárva...) Don Copal, a Halálszolgálat főnöke a klasszikus főnök: mondókéjét kizárólag ordítva tudja közölni velünk, és valami titokzatos ok folytán folyamatosan pikkel ránk. Nem úgy, mint Domino Hurley-re, kedvenc beosztottjára, aki mindig első osztályú kuncsaftokat hoz. Domino természetesen minden alkalmat megragad, hogy keresztbe tegyen nekünk: hazaküldi a sofőrünket, aki nélkül elég nehézkes a gaspacho-mérgezés helyéről kuncsaftokat hoznunk, barátságosan integet, amikor ő egy apácával tér vissza, de a legszörökösebb elcsavagni vele az irodájában. (Kérdés: "Milyen érzés a főnök s***ét nyalni, amikor nincsenek is ajkaid?") Bár Eve nem vevő

férfiúi bájakra (mint később kiderül, fülig szerelmes Salvador Limonesbe, a Halál földjei Ellenállási Mozgalom vezetőjébe, egy sajátos Che Guevara-utánzatba), azért nem maradunk partner nélkül. A hölgyet Mercedes "Meche" Colomarnak hívják, és Domino orra elől fogjuk majd elcsaklizni, mint kuncsaftot. (Az ugyan egyéni megítélés kérdése, hogy mennyivel szebb, mint Eve, de a lábait biztos, hogy jobbak. Illetve a láb-szár-csont-jai.) Kicsit problémás a hölgy: egyrészt némi gond akad a tökéletesen szeplőtelen életéért járó túlvilági jutalommal, másrészt miután minket bekasztlítottak, szépen el is tűnik. Egy

"legjobb mellékszereplő" díját kétségkívül Glottisnak kellene odaítélni. Ő a többi főbb szereplővel ellentétben nem halott, mert nem is élt soha: a hozzá hasonló démonokat egy-egy speciális feladatra idézik meg Halál földjén. Glottis autódémon, de mivel méretei miatt nem engedik vezetni, szervizfeladatokat lát el a Halálszolgálat garázsában.

Jellegzetes karakter: nagy darab bamba melék, aki rendkívül ostoba, de egyben rendkívül jószívú is, és egyetlen dologért él-hal (bár ez itt nem egészen pontos kifejezés): a vezetőségért. (Na meg a szerencsaejátékocokért.) Miután

debil humor. Két dolog miatt nem adtam a játéknak 100%-ot: egyrészt az nem fér ki az értékelőbe (ez egy igen fontos gyakorlati momentum); másrészt meg – mivel nagyon-nagyon kerestem – találtam két hibát, hogy azért boldog legyek. A videóknak nem írja szövegesen is a párbeszédet (pedig az néha jól jött volna, mert a hangkártyám drivere nem volt igazán baráti viszonyban a DirectX6-tal); továbbá ha nagyon sokat próbálunk vele, egyes ajtóknak meg lehet bolondítani az engine-t: ha bizonyos szögben, és ide-oda forgatódva érkezünk, Manny nem megy ki az ajtón, akkor sem, ha nyitva van. Há! Micsoda szörnyűség! Egyébként meg pukkadjon meg az egész LucasArts Tim Schaferrel egyetemben, hogy már megint egy olyan zseniális kalandjátékkal álltak elő, hogy két órába telt, amíg egy hibát találtam benne! Meg azért is, hogy ez a Schafer

Kasza Nosztra, avagy egy brilliáns csontkollekció



Letfie bárja valahol Kasza Blankában: a lépcsőn Manny Bogart, a zongoránál pedig Glottis Armstrong

szereztünk neki egy aláírt munkalapot, és a neki kis-kis kompakt autót átalakíthatja kicsit (aztán nagyon), teljesülhet is ez a vágya, és először sofőrként, majd elválaszthatatlan, ámde kissé farszto barátként szegődik mellénk az egész kalandra.

Mit lehet még mondani a Grim Fandangoról? A játék tulajdonképpen nem nehéz, mert a főbb lépésekben lineáris a menete, és előbb-utóbb rá lehet jönni a megoldásra. Az viszont biztos, hogy valami elképesztően hosszú. A poénokat nem lövöldözöm most el, mert a Cinkelt Lapokban természetesen végig fogjuk játszani – bár ahogy így elnézem, nincs kizárva, hogy ez valós időben is egy négy évig tartó utazás lesz...

Az értékelőben mosolygó számhoz nincsen különösebb hozzáfűzve. Ez a játék kalandjátéknak egyszerűen tökéletes. A grafika elképesztően jó, és mellesleg – a hagyományos kalandjátékok közül talán elsőként – támogat 3D-kártyát is (de egyébként anélkül is gyönyörű, és kiválóan ment az otthoni P133-asomon is). Hangok kapcsán már említettem a remekül eltalált szinkronokat, de ugyanez vonatkozik az alkalomhoz mindig tökéletesen igazodó aláfestő zenére is: hol kellemesen andalító jazz szól, miután viszont Glottis komával járműre pattanunk, az egész átcsap psychobillybe, és a játékosnak azonnal eszébe jut a rettenetesen belőve vezető Travolta a Ponyvaregényből... A hab a tortán a fokozatosan kibontakozó történet (ami T.J. koma meghatározásával élve: "kissé" elvont) és a rekeszizmokra állandó jelentő



Bruno már megint elégedetlen. Pedig milyen kiváló elhelyezést kapott!

gyerek csak három-négy évente jön egy játékkal – jöhetne például négy havonta is...

CoVboy

Grim Fandango

FEJLESZTŐ: LucasArts
KIADÓ: Activision
WEBSITE: www.lucasarts.com
MEGJELÉNES: megjelent

Ketgere

Minimum: P133, 32MB RAM
Ajánlott: P166
3D-gyorsító: Direct3D
Multiplayer: nincs

Külsín/belbecs

Látványosság	■
Játszhatóság	■
Szavatosság	■
Zenebona	■

Summa summarum

Haláli. Hallatlan. Halhatatlan.

végítélet

98%

klasszikus film noirból persze nem hiányozhat a tökéletesen negatív főhős is, akit itt Hector Lemansnak hívnak, és foglalkozására nézve gengszterfőnök. Egyéb foglalatosságai vannak, de hogy miféle ördögi tervet forgat a fejében, csak a játék végén derülhet ki. Ha létezne Oscar-díj a számítógépes játékok között, akkor a

Nini! Egy rózsaszín csáp a Day of the Tentacle-ből!



A tavalyi év egyik legvitatottabb játéka kétségkívül a Carmageddon volt. Egy biztos: nem egy szokványos autóverseny, hiszen jó ízlésű autók nemigen szoktak gyalogosokat halomra gázolni. A Carmageddon tökéletes útmutatót adott arról, hogyan nem szabad egy kocsi használni. Még hivatalosan is megkapta az "elismerést", lévén hogy volt olyan ország, ahol egyszerűen betiltották a forgalmazását. Nos, a második résznek még nagyobb esélye van az efféle szankciókra; még az sincs kizárva, hogy ezúttal az állatvédők is panaszt tesznek. Most már ugyanis nem csak embereket lehet kivásárolni, hanem kutyákat, tehéneket, és egyéb vadállatokat is felkenhetünk a motorháztetőre.



Forradalmian új francia találmány, szintén forradalmian új kiszerelésben



Alacsonyan repülnek a gyalogosok – tán eső lesz? A szétvédő mindenestre már elég fethős

A RÉGI MÓKA ÚJ KÖNTÖSBEN

A verseny lényege változatlan maradt, de mivel valószínűleg nem mindenki játszott az első résszel, ezért ismételjünk egy kicsit. A Carmageddonban a legfőbb szabály, hogy minden megengedett. Három különböző módon lehet győzni. A legkönnyebb – és

egyben a legunalmasabb – megoldás, ha úgy vesszük, mintha egy szokványos versenyen lennénk, azaz levezetjük a kiírt köröket. Ilyenkor csak az időlimittel kell számolnunk, amit a verseny teljesítéséhez kapunk – igaz, ezt kiterjeszthetjük, mivel a gázolásokért és az ellenfelek kiütéséért többek között idő is jár. (A helyezésünket még csak nem is mutatja a gép – az egyszerűen nem számít.) Sokkal inkább arról szól ez a játék, hogy totálkárosra törjük az ellenfeleink autóit, s így aztán egyedül maradván a mezőnyben kizárásos alapon kapjuk meg a győzelmi pálmát. Végül van a harmadik lehetőség; ha a pálya összes gyalogosát hidegre tesszük – a mennyiségükre való tekintettel talán ez a legnehezebben kivitelezhető győzelem.

A Carmageddon II attól válik igazán izgalmassá, hogy a kocsik viszonylag reálisan viselkednek: csúsznak, borulnak, sérülnek, megfáradnak, beszorulnak. A járgányok 100%-os fizikai kapcsolatban vannak a tereppel; például ha egy bukkanóra fennakadva a levegőben lóg a kerék, akkor nem is tudunk onnan elmozdulni – csak segítséggel. A megújult grafika most már a külsínt is tökéletessé tette: már nem csak horpadnak, hanem sző szerint szétszakadnak a kocsik. A spoilerrek letörnek, és szanaszét lógnak a kocsiról, majd ahogy kell, leválnak. Az egyetlen nem reális dolog, hogy mindezek a sérülések alig befolyásolják a kocsik menettulajdonságait, és menet közben mindent ki lehet javítani, csak meg kell nyomni a Backspace-t. Pusztán pénz kérdése, hogy minden horpadást "kikalapálhassunk", sőt: most már páncélt, löerőt, és támadóerőt (a többiek ellen) is eképpen vehetünk. El lett hagyva tehát az

első rész "shoppingolása", s most mindent menet közben lehet beszerezni. Ezt a három dolgot három kijelző mutatja a HUD-on: kék pontok jelzik azt a mennyiséget, amennyi a pillanatnyi állásnál beszerezhető, és ezek a pontok sárgára váltanak, amint kiharaszáljuk őket. (Páncélt a Delete-tel, teljesítményt az Endel, támadóerőt pedig a Page Downnal lehet venni.) A kocsi visszahelyezése a pályára (ha mondjuk vízbe esünk, vagy beszorulunk valahová) szintén pénzbe kerül (Insert). Pénzt egyrészt menet közben lehet felvenni a különféle ládákból és hordókból, de jutalom üti a markunkat az ütközésekért, és a gyalogosok elgázolásáért is. Igen beteges egy játék ez: ha extra stílusban (mondjuk az autók farával) csapunk el valakit, akkor még bónuszt is kapunk, s azt is értékelik, ha egymás után sikerül gázolnunk, azaz "kombóznunk". Nagyon megerő, hogy a program az akrobata mutatványokat sem hagyja figyelmen kívül, tehát azt is honorálja, ha iszonyúan megpördülünk, vagy néhány bukfcen után talpra érkezünk.

Ami az autókot illeti, ezúttal nem elnyerjük, hanem szintén megvehetjük őket. Az egyes menet után valamennyi kiesett autó megjelenik eladásra, tehát ha futja rá a pénzünk, akár többet is vásárolhatunk egyszerre. Ha jól tudom, több mint 50 kocsi szerepel a játékban, kezdve az előző részből már ismert extrém járgányoktól, egészen a guillotine-os targoncáig vagy a höhöm nagy dömpörig. A teherautó igazán remek eszköz: öt méterrel az asz-

falt felett zötykölődünk, és úgy tiporhatjuk el az ellenfeleket, mint holmi hangyákat. A megszerzett kocsik elmentésével egyébként nem kell foglalkoznunk,

mivel minden nyert menet után a gép automatikusan ment.

Ahogy már a Carmageddon 1-ben is, most is vannak extra bónuszok, azaz powerupok, amik szintén ládák-ból/kukák-ból kerülnek elő. Ezek közül jónéhány csak holmi idiotiaságot jelent (például pálcikaemberek lesznek a járókelőkből, vagy a már ismert pattogós "fljper" mód), de van néhány nagyon hasznos dolog is, mint mond-



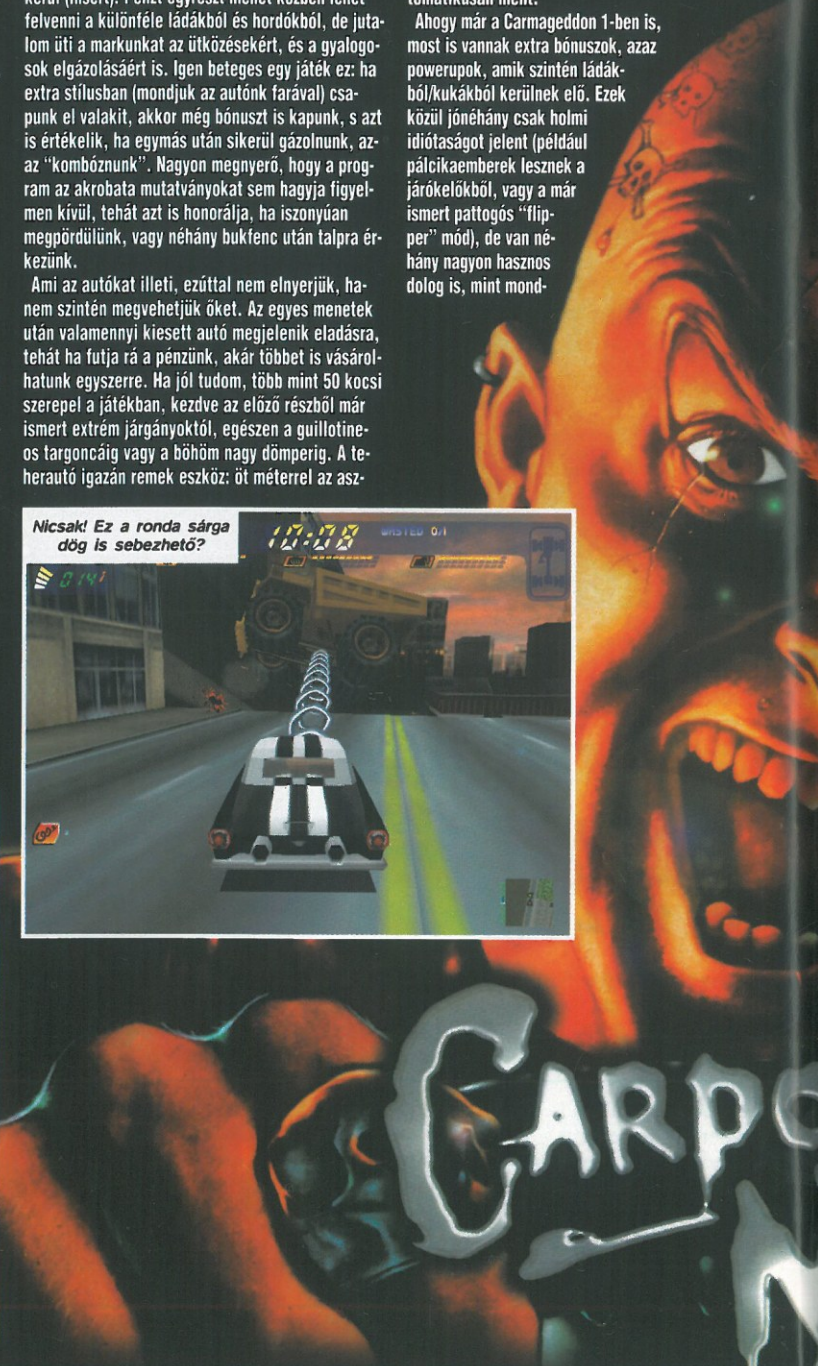
Carmageddon II - további kommentár talán nem szükséges



Nicsak! Ez a ronda sárga dög is sebezhető?

CARMA

CARPO





A Flúgos Futam folytatódik

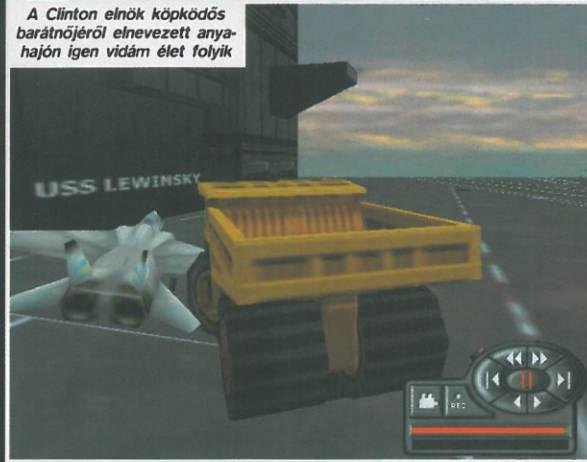
CARMAGEDDON

juk a 30 másodpercig tartó sértetlenség, a lángszóró, a magunk után vonszolóható buzogány, vagy a kenguru mód,

aminél átgorhatunk ezt-azt. Egyes powerupok azonnal működésbe lépnek, míg másokat külön kell aktiválni az Alt-tal – mint mondjuk az ug-rálás esetében is. (Ha több ilyen dolog van nálunk egyszerre, a [és] billentyűkkel válogathatunk közülük.) Van egyébként olyan pálya, ahol csak a powerupokkal lehet boldogulni.

Mivel a Carmageddon II-ben – csakúgy mint az elődben – nem fix útvonalak vannak (arra mehetünk, amerre csak akarunk), nem árt, ha megtanulunk tájékozódni. Ebben a legnagyobb segítség a kis térkép, amit a Tabbal teljes képernyőre is hozhatunk. A kis térképen két vektort láthatunk az aktuális pozícióinkból kiindulni: a világoskék csík a következő ellenőrzési pontot mutatja, a sárga pedig a legközelebbi ellenfelet. Ha a teljes HUD be van kapcsolva, az ellenfél tulajdonságait is kiírja a gép. Ha úgy akarjuk, ráragadhatunk egy ellenfélre: a T-t lenyomva rögzíthetjük a kijelzőt egy adott kocsin. Ha esetleg nem jót

A Clinton elnök köpködős barátjánéről elnevezett anyahajón igen vidám élet folyik



csolatban még két dolgot említenék meg. Az élesebb fordulatoknál nagy szolgálatot tud tenni a kézifék (Space), vagy még inkább a Z-billentyű, amivel jobban alászedhetjük a kormányt. A másik észrevétel pedig az, hogy ha már kevés az időnk, még az apróbb kicszásásoknál se sajnáljunk pénzt a kocsii visszahelyezésére a pályára – akkor se, ha netán vissza tudnánk térni.

VERSENYEK ÉS KÜLDETÉSEK

A készítőik igen bölcsen észrevették az előző rész legnagyobb hibáját: az egyhangúságot. Minden pályán ugyanaz volt a nótá: megkeresni a másikat, és tropára vágni. Persze elegendő ösztönző erő volt az,

hogy új kocsikat lehetett nyerni, de azért a végére mégis egy kicsit unalmassá vált az egész.

Most viszont úgy fest a dolog, hogy van tíz versenycsoport, s azok mindegyikén belül négy pálya. A négy pályából csak három a szokványos verseny; negyediknek mindig valami küldetés vár ránk. A versenypályák közül szabadon választhatunk, ám küldetésre csak aztán indulhatunk, hogy a pályákat teljesítettük. Új csoportba pedig akkor

Az euthanázia diszkrét bája. Nem értem, mi nem tetszik ezen az orvosoknak – egyből föl is van boncolva a delikvens



fogtunk be, az Y-nal továbbpörgethetjük a többiekre. Bizonyára sokszor fogjuk úgy érezni, hogy valami fergetegeset alkottunk: ilyenkor vissza is játszhatjuk az eseményeket. Miután a numerikus Entert leütöttük, egy szokványos video-panel jön be, mellyel megfelelő irányokba pörgethetjük, leállíthatjuk, kimeríthetjük a "filmet". Választhatunk persze nézeteket is, melyek közül kivételesen nagy ötlet az "action tracking", amivel az áldozataink legeslegutolsó másodperceinek lehetünk tanúi. További érdekesség, hogy a rögzített anyagot ki is menthetjük, méghozzá .mov fájlokba!

Az irányítás-
sal kap-

kerülünk, amikor megvagyunk a küldetéssel is. Leginkább egyébként a küldetéseknel számít, hogy milyen nehézségi szintet választottunk (három van), mivel ettől függ mennyi időt kapunk.

Az első küldetés még csak egy sima idő elleni verseny – öt körrel kell végeznünk. Vigyázat: a küldetéseken a gyalogosokért nem jár plusz idő! A második bevetésen 11 tetőantennát kell elpusztítanunk, természetesen úgy, hogy keresztülhajtunk rajtuk. A harmadik versenycsoportban egy gázolós feladatot kapunk: a helyi kórházból 22 fertőző beteg szökött meg, s nekünk kell megakadályoznunk a fertőzés terjedését. A negyedik misszióval egy nagy dőmperral kell megmérkőznünk – mivel a hordály szinte sérthetetlen, mindjárt indulás után valami powerup keresése javasolt. Az ötödik küldetés megint egy időre menő verseny, csak hogy ezúttal csúszós, havas tájon, többek közt szűk szertentinnel, nagy ugratokkal, és nagyon kevés idő-

vel. Ezután újra gyalogosokat likvidálunk: egy 23 tagú bohóc-brigáddal kell leszámolnunk. A hetedik küldetés színhelye a repülőtér, ahová úgy tűnik, négy fertőző betegnek sikerült bejutnia – őket kell keresnünk. Nyolcadszorra egy hajón garázdálkodhatunk: 19 ágyút kell elpusztítanunk a fedélzeten, majd azután a gépházat, és a kapitányt is kezelésbe kell vennünk. A kilencedik alkalommal olajkutatkat robbantunk a sivatagban, szám szerint hetet. Befejezésül pedig jön a Carpcalypsis: egy nukleáris silónál ténykedünk, ahol először a csapajító-nyitó trafókat (15-öt) kell hazavágnunk, majd áthaladva a létesítményen el kell érniünk a kilövő termet. Ott persze aktiválnunk kell a sofőrt, majd minél gyorsabban el kell tűnnünk...

KEGYETLENÜL JÓ

A játék grafikája rengeteget fejlődött. Minden kocsiiban látni a sofőrt, és ki is lehet nyitni a járgányok ajtaját.

(Amiket aztán le is szakíthatunk.) Az üvegek pökhalódnak és kitérnek, a kasztni horpad, a motor kigyullad – a rombolás illúziója maradéktalan. A háttérgrafikában ráadásul még nagyobb a fejlődés: teljesen kidolgozott városokban száguldozhatunk, áttörhetünk az üvegfalakon, elsodorhatjuk a kerítéseket, kidönthetjük a lámpaoszlopokat – és a gyalogosok mellett civil autóforgalom is van. Másik példának említhetném a téli síparadicsomot is, ahol leugrathatunk a siugrósaíncan, vagy akár a bobpályán is leereszkezhetünk. Persze a játék vérességét is fokozták: az elüttöt áldozatok most már nem csak vértöcsává esnek össze, hanem átbukfenceznek a motorháztetőn, extrább esetben leszakad az egyik végtagjuk, stb. Annyit tehát elmondhatunk, hogy a Carmageddon II ismét brutális lett. Persze úgy is mondhatjuk: brutálisan jó. A dirr-durr akcióhoz kemény metal zenék dukálnak az Iron Maidentől – jömagam mondjuk nem annyira csípem a stílust, de a nagy pusztítás hevében még én is beindultam rájuk. Na és persze még egy fontos pozitívum: most is lehet hálózatban gyilkolni egymást – méghozzá vadiúj üzemmódokban.

V.Z.

Carmageddon II

FEJLESZTŐ: Stainless Software

KIADÓ: Sales Curve Interactive

WEBSITE: www.sci.co.uk

MEGJELENÉS: megjelent

Ketgere

Minimum: P166, 16MB RAM

Ajánlott: P200, 32MB RAM

3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx

Multiplayer: 6/hálózat

Külső/belülső

Látványosság	■
Játszhatóság	■
Szavatosság	■
Zenebona	■

Summa summarum

Ajánlom a gyakorló pszichopatáknak, és mindenkinek, aki szeret "sportosan" autót vezetni

végítélet

90%

Avasút talán az ipari forradalom legcsodálatosabb vívmánya, és egyben az emberiség egyik legnagyobb kalandja volt. Eppen ezért nem csoda, hogy ugyan nem túl sűrűn, de azért időről-időre meghílet a számítógépes játékok fejlesztőit is, különös tekintettel a XIX. században zajló hősikorára, amikor is a vasparipa meghódította a földkerekséget. Sajátosságaiából adódóan ugyan elsősorban gazdasági stratégiák dolgozták fel a történetét, és ezek közül a legnagyobb sikert a Railroad Tycoon aratta ezidáig. Ez még valamikor '90 tájéka jelent meg a Microprose égisze alatt, és amikor meghallottam, hogy jön a második része, igen erős csuklás fogott el: bohó ifjúságomban ugyanis szám-talan álmatlan éjszakát

különbéféle mókás gazdasági bővészmotívumokat végezhetünk vele a tőzsdén, avagy az ipar egyéb területén. Élesen elkülönül egyébként egymástól karakterünk személyes vagyona, valamint a vasúttársaság pénze. Tőzsdei manő-

dőkön; valamint – amíg gőzmozdonyaink üzemben állnak – egy víztoronyra is, anélkül ugyanis nem nagyon lesz gőz. (Mondjuk szén nélkül se, de azt úgy látszik vízzel együtt szóltja magához a derék masiniszta.) Ha nem is kell minden egyes állomásra, azért vonataink le-robbanását megelőzendő legalább vonalanként (vagy nagyobb csomópontokban) mindegyben szükség lesz ezekre a szervizépületekre. Miután van két állomásunk, következhet az épületek előtti vágánydarabok összekötése vasúti pályával. A domborzati viszonyok rendszerint elmés választás

szerevényeinket nem tudjuk egymásnak eresztetni: ha szembejövő forgalom van, akkor a vonatok az állomásokon várakoznak mindaddig, amíg az ellenszerevény el nem halad. Forgalmasabb szakaszokra épp ezért érdemes dupla sínparat fektetni, mert ez jelentősen felgyorsítja a forgalmat. A technikai fejlődés egy idő után eljut a villanymozdonyokig, amelyek lassan kiszorítják a gőzöket. Ezek üzemeltetéséhez azonban új típusú vasúti pályára is lesz szükség. Egyébként tök poén, hogy az előző részhez hasonlóan nem lehet merőleges kereszteződéseket építeni, csak csúcshögben csatlakozót, és – teljesen logikusan – a



A felkészült üzletember a szaksajtóból értesül az örvendetes gazdasági hírekről

verekkel ugyan ideoda tologathatjuk egymás között, de a karakterünk pénzét például akár egy kapcsolódó üzletbe (például egyik állomásunkon egy jól el látott gyárba), vagy akár a konkurenciába is befektethetünk. Az új társaság nevének megadása és logójának kiválasztása után azonnal meg is

kezdhetjük leendő vasúti birodalmunk kiépítését. Ez egy állomásépülettel kezdődik (pontosabban kettővel, ugyanis vonatok rendszerint több állomás között közlekednek). Azonkívül, hogy többfajta építészeti stílus és fekvés közül választhatunk, az állomásokból három különböző méret is létezik. A nagyobbak természetesen drágábbak, viszont jóval nagyobb a vonzókörzetük is, azaz nagyobb területről gyűjthetik össze a szállítható árukat. Az állomásokon idővel vidám fejlesztésekbe foghatunk: különféle kiszolgáló épületeket (távíró, kocsmá, hotel, étterem) húzhatunk fel, amelyek növelik az állomás utasforgalmát; raktárakat, hűtőházakat és hasonlókat építhetünk az áruk tárolására; továbbá az állomások adnak helyet a vonatok karbantartó épületeinek. A vonatoknak ugyanis állandó karbantartásra és utánpótlásra lesz szükségük, amelyeket az állomásokon végezhet el, amelyen áthalad. Ehhez az alábbi épületekre van szükség: fordítóra (Roundhouse), ami egyben szervíz is; homokraktárakra, ugyanis homok nélkül az ósdi mozdonyok könnyen megcsúsznak az emelke-

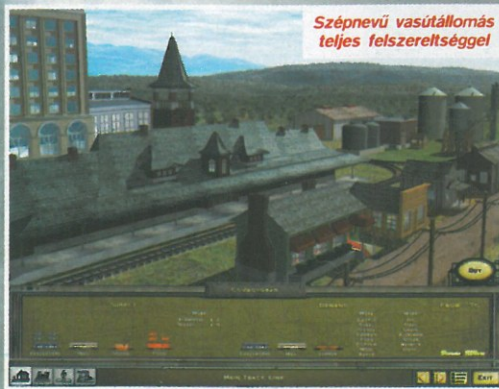
töltöttem el Sid Meier és elvete-mült társainak játékaival. Igaz, hogy a folytatás már nem Microprose-mű (a világszerte közismeret-lenségnek örvendő PopTop nevű cég követte el), de mihelyt elkezdtem játszani a játékkal, már el is borult az arcom: szüzmáriám! újabb álmatlan éjszakák következnek...

Igaz ugyan, hogy a látványt tekintve már nyomaiban sem emlékeztem a nagy elődre, attól függetlenül tulajdonképpen a Railroad Tycoon II-ben minden maradt a régi-ben. Egy (vagy több) ígéretesen induló vasúttársaságot kommandírozunk, és az a feladatunk, hogy kiépítsünk és minél gazdaságosabban (azaz minél nagyobb profittal) üzemeltessünk egy vasúti hálózatot. A profitot aztán visszaforgathatjuk modernizálásba, illetve

elő állítanak bennünket: hegyen-völgyön építeni ugyan rövidebb pályát, azaz alacsonyabb fenntartási költséget jelent – viszont emelkedőn a vonatok lényegesen lassabban haladnak, és a régebbi típusok homok híján hajlamosak csúszkálni is. Ki tudja miért, alagutat nem lehet fúrni a játékban. Carmageddon-rajongók őszintén sajnálni fogják, de a

Akit a mozdony füstje

RAILROAD TYCOON



Szépnévű vasútállomás teljes felszereltséggel



Hegyek között, völgyek között zakatol a vonat...

szerelvények csak olyan pályára váltanak át, ami eredeti menetirányuktól +45 fokkal tér el. "135 fokok" fordulóra például csak egy átellenes kitérővel tudjuk rávezetni, ahol megfordulhat.

Már vannak állomásaink, van pályánk – már csak vonatra van szükség. Minden egyes új járat megnyitásához egy új mozdonyt kell vásárolnunk. Ezek a kezdeti időkben ugyan elég gyengécskék és lassúak (bár sebességükön javíthatunk, ha kisebb úrméretű kocikkal közlekedtetjük őket), de a rohamos technológiai fejlődéssel villámgyorsan modernebb, gyorsabb (és természetesen: drágább) típusok jelennek meg. A vonat megvásárlása után következik a menetrend meghatározása: a tér-

Demand oszlopok jelölik, hogy mit kellene onnan elszállítanunk, illetve mire van szüksége a környéknek. Ha egy adott helyen leakasztunk egy olyan kocsit, amire helyben nincs szükség, akkor természetesen egy büdös petákat sem jövedelmez a fuvar, amelynek díja egyébként egyenesen arányos a szállítási távolsággal is. A jó menetrendek összeállítása a gazdaságos működés (tehát a győzelem) elsődleges záloga, és tulajdonképpen egy külön művészet: minél kevesebb vonattal (azaz költséggel) kell szállítanunk minél több árut/utast minél nagyobb távolságra és minél rövidebb idő alatt.

Nagy vonalakban ennyi a játék, de ha valaki azt hiszi, hogy olyan egyszerű is, mint elmondva, az roppantul téved. A társaságot folyamatosan bővíteni kell, hiszen nagy profitot csak nagy céggel lehet elérni. Ehhez újabb és újabb városokat kell bekötnünk a hálózatunkba, új árufréleségeket kell szállítanunk a földből kinövő új gyáraknak, és egyre több új szállítási igénynek kell eleget tennünk. Mindehhez jön még a konkurencia is, hiszen jónéhány pá-

Igy fest egy korrekt iparral rendelkező város – miután az editorral segítgettünk rajta egy kicsit



hogy gazdasági fegyverekkel kényserítse térdre versenytársait...

Ugyan némi fenntartásokkal fogadtam egy ilyen patinás név második részét a sosem hallott fejlesztőtől, de teljes mértékben meg vagyok elégedve a Railroad Tycoon II-vel, mert pontosan azt kaptam, amit vártam. A szerzők kíváncsian megérezték, hogy az első rész alapvetően úgy jó, ahogy van – így tehát csak azokhoz a részekhez

gutat). Teljesen kimaradtak a semaforok, amelyekkel pedig az első részben remekül lehetett kombinálni, mert olyan időzítéseket tudtunk a szerelvények várakoztatásával elérni, amiket a menetrendekben nem tudtunk beállítani. A másik idegesítő momentum pedig az ún. "tiltott területek". A játékban van néhány olyan város, vagy terület, ahova be sem tehetjük a lábunkat. Az még rendben volna, ha ez a politikai nézet szerint változna (van ugyanis ilyen opció is), viszont ez a valóságtól enyhén elrugaszkodva működik: például kis lokálpatriótaként 1915 körül Budapest-Zágráb vonalomat építettem kicsiny birodalmamat és amikor észak felé is terjeszkedni akartam, hova nem szállíthattam semmit: a Monarchia fővárosába, Bécsbe! Nyumm. Na mindegy, attól függetlenül a Railroad Tycoon II még így is kiváló szórakozás lesz azon leendő "bakteriológusoknak", aki hajlandók egy játékkal 20 percnél több időt is eltölteni a gépük mellett.

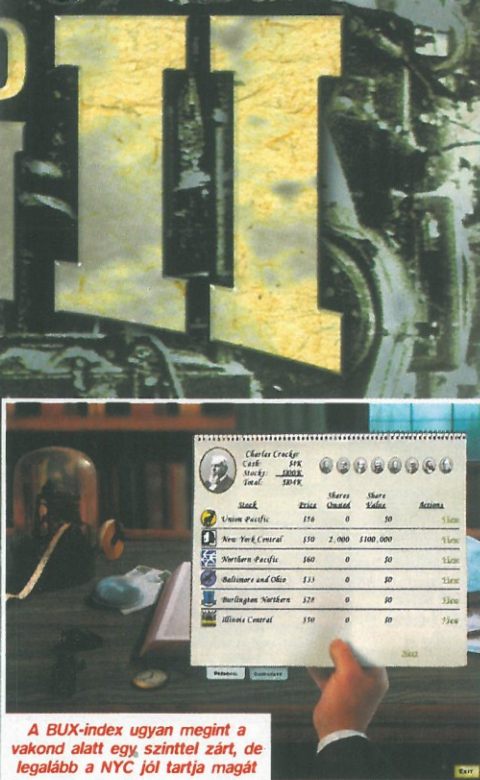
CoVboy



lyán nem vagyunk egyedül: a konkurens vasúttársaságokkal gazdasági háború alakulhat ki egy-egy város szállítási monopóliumáért, különféle pályázatok megnyeréséhez szállhatunk versenybe, és közben olyan kellemetlen eseményekkel kell szembenéznünk, minthogy alkalmasint ismeretlen tettesek kirabolgatják a vonatokat, illetve egyes városok látni sem akarják vonatainkat. Külön pénzcserélési

nyúltak hozzá, amihez valóban szükséges is volt: a grafikához és a hanghoz. Az 1024*768-as felbontás, a hi-color színmélység, az izometrikus 3D-nézet és a vonatok zakatolását aláfestő stílusos blues-zene kiváló upgrade-nek bizonyult, mint ahogy az is, hogy az eredeti opciókat jelentősen kibővítették: a hat campaignt és a többnyire konfigurálható scenariokat immár a világ összes pontján játszhatjuk Kínától Dél-Amerikáig, az 1830-tól 2020-ig tartó időszakban; a hihetetlen mennyiségű vonatpíussal és gyárépülettel (következésképpen árufréleséggel és vagonnal is) tényleg kedvünkre kombinálhatunk; a társasághoz szerződött elnökökkel és menedzserekkel különféle pozitív és negatív borszosokat nyerhetünk – és még sorolhatnám a végtelenségig a sok kis apróságot, amivel feldíszítették a játékot. Két dolog viszont nagyon nem tetszett (leszámítva a fentebb már említett ala-

megcsapott...



A BUX-index ugyan megint a vakond alatt egy szinttel zárt, de legalább a NYC jól tartja magát

képen ki kell jelölgetnünk, hogy mely állomáshelyeken álljon meg a szerelvény, az állomásokra kattintva pedig meghatározhatjuk, hogy az állomáson milyen kocsit akasszanak rá illetve le róla. Minden egyes állomáson a Supply és a

műsorszám még a tőzsde, ahol ugyanúgy megforgathatjuk a társaságunk pénztét, mint a személyes vagyonunkat. Egy tapasztaltabb tőzsdecápának pedig a tőzsde működése alapelveinek ismeretében nem jelent különösebb gondot,

Railroad Tycoon II

FEJLESZTŐ: Pop Top
KIADÓ: GOD/TAKE 2 Interactive
WEBSITE: www.take2games.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketycere

Minimum: P133, 16MB RAM
Ajánlott: P200, 32MB RAM
3D-gyorsító: nincs
Multiplayer: 4/hálózat és Internet

Külsin/belbecs

Látványosság:
Játszhatóság:
Szavatosság:
Zenebona:

Summa summarum

Egy csodálatos játék kitünő modernizálása. Akár Sid Meier is csinálhatta volna

végítélet

90%

AGE OF EMPIRES

THE RISE OF ROME

Minden út Rómába vezet?

A Microsoft eddigi legjobb húzása a garázsorszak (gar-age) óta kétségkívül az Age of Empires volt. Nem kerülhették hát el a kiegészítő megjelenését sem, s bár már volt egy-két próbálkozás, de a történelem sülyesztőjében ezek úgy eltűntek, mint az itt irányítható népek nagy többsége. Nem véletlenül: egy sima pályagúyjtemény nem igazán számít korszakalkotó munkának. Most itt az Ensemble Studios (az eredeti program készítői) kiegészítő CD-je, és ez jó hír, mert a program második része még jó ideig várta magára.

Az alapprogramhoz képest történt egy-két változás a játékmenetben, de ezek nem hoztak különösebb páli fordulatot (arról nem beszélve, hogy ezek csak a RAI of Rome-mal játszva jönnek elő, az eredeti programhoz nem nyúlál). Egy-két hotkey változott meg, vagy szövetségeseink városközpontját is láthatjuk játékkezdésnél – nem részletezem tovább. A kiegészítés és az eredeti program is futtatható (természetesen mindkét telepítése után) bármelyik CD-vel a meghajtóknban.

Új csapat tűnik fel a színen, haladjunk időrendben! A kőkorszakban nincs új a nap alatt, a tool ageben is csak egy: a Slinger (parittyás). Leghíresebb képviselőjük Dávid volt (igaz nem ebben a korban). Könnyűgyalogság, távolsági fegyverrel, a barakkokban képezhető ki. Specialitása, hogy +2 támadásponttal rendelkezik az íjások ellen és +2 páncéltattal a távolsági fegyverek (ballista, helepolis) ellenében. Falak és tornyok támadásánál is megnövelt támadóereje van (kíváncsi lennék rá, hogy hogyan bont le egy várfalat, de mindegy). A bronzkorban is csak egy egységet kapott, ő a Camel Rider (tevelovas). Megleppő módon a sivatagi és nem az eszkimó népek kedvelt fegyverne volt, néhol gyakoribb előfordulással, mint a lovasok. A stable-ben képezhető ki, mindenféle lovasság ellen hatásos, a szimpla lovasoktól a harci kocsikig.

Az igazi változás a vaskorban jön el, 3 új csapat képében. A harci elefánt továbbfejlesztett változata az Armored Elephant (páncélozott elefánt). Egy tehetséges pun hadvezér, Hannibál kergette vele a római polgárokat (az örületbe). Speciálisan falak és védőtornyok ellen hatásos, a lőfegyverek ellen +1 páncéltattal rendelkezik, és taposásban sem utolsó. Az Iron Shield technológia kell hozzá. A Fire Galley (görgütű-

zes galleon) a war galley egy változata, természetesen a dockban gyártják. Különlegessége, hogy a hajóink kétszeres ellenállást tanúsítanak az ellenséges térítőkel (priest) szemben. Vigyázni kell vele, mert bár erős, de könnyen meglephető, amennyiben a saját tüze a fedezetén elterjed (ezt lövöldözéssel érhetjük el). Végül a Scythe Chariot (szkíta harci kocsi) – szkíták frankó korszak, főleg lovassági harcmodorral élő nép voltak, az egység hí a történelmükhöz is. Szükség a kerégyártás és a nobility ismerete. Dupla támadás a papok ellen (és kétszer akkora ellenállás a térítéssel szemben), és a kerekkel is lehet aprítani a plebszt.

Technológiák időrendben: A bronzkorban a Logistics (logisztika) jelenik meg, a government centerben kutatható. Akkor hatásos, ha a populáció száma limitált, mert a barrackban előállított egységeink a kifejlesztése után csak feleannyit számítanak. A vaskorban jelenik meg a Martyrdom (mártírképzés) és a Medicine (gyógyítás) tudománya. Mindkettő a papokra van hatással (a templomban kutathatóak), az első segítségével egy papunkat felállodva átállíthatunk egy egységet a mi oldalunkra (kivétel papot) a Del billentyűvel, a másik a pap gyógyító tudományát növeli (nahát!). A Tower Shield (embernagyságú pajzs) a storage pitben fejlesztendő dolog, +1 armor a távolsági fegyverek ellen.

Pár szó a birodalmakról is. Négy



A Trireme ugyan most csak "monoreme", viszont az összes csóból tüzel



Bálszezon van Rómában. Hannibál szezonálisan ide látogat néhány elefántal

nek sem kell különösebben bemutatni. Az akkori világ legerősebb és legszervezettebb társadalma volt, kései (és meglehetősen elkorcsosult) utódaik mára már csak egy bizonyos futball nevű játékban tudták megőrizni a mindenkin átgázoló hagyományokat. Erejük teljében a Földközi-tengernek nem volt olyan partvidéke, amit ne ők tartottak volna az irányításuk alatt – az pedig nem egy zsebendönyű terület. Velük játszva sem nyerhetünk könnyen, bár az épületek (a tornyok, falak és csodák kivételével) 15%-al olcsóbbak. A tornyok mindössze feleannyiba kóstálnak, a swordsmen egyharmaddal gyorsabban támad. A taktika nyilvánvaló.

Szó mi szó, ez a kiegészítés megéri a pénzt, bátran ajánlom mindenkinek, aki boldondult az eredeti programért. A grafika nagyszerű, a játék élvezetes – mi kell még? Egyetlen negatívumként talán azt hozhatnám fel, hogy bár az új egységek jól használhatók, de alapjaiban nem változtatják meg a követendő taktikát, s ezáltal a játékmenetet sem. Az új lehetőségek mellett természetesen új hadjáratok is helyt kaptak: a rómaiak képviselőit és ellenében is vezethetjük a csapatokat, mondhatnánk lesz itt Hanni-bál, sőt Marcus Antonius is elkaphatja Kleopátrát egy menetre (sajnos csak a csatateréren) – itt van tehát az idő, hogy újfent kreáljunk magunknak egy birodalmat...

K.Z.

Rise of Rome
FEJLESZTŐ: Ensemble Studios
KIADÓ: Microsoft
WEBSITE: www.microsoft.com/games
MEGJELENÉS: megjelent

Ketycere
Minimum: P133, 16MB RAM, eredeti Age of Empires
3D-gyorsító: nincs
Multiplayer: 4

Külsín/belbecs

Látványosság	■
Játszhatóság	■
Szavathosság	■
Zenebona	■

Summa summarum
Egy csodálatos játék méltó utódja, különbözőbb farengető újdonságok nélkül

végítélet

86%



Hah! Gaz árulók! Octavianus szerepében betámadom Marcus Antonius és kedves nejét

új civilizációt kapunk, és ahogyan az eddig is történt, mind egyiknek megvannak a maga erősségei és gyengéi egyaránt. Első versenyzőink a karthágóiak (Carthaginians), másnéven punok: ők a punkokkal ellentétben már deadek (a punkokkal ellentétben már deadek) szerepet játszott egy másik civilizáció, bizonyos rómaiak), még hozzá igen régóta. Ez azonban ne zavarjon minket abban, hogy örüljünk transportjaink 30%-os sebességnövekedésének, a Fire galley-eink +25% támadóerejének, és az academy valamint az elefántok +25% életerejének.

ezzen, amiben segítségünkre lesz az academy egységek +2-es pajza a lőfegyverekkel szemben, 4-szeres ellenállás a hittérítés ellenében, egy +2-es line of sight és az ostromfegyverek tele áron gyártása. Bizonyos szempontból kakukktójások a palmiraiak (Palmyrans): a szenzációs négyes közül ők a legkevésbé ismertek. Ez nem csoda, mert jórészt római kolóniaként működtek. Viszonylag békés kereskedő nép volt (ha akkoriban lehet valakire ezt a jelzőt használni), bár a perzsákkal összevargottak egy párszor, lévén szomszédok. A végüket az okozta, hogy nem tetszett nekik az idegen uralom, lázadásukat a rómaiak szokott módszerükkel, a kilrtással honorálták. A kereskedelem befolyó arany duplázódik, a villager 50%-al többre kerül, de van páncélfája és 20%-kal gyorsabban dolgozik. A camel rider is gyorsabb 25%-kal. Nagyon remélem, hogy a rómalakat (Romans) senki-

Tavaly jelentette meg az Electronic Arts a DSI-vel karöltve a Moto Racer című programot, mely eledig a legközelebb állt a valódi motorozás élményéhez. Az élményt még fokozta az a lehetőség is, hogy lehetőség volt a normál versenymotorok túlajtása mellett valódi crossmotorokat is nyújtolni. A második részben nem sokat változtattak az alapkonceptión, viszont a játékot megspékelték egy editorral, melyben kedvükre kreálhatunk a salakpályáktól kezdve a poros utakon át rendes közüti szakaszokat is egyaránt. Ezen túl a készítőket szemmel láthatóan a grafikára özpontosították leginkább: az első részhez képest rengeteget fejlődött a program, és ha rendelkezünk egy 3D-kártyával, akkor pár perc után igencsak kedvet kaphatunk a valódi motorozáshoz. A motorok kidolgozása fenomenális és a pályákon található tereptárgyakról és látványeffektékről is csak felsőfokban tudok beszélni, hiszen a játék teljes mértékben kihasználja a 3D gyorsítókat minden lehet-

tot teszteltem). A kameranézetek száma változatlan, de a "belső nézeti" opción jelentősen sokat csiszoltak: a motorunk zötykölődik és jól láthatók a műszerfalán a különféle fényeffektet alkalmazása is egyaránt. Kedvesebb játékosok

első részből hiányzó időjárás effektet is: beállíthatjuk, hogy napsütötésben, zuhogó esőben vagy netán szakadó hóban óhajtjuk széthajtani kétkerekű barátunkat. Az időjárás tehát változó, de ennek ellenére a járgányok nem

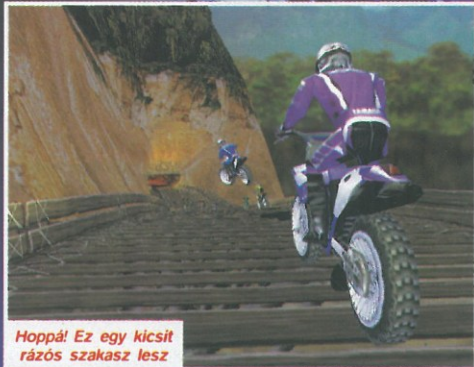
ról, megváltoztathatjuk a játék beállításait is, és végül – de nem utolsósorban – beállíthatjuk, hogy milyen fokozaton kívánunk játszani. (Azt azért megjegyezném, hogy a gép már Easy fokozaton is tud produkálni egy-két dolgot, tehát nem lesz könnyű dolgunk.)

A Moto Racer 2 legnagyobb újítása kétségkívül a pályakészítő editor, ahol saját magunk kreálhatunk pályákat ugratókkal és tereptárgyakkal megspékelve. Az viszont már elég kellemetlen, hogy csak a meglévő pályákat alakíthatjuk át.

Az irányítás – magunk között szólva – igencsak brutálisra sikeredett, hiszen 300 km/h-ás sebességgel haladva nemhogy kanyarodni nem tudunk, de még a pályát sem látjuk rendesen. Ez

MOTO RACER 2

Két keréken szép szerényen



Hoppá! Ez egy kicsit rázós szakasz lesz

természetesen hangsúlyt fektetnek arra, hogy alkalmazásigat rendszeren leamortizálják motorosukat. Nekik egy tanács: az esések véghezviteléhez elég nagy sebességre van szükség, mert a motorosok fogalkörömmel

kapaszkodnak a kormányba...

A játékban összesen 16 motor közül válogathatjuk ki a nekünk leginkább tetsző darabot (8 speed és 8 cross motor) amelyek gyorsulásban, végsebességben, tehetetlenségben és fékrendszerükben különböznek egymástól. A programba beleépítették az



Ugy hírlík, idén motorozást Mikulás fog jönni



Ehhez a látványhoz nyilván egy Pentium 133-as lesz az ideális konfiguráció

tőségét (lens flare, bilinear filtering és társai). Az út mentén elsuhanó sziklák és tájak kidolgozottsága mind a valóság határát súrolják, és a motorosok teljes realtime árnyékolással is fel vannak tuningolva. Az animációk és a mozgásfázisok is közel tökéletesek. Egy-egy érdekesebb eseménynél még figurálnak is: kanyarban ellensúlyoznak, nagyobb ugratáskor elengedik a kormányt (azért a valóságban ehhez már elég nagy bátorság szükséges), felállnak a nyeregtől – és még sorolhatnám. Nagyon jól néz ki továbbá a motor kipufogójából felcsapó füstfelhő is, viszont a kerekek mozgásán még lehetett volna finomítani (bár azt azért tegyük hozzá, hogy nem a végleges változa-



Éjszakai csend(?)élet valahol a Szaharában

sarazódnak össze, pedig ez azért még igazán belefért volna. A leglényegesebb újítás, hogy amíg az első részben 8 pálya volt, addig a másodikban már akár 30 helyen is száguldozhatunk. A játékban gyakorlás (Practice) mellett játszhatunk szimpla versenyeket (Single Race), lehetőségünk van bajnokságon (Championship) szerepelni, és alkalmasint kökemény hajszákon részt venni az idő ellenében (Time attack), ahol saját magunk legjobb idejét ellen versenyezhathatunk. Talán mondanom sem kell, hogy lehetőség van hálózati játékokra is, ahol barátaink ellen versenyezhathatunk maximum négyen (Link) és egy gépen játszhatunk akár négyfelé osztott képernyőn is. Az Options menüpontban kedvükre állíthatjuk a grafikát, zenét, tájékoztatást kaphatunk gépünk paramétereir-

persze azt is eredményezi, hogy a fentebb említett sebesség elérése után minduntalan koccanni fogunk az út mentén terpeszkedő korláttal. A negatívumok között mindenképpen meg kell említeni, hogy a motorok nem sérülnek és a játékok egy óriási borulás után továbbra is ugyanolyan élvezettel markolja a kormányt. További hiba, miszerint a kanyarban a kamera az első részhez hasonlóan itt is lemarad és így azért kissé nehezkessé válik az irányítás. A hangok gyakorlatilag változatlanok, de a crossmotorok "berregése" és a többszáz lóerős versenygépek dübörgése még mindig kiváló aláfestésként szolgál.

Összességében: a Motocross Madness mellett kategóriájának jelenlegi legjobb darabja a Moto Racer 2.

Szakács P.

Moto Racer 2

FEJLESZTŐ:
KIADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.ea.com
MEGJELENÉS: megjelenit

Ketycere

Minimum: P133, 16MB RAM
Ajánlott: P166, 32MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: 4/gép, 4/hálózat

Külsősin/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■■
Játszhatóság	■■■■■■■■■■
Szavatosság	■■■■■■■■■■
Zenebona	■■■■■■■■■■

Summa summarum

Igaz mostanában nincs valami sok vetélytársa, de így is elhúzott a mezőnytől

végítélet

92%

XII. század, Los Angeles. A város utcáinak nagy részét semmitől sem visszaradió bandák tartják rettegésben. Mint a los angelesi rendőrkapitány-ság egyik tisztjének, a Te feladatot kivonni őket a forgalomból. Hagyományos típusú fegyverekkel már nem mész sokra. A túlélésed attól függ, mekkora tüzeróvel rendelkezel. Szerencsére azonban a birtokodban van a világ legtekélyesebb harci járművének a kísérleti prototípusa, mely egy fürgé légpárnás hajóból egy pillanat alatt tud egy lépkedő acélmonstrummá átalakulni. Forradalmian új plazmarakétákkal van felszerelve, a védelmét keramikus páncél biztosítja – már csak a gép külseje is elrettentőleg hat. A feladat: szolgálni, védeni, és túlélni.

Már évek óta válogatott gazemberek, high-tech gengszterek, kiszuperált cyborgok, és mutáns maffiózók lepték el a várost, és intézik a maguk kis illegális üzleteiket. Zsarolás, rablás, kábítószercsempészés mind megtalálható a repertoárjukban. Kölcsönös megállapodások alapján a várost több befolyási övezetre osztották, úgy mint a Venice Beach, a Griffith Park, és a LAX "Ürközpont". A legtöbb banda megerősített bunkerekbe húzódott, állig fel fegyverzett harcosokkal védik magukat, és ezért fokozottan veszélyesek. Az Electronic Arts új "mech-játékában" mindössze ennyi a dolgunk: behatolni a bandák által kezelt területekre, megkeresni és likvidálni a főnököket, és megvédeni L.A. polgárait. Igazi háborús övezetté formálhatjuk át a várost: amerre elhaladunk, égő emberek, nagy robbanások jelzik érkezésünket, nem hagyunk ma-

A Future Cop legnagyobb pozitívuma, hogy tulajdonképpen két játékot kapunk egyben. A főmenüben két merőben más üzemmód közül választhatunk (map ikon), s mindkettőn belül egy vagy több játékos lehetőség is aktiválható (mode ikon).

CRIME WAR

A bűnözők elleni háború, a Crime War alkotja az egyik üzemmódot. Ez az, amiről a bevezető is szólt: megkapjuk tehát a város térképét, rajta a nyolc övezettel, ami az áldásos tevékenységünkre vár. Kerületről kerületre haladva kell megtisztítanunk a várost, de a már teljesített küldetésekhez is visszatérhetünk. A Brie-

és kell egy az ugráshoz is (X). A terepen nem elég mindent szétlőni; a városi labirintusok úgy vannak kialakítva, hogy előbb vagy utóbb mindig beleütközünk egy aktív lézerrácsba vagy egy zárt ajtóba. Arra kell tehát minden esetben rájárnunk, hogyan nyithatjuk fel ezeket. Néha elég pusztán magát az ajtót, vagy az azt zárva tartó generátort felrobbantani, de a legtöbb esetben muszáj kikapcsolnunk/kinyitnunk őket. Az ilyen kapcsolókat az akciógombbal (Ctrl) állíthatjuk át, s szintén ezzel vehetjük igénybe a megközelítésükhöz, illetve a továbbjutáshoz szükséges lifteket. Mellesleg ha ezt a gombot folyamatosan nyomva tartjuk, lassabban fogunk lépkedni. Mivel a játék

tunk, vagy visszaállíthatjuk a pajzsunkat. Mindezek változását, illetve fogyását a bal alsó kijelzőn követhetjük nyomon. A küldetések lefolyását tehát már tisztáztuk, már csak egy apróbb dologra térnénk ki ezzel kapcsolatban. Néhol túszoikat menthetünk meg, amit csak azért említek így külön, nehogy valaki őket is ellenségnek nézze. (A kiszabadításuk után szíreázó rendőrfurgon érkezik értük.) Amennyiben ketten kívánunk nekifogni a Crime Warnak, a játéktér ketté osztódik, de amúgy minden változatlan mederben folyik. Persze egy percse se gondolja senki, hogy ilyen könnyen meg lehet duplázni a tüzerőt, és így szépen koope-

Jövőzsaru a nyolc ke

figgel rövid eligazítást kérhetünk a várható ellenállásról, majd a Starttal indíthatjuk a küldetést. Az indulás előtt azonban még a fegyvereink összeállítására is érdemes időt szakítani – három felfüggesztésre pakolhatjuk fel a nyalánkságokat. A játékek elején egy sima géppuskával, rakétave-tővel és mozsárágyúval kezdünk, ám a többi küldetésekénél majd újabb eszközökkel cserélhetjük le ezeket. Hogy csak néhányat említsünk, a géppuska helyett lesz például lézer vagy lángszóró, a rakéták helyett fúziós torpedó vagy K9-es robotkutya, az ágyú helyett pedig energiahullám-generátor vagy gránátvető. A felsoroltak közül nyilván a robotkutya keltette fel legtöbbek érdeklődését; ez valóban nem egy szokványos eszköz: egy vérebet uszíthatunk rá a kiszemelt célpontra. Ugyanitt, a fegyverválasztásnál, legalul állíthatjuk be mellesleg a nehé-

au-toma-ta cél-zással mű-ködik, kell egy gomb a cél-pont megválasztásához is (Z). Hogy ki van éppen befogva, azt mindig a gépünkben kiinduló piros vektor mutatja. A célbefogás gombjának van még egy másik funkciója is: ha az akciógombbal együtt nyomjuk le, úgy tudunk átváltozni légpárnássá, majd később vissza. Végül te-

Miért bóklásznék körbe? Letelők inkább innen!



gunk után mást, csak lerombolt erődítményeket és kiegészítő roncsokat. A játék a már jól ismert Strike sorozat hagyományaira épül, tehát löbbfajta külső perspektívából követhetjük a járművünket, ami viszont most tehát nem egy helikopter, hanem egy lépegető. Járművünk lebegve rop-pant gyorsan el tud jutni a kiszemelt helyekre, valamint át lehet kelni még a vízzel teli csatornákon is, két lábra ereszkedve pedig fel lehet mászni vagy ugrálni magasabb platformokra, és könnyedén el lehet lépni az ellenséges rakéták elől.

Ez a delikvens is hamarosan az előttem elterülő sorsára jut

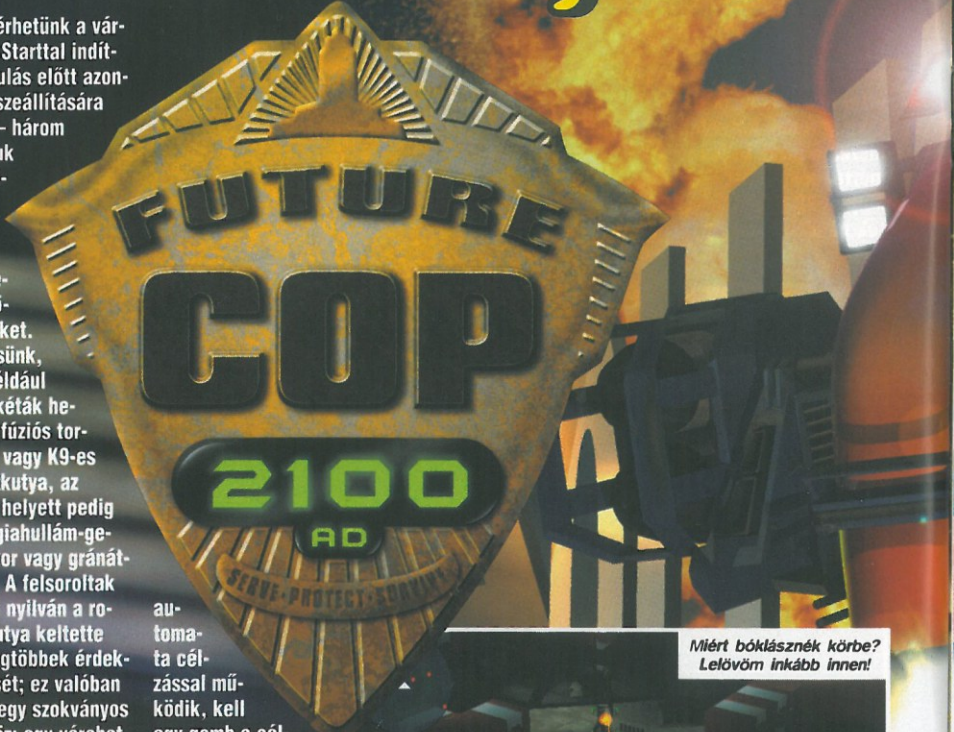


nyeges gomb még az M: ezt lenyomva a műhold-térképhez és egyúttal lélegzetvételnél szünethez jutunk. A térképen zölden villog az a terület, ahová éppen el kéne jutnunk. A célpontok felkutatásához nem feltétlenül szükséges azonban a térkép. Elég ha csak rápillantunk a radarra, ahol egy zöld négyszöget kell keresnünk. A radar persze sok mást is mutat: zöld pontokkal vannak jelölve a kapcsolók meg a liftek, piros pontokkal az ellenséges járművek, sárga háromszögekkel pedig a töltőállomások. A töltőállomásokat szintén az akciógombbal lehet aktiválni, s a segítségünkkel extra minőségű lőszeret kapha-

rálva gyorsan végig lehet rohanni a játékon! Hogyisne! Az alkotók gondoskodtak a megfelelő szabályról: "ha te sérülsz, én is sérülök", azaz csak egy energia van a két játékoshoz.

PRECINCT ASSAULT

A Future Cop másik, Precinct Assault üzemmódja már nem csupán egy szimpla akciójáték, hanem némi túlzással stratégiai játék is. Itt már szó sincs a bandák elleni háborúról: arénák vannak, melyekben két ellentfél áll egymással szemben. Nem egymás elpusztítása a cél, hanem elfoglalni a másik bázisát, amihez legalább



Szegény kis Piroksa sok-sok gonosz kék farkas között



ágyúk, amelyek a bázisokon helyezkednek el – ezek nyilvánvalóan az adott fél színében termelődnek újra. Ugyanez jellemzi azokat az ágyúkat, amelyek a külső elő-örsőkön kaptak helyet. Minden pályán négy ilyen tábor van, melyek elfoglalása szinte nélkülözhetetlen a győzelemhez. Már csak azért is, mert az előörsőkön szintén lehet

harcserzőket gyártani, minek következtében jelentősen lecsökken az az út, amit a tankoknak meg kell tenniük, s ezzel csökken a rájuk leselkedő veszély is. A táborok elfoglalásához azonban nem elég odafutni, sajnos a dolog nem annyira egyszerű. Egy-egy tábor elfoglalásához harminc pont szükséges! A pontok gyűjtése és felhasználása tehát az a dolog, amittől ez az üzemmód stratégiát is igényel. Minden egyes kilőtt ellenfél vagy elfoglalt

ágyú után pontot kapunk, amiket aztán a járműveink gyártására fordíthatunk. Egy egység előállításához egy pontba kerül, de csak a bázison.

Ugyanezért az előörsőkön két pontot számláznak. Ha már nagyon sok pontot összegyűjtöttünk, újabb kapcsolók is megjelennek, amikkel hatalmas hadihajót, illetve tankot küldhetünk az ellenfél nyakára – ezek már 50 pontba kerülnek! A saját lépegetőnk megsemmisülésének látszólag csak az a következménye, hogy ismét a bázisunkra kerülünk, de nem árt tudni, hogy az efféle bénáskodásunk 10 pontot emészt fel! Amennyiben a Precinct Assaultot a gép ellen játszuk,

Sky Captain lesz az ellenfelünk, aki nem lépegetővel, hanem repülővel közlekedik a csatatéren. Ropant fürge és fifikás játékos. A humora sem akármilyen: öblös hangján időnként megjegyzéseket fűz a parti állásához: "Merre vagy?" – kérdi fenyvegetőleg, esetleg hergelni próbál minket, hogy "Ez túl könnyű lesz így!" Összesen négy kerületben rendezhetünk párbajokat, mindegyiken belül 10 szinten kell megverniük Sky Captaint. Ha pedig mindez még sikerül is, bónuszként egy ötödik kerület is elérhetővé válik, ahol furá módon hernyók és lepkeké fognak egymással háborúzni...

AZ ÉRTÉNELÉS

A Future Cop a felsorolt üzemmódokon felül még hálózati módot is tartalmaz, szóval a játékban tényleg minden megta-



A páros játék diszkrét bája: a kék sarok versenyzője éppen knockoutolva

letű úrhajó, egy nagy generátor – hogy csak az első kettőt említsem. Különösen klasszak, ahogy a fémes/üveges felületeken tükröződik a fény – egyébként még a mechünk utasfülkéje is hasonló kivitelezésű, csak ott nem annyira feltűnő. A pusztítás élményét pedig szétörthető hordók és más kisebb tereptárgyak fokozzák, no meg a nagyon eltalált ún. speciális effektusok. A nagyobb robbanásoknál fénynyalábok csapnak ki a detonáció magvából, majd azután apró lemezdarabok és más roncsok hullanak szanaszét. Minden pályáról a jól eső győzelem mámorával távozhattunk, a teljesítményünket ráadásul mindig valamilyen humoros animációval is honorálják. Az EA korábbi Strike játékeit eddig is szívesen ajánlottam a kedves olvasóim figyelmébe, így azt hiszem nem meglepő, hogy most a Future Coppal is ugyanezt teszem.

Egy nagy adag akció és egy kisebb adag gondolkodás: aki kedveli ezt a mixet, az bátran vágjon bele.

V.Z.

területben



Huncut megtevesztő manőver: amíg mechünkkel eltereljük az ágyú figyelmét, tankunk csendben elosonhat a kertek alatt

egy tank bejuttatása szükséges a területére. Tankokat a bázisunkon található kapcsolóval tudunk termelni, s hasonlóképpen hozhatunk létre repülőket is. A tankok útja persze közel sem lesz sima az ellenség táboráig, a legyártott járművek nagy részét még a cél megközelítése előtt elpusztítják az ellenség által bitorolt automatá ágyúk. Az egyetlen megoldás, ha ezeket az ágyúkat mi foglaljuk el az ellenfelünk előtt. Amikor még semlegesek, egyszerűen az akciógombbal váltjuk át őket a saját színünkre. Amikor egy ágyú megsemmisül, rövid időn belül újratermelődik, s olyankor mindig semlegesként jön létre; ezért van az tehát, hogy az elfoglalt ágyúkat nem a játszma végéig birtokolják a játékosok. Kivételt képeznek azok az

Ennyi égi és földi áldás között igencsak háziáldásnak érzi magát az ember



Eme helikopter renoválását már csak valami combosabb puzzle-bajnok vállalhatja

lálható, amit el lehet várni egy PC-s akciójátéktól. Két nagyon eltérő üzemmód, összesen 12+1 jól megtervezett, jókora pálya – végső mérlegnek egyáltalán nem rossz. A grafika ugyan egy kicsit túlzottan négyzetes-rácsos felépítésű, de a szögletesség ellenére a pályák mégis egy város benyomását keltik, köszönhetően a jól eltalált textúráknak és a mozgalmal utcáknak. Mindenfelé emberek rohanganak, tankok állnak az utunkba, repülők támadnak ránk. Ezek kidolgozására jellemző, hogy a yalagos katonák – bár olyan aprók, hogy kis hangyáknak tűnnek – mégis teljesen tökéletes emberi mozdulatokkal vannak animálva, találatot kapva például úgy terülnek ki, ahogy éppen éri őket a lövésünk. A főellen-ségekről pedig még nem is szoltam! A Crime War pályáinak mindegyikén van valami főgonosz, sőt még a pályák felénél is akad egy-egy nagyobb termetű főnök. Hatalmas, fémes felü-

Future Cop LAPD

FEJLESZTŐ: Electronic Arts
KIADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.futurecop.com
MEGJELENÉS: december

Ketgere

Minimum: P133, 16MB RAM
Ajánlott: P166, 32MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: 2/gép, 8/hálózat

Külső/belbes

Látványosság	■
Játszhatóság	■
Szavatosság	■
Zenebona	■

Summa summarum

Két remek akciójáték egy dobozban

végítélet

84%



KARÁCSONYI LÁBBELI



Mit mondjak, az EA Sportsnál dolgozó emberek nem éppen a lustaság mintapéldányai – még alig nyertük meg a franciaországi VB-t a World Cup 98-ban kedvenc csapatainkkal, máris kapjuk az újabb dózist a FIFA 99 személyében. Nem mintha a meglepetés erejével hatott volna rám, hiszen 93 vagy 94 óta töretlenül folyik a fejlesztés, és azóta minden esztendőben, amikor a hosszú, fehér szakállú öregember 6 avagy 8 "szarvaseres" szekerével

tetszőleges bajnokságot/kupát választva kutakodjunk.

Azért igen szép a választék: aki számít, benne van – most kivételesen nem a Szagnévsorról (vagy valami ilyesmiről) van szó, hanem az angol, belga, holland, francia, német, olasz, portugál, spanyol és hogy ne csak az öreg kontinens legyen képviselve, a brazil és az USA-béli pontvadászat elsőosztályú csapatai közül választhatunk. Az utóbbiak szerepeltetése valószínűleg annak okán történhetett, hogy az USA-ban is szeretnének egy párat eladni a programból, mert az ottani bajnokság még nem igazán játszik meghatározó szerepet a világban. Mindegy, addig örülünk, amíg a jenkik rá nem éreznek a foci ízére, mert különben mindenkit megvesznek maguknak és az lesz,

elvágtat az ablak előtt, elhullajt a puttyonyából egy-egy új részt. Ami magát a programot illeti, az alapvető változás mindenképpen a választható csapatok skálájában rejlik: itt ugyanis főleg nemzeti bajnokságokat és az európai kupákat játszhatjuk végig – ergo válogatot-

tak után csak a mint a kosárlabdával vagy a hoki-val: Európában csak másodosztályú amatőrök lézengenek majd a pályákon, mi meg nézhetjük a nagy ritkán képre kerülő (hajnalban kezdődő) élő közvetítéseket, ha igazi játékot szeretnénk látni.

Kicsit elkalandoztam, most tehát vissza az eredeti témához: indíthatunk általunk válogatott csapatokból is kupát és bajnokságot, ez így is van rendjén. Szerepel az European Dream League is, ami ugye mostanában nagy vihart kavart focista berkekben (üzleti körökben pedig méginkább). Egy Európa szupercsapatát tömörítő versenykiírásról van szó, amit az UEFA megtorpedózott, mondván így méginkább megnőne a (pénzügyi) szakadék a titánok és a kisebb csapatok közt. Ez így igaz, azt azonban senki és semmi nem akadályozhatja meg, hogy ezeket fiktiivén lejátszassuk az otthoni PC-nken.

A csapatok természetesen nem csak színükben, hanem játéktudásukban is különböznek, bár ez igazán különböző fokozatokban fog előjönni. A különbözőleg inkább a játékosok sebességén, passzaik pontosságán, lövéseik erején látszik (kapusoknál a reflexen és a háritásokon természetesen). Mindazonáltal ez nem jelenti azt, hogy egy gyengébb képességű gárdával teljesíthetetlen lenne a feladat, csak sokkal nagyobb koncentrációra van szükség.



Meglepetés! (Nem nőknek szól...) Ha jól emlékszem az előző részekre, akkor most első ízben köszönhetünk magyar klubcsapatokat is a sorozatban. Az Újpest a Bajnokok Ligájában (természetesen előselejtezővel), az MTK pedig a KEK-ben indul. A Ferencváros "nagyszerű" athéni vendégjátékának köszönhetően ugye elhullott a selejtezők folyamán, így az AEK Athént találjuk a helyén az UEFA kupa első fordulójában, ami a zöld-fehér híveknek nem éppen jó hír. Az említett két magyar csapat "természetesen" a legszerényebb tulajdonságokkal bíró együttesek közé tartozik – ennek ellenére Professional szinten sem hiszem, hogy nagyobb gondot okozna egy gyakorlott FIFA-nyúzóknak, hogy elhódítsa velük az említett két trófeát. Dícséretet érdemel, hogy az összeállítások 95%-ban stimmelnek, és néha egy-egy magyar nevet is hallunk a közvetítés folyamán. (Pár héttel ezelőtt egy "nagy" béta verziót teszteltem, ott az újpestiek mind négerek voltak, ilyen nevekkkel, mint Mbwamba és hasonlók – azt hittem, a guta üt meg hirtelen, mert már az összes többi BL-





A szláv házirangadó karácsonyi hangulatban zajlik

zetet hagy ki a játékos, itt is kapunk egy rövid animációt – meglehetősen egyszerű. A durva szabályalanság (Q gomb) akkor is használható, ha nem vagyunk akciőközélemben, mert a játékosunk odamegy a legközelebbi ellenfélhez és nemes egyszerűséggel lefejeji. Ez máhára tetszett, bár azért berakhattak volna mondjuk egy kis bokszot vagy köpködést (copyright by Rijkaard), hogy még életszerűbb legyen a dolog... Azért ezzel vi-

gyázzunk, mert gyakran kiállítás a vége. A stadionok Európa legismertebb labdarúgószentélyeinek tökéletes másai – az olyan híres helyszínek, mint az Old Trafford, a Nou Camp, a liszaboni Estadio De La Luz vagy a San Siro mellé bekerült egy pár érdekesség is, mint a trondheimi (Rosenborg), vagy például egy isztambuli stadion (asszem a Galataszeráj pályája) és még sorolhatnám. Összességében kb. húsz pálya áll rendelkezésre. Megváltozott a közönség textúrája is – nem elmosódott szürkés maszat, hanem színes kavalkád, ami így szóban nem tűnik túl biztatónak, de azért látványban jóval élethűbbnek tetszik. Ide tartozik még az az újítás, hogy a Tower nézőpont helyzete egy kissé megváltozott. Én mindaddig ebben játszottam, mert szerintem így volt igazán átlátható a pálya. Igaz, hogy a játékosok kisebbek voltak, de így nemcsak vaktában passzolgathattunk előre, hanem láttuk is a társakat. Most annyiban változott a helyzet, hogy kicsit megnövelték a rálátás szögét, a felső nézőpont javára

az oldalsóval szemben. Elsőre egy kicsit furcsa volt, de 3-4 meccs után már hozzá lehet szokni. Nem túl nagy gáz, és nem is ment a játszhatóság rovására.

Ami a grafikában nem tetszett, hogy szerintem a menük kicsit egyszerűbbek és fakóbbak lettek, mint a World Cupban. A videobetétek természetesen a jól megszokott kiváló minőséget hozzák, minden meccs előtt van egy szép, ám rövid bejátszás a stadionról, és az intro ismét hangulatos.

Magáról a játékmenetről is ejtsünk egy pár szót! Ami legelőször szembejön, hogy jóval gyorsabb és pergőbb lett a játék. Nehezebb fokozaton állandóan passzolgatnunk kell, mert szinte rögtön ott terem az ellenfél és el is veszi a labdát. Javítottak a kapusok teljesítményén is, a tizenhatoson kívülről már nagyon nehéz gólt elérni (megjegyzem, ez a foci fejlődésével egyre inkább így van a valóságban is, bár szerintem a legszebbek a hatalmas távoli bombák). Ezt a két szempontot figyelembe véve, magától adódik a megoldás: a hangsúlyt mindenképpen az összjátékra kell helyezni – ami egy csapatsportnál nem meglepő. Mivel javítottak a passzok pontosságán is,



Valami szöglet ütött a fejembe

csapat névsora stimmel, de szerencsére az esetleges játékos kedvű Viola Warriors tagjai így megmenekültek egy szív-rohamtól.)

Grafikai szempontból (joggal) felmerül a kérdés, mi a jóistent lehet ezen még csiszolni? Szó se róla, a csiszolás pontosan a megfelelő kifejezés, mert "újrafaragni" már nem kellett a már-már tökéletes engine-t. A leglátványosabb észrevehető különbség, az a következő: immár a játékosok arca is animált, tehát amikor kiabálnak a bíróval vagy egymással, lehet látni a szájmozgásukat. Az igazi persze az lesz (FIFA 2005 körül), ha a mikrofonba behallatszanak a szurkolók bájos bekiabálásai, és mindez már le is olvasható az arcukról... Az EA Sports büszkén hirdeti, hogy a játékosok ugyanolyan magasak a játékban is mint a valóságban – ez a játék hevében azért nem annyira fontos, azonkívül kövte hiszem, hogy mind a 220 csapat összes tagját megtámadták volna egy vonalzóval. Bekerült egy-két új csel is az oldalrahúzás mellé. Amennyiben százszázalékos gólhely-



Fejberugdálni az ellenfél kapusát különösen szórakoztató multság, de alkalmasint következményei is vannak

azért könnyebb lesz a dolgunk. Egy szabványos támadás a következőképpen néz ki, mondjuk 4-4-2-es felállásnál: hátulról indítja valaki a csatárokat, majd a két ék elkezd egymással kényszerítőzni, amíg nem ér fel a támadással a legelső középpályás. Ekkor ennek az egyik csatár visszapasszolja a labdát, akire rámozdulnak az ellenfél védői. Mielőtt még odaérnének, már száll is vissza a labda az egyik csatár felé, aki a védelem nagy részét már maga mögött hagyta. Futás, esetleg egy gyors csel (itt mintha könnyebb lenne lefordulni a védőről), és máris a kapussal szemben állunk. Ha addig tudjuk húzni a dolgot, amíg kimozdul, és csak akkor lövünk, 90%, hogy gól, de az esetek jó részében a kapus bevédi az erős lövést (hmm, ez azért a valóságban nem mindig

így van...). Sajnos ezzel el is érkezünk egy sarkallatos ponthoz, mégpedig ahhoz, hogy könnyen sablonossá válhat a játék. Ez azonban (ha gépi az ellenfelünk) sajnos úgy fest, hogy míg a világ világ és a számítógépes adaptációk számítógépes adaptációk maradnak, szám így lesz.

Az audio rész sok változáson nem ment keresztül, így erre nem is térnék ki részletesebben. Annak megitélése, hogy milyen együttes játsza a főcímenét és ez kinek hogy tetszik, az abszolúte szubjektív dolog, a teljesség igénye azonban megkívánja, hogy eláruljam, most a FatBoy Slim (mostanában a Gangster trippin' című melódiával nyomulnak, de itt nem az szerepel) szolgáltatja a hangulatot.

Nos a játék jobb és élvezetesebb lett (a WC98-hoz képest is), de korszakalkotó változásokat azért ne várjunk. Ha azonban a sorozatok rabja vagy (jó értelemben, tehát nem a tv-s szappanoperákra gondolok), mindenképpen jól fogsz járni a programmal. Igazi arcát természetesen csak egy 3D kártya segítségével ismerhetjük meg, de manapság ez már alapkövetelmény. Focikedvelőknek a sorozat legújabb tagja garantált szórakozást nyújt, tovább folytatva a nemes hagyományokat.

K.Z.

(Ha valakinek kedve van esténként modemen küzdeni, hívja fel napközben az 576 Shopot (3590-576) és kérje Gábert!)

FIFA 99

FEJLESZTŐ: EA Sports

KIADÓ: Electronic Arts

WEBSITE: www.ea.com

MEGJELENÉS: megjelent

Ketjere

Minimum: P133, 16MB RAM

Ajánlott: P200, 32MB RAM

3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx

Multiplayer: 2/gép

Külsin/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■■
Játszhatóság	■■■■■■■■■■
Szavatosság	■■■■■■■■■■
Zenebona	■■■■■■■■■■

Summa summarum

A világbanok megnyerte az őszi szezonot is

végítélet

91%



Mivel Fradi nincs, így könnytelen voltam a Dózsával megnyerni a Bajnokok Ligáját

Ha belegondolok, nem is telt el sok idő az NHL 98 megjelenése óta és már a nyakunkon is van az újabb hokiőrület. Szerintem a tavalyi játék hangulatán az EA programozói nem sokat kívántak változtatni, hiszen az már

Ajvő, ez a korong nagyon jön!



úgy is szinte tökéletes volt. Inkább a külalakra próbáltak javítani egy kicsit. Miután a szerkesztőségből hazaérkeztem, az első dologom a gépem atomjaiból való összerakása és a tesztelésre való felkészülés volt. Miután mindezzel megvoltam, magamra zártam az ajtót és egy üveg kóla társaságában nekiláttam a program telepítésének. A játék természetesen a 98-as elődjéhez hasonlóan, csak Win95/98-as környezet alól hajlandó elindulni és mindemellett igényli az új DirectX6-ot is. Indulásakor az Electronic Arts-tól megszkott minőségű intró tárult elém. Szép minőség, pergő akció, dühörgő rock zene – mi kell még?

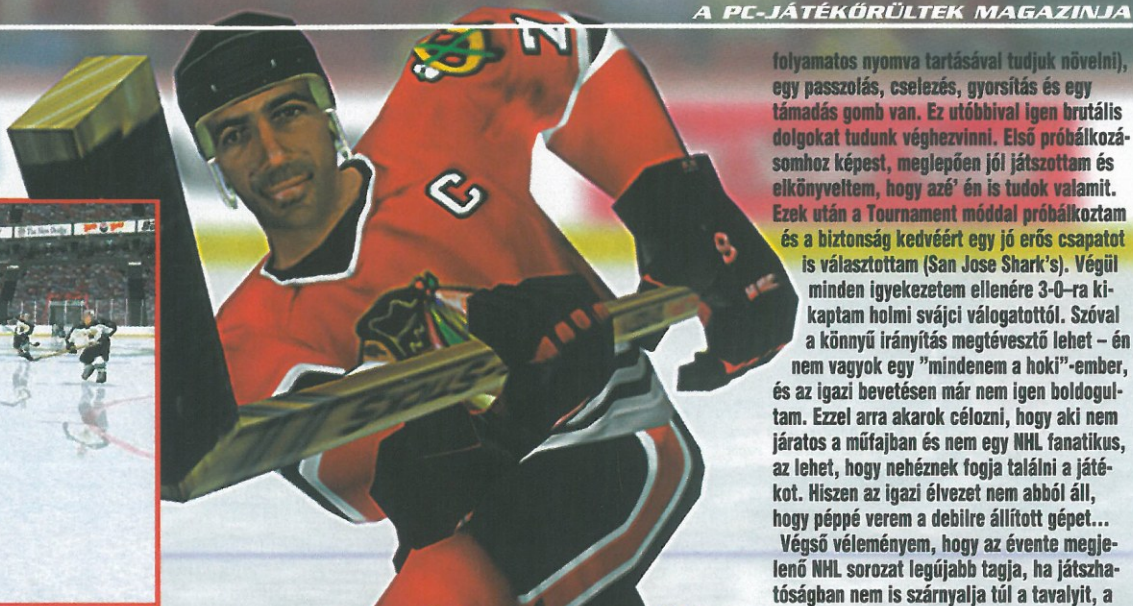
Viszont amint megjelent a menü, nem igazán tudtam mit is gondoljak. Ez lenne az új menü? Kicsit bonyolultnak, túl designoltnak és zavarosnak találtam. Minden ikon pörög, forog, zenél, videót játszik, stb. Szóval nem mindig tudtam hova is kell kattintanom. Az opciók megértéséhez pedig egy szótárt is mellékelhetek volna, mert egy magamfajta, a hokihoz nem nagyon értő laikus ember, nem hiszem, hogy elsőre rájön, mi mire való. Idővel persze sikerült kitalálnom.

Az igazi játékhoz hasonlóan lehetőségünk van különböző taktikai utasításokat adni csapatunknak, mint például játékosaink felállása, támadási stratégiák, védekezés stb. Ezenkívül játszhatunk bajnokságot, részt vehetünk barátságos

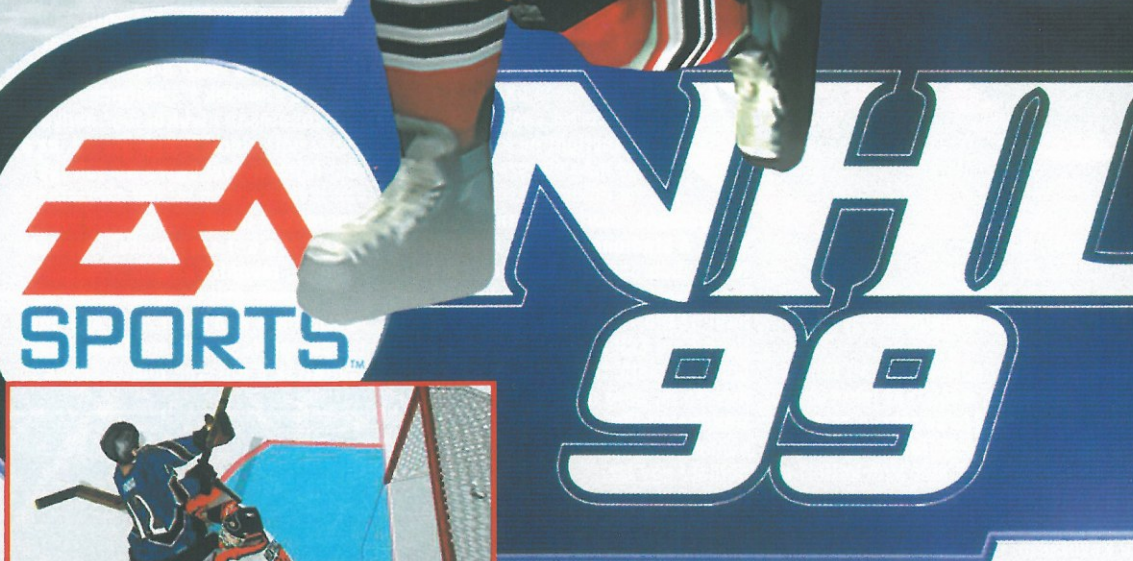
Hélo, kézzel csak a kapusnak ér védenie!



mérkőzéseken, vagy akár gyakorolhatunk is. A hálózati módokról csak annyit, hogy modemen, interneten vagy networkön akár tizenketten is játszhatunk egyszerre. (Viszont hátrány, hogy minden géphez külön kell a teljes CD-s játék.) Az Optionsban a grafika részletességén kívül még a játékszabályokat is módosíthatjuk, kezdve például a játékidőtől egészen a bíró szigorúságáig. Ezek mellett megtalálhatók a hasonló sportjátékokból már jól ismert opciók.



HOKI GÉZA ÚJ CD-JE



Legközelebb inkább a korongra kéne vetődni, és nem a csatára

Lássuk, milyen maga a játék! Miután a Quick game-re kattintottam, a gép egyből a mélyvízbe dobott, egy általa választott csapattal. Ez az, ami leginkább csak arra való, hogy gyors betekintést nyerjünk magába az akcióba. Villámgyors töltés után, máris a stadionban találtam magam, ahol a riporterek folyamatos kommentárja mellett, elhelyezkedtek a csapatok. Ami elsőre a szemembe ötlött, az a grafikai kidolgozás minősége volt, mert ez tavaly óta óriási fejlődött.

A csapatok legnevesebb szereplőit sorra bemutatják, sőt még a nézőtérén viharászó ideetlen tömeg is tökéletesen látszik. (Például egy kis köllök, ahogy ott ül és majszolja a popcornot, vagy a bíró, ahogy "ügyetlenkedik" a jégen.) A játéktér kidolgozásán is csiszoltak a tavalyihoz képest. A jég annyira élhető, hogy szinte megszólal, de



Oh, pardon! Igazán nem akartam...

a legszebb hatást a tükröződés és a reklámok keltik. Marhára tetszett, hogy a jég állapota folyamatosan romlik, karcolódik a korcsolyáktól. Külön érdekesség a szünetekben behajtó traktor,

amely elsimítja és rendbe hozza a pályát. Persze a tökéletes látványhoz elkél egy 3D-kártya is (a játék alapból ismeri a legelterjedtebb kártyákat). Ennek előnyeit azt hiszem nem kell ismertetnem. Szóval a grafikával teljes mértékben meg voltam elégedve.

A "himnusz" meghallgatása után, azonnal indult az akció. Valami csoda folytán elsőre megtaláltam a kezelőgombokat, amiből hál'istennek nincs túl sok. A mozgáson kívül, csupán egy ütés (amelynek az erősségét a gomb

grafikai újítások miatt mindenképpen érdemes megnézni. Hoki rajongóknak természetesen kötelező!

ET

NHL 99
FEJLESZTŐ: EA Sports
KIADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.easports.com
MEGJELENÉS: megjelent
Ketycere
Minimum: P133, 16MB RAM
Ajánlott: P200, 32MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx, ATI Rage 3D
Multiplayer: 2/gép, 12/hálózat és Internet
Külső/belső
Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum
Az irányítás kicsit nehézkes, de a látványtól még Wayne Gretzky is otthon érzi magát

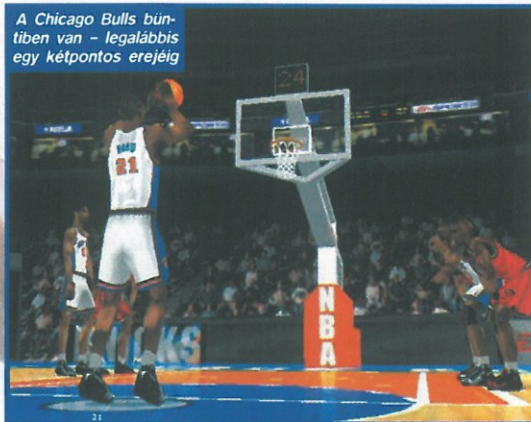
végítélet
91%

Az Electronic Arts libasorban megjelent sportjátékai közül most a kosárlabda rajongók istene látogatott el hozzánk, hogy megmutassa bájjait. Bár az intrónál hanyatt vágódtam a gyönyörtől (hát igen, tudnak ezek a fiúk, ha nagyon akarnak), sajnos azonban a játék közben sokkal kevesebbet éreztem azt a bizonyos tv-közvetítések nyújtotta hangulatot. Felálgolásom rögtön leáldozóban volt, amikor megírtam, illetve nem láttam meg a

denféle grimaszokat vágnak és mérgelednek, ám ha mi hajtnak végre sikeres támadást, csapatunk láthatóan örömmámorban úszik. Minden embernek megvan a sajátos stílusa és mozdulatai – a speciális mozgásokról pedig nem is beszélve. Ha rendelkezünk 3D-kártyával, akkor különösen szépen festenek a játékosok arcai. Visszajátzásakor rá is zoomolhatunk az emberekre és közelről is megcsodálhatjuk izomkötegeiket. Amerikában a kosárlabdát nem csupán játékként kezelik, hanem egyfajta showmüorrá nőtte ki magát. (Akkorává, hogy – az ismert események fényében – esetleg el is marad az idei szezon...) Óriási stadionok, csillogó parketta, ritmusos zene, bájos pom-pom girlök és Jack Nicholson... Persze a játékosok is gondoskodnak a megfelelő hangulatról, hiszen mindegyikük erős karaktervonásokkal rendelkezik és ennek

gurálása. Nem mondom, elég sok van belőlük! Külön billentyűk vannak a taktikai lépésekre, a speciális védekezési formációkra és az extra mozgásokra is. Ezek alapban nem aktívak, nekünk kell kiválasztanunk, ha használni kívánjuk őket. Nem kell megjedni, nekünk elég lesz törődnünk kiválasztott emberünk irányításával, a többi stratégiai dolog általában megfelelően van beállítva. Elég megjegyeznünk hol található a passz, az emberváltás, a szerelés és a dobás gomb. A dobás erősségét és pontosságát a billentyű nyomva tartásával tudjuk szabályozni.

A Chicago Bulls büntében van – legalábbis egy kétpontos erejéig



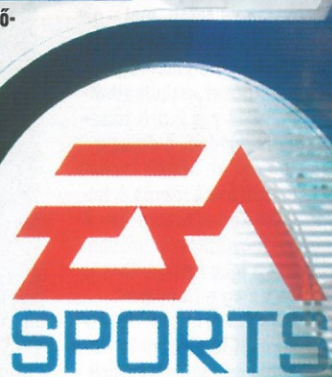
hiába a 3D-s fejek, az odailó hangok, meg a csúszsüper grafika, hogy ha a hangulat nem az igazi. Ez nem azt jelenti, hogy nem tudod beleélni magadat a játékba, hanem egyszerűen ez nem adja vissza a valódi TV-s közvetítések hangulatát. Az intró alatt

Zsák, zsák, teli zsák...



menüt. Egyrészt kissé álmatagon töltődött be, másrészt becsuktam a szemem olyan csúnya volt, bár szó se róla mindent a helyén találtam. Nem a választható menük hiányossága okozott lelki sokkot, hanem mindezeknek a megoldása.

Míg az NHL99-nél a túlzott pompára figyelünk fel, itt a fejlesztők átesetek a ló túlsó oldalára. Az egész kezelőfelület szó szerint kopár és kidolgozatlan. Szörnyülködésemben elvesztve józan ítélőképességemet, gyorsan a Startra kattintottam. Itt természetesen a szokásos beállítások következtek: csapatválasztás, kezelő billentyűk, stb. Nem tétováztam sokáig, gyorsan a Playre mentem. Elindult az újabb hosszú várakozás a töltésre. De ekkor valami csoda történt, megkezdődött a kommentár és megjelent a játék. Itt láthatjuk a készítőik által beharangozott óriási újítást, a valódi arc-textúrákat és az igazi NBA játékosok által digitalizált mozgásokat. Az Electronic Arts egy újfajta grafikai elem kikísérletezésével próbálkozott, ami nem a tavalyi játék idétlen fényképes megoldását használja, hanem egy régebbi módszerüket tökéletesítették. Ez pedig az emberek teljesen virtuális ábrázolása. Ez annyit jelent, hogy minden játékosnak elkészítették a 3D-s mását, vagyis a programozók így rengeteg arckifejezéssel ruházták fel az adott embert. Például, amikor az ellenfél pontot szerez, embereink min-



NBA LIVE 99

A Féreg és a többiek

megfelelően lélegzetelállító mutatványokra képesek. Ha csak az intrót nézzük, máris betekintést nyerhetünk ebbe a sajátos világba.

A tavalyi játékhoz hasonlóan itt is négy nehézségi fokozat van, a nehéz fokozaton túl egy Super-Star lehetőség is van azoknak, akiknek a már szinte lehetetlen "All Star" is kevés. A játékmódok között szokás szerint játszhatunk bajnokságot, rájátszást, baráti mérkőzéseket és ezeken felül még van mód a 3 pontos dobások gyakorlására is. A kosárlabda fanatikusoknak talán legvonzóbb opció lehet a statisztikák szobája. Itt visszanézhetjük a mérkőzések eredményeit 1980-tól egészen napjainkig, emellett itt található a játékosok egyéni eredményei és a csapatok összehasonlító adatai is. A bevetés előtt még természetesen hátra van a csapatunk kiválasztása és a kezelőbillentyűk konfi-



De jó is lenne, ha a center már a helyén lenne!

még reménykedtem, hátha az új megoldással sikerül igazi élelet lehelni a sportolókba és ezáltal tökéletesen életszerűvé válik a játék. Sebaj, talán majd jövőre...

ET

NBA Live 99

FEJLESZTŐ: EA Sports

KIADÓ: Electronic Arts

WEBSITE: www.ea.com

MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 16MB RAM

Ajánlott: P200, 32MB RAM

3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx

Multiplayer: 2

Külső/belsőcs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

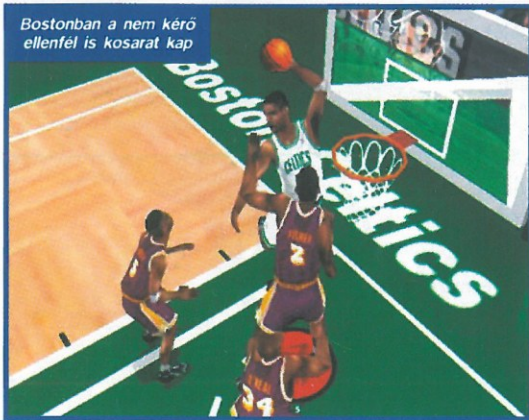
Summa summarum

Műfajában természetesen a legszebb és a legjobb – de a cél a tökély, és ez még nem az

végítélet

87%

Bostonban a nem kéri ellenfél is kosarat kap



T
R
E
P
A
S
S
E
R

Crichton megálmodta, Spielberg megalkotta, többmillió néző pedig megcsodálta: a Jurassic Park első és második része úgy könyv alakban, mint a filmvászon elképesztő sikereket ért el. A világon kész mánia lett úrrá, hirtelen mindenki nagy érdeklődéssel fordult az őslénytan felé. Az már mára bebizonyosodott, hogy az őnjelölt paleontológusok tábora minden vacakra vevő, ami a Jurassic Parkkal kapcsolatos. Hát még ha egy olyan "vacakról" beszélhetnénk, amivel virtuálisan be lehet hatolni ebbe a képzeletbeli világba. A Trespasser alkotói – nem véletlenül – ezt tűzték ki célul. Immár hónapok óta ezt ígérték: "a Trespasser az első olyan játék, melynek engine-je teljes mértékben a valós fizika törvényeire alapszik. A tárgyak realiztikusan viselkednek, kölcsönhatásban vannak a környezettel, csakúgy mint a valós világban. Bármit lehet például fegyverként használni. A valóságtól elrugaskodott, labirintusos elrendezésű játékmenetnek ezzel végleg beakonyult." – állítják. Na persze egy játék promóciós anyagától nem is lehet mást várni, hiszen – mint tudjuk – minden szentnek maga felé hajlik a keze.

nőszemély, a la Tomb Raider. Anne éppen Costa Ricába tart, ámde repülője váratlanul meghibásodik – éppen a hírhedt őslénypark B. telepe fölött. A szerencsétlenség után Anne-nek nincs más választása: át kell vágnia a vérengző dínóktól hemzsegő szigeten, és valami kiutat kell keresnie a jobb napokat látott kutatóközpont romjai között.

Miután a rövid intro lepergett a fenti eseményekkel, ott találjuk magunkat a sziget partján – körülöttünk a repülő roncsai. A játék szemlátomást a film

Az igen combos kalandorlány csuklójából viszi az olajshordókat



nem találjuk a futás gombját. A második kellemetlenség, hogy megtaláljuk ugyan, de ennek hatására is csak vándorozunk a hősnőnk. Nos, akkor boncolgassuk inkább az állítólag "forradalmi" játékmenetet. A Trespasser valóban nem egy Turok-klón: itt a dínók jóformán csak epizódszerephez jutnak. Az igazi szenzáció maga a terep, ami – ezt el kell ismerni – valóban minden eddigi játéknál "interaktívabb". Eldöntögethetjük az olajshordókat, pakolgathatjuk a faládákat. Talán egy kicsit túlságosan is interaktív minden. A dolog a következőképpen néz ki: bármit teszünk a játékban, mindent a szó szoros értelmében manuálisan kell elvégeznünk. A bal egérgombbal kinyújthatjuk hősnőnk jobb karját, majd a jobb egérgombot lenyomva foghatjuk meg a tárgyakat. Mindent így foghatunk a kezünkbe, beleértve a fegyvereket is. Egyszerre két dolog lehet nálunk: egy tárgy hősnőnk övére felakasztva, egy tárgy pedig a kezében. Eleinte ez a "karos" megoldás nagyon mulatságosnak és szórakoztatónak tűnik, ám amikor már valami komoly feladatot akarunk elvégezni, mint mondjuk megfelelő helyre betámasztani egy tuskót, akkor észrevesszük, hogy mennyire irányíthatatlan ez a játék. Hősnőnk kinyújtja a kezét, megfogja egy hosszú farönk végét, és könnyedén a magasba emeli – a Toldi Miklós-versenyen Anne toronymagas esélyes lenne. Az irányíthatatlanság szemléltetésére pedig talán a legjellemzőbb mozzanat az, amikor az asztalon hever néhány pisztoly. Odanyúlok az egyikért, ám ahelyett, hogy elvenném, lelököm a földre – mintha valami mozgássérültet alakítanék. Sok gyakorlás kell ahhoz, hogy a távolságot jól fel tudjuk becsülni, és hogy mindig a megfelelő szögben nyúljunk a tárgyakért, de szerintem egy játék nem egészen ettől lesz interaktív. De az volt a "legnagyobb" élményem, amikor hátráltam egy Velociraptor elől és beütöttem valamibe a könyökömet. Hát nem elejti ez az átkozott nőszemély a pisztolyomat!? Elismerem, ez a játék aztán nagyon ölethű! Csak azt nem tudom, mi ilyenkor a teendő? Talán keljek birokra a dínóval? Minden tárggyal lehet mondjuk csapkodni, de ezekkel inkább csak hergeljük, semmint megöljük támadóinkat. A tárgyak elejtésénél vagy lerakásánál még rá-



Hess innen, te rondaság, mert megmondalak a Spielbergnek!

eseményein alapszik, hiszen ahogy elindulunk a sziget belseje felé, a vadászok által hátrahagyott dzsipek maradványaiba botlunk. (A könyvben ugyebár nem is voltak vadászok.)

Hősnőnket a saját szemszögéből irányíthatjuk, nézelődni az egérrel lehet. A Lara-féle poligonbabákért rajongó játékosok mindjárt elidőzhetnek a lefelé látható dolgoknál (egészen pontosan

két dolognál), ami mint kiderül nem is olyan pervers dolog, lévén, hogy a játék alkotói egészen rendhagyó energia-kijelzőről gondoskodtak. Anne bal domborulatán egy diszkrét tettkő látható, ami egy szívet formál. Ez a szív úgy színeződik ki vörösré, ahogy sérülünk. Eredeti megoldás az tény, mellesleg pedig nagy-nagy hülyeség, hiszen a küzdelmek közben nem engedhetjük meg magunknak azt a luxust, hogy lefelé tekintgessünk – márpedig általában ilyenkor nem árt tudni, hogyan is állunk.

MINT VAK A POHARAT...

Szóval ott tartottunk, hogy elindultunk a sziget belseje felé. Az első kellemetlenség, hogy

Jaj! Hova ejtettem a Trespasser CD-met?

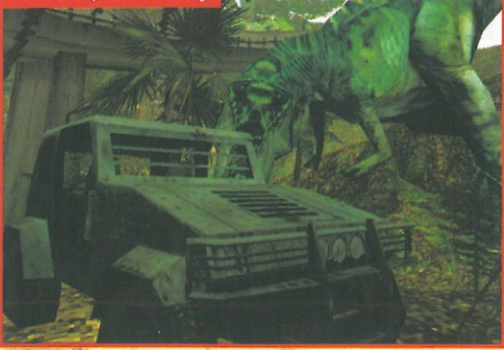


Szerény véleményem szerint például még várát magára az az alkonyat...

A KÖRNYEZET

A Trespasser sztorija valamikor néhány évvel a Lost World eseményei után játszódik. A főhős egy bevaló

Állóképnek tényleg nem rossz. "Mozgásban" már kevésbé épületes látvány



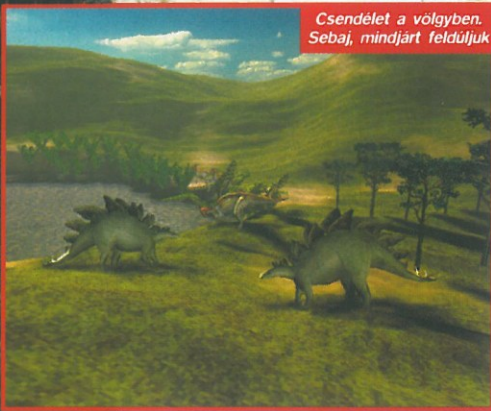
Dinóm

adásul az is idegesítő, hogy a gyenge kód miatt a poligonok sokszor átcsúsznak egymáson: például besüpped a puská a talajba, mire nyomban kérészt vethetünk rá.

Nem akarok idegen tollakkal ékeskedni, de valahol azt a nagyon tafáló kifejezést olvastam a Trespasser játékméretéről, hogy ez egy "kar-szimulátor". Hát valóban: a feladataink abból merülnek ki, hogy ládákat kell pakolgatnunk, hogy aztán azokon felmásszunk, néha pedig pallókat kell kitérítanünk, amelyek mérleghinta módjára viselkednek. És hogy mit érünk mindezzel? Mire jó az, hogy felmászunk egy rakás láda tetejére? Nos kérem: felvethetünk egy újabb fegyvert, és tovább-mehetünk.

"BONYOLULT" FELADATOK

Az alkotók 15 négyzetkilométernyi



Csendélet a völgyben. Sebahaj, mindjárt feldőlünk

bejárható területet ígértek, továbbá a nyílt, szabadtérsi helyszínek miatt az ún. labirintusos rendszer felszámolását. Nos, ez majdnem igaz, de van a dologban egy kis trükk! A játékban ugyanúgy vannak falak, csak azok láthatatlanok: hősnőnk a meredekebb lejtőkön egyszerűen nem hajlandó felkaptni. Az összképet tehát egyáltalán nem nevezném

forradalmian új-

nak, sokkal inkább sivárnak. Először vannak a hasadékok és a sziklák, amiknek ládáik segítségével kell átkelnünk; aztán vannak kapuk, amikhez kulcsokat kell keresnünk –

ennyi a változatosság.

Van ugyan néhány kitérő (néhány plusz láda feladat), de azok csak újabb pisztolyhoz vagy puskához vezetnek, szóval nem muszáj őket bejárni. A játékmenet másik óriási hibája, hogy szinte zavartalanul végiggyalogolhatunk a helyszíneken. A dinók közül többnyire csak a Velociraptorok támadnak meg minket, akikre azonban egy-egy fejlődés kellő hatást gyakorol. Esetleg csapdát is állíthatunk –

de minek, ha egyszer egy shotgunnal könnyebben meg lehet oldani a problémát? Ha pedig nincs nálunk fegyver, sokszor minden további nélkül meglöghatunk az üldözőink elől – a Velociraptorok a hírüket meghazudtolva roppant lassúak. A mesterséges intel-

mond prof) és Minnie Driver. A szövegek azonban nem egészen passzolnak a cselekményhez. Hammond professzor visszaemlékezései bizonyos pontokon áthaladva jutnak hősnőnk eszébe, de sokszor nem értenek, mi alapján. Vannak egyébként még más



Ideje lesz meggyőzni ezt a T-Rexet, hogy sokkal kevésbé vagyunk finomak, mint az első látásra tűnik

légia bizonyos szempontból tényleg elég jó: például a ragadozók rátámadnak a növényevőkre, s így lerázhathatjuk őket magunkról (mellesleg megesk, hogy a csatában ezután a növényevők győznek); de ugyanakkor néha ostobának tűnnek az állatok: belelövünk mondjuk egy lakmározó dinóba, mire az ránk sem hederít.

SOK HŰHŐ SEMMIÉRT

A grafika nem rossz, de távol áll a kitűnőtől. Mellesleg nem tudom, hogy az előzetes screenshotokat milyen konfigurációról készítették, de egy Voodoo 1-es kártyával a látvány nem éppen frenetikus. Alaktalan pontthalmazokból alakulnak ki a tereptárgyak, és a metamorfózis sajnos csak akkor fejeződik be, amikor már teljesen közel van hozzánk az adott dolog. Hány-szor hittem azt például, hogy egy tárgyat látok a távolban, mire közelebb lépve csak egy kő bontakozott ki. A távoli kontúrokból egyszerűen nem lehet kivenni semmit: nem lehet tudni, hogy mondjuk egy legelésző Triceratopsot látunk, vagy egy rozsdás kocsi-roncot. A grafika sebessége sem lélegzetelállító. Bár a játék már használja az AMD K6-2-es processzorok 3DNow! utasításkészletét, ez annyira nem látszik meg rajta. Ha egy dinoszaurusz is bent van a képen, még a legerősebb konfigurációkon sem lesz sima a képfrissítés. (Két dínóról pedig már ne is beszéljünk...) A röhej pedig az az egészben, hogy még a belső helyszíneknél sem változik a helyzet, noha azt hinné az ember, hogy egy-két falat könnyebb kirajzolni, mint több tucat pálmafát. Egyébként két igazi híresség szinkronizálta a játékot: Richard Attenborough (az eredeti Ham-

hangok is, olyanok, amiket egy az egyben a filmből vágtak ki. Az egyik partszakaszra például abból kéne ráismernünk, hogy a filmben látott kislány (akit a kis Compyk támadtak meg) monológját hallhatjuk. Úgy érzem, egy kicsit hatásvadászok lettek ezek a betétek. Szánalmas, ahogy mondjuk a Brontosauruszok megjelenésekor a "poligonhegyek" ellenére hősnőnk ugyanolyan csodálkozást vág le, mint Sam Neill a Jurassic Park elején – ráadásul ugyanaz a zene is festi alá a jelenetet. A dinók hangja viszont elég jó, kár, hogy ugyanúgy hallani őket öt méterről, mint százról.

A nagy várakozás után a Trespasser szinte semmiben sem felelt meg a kívánalmainknak: akciójátéknak gyenge, kalandjátéknak pedig kevés. Levonhatjuk a tanulságot: interakcióból is megárt a sok.

Trespasser

FEJLESZTŐ: Dreamworks Interactive

KIADÓ: Electronic Arts

WEBSITE: www.trespasser.com

MEGJELENÉS: megjelent

Ketycere

Minimum: P166, 32MB RAM

Ajánlott: P266, 64MB RAM

3D-gyorsító: Direct3D, Power VR

Multiplayer: nincs

Külső/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Interaktív ládarakosgatás, ami 300-as procival és Voodoo2-vel is szaggat. Ráadásul unalmas is

végítélet

65%

ndánom erőművekre

A föld, a levegő, a tűz és a víz: a letűnt korokban ezeket tartották a világot alkotó négy elemnek. De vajon létezik még egy ötödik elem is? Luc Besson, a kitűnő francia filmrendező szerint igen. Az Ötödik Elemet már több mint egy éve játsszák a mozik, úgyhogy aligha hiszem, hogy akadna olyan olvasónk, aki még nem hallott volna róla. Besson – jó szokásához híven –

dolgot, ezt a tömény sötétséget nem érdekli se pénz, se hatalom – csakis a viláosság kioltása és az élet kiirtása foglalkoztatja. Az ősi idegenek, a Mondoshawanok azonban már régóta tudják a titkát, miként lehet a gonoszt megfékezni. Négy különleges követ őriznek, és egy tökéletes lényt: ezeknek az egyesítésével lehet a gonosz terjeszkedését megállítani. Az öt elemet 1912-ig itt a Földön, egy egyiptomi szentélyben őrizték, de mivel féltő volt, hogy az akkor küszöbön álló világháborúban esetleg megsemmisülnek, a Mondoshawanok magukkal vitték őket. 2259-ben az emberiség a szokásos hétköznapjait éli, amikor ismét bekövetkezik,

hogy a kövek nem voltak rajta. A tökéletes lénynek viszont csupán az egyik keze marad meg: ennek DNS-szerkezetéből próbálják a földi Nucleolab laboratóriumban a testet regenerálni. Szerencsére a lény DNS-e egyedülálló, még az emlékezetet is megőrzi: így végül újra tudják alkotni Leeloot – Besson forgatókönyve szerint ez a vörös hajú lány testesíti meg a tökéletes lényt, vagyis az Ötödik Elemet.

A Mangalore-ok megbízója, az ördögi Zorg viszont nem hagyja ennyiben a dolgot. A pszichopata fegyvergyáros – bár valószínűleg maga sincs tisztában vele – a gonosznak dolgozik, s mindenáron meg akarja kaparintani az öt elemet. Az eszelős bűnözőt már csak egy ember állíthatja le: Korben Dallas, az egykor volt katona, jelenlegi taxisofőr...

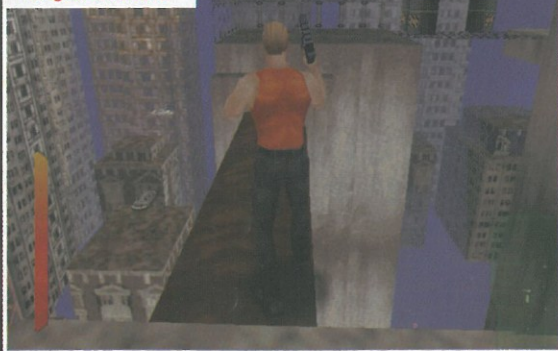
MEGÚJULVA, TOMB RAIDER-KÖNTÖSBEN

A film alapján készült játék ugyan ezen történeten alapul, bár nem igazán szorosan, mert a készítők alítólag nem akarták túlzottan szűk korlátok közé terelni a cselekményt. A filmben például Korben és Leeloo csak véletlenül ismerkedik össze, míg a játék mindjárt azzal kezdődik, hogy Leeloo regenerálását a Mangalore-ok megszakítják, és nekünk Korbent irányítva vissza kell foglalnunk a laboratóriumot, ahol el kell indítanunk a gépeket. A játék 15 küldetésében – a fel-

játékmenet ötletét, ők maguk jellemezték eképpen a művüket: "mi egy Tomb Raideres szemszögből mutatjuk be az Ötödik Elemet, mindvégig a központi karakterre koncentrálván". Hősiünket (avagy hősnőnket)

tehát külső nézetből látjuk, de a mozgáskészlet sajnos közel sem olyan bőséges, mint Lara esetében. Például nem nagyon lehet megkapaszkodni a rövidre sikerült ugrásoknál (bár igaz, hogy Leeloo legalább csimpaszkodni tud). A teendők amúgy elég szokványosak: hosszú folyosókat kell bejárni, járatokat kell felfedezni, lézerrácsok kapcsolóit kell megkeresni, és persze platformos, ugrálós részek is vannak szép számmal. A két szereplő között a legnagyobb különbség az, hogy míg Korben a lőfegyvereket részesíti előnyben, addig Leeloo inkább egy kiadós verésnek a híve. Korbennek kifogyhatatlan munícióval

A trójai palló segítségével átcsempésem magam a tetőkön



ismét valami egyedül alkotott: megmutatta, hogy nem csak Hollywoodban lehet látványos filmet készíteni, és hogy még egy akciófilm is rendelkezhet mondanivalóval.

Ugyan csúf bácsik lődöznek rám, de "pajzsmirigyeim" még elég jól tartják magukat



A SZTORI

Elég meglepő, de Besson – saját bevallása szerint – még csak 16 éves volt, amikor megálmodta az Ötödik Elem történetét. A film nem éppen egy szokványos sci-fi, mert bár a jövőben játszódik és földönkívüliek is vannak benne, azért mégis inkább bizonyos misztikus erők harcáról szól, a Jó és a Gonosz összecsapásáról. A történet szerint minden ötezredik évben a szintiszta gonosz képessé válik arra, hogy áttörjön a mi világunkba. Ezt a

aminek be kell következnie. A vezető politikusok eleinte nem hallgatnak Vito Corneliusra, a Mondoshawanok földi papjára, de aztán belátják, hogy csakis az ő segítségével lehet megmenteni a Földet. A Mondoshawanok hajója hamarosan meg is érkezik a fedélzetén az értékes rakomány, csak hogy valami közbejön. Mangalore zsoldosok támadják meg a hajót, ami csaknem teljesen megsemmisül. Még szerencse,

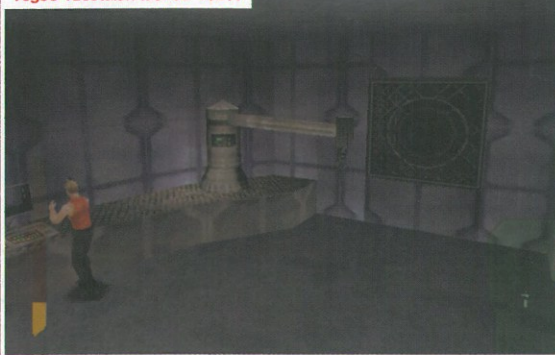
Mint Leeloo példája is mutatja: aki robotokkal focizik, annak eltörik a lábfeje (legalábbis úgy fest a dolog)



LARA BABA NINJA

FIFTH ELEMENT

A klaviatúra birizsgálása a lengőkaron keresztül mindjárt végső ráctalanításhoz vezet



adatoktól függően – vagy Korbent, vagy Leeloot irányíthatjuk, illetve vannak olyan miszsiók is, ahol szabadon választhatunk szereplőt. A cél: összeszedni az öt elemet, és elküldeni a gonoszt még 5000 évig szunyókálni. A készítők nem rejtették véka alá, honnan merítették a

észre, hogy az a lényeg, minél távolabbról vegyük észre az ellenfelet, s onnan kezdjük el tüzelni – közelről alig pár lövéssel végeznek velünk. Néha ezért nem árt óvatosabban mászkálni: a lopakodáshoz az S-bilentyűt használjuk. Ezenkívül hasznos dolog, ha le tudunk bújni mond-

rendelkező pisztolya van, s később még egyéb fegyvereket is felvehet mellé – ez utóbbihoz azonban korlátozva van a lőszer. Tüzelni a Ctrl-lal lehet, a fegyverek között váltani pedig az 1,2 gombokkal. A tüzpárbajoknál úgy vettem

duk egy láda mögé (W), és annak fedezékéből eregetjük az áldást. Bár Korbennel is lehet közelharcnál verkedni, nála ez nem annyira lényeges. Leelooval viszont mást nem is tudunk tenni, ő a lövés gombjára már eleve rúgni

fickó vár ránk – hasznos lehet még Leeloo speciális mozdulata is (Előre+Shift+Ctrl). A speciális mozdulatnál Leeloo a pszichotikus energiáját mozgósítja, ezért ezt csak akkor vehetjük igénybe, ha fel vagyunk töltődve ilyen energiával.

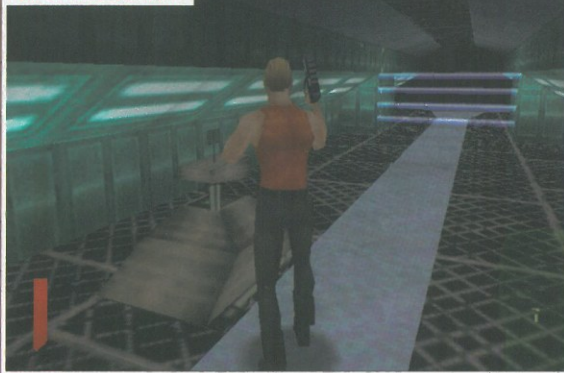
A pályákon elakadni szinte lehetetlen: mindig felfedezhetünk egy eltolható falat, vagy egy kitörhető rácst. A Fifth Element tehát egyáltalán nem tartozik a bonyolult kihívások közé, de ez nem jelenti azt, hogy nincs benne néhány tetszetős megoldás. Több helyen gépeket kell használnunk, mint amikor mondjuk egy robotkarral kell kitörnünk egy rácst. Vagy említhetném a lézerrácsokat is: nem mindig szükséges megkeresni a kapcsolójukat, előbb

fog.

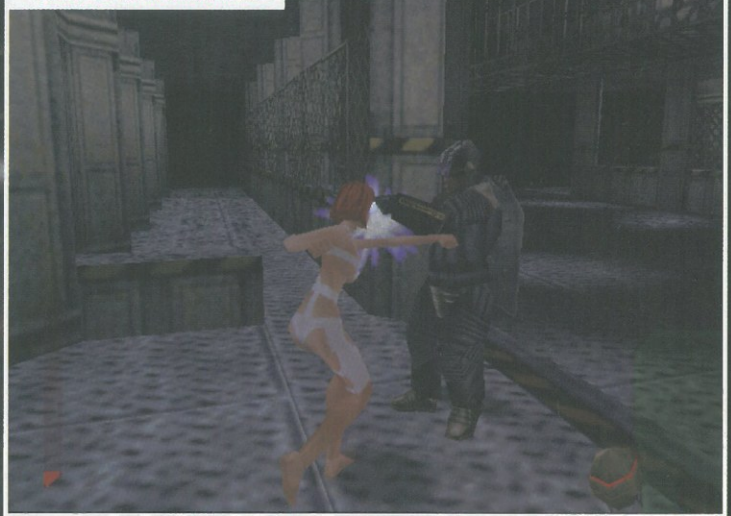
Ez azonban nem jelenti azt, hogy veled esélyünk sincs a továbbjutásra, sőt – éppen ellenkezőleg!

Amikor veled vagyunk, nemigen támadnak ránk löveggel: a második pályán a rendőrök például csak elektromos sokkolót használnak. Leeloo ütéseiből (Shift) és rúgásaiból pedig (Ctrl) kész kombókat állíthatunk össze, majdnem olyanokat, mint a Virtua Fighterben. A Spaceszel melleleg védekezni is lehet. Gyakran a hátunk mögől ér minket a támadás, ajánlom tehát mindenki figyelmébe megfordulás billentyűjét is! (numerikus 5) Nagynagy hasznát vehetjük

Mikrobi távoli rokonát öngyilkos akcióra indítjuk a lézercapu ellen



A sokkoló nem túl kemény fegyver – Leeloo ökle már sokkal inkább



Fhloston lúshajón keresztül az egyiptomi templomig valamennyi lényegesebb helyszín megtalálható a játékban. Egyes 3D-s modelleket mondhatni a filmből emeltek ki, hiszen a Kalisto a Digital Domainnel, a

helyszíneknél pedig jó messzire ellátni. A játék három nehézségi szintje korrek, bár engem egy icipicit zavart, hogy nem lehet menet közben állást menteni. Azért csak icipicit, mert amúgy van bőven élet, és meghalásnál nem kell előlőről kezdenünk mindent. Már csak azért sem nehéz a játék, mert az ellenfelek sokszor nagyon hülyén viselkednek. Bizony az AI nem a legfényesebb: ha például nagyon távolról, lesből sikerül eltalálnunk valakit, az illető egy helyben megvárja, míg szépen lemészároljuk. De azok a figurák is "okosak", akik még a lépteiket sem gyorsítják meg, amikor beléjük eresztünk néhány golyót. A 5th Element tehát közel sem üti ki a Tomb Raidert a nyeregéből – nem is igazán mérhető hozzá. Lehet, hogy ha a filmmel együtt jött volna ki, több lelkesedéssel szótam volna róla, de egy év elmúltával már a cím sem hat rám annyira, hogy egy jó közepes "érdemjegynél" sokkal jobbra tartsam ezt a játékot.

V.Z.

CS VESZÉLYBEN

THE FIFTH ELEMENT

még a gránátoknak is, amiből többfelét találhatunk. Ezek között úgy válthatunk, mint Korbennél fegyvert, és ezután a Tabbal hajíthatjuk el őket. Különlegesen kényes helyzeteknél – mint amikor mondjuk egy lézersugár alatt kell átkúsznunk, és a túloldalon egy rakás gaz-

nézzünk szét, hátha találunk valamit a közelben, amivel bezavarjuk a sugarakat. Amúgy egy jótanács: ha valamit szét lehet törni, az törjük is szét! Sosem lehet tudni, honnan kerül elő egy elsősegélycsomag, vagy bármilyen más tárgy.

UGYANAZ, DE MÉGIS MÁS

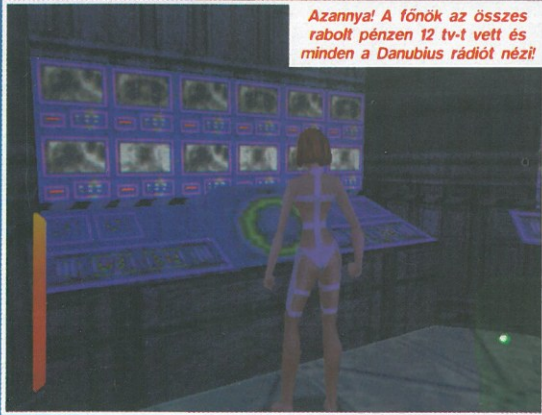
A játékot fejlesztő Kalisto munkatársai mindent megkaptak a film készítőitől, így a helyszínek valóban olyan stílusúak, amilyeneket a filmben is láthatunk. A Zorg főhadiszállástól kezdve a

film speciális effektusaiért felelős céggel is kapcsolatban állt. Ráadásul – mivel tényleg minden grafikai tervet megkaptak, olyan helyszínek is szerepelnek a játékban – ami a filmbe végül nem is került be (ilyen állítólag az a rendőrállomás is, ahonnan Leelooval kell kiszabadítanunk Korbent). Egyes hírek szerint még a szinteket összekötő videóban is vannak olyan jelenetek, amik csak itt láthatók, bár az igazat megvallva, én nem vettem észre efélét. Az viszont feltűnt, hogy Bruce Willis még véletlenül sem bukkan fel a kiálló jeleneteken: ő ugyanis 10%-ot kért volna az eladás nyereségéből... Bruce-t egyébként nem csak a videókból hagyták ki: a poligonos szereplő sem hasonlít rá. Az igazat megvallva amúgy nem igazán tetszettek a filmbetétek, szerintem túlzottan erőltetettek. Érzésem szerint vagy jobban kellett volna a filmhez igazodni, vagy a rendelt jeleneteket kellett volna kifejezetten a játékhoz készíteni. Így viszont csak össze-vissza vagdoszták az eredeti mozi, és sokszor nem is érteni, hogyan kapcsolódik a videófilm a cselekményhez.

AZ ÉRTÉKELÉS

A pályák grafikailag nem rosszak, de nincs rajtuk semmi különleges. Pontosan olyan az összkép, amilyen az egy gyorsító kártyával minimum elvárható: a belső tereknél szépen árnyékolnak a folyosók, a külső

Azannya! A főnök az összes rabolt pénzen 12 tv-t vett és minden a Danubius rádiót nézi!



The Fifth Element

FEJLESZTŐ: Kalisto
KIADÓ: Ubisoft
WEBSITE: www.thefifthelement.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketgere

Minimum: P166, 16MB RAM
Ajánlott: P200, 32MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, Power VR 3D
Multiplayer: nincs

Külső/belücs

Látványosság	■
Játszhatóság	■
Szavatosság	■
Zene/bóna	■

Summa summarum

Egy királyi film szerényebb játékváltozata

végítélet

76%

Kétféle 3D-játék készítő cég létezik: az egyik körbenéz a 3D-s motorok piacán, kiválasztja a neki legjobban megfelelőt, majd mélyen a zsebébe nyúl (érts itt százekeket, dollárban), licenceli a motort, majd fejlesztgeti, kalapálja, s jó esetben előbb-utóbb megszületik a nagy mű.

A másik féle inkább a szellemi tőkébe fektet, mint egy már meglévő motorba: néhány programozó vad kódolásba kezd, s ha minden jól megy néhány év alatt összejön egy kornak megfelelő kinézetű, sebességű játék.

A Shogo készítői az utóbbit választották. Ez mindenképp elismerést érdemel, s jelen esetben dicséretet is.

Előljáróban annyit, hogy a grafika minősége az Unrealt nyal-

ve az volt, hogy kifejleszt egy szabadon használható 3D-s fejlesztői környezetet, mellyel aztán boldog-boldog készíthet programokat, s licenctdíj nélkül terjesztheti. Az egészet a DirectX csomag részének szánták. Ez végül nem történt meg – a Microsoft a magas költségek miatt elvetette az ingyenes variációt, s így folyt tovább a fejlesztés. A magas költségek XY vállalat szempontjából teljesen hihetőek, de a Microsoft eseté-

Kedvünkre választhatjuk meg játék közben, hogy saját szemszögből követjük az eseményeket, vagy külső nézetből. Utóbbi esetben kétségtelenül látványosabb a játék, de egyben nehezebben is kezelhető, bár a célkereszt ilyenkor is használható. A történet több oldalt is megtölt a kézikönyvben, a lényege röviden az, hogy a UCA társaság a Croinan bolygón egy új energiaforrást fedezett fel, s ezzel megkezdődik ennek a kiaknázása. Ezzel egyidejűleg a bolygó is szép lassan benépe-sül. A lakosság idővel fellázad kizsákmányolásuk ellen, s kisebb háborúk törnek ki.

Akkaraju admirális felesége is egy ilyen háborúban veszti életét. Akkaraju, engedelmessé a feleségei parancsának, meg se

jelentenek a UCA érdekeire. Ekkor dönt úgy a vezetőség, hogy Gabrielt és társait minden áron likvidálni kell. Akkaraju admirális miniket – Sanjurot – választ erre a feladatra. Küldetésünk a UCASF Leviathan hajón kezdődik, ahol megkapjuk feladatunkat az admirálistól.

HIHETETLEN! NEM CSAK LÖNI...

Tényleg hihetetlen, de igaz: nem csak menni és löni kell a játékban: az ellenfeleken kívül civilek is találhatóak a pályákon, folyamatosan érintkezünk feletteseinkkel rádión, és kommunikálunk a többi szereplővel. Ha valakivel beszélünk, vagy valami fontosat csinálunk, akkor a kamera külső nézetre vált, s úgy nézhetjük végig a beszélgetést/csele-

ANIME QUAKE MÓDRA



Talált. Sülyedt.



Az a jó, hogy ez egy nem túl véres játék...

dossa, a sokréti beállításnak köszönhetően a sebesség már egy P166-on is klassz.

A MICROSOFT ESETE A 3D-VEL

A motor fejlesztésének viszontagságos útja volt, mire a Shogonak életet adott. Ugyanis a híres-hírhedt Microsoft szárnyai alatt kezdődtek a fejlesztői munkák, s a szoftveróriás ter-

ben? Hmm... Lehet hogy nem akart még egy pert a nyakába venni a szoftveróriás. Érdekes helyzet lett volna, ha ez megtörténik – kicsit Netscape-Explorer beütése lett volna az esetnek, s a 3D-s piacnak nem feltétlenül tett volna jót (hisz miért fejlesztene más 3D-s motort – ha már van ingyen, lehet azt pófozgatni). Persze néhány per rögtön indult volna (pl. Id software vs Microsoft...), s a piacot – főként a neten keresztül – elárasztották volna a jobb-rosszabb 3D-s anyagok. Érdekes helyzet lenne... S a tendenciát elnézve, s ismerve a Microsoft agresszív üzleti politikáját ez előbb-utóbb meg fog történni. Remélem utóbb.

A motort fejlesztő társaság nem sokkal később kivált a Microsoft-ból, és saját kényerüket kezdték sűtögetni – először Riot néven akarták kihozni az anyagot, de a név körüli jogi bonyodalmak elkerülése (védett név volt) miatt inkább a Shogot választották, s gőzerővel folytatták a fejlesztést.

A TÖRTÉNET

Na de hagyjuk a múltat, a "...lehetett volna..." mondatokat, lássuk mit ad a Shogo! A játéknak különös hangulatot kölcsönöz az anime+mechwarrior+quake stílusok keveredése. Az biztos, hogy eredeti programot kapunk – a történet egy anime rajzfilmé is lehetne, s a szereplőket is ebben a stílusban rajzolták meg: nagy szemek, nyúlánk figurák – tudjátok. A játékban felváltva irányíthatjuk a főhóst és egy mech-szerű óriás robotot.

próbálja kimenteni feleségét a bolygóról. Az admirális Kathryn nevű lánya megérti, de Kurara, a másik lánygyermek gyilkosnak nevezi, s viszonyuk megromlik. Idővel egyre jobban megerősödnek a bolygón a szakadárok, jelentős hatalomra és befolyásra tesznek szert, sőt, már külön várost is alapí-



Hahó, fiúk, megjött a Tépapó!

tanak Avernus néven. Ekkor küldik Sanjurot, testvérét Toshirot, Bakut, és Kurát Avernusba. Cél a szakadár vezér likvidálása. Az akció csúfosan ér véget: Sanjuron kívül mindenki eltűnik, s halott-nak is nyilvánítják őket. Nem sokkal később feltűnik egy Gabriel nevű ember a szakadárk vezéréként, akik vezetésével még erősebbekké válnak, s már komoly veszélyt



Vajon melyik szobában lehet a Pléhboy szerkesztősége?

vést mint egy filmben. Ez számomra sokkal élvezetesebbé teszi a játékot, mint pl. a Quake "lőj le mindenkit, aki mozog" stílus. Borzasztó idegesítő volt mind a Quake-ben, mind az Unrealben, hogy gyakorlatilag mindenkit le kellett szedni akivel találkoztunk – kész depressziós lettem a játékok végére. A Shogo az utolsó percig szórakoztató, változatos, megválaszthatjuk melyik oldalon állunk, olykor társakat kapunk magunk mellé. Szerintem egyszemélyes játékokban veri a Quake-et. (Multiplayerben már nem hiszem.) Részemről nem is próbáltam a multiplayert és bár nem tudom milyen sebességre képes – nem hiszem, hogy fogom. Az a Quake-ben profi, kihegyezett, s szerveiből is van elég.

A játék elején négyféle óriásrobot (MCA, Mobile Combat Armor) közül választhatunk, melyek mindegyike más és más tulajdonságokkal rendelkezik. A Shogo Akuma Series 12 könnyű, gyors és jól manőverező típus, gyenge páncéllal. Az Armacham Ordog Advanced Series 7 típusú MCA közepes robot, gyors járműrésszel (ami irányíthatatlan...). Az Andra 25 Predator a legerősebb és egyben leglassabb robot. Az UCA Enforcer Mark VII pedig az etalon, mindenből egy kicsi – csak ajánlani tudom. Az imént emlegettem a jármű részt: ezek

a robotok leginkább egy Transformerre hasonlítanak, mert a V gombbal bármikor járművé alakulhatunk, s így közlekedhetünk. Ötletes, bár én nem használtam sose.

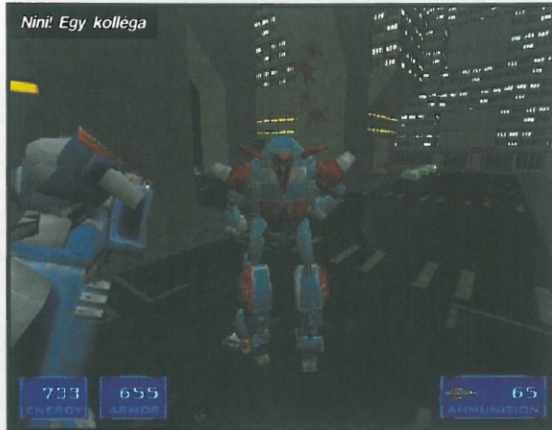
Sanjuro bőrbe bújva kellemes fegyvereket használhatunk. Van például egy remek késünk, amit sose fogunk használni. Lehet két pisztolyunk, melyek kezdetben még elmennek, de későbbiekben inkább a shotgunt használjuk, melynek ugyan nagy a tűzerje, de lassú az újratöltése. A géppisztoly az

zenálunkban: a kato ágyú egy pattogó bombát lő ki, s van még egy nagy erejű, közelre használható plazmaágyú. Az igazi kedvencem a macskabáb – igaz nem sebez, de állatul néz ki, s jól nyomja az "itt van az anyuci" szöveget. Ez egyébként akkor kell, amikor a villanykerítést kezelő nő megkér, hogy keressük meg az elveszett macskáját...

Az MCA fegyverei között nincs macskabáb, csak futurisztikus őriásfegyverek – aknalövő, bombázó, lézérágyú, távcsöves fegyver stb. Szépek, hatásosak, nagyot szólnak, de egyik sem hagyott bennem marandó nyomot (szemben az ellenféllel).

ZÁRSZÓ

Tekintve, hogy a Lithtech motort a Microsoftnak kezdték el fejleszteni, nem meglepő hogy erőteljes D3D támogatást élvez. Sőt, csak azt (eltekintve a software rendereléstől, de azt senkinek sem ajánlom). Így az összes D3D-t támogató kártyával tökéletesen fut a program, s használja a 3Dfx kártyát is. Ez nagyon kellemes, hisz nem kell összevadásznunk a videokártyához való drivereket, hogy teljes pompában és sebességben élvezzük a játékot. Némely kár-



Nini! Egy kollega

703

655

65

egyik kedvencem, gyors és pontos munka végezhető vele. A mezőny nyertese a távcsöves géppisztoly, mely alig lassabb kistestvérénél, s a távcsövel nagy távolságból szedhetjük le vele az ellent. A rakétavető természetesen itt is megtalálható, s még két nagyerejű fegyver van az ar-

mas pályára figyelni, hanem csak egy részletére. Különösen megfogják az embert a fény tűz és füsteffektek – a komolyabb fegyverekkel tüzelve nem mindennapi látványban lesz részünk. Talán az Unreal tudott ilyesmit, de ez azon is túlmutat.

A játékhoz természetesen letölthető a pályaszerkesztő, s az újak egyszerűen integrálhatóak a játékba. A Monolith versenyt is szervezett a házi pályaszerkesztők között.

Fegyvernemok. Néhány – nem számítógépes – cimborám közül többen is hiányolták pár játék kapcsán, hogy nem lehet látható rombolást végezni a pályákon (szolid srá-cok). Talán az ő igényeik kielégítésére szolgálnak a golyónyomok a falakon, valamint az, hogy néhány tereptárgy a levegőbe küldhető (számítógépek, dobozok, bútorok, képek, stb.) Egyszóval lehet örjöngeni.

Vér? Van. Sok. Fröcsköl, felkenődik a falra, ahonnan szép lassan csurog le, és idővel leszárad. Súlyos látvány, amikor MCA-ként bebombáznak egy emberekkel teli utcára – tűz emelet magasságig maszatolják a hullák a környező házakat. A hullák is gyalázhatóak, kisajtolhatjuk belőlük a piros pixeleket az utolsóig. Egyedüli probléma a szétlőtt modellekkel, hogy a darabjaik olykor a talajszint felett maradnak, vagy beleolvadnak a falba.

Lehetne még jócskán írni a Shogoról, de valahol megálljt kell parancsolni, s végszót kreálni. Talán elhagyható a végső ajánló, hisz a cikkből kiderül: ha valaki szereti a "3D first person shooter" stílust, s kicsit már depressziós az eddigi anyagok személytelenségétől, az csapjon le rá.

Gáspár

SHOGO

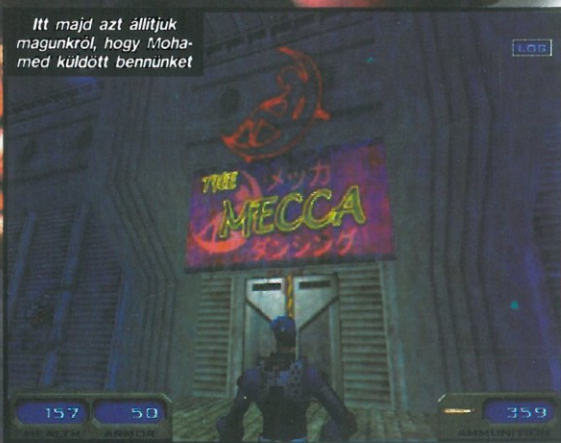
MOBILE ARMOR DIVISION

tyánál ezt-azt ki kell kapcsolni, hogy tökéletesen működjön, ezeket a tippeket megtaláljuk a kézikönyvben vagy online.

A motor képességei közé tartozik az árnyékolás, mellyel a modellek árnyékait "fél dinamikusán" jeleníti meg. Azért nem teljesen dinamikus, mert az árnyék mérete nem függ a fényforrás erejétől, számától, szögétől és nem veszi figyelembe a tereptárgyakat. De a Quake2 "árnyékaihoz" képest így is nagy előrelépés. A 16 bites textúrák nagyon megdobják a játékot, s a dinamikus fényviszonyok teljes pompájához kell is ez a sokszínűség.

A motor további erőssége a Quake-hez képest a hatalmas pályák megjelenítése. Óriási termek vannak a játékban, illetve amikor MCA-val a városokban bolyongunk, szintén irdatlan méretű objektumok között mozognak, kellő sebességgel. A készítőik állítása szerint az engine képes egyszerre akár 110 (!) modellt is mozgatni a képernyőn – persze ez már erősen a hardver függvénye is. A készítőik külön büszkék a "portal" megoldásra, mely segítségével nem szükséges egybefüggő pályákat készíteni, hanem megadják, hogy pl. X ajtón túl legyen egy portál, mely átvviszi az embert "másik" pályarészre, ami persze az előző pályarész folytatásának látszik, de technikailag egy új pályarész, s a motornak így nem kell egy egybefüggő hatal-

Itt majd azt állítjuk magunkról, hogy Mohamed küldött bennünket



157

50

359

Shogo: Mobile Armor Division

FEJLESZTŐ: Monolith
KIADÓ: Microids
WEBSITE: www.shogo-mad.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketycere

Minimum: P166, 32MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: P233MMX, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, 3DFX
Multiplayer: 8/hálózat, ?/Internet

Külsín/belbecs

Látványosság	■
Játszhatóság	■
Szavathosság	■
Zenebona	■

Summa summarum

Kellemesen egyedi, bár kissé véres darab a számtalan szürke klon között

végítélet

90%

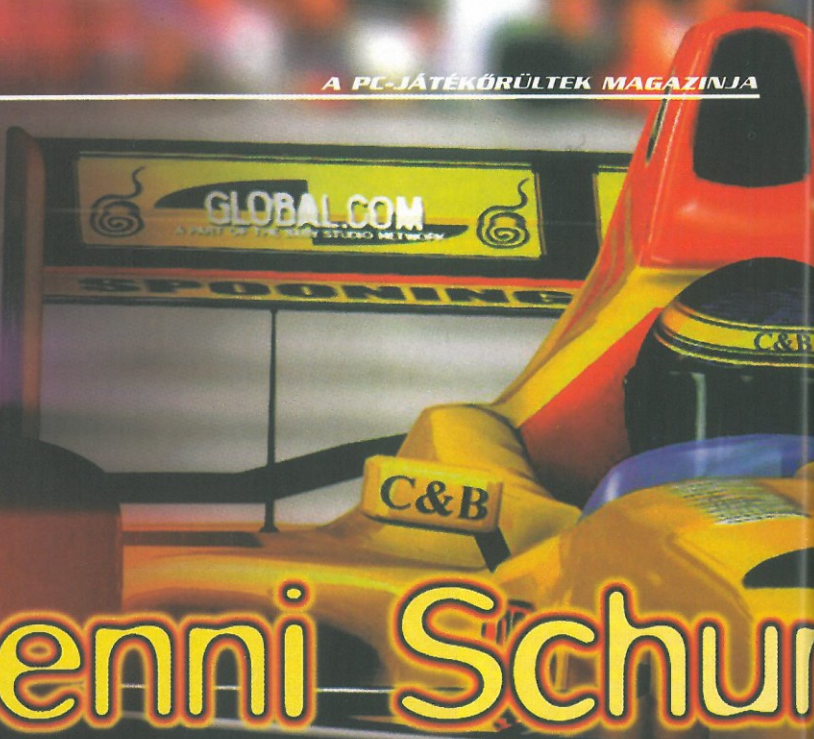
Sokak szerint az F1 Racing Simulation az egyik legjobb PC-s szimuláció, s ezt igazolja is az a tény, hogy világszerte 400.000 darabot adtak el belőle. Az alkotók azonban úgy tűnik, nem voltak 100%-ig elégedettek az eredménnyel, hiszen kilenc hónap után már is itt van a még szebb, még intelligensebb, még jobb második rész.

Meglepő, de a Ubi Soft ezúttal nem tudta (vagy talán nem is akarta?) megszerezni az F1A-tól a szükséges licencjogokat, azaz a játékban egyetlen igazi pilóta sem szerepel név szerint, és a csapatokat is csak fantázianevekkel helyettesítették. Szerencsére a pályákkal már más a helyzet: bár Monaco vált a címadóvá (valamilyen jogot azért csak megszereztek), azért a lényeg, vagyis a 17 hivatalos pálya mind benne van a játékban. Amúgy pedig ha nem is az ere-

– részletesebb lett minden. A 22 különböző kamaranézet amúgy már önmagában is elegendő garancia arra, hogy az összkép végül szinte ugyanazt nyújtsa, mint egy igazi F1-közvetítés.

RÉGI ÉS ÚJ ÜZEMMÓDOK

A játék két új játékmódot is felkínál, de előbb – emlékeztetőül az “újonnan érkezetteknek” – vegyük át a régieket. Három különböző módon lehet tréningezni: a sima “traininggel” megismerkedhetünk a kiválasztott pályával, a demonstrációval okulhatunk egy előre felvett visszajátszás megtekintésével (kitapasztalhatjuk, miként, s milyen íveken veszi a “gép” a kanyarokat), Driving Schoolra kattintva pedig ötvözhetjük ezt a kettőt: az oktatónk egy szellem-

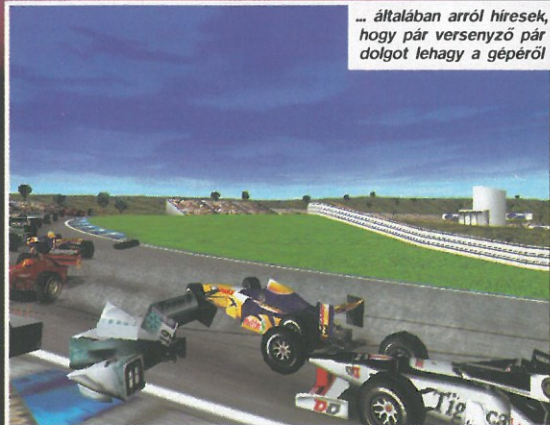


JobbnaK lenni Schumi

A rajt utáni izgalmas pillanatok...



... általában arról híresek, hogy pár versenyző pár dolgot leghagy a géperőli



deti nevek ülnek az autókban, ez cseppet sem látszik meg a mesterséges intelligencián, sőt! Sokat fejlesztettek az AI-n, minek eredményeképpen az ellenfelek jóval emberibb logikával reagálnak az adott helyzetekre, és minden pilóta más személyiséggel vezet. Még azt is megoldották, hogy az egyéni stílusuk alkalmazkodjon az aktuális pályához!

A szimulációk terén szinte fehér hollónak számít, de csak díjazni tudom azt a törekvést, hogy a Ubi Soft nem a legdrágább konfigurációra fejlesztette a játékát, hanem leginkább elterjedte. A Monaco GP RS2-t kifejezetten a négy megabyte-os 3D-kártyákhoz optimalizálták, bár hozzá kell tenni, hogy azért támogatja a Voodoo2 technológiát is. A szerényebb gépkövetelmény azonban nem azt jelenti, hogy spóroltak volna az effektusokkal, éppen ellenkezőleg: el-képesztően jók mondjuk a kicsúszásokat követő füstfelhők, és az előző részhez képest most már fénylenek is a kocsik. Mellesleg az autók felépítésén és a pályák kidolgozásán is javítottak

kocsit fog irányítani, nekünk pedig – lehetőség szerint – minél jobban tartanunk kell vele a tempót. Ha már elég felkészültek vagyunk, tetszőleges pályán, tetszőleges időjárás mellett a Single Race-szel állhatunk neki versenyezni. Ehhez a különálló futamhoz hasonló a Grand Prix mód, melynél csupán az a különbség, hogy az időmérő edzéseket, és a bemelegítő kört is lefuthatjuk. Egy teljes idénybe a Championshipre katintva foghatunk, ezen belül két lehetőség van: vehetjük a pályákat sorban, normális módon, úgy, ahogy igazából következnek; avagy összerálogathatjuk őket tetszés szerint a Customized móddal. Végül az utolsó “régi ismerős” a Time Attack, amivel kizárólag az idő ellen, egy szabadon választott pályán versenyezhetünk. Ennek szintén két verziója van: vagy

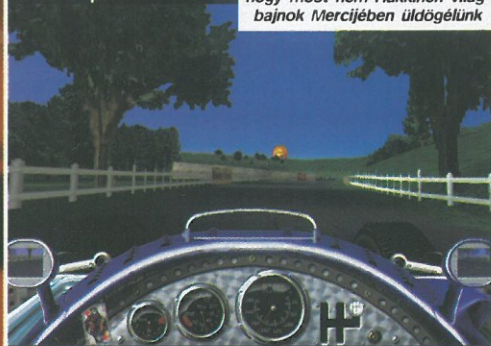
simán csak egyre jobb köreredményekre törekedünk, vagy bekapcsolhatjuk egy korábban elért eredményünk szellemkocsiját, és azt próbálhatjuk megelőzni.

A két új mód közül a Career kétségtelenül az érdekesebb: ennél – mint egy igazi pilótának – a karrierünk egyengetésén kell fáradozunk. Nem mi választjuk meg a csapatunkat, hanem az egyik leggyengébb autóval kezdünk, magyarul a ranglétra legaljáról startolunk. A lényeg:

csak akkor kapunk új autót, azaz új szerződést egy másik csapathoz, ha jól szereplünk az idényben. Mondanom sem kell, hogy egy világbajnoki cím elérése nem két-perces feladat.

A másik újdonság, a Scenario mód, melynél egy előre megadott céllal (például bizonyos pontszámot kell a versenyen elérnünk), előre meghatározott futamon, előre kiválasztott kocsival kell indulnunk – összegezve tehát egy előre megadott helyzetben kell az elvárásoknak megfelelnünk. Tíz ilyen helyzet közül választhatunk, de állítólag még

1:54.122 POS 6/8
0/15 Laps



A műszerfal talán már sejteti, hogy most nem Hakkinen világbajnok Mercijében üldögélünk

majd újakat is le lehet tölteni a Ubi Soft web-site-járól.



kat is beiktattak. Most már például alkalmazva van a 107%-szabály is, miszerint csak az a versenyző indulhat egy nagydíjon, akinek az edzőkört nem haladta meg a pole pozícióból rajtoló autó időeredményének a 107%-át.

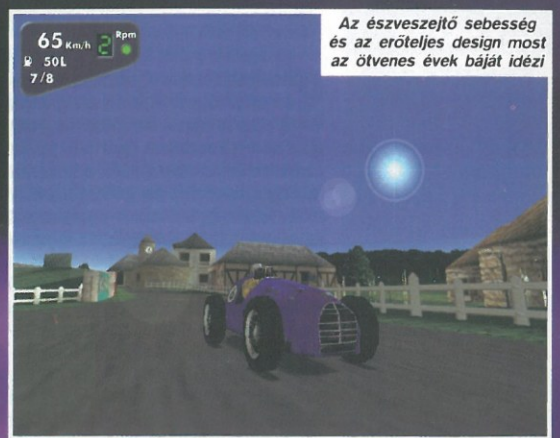
A garázs-menübe lépve szintén újdonságokat fedezhetünk fel. Bár most nem valódi motorok és egyéb alkatrészek lettek modellezve, az autó felkészítése – ha lehet – most még komolyabb, és még nagyobb szakutadást igényel. A váltó áttételeit, a kormányzást, a fékeket, a terelőszárnyakat, a gumik típusát módosíthatjuk, s a felfüggesztés alkatrészein külön-külön is állíthatunk. Ha már lefutottunk minimum egy kört, telemetrikus adatokat tanulmányozhatunk, vagyis megnézhetjük hogyan viselkedett az autó az adott pálya bizonyos szakaszain.

Na persze mindezekre nem feltétlenül van

válhat egy kerék, vagy leszakadhat egy szárny. A kiállásnak megvan a maga procedúrája: külön ki kell "szólnunk" a boxnak, mikor akarunk kivonulni (Enter), majd a szerelőkhöz beállva a Backspace-szel hívhatjuk be az üzemanyagfeltöltést és a kerékcserét. (Ezen belül lépkedni az Inserttel és a Delete-tel lehet.) A sérüléseket a szerelők automatikusan javítják, ehhez tehát nem kell semmilyen parancsot kiadnunk. (A játék teljes billentyűzetkiosztását egyébként bármikor le-hívhatjuk az F1-gyel.)

Ami a több játékos (multiplayer) módokat illeti, van osztott képernyős két játékos mód, amit ha két gép összekötésével kombinálunk, akár négyen is lehet játszani. Persze van hálózati já-

Az észveszejtő sebesség és az erőteljes design most az ötvenes évek báját idézi



Schumacher-nél MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION

Az új üzemmódokon kívül van még egy igen kellemes meglepetés: mielőtt még egyáltalán betöltődne a főmenü, rákattinthatunk egy olyan versenyautóra is, amilyent ma már csak múzeumokban látni. A Grand Prix Legendshez hasonlóan visszautazhatunk a múltba, egészen pontosan 1950-be. Négy csapat közül választhatunk, s egy olyan pályán furikázhatunk, amit ma már nem is neveznénk versenypályának: egy kisebb településből indulva hegyen-völgyön át, közutakon rojka a versenyzők a köröket.

AZ EGYÉB SZOLGÁLTATÁSOK

Visszatérve azonban a mostani Forma 1-hez: a játéknak már az előző része is tartalmazta a leglényegesebb szabályokat, de most még új-

szükség, hiszen a játék ezúttal is két nehézségi szinten tud futni: egyrészt realiztikusan, másrészt easy módban. Easy módban nem kell semmivel sem törődnünk, a játék nagyban segít az autó úton tartásában is, illetve még a fékezésknél is. A realiztikus módnál három fokozat van: az amatőr szint alig több, mint az easy mód, viszont az expertnél már teljesen reálisak a körülmények. Az options menüben ezeknek megfelelően válnak ki/bekapcsolhatóvá bizonyos tényezők, úgymint az igénybe vehető segítség, a meghibásodások valószínűsége, a versenyre vonatkozó körülmények (köztük a sérülékenység), és az alkalmazandó szabályok.

A játék easy fokozatánál például még a boxba sem kell kiállni soha, hiszen a sérülések csak a komolyabb szinteken jelentkeznek. Ha azonban realiztikusan játszunk, könnyen defektessé



Herr Pech Vogel fotóriporter Pulitzer-díjas sportfotója. A díjat sajnos már csak az elhunyt családtagjai vehették át...

ték is, amelyen már nyolc játékos kapcsolódhat össze, és állítólag a Ubi Soft már munkálodik az Internetes lehetőségen is.

A MŰVÉSZLELKEK FIGYELMÉBE

Legvégül azok számára van egy jó hírem, akik semmiképpen nem akarnak lemondani arról, hogy az aktuális kedvencük, mint mondjuk Schumacher autóját irányítsák. Amikor a Driver/Team-nél bejelentkezünk, átíthatjuk ugyebár a versenyzőnk nevét, de ettől még nem lesz persze Ferrarink. Az igazi megoldás az, ha egy kicsit konyitunk a festés-mázoláshoz, mivel a texture editor programmal az összes textúra-borítást ki lehet cserélni. Az editor kezelése ropant egyszerű: az extract ikonnal kimásolhatjuk a kiválasztott autó borítását (Cars Textures), amit aztán bármilyen rajzolóprogramba betölthetünk. Később a kész a művet majd az insert ikonnal lehet behelyezni. Ugyanezt eljátszhatjuk mellesleg a pályákkal (Tracks), vagy akár az autó belső kiképzésével is (Cockpits). Mellékeltek továbbá még egy "sound editor" programot is, amivel pedig a hanghatásokat lehet kívánság szerint cserélni.

HOZTA A FORMÁJÁT

Mindent összevetve nekem tetszett a Monaco GP. Igaz, az F1 Racing Simulation már eleve egy jó játék volt, úgyhogy egy második rész esetében tulajdonképpen ez így is van rendjén. Új üzemmódok, szebb grafika, lerövidült töltési idő – ez elég is egy méltó folytatáshoz. Mondjuk

mi automatákat kedveli, és az is, aki a Papyrus féle, szuper-komoly szimulációkra indul be. Valahol pedig ez a titka annak, hogy egy játékból többszázszáz példányt lehet el lehet majd adni.

V.Z.

Monaco GP Racing Simulation 2

FEJLESZTŐ: UbiSoft
KIADÓ: UbiSoft
WEBSITE: www.monacoracing.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketgere

Minimum: P133, 24MB RAM
Ajánlott: P166, 32MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, Glide
Multiplayer: 2/gép, 8/háló

Külső/belbelső

Látványosság	■■■■■■■■■■
Játszhatóság	■■■■■■■■■■
Szavatosság	■■■■■■■■■■
Zene/bónus	■■■■■■■■■■

Summa summarum

Nagyon színvonalas F1-szimuláció, raadásul egy átlagos konfigurációra tervezve

végítélet

92%



CSITT!

KNIGHTS AND MERCHANTS

A cheat csak azokon a pályákon működik, amelyen nem csak csata van, azaz van legalább egy raktár-épület. Kattintsunk a raktárra, és a holmik menüjében válasszuk ki sorban az alábbiakat (az egyszerűség kedvéért nem a cikk neve, hanem a sor/oszlop szerepel. 1/3, 2/2, 2/4, 3/1, 3/5, 4/1, 4/5, 5/1, 5/2, 5/3, 5/4, 5/5. Ha mindig jól csináltunk, akkor a hatodik sorban maradó két tárggyal tudjuk aktiválni a csalást: a számszerűre kattintva az összes cikkből tízzel több lesz, a lóra kattintva pedig a következő pályára ugunk.

CSITT!

SIN

A ~ billentyű megnyomása után megjelenő panelon az alábbi családokat használhatjuk: HEALTH 999 - csutka energia
WUSS - az összes fegyver
SUPERFUZZ - isten mód
NOCOLLISION - no-clip, át lehet menni a falakon
SPAWN fegyvernév - a kiválasztott fegyver (illetve tárgy) hirtelen az orunk elé pottyan (a fegyvernév előtt space!), ami lehet: magnum, shotgun, assaultrifle (egybeírva!), rocketlauncher, sniperrifle, heligun, reactiveshields, rocks, coin

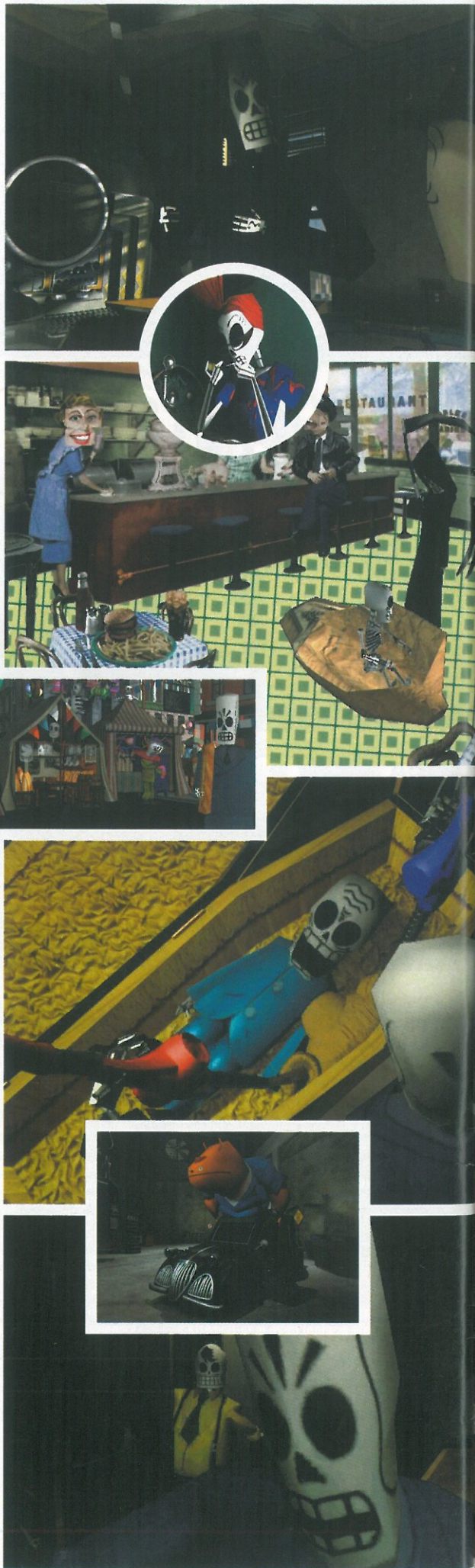
GRIM FANDANGO

Szóval miután az intro után felfedeztük, hogy már online vagyunk (illetve ha ez elváló ígéret, akkor on vagyunk line), nézzük meg, hogy ugyan mit is rejt a csöpposta. Copal főnök leiratát, amelyben kitörő lelkesedéssel közli a beosztottai-val, hogy egy csodaszép tömeges mérgezés történt az Élők Földjén, így tehát minden ügnyök azonnal pattanjon az autójába, és száguldjon a helyszínre, mert a hullahegyek között elsőrangú kuncsaftok várnak rájuk. A számítógéphez bekukkantva az utolsó kuncsaftunk aktájából kiderül, hogy még a sétapálcával is túl nagy kedvezményt adtunk utolsó kuncsaftunknak... Jobb lesz tehát, ha átbölgünk a másik sarokban levő asztalhoz, és a könyvekbe fojtjuk bánatunkat. Ez nem segít (Manny már többször olvasta mindet), tehát inkább szólítsuk magunkhoz a pakli kártyát, amelyből Manny félre is teszi a pikánszt. Ez nem jelenti feltétlenül azt, hogy Motörhead-rajongó, mindössze arra gondol, hogy jól jöhet, ha esetleg pikkelni akar valakire... A folyosón levő szomszéd iroda ajtaja zárva van, így tehát sétáljunk le a végére, ahol Copal főnök hájós (?) titkárnője, Eve trónol íróasztala mögött. Igen hosszú s és elmesé csevelei bontakozik ki, amelyből sokminden kiderül: például rajtunk kívül minden ügnyök a gaspachomérgézés helyszínén van, különösen Domino, aki épp elhappolja előlünk a legjobb ügyfeleket. A többiek pedig nem azért nem mutatkoznak, mert már megint szombaton jöttünk dolgozni, hanem azért, mert ma van az Élők Napja (ez valami inverz Halottak Napja); ilyenkor minden halott visszalátogat az Élők Földjére, hogy meghitt családi környezetben töltse az ünnepet. Hogy Eve miért nem látogat haza, azt sűrű homály fedi... Az üzeneteink után tudakozódva fontos információkat kapunk: a főnök munkaparcán kívül az az üzenetünk van, hogy Eve Don Copal titkárnője és nem a miénk - szóval nem vesz át semmilyen üzenetünket! Próbálkozhatunk még udvarlással ("A szívem mélyén Te az én titkárnőm vagy"), nyomkodhatjuk az Eve asztalának tülfelén levő tűzőgépet (ez tudvalevőleg levezeti az agresszív ösztönöket), de mivel már így is erős késésben vagyunk, sokkal jobban tesszük, ha inkább megkeressük a sofőrünket, azaz magunkat vezetjük le a bal oldali liften a garázsba.

Itt még éppen látjuk kirobogni a mérgezésre igyekvő utolsó kollégát. Mivel az Élők Földjére csak autón lehet kijutni, és a - nyilván parkolási problémákat megoldandó - takarosan felagatott járművekkel nem tudunk zöld ágra vergődni, sétáljunk a garázs hátsó részébe. A szekrény zárját megzörgetve hamarosan előhúzza magát a bódéból Glottis, aki a bemutatkozás ceremóniája után örömmel újságolja, hogy üzenetünk van Dominótól: derék pályatársunk hazaküldte sofőrünket, mondván, hogy ügysem lesz ma szükségünk a szolgálataira. A kis aranyos... Mivel sofőr nélkül nem tudunk dolgozni, gondoskodnunk kell a helyettesítéséről. A kézenfekvő megoldás természetesen Glottis, aki természetesen erősen húzódozik ajánlatunktól: ez a szabályok szörnyű megsértése lenne, meg egyébként sem engedik vezetni, mondván, hogy túl nagy. Ha erőteljesen győzködjük róla, hogy nem ő a nagy, hanem az autók kicsik, akkor szégyenlősen rááll az ajánlatra: kicsit átalakítja majd az autót, viszont ezt csak akkor teheti meg, ha aláírattunk neki egy munkalapot a főnökkel. Eve-nél be is jelentkezhettünk Copalhoz, de az interkomból harsogó ismerős hang gyorsan lehűti lelkesedésünket: "Nem megmondtam, hogy senki se zavarjon!?" Jobb híján menjünk le a másik liften az épület halljába. Az előtérben mindössze egy zárt ajtót találunk, tehát hallgajunk ki az utcára, amelynek végében színes karnaváli forgatag vonja magára figyelmünket. Rió! táncosnők (illetve csontvázaik) helyett mindössze egy bohóca akadunk, aki azonkívül, hogy nem hajlandó átengedni bennünket a sátrán, különféle alakú lufik fújásával mulatja idejét. Ezek ugyan pár számmal kisebbek, mint a paradé utcája felett lengedező, irlgalmtalan méretű sárka ló, de mégiscsak lufik - és valamirevaló ügnyök egy lépést sem tesz Halálföldjén egy nagyobb készlet lufi nélkül. Így tehát fújassunk vele mindeneke előtt egy macskát, majd miután sebrevágtuk, szóljunk neki, hogy a gyermekünk szeretne még egy lufiállatot. Most kérjünk tőle egy döglött kucacot. Meg még egyet. Meg egy párt nála raktáron, de egyelőre ennyi elég lesz kicsapongásnak. A paradéra bejutni ugyan a

szomszéd sátrán keresztül sem tudunk, viszont magunkhoz szólíthatunk egy méretes franciakenyeret. Ballagjunk be a sikátorba, amelynek a végén egy kötélt vezet a Halálszolgálat irodaházának szédítő magasságaiba. A másik vége Don Copal ablakpárkányán végződik, és mivel a főnök igen óvatlanul nyitva hagyta az ablakot, be is huppanhatunk a szobájába. Egy csomó dolog hever szanaszét, de a legérdekesebb a főnök számítógépe, ami a titkárnő csengetésére különféle frázisokat játszik az interkombóba. Állítsuk be az ötdikét ("Írja alá maga..."), nézzünk még szét a párkányon (az utolsó ablak Dominoé, de be van zárva, mert derék vetélytársunk nyilván fél a galamboktól), aztán másszunk vissza a sikátorba. Ha most jelentkezik Eve-nél, akkor az interkomból már az új üzenet harsog, és szívünk hölgye alá is firkantja a munkalapot. Következik egy banális film noir-jelenet: a hölgy cigarettára gyújtana, de nem gyullad meg az öngyújtója. A gátlans fűhős azonnal előrántja Zippóját, és megmelengeti a spangliját véget - mi ez, ha nem egy kezdődő szerelem? Kát nem az, viszont jön egy fergetes videó: hűsünk teljes harci díszben, élesre fent kaszával lép ki a garázsban a felvonóból, az addig vadul hegesztő Glottis nagy nehezen beprésseli magát az autóba (pontosabban maga alá préseli valahogy az autót), és megkezdődik az arcokban és stílusban egyaránt a Carmageddon idéző utazás az Élők Földjére. Kis öröm az örömben, hogy útközben látjuk a már visszatérőben lévő dominót, utasának fehér fityulája pedig azt jelzi, hogy megint egy elsőrendű kuncsaftot fogott magának: egy apácát. A rohadt mázlista! Az Élők Földjén elég érdekes arccal találkozunk (szó szerinti), a gaspachomérgézés elterjesztő kocsmában pedig senki nem óhajta észrevenni a fekete csuklyás alakot. Mi viszont észrevesszük a földön rángatózó szőnyeget. Profi nem dolgozik szabad kézzel - nyissuk ki a kaszát, és egy suhintással nyissuk ki a csomagot. Egy Bruno nevű töpörödött figura kecmereg elő belőle. Maszkja alapján úgy tűnik ő lesz a kuncsaft, és ő lát is bennünket - meg is jegyzi, hogy milyen szép a fürdőköntösünk. Na megállj, te kis füles tejtartó alkalmatlóság - adok én neked olyan utazást, hogy holtodig megemlegeted! (Illetve még annál is jobbat, lévén a neves dátum ma.) A garázsba visszatérve Manny lemondóan megengedi a lelkes Glottisnak, hogy további apró átalakításokat végezzen a járgányon, és enyhe mélabóval elmélkedik tovább, hogy miért pont neki jutnak a rögtön visszkis a hall első fertályában levő műhelybe, ahol az osztályon aluli ügyfelek kapnak egy koporsót, amit két komponensből álló trutymóval bérel ki az az ügnyök, aki elfüserált ügyfelet szerzett. A kissé kényelmetlenül fekvő Bruno közben igencsak nehezényezi az eljárást, és még az sem vidítja jobbra kedvre, amikor Manny meg akarja ajándékozni egy "Ma van a halálod első napja" feliratú bögrével. Így tehát a felelősséget a vadállat főnökünkre hárítjuk, aki természetesen azonnal beront az ajtón, és szokásos társalgási hangján közli, hogy ő tényleg egy vadállat, mert annak is kell lennie, ha ilyen beosztottai vannak. Nekünk viszont Bruno volt az utolsó húzásunk - még egy ilyen húzás, és mehetünk a levesbe. Durr! (Az ajtót szinkronizáltam.) Közben Bruno megint mocorogni kezd, szóval Manny gyorsan visszanyomja a szmótyibe és Bruno rövidesen a szó szoros értelmében is az effektvőbe kerül.

A folyosóra visszatérve Manny azon morfondírozik, hogy el kéne csipni az egyik fülest, amit Domino kap, amikor hirtelen Glottis egy igen dühös kollégájával találjuk szemben magunkat. Szintén bazi nagy, szintén démon, de ő nem autót akar, hanem csöppostát. Végérvényesen felháborítja, hogy a hozzánk hasonló emeleti ficsúrok viccesnek találják, hogy üres sörösüvegeket küldözgetnek ezen a hihetetlenül érzékeny telekommunikációs berendezésen. Mielőtt még tettelegességre kerülne sor, Manny gyorsan szabadkozik, és démon duzzogva el is kullog. A csöpposta központi elosztója a hall végében nyíló ajtó mögött van (a piros Dominóé). Egyelőre nem tudunk hozzáférni az elosztóhoz, mert vasrács mögött van, de majd mindjárt tesszünk róla. Sétáljunk vissza Bruno végső nyughelyére, töltsük ki a leeresztett lufikat (azaz a döglött kucacokat) a szmótyi két komponensével és liftezzünk fel az emeletre.



Well, at least you're not hitting the BOTTLE anymore.



You and your fancy suits and your nice holes way up in the air.



Eve asztalánál megállhatunk megint csevegni egy kicsit mondjuk Domino legújabb fogásáról, a furcsa nyirkogó zajról, amit a trutyival megtöltött lufik keltenek ("Új cipőt vettem..."), vagy esetleg levezetni az idegességet a lyukasztó csapkodásával. A változatosság kedvéért most úgy is csapkodhatjuk, hogy előtte előhúzzuk a zsebünkől a pikk ász. Ezt ugyan Eve nem tudja mire vélni, de Manny megnyugtatta: csak lapokat cinkel. (Háhá! ÉRTED?! Cinkelt Lapok!) Domino irodája most nyitva van, és szeretett konkurenciánk épp lazító edzést folytat egy bokszladdal (néha a bokszladda is visszauhet, mert fogvédőt is visel). Hozzá mindenképpen érdemes betérni, mert hosszas és igen elmés társalgást folytathatunk vele a világ dolgairól kezdve onnan, hogy mi is egy apácát hoztunk a mérgezésről ("A Bruno igen csak szokatlan név egy apácának...") egészen odáig, hogy Domino nagyon csodálkozna saját magán, ha hajlandó lenne társulni velünk. Miután nem engedni semmilyen holmiját piszkálni, kortyintsunk egyet a whiskyjéből, majd ballagjunk át a saját irodánkba, és küldjük le a csőpostán a két feltöltött lufit. A csomagoló két komponense megteszi hatását: mihelyt kölcsönhatásba lépnek, az egész rendszer eldugul. Leftezzünk le a hallba, és miután megcsodál-



tuk a dicsőségstáblát, a Kilenec fotóját (amelyre egyszer talán mi is felpattanhatunk), és köszöntöttük a sarokban álldogáló azték halálistent, ballagjunk be az elosztóhoz, ahol az előbbi démon már vadul dolgozik a műszaki hiba elhárításán. A beszélgetésből kiderül, hogy ő tulajdonképpen nem is csőposta-démon: liftdémonnak idézték meg, de

egy apró meghibásodás miatt kirúgták az állásából, és azért kénytelen jelenlegi munkakörében ténykedni. Azonkívül a csőposta elosztója szigorú biztonsági zóna, és rajta kívül senki nem léphet be ide. A beszélgetés végzetével úgy tűnik, hogy még nem egészen stabil a berendezés: egy kicsapó szikra lángra lobbantja rózsaszín ismerősünket, és a derek Manny azonnal a falon függő poroltóért rohan. Mire azonban akcióbá léphetne, a démon eloltja magát, és hálát ad megidézójének, hogy nem helyeztük rajta használatba a magnéziummal töltött készüléket, Manny pedig szomorúan a zakójába süllyeszti a poroltót. Mielőtt elmenének, "jelképes cselekedetként csukjunk be egy kinyitott zárat" (piszkáljuk meg az ajtó zárait). Miután elhagytuk a helyiséget, a démon is végez a munkával, és szokása szerint hanyagul bevágja maga mögött az ajtót, majd eltűnik a szerelőknában. A kiakasztott zárnyelv miatt viszont az ajtó most nem csukódik be, és mi besettenkedhetünk az elosztóba. Sajnos a Domino irodájába vezető cső zárva van, viszont ha a pikk ász becsúsztatjuk a résbe, elcsíphetjük a következő küldeményét. Márpedig ez igencsak nagy fogás, ami Dominot egy új, osztályon felüli kuncsaftozó szólítja: az ügyfél egy Mercedes Colomar nevű hölgy, aki egész életét jótékonykodással töltötte, legutóljára éppen meséket olvasott a gyerekeknek. HÁ! Megvan az első "prémium üzletünk": Copal nem rüg ki az állásunkból, nem fogunk itt ragadni El Marrowban, és egyszer végre mi is eljutunk végös nyughelyünkre – trallala, az élet szép!

Már csak meg kell előzünk Dominot. Ez pedig nem lesz nehéz, mert mihelyt szokásos munkakosztyúnkban kilépünk a garázs liftjéből, elképesztő látvány tárul a szemünk elé: Glottisra ugyebár legutóbb ráhagytuk, hogy kedves szerint újabb "próbák" átalakításokat végezzen szolgálati gépjárművünk menetesebésegének fokozása érdekében – de ez esetben talán kicsit túllőtt a célon. Az új jármű már távolról sem emlékeztet a disztíngált és méltóságteljes autóra, ami egykoron volt, viszont bármilyik motorosbanda vezetője az életét is odaadná érte (másokéért már nem is szólva). Persze vannak előnyei is: egyrészt Glottis eltér rajta, másrészt a sebessége is "tűrhető". Domino elképedve bámul ki furgonja ablakán, amint ezerral elfűstölünk mellette.

Miénk tehát a holtáiban is ellenállhatatlanul hájos Mercedes, akit barátai csak Mechenek szólítanak. Az irodában Manny csillogó szemekkel várja, hogy a számítógép kiejtse az ártatlan hölgynek nyilvánvalóan járó jegyet a Kilenecre, de valami gubanc támad: nemhogy a vonatjegy nincs meg, de semmi egyéb sem. Itt valami bűzlik. Manny ki is kérdezi a most már gyanúsá váló hölgyet, aki váltig állítja magát, hogy ő Mercedes Colomar. Soha életében nem ölt meg senkit (még egyet-kettőt sem). Soha életében nem emelt el semmit egy üzletből sem, leszámítva egy esetet (Ez az!), amikor az a szegény kis árva állat magától követte. (Mégse ez az.) Soha életében nem csalta meg a férjét, mert – mint látható – nincs is az újján gyűrű. (Igaz uja sincs, de ez most mellékes.) Soha életében nem fizetett adót (Megvan, ez a bűne!), mert egész életét jótékonykodással töltötte, és soha nem kerestett annyi pénzt, hogy az adóköteles lett volna... (A francha!) Itt valami nagyon nagy gáz van, aminek mielőbb a végére kell járnunk.

A végére járás azonban csak a folyosó végéig tart, mert mihelyt megpróbálunk elosonni főnökünk irodája előtt, Copal kiront és cseppet sem hízoló hangnemből az irodájába invitál bennünket. Már itt van a kárörvendő Domino is, és gúnyos mosollyal figyeli, amint megkapjuk életünk (illetve: holtunk) legnagyobb letalását: nem elég, hogy meghamisítottunk egy munkalapot, amire Glottis tönkretett egy cégautót; nem elég az sem, hogy nem a számunkra kijelölt sofőrrel megyünk dolgozni, hanem egy olyanlyal, aki le van tiltva a vezetéséről – mindezek tetejébe elhappolunk egy olyan ügyfelet is, akinek a "gondozásával" Domino volt személyesen megbízva! (Az fel sem merül benne, hogy milyen bunkóság, hogy mindig Domino kapja a jó kuncsaftokat.) A baj egyébként sokkás szerint csütül jön: amikor Copal az interkomon kiszól Eve-nek, hogy küldje be Miss Colomart, a titkárnő ijedten közli, hogy a hölgy bánatában kiszókött az épületből, mert nem bírta elviselni, hogy ilyen kellemetlen helyzetbe hozták bennünket. Copalt majdnem megütö a guta: Mechenek már nála van a jegye a Kilenecre, és most nekünk köszönhetően nemhogy nem kaphatja meg a tisztességes életéért járó örökkévaló jutalmát, de teljesen egyedül bolyong odakint, ahol ezernyi veszély fenyegeti. Ezt az ügyet sürgősen helyre kell hozni, de hogy további baklövéseinket megelőzze, addig is talonba tesz bennünket: bezár a garázsban Glottis műhelyébe.

Mivel a gumiragasztó gép nyomkodása egy idő után unalmassá válik, kopogtassunk ki az ajtón: "Hahó, van ott kint valaki?" Van bizony. Egy árny körvonalai jelennek meg az ablakon túl.

Manny: Ki az ott kint?
Az ott kint: Te vagyok. Vagy legalábbis te voltam még egy pár éve.

Manny: Jó, de én most én vagyok, szóval ne szórakozzunk.

A poénos "Az ott kint" nem hajlandó kiengedni bennünket mindaddig, amíg Manny meg nem győzi róla, hogy abszolút NEM hűséges a Halál-szolgálathoz, és minden vágya, hogy feltárja azokat a sötét ügyeket, amelyek a háttérben folynak. Ekkor feltáru az ajtó, és megjelenik Salvador Limones, az ELSZ (Elveszett Lelek Szövetsége), azaz a föld alatti ellenállási mozgalom vezetője. Üdvözlő a "klubjukban", és elvezet bennünket a szervezet főhadiszállására. A főhadiszállást a Szolgálat épülete melletti síkátor csatornafedele alatt levő liften közelítjük meg, szóval ez tényleg egy "föld alatti mozgalom". A mozgalom lassan kezd tömeges méreteket ölteni, ugyanis a vezetőn kívüli már egy hölgytagot is számlál. Nini, Eve! Hivatall órákban titkárnő, munkaidő után forradalmár. Korrekt a baba. Limones kifejté, hogy a mozgalom célja a Halál-szolgálat korrupciós üzemeinek leleplezése, ugyanis azt gyanítják, hogy a szolgálatnál eltüntetik a becsületes lelkeknek járó jegyeket, és súlyos summákért elpasszolják olyanoknak, akiknek a négyéves gyalogtúra is csak frissen aszfaltozott úttesten járna. Manny szabadkozik, hogy ő most nem ér rá ellenállni, mert sürgősen teljesítenie kell az el-

CSITT!

AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME

A kiegészítőben is használható az alapjáték csalásai, amelyek közül egykoron átvettünk már egy párat, de "ismétlés a utadás anyja"-alapon most újrazzuk őket, mert az már elég rég volt. A kódokat simán, az Enterrel lekérhető chatablakban adhatjuk meg, a szóközlök fontosak. Először a hasznosabbak:

NO FOG - kikapcsolja a fog-of-war-t, azaz elveszi a sötétséget az ismeretlen területeiről

REVEAL MAP - megmutatja az ismeretlen területen lévő egységeket és épületeket

PEPPERONI PIZZA - 1000 egységnyi kaja

COINAGE - 1000 egységnyi arany

WOODSTOCK - 1000 egységnyi fa

QUARRY - 1000 egységnyi kő

STEROIDS - azonnal kész épület

HOME RUN - a scenario megnyerése

Most jöhet pár kreténség:

DIEDIEDIE - mindenki meghal

PHOTON MAN - Nuke Trooper nevű egység, ami lézerágyúval lövöldöz

E=MC2 TROOPER - hasonlító az előzőhöz, aki átlövi az egész pályát egy 300-as sebességi ágyúval

BIGDADDY - a Knight Rider rakétákkal durrogat

BIG BERTHA - a katalapultok sokkal nagyobb területre és messzebbre hatnak

ICBM - Katalapult Brutal de Luxe, 100 pozíciónyira is ellőnek

GAIA - ezentúl az állatokat fogjuk irányítani

JACK BE NIMBLE - a katalapultok parasztokkal és tehénnel tüzelnek

A Rise of Rome specifikus csalásai:

KING ARTHUR - az összes madarat 999-es sárkánnyá változtatja

GRANTLINKSPENCE - az összes állat King lesz, és sokkal gyorsabban mozog

PQW BIG MAMMA - új egységként egy kisgyereket, aki háromkerékű biciklivel vadul oázva gépkocsival lövöldöz

CONVERT THIS! - egy Saint Francis nevű pap, amely villámmal támad ellenfeleire

STORMBILLY - Zug 209 robot, hasonló a Nuke Trooperhez



CSITT!

RAILROAD TYCOON II

A csalásokat a Tab bilentyű megnyomása után a chat-ablakba tudjuk begépelni:

BIGFOOT - a scenariót aranyéremmel megnyerjük

BIGFOOTSILVER - a scenariót ezüstéremmel megnyerjük

BIGFOOT BRONZE - a scenariót bronzéremmel megnyerjük

BOBO - elvesztjük a partit

KING OF THE HILL - +100 ezer dollár az egyéni vagyonhoz

SLUSH FUND - +1 millió dollár a társaság vagyonához

POWERBALL - +100 millió dollár a társaság vagyonához

SPEED RACER - a duplájára növeli az összes vonat végsebességét

AMD103 - AMD103 mozdonyra cseréli az összes vonatot

SHOW ME THE TRAINS - minden mozdony választható

VIAGRA - egy csomó új gyár, és minden város lakossága három-négy-szeresére nő



CS. IT!

CAESAR III

A kiváló ókori Sim City-Klónhoz már jónéhány trainer letölthető az Internet különböző zsegből, amelyek könnyebb teszik a reménytelen césár-jelöltet dolgát – a net-hozzáféréssel nem rendelkezők pedig az alábbi kis csalást használhatják:

Kattintsunk jobb gombbal egy működő (vízzel teli) kútra. (Wellre – szókötőt (Fountain) nem jó!) Miután megjelent a kút információs panelje, az Alt+C megnyomásával 1000 dénárral növelhetjük a kincstárunkat, Alt+V-vel pedig a program azonnal előléptetést ajánl, azaz már mehetünk is a következő pályára.

adási kvótáját, hogy kijuthasson a városból, de Salvador ehhez csak annyi kommentárt fűz, hogy Calavera "ügnök" csakis az ő segítségével léphet le innen – de egyébként sok sikert kíván egyéni kezdeményezéseinkhez. Eve a sarokban épp egy rádiót próbál életre téríteni, hogy a mozgalom további elképesztő méretű bővülése esetén a plusz fővel terepen is bírják tartani a kapcsolatot. Copal főnök nyilván most nem hiányolja, mert Dominoval bezárkózott az irodájába. Egyébként most van üzenetünk Ene-nél: "Csatlakozz vagy halj meg!" (Még egyszer.) További csevegés után arra is fény derül, hogy mi a jóisten akarnak tőlünk: sikerült megnyúlniuk egy számítógépet a Szolgáltatól (ott áll a sarokban), és ha üzembe tudják helyezni, akkor talán sikerül betörniük a hálózataukba, és ellopni néhány bizonyítékot a korrupcióra. A terminálokak azonban biztonsági kód véd: a passwordökon ugyebár a közismert szervizdókokkal bárki átjuthat, az ujjakkal még véletlenül sem rendelkező ügnökök miatt szintén használhatatlan az ujjlenyomat módszer – így tehát a biztonsági rendszer a fogsor nyomán azonosítja a belépésre jogosultakat. Eve tehát szívesen segít kijutni a városból, leszámítva a fogainkat. Mivel ez egyelőre szerves (pontosabban: szervetlen) részét képezi Manny struktúrájának, és a játék célja nem "otthagyni a fogunkat El Marrowban", ezt a dolgot egyéb módszerrel kell majd alkalmasint orvosolnunk. Limones népríbbannal hosszas okfejtésbe bocsátkozhatunk a Szolgáltatónál elsikkasztott jegyekről (aminek szegény kicsi Meche is áldozatul esett), valamint a mozgalom kommunikációs nehézségeiről, amelyek egyedüli megoldását csakis a székház tetején fészkelő galambok jelenthetik. Manny ugyan felveti a léggömbös üzenettovábbítás lehetőségét (ismer ugyanis egy kiváló lufiárust a környéken), de Salvador szerint biztonságosabb a galamb. Annyit pedig előző életéből még ő is tud, hogy a postagalamb a fészkére száll vissza, tehát főnyeremény lenne a tojásaikat megszerezni.

Miután visszalífteztünk a sikátorba, másszunk fel a kötélen. A tetőre való feljutáshoz kézenfekvő módszernek látszik, ha a kötélen másik végét felhúzza átdobjuk a tűzlétrára – ehhez azonban még némi nehezék is szükséges-tetik majd, így tehát a másik irányban keressük a megoldást. A párkány túlsó végében Domino ugyanis nyitva hagyta az irodája ablakát. Az iroda egykor a miénk volt (illetve Domino szerint lesz is, lévén örökre itt maradunk), tehát érezzük magunkat otthonosan benne. Kotorjunk bele például az asztalfiókba, ahonnan egy csillogó zöld korall kerül elő. Nyilván valami ajándék lehet, mint azt a véset is mutatja: "Gratulálok az új munkádhoz! – Hector" Nocsak. Szintén az ott-honos feelinget erősíti, ha kortyolunk egyet a whiskeyből (erre ugyan nincs szükség, de ha ingyen van, akkor miért ne?), illetve lazítunk egy kicsit a bokszlabdával. A harmadik pofonnal sikeresen le is verjük a polcra Domino fogvédő-jét.

A párkányon sétálunk vissza a kötélnél, amelyen kiváló nehezékként szolgál majd a korall-darab. A kötelel átadva átmászhatunk a tűzlétrához, onnan pedig a tetőre, ahol a galambok fészkelnek. A galamb ugyan tudvalóan félnék a jóság, viszont dögöltten is szirti sásként védelmezi fészket – akárcsak ezek, így tehát valahogy el kell csalogatnunk őket. Kiváló megoldás például, ha belemorzsoljuk a francia-kenyeret a szellőzőkürtöbe. A galambok köznök szépen az ebédet, és visszatelopednek a fészkekükhöz. Így tehát egy új vendéget is kell hívunk a lakomára: morzsolás előtt tegyük bele a kürtöbe a macskát formázó lufit (de egyébként jó bármelyik, amelyik fel van fújva), ami a csipkedésre kidurran, és a galambok ijedten felrebbennek. Mielőtt visszatérnénk, gyorsan szaladjunk oda fészkekükhöz, és szólítsuk magunkhoz két tojásukat. Miután visszamásztunk a sikátorba, ballagjunk vissza a garázsba, ahol a sufniban a gumiragasztó masinával kiönthetjük Domino fogvédőjét. Ezt a képünkbe nyomva némi fura utózi árán kiváló másolatot készíthetünk a fogsorunkról. (Ehhez először persze el kell fordulni a masinától, különben Manny nem

magán használja a fogvédőt.) A sikátorban "csöngessünk be" a falon levő szobornál a főhadiszállásra, és jelentsük, hogy Calavera ügnök két vendég kíséretében visszatért. Salvador roppant boldog a tojásoktól: kommunikációs problémák letudva, a kitenyészett csontgalambok pedig Halálálföldje minden részébe elrepítik majd a Szabadság üzenetét. Viva la Revolución! – de mi nem megyünk sehova, mert a fogsorunkra még mindig szükség van. (Hja, a szabadságnak ára van! – mondja Limones. Kérdés, hogy az Üvékét miért nekünk kell megfizetni, de ez egy olyan dolog, amire még se élő, se holt forradalmár nem tudott idáig választolni...) Kénytelenek leszünk tehát a fogvédőt is előhúzni, amivel Limones nem tud mit kezdeni, Eve viszont annál inkább. Szolgáltatáinkért cserébe beöltöztethetünk a mozgalom terepszínű egyenruhájába, és mellel egy vezér a titkos alagúton kikísér bennünket a városból. Séta közben elmesél nekünk, hogy Manny szerelmes-e Mechebe vagy tényleg csak a megérdemelt túlvilági jutalmához akarja hozzásegíteni.

A titkos alagút kijárata a Dermesztő Erdőbe vezet. Itt a facsoport nevéhez hűen dermesztő látvány fogad bennünket: a V2.0 verziószámú hullaszállítónk társaságában ordítva zokogó Glottis. Kirúgták az állásából szegénykémet. Márpedig egy démont csak az a feladat tesz boldoggá, amelyre megidéztek. Olyan ez, mint ha kitepték volna a szívemet! – mondja a marhája, és tényleg kitepi a szívét, majd elhajítja. Bamba barátunk ugyan nem hal bele, de azért eléggé megviseli az öncsonkítás: hanyatt esik, és rettentően hortyogni kezd. Mivel nélküle nem jutunk tovább, egy "szívesség" teszünk neki: megkeressük a hiányzó alkatrészét, amelyet az erdőben lakó néhány pók apóka magával hurcolt. Túl sokáig nem tart a nagy nyomozás: a Glottis mögötti benyílóban lengedezik egy bazi nagy pókhálóba jó erősen belefonva. A háló mellett találunk egy halom csontot, amelyből egyet magunkhoz vesszünk (már csak azért is, mert pótkatrész bármikor jól jöhet), és rögtön bele is hajítjuk a hálóba. Semmi nem történik. Legalábbis addig, amíg a kaszával meg nem húzzuk a csontot, mert így a háló hatalmas csúzi módjára visszalövi Glottis szívét egykori tulajdonosához. Miután démon barátunkat megjavítottuk vele, és Glottis viszárt az élők (illetve a holtak) sorába, már fel is pattanhatunk a járgányra és...

... egy kis intermezzo következik, amelyik Copal ex-főnökünk irodáját mutatja, ahol az igen morózus hangulatban lévő Hector Lemans, a helyi maffiafőnök interjúolja Dominót és Copalt a Mercedes-ügyről. Vajon hogyan lehetséges az, hogy Domino kapja a legjobb hullákat, ő használhatja a leggyorsabb autót, és mégis Calavera ügnök ért először a halotthoz, aki ráadásul szőrén-szálán (illetve ami egy csontvázon nőhet) el is tűnt?! A gengszter haragjának szenvedő alanya Copal lesz, midőn Lemans egy méretes stukkerral mellbe lövi. (A "megöl" kifejezés itt nem egészen lenne pontos, ugyanis a Copal melléből kikandikáló nyilacsákak virágzó mezővé változtatják egykori főnökünket.) Domino pedig megígéri, hogy személyesen veszi kezébe az ügyet.

Amikor visszakapjuk az irányítást, Glottis egy Y-kanyarral épp kifarol a parkolóhelyről. Bár elsőrangú sofördémon, de rutinból sohasem volt különösebben nagy: most is nekimegy a Rubacava irányát jelző póznának. (Ez eddig stabilan állt, mostantól ki lehet húzni). A választható irányok ugyan szép számban szerepelnek, de a pillanatnyilag megfelelő elég egyesleges lesz: lefelé El Marrow van, ami ugye eleve kizárva; balra egy tisztásra vezet az ösvény, ami zásutca; jobbra felfelé a sziklák miatt kicsit túl hepehupás az út, és Glottis jelzi, hogy mivel nem terepjárónak ép-





tette a Csontvagont, erre most nem tudunk menni – marad tehát a jobbra. Itt egy igen sajtós, roppant módon csőrömpölő eszközt találunk, ami Glottis felvilágosítása szerint az El Marrow felhőkarcolóihoz szükséges cementet készíti a fákból. (A technikai részletektől megkíméltem az olvasót.) Ha sikerülne a pumpát magunkhoz szőllíteni, Glottis kiváló lökés-gátlókat építhetne belőlük a Bone Wagonhoz. Ehhez persze előbb le kell állítani. Szóljunk Glottisnak, aki rövid elmélkedés után kitalálja, hogy saját testsúlyát használja fel a szét-szereléshez. Mint kiderül, ez nem elég, viszont segítségül hívhatjuk a centrifugális erőt, azaz indítsuk el megint a gépet. Glottisnak ugyan abszolút nem tetszik, hogy ringispilt csináltunk belőle, de most már jó úton vagyunk. A sikerhez mindössze már csak arra van szükség, hogy a talicska segítségével a herkentyű két oldalán csapkodó karok mozgását szinkronba hozzuk. Ha a talicskát rátoljuk a kompresszor négy vezetékének valamelyikére, akkor az egyik kar leáll. A talicskát úgy kell tologatni, hogy az egy oldalon levő karok egyszerre csapjanak. Egy kis ütemérzék kérdése az egész. Siker esetén Glottis a szükséges alkatrészel a kezében lehallik a gépről, és rövid időn belül "terepesít" járművünket.

A Rubacava irányát jelző tábla egészen sajtósan működik: miután Glottis kidöntötte, ki lehet húzni, és egy másik helyen újra leszúrni. Az érdekes pedig az benne, hogy mindig más irányba mutat. Vajon merre? A feladat: mindig vigyük a jelzett irányba, és újabb tippért szűrjük le megint. Idővel átkeveredünk az elágazástól a bal felső részen levő tisztásra (a közepétől kicsit lejjebb), ahol egyszer csak a föld felé fog mutatni. Itt egy hatalmas csapóajtó tárul fel. A lépcsőn át egy barlangba jutunk, amelynek a végében levő hatalmas állványról egy roppant tanulságos versike kíséretében lerázhatunk egy rozsdás kulcsot.

Glottishoz visszatérve az off-road járművel már nekivághatunk a sziklás ösvénynek. Az út nem tart túl sokáig: egy düledező deszkakerítés állja utunkat, rajta ormóttan lakattal. Érdekes módon egy ajtó is van a kerítésen, ami viszont minden további nélkül nyílik – ámbár az ijedt Glottis már előre figyelmeztet minket, a mögötte levő veszélyre. Tüzes hódémonok várják az erre járókat, akikből csodaszép gátlakat építenek. Manny ugyan megnyugtató Gepetto-Glottist, hogy nem fából van, de azonnal kiderül, hogy barátunk nem hiába óvott: itt a folyóból kihalászott csontokból épül a hódvár. A rettenetes tüzes hódok mindig elzavarnak a hídról, így tehát kézenfekvő megoldásnak kínálkozik a poroltó készülék. Az is lesz, de nem a hídon, mert ott a hódok mindig elzavarják Mannyt, mire lefújná őket. Vegyünk magunkhoz a hídból három csontot, majd sétáljunk el balra, ahol a szikla pereme alatt biztonságban vagyunk a tűzhódoktól. Ha behajítunk egy csontot, a vízbe akkor a szikla tetején nemsokára megjelenik az egyik tűzhód, és gyorsan utánaugrik az értékes építőanyagokra. Addigra viszont Mannyvel üzembe helyezük a villámgyorsan előhúzott poroltót, és a magnéziumos töltőanyag szépen múlt időbe teszi a piromán vadállatot. Három hód után szabadabbá válik az út a hidat képező hódváron át Rubacava felé, ahova természetesen nem gyalog, és különösen nem Glottis nélkül fogunk menni. Menjünk tehát vissza a kerítés elé, és a kulccsal nyissuk ki a lakatot.

A lassan már megszokottá váló száguldás után Glottis szerényen leparkol egy magasságból vesző gránitömb mellett, és jelzi, hogy ő majd itt várakozik ránk. A lépcsőn felsétálva egy teraszon találjuk magunkat, amelynek végében hívogató ködfelhő gomolyog, a túlvégén pedig valami ajtóféleség, ami ugyancsak hívogató, viszont nem gomolyog. Maradjunk az utóbbi hívogatásnál, és az ajtón keresztül Rubacava külvárosának első számú éttermében egy régi, kedves (illetve régi, de nem kedves)

ismerőse bukkanunk: Celso Flores, az introban látható ügyfél, akit azzal a csodálatos iránytűvel felszerelt sétatálcával ajándékoztunk meg! Milyen szép messze eljutott már! Most éppen rendkívül hasznos foglalatosságba van elmerülve: a padlóról próbálja eltávolítani a fertőzési góccokat egy foka segítségével. A kedves ismerőssel szóba elegyedve megtudjuk, hogy Rubacava kikötőjén halad át minden egyes gyalogkacuk a végső nyughely felé utazásban. Sajnos Mercedes után látta, de véletlenül ő is hozzájuk hasonló cipőben jár: még El Marrowban hallotta, hogy nem sokkal az ő megboldogulta után hön szeretett felesége is jobblétre szenderült, és – egész véletlenül – ő is gyalogtúrát kapott a Szolgáltatótól. Így tehát úgy döntött, hogy munkát vállal Rubacavában és itt bevárja hitvesét. Biztos benne, hogy a felesége is pont így tett volna.

– Hatalmas szerelem lehetett – mondja elhomályosuló szemgödörrel Manny. – Óh, hogye! Azonkívül nála maradt az összes pénzem is! Kénytelenek leszünk tehát mi is várakozni Mechere. Celso ugyan nem tud képzettségünknek megfelelő munkahelyet javasolni (csak egy felmosóröngy van, és azt ő működ-teti), szóval vállaljuk inkább, hogy segítünk megkeresni a feleségét. Kapunk róla egy fényképet. Kocogjunk vissza a teraszra, és nézzük meg, hogy mit rejt a ködfelhő. Aaaaaaa...

Ploccs! Megtaláltuk a kikötőt és a tengert. Az utóbbit a terasz szintjénél pár száz méterrel lejjebb. Fenséges szárnyalásunkat egykedvűen szemléli a mólón álldogáló révkalauz, és valamit mormog az orra alatt a hülye turistákról, akik mindig arra bámszokodnak, amerre nem kellene – mindenesetre kihalásba a tengerből a bőrig (sőt, annál még jobban) ázott Mannyt, és komótosan visszaballag vele a teraszra. Lepillantva hirtelen észreveszi az alant parkoló Glottist: ha "új hajó érkezik a kikötőbe", azt neki közelebbről is meg kell vizsgálnia. Megszáradásunk ünnepi alkalmának elmúltával sétáljunk le mi is hozzájuk, ahol elmélyült szakmai beszélgetés folyik a különböző járművekről és alkatrészeikről, amit kénytelenek leszünk félbeszakítani. A rév mindent tudó kapitánya nem tud semmiféle Mercedes Colomarról – hacsak nem az a kis tetovált vállú (vállcsontú) vihogó baba volt, aki a múlt héten szállt hajóra egy nagydarab pasival. Nem, ez nem Meche lesz... Viszont ha előhúzzuk a fotóját, azonnal ráismer a néhai Mrs. Floresre. Manny nem akar hinni a fülének: hiszen odafele várja egykori férje! A kapitány bizonyágra a kezébe nyomja a hajójegyek eladási naplóját, ahol feketén-fehéren ott áll, hogy a nő két teljes árú jegyet vett, és azonnal fizetett is. Menjünk fel Celsoval és miután tovább faggattuk a hálás állás- és szálláslehetőségekről, a könyvet odaadva tudassuk vele a rossz hírt. Celso majd megüti a guta, hogy az a nyavalyás boszorkány lelépett a lóvéval, és hirtelen neki is mehetnékje támad. Búcsúzol a kezünkbe nyomja a felmosóröngyöt, hogy a továbbiakban működtesünk sok sikerrel, felhívja a figyelmet a foka nyeléből épített iránytű roppant hasznosságára, és elrohan. Mannynek az utolsó megjegyzéstől enyhé deja vu-érzése támad, de aztán nekilát a padlómosásnak, és csak mossa, csak mossa, csak mossa...

Ezzel vége is az első résznek, úgy a játékban, mint a végjátékszámában. Szusszanjatok egyet – a következő számban folytatjuk az utazást a kilencedik alvilág felé. Ha valaki addig odatalna, az pedig nyugodjék békében!

CSITT!

M.A.X 2

Az Interplay remek játéka egyaránt megörvendeztette a hagyományos (Körökre osztott) stratégiák és a Red Alert-klónok rajongóit is. Különösen ha az alábbi kódokkal megkímélhetitek magukat néhány újabb ósz hajszállót:

[MAXSPY] - műholdas felderítés be/kikapcsolása, a nem látható ellenséges egységeket is észleljük
[MAXSTORAGE] - maximumra feltölti az összes egységünket és épületünket
[MAXSUPER] - az éppen kijelölt egység azonnal a saját maximális fejlettségi szintjére ugrik, nagyon durva járgány lesz belőle
[MAXSURVEY] - az összes nyersanyag- és aranylelőhely kijelzése (be/ki)

Trainer híján a campaign összes küldetéséhez hozzájuthat, aki egy editorral a max2.ini file-ban a megfelelő sorokat az alábbiakra módosítja:
current campaign 1
mission=1
current_campaign_mission=49
last campaign played=49



CSITT!

NHL 99

Az EA Sports legújabb bulijában szokás szerint egy rakásnyi cheatet találhatunk. Hasznosakat is kretének egyaránt (szintén szokás szerint). A kódokat csak simán, mérközés közben kell begépelnünk:
HOMEGOAL - egy gól előny a hazai csapatnak
AWAYGOAL - egy gól előny a vendégcsapatnak
INJURY - egy játékos leserül
PENALTY - büntető
MANTIS - HC Gulliver.
"Kicsit" megnő a játékosok keze és lába
NHLKIDS: Bébihoki. Az összes játékos össze-megy törpe méretűre

Kellemes karácsonyi ünnepeket kívánok mindenkinek, mert szeretem a banális bevezetőket. (Kellemes egzotikumként még egy Tépőt is szerettem volna a címlapra, de aztán úgy döntöttem, hogy ez a mostani tén megiscsak kellemebb perspektívát nyújt.) Ezeket a dolgokat ugyan eddig a tartalomnál terpeszkedő Aktuálisban osztottam meg veletek, de most ott elől épp nem tartottam bevezető szöveget, szóval maradt a háztáji a hátsó fertályban. (Ez egész jól hangzik. Lehet, hogy át is keresztetem erre a Csevegőt. Már nem háztáji, hanem Hátsó Fertályra.) Félreértés ne essék: az Aktuális nem azért maradt el, mert elfelejtettem. Nálunk minden egyes oldal precíz mérnöki tervezés végeredménye! Most például két hétig terveztem, hogy mennyire nem fogok Aktuálist írni. Ööö... Na jó, evezünk más vizekre, mert ez elég örvényes.

Levelezünk például egy kicsit:

FIFA 99 RULEZI

Hello CoVboy!
Csak annyit szeretnék kérdezni, hogy lehet az, hogy a novemberi számban egy szót sem olvashattam a FIFA 99-ről, holott legjobb tudomásom szerint a hivatalos megjelenése november 25. Gondolom, ha tudatok volna, írtatok volna valamit, de ezek szerint még hozzátok sem jutott el semmilyen verzió (hogy miért, azt elárulhatnád). Eddig úgy tűnik, hogy az EA SPORT-os fiúk megint nagyot alkottak, csak hát ugye ők meg nem tudhatták, hogy Újpestünk milyen remekül helyt áll a BL selejtezőkön (ahogy az MTK is csillogott) és naivan betették a programba (legalábbis az előzetes infók alapján). Várom mielőbbi választat!

Ignác Péter
Érdekes találos kérdés, hogy miért nem volt a FIFA-ról semmi a novemberi számban, holott a játék november 25-én jelent meg. Talán az lehetett a prózái ok, hogy a novemberi számunk valamikor a hónap közepén jelent meg, következőképp nyilván októberben csinálhattuk. Chloe anyó, az Electronic Arts PR-se ugyan rendesen ki szokott tömni bennünket béta-verziókkal, és természetesen volt a FIFA-ból is már szeptemberben, de az még olyan állapotban volt, hogy talán nem lett volna üdvös, ha arról írunk tesztet – a gyakorlatból már többször kiderült, hogy talán jobb, ha nem félkész művekről írunk kritikát. Egyébként a most olvasható ismertető is egy bétáról készült, viszont az már 99.9%-os volt, szóval majdnem végleges. Egy megjegyzés még a nullszériákról: ismertetőben rendszerint meg szoktuk említeni, ha nem végleges verziót tesztelünk, és ilyen megfontolásból került bele az értékelő részbe a "megjelenés" is. Néha a kiadók külföldi üzleti megfontolásból már kész programokat is visszatartanak. Ha viszont jön hozzánk egy majdnem-kész teszt-példány, akkor nyilván mielőbb, lehetőleg már a következő számunkban igyekszünk írni róla. Így ugyan néha egy kicsit "túl koraira" sikerül a teszt (a legjobb példa erre idén a Deadlock II volt) – de a megjelenésre így legalább mindenki tudja, hogy mit várhat.

FIFA-ra visszatérve: szegény EA Sportsos gyerekek azért igazán nem hibáztathatók, hogy nem látnak a jövőbe és nem tudják megjósolni, hogy kiváló csapataink milyen remekül megállják a helyüket a kupaküzdelmekben. Bár azért tegyük hozzá azt is, hogy mondjuk megnézheték volna az elmúlt pár évtized statisztikáit... Meg azt is, hogy nincs rossz csapat és kutyautó játékosok, csak rossz kapitány: te nem is tudtad, hogy az ÚTE nyerte a Bajnokok Ligáját? Nézd csak meg a Barcelona:ÚTE meccsre kiküldött helyszíni tudósítók képriportját a 29. oldalon!

SETTLERS III-UTÓZÖNGE

Valahol a mostani számunk 25. oldalának tájékan járhattam, Laokoonként küzdve a leadási határidők körém tekeredő kígyóival, amikor kicsiny kuckóm viszonylagos nyugalmát feldúlta a Szektorfelszabadítási Mozgalom helyi kiküldötte (most épp így nevezem Martint) és vigyorogva érdeklődött, hogy kész van-e már a Settlers III, mert most kaptam egy e-mailt Kozma Dávidtól, benne egy képpel, amin EZREN ölik egymást. (Olé! Ezt a mondatomat ajánlom nyelvtani elemzésre érettségi tételként.) Sajnos addigra már a nyomdában mosolygott az az oldal, de azért a képet lktatom, mert igen bájos:



Két aktualizása is van annak, hogy itt a Csevegőben is foglalkozunk még Settlers III-mal:

1. Tartozom egy helyreigazítással: a cikkben problémáztam egy kicsit azzal, hogy kifagyogat. Az esethez némi utótanulmányokat végeztem, és kiderült, hogy otthon azért adta meg magát állandóan, mert csak egy pár mega hely volt a vinyómon, és nem volt helye a játéknak swappelgetni. Szóval a cikkben tett ezirányú megjegyzéseimet ezúton visszaszívnam, mert ott már nem tudtam javítani. (Egyébként igazán szólhattak volna – ha már a dobozon nem, akkor az installban –, hogy a játék nem szereti, ha kevés a hely vinyón.)
2. A másik aktualitás szintén a játék egyik "hibája", miszerint: az olvasztár vas helyet malacokat termel (vagyis elég nehéz lesz fegyvert és katonát gyártani), és majd egy Blue Byte-tól letölthető patch hivott ezt a hibát kiküszöbölni. (Ezt olvastam már ide küldött e-mailekben is, és egyébként az Interneten található zűrös helyeken.) Érdekes. Nálam például sosem csinált ilyen az olvasztár: úgy öntötte a vasrudakat, hogy még! Szóval ez ügyben is végeztem némi oknyomozást, és arra a tudományos megállapításra jutottam, hogy ez nem egészen biztosan programhiba, inkább a CD korongján levő képcske és feliratok "okozzák" a gondot. Azon a CD-n, amelyen az a Settlers III-logót és emberkéket látod, mint a 14-15. oldalunkon, az olvasztár úgy löki a vasat, mint a kisingyalt. Azokon a CD-ken levő Settlers III-kal kezd el gond támadni, amelyeken olyan feliratokat látsz, hogy Maxell, TDK, vagy Phillips... Nem kizárt, hogy ezt a "hibát" egy Internetről letölthető patch kijavíthatja – de hogy azt nem a Blue Byte-tól lehet majd letölteni, az szinte biztos!

CYBERMAIL

Tökre bírom az e-maileket. Nincs velük az a hercehurcsa, mint a legtöbbször postai érkezők, és a legtöbbszor el is tudom olvasni őket, ami néhány analóg levélnél nem mindig megy zökkenőmentesen. Másik nagy előnyük, hogy a szerzőik igyekeznek maximális tömörséggel előadni a mondanivalójukat, mert ŐK PONTOSAN UGYANOLYAN LUSTÁK, MINT ÉN! Éppen ezért úgy döntöttem, hogy most egy-az-egyben közzéteszek egy pár ilyen kis gyöngyszemet:

Hi tehenész!
Üdv.Veszprémből!
Itt ülünk a számték orán.
Épp nincs tanár, ugyhogy éppen sexxxt nézünk.
Nagyon jó az újság.
A kedvencem.
Mást nem is veszek.
nem kell cd.
CoVBoy, emlékszem ám a commodore világra!
***** jó volt!
valahogy jelezd a cseviben hogy írtam különben nem hiszik e!!!!
P L I Z !!!!!
csak egy szóval.
hi -Derrick és Gémesi
Tessék. Akár stílus tanulmányok is felfogható: egyszerű, a tömörség igényével megfogalmazott, lényegre törő mondatok, amelyek mögül azért átszelik a mérhetetlen szabadságvágy! (Ha másé nem, hát a nyelvtani kötöttségek rabigájából való szabadulását.) Csak egy szóval sajnos nem tudok válaszolni, mert elég szöszátyárul fogalmazok, legyen elég mondjuk ennyi:
Ezzennel tudatom ország-világgal, hogy köldött egy e-mailt a Derrick meg a Gémesi!
(Boldog Karácsonyt!)
Náluk tömörebben már csak az alábbi zseni fogalmazott:

Hi CoVboy!
Az újság király!
Quaker
Korrekt. Kösz. BÜÉK.
Persze vannak bővebben fogalmazó kuncsaftok is, mint a mellékelt ábra is mutatja:
Hi(gh) CoVboy!!!
(YOUR HIGHNESS – így a pontos!)
Hirtelen nem is tudom, mit akarok, de közben eszembe jutott, hogy mit akarok. (Hurrá. Jobb későn, mint soha.) Szóval azt írd, hogy valami meglepivel készülsz az olvasóknak karácsonyra. Ezt kár volt, mert már írtál a dizájn váltásról... (A francha. Igazad van. Pedig megint egy csomót írtam a bevezetőben róla – most húzhatom ki az egészét!)
Aprópó, karácsony!!!
Melyik játékot várod karácsonyra?
Toplista: (amit még mindig nem indítottál el...)
1 Tiberian Sun
2 Tomb Raider 3
3 Dungeon Keeper 2
4 Carmageddon 2
5 Gangsters
6 FIFA 99
7 NBA 99
8 Quake 3
9 NHL 99
10 Windows NT 5.0
:-)

(A kérdésre nem válaszolok. Lapozz a nyolcadik oldalra, ott kifejtettem a dolgot.)
Még valami: "...ígérem, hogy majd a nyári duplázás 576-ban bepotlóm." Ez a márciusi Csevegő-kimondásról írtad. Ami letehetően nem történt meg... Követelem azonnali bepotlást!!! (Természetesen be fogom pótolni, ha egyszer már meglyétek. Azt viszont nem mondtam, hogy ME-LYIK évben megjelenő nyári duplában, mert már öreg róka vagyok. Majd valamelyikben.) Ja, a szeptemberi cseviben meg benne volt a levelem egy része, DE A NEVEMET NEM ÍRTAD ODA!!! Kérjél bocsánatot!!! Ha nem, bemegegnek a szer-

kesztőségbe, és kiöntöm az összes sörödet!!! (Jó. Bocsánat van? Kérek egy kilóval. Látod milyen rendes gyerek vagyok? Így nem kell elkövetned a szörnyű inzultust, amivel fenyegettél, és ami-re jogos felháborodásomban olyan dolgokat tettem volna, hogy oldalakon keresztül kellett volna a bocsánatokat kérni.)
Mára ennyi!!! Csaá!!!

Szervusz. Fényes páncélok a következetesség, tehát megint nem írom ide a neved, hogy jövőre is legyen miről beszélgetnünk.

Egy másik kiváló e-mail többek között néhány új szempontot vetett fel az újság méretét illetően:

Szeva CoVboy!
Az én nevem is CoVBoy!(De én már azelőtt kitaláltam, mielőtt Te az 576-hoz kerültél.)
(Ebben is ketten vagyunk, de úgy látom, hogy csak akkor leszünk összekeverve, ha az ufók beragasztják a Shiftet. Nem baj, hogy ki tudjanak válogatni bennünket, én akkor majd úgy írom, hogy COVBOY™. Vagy tudod mit: írd te így. Miért én írni mindig egy karakterrel többet...)
Na de most térjünk át a lé-

nyegesebb dolgokra!
1: Mintha októberben azt írtad volna, hogy lesz top-lista. Én speciel nem igazán látom.
(Én láttam egyet itt egy pár sorral feljebb. Egy 576 top-listát nem lehet csak úgy "gyere-cipó-hamm-bekaplak"-módszerrel összezsápní – az IGEN komoly tervezést igénylő feladat... Amíg az folyik, addig érd be az előbbivel.)
2: Szerintem nem kell CD. Ha egy játék jó, az nem (csak) abból derül ki, hogy egy demoval játszik valaki fél percet. Inkább elolvassa róla a cikket.
3: Azzal egyetérték Mr.Okostojással (lásd:november Csevi), hogy a lapok nagyobbak 1cm-rel mint az A4-es. Ez elég baj, mert mondjuk főcín kész vagyok minden feladattal, de nem tudok olvasni, mert a főcíkonny pont A4-es, és az 576 kilóg a tetején. És ha a tanár észreveszi..."Majd egy hét múlva visszakapod"

(Ennyi idő alatt olvassa ki.)
Aha, erre tényleg nem gondoltam. Ígérem, hogy a következő minisztertanács egyeztetem a felelős miniszterrel a jövő évi középiskolai kiadványok várható méretét, és ennek megfelelően más méretű 576-ot adunk ki főci-, magyar és testnevelés órákon történő olvasásra. (Az utóbi verzióinál még nem tudom, hogy borászfalra vagy medicinlabdára optimalizáljam a dolgot, de majd erre is kidolgozok egy akcióttervet.)
4:Miért szídjátok annyit a Martint és a Vári Zoltit?





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

Év végéig szombaton is nyitva 10-13 óráig!

14" LICOM SVGA 3 év garancia	26.400,-
17" Atlas SVGA digitális monitor	56.000,-
Creative 32x-es IDE CD drive	9.920,-
1.08 Gb Samsung winchester	15.200,-
2.1 Gb Segate winchester	23.200,-
5.1 Gb Quantum winchester	30.400,-
Pentium II Aristo EX alaplap	13.600,-
Pentium II Abit Bh6 BX / ATX	21.920,-
Pentium II ASUS L97-B LX ATX	21.920,-
Pentium II 266 Intel Celeron CPU	16.800,-
Pentium II 300 Intel Celeron CPU	18.960,-
Matrox G-200 AGP 8Mb SD RAM	18.800,-
Sound Blaster 128 PCI oem	9.920,-
Trans-Am Devil PII Celeron:	115.200,-
Pentium II alaplap, PII 266 Celeron, 32 SD, 2.1 Gb S HDD,	
1.44 FDD, Mini tor., 53 AGP 4Mb, 32x CD drive, SB 16, 14" SVGA, 105g klav.	
Trans-Am használt 486:	39.920,-48.000,-
486SX/25 -DX2/66, 8-16MB RAM, 210-340 HDD, FDD,	
Baby ház, PCI VGA, 15" digitális monitor	

Használt számítógép és alkatrész kiárúsítása!

HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!

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

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

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

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

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



READY COMPKER KFT.
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET & SZERVIZ
Bp. V. ker. Vadász u. 36. (Vadász-Báthory sarok)
Tel: 331-0518, 311-66-96, Fax: 311-8671
Hétfőtől-Péntekig: 9.30-18.00 SZombaton: 9.00-13.00

SZÁMÍTÓGÉPEK

Igény szerint összeállítható konfigurációvák
1+2 év garancia
ajándéksoftverekkel
térítés ellenében házhozszállítással
helyszini üzembehelyezéssel

Alkatrészek teljes választéka

winchesterek, processzorok, alaplapok, monitorok:
Western Digital, Seagate UDMA, Quantum EX/EL AMD K-2,
3D, IP-2 266-400, Celeron, Celeron"A" P-2 Abit,
Acorp, Aristo, Asus, Gigabyte EX/EBX
Licom, Axion, Daewoo, Mag, Samsung
és egyébek, például egerek:
A4, Genius, Logitech, Microsoft

Kedvező árak viszonteladóknak:
06-30-9413-453

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)

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

HP Duna Szakáruhá

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

JÁTÉKBOX

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



Libri®
DUNA PLAZA
könyvesbolt

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



Libri®
EUROPARK KÖNYVESBOLT

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

BALATI Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.

!!!GÉPÁTÉPÍTÉS!!!

AMD 6K2-300 CPU + Epox VIA MVP3 100MHz
35.900,- 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: 2333666/1607#

E-mail: balati@ahol.com

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 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-os évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **1999 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

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

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

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

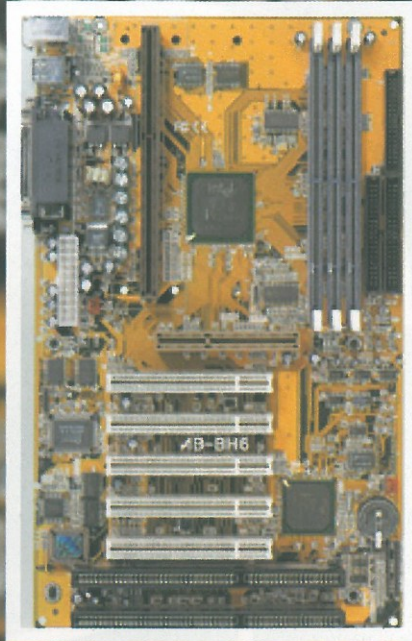
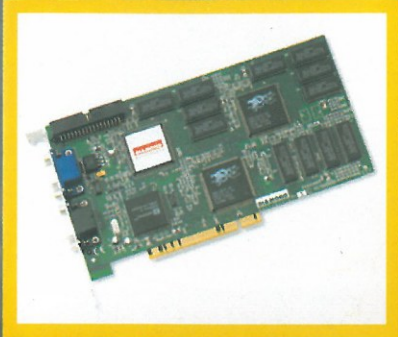
A megjegyzés rovatba ird be:
"REGI SZÁMOK"!

10/2.	79,-	91/3.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1.	318,-	98/1.	318,-
10/3.	79,-	91/6.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2.	318,-	98/2.	318,-
10/4.	79,-	91/10.	98,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3.	318,-	98/3.	318,-
10/5.	79,-			92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4.	318,-	98/4.	318,-
10/6.	79,-			92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5.	318,-	98/5.	318,-
10/7.	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,-	98/11.	398,-
								95/12.	318,-	96/12.	318,-	97/12.	318,-		

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

KönyvCamp

1122 Budapest, Városmajor u. 3/A. I. emelet
 Telefon/fax: 06-1-214-2662 Mobil: 06-309-514-053
 Nyitvatartás: H-P:9-19 óráig, Sz: 10-13 óráig



Gépépítés, használt alkatrész beszámítás!
Voodoo2-es kártyák teljes választéka!
Nvidia Riva TNT kártyák akciós áron!
Diákoknak 2% kedvezmény!

Abit bh6 440 Bx, Celeron 300a+hűtő,
 64mb100 Mhz SDRAM, 3,2 Gb Quantum UDMA 33 winchester,
 1,44 FDD, Sb16 3d, mini ATX torony,
 Virge 3d 4mb, 14" Daewoo lr/ni 0.28
 monitor, Shuttle egér, 105g. billentyűzet, Asus 34x cd.
 Nettó: 141 230Ft.
 Bruttó: 176 538Ft.

VX 512k. UDMA-33 AMPTRON, PC PARTNER,
 Cyrix/IBM 6x86 266 M2,16MB SIMM (EDO),
 2.1 GB SEAGATE UDMA-33.5,
 1.44 MB Pana., Sony, Mini torony, S3 trio 64V+ DX2 1 Mb-2Mb,
 14" GABA LR/NI digitális, WIN '95, 105g. angol, OPTI
 931 PNP OPT931ppp",
 Liteon LR/NI digitális Genius Easy mouse,
 Pentium hűtőventillátor
 Nettó: 86 229 Ft.
 Bruttó: 107 786 Ft.

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



98/1



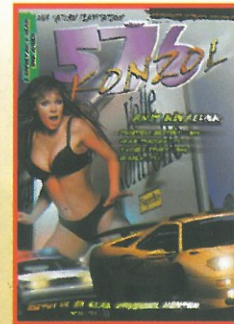
98/1



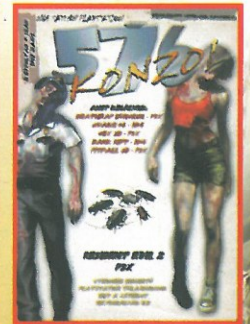
98/2



98/3



98/4



98/5



98/6



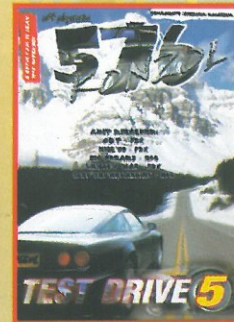
98/8



98/9



98/10



98/11



FIFA 99 (PSX)
 Crash Bandicoot: Warped (PSX),
 Body Harvest (N64),
 Tomb Raider III (PSX),
 Silicon Valley (N64),
 Apocalypse (PSX),
 Nascar 99 (N64),
 Cool Boarders 3 (PSX)
 F-Zero X (N64)
 B-Movie (PSX).

EGY ÚJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!

AKCIÓS SZELVÉNY
 Akciós árunk csak egy hét a szelvényed elbírásáig érvényes!
 Ezzel a szelvényeddel minden játék vásárlásánál 10% kedvezmény!

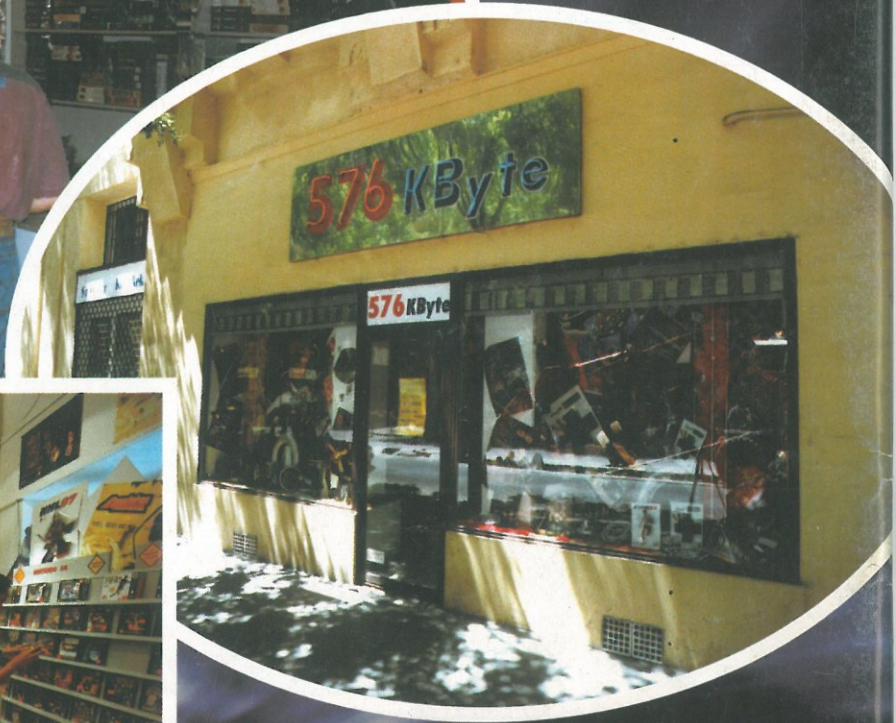
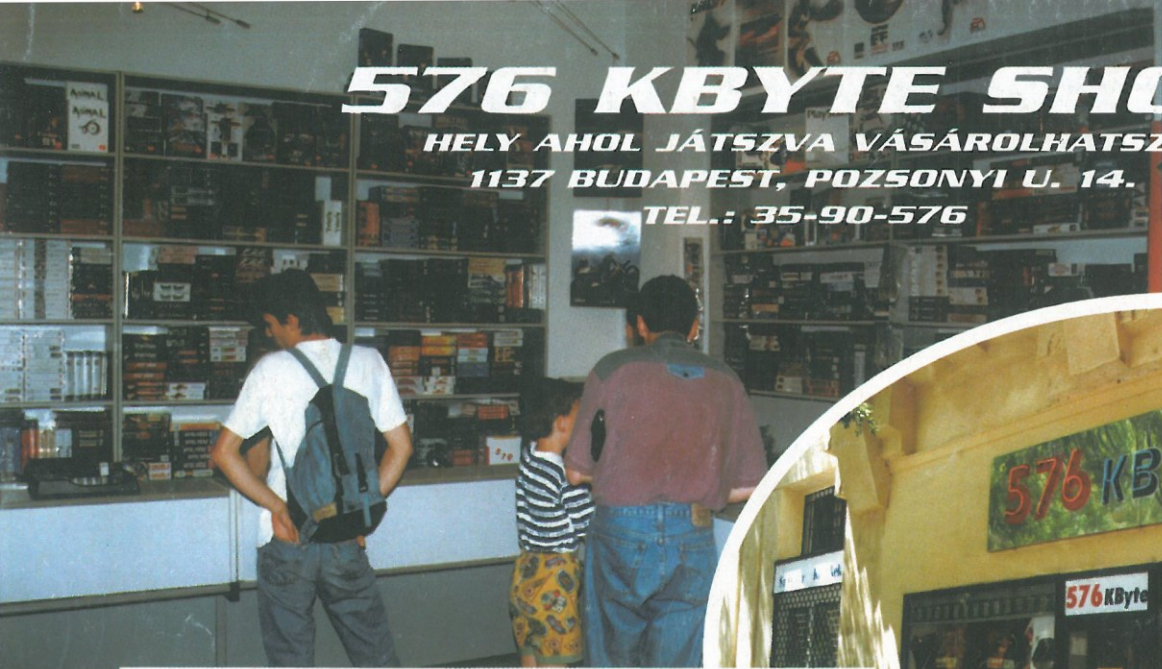
576

576 KBYTE SHOP

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ

1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TEL.: 35-90-576



576 KByte a Mammutban is!

Budapest, II. kerület, Széna tér
2. emelet, a Libri könyvesbolt mellett
TEL.: 345-80-76

576 KByte a Pólusban is!

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

