

Számítástechnikai magazin

KByte

FILEET COMMAND

Tengeri hadviselés a víz alatt,
a felszínen és a levegőben

MIDTOWN MADNESS

Mániákus őrvezetők
ámokfutása a belvárosban

STAR WARS

— EPISODE I —

A film és a játékok

XVI. évfolyam, 6. szám, 1999. június

SOMOGYKÜDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 35-90-576

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltozás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM

100 AIRBORNE ACTION	1999,-
101ST AIRBORNE IN NORMANDY	1999,-
3 MEGAGAMES	5999,-
3D DREAM HOUSE DESIGNER	19999,-
3D ULTRA PINBALL - LOST CONTINENT	4999,-
7TH GUEST/H	4999,-
A BUGS LIFE	11999,-
ABUSE	9999,-
ACTIA POOL	11999,-
ACTIA TENNIS	11999,-
AGE OF EMPIRES GOLD	14999,-
AH44 LONGBOW CLASSIC	3999,-
ARK I	11999,-
ALPHA CENTAURY	11999,-
APACHE LONGBOW	3999,-
ARMY MEN 2	11999,-
ARMY MEN	11999,-

MÁRCIUSI AKCIÓS ÁRAINK A HÁTSÓ-BELSŐ BORÍTÓN TALÁLHATÓ AKCIÓS SZELVÉNY BEMUTATÁSÁVAL, VAGY BEKÜLDÉSÉVEL ÉRVÉNYES!

11999,-

ASCENDANCY	4999,-
ATF / CLASSIC	4999,-
ATOMIC BOMBERMAN	2999,-
BALDURS GATE DATA	HJVJ
BALDURS GATE	11999,-
BATTLE CHESS COMPILATION	4999,-
BATTLE ZONE	11999,-
BATTLEGROUND COLLECTION 2	11999,-
BENEATH A STEEL SKY/H	3999,-
BETRAYAL IN ANTARA	7999,-
BIG BIX VOL 5 HUNTING PACK	HJVJ
BIOFORCE CLASSIC	4999,-
BLADE RUNNER	4999,-
BLOOD 2 - NIGHTMARE DATA	HJVJ
BRAVEHEART	HJVJ
BROOD WAR - STARCRAFT DATA	7999,-
BUG RIDERS	4999,-
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	4999,-
C&C RED ALERT MEGABOX	4999,-
C&C RED ALERT	4999,-
CAESARS PALACE DOUBLE PACK	4999,-
CANNON FODDER 2/H	6999,-
C&C RED ALERT	4999,-
CART PRECISION RACING	12999,-
CHAMPIONSHIP MANAGER 3	11999,-
CIVIL WAR GENERALS II	3999,-
CIVILIZATION II MULTIPLAYER	7999,-

9999,-

COLIN MOORE RALLY	11999,-
COMMAND & CONQUER - CIVILIZATION II	7999,-
COMMAND & CONQUER MEGABOX	9999,-
COMMANDER BLOOD	6999,-
COMMANDOS DATA DISK	7999,-
CONQUER THE SKIES	7999,-
CONQUER THE WORLD	7999,-
CONQUEST OF EMPIRE	11999,-
COUNTER ACTION	4999,-
CREATURE SHOCK /H	4999,-
CROC	11999,-
DARK OMEN	6999,-
DARK REIGN EXPANSION	11999,-
DARK VENGEANCE	11999,-
DARKSIDE OF THE MOON	7999,-
DAWN PATROL /H	4999,-
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX	4999,-
DEATH RALLY	11999,-
DEATHKARZ	9999,-
DEATHTRAP DUNGEON	4999,-
DEER HUNTER COMPANION	4999,-
DEER HUNTER	11999,-
DELTA FORCE	HJVJ
DESCENT 3	11999,-
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	9999,-
DIABLO	4999,-
JIG	4999,-
JUNBER	HJVJ
JUNE II / CANNON FODDER 2	5999,-
JUNE	4999,-
JUNGEON KEEPER GOLD	4999,-
JUNGEON	5999,-
EP2000 TACTCOM	4999,-
EP2000	4999,-
EGYPT 1156	9999,-
EUROPEAN AIR WAR	11999,-
EXTERMINATOR II	5999,-
EXTENDABLE	3999,-
EXTREME G2	3999,-
EXTREME RISE OF TRIAD	3999,-
F16 AGGRESSOR	11999,-
F16 RED SEA OPERATIONS	4999,-
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER	11999,-
F4 PREMIER LEAGUE MANAGER 99	11999,-
F46 KOREA - FLYING CORPS GOLD	9999,-
FACE TO BLACK	9999,-
FALLOUT 2	11999,-
FALLOUT	11999,-
FEELS FILES	11999,-
FIELDS OF FIRE	11999,-
HFA 99	7999,-
FIFTH ELEMENT	11999,-
FIGHTER SQUADRON: DEMONS OVER	11999,-
FIGHTING FORCE	7999,-
LIGHT COMBAT SIMULATOR	14999,-

FLIGHT SIMULATOR 98	15999,-
FLIGHT UNLIMITED	4999,-
FLYING CORPS	4999,-
FOOTBALL WORLD MANAGER	11999,-
FRODOUR	HJVJ
FULL THROTTLE / DIG	4999,-
FULL THROTTLE	4999,-
FULL WORMAGE - WORMS COLLECTION	11999,-
FUN PACK 3	2999,-
FUN PACK	2999,-
FUTURE COP LAPD	7999,-

11999,-

GAME MANIA 1	3999,-
GAME MANIA 2	3999,-
GAME MANIA 3	3999,-
GAME MANIA 4	3999,-
GAME MANIA 5	3999,-
GAME RAGE	4999,-
GEX 3D	4999,-
GLORIANA	12999,-
GRAND PRIX 3 / MICROPROSE	4999,-
GRAND PRIX LEGENDS	9999,-
GRAND PRIX MANAGER 2	HJVJ
GRAND TOURING	11999,-
HAND OF FATE / LEGEND OF KYRANIA 2	4999,-
HARDWAR	11999,-
HELLCOPTER	11999,-
HERETIC II	11999,-
HEROES OF MIGHT & MAGIC COMP.	11999,-
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	4999,-
HEROES OF MIGHT & MAGIC III	11999,-
HFXPLORE	11999,-
HIDDEN & DANGEROUS	HJVJ
IWAJ	11999,-
INSURRECTION - STARCRAFT DATA	7999,-
INTERNATIONAL ATHLETICS /H	1999,-
INTERNATIONAL SOCCER /H	1999,-
INTERNATIONAL TENNIS /H	1999,-
INTIMATE '76 ARSENAL SPECIAL ED	9999,-
JAM IT	1999,-
JAZZ JACK RABBIT 2	6999,-
JEDI KNIGHT - MYSTERIES OF SITH	11999,-
JOINT STRIKE FIGHTER	9999,-
KID 'S KIT 4-7	9999,-
KID 'S KIT 8-12	9999,-
KINGPIN	HJVJ
KINGS QUEST MASK OF ETERNITY	11999,-
KNND 2	11999,-
KLINGON HONOUR GUARD	11999,-
KNIGHTS & MERCHANTS	6999,-
LANDS OF LORE III	11999,-
LEGO CHESSE	11999,-
LEMINGS 3D / ARGENTUM	4999,-
LUCAS ARTS ARCHIVES III	12999,-
LITWATFE COMMANDER	11999,-
LULA DOUBLE PACK	9999,-
M1 TANK PLATOON 2	HJVJ
M1 TANK PLATOON 2	9999,-
MAGIC & MAYHEM	11999,-
MAGIC THE GATHERING DOUBLE PACK	12999,-
MANIC KARTS	5999,-
MAXIMUM ROAD RACE	3999,-
MECHWARFAR 3	HJVJ
MEGASPAK	11999,-

9999,-

RETURN TO KRONOR	11999,-
RIDDLE OF MASTER LU	3999,-
ROCKNURBLE	6999,-
ROLLERCOASTER TYCOON	11999,-
S.O.A.R.S	11999,-
SANTARUM	11999,-
SCARAB	11999,-
SCORCHED PLANET	1999,-
SCREAMER 2	1999,-
SETTLERS 3 MISSION PACK	4999,-
SHADOW WARRIOR	9999,-
SHOGO MOBILE PACK	11999,-
SILVER GAMES	4999,-
SILVER	11999,-
SIM CITY 3000	11999,-
SIM CITY	4999,-
SKULL CAPS	9999,-
SMALL SOLDIERS	4999,-
SOUL REVELER / LEGACY OF KAIN 2	HJVJ
SOUTH PARK	9999,-
SPEED OPS	11999,-
SPEED BUSTERS	11999,-
SPEED HASTE	4999,-
SPIROU	9999,-
SPORTS GAR GT	11999,-
STAR COMMAND REVOLUTION	11999,-
STAR TREK GENERATIONS	12999,-
STAR WARS BEHIND THE MAGIC	11999,-
STAR WARS EP. I PHANTOM MENACE	11999,-
STAR WARS EP. II RACER	4999,-
STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE	4999,-
STARCRAFT	9999,-
SUPER EF 2000	4999,-
SUPERBIE WORLD CHAMPIONSHIP	11999,-
SWIFT TRUCKS	2999,-
SYNDICATE CLASSIC	2999,-
SYSTEM SHOCK	4999,-
S'YRAH	9999,-
TAKERUJ	9999,-
TAROT	4999,-
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	4999,-
TEN PIN ALEY	9999,-
THE HOSPITAL	4999,-
THOMAS THE TANK ENGINE	3999,-

4999,-

MEGAPAK 6	4999,-
MEGAPAK 7	4999,-
MEGAPAK 8	7999,-
MIGHT & MAGIC VI	9999,-
MISSING IN ACTION	11999,-
MONSTER TRUCKS	11999,-
MONTZUJMA RETURN	9999,-
MORTYR	HJVJ
MOTO RACER 2	11999,-
MYSTERIES OF SYTH	6999,-
MYTH II SOULBLIGHTER	7999,-
NAM	11999,-
NASCAR RACING 2	4999,-
NASCAR RACING 99	11999,-
NAVY STRIKE /H	4999,-
NBA LIVE 99	11999,-
NEED FOR SPEED HIGH STAKES	HJVJ
NEED FOR SPEED III	7999,-
NEVERHOOD	9999,-
NHL 99	7999,-
NIGHTMARE CREATURES	9999,-
NO RESPECT	6999,-
NORTH VS SOUTH	11999,-
ODDOWORLD ABE'S EXODUS	11999,-
OFF LIGHT & DARKNESS	11999,-
OFFICIAL FORMULA 1 RACING	HJVJ
OUTCAST	HJVJ
OUTLAWS	4999,-
OUTPOST 2	3999,-
OVERLORD	11999,-
PANDEMONIUM 2	4999,-
PANDEMONIUM	4999,-
PERFECT ASSASSIN	9999,-
PINDAL CONSTRUCTION KIT	9999,-
PITFALL	4999,-
POD GOLD	4999,-
POLICE QUEST COLLECTION	5999,-

POLICE QUEST SWAT 2	11999,-
POOL SHAKS	11999,-

11999,-

POPULOUS THE BEGINNING	7999,-
POSTAL	4999,-
POWERBOAT	9999,-
POWERSLIDE	11999,-
PRAY FOR DEATH	2999,-
QAD	9999,-
QUAKE EXTREMITIES	7999,-
QUEEN THE EYE	11999,-
QUEST FOR GLORY 5	11999,-
RAILROAD TYCOON II	11999,-
RAILROAD TYCOON DELUXE /H	4999,-
RAILROAD TYCOON	3999,-
RAINBOW SIX MISSION PACK	8999,-
RAYMAN DESIGNER	3999,-
REBEL ASSAULT - REBEL ASSAULT II	4999,-
REBEL ASSAULT X WING	5999,-
RED ALERT COMPILATION	14999,-
RED BARON II	11999,-
RED JACK	11999,-
REDLINE RACER	5999,-
REDLINE	11999,-
REQUIEM	11999,-
RESIDENT EVIL 2	11999,-

9999,-

RETURN TO KRONOR	11999,-
RIDDLE OF MASTER LU	3999,-
ROCKNURBLE	6999,-
ROLLERCOASTER TYCOON	11999,-
S.O.A.R.S	11999,-
SANTARUM	11999,-
SCARAB	11999,-
SCORCHED PLANET	1999,-
SCREAMER 2	1999,-
SETTLERS 3 MISSION PACK	4999,-
SHADOW WARRIOR	9999,-
SHOGO MOBILE PACK	11999,-
SILVER GAMES	4999,-
SILVER	11999,-
SIM CITY 3000	11999,-
SIM CITY	4999,-
SKULL CAPS	9999,-
SMALL SOLDIERS	4999,-
SOUL REVELER / LEGACY OF KAIN 2	HJVJ
SOUTH PARK	9999,-
SPEED OPS	11999,-
SPEED BUSTERS	11999,-
SPEED HASTE	4999,-
SPIROU	9999,-
SPORTS GAR GT	11999,-
STAR COMMAND REVOLUTION	11999,-
STAR TREK GENERATIONS	12999,-
STAR WARS BEHIND THE MAGIC	11999,-
STAR WARS EP. I PHANTOM MENACE	11999,-
STAR WARS EP. II RACER	4999,-
STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE	4999,-
STARCRAFT	9999,-
SUPER EF 2000	4999,-
SUPERBIE WORLD CHAMPIONSHIP	11999,-
SWIFT TRUCKS	2999,-
SYNDICATE CLASSIC	2999,-
SYSTEM SHOCK	4999,-
S'YRAH	9999,-
TAKERUJ	9999,-
TAROT	4999,-
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	4999,-
TEN PIN ALEY	9999,-
THE HOSPITAL	4999,-
THOMAS THE TANK ENGINE	3999,-

4999,-

MEGAPAK 6	4999,-
MEGAPAK 7	4999,-
MEGAPAK 8	7999,-
MIGHT & MAGIC VI	9999,-
MISSING IN ACTION	11999,-
MONSTER TRUCKS	11999,-
MONTZUJMA RETURN	9999,-
MORTYR	HJVJ
MOTO RACER 2	11999,-
MYSTERIES OF SYTH	6999,-
MYTH II SOULBLIGHTER	7999,-
NAM	11999,-
NASCAR RACING 2	4999,-
NASCAR RACING 99	11999,-
NAVY STRIKE /H	4999,-
NBA LIVE 99	11999,-
NEED FOR SPEED HIGH STAKES	HJVJ
NEED FOR SPEED III	7999,-
NEVERHOOD	9999,-
NHL 99	7999,-
NIGHTMARE CREATURES	9999,-
NO RESPECT	6999,-
NORTH VS SOUTH	11999,-
ODDOWORLD ABE'S EXODUS	11999,-
OFF LIGHT & DARKNESS	11999,-
OFFICIAL FORMULA 1 RACING	HJVJ
OUTCAST	HJVJ
OUTLAWS	4999,-
OUTPOST 2	3999,-
OVERLORD	11999,-
PANDEMONIUM 2	4999,-
PANDEMONIUM	4999,-
PERFECT ASSASSIN	9999,-
PINDAL CONSTRUCTION KIT	9999,-
PITFALL	4999,-
POD GOLD	4999,-
POLICE QUEST COLLECTION	5999,-

TURK 2 - SEEDS OF EVIL	11999,-
TURK	3999,-
ULTIMA & PAGAN / CLASSIC	4999,-
ULTIMATE RACE PRO	9999,-
UNDER A KILLING MOON	4999,-
UNREAL	6999,-
URBAN RUNNER	4999,-
V RALLY	9999,-
VERSALLES 1685	2999,-
VIPER RACING	11999,-
VIRTUAL KARTS	4999,-

11999,-

WARCRAFT II DELUXE	9999,-
WARCRAFT	HJVJ
WARGASM	11999,-
WARGOIDS	2999,-
WARHAMMER 4000 CHAOS GATE	11999,-
WARHAMMER DOUBLE PACK	11999,-
WARWIND II	11999,-
WARZONE 2100	11999,-
WCH NITRO	5999,-
WE ALL NEED EXTRA SPEED	5999,-
WETRIX	9999,-
WING COMMANDER III	4999,-
WING COMMANDER IV	4999,-
WIZKID /H	1999,-
X MEN APOCALYPSE FOR OUAKE	5999,-
X WING ALLIANCE	11999,-
XENOCRACY	2999,-
ZOOL 2	2999,-

1999,-

C64 LEMEZEK

A KASTELY	499,-
ACTION FIGHTER	499,-
ALIEN 3	499,-
BAAL	499,-
BRADDO RALLY	499,-
BOM	499,-
CAPTAIN FIZZ	499,-
CHUCK ROCK	499,-
COGNAC DO II	499,-
CRAZY CARS III	499,-
CREATURES	499,-
CREATURES 2	499,-
DALEK ATTACK	499,-
DARKMAN	499,-
DIE HARD	499,-
DOUBLE DRAGON 3	499,-
DYNASTY WARS	499,-
EMPIRE STRIKES BACK	499,-
ENIGMA FORCE	499,-
F16 COMBAT PILOT	499,-
FACE OFF HOCKEY	499,-
FERRARI F1 CHALL	499,-
NOM FIGHT	499,-
FOOTBALL MANAGER 3	499,-
FOOT APOCALYPSE	499,-
FOX FIGHTS BACK	499,-
GAZZA 2	499,-
GRAND PRIX CIRCUIT	499,-
HAMMERIST	499,-
HUDSON HAWK	499,-
ITALY 90 SOCCER	499,-
JAWS	499,-
JUDGE DREDD	499,-
LAST NINJA 3	499,-
LETHAL WEAPON	499,-
LICENCE TO KILL	499,-
LONG LIFE	499,-
LOTUS ESPRIT	499,-
MC DONALD LAND	499,-
MICKEY MOUSE	499,-
NARCIS POLICE	499,-
NEW ZEALAND STORY	499,-
NO LIMIT	499,-
NORTH & SOUTH	499,-
OPERATION NEPTUN	499,-
PINK PANTER	499,-
POLE POSITION F1	499,-

PREDATOR	499,-
RAINBOW ISLAND	499,-

**A LEGHÍRESEBB PC & PSX & N64 JÁTÉKOK AKCIÓ FIGURÁI
CSAK AZ 576 Kbyte BOLTJAIBAN!**

TACTICAL ESPIONAGE ACTION



ZELDA

MARIO KART

SPAWN

CRASH BANDICOOT



BONE



FINAL FANTASY

Q U A K E



ÁRAINK!

BONE	2999,-/DB
CRASH BANDICOOT	2999,-/DB
CRASH BANDICOOT 2	HÍVJ!
CRASH BANDICOOT	
PLÜSS (KICSI)	1999,-/DB
DINOSZAURUSZOK	2999,-/DB
DRAGO BALL Z	HÍVJ!
DUKE NUKEM	2999,-/DB
FINAL FANTASY VII	HÍVJ!
MANGA ROBOT (KICSI)	499,-/DB
MANGA ROBOT (NAGY)	999,-/DB
MARIO KART	HÍVJ!
METAL GEAR SOLID	3999,-/DB
MORTAL KOMBAT	1999,-/DB
QUAKE	2999,-/DB
RESIDENT EVIL	HÍVJ!
SPAWN	1999,-/DB-től
SPEED RACER	HÍVJ!
STAR WARS EPISODE I	1999.08.-től
TEKKEN 3	HÍVJ!
TOMB RAIDER	3999,-/DB
TUROK	HÍVJ!
VIRUS	2999,-/DB
ZELDA	HÍVJ!

DUKE NUKEM



RESIDENT EVIL

UJDONSÁGOKÉRT ÉS
RÉSZLETES ÁRAINKÉRT HÍVD A
35-90-576-OS SZÁMOT

576 Kbyte

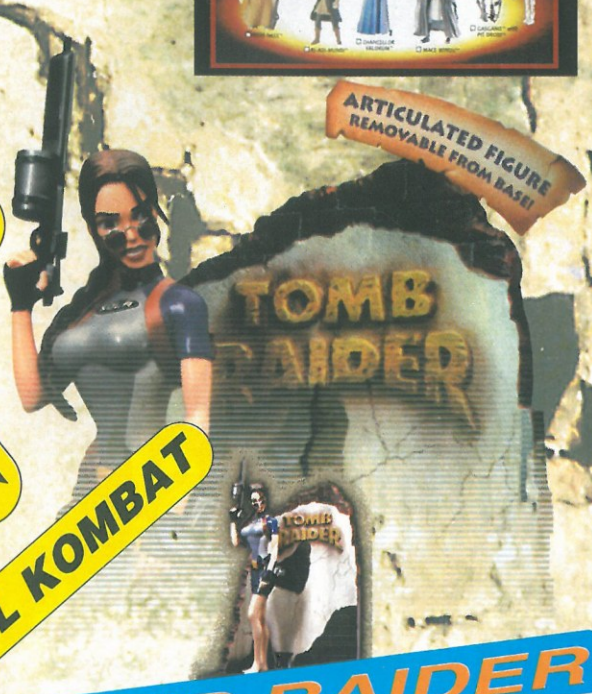
TUROK

DINOSZAURUSZOK



MORTAL KOMBAT

TOMB RAIDER



ARTICULATED FIGURE
REMOVABLE FROM BASE!

tartalom

X. ÉVFOLYAM, 6. SZÁM, 1999. JÚN

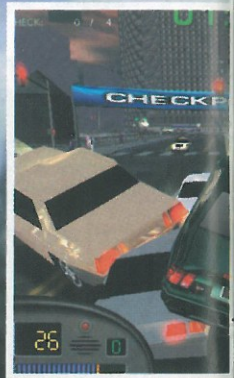
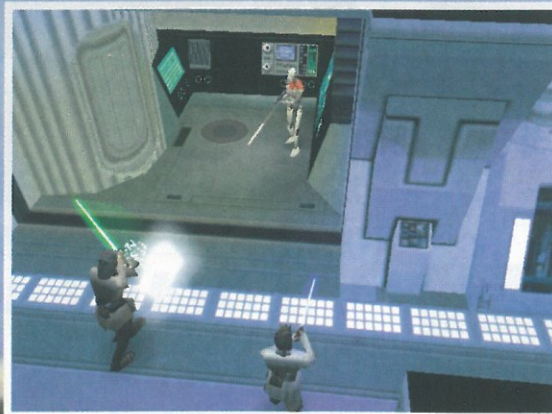
8 Jabba-tömegű Star Wars!

Hetet-vat összehordunk az Episode I - Phantom Menace-ről és a belőle készült két játékról. Továbbá leközlük a teljes forgatókönyvet és minden Olvasónk nyer egy ingyenjegyet Kaliforniába, a filmre. (Elnézést, hazudós vagyok.)



20 Erő

- sikoltotta gy
vontam, hogy
ugyanis mién
benne, amerr



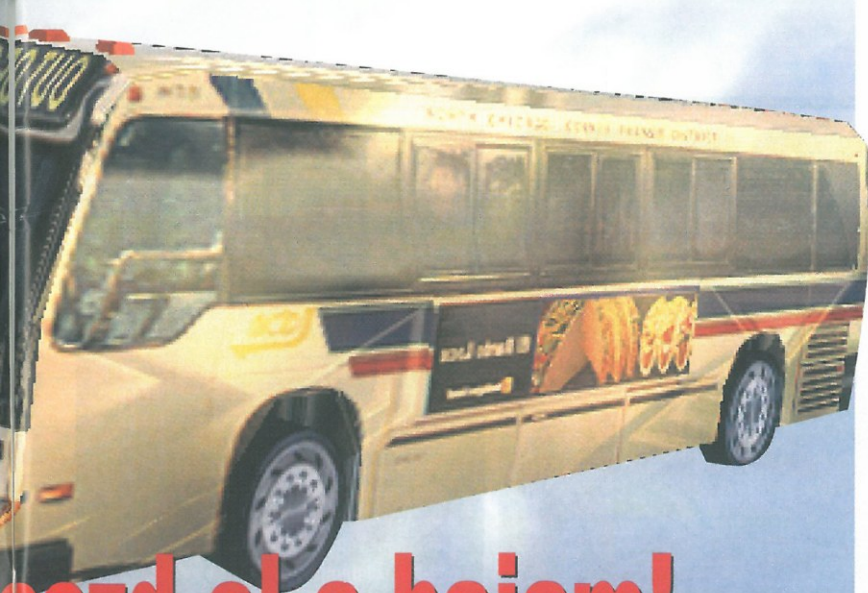
12 Teng

Ha úszik v
"Háp!", ak
val! (Egyé
Arts na
nak ars

8 Égszakadás, öldindulás!

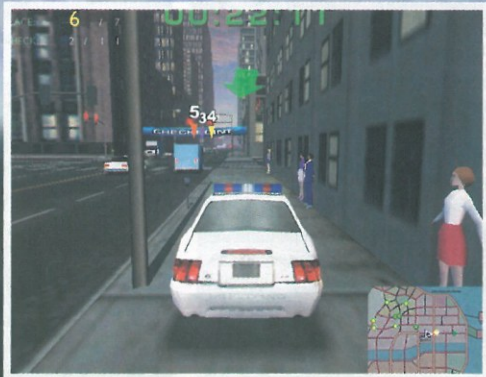
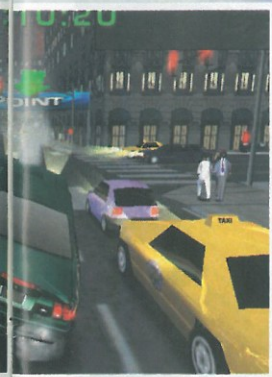
Föld párszor már megindult tőlük az Earthsiege-en, de most még az ég is leszakad, amikor a Star-gege benemót robotjai betrappolnak a küzdőterre.





eszd el a hajam!

nyanútlan vasárnapi autós, amikor felelősségre
y miért megy át a zöldön. A Midtown Madnessben
k Chicago egész belvárosa. és arra száguldunk
re jölesik. Akinek meg nem tetszik, azt lezúzzuk.



geri herkentyűk

vagy repül, és nem azt mondja
kkor durrants oda egy rakétá-
ébként is.) Ez az Electronic
gyszerű Fleet Commandjá-
s poeticája.



HÍREK	4
HIDDEN & DANGEROUS-ELŐZETES ..	.6
F22 LIGHTNING III-ELŐZETES7
STAR WARS: A FILM8
STAR WARS: THE PHANTOM MENACE	10
STAR WARS: RACER	12
FLEET COMMAND	14
STARSIEGE18
SPORTS CAR GT20
MIDTOWN MADNESS22
JAZZ JACKRABBIT 2: SECRET FILES	25
COMMANDOS: BEYOND THE CALL...	26
ARMY MEN II28
REQUIVIEM30
VOODOO 332
INTEL PENTIUM III33
EXPENDABLE34
SLAVE ZERO36
HELL-COPTER38
RT 2: THE SECOND CENTURY40
CINKELT LAPOK	41
CSEVEGŐ	44

Laptulajdonos:

Balogh Zsolt

Főszerkesztő:

Kiss László

Lapterv:

Molnár Dénes Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés:

Kismaros Renáta

Levélátvitel:

Recent Kft

Nyomás:

Grafit Pencil Nyomda Budapest

Kiadja:

COMGAME Kft

1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Cím:

1389 Budapest, Pf. 132.

576kb@irisz.hu

Terjeszti:

Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető:

576 KByte (Comgame '576' Kft) 1389

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

Budapest, Pf. 132.

Nagy nap volt a világ történetében 1999. május 22. Ezen a kijelentésen Hérodotoszsal talán elvitathozhatnánk, de gondolom – Martinnal az élen – azért többen is egyetértenek velem. Ezen a napon volt ugyanis az USA-premierje a Csillagok Háborúja első részének, a The Phantom Menace-nek. Több helyen tanítási szünetet rendeltek el, mondván, úgysem mennek a gyerekek az iskolába, de ezzel az erővel munkaszünetet is elrendelhettek volna. A feketepiacot meghazudtoló sebességgel érkezett a filmből készült első játék is, sőt, rögtön egyszerre kettő is. Így tehát vad Star Wars-lázban ég az amúgyis igencsak melegedő klímán a világ, de az Erő Sötét (=flegma) Oldalán állók sem igen panaszkodhatnak, mert ugyan jóval kisebb csinnadrattával, de azért a Lucasarts által is megirigylhető minőségbe csendben beosont még CD-inkbe a Midtown Madness és a Fleet Command is, amelyek emlékeztetéssé tehetik ezt a júniust. Ha másért nem, hát azért, hogy akkor jelentek meg, amikor bemutatták az új Star Warst... Egyébként is hurrá: itt a nyár!

APRÓSÁG

CUTTHROATS



Ha valaha egyszer kategóriától, géptípustól és korszaktól függetlenül valaki összeállítaná Minden Idők Legizgalmasabb Játékainak top listáját, akkor az biztos, hogy Sid Meier '87-es Pirates! című C-64 játéka ott szerepelne az első öt hely valamelyikén. (Az ezt követő Amiga-, majd PC-változatok a lehetőségekhez képest már nem sikerültek ilyen jól.) Ez a játék egyszerre volt real time stratégia (AKKOR!), izgalmas kalandjáték, szerepjáték, gazdasági szimulátor, ja és még akciójáték is. Lehídtt tőle az egész világ, és bár ugyan már sokan megpróbálták egyes részeit leutánozni (az egészet meg sem próbálta senki), még a közelébe sem jutottak. Ez az áldatlan állapot már nem tart sokáig, mert az Eidos nyáron megjelenő Cutthroats című játéka megpróbálja a lehetetlent: lemásolni a modern PC-k lehetőségeihez igazított Pirates!-t. A helyszín a Karib-tenger térsége, az idő pedig 17. század, a kalózok aranykora, ahol a játékos feladata három dolog "begyűjtése": a hírnév, rangé és a vagyoné. Akár csak a

nyag elődben, a térségben négy gyarmati hatalom (az angolok, a spanyolok, a hollandok és a franciák) verseng egymással: szövetségeket kötnek, háborúkat indítanak, a politikai helyzet állandóan változik. A játékos eldöntheti, hogy valamelyik (esetleg több) szolgálatába áll, esetleg független szabadkereskedőként avagy közrettegésnek és üldözésnek örvendő kalózkapitányként csinálja meg a szerencsésjét. A meggazdagodás legegyszerűbb (és leglassabb) módja a kereskedelem. A játékban a térség mintegy hatmillió négyzetmérföldjét találjuk meg (képernyőnként úgy fél mérfölddel számolva), benne több mint hetven kikötővel, amelyekkel szép nyugodt kereskedelmet folytathatunk (leszámitva persze az alkalmi kalóztámadásokat), illetve a csapszékekben elásott kincsekről és egyéb nyálákságokról tudakozódhatunk. Így viszont nem sok hírnevünk lesz a környéken. Jobb a publicitása a kalózkapitánynak, aki elég jól keres is, viszont vadul kergeti négy ország hadiflottájá. Az "állami alkalmazottak" pedig lebutított kalózkapitányok, hiszen csak azon hatalmas városait és hajóit támadják meg, amelyekkel uralkodójuk hadban áll – őket viszont elhalmozzák kitüntetésekkel. A játékban kétfajta ütközet lesz: tengeri és szárazföldi (kimarad a Pirates!-ből a kapitányi bajnívás a fedélzeten). A zsákmányból természetes új és jobb hajókat vehetünk, embereket bérelhetünk, illetve feloszthatjuk morgolódo legénységünk között, hogy növeljük lojalitásukat. Szó, ami szó, a Cutthroats ígéretes vállalkozásnak indul – biztosak lehetnek benne, hogy hamarosan viszontláthatjátok ismertetőjét hasábjainkon.



MAX PAYNE

A 3D Realms játécai mindig is kiemelkedtek a Quake-követők népes mezonyéből, egyrészt igényes kivitelezésükkel, másrészt az igencsak sajátos karakterekkel, akiket minden játékosnak muszáj volt azonnal a szívébe zárnia. (Elegendő talán bizonyos Duke Nukem nevű arcot említeni.) Hasonló karrier vár a Max Payne nevű fickóra is, aki olyasmi rendőr, akit Bruce Willis vagy Clint Eastwood játszana egy filmben: a kábítószermaffiát üldözve rendszerint először elereszt egy sorozatot, majd posztumusz felolvassa a megboldogult jogait. Mostanság rossz napokat él: a feleségét és a gyermekét leölte néhány benarkózott huligán, meg-

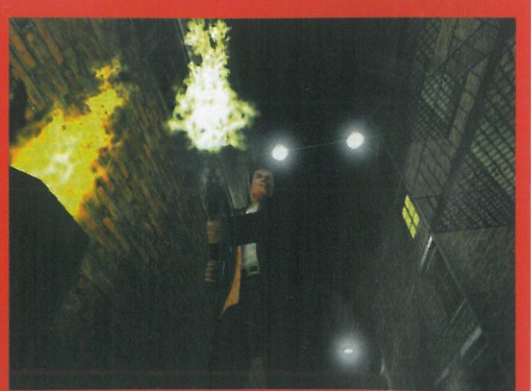
gyanúsítják a főnöke meggyilkolásával is. Így egyszerre kell menekülnie a maffia és a rendőrség elől. Egy Raymond Chandlert idéző thrillerhez lesz szerencsénk ebben az erősen történetcentrikus akció/kalandjátékban. Kis túlzás lenne Tomb Raider-klónnak nevezni, márcsak azért, mert a követő kameránézet kívül lesz egy akciókamera is, ami mindig a leglátványosabb szögből mutatja az eseményeket. Ez a rövidke előzetes ugyan nem árult el sokat a játékról, de annyit elmondhatunk, hogy valami olyasmiről lesz szó, amiért érdemes volt a Duke Nukem Forevert pihentetni. Várható megjelenés az év végén.

MDK2

Túlzás nélkül állíthatjuk, hogy amikor vagy két éve megjelent az MDK, akkor teljesen új jelentést adott a "látvány" és az "akció" szavaknak. A játékosok először elképedtek, majd a látottak alapján valami hasonlót kezdtek el követelni a többi kiadótól is. A három titokzatos betű jelentése még a mai napig is titok, az viszont biztos, hogy úton van a folytatás. Az eredetit készítő Shiny mostanában a PlayStation kultiválja, ezért – ha a kiadói jog marad is az Interplaynél – a Bioware viszi tovább a nevet. Ők utoljára a kitűnő Baldur's Gate-tel arattak zajos sikereket, de azért az utolsó akcióhősöknek nem kell ijedezniük: az MDK



2 nem RPG lesz, hanem ugyanazt a sajátos koncepció alapján felépített akcióvonalat viszi tovább, mint az elődje. A látványért a saját fejlesztésű Omen engine gondoskodik, amelyről annyit mondhatunk, hogy vagy valami 3Dfx-díjra pályáznak vele, vagy csak szimplán azoknak az igényeknek akartak megfelelni, amelyet az előd állított fel (dühöng a Voodoo-mágia). A játékban ismét találkozunk az előző rész főszereplőjével, az enyhén tojásfejű Kurttal és sajátos fegyvereivel: szerény kis kézi ágyújával, távcsöves puskájával és ernyőjével, amellyel botcsinálta Batmanként repked. További két karakter közül is választhatunk. Az első Dr. Hawkins, egy meglehetősen dilis tudós, aki mellelleg robbantási szakember is, és hol a Világ Legérdekesebb Bombájával, hol pedig a Hordozható Fekete Lyuk nevű találmányával ritkítja a hús fajta ellent. A harmadik karakter Max, a kutya. Ellenfelei is kutyául fogják magukat érezni, ennek az ebnek ugyanis hat karja van, amelyekkel részint szivarozik, részint Rambot idéző cuccokkal hadakozik. A játékban kilenc szint lesz, és bár az ugyan kicsit meglepő, hogy nem lesz multiplayer játék, szavatoságot tekintve az már valamit jelenthet, hogy a szintek kinézete, ellenfelei és a felvehető dolgok aszerint változnak, hogy mely karaktert választjuk. Megjelenés az utolsó negyedévben.

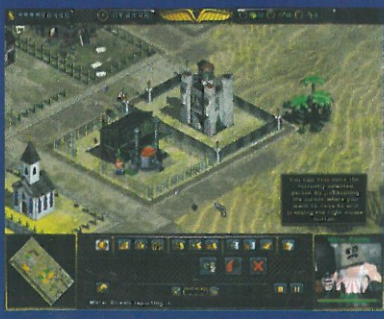


STREET WARS '99

Scorsese-filmeken és a Keresztapán nevelkedett játékosoknak igen kellemes meglepetést jelenthetett az Eidos karácsonykor megjelent Gangsters c. játéka, amelyben egy maffiafőnök életének ügyes-bajos dolgaiba élhették bele magukat. Valami hasonló dologra számíthatunk a Street Wars '99-ben is, ami szintén a húszas-harmincas évek USA-jának bájos környezetébe, az alkoholtalalom és a selyemöltönyös gengszterek világába visz bennünket – csak egészen más hangvételben. Városszimulátorokban tájékozottabbak a Constructor Underworld címet látván talán már rögtön tudják, miről is lesz szó: az Acclaimtól vagy két éve megjelent Constructorban már igen kellemes és – a meglehetősen kretén humor miatt – igencsak vidám perceket tölthetünk el egy virtuális városka polgármestereként. A kiadó most ugyan változik, de a fejlesztő nem: a Studio 3 játékában most is valami hasonló vár ránk, azzal a különbséggel, hogy e jeles pozícióba nem népszavazás útján jutunk, hanem önmagunkat nevezzük ki a környék urának. A játék az eredeti Constructor jelentősen feljavított



engine-jére épül, és ugyanazt az izometrikus (ál)3D nézetet használja, ami már a C-64-es Last Ninják óta ("talán" még emlékszik valaki rájuk) a fejlesztő védjegye – természetesen jelentős grafikai kiegészítésekkel. Az alapötlet ugyanaz, de a bevételi forrás cseppet más: a becsületes polgárokon és munkásokon kívül piti zsebtolvajok, utcai verekedők, prostituáltak és hasonló alvilági népek népesítik be, míg az épületeink (kaszinók, bárók, és persze piros lámpás házak) is ugyan igencsak közhasznúak, de a megnyitójuk biztos nem lesz benne a TV-híradóban. Mindez tele az eredeti részben tapasztaltnál jóval feketébb humorral. Itt van például a Bruto nevű figura, aki helyes kis konyhai köténykében, fején kilyukasztott papírzacskóval szokta szétverni a neki (nekünk) nem tetsző helyeket... A játékot az Infogrames elméletileg májusra ígérte, most június első napjaiban egyelőre még híre-hamva sincsen. Azért remélhetőleg még a nyár folyamán kitör az utcai bandaháború a PC-ken.



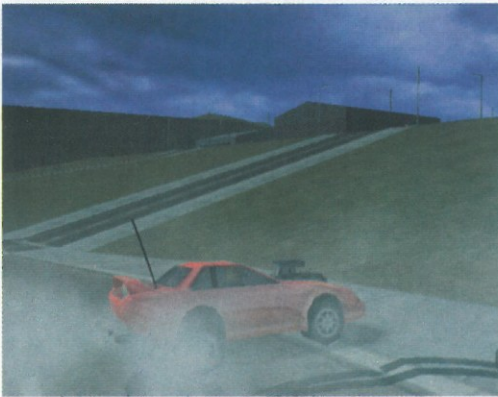
CARMAGEDDON 3

Különféle mondvascinalt okokból bevont jogosítvánnyal rendelkező olvasóink nemrég csillogó (akárom mondani: vérben forgó) szemekkel olvashatták hírmorzsáink között, hogy azért a kényeszerű pihenő idejére sem kell kijönnünk a gyakorlatból, mert készül a Carmageddon 3. része. (Császár Előd és a jogsival abszolút nem rendelkezők meg pláne!). Az E3-on az SCI már némi konkrétummal is szolgált az ügyben, hogy mire is számíthatunk a biztosított legrosszabb napjait idéző játék új részében, és ezt most boldogan megosztjuk veletek. Kezdjük egy kis számháborúval: a játékban 19 környezetben összesen 45 flúgos futam kerül megrendezésre, a multiplayer zúzásra vágókat pedig 20 deathmatch pálya várja szeretettel és szabad sírhelyekkel. Hogy pontosan hány autó (kombáj, targonca, stb.) vár összetűzésre, még nem tisztázott, de figyelembe véve a Carma 2-ben látottak mennyiségét és azt a ténnyt, hogy a folytatásokban azért jobbára igyeksenek felülmúlni az elődöket, remélhetőleg nem lesz okunk panaszra.

A Carma 3 teljesen új engine-nel készül,



amelynek fejlesztésénél elsődleges szempont az volt, hogy ugyanabban a környezetben legalább kétszeres sebességet produkáljon, mint a 2. rész, és a minimális P200 konfiguráción is másodpercenként legalább 30 frame-es képráfrítést produkáljon. Sokkal több lesz a pályán levő "interaktív" (értsd: szétörthető) tárgy és a horizont is jóval messzebb kerül. Az engine intelligensen hozzáigazítja a megjelenítést a gép teljesítményéhez, amely 320*400-tól 1280*1024 felbontásig 16/24/32 bites színmélységben futhat. Minden autó szélvédőjén visszatükröződik majd a környezet (már amennyiben nem túl repedezett), és most már



egy kidolgozott vezetőfülkébe, vagyis belső nézetbe is behuppanhatunk. A játékos a partik előtt szabadon konfigurálhatja majd az autók dukkózását, és nem utolsósorban a gyalogosokat is, akik most már nemcsak az áldozati bárány szerepét játsszák: átszaladnak az utcán, csoportba verődnek, sőt, bosszúra éhesen üzőbe veszik a játékos! Az első verőfoltok a havon fognak megjelenni, azaz a megjelenésre decemberig várunk kell. (SCI kommentár: az előzetes képek még csak egy nagyon korai állapotot mutatnak, ennél sokkal kiválóbb látvány várható!)

SOLDIER OF FORTUNE

A Hereticekből, Hexenekből, Quake-kiegészítőkből és ki tudja még milyen first person shooterekből adódóan valószínűleg már nem kell senkinek bemutatni a Raven, és talán az sem hat majd a meglepetés erejével, hogy új játékok is ebben a kategóriában fog versenyezni. Nyilván mondani sem kell, hogy a Szerencsevadász is a Raven által már töviről-hegyire ismert Quakell engine-re épül, de ezt még feldíszítették egy GHOUL névre keresztelt kis házi fejlesztésű cuccal, ugyanis elégedetlenek (!) voltak az engine-ből kihozható látványeffektusokkal. Az már inkább újdonság lesz, hogy most nem fantasy-kreatúrák és behemót szörnyek fognak dühösen ránk rontani: a játék ugyanis teljes mértékben a valódi mában játszódik, érte ezalatt a környezetet, a történetet, a fegyvereket – na és persze az általunk alakítható karaktereket is. Játshatunk ugyanis túszoikat szabadító, önfeláldozó kommandókat, vagy akár gát-



lástalan, pénzéhes kalandort, aki tojik a politikára. Akárcsak a Sinben vagy a Half Life-ban, az ellenfelek "teste" itt is különféle tájakra (itt 25-re) lesz osztva, amelyeken a fegyverek olyan sebeket ejtenek, amilyen elvárható. Egy pontos pisztolylövés után például kirakhatjuk a "fülbélővést vállalok"-táblát, de azért a leendő korbáncnokok is megtalálják majd a számításukat. Várható megjelenés a nyár végén.

APRÓSÁG

■ Nem kell azért aggodni a Tomb Raider folytatása miatt sem: az Eidos PlayStationre már hivatalosan is bejelentette a november végén esedékes IV. részt. PC-re még nem, de kizárt dolog, hogy kedvenc masinánkon ne találkozzunk hamarosan újra Larával.

■ Még ki sem futotta magát az eredeti, az Eidos máris tervezi a nagyszerű Warzone 2100 folytatását, amely a frappáns Warzone 2120 nevet fogja viselni. Ha az ígéretek nem csálnak, akkor a címben szereplő év-számnál kicsit korábban, 2000 derekán már kezünkbe is kaparint-hatjuk.

■ Stratégia-rajongók vadul tapsikolni fognak örömeinkben, amikor meghallják, hogy készül a Civilization III. A Microprose-tulajdonos Hasbro a játékhoz közös fejlesztőcéget alakít Sid Meier saját cégével a Firaxis-szal, így az új Civ designerének személyében ismét örömeinkben, amikor meghallják, hogy készül a Civilization III. A Microprose-tulajdonos Hasbro a játékhoz közös fejlesztőcéget alakít Sid Meier saját cégével a Firaxis-szal, így az új Civ designerének személyében ismét örömeinkben, amikor meghallják, hogy készül a Civilization III. A Microprose-tulajdonos Hasbro a játékhoz közös fejlesztőcéget alakít Sid Meier saját cégével a Firaxis-szal, így az új Civ designerének személyében ismét örömeinkben, amikor meghallják, hogy készül a Civilization III.

■ Még ki sem adta, de már EL akarja adni az Infogrames a mellesleg igencsak kellemesnek ígérkező Outcastot: jópár hollywoodi stúdióval is tárgyalnak a megfilmesítés jogairól. ■ Ha már úgyis teli vagyunk az új Star Wars-dolgokkal ebben a számban, még két apróság a jövőt illetően: a nyilván az Episode I-ből készült két játék miatt "pihenő" Force Commander várhatóan szeptemberben fog megjelenni (ez egy Star Wars-környezetben játszódó C&C-szerű real time stratégia); továbbá fut még Obi Van munkacímén egy másik PC-fejlesztés is, ami a Quake és társai mintájára készülő akciójáték, azaz egy "lézerkard" szimulátor lesz. Utóbbi megjelenése jövő januárra várható.

Manapság igen nagy keletje vagyon azon játékoknak, amelyben a játékos holmi hősiesség bőrbe hajít végre olyan feladatokat, amilyeneket a szombat esti mozi milliárd kereső sztárjai szoktak volt művelni, legalább is a forgatókönyv által kirótt szerep szerint. (Vagy lehet, hogy nincs keletje, de a kiadók igen erőltetik őket.) A másik kultuszműfaj a Quake és népes familiája, azaz a first person shooter.

ták – és már készen is van a nagy fogás a la Hidden and Dangerous. A kezünk ügyébe eső dolgokból összedobott étkekből ugyan a konyhában nem sülnék ki különösebben jó dolgok, de ez úgy látszik, játékoknál nem igaz: a szerzők ugyanis kihagyták a fent nevezett forrásokban található idegesítő momentumokat és valami nagyon nagyot alkottak. Egy kommandós játéknak a legideálisabb szintér természetesen a II. világhá-

közvetett módon is osztogathatunk parancsokat. (Utóbbi esetben roppantul reméljük, hogy az AI nem a Commandos-féle tökkelütött módszert fogja követni, már amennyiben nyugodtan szemlélődik a környékbeli virágfaunában, miközben szitává lövik.) A játékban egyébként lesz egy kis szerepjáték beütés is: katonáink képességei ugyanis kiterjednek, amint küldetéseiket sikeresen teljesítve tapasztalatot szereznek.

bújhatunk egy bokorban, egy fa mögött, vagy akár egy gépkocsi alatt. Ha már a járműveknél tartunk: nyilván a Commandosból származik ötlet, hogy a különféle járművek ne csak díszletként szolgáljanak a terepen. Itt is használatba vehetjük őket (de nem ám csak egyetlen karakter, mint a Commandosban!), és a küldetések során oldalkocsis motorkerékpárokon, dzsipeken, teherautókon és tankokon robogunk.



Erthetetlen: Rambo nem sérthetetlen?!



"Este van, este van, ki-ki nyugalomba..."



Ez a Lancaster még egy repülőgép szimulátorban is megállná a helyét



Így gondolhatták a cseh illetőségű, újonnan alakult Illusion Softworks-nél is, mert a fejlesztők jó szokása szerint szépen összelopkodtak néhány ötletet. Vettek egy rész jó nagy elgondoloztató pályát Rainbow Six módra; kikloptak hozzá egy jó kis grafikus engine-t, ami akkora figurákat kezel, mint a Spec Ops vagy a Delta Force; az egészet a Commandosból vett nagyszerű lehetőségekkel körítették; majd hirtelen ötlettől vezérelve a már szokásos külső kamera- nézetet Quake-szerű salátával szervíroz-

ború. Nincs ez most sem más képp: a játékban a háború hat különböző campaignben (Norvégia, Olaszország, stb.) kell szövetséges kommandókat kommandírozni, összesen 23 bevetésben. A kommandóknak négy főből fog állni, amelynek összetételét szabadon határozzuk meg a negyven (!) különböző képességekkel és képzettséggel rendelkező karakter közül. A küldetések előtt adottságainak megfelelő fegyvert és felszerelést agghatunk rájuk, amelyek között vannak általános jellegűek (pisztoly vagy kézigránát), illetve speciálisak is (például a mesterlövész puskák). Szerencsére vége az elmebeteg AI vezérelte kollégák korszakának: minden kommandósunkat mi irányítjuk. Ez történhet közvetlenül is, de egy 3D taktikai térképre átváltva (vagy akár parancsokat ordítva)

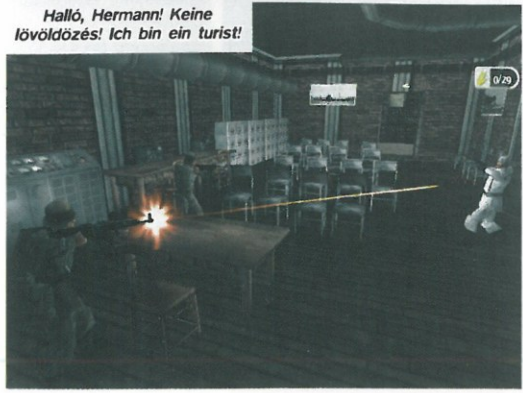
Magától értetődik, hogy a kommandósainknak mozognia is kell, és néha fedezékbe húzódnia is igen üdvös lesz. A séta és futás mellett, jobbra-balra ugrálhatunk, leguggolhatunk vagy lehasalhatunk, de természetesen ezekben a testhelyzetekben is lehet mozogni, csak persze sokkal lassabban. Ezenkívül tudnak még ugrani, mászni és függeszkedni is, de utóbbi kettőt logikusan csak akkor, ha közben nem lóbnának a kezükben mondjuk egy géppisztoly (a függeszkedni és közben lőni eljárás csak B-kategóriás akciófilmek főhősinek szokott sikerülni).

Az akciók már csak számukat tekintve is roppant változatosak (foglyok kiszabadítása, szabotázsok, és hasonló kommandós tennivalók), amelyeket tovább színesít, hogy a környezet minden elemét felhasználhatjuk rejtőzködésre: el-

Mint az előzetes képek is mutatják, a grafikusok minden tekintetben rendesen megdolgoztak a pénzükért. Fentebb már volt szó a kétfajta kameranézetéről, amelyből a külső igen intelligens is: mivel a küldetések jó része zárt terekben (csatorna, épület, satöbbi) zajlik, a kamera mindig arra a pontra "lebeg", amelyből az aktuális katonánk testhelyzetének és mozgásának függvényében a legjobban látható.

A fejlesztők és a kiadó cégek általában nagy csinnadrattával reklámozzák egy-egy fejlesztés alatt álló játékokat: a leendő bájos vásárló arról is azonnal értesülhet, ha begurult az ágy alá egy grafikai modul. Ehhez képest a Hidden and Dangerous a nagy semmiből pottyant elő: márciusban, a Cannes-i Milla'99-en hallott róla először a világ, és – elméletileg – májusban már meg is kellett volna jelennie. Ez még várat magára egy kicsit, egyelőre csak egy demo böklászik belőle kint. Abban viszont biztosak lehetnek, hogy mihamar megjelenik, azonnal kanyaríttunk róla egy helyre kis ismertetőt, ugyanis a fent említett játékok legjobb tulajdonságait egyesíti, és talán a nyár egyik legnagyobb meglepetése lesz belőle.

Halló, Hermann! Keine lövdözés! Ich bin ein turist!



Hidden and Dangerous
FEJLESZTŐ: Illusion Softworks
KIADÓ: Take 2 Interactive
WEBSITE: www.illusionsoftworks.com
MEGJELENÉS: '99. június

A Novalogic szimulátorait rendszerint a tökéletes precizitás, kiváló grafikai kivitelezés, tulajdonképpen egyszerű kezelőfelület és persze mindenekelőtt a váérbő akció jellemzi. Rendszerint modern katonai repülőgépek szimulátoraiban utaznak, és – mint a sorszáma is mutatja – mostanában egyik kedvencükhöz tértek vissza: Lockheed F22-eshez, a XXI. század vadászrepülőgépehez. Ennek az oka nyilván kétféle lehet: idestova már vagy három éve, hogy megjelent a Lightning II, és azóta már lefolyt egy-két processzor- és videokártya generáció a Dunán (épp ideje fejleszteni egy kicsit); másrészt pedig a téma nem csak az ő kedvencük, hanem a közönségé is, amit jól tükröz, hogy 1996-ban és 1997-ben is ez a játék mondhatta magának a legjobb eladási eredményeket világszerte.

Az F22 Lightning III nagy vonalakban tulajdonképpen azt hozza, amit a Novalogic-játékoktól már megszokhattunk: tökéletes repülési modellről a shoot'em upig a játékos úgy állítja be a nehézségi fokozatot, ahogy úri kedve tartja, képzettségének és pillanatnyi hangulatának megfelelően. A bonyolultabb repülési manőverek (mint például a leszállás, vagy netán a felszállás) pedig automatizálhatók, vagy akár egyetlen gomb-

az esőcseppek, hull a hó és hózik, Micimackó a pilótaruhában viszont nem fázik, arról már nem is beszélve, hogy néha akkora köd van, hogy nem hallod az időjárásjelentést. Ha ez még nem elég a környezeti ártalmakból, akkor mindenki boldog lehet, mert akárcsak a valódi gépeknél, itt is jelentkezik a különböző magasságokban változó hőmérséklet hatása a gépekre.

A fejlesztők azért a légi tankolásra a legbüszkébbek, amelyek egyes küldetésekben már eleve alfeladatnak fognak számítani. A fegyverek között felvonnul minden, ami csak szem-szájnak és tűzgomnak ingere, de már régi ismerős a többi szimulátorból. Egy újdonság azért van, és az egyben az adu ász is: mivel az eredeti F22 is képes nukleáris fegyverek célbajuttatására (már a fejlesztési versenykiírás-

Aprajafalva, egyelőre még lakók nélkül



F22 Lightning III is az lesz), amelynek legelképezetesebb lehetősége, hogy játéktól teljesen független környezetet kínál: ez azt jelenti, hogy ha Adolf Balázs egy F22 Raptorral, Cecil Csaba egy Mig-29 Fulcrummal, míg Májer Mihály egy F22 Lightning III-mal lép fel, akkor mindannyian nyugodtan játszhatnak a Nova Worldben – egymás ellen! Az ötlet elképezetesen jó.

Egyébként a következő játék, ami kompatibilis lesz az IBS-szel, a múltkori számunk híreibben bemutatott Maximum Overkill lesz, és

lévén ez egy tankszimulátor, a háború lehúzódik a földre is. Így tehát elképezhető, hogy a légiharcokban megfáradt veterán pilótát egy földön bókászó tankról kilőtt Stinger fogja letakarítani az égről. Ha multiplayer-örülteknek ez még nem lenne elég a jóból, akkor még akad valami a tarsolyban: a Lightning III-ban először kerül bevetésre a Voice-Over-Net technológia, azaz a játékosok különféle kedvességeket üzenhetnek egymásnak. Mielőtt valaki félreértene: nem arról van szó, hogy adott billentyűnyomásra egy előre meghatározott küldeték egymásnak vagy egy nevezdórát gépelgetnek egy chat-ablakba – nem, egy géphez csatlakoztatott mikrofon segítségével ugyanúgy rádiózhathatnak, mint a rendes pilóták. Ez azért korrekt, nem? Különösen szórakoztató tanulmány lesz majd az, amikor mondjuk száz pilóta ordít az égen, 100 tank a földön, a kedves mama pedig a konyhában, hogy halátsd már le...

A fentiekben talán kiderül, hogy a Novalogic F22 Lightning III-ja hű marad úgy a kiadó, mint maga a játék neve támasztotta elvárásokhoz. Nem kizárt, hogy megvan '99 legjobban foggyó szimulátora. Illetve még "nem van meg", de június közepére már valószínűleg a boltokban lesz.

F22 Lightning III

FEJLESZTŐ: Novalogic

KIADÓ: Novalogic

WEBSITE: www.novalogic.com

MEGJELENÉS: '99. június

F22 LIGHTNING III

Csak azt tudnám, hogy ekkora szárnyakkal az egyáltalán hogy képes repülni?



nyomásra működnek. A játékban 50 egyéni küldetést és 3 campaignt játszhatunk le. A környezet is ugyanolyan változatos, mint a feladatok: még küldetésen belül is változnak a napszakok és az időjárás viszonyok. A naplementét felváltja az éjszaka, oldalba kapnak bennünket a szélhőkésék, szétfröccsennek a kabintetőn

Kirándulásra ugyan nem egészen alkalmas az idő, de repkedni még jó lesz



Úriember nem üz ilyen sportot



nak is sarkalatos pontja volt), itt is elpottyantathatunk majd egy-két atombombát.

A játék egyaránt támogatja majd a legmodernebb Direct3D és 3Dfx-kártyákat, de – manapság szimulátoroknál már egészen meglepő módon – elfutogat még gyorsító nélkül is, persze ilyenkor azért legalább egy 233-

as MMX kell hozzá. Mivel csillogó-villogó repülőgépek szimulátorokkal tele van a padlás, és az sem különösebben nagy durranás, hogy egy F22-eszel repülhetünk benne (mert ilyenekkel meg egy szekrény van te-

le), az F22 Lightning III-at igazából a multiplayer, és azon belül is az Internetes játék lehetőségei emelik majd magasan a felhők (és egyben a többiek) fölé, mert ott aztán teljesen megvadultak a Novalogicos fickók. Már 1997 óta folyamatosan dolgoznak a Nova World szerverén, ahol Integrált Csataező (IBS) nevű technológiájuknak köszönhetően, hatalmas területek felett mérhetik össze a tudásukat a játékosok, és most kapaszkodjatok: egyszerre akár 120-an is. Az összes modernebb szimulátoruk kompatibilis az IBS-szel (természetesen az

Párosan szép az élet! Géppárosan



**ELSŐ BENYOMÁSAIM
AZ ÚJ STAR WARS
EPIZÓDRÓL - MIUTÁN HE-
TEDSZERRE IS
MEGNÉZTEM**

Először arra gondoltam, hogy majd a magyar számítástechnikai lapok (és hasonló szórú "mozis" társaik) többségének jó szokása szerint – ugyebár előzetesek, meg "hivatalos" Lucasfilm-hírek, meg "Mi kérem még nem láttunk semmit" fogadkozások – elkezdnek ködösíteni, hogy így az új Star Wars-epizód, meg úgy az új

képregényt – a meglepetés élményét ezzel szempillantás alatt agyonvágtam, hiába, soha nem volt erősségem az önmegtartóztatás. Aztán még egy újabb nap lepergett, és végre megjött a film is – ez volt az a nap, amikor körülbelül húsz cimborám hívott fel Episode 1 ügyben: közülük tizen eladni akarták, tizen meg elkérni. El is merengtem, hogy kéne nyitni egy Star Wars közvetítő irodát, már ha nem lenne a dolog illegális. Gondoltam a képregény után már minek erőltessem az ellenállást, gyorsan meg is néztem vagy háromszor. Ha hihető forrásnak ítélték

szállító járművel, amellyel át tudnak kelni a bolygó magján – Amidala királynő városa ugyanis a Naboo bolygó áttelene pontján van.

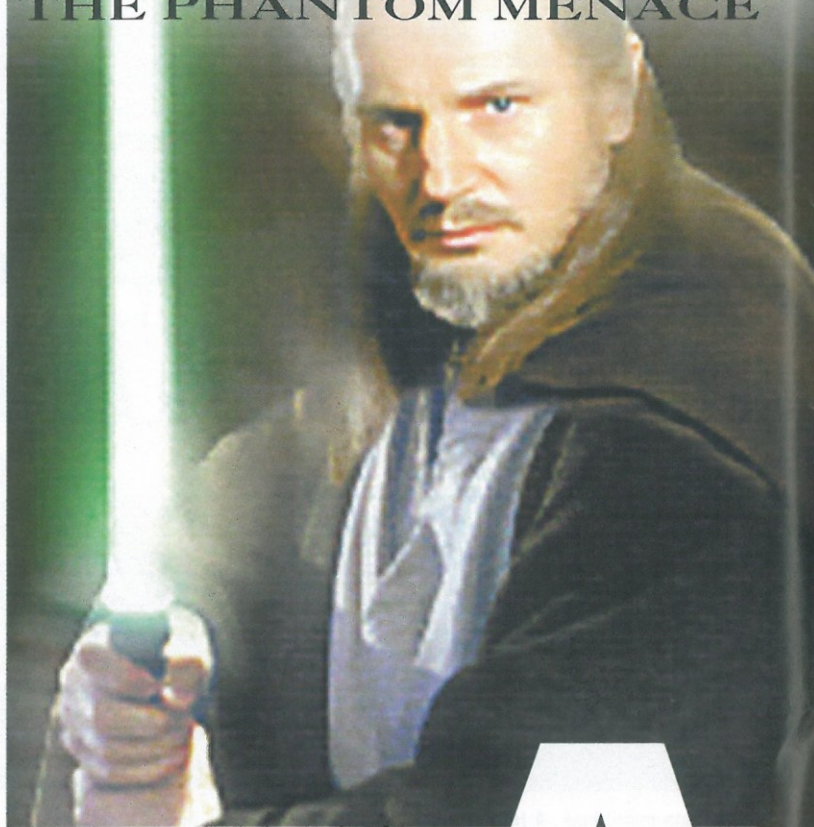
Theed városában a Jedik megmentik a 14 éves királynőt, majd elindulnak Coruscant-ra, a "fővárosba", ahol a szenátus székel. Coruscant egy olyan bolygó, amely gyakorlatilag egy egybefüggő óriási várost alkot. Menekülés közben a hajó találatot kap, de az utolsó pillanatban egy kis asztromechanikus robot megmenti őket. A neve R2-D2.

A kis csapatnak le kell szállnia a Tatooi-

ne bolygón, melyet a Huttok irányítanak. Itt, a Mos Espa nevű kikötőben szeretnének alkatrészeket venni a hajóhoz, azonban kiderül, hogy nincs mivel fizetniük a boltosnak, Wattonak. Megismerkednek viszont Watoó szolgájával, a 8 éves Anakinn Skywalkerrel, aki anyjával él a városban. Anakin egy homokvihar elől otthonába invitálja a Jediket és a királynő szolgáját, Padmet, aki valójában az áruhába öltözött királylány! A fiatalok – a korkülönbség ellenére is – élénk érdeklődést mutatnak egymás iránt. Anakin felajánlja segítségét azáltal, hogy megnyeri a leg-

STAR WARS

EPISODE I THE PHANTOM MENACE



Jedik egymás közt, közepén Anakin, a leendő Darth Vader



epizód, de aztán dobtam ezt az eleve neveltségességre ítéltetett ötletet. Hiszen a feketepecsét gyorsaságát ismerve talán két héten belül (ma éppen május 28.-a van) mindenkire eljut majd a The Phantom Menace videós változata, optimális esetben akár már feliratozással is (a 2 lemezes videó CD verzió úgy ment szét két nap alatt, mint az AIDS a zöldhátú cercófmajmok és homoszexuális "homo sapiens" partnereik között).

Az első kritikákat a filmről egy nappal a hivatalos amerikai bemutató után olvastam. Mint mindig, a nagytudású zabpely-zabáló amcsi kritikusok természetesen – jó szokásukhoz híven – porig gyalázták a sci-fi filmtörténelem legmonumentálisabb trilógiájának folytatását, akarom mondani előzményeit. Aztán újabb egy nap elteltével megkaptam ajándékba a film történetét jelenetről-jelenetre feldolgozó, gyönyörűen illusztrált

meg egy elvakult Star Wars-rajongó – természetesen jómagamat tömjénezem itt éppen – véleményét, akkor a következőkben pár mondatban eladoggnám, hogy mik is jutottak eszembe a film többszöri megtekintése és mélyreható értelmezése után.

A The Phantom Menace története 32 évvel a The New Hope előtt játszódik. A meglehetősen kapzsi alakokból álló Kereskedelmi Szövetség általános blokád alá vonja a Naboo nevű bolygót. Se ki, se be. Miközben a szenátus vég nélküli ülészezés során próbálja feldolgozni az eseményeket, titokban két Jedi lovag érkezik a helyszínre, hogy tárgyalásos úton próbálja rendezni az eseményeket. A Jedi blokád parancsnoki hajójára dokkolnak, ahol rövidesen kiderül, hogy az egész ügyet a háttérből egy Sith lovag, Darth Sidious irányítja, aki mindenáron megadásra akarja kényszeríteni a bolygó királynőjét. A pillanatok alatt kialakuló meleg helyzetből – a félelmetes Destroyer Droidok tüze-rejével még ők sem szállhatnak szembe – a fiatal Obi-Wan Kenobi és mestere, Qui-Gon Jinn csak egy módon menekülhetnek: ha elrejtőznek az immáron inváziós erőkké avanzsálódott robothadsereg egyik leszálló űrhajójában.

A bolygóra érkezvén Qui-Gon véletlenül közös kalandba kerül egy helyi bennszülöttel, Jar Jar Binks-szel, aki "kérés nélkül" ugyan, de Qui-Gon szolgájának ajánlkozik, majd elvezeti őket "szülőföldjére", egy víz alatti városba. Itt először segítséget próbálnak szerezni Boss Nasstól, a gungan nép vezetőjétől, majd később beérik egy egyszerű

beérik egy egyszerű

A Sithek párban járnak: a Mester és a Tanítvány



Qui-Gon és Obi-Wan akcióban



közlebbi Pod Race nevű futurisztikus "szekérvényet". Ez meglehetősen problémás körülmények között ugyan, de végül sikerül is neki, sőt, Qui-Gon fogadásának köszönhetően megszabadul a rabszolgasorból. A Jedi mester közben egyre erősödő megérzése által vezérelve kideríti, hogy a fiú sejtjeiben eddig soha nem tapasztalt mértékben van jelen az Erővel kommunikáló "valami". Vajon ő lenne az, akiről a prófécia beszélnek? Ő fogja megteremteni az egyensúlyt az Erőben? Mielőtt távoznának, Qui-Gon összetűzésbe kerül Darth Sidious tanítványával, egy másik Sith lovaggal, Darth Maulal.

A fővárosban Amidala találkozik a nagyraagyó Palpatine szenátorral (a későbbi császárral), akit egyetlen cél vezérel: ő legyen a szenátus új vezetője. Rövidesen világhosszúvá válik a királynő számára, hogy itt a fővárosban senkitől sem kaphat se-

gítséget. Úgy határoz, hogy a Jedikkel visszaindul Naboo-ra, hogy ott vívja meg saját csatáját. Mielőtt ez megtörténne, Qui-Gon bemutatja Anakint a Yoda vezette Jedi-tanácsnak, akik elutasítják a fiú Jedivé képzésének kérelmét.

Amidala Naboon felkeresi Boss Nasst, akinek behódol, ezáltal a gungan vezér mellé áll. A csatamezőn felsorakozik a robohaderege és a Jar Jar "tábornok" vezette csapat a nagy összecsapásra. Közben a Jedik a királynővel és kíséretével kiegészülve titokban behatolnak a városba, és csellel megpróbálják elfogni a megszálló erők vezetőit. Innen a történet három szálon fut tovább: Jar Jar a gunganok élete árán feltartja a robotokat a csatamezőn, Anakin egy véletlen folytán belekerül a parancsnoki űrhajó ellen vívott űrcsatába, a Jedik pedig halálos párbajt vívnak Darth Maulal.

És, hogy mi a film vége? Nem titok. Qui-Gont megöli Darth Maul, őt viszont a fiatal Obi-Wan Kenobi. Anakin megsemmisíti a vezérűrhajót, ezáltal Jar Jar hadserege megmenekül a teljes pusztulástól. Végül Yoda megadja az engedélyt Obi-Wannak, hogy tanítani kezdje a kislit. Palpatine-t a szenátus elnökévé választják.

Oké, most jön a kérdés: tetszett-e a film? Persze, hogy tetszett. Isteni volt.

Csak az a baj, hogy ez nem volt az igazi, eredeti Csillagok Háborúja! Ez egy 1999-es igények szerint alakított Star Wars film volt. E sorok láttán biztos egy csomóan kiátkoznak majd a klubból, de egyszerűen nem venné be a gyomrom, hogy csak a rajongás kedvéért tökéletesnek minősítsem a filmet.

A trükkök tökéletesek. Azt hiszem, egyszer sem vettem észre, hogy valami – vagy valaki – számítógéppel lett volna betéve a képbe, és nem értem az amerikai kritikusok azon nyögdécseléseit sem, hogy ez a film nem emberközpontú. Szerintem nagyon is emberséges. A szívem majd kiugrott az űrcsata láttán, a Jedik vívása pedig annyira tökéletes, hogy majdnem megtapsoltam a jelenetet. Állati a zene, jók a szereplők, egyetlen kivétellel: ő pedig Jar Jar Binks. Azt hiszem, hogy Lucas porig gyalázta az egész Csillagok Háborúja világot ezzel a néger marihuánás tróger módjára közlekedő, viselkedő és beszélő lényvel. Ez a nyuszifülű, a vérbeli Star Wars rajongóknak sírógörcsöt okozó mókamester a puffadt, vízagyú amerikai kölykök leendő kedvence, aki a film dramaturgiailag és érzelmileg legjobb jeleneteit gyalázza porrá idióta viselkedésével és vékonyfósásra ingerlő beszélésével. Hát könyörgöm, miért kellett ez? Miért kell a Star Wars-ból is Aladdint, Oroszlánkirályt meg Mulant csinálni? Van a gyerekeknek elég mozi, hát még ezt is elveszik tőlünk? Halál rád, Jar Jar Binks!

(A hivatalos magyarországi bemutatóra egyébként előre láthatólag szeptemberig kell várunk. Mellesleg bocsa a képek rossz minőségéért, de az Interneten csak ilyen agyontömörített JPG-ket találtam.)

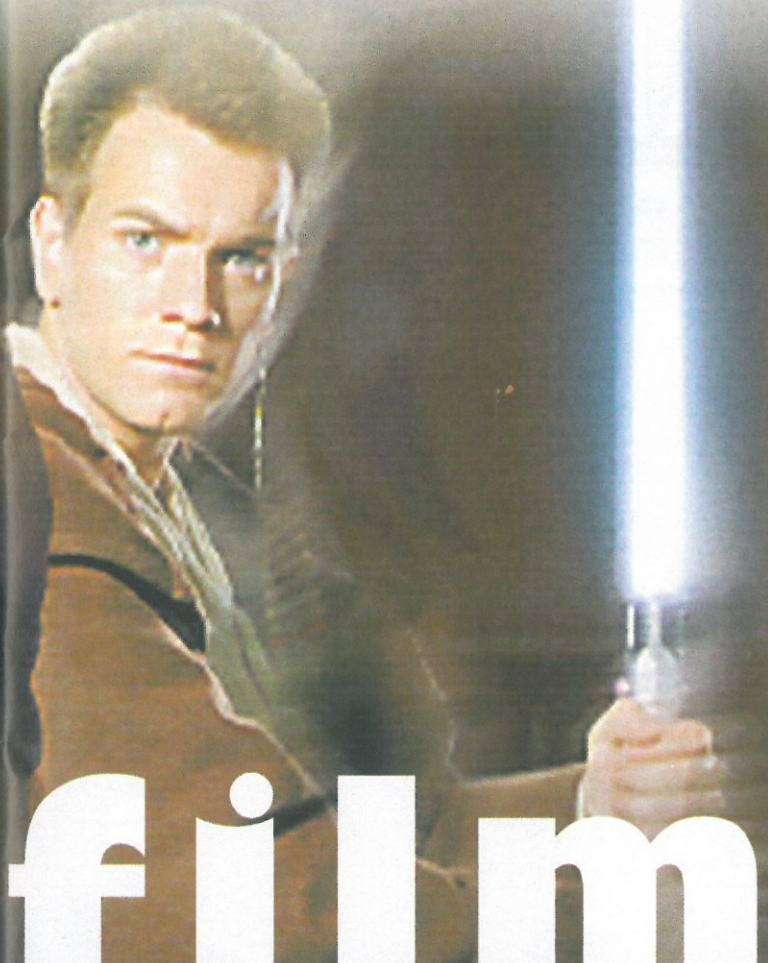
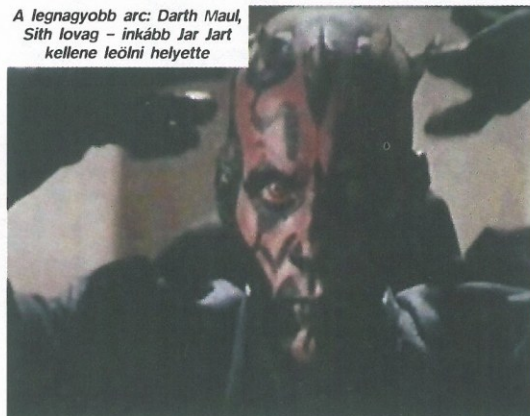
Martin

Lehet, hogy Martin nem fog repesni az örömtől, de érezelem én is kifejtteni a véleményemet. (Hátha valakit érdekel,

A verseny, amelyen Anakin szabadsága a tét



A legnagyobb arc: Darth Maul, Sith lovag – inkább Jar Jar-t kellene leölni helyette



Panaka kapitány és Amidala királynő



Watto, Anakin gazdája. Kicsit nehéz vele baltot kötni, és nem hatnak rá a Jedi trükkök



rádadásul engem nem is tudnak kiűzni a Star Wars-klubból.) Ha azt nézzük, hogy ez "csak" egy mozi, aminek az a feladata, hogy szórakoztassa a nézőt, a Phantom Menace szuper. Elképesztően látványos, tele technikai trükkökkel, a Jó végül győzedelmeskedik, a Gonosz – legalábbis részben – elnyeri méltó büntetését és az Élet szép. Ami nem tetszett az az, hogy az egész forgatókönyv úgy néz ki, mintha a New Hope (vagyis az "első" Csillagok Háborúja) "engine"-jében kicserélték volna a neveket. Minden egyes főbb karakternek megvan a párhuzama: Amidala királynő=Leia hercegnő, Qui-Gon=Obi-Wan Kenobi, Obi-Wan Kenobi=Luke Skywalker, Darth Maul=Darth Vader és így tovább. A "mókás" Jar Jar pedig C-3PO feladatát látja el, amely figura tekintetében teljes mértékben egyetérték Martinnal, de hát ugyebár szükség volt rá, hogy a hatéves kölyköknek legyen kin sikongatnia a moziban, arról meg nem is beszélve, hogy nagyon kellemesen eladható kis plüssfigura lesz belőle. Nem csodálkoznék, ha egy új McDonalds-menus névadóját is üdvözölhetnénk benne. Mindenesetre a film szuper. Most már csak arra vagyunk kíváncsi, hogy – lévén az első trilógia arról szól, hogy hogyan is lesz Anakinból Darth Vader – hogy csinál majd Lucas happy endet a 2001-re tervezett második, és a 2004-re várható harmadik részben. Csak ne kellene addig várni!

A Csillagok Háborúja-örület többé-kevésbé jellemző a szerkesztőség összes tagjára, nem egyszerű örömműnnp volt hát a két játék megérkezése. Végre valami kézzelfogható az új csodából, amire már oly régóta várunk. Ezzel a hangulattal fogtam neki a tesztelésnek, de azért megpróbáltam minél jobban odafigyelni a bugokra is, hogy ne egy dicsimnuszot írjak, hanem valódi ismertetőt.

A Lucasarts programozóinak (pontosabban a nekik bedolgozó csapatoknak) a kezei alól mindig is nagyon jó játékok kerültek ki. Nagyon jók, de nem tökéletesek – olyan talán nincs is –, ez messzemenően igaz a Phantom Menace-re is, amelyet a Big Ape programozói készítettek, a film forgatásához hasonló titkolózás közepette. Pergő akciók, változatos feladatok jellemzik ezt

során: űrhajó belsejében, nyílt terepen, házak között, űrási termekben, vagy éppen aprócska szobákban. A környezet kidolgozottságára nem lehet panaszkodni, jól sikerült átvenni a film képi világát, akár high-tech űrhajóbelsőről, akár a tattoine-i főváros homokkoptatott-koszolt épületeiről van szó. A kameramozgatásban, a láthatóságban azonban már akadnak problémák. Az épületek való belépésénél, vagy egyik helyiségből a másikba való átmenetnél nagyon frappánsan van megoldva az áttűnés: az addig átlátszatlantető semmivé foszlik, beláthatóvá válik a helység, és a bent tartózkodókat is csak ekkor pillantjuk meg. A megoldás visszaadja a meglepetés erejét, hiszen a való életben sem látjuk, hogy az ajtó mögött legjobb cimboránk, vagy legutáltatásos haragosunk vár-e az ajtó mögött.

hosszú időt vesz igénybe, jóval tovább tart végigjátszani, mint a mozi két órája, hiszen nem szolgáian követi a forgatókönyvet, gyakran elkalandozik attól, mini küldetéseket kell teljesíteni, egyes a filmben csak néhány percig tartó jelenetek egész pályát tesznek ki. Négy főszereplő közül válogatunk egy adott pályát, az előre meghatározott. A használt, használható fegyverek típusa az adott karaktertől függ, a Jedik elsődleges "szerszáma" a fénykard, de azért hajlandóak a kezükbe venni másit is. Ellenfelekből is akad jó néhány, elsősorban a battle droidok, de feltűnnek a pajzsos destroyer droidok, buckalakók, emberi és egyéb ellentelék is, még Darth Maulal is többször összeakad a játékos.

A történetet és a különféle világokat az NPC-k te-

kevert nyelven szólnak hozzánk, ez utóbbi miatt hevesen javasolt a szöveg kifrásának lehetősége.

Hangekban nagyon nagyot alkottak a programozók (meg az a három különböző digitális audió stúdió, ami ezzel foglalkozott), minden szereplőnek jellegzetes hangja van, de ez még semmi a környezeti zajokhoz képest. A különféle lövedékek, fegyverek hangját is hosszan magasztalhatnám, de a legdurvább a mozgás keltette zajok arzenálja: állítólag több mint háromszáz lépéshangot rögzítettek, a kövön sétálástól a vízbe trappoláson át, a fűre való leugrásig.

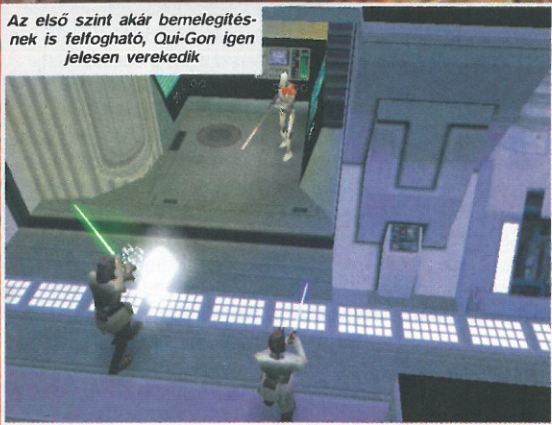
Az irányítás igen egyszerű. Talán túlságosan is az, hiszen néha nagyon hiányzik a guggolás lehetősége. Az Esc gombbal előhívható menüben is igen könnyű eligazodni, akár fegyverváltásról (amit lehet direkt billentyűzetről is), tárgyválasztásról,

STAR WARS

THE PHANTOM MENACE

ERŐNYERŐ

Az első szint akár bemelegítésnek is felfogható, Qui-Gon igen jelesen verekedik



az ügyességi elemeket átszűrt, akció-kalandi játékot, a részletes kidolgozás mellett is maradt azonban néhány apróbb hiba, ami egy rajongó szemében talán nem is tűnik fel, de egy nem ennyire kultusz játéknál hevesen ostromoznám. A játék egy külső nézeti 3D akció-kaland, vagyis a Tomb Raider-stílus, mikor az általunk alakított karaktert egy külső kameranézetből látjuk. Ez a kamera itt az aktuális főszereplő háta mögött lebeg, vele együtt fordul, a nézet szögét, távolságát előre meghatározott, megváltoztathatlan beállítások szerint változtatja. Erős a gyönyör, hogy a szintén hamarosan megjelenő Indiana Jones grafikai engine-jéhez van szerencsénk. Változatos helyszíneken járhatunk a játék

Problémák csak olyankor jelentkeznek, mikor valami érdekesebb szögből akarunk valahol elosonni a fal mellett, vagy éppen valamilyen hid vagy platform alatt csapunk össze a robotokkal: ilyenkor nem mindig látjuk karakterünket. Történetileg a filmet játszhatjuk újra, pontosabban, mi szerencsétlen, tükön ülve várakozó európaiak előre, mert ha minden igaz, a játékok előbb lesznek a boltokban, mint a film a mozikban. Előny a dolognak, hogy a szereplőket, mint ismerősöket üdvözölhetjük a vásznon, hátránya pedig, hogy előre tudjuk majd a film fordulópontjait és végét. A történetből teljesen kimaradtak az űrbéli jelenetek és a pod race, ezeket ugyanis külön játékok dolgozzák fel. A játék ennek ellenére elég

szik kerak egészszé, akikkel a játékos szöba elegyedhet, hasznos információkat vagy éppen a továbblépéshez elengedhetetlenül szükséges tárgyakat szerezhet be, de akár összetűzésbe is keveredhet velük, ha nem a megfelelő hangnemben beszél. A kommunikáció előre megírt mondatok közül válogatva zajlik, többségében ugyan az NPC-k szöklítják le a játékos, de akár ő is kezdeményezhet, amire leginkább két pályán is igen nagy szükség van. A könnyedség ellenére nagyon is oda kell figyelni, hogy kinek, mit és hogyan mondunk, mert megsérthetünk olyanokat is, akik a pálya teljesítéséhez szükséges információkat vagy tárgyakat adnának nekünk. A válaszokat többségében angolul kapjuk, bár egyes idegen fajok saját vagy éppen

vagy állás mentésről-töltésről legyen szó.

Mielőtt belevágok az egyes szintek bemutatásába, még egyszer figyelmertetem azokat, akik először a mozivásznon kívánnak találkozni a Csillagok Háborúja első részével: ne olvass tovább, mert a történet, ha nem is szigorúan, de követi a film eseményeit! (Nem baj, Martin már elkotyogta - C)

TRADE FEDERATION BATTLESHIP

Obi-Wan Kenobit, az ifjú Jedi tanítványt alakítjuk, aki egy álnok csapdából tör ki mesterével a kereskedelmi szövetség inváziós flottájának zászlóshajóján. A megoldásukra kirendelt robotok megsemmi-

**Obi-Wan Kenobi**

Legtöbbször őt irányítjuk a játékban. Az alap fénykardon kívül ismétlődő blaster, thermal detonator és gránátokat használ, de a robotokat az Erőtökéssel is ártalmatlanná tudja tenni.

**Qui-Gon Jinn**

Obi-Wan tanítója. Hasonlóan fénykarddal, blasterrel és thermal detonátorral van (lehet) felfegyverkezve. Az Erőt használva óriásiakat ugorhat és befolyásolhatja beszélgetőpartnerei tudatát.

**Panaka Kapitány**

Amidala királynő testőrparancsnoka, sajátos børszerkóban. Alapfegyverzete a nehéz blaster, de remekül küzd pusztá kézzel és a gyorstüzelő balsterrel is.

**Amidala Királynő**

A ruhája épsége miatt nyafogó királynőből könnyen vedlik harcos amazonná. Alapfegyvere a robot sokkoló, de nehéz és ismétlődő blasterrel, és proton torpedó kilövővel is felszerelhető.

sítése vagy lerázása után el kell jutni egy csapat-szállító hajóig, amely majd a Naboo-ra ereszkedik velük.

Gyakorlatilag egy oktató pálya, ahol az alapvető mozgásokat, a fénykard és a thermal detonator használatát sajátíthatja el a játékos, valamint az egyetlen szabadon használható Jedi képességet, az Erőtökést is ki lehet tapasztalni. Ellenfeleiből a két harci robot mellett még egy harmadik, leginkább takarítónak nevezhető, a szellőzőrendszerben bolyongó típusal is találkozhatunk.

THE SWAMPS OF NABOO

A földet érés után Obi-Wannal kell megkeresnünk mesterét, amiben nem csak a szövevényes dzsungel, de a harci robotok és közeledésünkre kissé harapós hangulatba kerülő helyi állatok is akadályozzák. Szerencsére össze lehet akadni Jar Jarral, a Gunganok, Naboo őslakos lényeinek egyik jeles képviselőjével, aki mutatja az utat.

Itt is a harcra a főszerep, de a labirintuson való átkeléshez némi ügyességre is szükség lesz, a fegyverek közül, pedig megismerkedhetünk az állványon álló quad blaster ágyúval, szerencsére a ravasz felőli oldalon.

THE SWAMPS OF NABOO

A Gunganok víz alatti városában továbbra is Obi-Wan Kenobi irányítása marad a kezünkben. A film történetétől elrugaszkodva itt nem kapjuk meg egyszerűen a rája-hajót. A börtönből kivégzést váró Jar Jar kiszabadítva kell eljutnunk hozzá, lehetőség szerint megkímélve az ezt megakadályozni kívánó örök életét.

Kapcsoló állítgatós, logikai elemekkel színesített pálya, ahol végre már komolyabb dialógusok is elhangzanak.

GARDENS OF THEED

A megérkezés sem olyan felhőtlen, mint a filmben, a városba vezető hidat még Obi-Wan orra előtt robbantják darabokra, így mehet kerülő úton Qui-Gon és Jar Jar után, akiket már a túlparton ért a nagy durranás.

A mindenütt nyüzsgő harci robotok mellett már egy tankkal is összefutunk, de megsemmisítésére esélyes sincsen, ezért inkább hagyj fel a próbálkozással.

ESCAPE FROM THEED

Az ifjú Kenobi nagyon peches napja lehet ez, hiszen alig találkozik össze mesterével, Amidala királynővel és népes kíséretével, egy leomló folyosó máris elválasztja őket. Qui-Gonnal azért még sikerül beszélni, és indulhat a királynővel a hangár felé. Néhány ügyességi elem mellett, itt már megjelennek az igazi kalandelemek, igaz csak két, minifeladatnak is alig nevezhető küldetés formájában. A harci robotok itt is hemzsegnek, és nem elég a saját épsé-

günkre ügyelni, a királynő épségben való kimenekítése mellékcél.

MOS ESPA

A Tattoine kereskedelmi központjában Qui-Gon Jinn próbál egy hiperhajót művet beszerezni, de előbb pénzhez kell jutnia, különben nem tudja kifizetni a vételárat. Viszont itt találkozhatunk először Anakinnal, akiről hamar kiderül, hogy birtokolja az Erőt, és pod racer versenyző. Wattonak, az alkatrész-kereskedőnek a rabszolgája. Harcba igazán csak a városba vezető úton, de azokat talán jobb leszerelni egy Jedi akaratbefolyásoló trüffel. Mindenesetre segíteni kell Anakinnak a pod racer-jéhez szükséges alkatrészek beszerzésénél.

THE MOS ESPA ARENA

Az arénába Jabba csapdáján keresztül juthatunk be. De a díjat elnyerve már nyugodtan fogadhatunk Wattoval egy hiperhajót, sőt, a fiú szabadságába is. Anakin talán egy kicsit túlzásba esett a jargánya felpécízésénél, mindenesetre komoly gondba kerül egy ellopott alkatrésze miatt. Ezt mindenképpen vissza kell szereznünk.

Harcból csak minimális mennyiségre van kilátás, de az legalább főellenség.

ENCOUNTER IN THE DESERT

Igen rövid pálya. A nyert verseny után már csak vissza kéne jutni a hajóra, de a sivatagban megjelenik Darth Maul, és Qui-Gon kénytelen megküzdeni vele. A harcból a felszálló hajó menekíti ki.

CORUSCANT

A köztársaság fővárosában a Jedi k templomok és az ott üléselő tanács felé veszik az irányt. A királynőt az orvтамadástól saját testőr főnöke,

Panaka kapitány menekíti ki. A nehézlézerrel felfegyverzett katonát irányítva kell eljuttatnunk a királynőt a szenátusba, megjárva a felhőkarcolók csúcsát és coruscanti alvilág tiltott zónáját.

Az akció és a logikai elemek közel egyforma arányban állnak a pályán, és érdemes mindenki-vel beszélni, mert valóban életbevágó információkat lehet szerezni.

ASSAULT ON THEED

Naboo fővárosának visszafoglalása érdekesen összetett pálya, ugyanis két szalon fut a cselekmény, részben Obi-Wan irányítása mellett a Darth Maulal való küzdelemből, részben pedig Amidala királynőt irányítva az utcai harcokból vehetjük ki részünket. A szereplők között a bizonyos területeket elérve vált a program, a magukra hagyottak pedig szépen várnak, amíg újra sorra kerülnek.

FINAL BATTLE

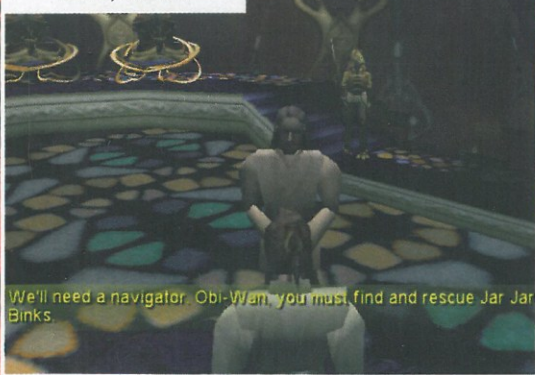
A végkifejletben is a királynő és a fiatal Jedi között ugrálunk. Amidala a palotában próbálja a megszállók vezetőjét elfogni, Obi-Wan pedig megpróbál visszajutni mestere mellé, akitől egy leszakadó híd választotta el és éppen életéért küzd Darth Maulal. A királynővel teljesítendő részekben a robotok leadására a feladat, de Kenobival ügyességi feladatokat kell teljesíteni. A végén pedig – hm, úgy gondolom, talán mégsem lövöm le a poént. Tessék szépen végigjártszani!

Schuerue

Egy destroyer droid. Igen gonosz jószág, de egy Jedi lenyeli reggelire



Csak azt ne: Jar Jar jó helyen van ott, ahol van!



We'll need a navigator. Obi-Wan, you must find and rescue Jar Jar Binks.

Qui-Gon néhány barátságos buckalakót fejelemz

**The Phantom Menace**

FEJLESZTŐ: Big Ape

KIADÓ: LucasArts/Activision

WEBSITE: www.lucasarts.com

MEGJELENÉS: megjelent

Ketgere

Minimum: P166, 32MB RAM

Ajánlott: P233

3D-gyorsító: Direct3D

Multiplayer:

Külső/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zene/boná

Summa summarum

Igen jó, de azért a Lucasartshoz viszonyítva ennél azért többet vártam

végítélet

86%

A történelem megismétli önmagát, s ez most már a filmtörténelemre is igaz. A mindenki által oly nagyon várt új Star Wars-mozi egyik kulcsfontosságú jelenetével – ezt az alkotók sem tagadják – a Ben Hur legendás szekérversenyét próbálták feleleveníteni modern változatban. A pergő ritmusú verseny olyannyira rányomja a bélyegét a történetre, hogy abból nem csoda, hogy muszáj volt játékokat készíteni. A LucasArts nem is volt rest egy általa eddig még ki nem próbált ösvényre lépni, s megalkották az első versenyjátékukat!

A "HARCI SZEKÉR"

Ahogy a filmben is megismerhetjük (egyelőre legalábbis azok, akik nincsenek híján egy jó kalóz-kapcsolatnak), a Racer hátterében egy veszélyes verseny húzódik, melyet az ún. Külső Perem-

melyeknél már nem is csak oldalirányokba kell fordulnunk, hanem úgy kell manővereznünk, mintha egy űrhajót vezetnénk. A terep viszontagságainak megfelelően ereszkednünk-emelkednünk kell, avagy el kell csavarni a hajtóművek helyzetét, hogy elférjünk a szűkebb részeknél.

GALAKTIKUS KÖRÚT

A pályák tervezésénél a legfőbb szempont az volt, hogy a játékost kiemeljék a bevett sémákból, hogy ne amolyan szokványos folyosókból és alagutakból álló pályaszakaszokon folyják a verseny. A Racerben megpróbálták minél természetesebb tájakat létrehozni, mindamellett hogy a nagyobb kiterjedésű tereken jelzőnyilak nélkül se tévedjen el a játékos. Mert ugye a menetirányt azért nem árt tudatni a versenyzőkkel – főleg ekkora sebességnél. A gyakorlatban mindez úgy néz

STAR WARS RACER

A Mon Gazza bolygón egy bányavidékre tévedünk, körülöttünk mindenféle gépezettel. Az első verseny itt elég rövid és egyszerű, ám a hetedik (az utolsó) amatőr futam már annál keményebb. Képzeliük el, amint befordulunk egy mélyútra, majd hirtelen azt vesszük észre, hogy két hatalmas láncfal között kéne átsurrannunk.

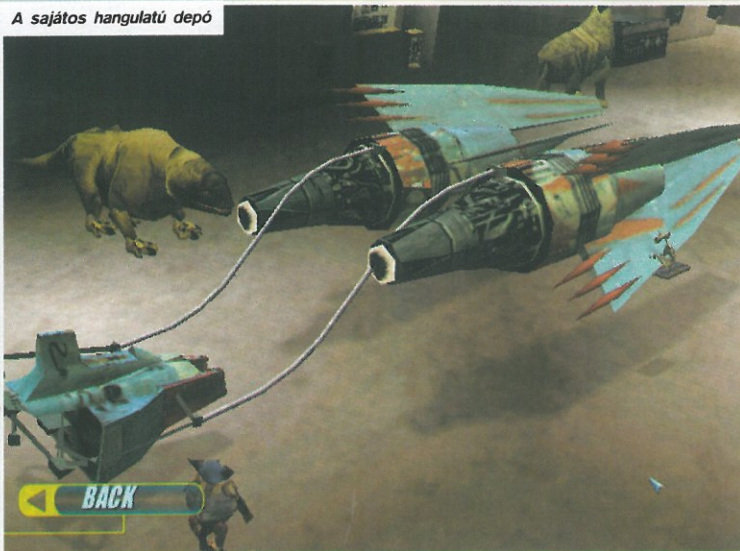
Az Ando Prime planetán a Hoth-hoz hasonló havas táj fogad minket – furcsa, hogy bár lebegő szerkezetekkel versenyzünk, azért a tapadásnál eléggé számít, ha egy befagyott tó jegére hajtnak rá. Ez a helyszín amúgy olyan, mint egy alpesi sípálya: zászlók jelzik, merre kell menni.

Az Aquilaris – amint az már a nevéből is sejthető – egy óceánokban bővelkedő bolygó. A pálya gyakran le is kanyarodik a víz alá, s acélszerkezetes üvegalagutakon keresztül száguld a mezőny.

A Malastare nevű planetán ezzel szemben sziklálkból van elég sok. Az amatőr szinten itt lesz elsőként szükség a versenykabin térbeli irányítására. Van egy hatalmas ugrató, melynél azonnal felfelé kell irányítani a hajtóműveket, mert a lendület önmagában csak a szakadék feléig elég...

Ha ki kellene osztani a leglátványosabb helyszínek járó díjat, azt könnyen lehet, hogy az Ovo IV kapná meg. Ipari létesítmények között folyik a gyilkos hajszá, ahol a lökdösődő versenyzőknek könnyen beteheti a kaput egy elforduló zsilipajtó, vagy egy hatalmas tengely. A pálya "csúcspontja" pedig a reaktor, amihez közeledve teljesen úgy érezhetjük, mintha a Halálcsillag belsejében repkednénk, hiszen még a gravitáció is cserbenhagy minket. Igazi gyomorkavarogtató

A sajátos hangulatú depó



vidékeken szoktak rendezni szedett-vedett haramiák, és droidok részvételével – a helyi lakosság legnagyobb öröme. A szabályok elég kötetlenek – jópofa mozzanat például, hogy a bucalakók puskái előtt futóvadként húznak el a versenyzők. A törvényen kívüliek legnagyobb ásza Sebulba: a minden hájjal megkent, undorító teremtményt még eddig senki sem tudta legyőzni. Na persze csak eddig. Az ifjú Darth Vader, azaz Anakin Skywalker szerepében az Erő természetesen velünk van – már csak tehetség kérdése az egész.

A Racer a szintisza sebességről, a nyers erőről szól. Első blikkre mindössze egy sima Wipeout utánzatnak tűnik, de jobban megvizsgálva jól látható, hogy egy teljesen egyedülálló darab. A különlegességét tulajdonképpen maguk a járművek adják. A harci szekerek modern utánzatai három részből állnak: egy apróbb és viszonylag törekezebb fiülkéből, amit két bivalyerős, robusztus kétahajtóművont, melyeket csupán egy erőter tart egymás mellett. Folyamatosan a hangsebesség környékén száguldva kevesebb, mint 2 perc alatt teljesítik a siklóak a 40-50 km-es távokat.

A program tervezőbrigádjának tagjai olyan nevek fejlesztésében vettek részt, mint a Shadows of the Empire, az X-Wing sorozat és a Jedi Knight, szóval jó kezekbe került a fejlesztés. A legnagyobb kihívást a hajó három részének az összehangolt mozgatása jelentette – ám nem véletlenül sikerült végül, hiszen tulajdonképpen ugyanazt az engine-t használták, mint amivel a film jelenetei is készültek. A fizika törvényeinek betartatása igen komplikált feladat volt, de az eredmény nagyszerű lett: a kanyarokban frankón csapódik a kabin. A bukkanókra gyakran féldolgalasan kaptanak fel a hajtóművek, s minthogy nincsenek szorosan rögzítve egymáshoz, szabadon mozognak, "rugóznak". Hasonló élményt eddig még nemigen tapasztalhattunk. Gyakoriatk az óriási ugratók,

ki, ha például egy sziklafalhoz közeledünk, már messziről látni, hol van rajta egy barlangbejárat. Szóval még ha nem is vezet oda kiközvezett út, akkor is rátalálunk – mindig egyértelmű az útirány.

Amikor elsőként iratkozunk fel a versenyzők listájára, három versenyszályban indulhatunk: amatorként, fél-profiként, és galaktikus versenyzőként – mondanom sem kell, ezek a meghatározások a nehézségi szintet szimbolizálják. A nehézségi szint egyben pályaválasztás is, hiszen a különböző versenyszályokhoz 7-7 újabb pályát ad be a gép. A Star Wars világának nyolc bolygóján kerülnek megrendezésre a versenyek – mindegyik planetán vagy három pálya is található.

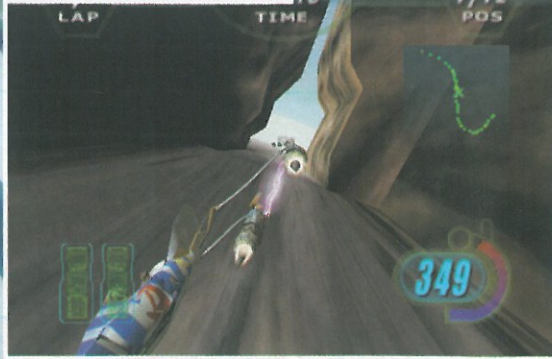
Kezdsésként a jó öreg Tatooine-en tapasztalhatjuk meg a száguldás ízét. A már jól ismert sivatagos planéta ad otthont a filmben látható versenynek is: az itteni utolsó pálya (ahová azonban csak a legprofibb jutnak el), a Tatooine – The Boonta Classic pálya tulajdonképpen a másolata annak a pályának, ami a mozivászonon is szerepel – persze azért akad néhány meglepetés.

A sarok után vár egy Milka tehén. Ő talán majd megmagyarázza, hogy miért csúszik a gép a jégen, amikor repül



Ben Hur

A kis Anakin masinája a filmből. Abban ugyan ő győzött, de nekem itt nem ez tetszett a legjobban



Vérfagyasztó küzdelem az értékes 10. helyért



élményben lehet részünk, ráadásul a minden irányba kacskaringózó folyosón a reflexeinkből is a maximumot kell kihozni, ugyanis imitt-amott hatalmas sziklatömbök lebegnek a súlytalanságban.

Amennyiben sikerül túllépnünk az amatőr versenyzőstájon, két újabb helyszín is esedékessé válik: az Ord Ibanna bolygón a felhők között tépnek a siklók, míg a Baroondán egy vulkanikus planéta belsejében, lávafolyamok közt kell a túlélésért, no meg az első helyért küzdenünk.

A MEZÖNY

Nos, ennyit ízelítőül a pályákról, most pedig nézzük a versenyzőket! A játékban 20 karakter választható, a versenyzői karrierünk elején azonban csak a kezdő "brigádot" látni, ami 12 tagot számlál. A galaxis legkülönbözőbb nációiból verbuválódott össze a mezőny, vagyis hogy érthetően fejezzem ki magam: az emberszabásúak közül mindössze Anakin az egyetlen induló. Természetesen

az egyes figurákhoz más-más járgányok dukálnak – ki-ki a vérmérséklete szerint gyorsabb, avagy biztonságosabb járművel rendelkezik. Az úgymond rejtett karaktereket afféle nagyfőnökök személyesítik meg, akiket csak azután kapunk meg, hogy legyőztük őket. Ez persze nem gyerekjáték, ugyanis az említett bajnokok mintha egy kissé csalnának... Ha azonban elég kitaratók vagyunk, végül megmérkőzhetünk magával, Sebulbával, aki – miután legyőztük – állítólag szintén választható karakterré válik.

Az imbolygó szerek a külső szemlélőnek talán egy kissé labilisnak tűnnek, de az irányításuk egyáltalán nem ördögösség. Ha csak kicsit csapódunk neki valaminek, mindössze annyi történik, hogy sérülnek a hajtóművek, de hát nyomban regenerálódnak is. A zászlóknak és az apróbb köveknek sem gond nekik, legfeljebb széttörjük avagy kidöntjük őket. Akkor kezdődnek a problémák, ha már túl sokat koccantunk. Eleinte csak diszkréten füstölögni kezd a hajtómű, majd még egy ütközés, és máris lángok csapnak ki belőle. Ha pirosban van a sérülés kijelzője, már csupán egy rossz mozdulat, és kész a bukás.

A robbanás – bár új géppel folytathatjuk a versenyt – súlyos idővesztést jelent. A balesetek azonban néha elkerülhetetlenek. Ha még nem említettem volna, például elágazások is vannak, szóval előfordul, hogy nyugodtan megyünk magunkban, mire hirtelen nekünk vágódik oldalról valaki oly nagy elánnal, hogy azonnal leszakad az egyik hajtómű. Ilyenkor nincs mit tenni: a gép

kormányozhatatlanul, pörögve csapódik a földre. Minden megnyert verseny után pénzt kapunk, amit aztán nyomban el is költethetünk a járgányunkra. Átvizsgálhatjuk, illetve vehetünk hozzá alkatrészeket Wattonál, egy meglehetősen érdekes fickónál. Ha kevés a pénzünk, akár a roncslelepről is válogathatunk – na persze olcsó hűsnak híg a leve: az ilyen dolgok hamarabb beadhatalják a kulcsot. Az alkatrészekkel a jármű hét tulajdonságán javíthatunk: az úttartásán, a fordulékonyaságán, a gyorsulásán, a végsebességén, a féken, a hűtőrendszeren, és végül az önregenerálásán. Elsőként talán a hűtőrendszer fejlesztése ajánlott, ezzel ugyanis több turbózársra nyílik lehetőség. Ha nincs megfelelő hűtés, a túl sok

A reaktor energiasugara kiválóan működne párisziszetelelként is. Repülj csak bele...



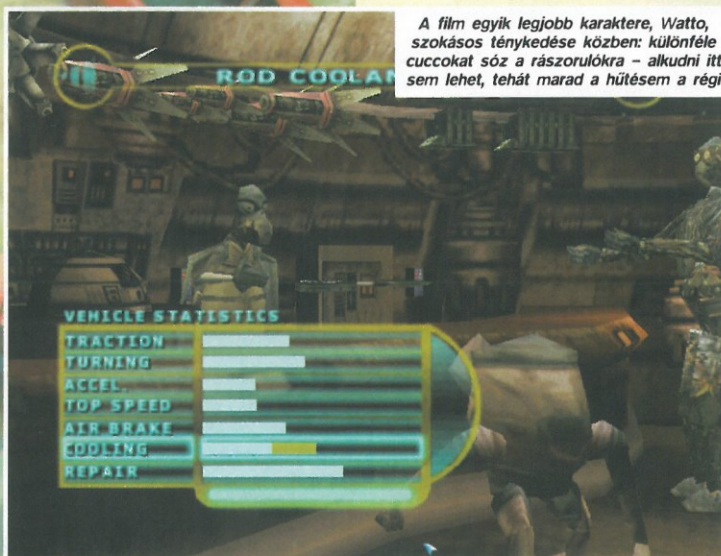
turbózársal bizony könnyen gallyra vágthatjuk a hajtóművet.

EGYEDI DARAB

A LucasArts úgy tűnik sikeresen fogja csillogtatni a Star Wars-őrültek programéhségét. Míg a Phantom Menace-szel az egész első epizódot játszhatjuk újra, addig Racerrel a film 15 leggyorsabban pergő percét élhetjük át újra – s mindezt gyönyörű grafikával, remek audio hangzással, átgondolt játékmennel. Csúsztatni a járgányt, elengedni a gázt a kanyarban, lökdösődni – mindent ugyanúgy, ahogy az a filmben is látható. Tetszett, hogy nem erőltették a felvehető fegyvereket, és csináltak az egészből egy Wipeout-klónt. Én tehát meg voltam elégedve az összképpel – remélem, Ti is így lesztek vele.

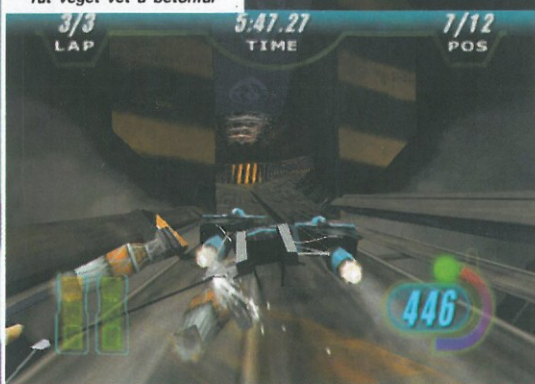
V.Z.

Lucas-módra



A film egyik legjobb karaktere, Watto, szokásos ténykedése közben: különféle cuccokat szór a rászorulókra – aludni itt sem lehet, tehát marad a hűtésem a régi

A kiszorítósdinak nemsokára rüt véget vet a betonfal



Meleg a hangulat a Baroonda bolygó lávabarlangjában



Episode I - Racer

FEJLESZTŐ: LucasArts

KIADÓ: LucasArts

WEBSITE: www.lucasarts.com

MEGJELENÉS: június

Ketjere

Minimum: P166, 32MB RAM

Ajánlott: P200, 64MB RAM

3D-gyorsító: 3Dfx, D3D

Multiplayer: LAN (2-8 fő)

Kulcsin/belbecs

Látványosság	██████████
Játszhatóság	██████████
Szavatosság	██████████
Zenebona	██████████

Summa summarum

A Star Wars-környezet és a LucasArts biztos védjegye a minőségnek – immár a versenyjátékok terén is

végítélet

90%

Na, az egymást másoló fejlesztők játékaiba már nyhén belefáradt játékosok most valami egészen új dolgot fognak látni! A Jane's Combat Simulations neve a harci stratégiák komolóságának rendszerint az igen korrekt minőséget szokta volt jelenteni, a Fleet Command című játékkal viszont olyan vizekre eveztek (a szó szoros értelmében), amire PC-n még nemigen volt példa. A név már magáért beszél: tengerre szállunk, és ott fogjuk elagyabugyálni a gaz ellenségeket, ami talán nem jelent különösebb újdonságot. Ilyen szimuláció már akad néhány a hajónaplóknkban, EGYES különféle vízi alkalmatosságokkal már harcra szállhattunk kisebb taktikai összetűzésekben. Arra is volt már példa (például az SSI 5th Fleetje), hogy stratégiailag irányíthassunk egy tengerészeti csapásmérő erőt. De olyan, hogy egyszerre legyünk (stratégiai) parancsnokai egy flottaköteléknek, és azon belül (taktikai feladatokban) tengerenagyi különféle hajóknak, aktív parancsnokai légi egységeknek, és fülzúgással küzdő kapitányai tengeralttjáróknak – na ILYEN még nem volt! Márpedig most valami ilyesmire lesz szó, és az egyszeri tesztesz tulaj-

cséttleneket, akiknek a rakétaelhárító rakétákat elhárító rakétái nem találtak célba. Lévéen modern egységekről szó, ágyúk használatára csak a legritkább esetben került sor. Ez a maga idején egy igencsak formabontó, mindamellett – és talán pont ezért – rendkívül izgalmas és élvezetes játék volt. Azóta se volt hasonló precedens, egészen mostanáig, amíg a fent említett mókával szemben a Jane's megpróbálja megmutatni (és persze lejátszani), hogy valójában milyen is az IGAZI tengeri hadviselés, amelyben három dimenzió (a víz alatt, a víz felszínén és a víz feletti légtérben) működik együtt.

A KERETEK

Kezdjük ott, hogy a Jane's a világ legnagyobb, leg-híresebb és minden tekintetben a legjobban informált kiadó cége, ami katonai instrumentumok publikálá-

za ember csak üdvözölni tud: kikerüli a 400 oldalas kézikönyvek kérdését, mellesleg roppant melegen ajánlott minden (amatőr és profi) játékosnak, hiszen a siker alapvetően "mindössze" annyiból áll, hogy a megfelelő fegyverzetet a megfelelő célpont ellen vessük be. A "mindössze" mindössze azért volt időző-jelben, mert ez így roppant egyszerűen és sablonosan hangzik, de azért legyetek nyugodtak: egy komolyabb küldetésben vagy egy campaignben a víz kiveri még a legfrankóbb stratégiákat is, ugyanis amikor 20-30 gép van a levegőben (hogy a vízen úszókról már ne is beszéljék), és 8-10 rakéta tart felénk, akkor az ember nem is igazán tudja, hogy – a szívén és a rutinosan a gép mellé helyezett oxigénsátról kívül – mihez is kapjon. Persze azért ne szaladjunk ennyire előre, maradjunk egyelőre a lexikális résznel, amelyet – ismétlem – melegen ajánlott még a szakértőknek is áttanulmányozni. Többek között azért is, ugyanis a játék

lások ékes angol nyelvű és meglehetősen szájrágós módszer alapján megismerkedhetnek a felhasználói interface kezelésével, valamint egy csapásmérő flotta egyes részeinek (légi- és felszíni egységek, valamint a repülőgépek hordozók) harci alkalmazásával.

Az egyes küldetésekből (scenariokból) összesen 35 darabbal találkozunk, amelyek nehézségi fokát a konyakokhoz hasonlóan csillagok jelölik: ennek megfelelően az egységillagos enyhe élmélygést okozhatnak, míg a három-négycsillagos minősítésűeknél már komolyabb másnapossággal kell számolni. Melegen javallott ezek között is a lenini fokozatosság elvével haladni, mert menet közben mindegyik megtanít valamire. A legelsőben például az a feladat, hogy a norvég vizeken úszkáló kis kötelékünket néhány elfogó vadászgéppel megvédelmezzük a rátámadó Tu-22, nagy hatótávolságú levegő-felszín rakétákat eregető bombázóktól. E küldetés tanulságát akkor vonja le először a kedves játékos, amikor a küldetést maradéktalanul teljesíti (mindkét Backfire csobban), a program mégis az én első bevetésemhez hasonlóan –75%-ra értékeli a

FLEET COMMAND



donképpen nem is tud semmihez viszonyítani. Az egyetlen hasonló jellegű próbálkozás egy év-tizeddel ezelőtt született még C-64-en, ahol is a gyanútlan játékos a Strike Fleet nevezetű kis opuszban egy felszíni csapásmérő erő parancsnoki posztján találta magát. A történet ott jobbra arról szól, hogy békésen úszkál egy szerény kis kötelék, aminek a hatótávolságába kerül egy ellenséges, ami néhány(száz) rakétát lő ki rá. A játékos kilőtt néhány(száz) rakétát az ellenséges kötelék hajói ellen, néhány(száz) elhárító rakétát a rá kilőtt rakéták ellen, és néhány(száz) rakétát a rakétaelhárító rakéták ellen kilőtt rakéták ellen – így a kigyó bele is harapott a saját farkába, és mindenki boldog is volt, leszámítva azon szeren-

sával foglalkozik. (Nevezhetjük akár polgári hírszerző szervezetnek is, a katonai részlegük nyilván nem igazán publikus.) Ez azért valamelyes garancia arra, hogy az ember VALÓDI fegyverekkel kerül szembe, és ezekről egy szerény kis technikai paraméterekkel, fényképpel, valamint (a játékából visszaközönő) háromnézeti képpel megspékelt multimédia prezentációval (Jane's Tutorial) szembesülhet. Ez nemcsak a lakikusok okítására szolgál, mert a military szemléletű játékosok is boldogan csámcsognak majd a technikai adatok garmadája között. A Jane's játékokban ez tulajdonképpen már hagyományossá vált módszer, amit

az angol katonai szleng kifejezéseit és NATO-kódneveit használja, és ugyan mondjuk a repülőgép szimulátorokban jártasabb játékos ugyan ismerősként üdvözölheti a NATO repülőgépek AIM-9 Sidewinder kis- és AIM-120 AMRAAM középhatávolságú levegő-levegő rakétáit, de kövte hinném, hogy akadémiai előadókön kívül tudná valaki, hogy mi a különbség mondjuk egy ESSM és egy RAM SAM között.

A Jane's referenciánya meglehetősen a fent nevezett professzor uraknak is kellemes kis olvasmány lesz, hiszen a játékban nem kevesebb mint tizenhét ország teljes haditengerészeti arzenálja (illetve 16, plusz a semleges, polgári "célpontok") szerepel, kezdve az USA-tól és Nagy-Britanniától egészen az olyan félelmetes tengeri armatáival rendelkező nagyhatalmakig, mint mondjuk Líbia vagy Tajvan. Az országokénti csoportosításon belül találjuk az adott nemzet felszíni-, légi- és víz alatti egységeit, míg a fegyverrendszeréknél feladatokról szerinti (levegő-levegő rakéta, mélységi bomba, és így tovább) bontást találunk. Miután ezeket pár nap leforgása alatt végiglapozgatjuk, kábé már lesz némi elképzelésünk, hogy mivel is fogunk szembe kerülni a játékban...

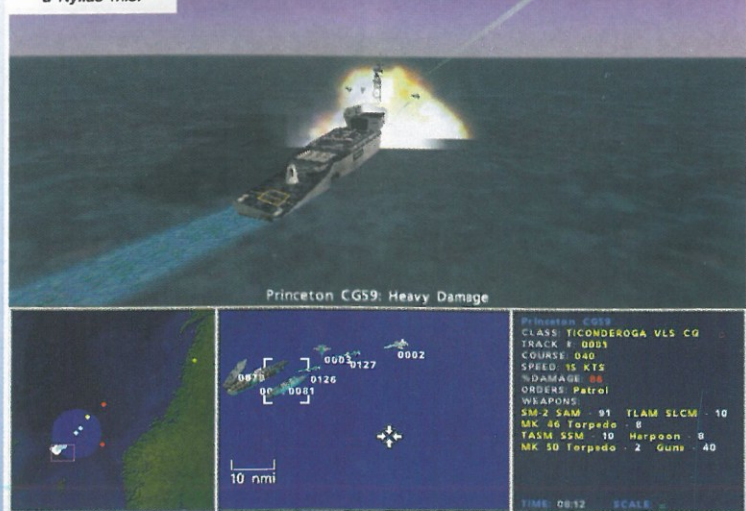
teljesítményt. A bevetések színhelyén ugyanis rendszerint élénk polgári (azaz semleges) légi forgalom zajlik, márpedig ebben a játékban – eltérően a NATO jugoszláv bevetéseitől – teljes mértékben elfogadhatatlanok a polgári áldozatok, és minden egyes ilyen találat jelentősen rontja az értékelésünket. Az ELSŐ lépés ugyanis minden esetben az ismeretlen légi (és a későbbiekben persze felszíni) célpontok azonosítása,

A libiai haditengerészet fenyegető külsejű ladikja



mert ha csak egyetlen egységünket is támadási parancsral küldjük egy ilyen ellen, akkor a támadás megkezdése után minden gépünk radarán ellenséges gépként fog jelentkezni – még akkor is, ha mondjuk a British Airways menetrend szerint közlekedő Boeing 747-es járatáról van szó. A második küldetésben a tajvanon partaszállni igyekvő kínai csapatzállítókat kell elhessegetnünk a parttól: két szimla helikopterrel minél nagyobb vízfelületet kell átkutatnunk. A negyedik küldetés tanulsága az, hogy mindig pontosan követni kell az ellgazításban

Pakkot kaptam, mint a Nyilas Misi



HATÁRTALAN LEHETŐSÉGEK

Kezdő játékosnak melegen javasolt a négy részes osztott Tutorial, amelyben újdonsült Nelson admirál-

Gyertek haza, libuskáim!



kapott utasításokat: egyrészt itt is csak két helikopterrel rendelkezünk, és ha nem a megadott térségben keressük a menekülő kalózokat, nyilván az életben nem találjuk meg a malajiai partok felé tartó hajókat; másrészt pedig az ellgazítás szerint végleg SEMLEGESITENI kell a kalózokat, amihez nem elég elsüllyeszteni a hajót, hanem meg kell találni ES lelőni kis légcsavaros

zúduló rakéták, és nemhogy nem én voltam a támadó, de foggal-körömmel kellett védekeznem, hogy egyáltalán elindíthassam a gépeimet. Ez tényleg a fent említett Strike Fleet legszebb perceit idézte, azzal a bónusszal, hogy a gép – akárcsak a scenariókban – itt is nagyon jól játszik. Ha pedig ilyen az első (legkönnyebb) campaign, el tudom képzelni, hogy mit művelhet a negyedikben. Akinek ez nem lenne elég, azt egyrészt csodálnám, másrészt meg akad a programhoz egy nagyszerű mission editor, amelylyel a világ bármely pontján, a játékban szereplő tetemes mennyiségű több mint száz egységgel pár perc alatt olyan küldetést fabrikálhat magának, amelyet csak akar.

A FELHASZNÁLÓI FELÜLET

Ez első ránézésre kicsit ijesztőnek tűnik, amint

szöveges kijelzésre is. A bal click mindig kijelölés, a jobbal adjuk a konkrét parancsokat. (Amíg nincs valamilyen konkrétum, addig mindig a Patrol él, azaz a jelenlegi pozícióban köröz.) Semleges részre kattintva ez egy mozgási irány meghatározása, de ilyen esetben az egység CSAK utazósebességgel halad, nem kapcsol rá. Jobb clickkel a saját egységen megjelenik a parancsmenüje, ahol kiadhatjuk a konkrét parancsokat:

- **Támadás:** először ki kell választanunk a kívánt fegyvert, majd egy újabb jobb kattintással a célt. A program először megvizsgálja, hogy a fegyver használható-e a cél ellen, másodjára pedig azt, hogy hatótávon belül van-e (ha nem, akkor teljes sebességgel megközelíti). Szerintem kicsit butaság, de – az ágyúk kivételével – a támadási parancs rendre csak egyszeri alkalomra vonatkozik, függetlenül attól, hogy a cél megsemmisült-e. Egy negyven-ötven egységgel folytatott kaotikus harc foragatagában elég idegesítő, amint mondjuk egy Hornetünk egy félrement rakéta eldurantása után boldogan körözve várja, hogy aláverjenek, hacsak fi-

A VÍZEN

A felszíni egységek elsődleges feladata a légi egységek indítása, valamint önmaguk és a kötelék védelme a rájuk kilőtt rakéták ellen. A védelem elsődleges fegyverei a légvédelmi- és a rakétaelhárító rakéták, a hagyományos ágyúk maximum akkor kapnak szerepet, amikor kétségbeesetten löni kezdnek minden csöböl egy már túl közel levő rakétákra. Ez roppant muris, ámde kevésbé hatásos módszer. A kisebb egységek feladata tehát, hogy a kötelékben levő repülőgép-hordozó védelmét ellássák. Ettől függetlenül rendelkeznek támadó fegyverekkel: rendszerint viszonylag nagy hatótávolságú Harpoonokkal a felszíni célpontok ellen, és torpedókkal a

Ennyit a szovjet bombázókról, mehetünk haza!



Tengerre, magyar!



repülőgépeket is. Már ezek is elég kellemes kis küldetések lesznek, a továbbiak szépsége már egy lórúgással vetkszik, míg az utolsók már egy komplett lovashadosztály patásai által előidézett halmazati rugdalózást idéznek.

Tapasztalattól ajánlott, hogy campaignbe csak az kezdjen a Fleet Commandban, aki megcsinálta már a háromcsillagos scenariokat is. Hadjárattól összesen négyet találunk, amelyek – elméletileg – ugyan szintén nehézségi szint szerint követik egymást (csak az előző teljesítése után jöhet a következő), de már az első, Bengál-öbölben zajlóút is enyhe hidegrázást kaptam (nyilván meghültem, amikor dicső flottámmal kényserfürdőt vettem az öböl kellős közepén). A történet itt arról szól, hogy a gaz India partra akar szállni Sri Lankán. Az ENSZ arra utasítja a két rakétacirkálóból, két rombolóból és az Eisenhower repülőgép-hordozóból álló köteléket (ami nem piskóta erő, ha figyelembe vesszük, hogy többek között 8 Seahawk helikoptert, 12 F-14 Tomcat, 20 F-18 Hornet és 12 S3 Viking repülőgépet is visznek a putonyban), hogy többek között akadályozza meg a csapatszállító hajók partraszállását, lőjön ki egy tengeralttjárót, evakuálja az amerikai nagykövetet Sri Lankáról, továbbá takarítson el egy repteret. Egy ilyen csapásmérő légi armáddal ez megmosolyogtatóan könnyű dolognak látszott, mert azt hittem, hogy én leszek a támadó fél. Ehhez képest hídag zuhanyként ért, hogy mihelyt elkezdődött a küldetés, szinte beborult az ég, úgy elsötétítették a flottáma

Egy szovjet tengeralttjárónak a torkán akadt egy torpedó



popcornot majszolva szemléljük a Tutorialokat, illetve az F1-re előburjánzó kezelőbillentyűk végtelen hadát. Aztán pár perc után rájön az ember, hogy leginkább az időgyorsításhoz, illetve a térkép nagyításához/kicsinyítéséhez kell a billentyűzethez nyúlnunk – minden más pofonegyszerűen elvégezhető az egyrérel. A képernyő négy ablakra van osztva: a bal alsó részen látjuk a hadműveleti térképet (a világosabb részeket látják a radarjaink), a jobb alsóban pedig az éppen kiválasztott (saját vagy egyéb) egységre vonatkozó ismert adatokat (típus, haladási irány, sérülés, üzemanyag, különféle fegyverek muníciója, és hasonlók). A maradék két rész a zoomolható taktikai térkép és az épp aktuális egység háromnézetű képe – a kettőt cserélhetjük az alsó kicsi és a felső nagy ablak között, vagy akár teljes képernyős megjelenítésre is kapcsolhatunk. Parancsokat a 3D-képen is kiadhatunk, de ezeket célszerű a taktikai térképen intézni. Ezekben alapesetben a katonai jelölésekkel látjuk a különféle ismert és bemért egységeket, de át lehet kapcsolni képes és/vagy

gyelmes gazdija ismét támadási parancsot nem ad neki.

- **Repülőfedélzet:** Ez nyilván csak repülőgép hordozókon, illetve a két helikoptert hurcoló rakétacirkálókon választható. Kiválaszthatjuk, hogy a fedélközben levő típusok hány perces készsültségben legyenek (az 5 perces fokozat már a repülőfedélzet, itt egyszerre 2 vagy 4 gép lehet), illetve a készen állókat indíthatjuk is.
- **Azonosítás:** A kiválasztott egység teljes gőzzel megindul egy ismeretlen cél azonosítására (ha ismert, akkor nem), de azonosítás után azonnal visszafordul és őrájratba kezd.
- **Szonarok:** Az egység aktív radarja, légi- és vízfelszíni/szárzaföldi célpontok ellen, illetve a szonár a tengeralttjárók ellen. Azt nem árt megfigyelni, hogy a bekapcsolt állapot egy kis pipa jelzi.
- **Visszatérés a bázisra/állomásra:** Gondolom magától értetődik. Lőszerfogytán kézenfekvő.
- **Menekülés:** Ez csak hajóknál van, ami torpedók

víz alattiak ellen. Ezenkívül a rakétacirkálókon még akad egy-két helikopter is. A győzelem kulcsa rendszerint a repülő-hordozó. Ezen is vannak ugyan kis hatótávolságú rakétaelhárító-rakéták, de akkor már igen nagy gáz van, ha erre fanyalodunk. Talán felesleges arról papolni, hogy vigyázzunk rájuk: mivel 50% rongálódás után már rendszerint nem indíthatnak/fogadhatnak gépeket, ilyenkor rendszerint meg is kapjuk az "ezt a partit már nem lehet teljesíteni" gúnyos üzenetet.

A LEVEGŐBEN

... dől el minden, tehát célszerű az ódivatú vilámlámbórus módszert követni: míg a rakétacirkálók fedezik a hordozót, a vadászgépek leszedgetik az ellenfél légi egységeit, utána a csapásmérők leradírozzák a maradványokat, míg a vidáman repkedő vadászok csak azt nézik, hogy ki meri még kidugni az orrát. Ez ilyen egyszerű – a gy-

A Bengál-öböl déli része meglehetősen zürös hely – hát még az északi!





Jaj, bocsi! De mint tudvale, háborúban néha akadnak civil áldozatok is

korlatban azért bonyolultabb. Mivel a legtöbbszőr amerikaiakkal leszünk, célszerű az ő cuccaikon keresztül bemutatni a légi hadviselést. A vadászok között két típus szerepel (F-14 Tomcat és F-18 Hornet), de különböző feladattal: a Tomcat csak közepes hatótávolságú AMRAAM légiharc rakétákkal rendelkezik (ami túl közeli gépek ellen használhatatlan), ebből viszont rögtön hatot hur-

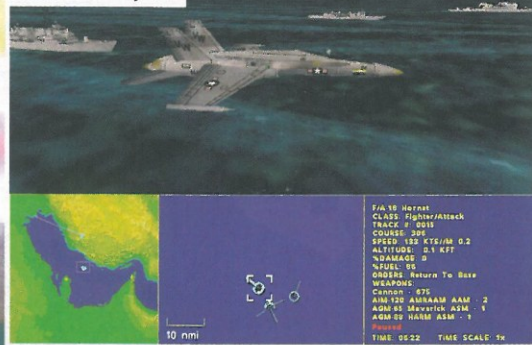
sen lassú gép, és önvédelmi fegyverrel nem rendelkezik, csak azután célszerű őket elindítani, miután a vadászok már letették a névjegyüket: az ellenséges légerő és a szárazföldi rakétaindítók már megszűntek, és a felszíni célpontok is sérültek (olyankor ugyanis már nem nagyon lődöznek légvédelmi rakétákat).

Az egész előadás karmesterei az E-2 és E-3 AEW-gépek. Ezek azok a nagy polgári szállítógépek, amelyek átalakított masinák, amelyek egy gomba alakú bazi nagy radart cipelnek a hátukon, és hatalmasra növelik a célpontok észlelésének távolságát. Ezek is fegyvertelenek, és nem árt vigyázni rájuk, mert nélküliük "megvakulunk", és roppant csúnya meglepetések érnek bennünket. Az ellenfél hasonló jellegű gépei természetesen elsődleges célpontokká avasznak.

RAKÉTÁK

A tengeri hadviselés elsődleges fegyverei. A különböző feladatuakból (levegő-levegő, levegő-felszín vagy föld, felszín-felszín, légvédelmi és rakétaelhárító) egyaránt találunk kis- és közepes hatótávolságúakat, és általában mindegyiknél egymásra visszaható paraméter a robbanófej tömege, a sebesség, a hatótáv és a hatások. Míg egy helikopterről kilőtt kis Hellfire ellen gyakorlatilag nem lehet védekezni (leszámítva a helikopter időbeni lelovását), egy-egy találat szunyogcsipészhez hasonlít a kényelmesen balagló Harpoonéhoz képest, amelyet 2-3 idejében indított elhárító rakéta valószínűleg le is szed – az egy más kérdés, hogy ha viszont talál, akkor nagyon nagy rendet tesz a célban. A kis hatótávolságú infravörös rakéták ellen gyakorlatilag nem nagyon lehet védekezni (esetleg

Ezt a pazarlást: még négy rakétája van, és már haza akar jönni!

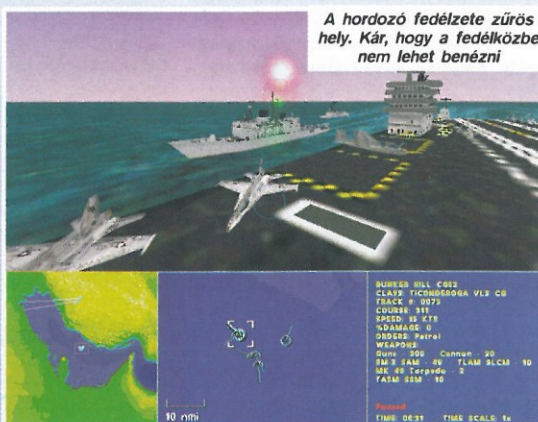
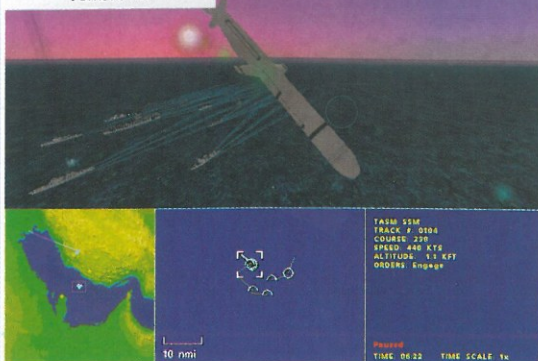


col magával, továbbá víz magával két Harpoon is, ami ideális fegyver vízfelszíni célpontok megdorgálására – viszont fabatkát sem ér a szárazföldiek ellen; a Hornet csak két AMRAAM-ot visz, viszont két Sidewindert is, ami ideális rakéta légi ellenfelek elleni közelharcban, továbbá víz magával két HARM-ot és két Mavericket is, amelyek a közepes (ez a HARM) és a kis távolságban levő vízfelszíni és szárazföldi ellenfeleket hirigelik derekasan. A munkamegosztás egyértelmű: a Tomcatek távolról irtják a légi és vízi célokat, a Hornetek pedig közelről fejezik be a nagy művet. A gépgyűrá ritkán lesz szükség, ha a rakéták elfogytak, célszerű letenni a gépet a dekkre. Jöhet a második hullám, azaz a csapásmérők, ahol szintén munkamegosztás történik: a Vikingek alkalmasak Harpoonjaikkal és torpedóikkal a vízi cuccok ellen, a Prowlerek pedig a szárazföldön és vízen egyaránt takaríthatnak. Mivel mindkettő meglehető-

A segédmunkások szerepét töltik be a helikopterek, amelyek tengerallatjárók felkutatásában jeleskednek, de azért a Hellfire rakétáikkal a felszíni egységeket is megszurkálhatják. A torpedóikkal már rugdoshatják is őket, ezenkívül néha speciális feladatokat is kapnak (például "Bengáliában" nagykövetet lopnak).

A VÍZ ALATT

A legszebb baba a belgrádi éjszakákat megvilágító Tomahawk



A hordozó fedélzete zürös hely. Kár, hogy a fedélközbe nem lehet benézni

Miatyánk segíthet, rontani biztos nem fog a dolgon), a nagyobb hatótávolságú radarirányításúak ellen a legcélszerűbb védekezési mód, ha gyorsan kilöjük az indítóját: nincs radar – nincs irányítás. Egyébként is az a siker elsődleges titka, hogy mindig mi indítsuk útnak először a rakétákat. Persze ezt igen könnyű mondani – más kérdés, hogy ez hogyan működik, amikor 60-80 egységet kell irányítanunk.

HÁT APÁM...!

Először igencsak rettegtem, hogy egy ennyire bonyolult játékhoz milyen nyakatekert irányítást fogunk kapni – de roppant kellemesen csalódtam, a játék ugyanis majdnem tökéletes. Találkozunk benne a világ haditengerészeti arzenáljának túlnyomó részével, hetekre elegendő küldetést és hadjáratot kapunk (a

bogarások egy halom technikai adatot is, ami ráadásul a jelenleg szolgálatban álló típusok nevét is tartalmazza), egy kiváló editorral kedvüinkre való küldetést gyárthatunk pillanatok alatt – minden tekintetben csak dicsérni tudom az ügyet. Az 1024*768-ig is felnyomható grafika is igen kellemes: hangulatos videóak a küldetések előtt (bár nem egy adott küldetéshez szólnak, csak az 5-6 filmet variálja állandóan a játék), kiváló hangok, és teljes forgatható és zoomolható perspektívával szerelt 3D-nézet, akciókamerával meg mifeneivel – akár egy karácsonyfa! A 3D-nézethez azért tegyük hozzá, hogy azért a Jane's utóbbi repülőgép szimulátoraihoz (WWII Fighters vagy IAF ké-

pest azért elég takarékosan bántak a poligonokkal, másrészt a 3D csak a látványosságot szolgálja – a játék úgysis a taktikai térképen fog eldőlni. Egy szó, mint száz: biztos, hogy a Fleet Commanddal a Jane's ismét megmutatta, hogy a valószínű alapuló háborús stratégiai játékok egyik legnagyobb mestere. Ha nem a legnagyobb.

ColVoy

Fleet Command

FEJLESZTŐ: Jane's Combat Simulations

KIADÓ: Electronic Arts

WEBSITE: www.janes.com

MEGJELENÉS: június

Ketyere

Minimum: P233 MMX, 32MB RAM

Ajánlott: P-II, 64MB RAM

3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx

Multiplayer: LAN, Internet (8 fő)

Külső/belbelső

Látványosság

Játszhatóság

Szavaltosság

Zenebona

Summa summárum

Perfekt

végítélet

94%

Miért érdemes nyáron is a sötét szobában ülni a strand és a napfény helyett?
AZÉRT, HOGY TÉLEN LEGYEN MIVEL JÁTSZANI!

Nyárköszöntő, esőváró akció a **TopWare** INTERACTIVE magyar nyelvű játékaiból.



RoboRumble Vészhelyzet Earth Gold Edition Get Medieval

~~6.995.-~~ **4.995.-** ~~4.495.-~~ **2.995.-** ~~4.995.-~~ **2.995.-** ~~6.995.-~~ **4.995.-**

Shogo - Mobile Armor Division - 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver

Knights & Merchants - 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver

JACK ORLANDO - 4.995 Ft helyett 2.995 Ft
magyar nyelvű kézikönyvvel

Rage Of Mages - 6.995 Ft
magyar nyelvű kézikönyvvel

SILVER GAMES I. - 4.995 Ft
10 teljes verziójú játék

MICROGRAFX - 4.995 Ft
PICTURE PUBLISHER 6.0

MICROGRAFX DESIGNER 6.0 - 4.995 Ft
magyar nyelvű "help"-pel

TopWare
INTERACTIVE®

TRAVELBOX - Hungária Kft. 3201 Gyöngyös, Pf.310 Tel/Fax: 37/315-905
www.travelbox.hu tbh@interdnet.hu

AZ ÁRAK AZ ÁFA-T ÉS A POSTAKÖLTSÉGET TARTALMAZZÁK.

Úgy tűnik, hogy a "robot-szimulátorok" csillaga ugyancsak magasban ragyog a PC-s játékok égen. Elég, ha csak a hamarosan megjelenő (bocsánat: a tervek szerint "hamarosan" megjelenő) Heavy Gear 2-t, illetve a Mechwarrior 3-at említsem, mint a legígéretesebb darabokat. Tán épp ezt a nyüzsgést akarta kikerülni a Sierra azzal, hogy még a nagy vetélytársak előtt piacra dobta a Starsiege-et, ami a hajdan egész szép sikert aratott Earthsiege folytatása. Na már az elődnél tartunk: az Earthsiege megjelenése óta történt egymás a kiadó háza táján. Példának okáért valamelyik sötét lelkű marketinges elhatározta, hogy a játék alapján megteremt a Battletech világának (ehhez kapcsolódik a Mechwarrior-sorozat) vetélytársát. A végeredmény sejtethető: a piacot pillanatok alatt Starsiege-logóval ellátott könyvek, táblás játékok, kártyák és egyéb gyanús holmik sokasága árasztotta el. Magyarán a játék immáron saját univerzummal és részletesen kidolgozott történelmmel büszkélkedhet. Újdonság az is, hogy a hírig immáron nem csak a Földön, hanem az egész naprendszerben folyik. Mellesleg a játék

nek meg korunk dinamikusan növekvő szoftver-piacra egyre magasabb igényeinek. A látvány mindent összevetve még így is átlag fölötti, de a konkurencia előzetesét nézegetve aligha fogja sokáig állni a versenyt.

JÁRMŰVEK ÉS PILÓTÁK

Természetesen a Starsiege csatateréin is a háznői robotszörnyek uralkodnak a csatatereteket, csak most épp HERC-eknek hívják őket. Tulajdonképpen meg egyeznek a Mechwarrior-sorozatból megismert mechekkel – két apró eltéréstől eltekintve. Először is nem forgathatjuk a törzsüket, csakis a rájuk agatott fegyvereket. Ennek köszönhetően a legtöbb fegyver tüzelési szöge meglehetősen behatárolt, az oldalról rohamozó ellen még a leghatalmasabb monnstrumokat is könnyedén legyűrheti. A második érdekesség, hogy járműveinket immáron pajzsok is védik

próbálkoznak. Igen nagy hibának tartom, hogy a kicsi, ám gyors típusok jóformán semmi előnnyel nem bírnak a fegyverekkel telepakolt monnstrumokkal szemben. Még csak nem is mozgékonyabbak, mivel a legerősebb reaktorokkal csakis a nagy tömegű HERC-eket szerelhetjük föl. A Mechwarrior 2-ben ezt például jóval reálisabban oldották meg: ott egy 20-30 tonnás géppel is szétszedhettünk egy 100 tonnásat, ha a megfelelő taktikát választottuk. Szomorúan tapasztaltam azt is, hogy a Starsiege-ből teljesen kimaradtak az ugrórakéták, holott ez rengeteg variációs és taktikai lehetőséget vitt volna az ütközetekbe.

A pilótákat illetően már jóval kevesebb az okom panasza: mindegyikük saját jellemmel és részletes háttértörténettel bír, s a hadjárat során folyamatosan fejlődnek képességeik. Ez mondjuk rájuk is fér, mivel taktika érzékük megakadt a "Jön az ellen, lövünk!"-szinten. Fegyvertől, mechtől, harci helyzet-től függetlenül ugyanazon módszerek szerint harcolnak. S ami a legkínosabb: ugyanez igaz ellenfeleinkre is, a gaz Cybridek (illetve emberek) körülbelül annyi váratlan húzást és

a legjobb indulattal is csak a "közepes" kategóriába sorolható. Azonban akad egy dolog, ami többé-kevésbé ellentozza a játék eddig feszegetett hibáit: ez pedig a hadjáratok hangulata. A hatalmas, és folyamatosan frissített történelmi archívum, a csaták szüneteliben egymásnak a hálózatban üzengető pilóták, a számtalan átvezető-animáció és a hangulatos eligazítások – ezek összesége hihetetlen hangulatot ad a játéknak. Nyugodtan állíthatom: ilyen színes és részletes háttérhez eddig számítógépes játékokban még nem volt szerencsém. A történet kezdetén még egy függetlenségért küz-

STARSIEGE



Mechek

egészére igaz, hogy az alkotók valami monumentálisan hatalmas dolgot akartak összehozni. Ami a történet részletességét, a fegyverek és járművek számát és a kísérő animációkat illeti, ez nagyjából sikerült is. Elég, ha csak a 180 oldalas szabálykönyvet s az ugyanekkora színes lelikont említem meg – ez is lényesen bizonyítja, hogy a Dynamixék mindent elkövettek a megfelelő hangulat megteremtéséért. A gond csak annyi, hogy maga a játék viszont nem tudott felőnni ehhez a valóban színvonalas körítéshez.

A KELLEMETLENEBB RÉSZEK

Az első kellemetlen élmény a játék elindításakor ért, mikor is a játék gyönyörűen összeakadt a videokártyámmal, s érdekesebbnél érdekesebb bugokkal kezdte el borzolni idegeimet. Néhány cifra jelzős szerkezet megfogalmazása után rájöttem a gondok legfőbb okára: a Creative TNT-mel csak akkor hajlandó együttműködni a kis drága, ha előbb mind a színmélységet, mind pedig a felbontást manuálisan hozzáigazítottam a játékhoz. Hát, ez azért igen fapados megoldás... Aztán felbukkant néhány kínos textúrahiba is, úgyhogy rövid kutatások után végül is letöltöttem egy patchet a programhoz. Ez az eddigi hibákat ugyan kijavította, ám a játék gyorsaságát nem igen növelte. Márpedig a Starsiege nálam akad. Nem mindig, s nem is nagyon, de a nagyobb tömegjelöneteknél határozottan belassult. Gyanítom, hogy a TNT-vel lehet valami baja, mivel Voodoo2-vel teljesen simán fut – ez mindenesetre még így is igen nagyfokú illetlenség.

S mindennek tetejébe még azt sem mondhatnám, hogy a Starsiege valami lélegzetelállítón szép lenne. A táj és főleg az ég mondjuk pofásra sikerült, mint ahogy a járművek kidolgozottsága sem rossz, hanem az épületek és a textúrák többsége... Fogalmazunk úgy, hogy nem minden szempontból felel-

az ellenség tüzetől, amit a megfelelő felszerelés birtokában akár csoportosíthatunk is (á la X-Wing). Egyébként a fegyverek, felszerelések és járművek tervezésekor az alkotókön erős megalománia uralkodhatott el, mivel ezekből rengeteg akad. Ez magában még igen kellemes dolog lenne, ám az egyensúly nem sikerült a legtekélyesebbre. A külfönféle ketyerék jórésze teljesen használhatatlan, más részükkel pedig csakis a hadjáratok során érdemes próbálkozni. Multiplayer játékokban két-három HERC-típus és talán féltucatnyi fegyver uralkod a csatatereteket, a többivel csak a lelkes amatőrök

meglepetést tartogatnak, mint egy McDonald's menü. Általában megindulnak felénk és lönek – ennél azért illet volna egy kicsit nagyobb figyelmet fordítani az Alre.

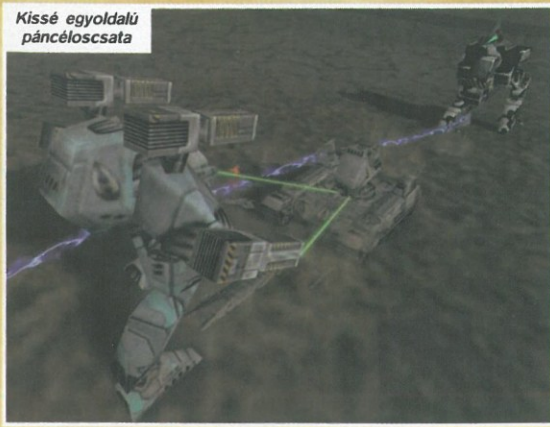
HADJÁRATOK

Az eddigiek alapján úgy tűnhet, hogy a Starsiege



A gaz cybrid földfoglakó egy jeles képviselője

dő kis marsi kolónián küzdünk a Császár rendőrei ellen, néhány küldetéssel később pedig már a múlt ködéből felbukkanó Cybridek ellen vívunk elkéseregedett utóvédharcokat. Mi több, a tapasztaltabb játékosok akár a Cybridek oldaláról is nekirághat-



Kissé egyoldalú páncéloscsata



Remek példa a gépi ellenfelek intelligenciájára: mindent és mindenkit nagy rőssel megtámadnak

Ha valaki arra kíváncsi, mit lehet mostanság kihozni egy közúti autóból, mindössze annyit kell tennie, hogy figyelemmel kíséri a GT versenyeket. Ezek azok a versenyek, ahol a BMW-ket, a Porschéket és a többi hozzájuk hasonló méregdrága gépsodákat tesztelik. Igaz, a GT autók általában jócskán módosítottak a szériakivitelekhez képest, és persze agyon vannak tuningolva, ám egy szabályt mindegyiküknek be kell tartania: elméletileg a közúti használatra is alkalmasnak kell lenniük.

Az Electronic Arts megint egy élethű szimulációval próbál kedveskedni a száguldás szerelmeseinek, ezúttal a GT versenyek atmoszférájába kóstolhatunk bele. A játékos egyrészt veheti/adhatja a kocsikat, szóval a menedzser szerepébe élheti magát, másrészt pedig vezetheti is őket, azaz pilótaként is helytállhat. A cég emberei kitettek magukért, s megvásároltak minden szükséges licencjogot, melynek révén 50 hivatalos autó szerepel a játékban, s az igazi istállók színei közül válogathatunk. Ahogy építgetjük a karrierünket képzeletben az egész Földet megkerülhetjük, s végigjárhatjuk a hivatalos pályák mindegyikét.

Persze nem csak az autók és a helyszínek élet-hűek, hanem maga a játék is. Próbálták általában az igazi autók dinamikáját, és ez úgy érzem, sikerült is. Ahogy áthaj-tunk a padkán, klasszul rugó-zik a kasztni, a fűves részekben egyből kipörög a

végén, amikor már csupán egy kör megtételéhez maradt elég idő, előkerül a fehér zászló, s miután áthaladt a mezőnyt vezető autó a rajtvonalon, még egy kör erejéig tart a verseny, és utána leintik. Hogy mennyi idő van még hátra, és hogy milyen zászló van érvényben, azt a bal felső sarokban jelzi ki a játék. S ha már a zászlóknál tartottunk, ügyeljünk arra, hogy a fekete zászlót sose kapjuk meg. Ezt akkor mutatják be, ha túlságosan letérünk a pályáról, s csak azután vonják vissza, ha egy teljes kör megtétele után visszatérünk a pályaelhagyás pontjához – a közben eltelt idő kárba vész.

Mint hogy ezek a megbízhatósági versenyek két óráig vagy akár fél na-

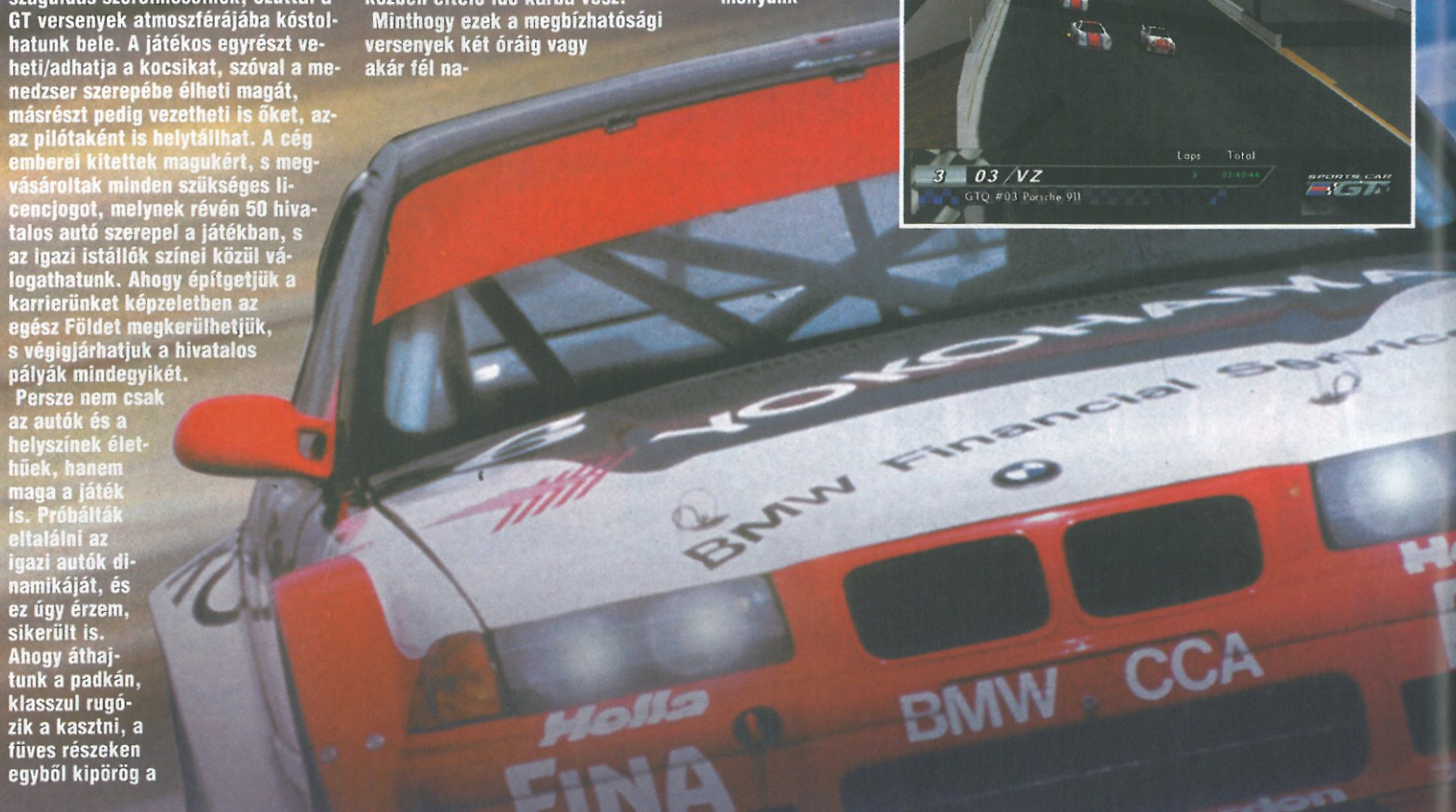
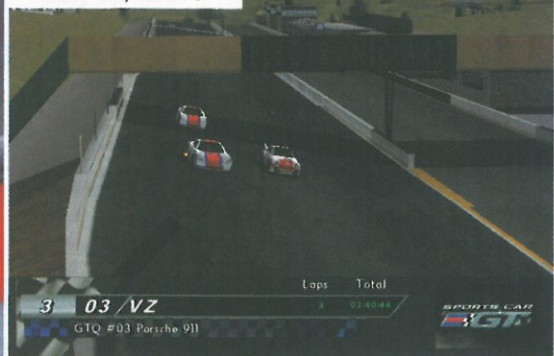
AZ INDULÁS ELŐTTI PERCEK

A játékos megnevezése, illetve kiválasztása után három mód közül válogathatunk. Először is indíthatunk gyors menetet, szabadon választott pályán, tetszőleges körülmények között, melynél azok közül az autók közül válogathatunk, melyek már a "garázsunkban állnak". A második pont a karrier mód, amit elindítva minden eredményünk

(Arra ott van a már említett Quick Race mód, ahol a roppant rövid menet-időn kívül még azt is át lehet állítani, hogy a gép köröket számoljon.)

Az gondolom mindenki számára világos, hogy csak az "élesbe" menő futamokkal kereshetünk pénzt, s – magától értetődően – az így szerzett pénzünkkel gyarapíthatjuk a gépkocsipar-

A bronzérem is szépen csillog, különösen, hogy nem 3 induló volt, hanem 8



SPORTS CAR

GT

kerék – és még sorolhatnám a mozzanatokat, de azt hiszem elég annyi, hogy minden nagyon természetesnek hat.

A szabályok szintén a valóságból lettek "kiillóva". A GT versenyek az ún. megbízhatósági versenyek kategóriájába tartoznak: ember és gép küzd az idővel szemben. Az idő a kulcsszó: ezért is nem láthatunk hátralevő köröket az eredménykijelzőn. Nem a köröket számolja a gép, hanem egy visszaszámlálás kezdődik a start után. A fix hosszúságú futamok

pig is eltarthatnak, iszonyúan igénybe veszik a pilótát. Érdekes, hogy még ez a fáradékonyági tényező is szimulálva van: amikor kiállunk a boxba, kérhetünk egy gép irányította pilótát, minden csak átadnánk a helyünket egy csapattársnak. Igaz, ezután unalmas a várakozás, hogy barátunknak kedve legyen ismét kiállni a boxba, szóval nincs olyan sok értelme a dolognak – főként hogy "csalhatunk" is, mivel a Pause gombbal bármikor kipihiphetjük magunkat.

automatikusan a nevünk mellé jegyződik. Különböző nehézségű bajnokságokon indulhatunk: a "futottak még" kategóriából indulunk, majd az eredményességünktől függően léphetünk feljebb először a GT3-as versenyosztályba, majd onnan a kettesbe, és végül az egyesbe. A kategóriákon belül meghatározhatjuk, milyen hosszúak legyenek a versenyek, milyen kemények, és mennyi ellenfél induljon. A bajnokságokon a legrövidebb menet is 10 perc, szóval afféle játéktermi gyors menetekre ne számíton senki.

kunkat. Figyelem: a keményebb versenyosztályok tulajdonképpen egyet jelentenek a jobb kocsikkal, szóval megfelelő kocsit nélkül nem is léphetünk tovább. A pénzjutalom három összetevőből áll: van az elért helyezettől függő alapdíj, amire aztán rájön még a kiválasztott nehézségi szintért és a verseny hosszúságáért járó "pótlék".

Amikor új játékosként nevezünk be, kezdetben csupán 100.000 dolccsal rendelkezünk, de autóval még nem. Az új szezon megkezdése előtt tehát

érdemes rákattintani a kocsivásárlás (Buy Vehicle) címkére, különben a gép automatikusan kiválaszt egy járgányt a számunkra. Ha megvan az autó, utána még tovább költöztethetjük a pénzünket a műhelyben (Vehicle Parts), ahol különböző extrákat vehetünk – csak pénzünk legyen elég. Összesen 14 alkatrész van felsorolva. Amennyiben az egyes dolgokat fejlesztettük, piros csík mutatja az alkatrész nevén az előrehaladást. A kocsi akkor van maximumon, ha már mindegyik felirat teljesen piros. A továbbfejlesztett kocsikat egyébként jobb pénzért lehet majd eladni is.

Az előkészületek után a Ready ikonnal akár indíthatjuk is a futamot, de mielőtt ezt megtennénk, nem árt egy kis figyelmet szentelni a "felgördülő" menünek is. Ha levisszük a pointert a képernyő aljához, egy újabb menü jön be: ezzel válthatunk az opciókhoz, illetve a ga-

rázsba. Az opcióknál az irányítással, a grafikával, a hanggal, a visszajátszókkal és a nézetekkel kapcsolatos dolgokat találhatunk, míg a garázsban műszaki beállításokat eszközölhetünk a következő címszavakon belül: gumi, aerodinamika, felfüggesztés, váltó, egyéb. A visszajátszás igen érdekes módon van megoldva: csak akkor rögzíti a program az eseményeket, ha be van nyomva a visszajátszás panelén a felvétel gombja (Record Replays). A

juk a tehetségünket. A pályák típusain kívül a körülmények is változóak – ha éppen Quick Race-en megyünk, a vizes és éjszakai menetet mi magunk kapcsolhatjuk be manuálisan. Ha nem is a legszebb autós játék a Sports Car GT, egy biztos: a vizes tep benyomását egész szépen visszadja a vízpára vagy a tükröződő aszfalt látványeffektusa, és ahogy az éjszakai fények végigfutnak a kasztin, az rendkívül hatásos. Itt mindjárt

az autót. A gép kiállási technikája azért felettebb sajtáságos, mert nem érdekli, ha valaki éppen előtte parkol. Nyugodtan nekimegy, tolja, tuszolja – nem is tudom, hogy a versenybírók hogy nem diszkvalifikálják őt, de a végén a másikat teljesen keresztbefordítva tör magának utat.

Az irányíthatósággal nem voltak gondjaim, bár megjegyzem, a nagyobb teljesítményű kocsikhoz nélkülözhetetlen egy analóg irányító. (Különben

A másik autóm is Porsche



Zseniális kikerülési manővereket akár tanítani is lehetne az iskolában



Ha valaki lemaradt volna a napi időjárásjelentésről, az a videóról visszanezetheti, hogy igen nagy zuhé volt

visszajátszást mindig a pálya nevében menti ki a gép, tehát ha meg akarunk tartani egy felvételt, azt ne felejtjük el átnevezni!

RAJTI

Ahogy már említettem, úgy nagyjából 50 kocsit hozhatunk be, melyekkel 16 versenypályán kamatoztathat-

figyelmetnék azonban mindenkit, hogy mindebből a szoftveres rendelés esetén nem sokat tapasztalunk. 3D-s gyorsítás nélkül nincs se eső, se éjszaka. A kocsikat illetően még egy dolgot hiányoltam igazán: hogy nem nagyon akarnak összetörni. Igaz, ha külsőre látszólag sértetlenek is maradtak, az irányíthatóságra rém kellemetlen hatással vannak a karambolok (félrehúz a kormány, az aszfaltot rádiózza az egyik kerek, vagy nem veszi be a váltó a harmadik sebességet), szóval ez is csak esztétikai hiányosság.

A versenytársaink intelligenciájáról többnyire csak jót mondhatok: ahogy az elvárható, ők is hibáznak rendszeresen, amúgy pedig nagyon jól érezhető, hogy milyen nehézségi szintet állítottunk be. Sajnos azonban e téren vannak problémák. Főként a boxból való kiállítás elég furcsa, amit pedig akkor is a gép végez el, ha amúgy mi irányítjuk

egyfolytában megkaparnak a kerekek.) Végül még egy dolog: a játék közbeni kilépés menüjét fenemód kevésnek találtam. Tulajdonképpen nincs is szó menüről, csupán a versenyt megszakítani lehet. De akkor hol van az újraindítás? – tettem fel a kérdést. Nos, csakis a főmenübe visszalépve indíthatunk új futamot, ami a kissé hosszadalmas töltőgetés miatt különösképpen bosszantó. Amennyiben karrier módban szakítjuk meg a versenyt, a program szerencsére azért van annyira emberséges, hogy ha még félidő előtt voltunk, az eredményünkbe nem számít bele a félbehagyott futam, azaz olyan, mintha meg se történt volna. A Sports Car GT-vel tehát végül is jól ellesznek az élethű szimulációk kedvelői. Leszámítva az említett apróbb hibákat nem találtam semmit, ami rontaná az élvezetet. V.Z.

Engem nem hat meg a fény, a pompa és a csillogás – de csak azért mert még mindig csak harmadik vagyok



Box a boxban, avagy pit bullok a pit stopban



Egyesek teljesen sajátosan értelmezik a "menetrány" fogalmát



Sports Car GT

FEJLESZTŐ: Image Space Incorporated

KIADÓ: Electronic Arts

WEBSITE: www.ea.com

MEGJELENÉS: megjelent

Ketgyere

Minimum: P166, 32MB RAM

Ajánlott: P233, 64MB RAM

3D-gyorsító: 3Dfx, D3D

Multiplayer: LAN (2-8 fő)

Külsín/belbecs

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

Summa summarum

Egészen élethű szimuláció, igazán kellemes grafikával

végítélet

88%

Nem tudom ki hogy van vele, de engem nem kőnek le különösebben az autóversenyek. Egy fél órát el van velük az ember, aztán valami tartalmasabb szórakozás után néz. Teli van velük a polc, pedig ez aztán tényleg egy olyan játékkategória, amelyben egy fejlesztőnek egyszerre két alapvető problémával kell szembenéznie: ha túl élethűre sikeredik a szimuláció, az a játék rovására megy, mert előbb-utóbb élvezhetetlenné válik (ld. például Grand Prix Legends), ha pedig túl egyszerű, akkor a játék kimerül a gáz nyomásában és idővel még a sikerre legjobban szomjazó versenyzőnek is unalmas lesz. A másik bökkenő az, hogy single playerben nyilván a gépi ellenfelek, mert nyilván mindenkit a

mekkel kezdtek variálni, már amennyiben a játék célja a többlek lezúzása, illetve a gyalogosok elcsapkodása volt. EDDIG volt ez így, mert a Midtown Madnessben valami hasonló hisztérikus milióbe fogunk csöppenni, amelyben mindenki kedvére kiélheti a lelke mélyén bújkáló rosszszontot.

A versenyek helyszíne Chicago. Senki ne számítson olyan földhözragadt dologra, mint mondjuk a megszabott versenypályák, a MM ugyanis a mostanában divatba jövő stílusnak hódol: a játékban a belváros utcáin fogunk le-fel száguldozni, és egyébként arra megyünk, amerre jól esik. A játéktérhez az Angel Studios programozói egy-az-egyben lemodellezték Chicago belvárosának több, mint 100 kilométernyi

tek a helyi lakosok. (Apropó, én is a béta3 verziót teszteltem, szóval ha valamit esetleg negatív felhanggal említenék – olyan kevés lesz –, akkor kérték figyelembe venni, hogy a végleges verzióban még javulhat a dolog.)

A játéktér tehát elég nagy. Az Angel Studiosnál azt állították róla, hogy "interaktív" is. Ez alatt azt kell érteni, hogy nemcsak a várost modellezték le, hanem az utcák olyan alapvető tartozékait is, mint a közlekedési és utcai lámpák, a telefonfülkék, újságstandok, kólaautomaták, padok – vagy éppen a fák. És mindez le is lehet zúzni – és ez NAGYON JÓÓÓÓ! A kukákat felborítva banánhéjak repülnek szanaszét, az újságstandokat döntögetve a napi sajtó terítésében

lyes utcai ámokutókat megfektézzük. Történi pedig ez a játék bájos hangulatához passzoló stílusban: trafipax képek és holmi jogosítványok bevonása helyett a rendőrök megpróbálják testületileg lezúzni a közúti vétségek elkövetőit. Nem tudom, hogy a béta-verzió sajátossága-e, de a rendőrök csak bennünket üldöznek, a többi versenyzőt nem, ráadásul a Mustangjuk az egyik legjobb autó a játékban. Ez nem túl korrekt, de annyira nem nagy baj, hiszen a minket kergető jagellók is jónéhány tömegkarambolt okoznak, amivel a minket üldöző versenyzők dolgát nehezítik. A rendőrök "sűrűsége" egyébként szintén állítható.

Mielőtt elmerülénk az autók és a versenyek szép-



Hess arrébb, bogárkám!

MIDTOWN

MADNESS

Ámok földi nagykövete

Ámok földi nagykövete

guta kerülget, ha az ellenfelek sosem hibáznak. Mivel jobb szeretek páncélosokkal és repülőgépekkel ide-oda szaladgálni, az autóversenyeket gyorsan Vári Zoltó kezébe szoktam nyomni, aki egyébként is 61-hal értük – de amikor a Midtown Madnessben elkezdtem nyomolni, akkor rögtön tudtam, hogy ez az a játék, amiről majd jó ideig senki nem fog tudni levakarni engem. Mert ihlet én még nem láttam...

RÉMÁLOM AZ ELM UTCÁBAN

Lévn a kategóriának meglehetősen szűk keretei, a fejlesztők rendszerint a látványval tudnak valami újat hozni. A Carnageddon és a Destruction Derby volt eddig a két kivétel, amelyben hangulati ele-

végeztünk közszolgálati munkát, és így tovább. A legjobb az egészben pedig az, hogy a lezúzott dolgok nem "nőnek vissza", hanem úgy maradnak, ahogy hagytuk őket. Egy sikeresen leszaggatott villanyrendőr például az út közepén heverve a következő körben már közlekedési akadályt fog jelenteni úgy nekünk, mint a többi versenyzőnek. Külön műsorszámok lesznek a várost ketéztelő folyón átívelő hajóhidak, amelyek két oldala felnyílik, ha valamilyen vízi jármű halad el alattuk – ami nyilván senkit nem fog megakadályozni, hogy ezekkel átugorjasson rajtuk.

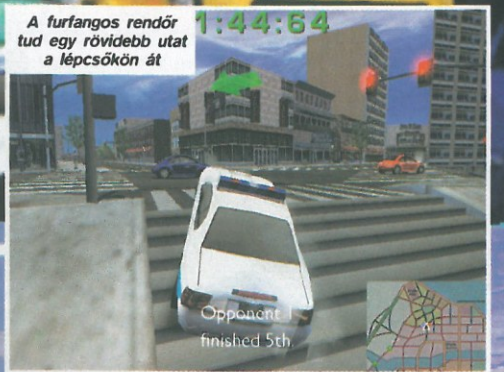


Kézifékes megállás a célban – valamit még le kell zúzni!

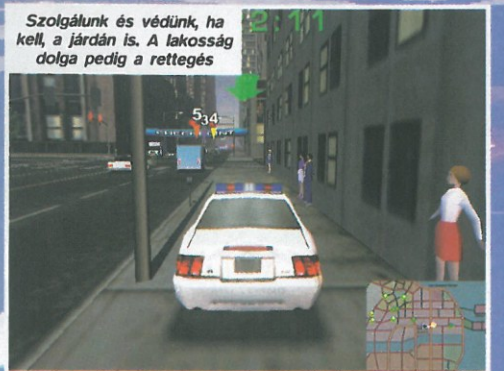


utcaját, terét, parkját, sétányát, lépcsősorát, szobrai – meg minden egyébét, ami egy ilyen városban szokott lenni. Hogy ez mennyire sikerült jól nekik, csekély helyismeretem miatt én nem tudom megmondani nektek, de az biztos, hogy az Internet amerikai site-jain már a previewról is örömdókat zeng-

száguldunk a járdán, és a kis dügök sikoltozva ugrolnak el előlünk, vagy rettegve a falhoz lapulnak. Egyes versenyek pedig már eleve a sétálóutcákban vagy a lépcsőkön kerülnek megrendezésre... A közutak elengedhetetlen tartozékai a rendmarchon őrsi, akik ugyebár azért vannak, hogy a veszé-



A furfangos rendőr tud egy rövidebb utat a lépcsőkön át



Szolgálunk és védünk, ha kell, a járdán is. A lakosság dolga pedig a rettegés

ségeinek esetelésében, csak a rend kedvéért jegyezzük meg, hogy a játék ugyan kissé hisztérikus, de azért mindent tud, amit egy modern autóversenynek tudnia kell. Van visszapillantó tükrünk, kézfé-
künk, manuális vagy automata sebváltónk, dudu (ami a rendőrnél sziréna), és a legfontosabb: az aktuális városrész térképe a checkpointokkal. Az enyhe túlzással HUD-nak nevezett "műszerfal" ugyan kizárólag a fordulatszámmal és a mérőfüld/óránban mért sebesség kijelzésére szorítkozik, de az bőven elég. Három kameranézhető irányíthatjuk az autót: javasolt a két követő valamelyike, mert a belső nézet irányításra szinte

használhatatlan. Tök jó, hogy az engine intelligensen kezeli a kameranézeteket: ha például egy méreteesebb busszal vagy kamionnal besurranunk egy aluljáróba, automatikusan átvált arra a követő kamerára, amivel láthatunk is valamit, de amikor kijövünk az alagútból, visszakapcsol az eredetire. Van egy szabadon forgatható külső kamera is, ami ugyan nem tartozik a leghasznosabb dolgok közé (kicsit ugyanis nehéz úgy kormányozni az autót, ha nem látjuk, mi van előttünk), de például igen felemelő látvány, hogy ebből is megnézhetjük, amint mondjuk kamionunk fenséges flamingó módjára szórja át egy hajóhíd felett. Az

ban összesen tíz különböző autóval indulhatunk főúton futamra, bár igazából ezek közül csak nyolcat lehet komolyan venni: a városi busz és a traileres kamion csak a torzult személyiségek élvezetét szolgálja. Kezdetben nem választhatjuk az összeset, a dögösebb gépek csak bizonyos pályák teljesítése után válnak hozzáférhetővé. Külön kellemeesség, hogy akár több szín közül is választhatunk. Egyébként szerintem adottságaikat tekintve nagyon jól lettek összeválogatva a gépek: egyrészt állítható a fizikai realizmusuk, továbbá mindegyiknek egy-egy előnyös tulajdonsága magában hordoz egy hátrányt,

zás egy felhőkarcolóval vagy útszéllíval bizonyos mértékben rongálni fogja a kocsit, logikusan olyan mértékben, amennyire az elvárható. Nyilván egy KRESZ-tábla kidöntése nem annyira káros, mint mondjuk egy frontális találkozás egy busszal vagy egy acélállvánnyal. A rongálódás ugyan meglátszik az autón és egyre sötétebb füst gomolyog belőle, de a gyorsulására nincs hatással. Ha viszont teljesen lezúrtuk, akkor a verseny számunkra véget ért. A negyedik jellemző a tömeg, ami egyrészt arra van hatással, hogy mekkora rongálódást okoz egy karambolnál, másrészt pedig meghatározza, hogy némi

jön-megy a dolgára: tejeskocsik, buszok, sárgára és zöld-fehérre festett taxik vegyülnek a Mercikkel, Lincolnokkal, Cadillacokkal vagy éppen a Fiatokkal. Tök poén, hogy a "civil" autók viszonylag normálisan viselkednek: rendszerint megpróbálják elkerülni az ütközést, illetve ijedten álldogálnak egy karambolnál. Ettől függetlenül volt olyan is, aki ijedében belém jött. (Nyilván nő volt az illető.) Vidám körutazásunkhoz fékszikorgás, vad dudálás, rémült ordibálás ("Vadállat!", "Mit csinálsz?!") és a város berendezési tárgyainak recsegése-ropogása szolgáltatja a festői alapokat. Egyébként melegen



CENTURY FREIGHTLINER

Mókás kamion, szép hosszú trailerrel, amit a gépi ellenfelek el szoktak hagyni. Még egy háztömb sem ellenfél nekí, a legzűsösabb darab.



PANOZ ROADSTER

Könnyű, nagyon jól gyorsul és nagy a végsebessége is: a rövidebb versenyek favoritja. A kiképzést viszont nem nagyon bírja



PANOZ GTR-1

Messze a leggyorsabb gép, sajátos vezetési technikával. Az alacsony kasztni viszont a legkisebb padkázástól is sérül, és gyorsan elhullik



FORD MUSTANG GT

Az egyik kedvencem, kezdetben talán az egyik legjobb gép: jól gyorsul, elég nagy a végsebessége és elég masszív is



FORD MUSTANG FASTBACK

Gyakorlatilag teljesen megegyezik a Mustang GT-vel. Talán a 67-es évszám kultusza miatt került be a játékba



Igy tört félbe egy ígertes pályafutás a hatósági közegek rút tulkapásai miatt

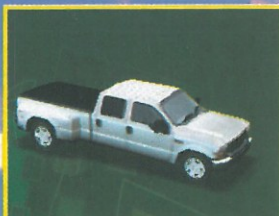
1:44:59



egy más kérdés, hogy ha a kamerát olyan nézőpontra mozgatjuk, ahol épület van, akkor az engine igen érdekes dolgokat művel. Négy napszakot (nappal, napkelte, napnyugta és éjszaka) állíthatunk be, ami inkább a különféle fényhatásokat hívott szabályozni, mint a forgalmat (annak sűrűsége ugyanis szintén szabályozható). Az időjárás körülmények közül is négyet választhatunk: napsütés, borult eget, esőt és havazást. Ez is egy nagyon általános a programnak: esőben vagy hóban ugyanis nemcsak az út lesz igencsak csúszós, de valódi korcsolyapályává változik például a parkok füve is.

AZ AUTÓK

Mint kicsiny galériánkból is láthatjátok, a játé-



FORD F-350 PICKUP

Kicsit nehézkesebb a többi Fordnál, viszont nagyon masszív darab. A hosszabb, zűsös versenyek igazi sztárja



FORD MUSTANG CRUISER

Mustang GT V1.2, azaz kb. 20%-kal erősebb a civil Mustangnál. Rádásul a rendőrautót természetesen nem üldözi a többi rendőr



CADDILAC ELDORADO

A jó átlag: a civil Mustangoknál kicsit lomhább, de valamilyen masszívabb és lényegesen könnyebben vezethető masina



CITY BUS

Nyilván poénból került be a játékba, mert a vezetési technikájának és lomhaságának köszönhetően semmilyen versenyt sem nyerhet



NEW VOLKSWAGEN BEETLE

Bizonyos sebességig elég jól gyorsuló kis masina. Roppant kezes a kanyarokban és keskeny mivolta is néha jól kihasználható



következésképpen rendszerint teljesen más vezetési stílus szükséges hozzájuk. A főerő kérdése elsősorban akkor válik fontossá, amikor egy nagyobb dugónál vagy karambolnál arrébb kell tolni pár vasárnapi autót. A végsebesség szerepét valószínűleg nem kell különösebben ragozni. Az egyik legfontosabb tulajdonság az állóképesség, azaz mennyire bírja a masina a gyűrődést. Márpedig gyűrődni fognak rendszerint! Minden egyes karambol, koccanás, találko-

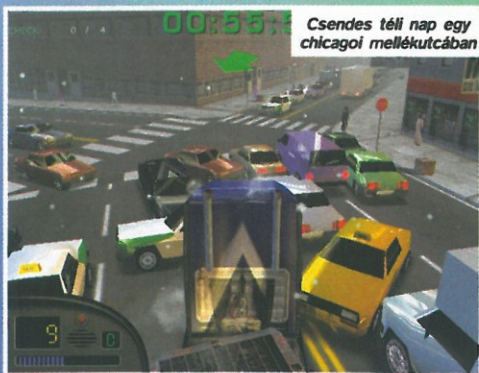
lökődésnél ki fogja eltolni a másikat. Utóbbiban persze a nehézsúlyú gépek is érhetnek el sikert: ha egy autónak a hátsó részét lökjük meg, természetesen azonnal kifarol. Ez egyébként a kedvenc technikám, ha nem az enyém a leggyorsabb autó: egyrészt a kilökött versenyző nyilván lemarad, másrészt pedig a mögöttem jövők rendszerint jól le is zúzzák. Olyan kellemes hallgatni a csőrömpölést mögöttem...

A VERSENYEK

A Cruise pont a gyakorlás, amelyben – idézve a programot – a verseny feszültsége nélkül próbálhatunk ki egy-egy autót. Emellett egy élmény is, hiszen ez a város tényleg él. Az utcákon zajlik a rendes napi forgalom (már amekkorát beállítunk), és – bár megnevezve nincsenek – csupa ismerős járgány

ajánlott a körutazás azért is, mert a későbbi versenyekben igen nagy szükség lesz a kiváló helyismeretre, hiszen minden típusban arról lesz szó, hogy a meghatározott sorrendben kell érintenünk a checkpointokat – a két pont közötti út azonban már a játékos szíve-joga: ha szerinte a legrövidebb út a parkon vagy egy szökőkútúton keresztül vezet, akkor csak tessék... Kis gonoszok egyébként a Cruise-ban kedvükre kidühönghetik magukat, mert ugyan a kocsit is rongálódik, de lezúzása után azonnal meg is javul.

A Blitz Race 10 versenye hasonlít az autóversenyekben megszokott checkpoint-versenyekhez: egyedül versenyzünk az idő ellen, csak itt nem plusz másodperceket kapunk, hanem a megadott időn belül kell az ellenőrző pontok érintésével eljutni a célba. Azt talán mondanom sem kell, hogy a lehető legkreatívabb pályák vannak, amit emberi elme csak

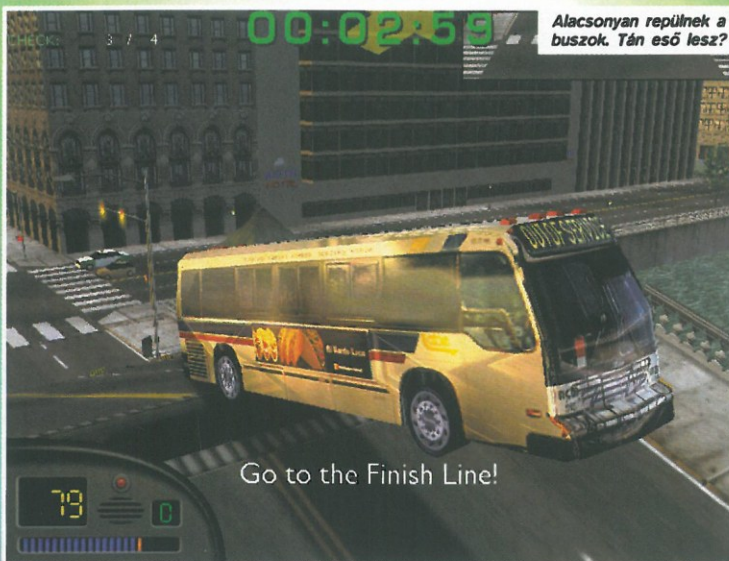


Csendes téli nap egy chicagói mellékutcában

kitalálhat. Itt van például a kedvencem, a Double-Back Blitz: ez nagyrészt a négysávos autósútrán zajlik. Természetesen a forgalommal szemben. Mivel a cél viszont a városban van, a végén le kell fordulnunk egy lehajtón, amire ugyebár egy kézfékes forduló szükséges, ami igen jól fest olyan 250-es tempónál. Vagy itt van például a River Wild & Wacker, amelyen a checkpointok eleve úgy lettek

egymást, mint mondjuk minket. Tök jó, hogy rendszerint különböző típusokkal indulnak a gépi ellenfelek, így egy-egy futamon mindig változik a helyzet. A futamokon győzve válnak választhatóvá az újak, illetve megkaphatjuk a gyorsabb bónuszautókat, ugyanis egyes futamokat már nem lehet a kezdésnél választhatókkal megnyerni. Bár taktikázni mindig lehet, ugyanis a forgalmi helyzet néha változik, továbbá az ellenfelek egymást és önmagukat is zúzzák. Multiplayerben főkéntől élvezet, de egyes játékosnál sem piskóta.

A 10 Circuit Race-ben lezárt pályán zajlik a 2-4 (de 10-ig állítható) körből álló verseny egy körkörös pályán (pontosabban: a start checkpointja ugyanaz, mint a célé). Itt nincsenek gyalogosok, rendőrök és városi forgalom. A pályát piros-fehérré festett betontablák zárják le, de vállalkozóbb szelleműek ezeken keresztül nyugodtan ki is térhetnek a város többi részébe. Ha az autónkat lezárunk menet közben, itt nem ér véget a játék, csak öt másodperc időhünetet kapunk, és megújulva már mehetünk is tovább. Ugyanez vonatkozik az ellenfelekre is, bár ta-



Alacsonyan repülnek a buszok. Tán eső lesz?

Go to the Finish Line!

a textúrái, de azért azok is csillognak. A város modellezése előtt is tönnyeg le a kalappal, a sebesség kiválóan éreztető villámgyors engine előtt pedig

„Az autód nem játékszeri!”, az Al-ról annyit, hogy a Circuit Race-eknél ugyan mintha egy kicsit túl jól vezetne a masina a játékosait, de Checkpoint versenyénél ez direkt jól jön – így biztos összetörök egymást. Ami viszont a legjobban megfogja az embert, az a játék hangulata. Jó példa erre például a versenyek vége: a célba érkeve a játék közlővel állítja meg az autót (hogy valamit azért még lezúzzunk), ha pedig menet közben lerombolódunk, akkor az eredményhirdetés alatt is tovább zajlik a dolog: a civilek és a többiek még sorban belerongyolnak a roncsba. A hajmeresztő ámokfutást ugyan belengeni némi debil báj, de attól függetlenül a dolog még mindig megmaradt versenynek. Ehhez jönnek még a különféle versenyek egyes pályái: szinte mindegyik tartogat valami furcsa fordulatot, valami meglepetést, ami nem enged el a játékosát a monitortól. Három napig játszottam egyfolytában vele, és egész egyszerűen köptelen voltam abbahagyni. Akkor is csak azért sikerült, mert hólyag nőtt azon az ujjamon, amivel a gázt nyomtam. Szerintem mindenki így lesz vele, aki csak kipróbálja.

Mellesleg azt csiripelik a madarak, hogy a MicroSoftnál azt tervezik, hogy akárcsak a Flight Simulatorhoz, ehhez is készítenek scenariókat más nagyvárosok (közülük európaiakkal) helyszínével. Az már maga lenne a Nirvána, ha lenne köztük egy Budapest is, és végigmehetnék a Körúton egy jó kis Kamazzal, és kedvemre lezúzhatnám az út közepén veszélygöval állógató Audikat, BMW-ket és egyéb butikosautókat!

CoVboy

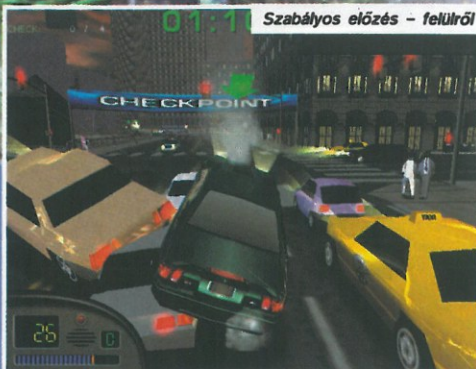
kítüze, hogy a folyóparti sétányon kell ezerrel végigtüznünk. Lévé az idő igen csak szűkre szabott, egyes versenyeket még tökéletes vezetéssel sem lehet bármelyik kocsival megnyerni. Például vagy két órán keresztül szórakoztam vele, hogy az Under the Elt megnyerjem Mustang GT-vel. Őrülteknek például itt van a Dearborne Dash, ami annyiból áll, hogy nyílegyenesen le kell száguldani az egyik utcán, aminek a végén feynlő hajóhidról röpönnünk be a célba. Ez egy kisebb autónak nem kunszt, de busszal vagy kamionnal már elég húzós (a busszal nem is lehet megcsinálni). Apróság, ha valaki nem ezzel a stílussal kezdte az ügyet, az itt inkább ne nagyon állítsa a közlekedés sűrűségét, mert itt enyhén más értelmezése van a „nagy forgalomnak”: míg a Checkpoint Race-nél kábé a szokásos budapesti szintnek felel meg a dolog, addig a Blitznél maximumra állítva egy olyan 200 autó kellős közepén találjuk magunkat...

A Checkpoint Race már igazi verseny, amelyben hat gépi ellenfél ellen versenyeznie kell el-sőnek eljutnunk a célba, akik éppoly lelkesen török

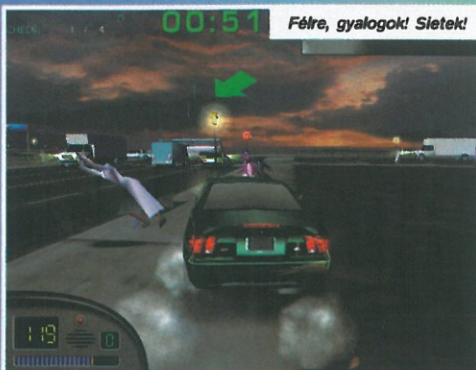
lán jobb lett volna, ha teljesen le lehet őket zúzni, tesszem azt a kamionnal keresztbe fordulni egy checkpoint előtt. (Egyébként lehet, hogy programhiba, de egyszer sikerült a feje tetelére állítanom a gép egyik Roadsterét, de a mi kocsinkkal ellentétben, az nem állította vissza a talpára.) A gép tök jól taktikázik az indulói kocsiával: a rövid négyzet alakú pályákra a jól forduló Bogarakkal indul, a hosszabb zúzósakra pedig vagy masszív Ford Pickupokkal vagy teljes vegyesvággóval. Itt is elképi a későbbi versenyeknél egy kis helyismeret: a Downtown Driverben és a South End Circuitban például toronymagas esélyes a leggyorsabb Panoz Roadster, de a Mustang GT-vel meg lehet fogni, ha az előbbiben levágjuk a parknál az utat, az utóbbiban pedig a kis sikátort használjuk rövidítésnek.

JUHÉ!

Ezzel az egyszerű kis szóval mindent el is mondtam a Midtown Madnessról. Ha a grafikát nézzük, lehet, hogy látunk már ennél szebb kocsikat is, de a versenyzők autójának dukkózásán csillogó fények azért itt is gyönyörűek. A „civil” autókna egyszerűbbek



Szabályos előzés - felülről



Féle, gyalogok! Sietek!

nemkülönb. A zenéről nem tudok mit mondani: a végleges változatban audioról szóló zene lesz, nekem most be kellett érnem a Toten Hosen Opel Gang és Achterbahn c. számaival, mert a bétában még nem volt aláfestés. Az egyéb hangok mindenesetre igen kellemesek, különösen az Igen fenyar humorú kommentátor dumái („Reszkessetek, járókelők!”,

Midtown Madness

FEJLESZTŐ: Angel Studios

KIADÓ: Microsoft

WEBSITE: www.microsoft.com/games

MEGJELENÉS: június

Ketjeres

Minimum: P166, 32 MB RAM

Ajánlott: Pentium-II, 3D-kártya

3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx

Multiplayer: LAN, Internet (8 fő)

Külső/belbecs

Látványosság

Játszhatóság

Szavatosság

Zenebona

Summa summarum

Vetek lenne kihagyni

végítélet

95%

Valakik csipik a stílust, valakik azonban ki nem állhatják. Mint ahogy egyesek szeretik a fekete-fehér filmeket, mások pedig elvből nem néznek olyat, a videojátékok terén is vannak hasonló trendek. Sokan úgy gondolják, hogy a 2D-s platformjátékok ideje már rég lejárt, míg néhányan a mai napig odavannak a műfajért. Jómagam inkább ez utóbbiak közé tartozom, ma is kedvelem a stílust. Ezért is értékeltem olyan kedvezően egy évvel ezelőtt a Jazz Jackrabbit 2-t.

A két rettenthetetlen nyúl, Jazz és Spazz egy olyan játéknak voltak a főszereplői, melyben a

vagy előre renderelt háttereket, de azért nagyszerű szórakozást biztosít. Én legálábbis így voltam vele.

Nos, a Secret Files viszont már kevésbé tetszett. Kiadtak egy játékot, mely nem igazán nevezhető önmagában játéknak. 10 új pálya, amik egyenként aligha több

társainak – szintén van két speciális mozdulata. Hasonlóan Jazzhez, Lori is tud helikopterezni a füleivel: ehhez egy "dupla ugrással" kell próbálkozni. A másik mozgás egy erőteljes pörgő-rúgás: ha lehajolunk, és úgy nyomjuk le az ugrás gombját, oldal irányba rúghatunk egy nagyot.

A tíz pályán belül elsőként az ún. Hűsvéti Világba teszünk kirándulást csoki nyu-

nünk, és még sorolhatnám tovább a te-reptárgyakat. Felhívnom a figyelmet a futás használatára, amivel nagyobbakat és hosszabbakat lehet ugrani! Egyébként annyiban fejlődött a játék, hogy azoknál a részeken, ahol csak bizonyos karakterrel lehet eredményt elérni, a gép figyelmeztet minket – szóval ha nem az illetővel vagyunk, rögtön tudjuk, hogy felesleges ott vesződnünk.

A pályák nem okoznak különösebb meglepetést – nekem mindenesetre olybá tűnt, hogy kezd ellaposodni a dolog. Sok-sok használható tereptárgy van, de ezeket már mind láthattuk korábban is. Szerintem nem elég mindössze "átépíteni" a háttereket (még ha csak egy küldetéslemezről is van szó), mert hát azt magunk is meg tudjuk csinálni a pályaevaltozóval (amit ugyebár korábban már mellékeltek az alkotók). Az is "jó móka", hogy még a Multiplayer játék hibáit sem orvosolták, ha-

JAZZ JACKRABBIT 2

the secret files

Nyuszikán már megint nincs sapka

régi nagy nevek, a Mario és a Sonic jellemvonásai voltak fellelhetőek. Az alkotók gyakorlatilag mindent beraktak a játékukba, amit ebben a 2D-s műfajban ki lehetett találni. Jazz szerepét átvéve hagyományos "platform" pályákon lehet átugrabugrálni, kapcsolókat működtetni, falakat áttörni, közben pedig különböző (felvehető) lőfegyverekkel agresszív teknőcöket, tigriseket porlaszthatunk el. Tény, hogy a mai játékosok – akik kalandosabb játémenethez szoktak – már nem tudják annyira értékelni a Jazz Jackrabbit tradicionális pályáit, de sokan akadnak, akik egyszerűen csak az ügyességüket akarják tesztelni, és erre ez a játék kiválóan alkalmas.

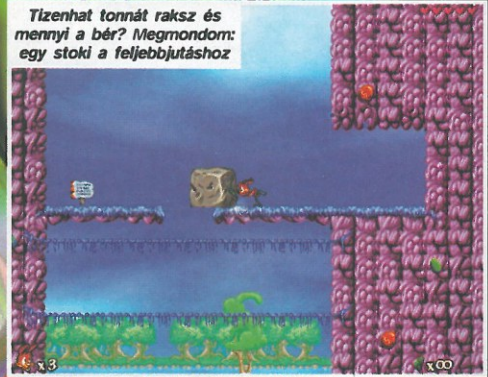
Nem csak a játékmenet, de a grafika is hagyományos – csupán néhány apróbb fényeffektus tarkítja a szabványos, úgymond elemekből felépített háttereket. Az egész tényleg olyan, mint a néhai konzolos (SNES-es és Megadrive-os) játékok. Nem használ forradalmi 3D-s engine-t,

mint 10 percnyi akciót biztosítanak, és egy új szereplő – és ezzel kész a feltár. Igaz, a Secret Files csupán egy küldetéslemez, csakhogy szerintem még annak is kevés. Egyszerű üzleti fogásnak tűnik a dolog, hiszen a CD-hez mellékeltek az eredeti Jazz Jackrabbit 2-t is, amiből valószínűleg még nem adtak el eleget.

A Secret Files-szal azok járnak jól, akik tavaly elfelejtették megvenni a második részt. Az új epizóddhoz immáron három szereplő jár: a vagány Jazzen és a dilynós Spazzon kívül választható egy "nőstény" nyuszi is. Lorinak – csakúgy mint

szik és cukorkák közé. Ezután egy kísértetkastélyban denevérek és csontvázak társaságában rémildözhetünk, majd végül egy nagyvárosban hadakozhatunk a cseppet sem vendégszerető lakókkal. A bónusztárgyak (azaz a felderíthető édességek, érmék) és az értük járó jutalmak ugyanúgy "működnek" mint legutóbb, amiket tehát most sem feltétlenül muszáj begyűjtenünk. A legfőbb cél mindenhol csupán annyi, hogy keresztüljajunk a pályán. Ehhez esetenként ládákat kell tologatnunk/szétörnünk, köteleken átmászunk, trambulinokon felszökken-

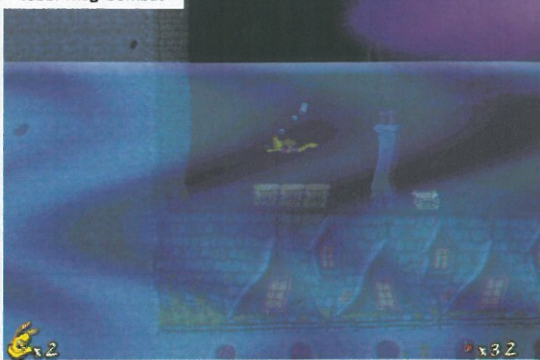
Tizenhat tonnát raksz és mennyi a bér? Megmondom: egy stoki a feljebbjutáshoz



Lángosképű állat a babám



A víz alatt is ugratót rejt az egyik láda. A többi meg bombát



JJ 2 - The Secret Files

FEJLESZTŐ: Black Fnr
KIADÓ: Epic Megagames
WEBSITE: www.project2.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketvete

Minimum: P90, 16MB RAM
Ajánlott: P133, 32MB RAM
3D-gyorsító: -
Multiplayer: LAN, Internet

Külsin/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Néhány új pálya plusszal aligha lehet eladni ismét az eredetit

végítélet

64%

Úgy kábé tavaly ilyenkor a Commandos című játékával igencsak meglepte a világot az Eidos. Az egyszerű stratégiák a nyári uborkaszazonra készülvén szépen beakasztották marsallbotjait a ruhásszekrénybe és elvermeltek valami víz mélyén, hogy erőt gyűjtsenek az őszi és téli hadműveletekre – midőn hirtelen megjelent ez a játék, és kénytelenek voltak partra vergődni, hogy meglepett "Ejmia-kő" kiáltásokkal vessék magukat bele. Eidos koma idén se hagyja békén sziesztázni a megfáradt generálisokat, mert Beyond the Call of Duty címmel kib dobott hozzá egy mission disket. A "mission disk" meghatározás mondjuk most csak képletes értelemben értendő, ugyanis nincs hozzá szükség az eredeti játékra, egyedül fut.

**ISMÉTLÉS
A TUDÁS
ANYJA**

Akinek nem volt szerencséje az eredeti játékhoz, annak ajánlom figyelmébe T.J. koma 98/7-8. számunkban megjelent kis ismertetőjét, amely – ha nem minősít komplett nyomdahiának a kiváló ízléssel megáldott Olvasó – még egész hasznosnak is tarthatunk. (Most olvastam el megint...) Akik lusták lennének elsétálni a könyvespolcig, azoknak most átismétljük a dolgot – márcsak azért is, hiszen a BTOCD is tulajdonképpen egy ismétlés, vagy pontosabb megfogalmazással élve: ráadás.



Na igen: ha a teljes kommandó mesterlövészből állna, akkor egy kellemes kis csónakázás közben le lehetne lődözni egy komplett szigetnyi németet

"csak csandben, csak halkan, hogy senki meg ne hallja/lássa" stílus. Egy brit lord ugyan ezt igen fitymálóan méregetné, de egy brit kommandósna kicsit fontosabb az életben maradás, mint mondjuk

korló küldetésben (amelyben ráadásul sérthetetlen is) kedvére begyakorolhatja. Maradjunk tehát csak az újdonságoknál, amelyekből kettő van. Az első koedukált, azaz az összes figuránkra érvényes: a halott németektől bármelyik karakter elvehet egy doboz cigarettát. Ez logikailag hasonlóképpen működik, mint a már ismert kavics: elhajlítva letérhetünk a megszokott útvonaláról egy járőr, és midőn az árnyékba besiető katona rágyújt, a nyakát elnyisszanta/fejbeverve/csapdába ejtve szemléltethetjük vele, hogy a dohányzás mily káros az egészségre. Az egy más kérdés, hogy ezzel van egy kis probléma. Aki volt katona, az tudja, hogy szolgálatban nem lehet dohányozni (illetve lehet, csak nem szabad), és ez a Wehrmachtnál sincs másképp. A cigit megtaláló ő tehát olyan helyre megy rágyújtani, ahol a többi ő nem látja, és ez nem feltétlenül az a hely, ahol jól fejbe tudjuk verni... A másik újdonság a zöldsapkás felszerelésében találjuk. Ez a jégcsákány, amelynek segítségével függőleges falakon mászkálhat fel/le. Tök jó, de ezzel is van egy kis gond: nevezetesen az, hogy nem mindig ott, ahol a játékos ezt szükségesnek vélné, hanem ott, ahol ezt a szerzők megengedik.

Az alapjátékban is találkoztunk "külsős" munkatársakkal, és a BTOCD-ban is lesz szerencsénk kettőhöz. A második küldetésben például az a feladat, hogy kimenekítsük a Dragisa Skopje jugoszláv partizánvezért, akit a belgrádi állatkert hátsó fertályában éppen egy háromfős kivégzőosztag tisztogat etnikailag. Vele nem örünk sokat, viszont a nyolcadik küldetésben felbukkanó holland ellenálló hölgynek (aki a tipikus holland Natasa névre hallgat) van egy csodafegyvere: a szájrúzs. Ezt alkalmazva bármelyik né-

COMMANDOS

BEYOND THE CALL OF DUTY

A Commandos egy commandos (ejtsd: kommandós) játék. Ezt a rendkívül bölcs megállapítást kicsit bővebben kifejtve, nevezhetjük valós időben zajló stratégiai- vagy taktikai-, de akár akció- vagy logikai játéknak is.

Ez egy újabb bölcs meghatározás volt, de korrekt, hiszen – többek között – pontosan a játék eme furcsa hibrid mivolta okozta hatalmas sikerét. A történetben egy 3-5 főből álló szövetséges kommandót fogunk harcba vezetni a gonosz németek ellen a II. világháború különféle időpontjaiban és helyszínein. Minden küldetés alapvetően ugyanarra a sémára épül: adva vagyon egy rakásnyi német katona által védett objektum, ahol csoportunkkal valamilyen szabotázsakciót kell végrehajtanunk (felrobbantani pár dolgot, elrabolni valakit, satöbbi). A körülmények roppant életszerűek, már amennyiben a Ramboféle "márpedig én most egyedül betámadom a komplett Dél Hadsereg-csoportot" nem igazán célravezető módszer – sokkal inkább hatásos a

a fair play. A fent említett rakásnyi német a következő megosztásban található a bevetés színhelyén: fix ponton felállított őrszemként, egy meghatározott útvonalon mozgó járőrként, illetve a horogkeresztes zászlókkal jelzett barakkokban. Utóbbiakból akkor özőnik ki az erősítés, ha valamelyik őrszem/őrzárát riadóztatjuk. Ez a kellemetlen esemény akkor esedékes, ha valamelyik német megpillantja egy óvatlan emberünket, felfigyel valamilyen zajra, avagy felfedezi egy meggyilkolt bajtársát. Egy riadó gyakorlatilag lehetetlenné teszi a küldetés sikeres kivitelezését, tehát a cél az, hogy a legkisebb feltűnés nélkül hajtsuk végre az akciót. Történik márpedig ez azzal a módszerrel, hogy az egymást keresztező, illetve látótávolságába eső őrszemeket/járőröket szép sorban, a megfelelő pillanat kiválasztásával kiiktatjuk (ezért merészeltem logikai játéknak nevezni az imént az ügyet), az árulkodó nyomokat (teszem azt: a hullát) pedig eltüntetjük. A kiiktatásra lehetőségük valóságos tárháza kínálkozik, ami embereink képzettségének függvénye.

Az eredeti játékban hat speciális képzettséggel és felszereléssel rendelkező karakterrel találkozunk: a zöldsapkás Ramboval, a távolról gyilkoló mesterlövészszel, a kételtű tengerészgyalogsággal, a robbantóművész utátszal, a német járműveket és fegyvereket "megszálló" sofőrrel, és a német egyenruhába öltözött kémekkel. Felszerelésüket és akcióikat két okból sem kívánom most boncolgatni: egyrészt T.J. tábornok az említett cikkében már kifejtette egyszer, másrészt az online helpeben bármely ánglius tudással rendelkező kommandós-jelölt elolvashatja, illetve a Tutorialban akár egyenként, akár a két gya-

met katona figyelmét végtelen ideig magára vonhatja. Na már itt tartunk, akkor át is térhetünk a küldetésekre, amelyekből nyolchoz lesz szerencsénk. Té májukat tekintve hasonlatosak az alapjátékhoz, és tényleg le a kalappal (illetve rohamsisakkal) előttük: Ilyen dolgok maximum csak Allistair Macleannek vagy Ken Folletnek jutnak eszébe egy roppant

Újabb kommandózis

Háromnapos izzadás eredménye: egy órnagyi vállap és egy password a második küldetéshez

ENEMY LOSSES	15
SOLDIERS	0
VEHICLES	6
BUILDINGS	6
MISSION TIME	
SUSTAINED DAMAGE	
MISSION MERIT	
MERIT	
PASSWORD	H239Z

MAJOR



Egy rendes óránk nincsen, de robbantani azt már tudunk!



Lehet találgatni, hogy kifér-e a csónak az aknák közötti résen

viharos éjszakán! Az első küldetésben a németek által megszállt Csatorna-szigeteken kell az angliai csata előjátékaként felrobbantani egymély világitótornyot, lokátorállomást és légvédelmi ágyút; a már említett másodikban egy jugó partizánt mentünk meg; a harmadikban egy HS 239 repülőbomba navigációs berendezését kell ellopniunk Kréta szigetéről; a negyedikben egy olasz frontra induló va-

hihetetlen, hogy milyen részletességgel, aprólékos precizitással rajzolták meg a terepet! A képernyő akár öt ablakra is felosztható, így minden emberkénket (vagy fontosabb célokat) külön-külön követhetünk. Szintén kiváló a Vangelist idéző zene, és a hanghatásokra sem lehet panasz. A játékok pedig valóban roppant élet-hű: a német őrszemek azonnal riadót fújnak, ha valami gyanúsat észlelnek a látókörükben, és – ellentétben a háborús filmek főszerplőivel – embereink abszolút nem halhatatlanok. Kicsit mintha javítottak volna az AI-n is: csinján kell bánni a fix pontra felállított

zűnk a szigetre, amelyet mindkét oldalon aknazár véd. Első lépésben rögtön lelőttem távcsöves puskával a később felrobbantandó radartoronyban böklászó fritzet, ugyanis az egyetlen lehetséges partraszállási helyhez vezető út többnyire a látótávjába esik. Nevezett hely szintén mókás: a stégen van egy fix géppuskás, egy ideoda máskáló járőr, akiket szintén le kell szedni, hogy egyáltalán kijussunk a partra, továbbá a stégre lemászáló járőr is, nehogy az előbbi a két holtest láttán riadót fújjon. Az objektumban van egy torony, amelyen két egymásnak háttal álló őrszem figyel, őket szintén muszáj a távcsöves puskával leszedni – és ez ugyebár ki is merítette a mesterlövésznél levő hat töltényre rúgó munióit. Jó. Pár órácska eltelik az újratöltésekkel, míg le-

Ha jól látom, itt mindössze a komplett Luftwaffe lesz az ellentél – egyezzünk ki inkább egy X-ben!



A belgrádi állatkert elefántja kicsit gyengélkedik, a struccok idegesek és a partizánvezér jövőképe sem túl rózsás



A Natasa nevű titokzatos holland ellenálló csodafegyvere a L'Oreal szájrúzs. Mert megdremli



ha a második küldetésben nem sietünk, a kivégzőosztag likvidálja a partizánt; ha a reptéren riadót fújnak, a pilóta bemegy a barakba, és nem tudjuk foglyul ejteni, hogy a megmaradt gépen kimekítsen bennünket (egy együléses vadászgépből négyünket...) – és ugyanez vonatkozik a menekülésre szolgáló járművek (teherautó, vonat, tank, satöbbi) megsemmisülésére is.

...ÉS MOST MIT MONDJAK?

A Commandos nagyszerű játék volt a maga nemében, és a folytatása is az – legalábbis ÖNMA-GABAN véve. Az elődjéhez képest gyakorlatilag ugyanazt kaptuk, és ez – figyelembe véve a "nyerő csapaton ne változtass"-alapelvet – nem is lenne nagyon nagy baj. Az viszont érdekes, hogy

súti superágyút kell felrobbantunk Bonn pályaudvarán; az ötödikben egy SS-ezredet kell elrabolnunk Hitler rastenburgi főhadiszállásáról, aki le akarja lepleszni a diktátor ellen készülő '44. július 20-adi merényletet (csak azt nem értem, hogy miért nem rögtön Hitlert raboljuk el, ha már ügyis itt vagyunk?!); a hatodikban német sugárhajtású gépek prototípusait kell felrobbantunk, majd egy német pilótát foglyul ejtve elmenekülnünk egy Heinkel-162-esen...); a hetedikben egy hadifogolytáborból kell bajtársainkat megszöktetnünk; a nyolcadikban pedig Nijmegen holland városkából kell egy német tisztot elrabolnunk az Ardenneken elentamadása lendülő Wehrmacht felvonulási terveit. Minden küldetés előtt részletesen tájékoztatnak bennünket az akció elsődleges és másodlagos célpontjairól, valamint a menekülés módjáról.

örök likvidálásával, ugyanis a mozgó járőrök azt is kiszúrik, ha egy fix ór eltűnt a helyéről, a katonának nemcsak síkban látnak, hanem térben is, továbbá egy riadó lefújása után nem térnek nyugovóra az erősítésnek kiküldött őrzáratok sem. Szóval minden nagyon szép, és minden nagyon jó lenne, csakhog:

A ROSSZ...

T.J. koma "kicsit neheznek" (illetve "NEHÉZ"-nek nevezte) annak idején a Commandost, és ezt nyilván az Easy fokozatra érthette. Ez a megállapítás a BTCOD-ra is igaz, és jólneveltségem tart csak vissza attól, hogy ezt egy vulgáris minőségjelzővel megtoldjam, mert szerintem itt a szerzők rátettek még egy lapáttal. Mikor például többórnyi szenvedés után vért izzadva többször is MAJDNEM megcsináltam az első küldetést, a szerzők kapcsán József Attila Mama című verse jutott eszembe: ordítottam-toporézékoltam, és nemhogy a padlásra kívántam őket, hanem valami igen-igen meleg éghajlatra. Na ezt elmondom. Csónakon érke-

érek a liften a partra. Az mellékes jópofaság volt, hogy AZ nem tűnt fel a katonáknak, amikor mozgott a lift. AZT viszont rögtön kiszúrták, ha csak simán benne állt egy emberem. Mindegy. Leérek, némi hercehurca után eltakarítom az itt álló három németet, eszembe jut, hogy a stégnél felejtettem a csónakot, és így nehéz lesz elevezni a találkozási pontig (seba), a tengerész visszaúszik érte, az élet szép, már csak egy aknát kell kidurrintani az aknazáron, hogy Kievezhessünk az öbölből, trallala! Bármelyik katona térdig begázol a vízbe és a pisztolyával fel tudja robbantani az első aknát (csak csendben, csak halkán...), és már vidáman evezhetünk is kifelé a résen. Illetve csak evezhetnénk, ugyanis a rés nem elég nagy a csónaknak, és már robban is. A második aknáig pedig nem ló el a pisztoly, kizárólag a tengerész tud úszni – következőképp kellett volna még egy skuló a távcsöves puskába... Ááááááá! Jó, szeretem, ha egy játék nehéz, mert nem baj, ha kihívást jelent és a szerzők próbára teszik a játékos kombinációs készségét – de azért ESSZEL! És ez csak az első küldetés volt, könnyű fokozaton – később romlik a helyzet.

Persze nem is a túlzott nehézség a legnagyobb baj, azt már megszokhattuk az alapjátékból. Az igazi baj az, hogy ha már folytatást (vagy másfele-dik részt) csinálnak, azért kijavíthatók volna a logikai bukfenceket is, ha már ügyis minden olyan marhára élhető! Azt még megértem, hogy csak a járműveket, de az már kevésbé, hogy kizárólag a tengerész tud evezni és úszni, csakis a zöldsapkás rejthet el egy holtestet, és csakis a sofőr lehet egy német géppuskával vagy ágyúval. Ezen még mind áll lehetne siklani, ha nem lenne ott az az ökörség, hogy adott egy küldetés, de nem változhatjuk össze, hogy milyen fickókkal indulunk bevetésre, továbbá – ami mindennek a teteje! – egyetlen emberünk halála is a küldetés végét jelenti! A legjobb az egészben az, hogy nemcsak a saját embereink elhullásával áll be a konyec filmá:

CoVboy

Commandos: BTCOD

FEILLESZTŐ: Pyro Studios
KIADÓ: Eidos
WEBSITE: www.eidosinteractive.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketgere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: –
3D-gyorsító: –
Multiplayer: LAN, Internet

Külsőin/belbecs

Látványosság	■
Játszhatóság	■
Szavatosság	■
Zenebona	■

Summa summarum

Önmagában nagyon kellemes kis darab – az alapjátékhoz képest: Commandos 0.66

végítélet

80%

A JÓ...

A BTCOD-ról minden jót el lehet mondani, amit az elődjéről. Ezek között az első mindenképpen a grafika, ami egész egyszerűen csodaszép: szinte

ARMY

"Hol vagytok?" – tette fel magának a kérdést az Örmester. Hatalmas fehér négyzetek kerültek el a lába előtt. A távolban óriási hengeres alakzatok sejtettek fel, mögöttük pedig néhány ismeretlen funkciójú gigantikus gép. "Hol vagyunk?" – érdeklődött tőle most az egyik emberre. A katona óvatosan körülnézett – a szemében jól látszott a félelem.

Nos, valahogy így kezdődik az Army Men II, a tavaly kiadott nagy sikerű (legalábbis a kiadója szerint) játékábról folytatása. Tudjátok: amelyikben műanyag játék-katonák a főszereplők. Aki esetleg lemaradt volna az Army Men első részéről, annak röviden a lényeg: egy Sarge nevű zöld figura irányítása a feladat, akivel – meg még néhány emberével – a gaz barnák állásait kell felszámolni. A játék klasszikus fél-felülnézeti perspektívát használ, mint amelyet a Command & Conquer-féle stratégiák, ám ennek ellenére egy akciójátékról van szó. Nem túl jó akciójátékról, nem túl korszerű grafikával. Összetörik, szétolvasztják egymást a harcosok: a barna katonák küzdenek a zölddekkel, s a csaták szépen felépített terepszalton zajlanak.

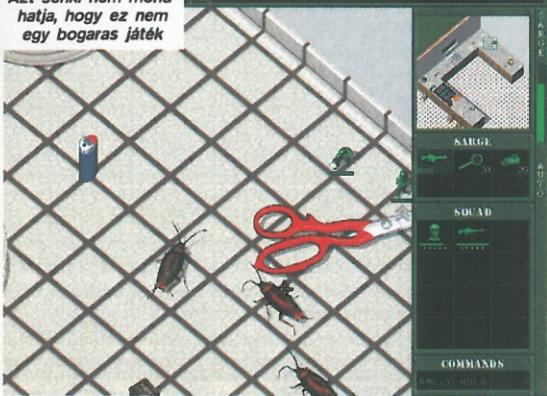
Vagy legalábbis addig ott folytak. Ugyanis – hogy rögtön rátérjek a folytatás újdonságaira – most időről-időre kiteleportálódnak hőseink a "való életbe" is. A fenti bevezető – bármilyen "félelmetes" is – nem egy UFO belsejében játszódott le, hanem egy teljesen hétköznapi konyhasztalon. (Azt egyébként nem értem, hogy miért nem lehet felismerni egy vajas dobozt – még akkor sem, ha egy műanyagkatonáról van szó –, de mindegy.) Ki gondolná, hogy egy konyha is megannyi veszélyt rejt: felizzó platin, nagyra nőtt svábbogarak, az asztal peremén tátongó mélység. A konyha tulajdonosa nagy dohányos lehet: az asztalon szanaszét hevernek az öngyújtók. A trehányaságát azonban a saját hasznunkra is fordíthatjuk: felrobbantva bennük a gázt, megpróbálhatunk megperzsélni egy-egy bogarat. Csak egyet sajnálhatunk: hogy az efféle helyszíneket – ki tudja, miért – nem mérték túl bőkezűen az alkotók.

AKCIÓ AVAGY STRATÉGIA?

Az Army Men első részével bizony elég sok gond volt. Az még hagyján, hogy a kerettörténetére elég nehéz "beindulni" és a sima, egyszerű 2D-s grafika miatt sem igazán gerjed be a játékos, de a játék ráadásul túlzottan egyszerű volt, s ezzel főként az irányításra célzok. A folytatásban ez utóbbi dolgon csiszoltak sokat: az irányítópánel jóval nagyobb szerepet játszik, és beltartak egy sokkal célszerűbb point&click egérintéssel. Legutóbb ugyebár Sarge-t csakis a billentyűzettel lehetett (volna) irányítani, ami rettenően nehézkes módszer volt, ráadásul a többi katonát pusztán néhány egyszerűbb paranccsal nem igazán lehetett megfelelően kontrollálni. A po-

int&click megoldással most már a grafikán kívül az irányítás is inkább a C&C-hez áll közel, s ezt őszintén mondom, csak díjazni lehet. Külön átvethetjük kisebb csoportok irányítását, s ha már kijelöltünk nekik egy célpontot, máris foglalkozhatunk egy másik egységgel – a katonák vannak annyira értelmesek, hogy nélkülünk meg találják a megadott helyet. Annak ellenére azonban,

Azt senki nem mondhatja, hogy ez nem egy bogaras játék

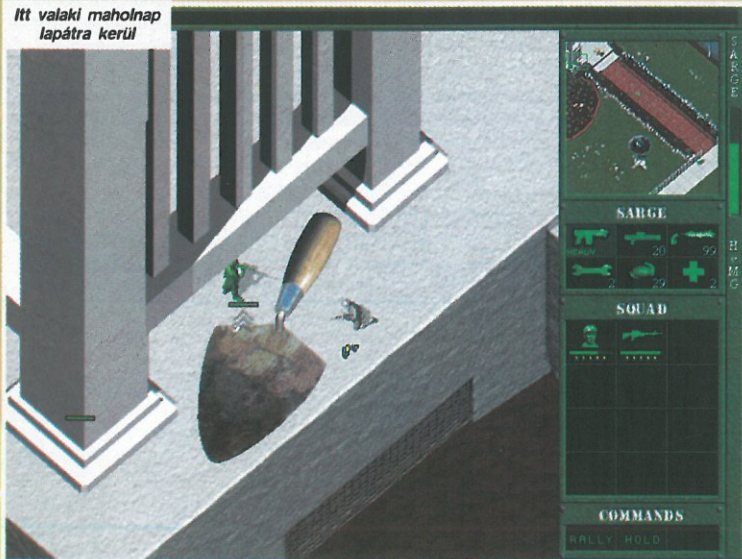


Hah, itt baj van! Úgy is fogalmazhatnánk, hogy a sárgák kékre-zöldre vernek minket

hogy most már több egységet is irányíthatunk egyszerre, stratégiai elem továbbra sem tartkítja a programot. Bár a készítő az állítja, hogy ez nem így van, én nemigen tapasztaltam, hogy bárhol is taktikázni kellett volna.

A képlet egyszerű. Megérkezünk az adott pályára, ahol nyomban akad valami feladat. Vegyünk egy példát: megszakad a rádiókapcsolat a parancsnokság felé, s ezért fel kell kutatnunk a helyi adótornyot. Haditerv nem szükséges: csak oda kell menni a legrövidebb úton a toronyhoz, s közben eltakarítani a barna katonákat. Igaz, minden pályán több misszió is akad, avagy egyazon küldetés bonyolódik tovább: amikor például megérkezünk a toronyhoz, kiderül,

Itt valaki maholnap lapátra kerül



Az aknák a műanyag katonák egészségét is legencsak aláássák



hogy megrongálták, s ezért meg kell javítani. A javításhoz szerszám kell, amit a játékban egy franciakuics szimbolizál. Ezt a közeli faházból robbanthatjuk ki, majd miután megjavítottuk a szikrázó biztosítékdobozt, irány a vasútállomás, ahol aztán vonatra szállhatunk és jön a következő szint...

Visszatérve a stratégiai vonások kereséséhez: noha a lehetőség megvan, különválni még sem sűrűn kell. Egy-két eset akad, amikor "komolyabb" előkészületekre van szükség. Például egyszer egy kémet kell az ellenséges területre kimenekítenünk, akire egy sereg légi-deszantos vadászik. Itt az a trükk, hogy a csapat egyik felét előre kell küldeni (az ő jelenlétükre ugyanis oda se bagózik senki), majd a gránátokkal felfegyverzett ejtőernyősöket – folyamatosan menekülve – a már előreküldött egységünk puskái elé kell csalni. Néhány ilyen mozzanat miatt azonban én még nem nevezném stratégiai játéknak az Army Men II-t.

MINT HAT PÁR RENDŐRCSIZMA...

Kitűnő akciójáték lehetett volna ebből a programból, csak hogy elkövettek jónéhány hibát. A

jelentősen feljavított irányítás mit sem ér, ha szörnyen ostoba mesterséges intelligenciával párosul. A legidegesítőbb az, hogy az emberek csak a nyílegyenes utat ismerik. Képtelenek maguktól kikerülni bármit is. Ha egy csapatot irányítunk, ez különösen bosszantó tud lenni. Számtalanszor megtörtént velem, hogy nem tudtam, miért nem engedelmeskedik a katonám, majd rájöttem, hogy a segítőtárs(ak)nál van a gubanc. Ha egy kisebb sarokban beakad(nak), azzal sem tudok továbbmenni, akivel nincs semmi probléma. Képzelték el ezt a szituációt akkor, amikor éppen az ellenség aknavetői elől szeretnék egérrutat nyerni...

Igaz, hasonlóan hülye az ellenség is, de ez azt hiszem, senkit nem vigasztal. Elég illúzióromboló, amikor az ellenség aknavetője például egy falon keresztül akar utánunk eredni, majd amikor a falba ereszti az aknát, saját magát robbantja fel. De az is "jó", amikor felgyújtanak egy erdőt, majd nyugodtan beszélálnak (nagyon elszántan üldöznek minket) nem törődve azzal, hogy már felúton el is olvadnak. Al-ról egyik oldalon sem lehet beszélni: a saját katonáim is csak üvöltöttek, de nem mozdulnának odébb a tüztől – a parancsomra várnak.

A HADIANYAG

A küldetések kétféle módon vallhatunk kudarcot: ha meghal Sarge, vagy ha a megvéendő objektumot/személyt megsemmisíti az ellen. A katonáink elvesztése nem végzetes, de persze nem is jó. Ha sikerül a többieknek is megúsniuk egy-egy meleg helyzetet, tapasztaltabbak lesznek (ezt csillagok jelzik a panelen), s sokkal hatékonyabban fognak harcolni – nem beszélve arról, hogy a hozzáink csapódó emberekkel növekszik az egységünk létszáma is. Sokat javult a fegyverzet is. Elsősorban azt kell megemlíteni, hogy a fegyverládaik felvétele nagyságrendileg egyszerűbb lett. Ha az előző részben



ARMY MEN II

egy tell táru bazookát akartunk felvenni, a régít el kellett dobni. Most inkább lőszeresládaként működnek a felvehető extrák: automatikusan kivesszünk belőlük annyi töltényt, amennyit elbírnunk, a maradék pedig ott marad. Az extrákat egyébként továbbra is csak Sarge tudja felvenni, a többi katonáknak mindnek csupán egy fegyvere van. Sarge egyszerre hat eszközt tud birtokolni; ha tehát tell van a "hátizsákunk" de megkívánunk valami újabbat, muszáj eldobnunk valamit. Jobbnál jobb gyilkoló eszközöket szedhetünk össze: gránátokat, aknavetőt, s hogy egy különlegeset is említsek: egy nagytűt, amivel szétégethetünk bármit és bárkit.

A fegyverekkel való célzás szintén kedvező irányban változott. A pointer intelligensen megmutatja, mikor van az ellenség a kiválasztott fegyver lőtávolságában. Csak akkor vált át célkeresztre, ha a kurzor a célponton áll, és ha már valószínű a találat. Értelemszerűen például a mesterlövészpuskával jóval távolabbról, és jóval pontosabb lövéseket lehet leadni, mint egy géppisztollyal. Az intelligens célkereszt azonban szintén nem hibát-

lan. Vannak ugyanis álcázott katonák, akikről ugyan azonnal kiderül, hogy az ellenség soraiból valók (hiszen lőnek ránk), mégsem tudjuk "befogni" őket egyszerűen azért, mert zöldek. Jobb megoldást ilyenkor nem találtam, minthogy átváltottam a régi billentyűzet-irányításra.

Felvenni persze golyóálló mellényeket és elsősegélycsomagokat is lehet. Piros keresztet ládából két fajta van: az egyik általánosan ellátja valamennyi emberünket mindjárt a felvétel pillanatában, míg a másik az inventorynkba kerül, és onnan mi gyógyíthatjuk vele egy-egy delikvenst. Még mindig a ládákban maradván tovább néhány különleges funkciójú ikon is. A fényképezőgéppel például légi felderítést kérhetünk, mire a térképünkön az összes ellégséges katona pozíciója meg lesz adva. Vagy felvehető tárgyként jelenik meg az álcázás is, amit - mint már említettem - az ellenség is szívesen alkalmaz.

A játék első részének kevés pozitív jellemvonásai közé tartozott, hogy a katonákat járművekbe is beültethettük. Nos, továbbra is bezsupplálhatjuk őket teherautókba, avagy tankokkal szerelkezhettünk fel, valamint ami új: vízre is szállhatunk. A páncélozott csónakban akár hatan is elférnek, s ezáltal mostantól már a víz sem akadály.

ÉRTÉKELÉS

Mielőtt rátérnék az értékelésre, még egy utolsó pozitívum: a küldetéseket egy viszonylag értel-

Minden plasztik, de nem fantasztik



mes történetbe ágyazták, melynek részleteit pályák közti videók mesélik el. Humoros (vagy legalábbis annak gondolt) animáció párosul továbbá minden egyes meghaláshoz is: agyomosáson megy át a katonánk, avagy egy diverzáns akciónál lemarad az öt kimenekíteni próbáló gépről, stb. Én egyébként logikusnak tartottam volna, ha a halál-nemekhez társították volna ezeket a betéteket, de hát nem így történt.

A külsőségeiben sokat nem változott a játék: a grafika továbbra is 256 színt használ - legfeljebb az animáció lett jobb. Viszont ami meglepett, az a frankó komolyzene. Néha mondjuk furcsa volt, amikor a Bécsi Keringő dallamaira fészültem át a terepet, viszont a Valkűrök Lovaglása határozot-

A Duracell-nyuszi talán nyári szabadságra utazott



tan sokat lendít a harci kedven. Az össz-élvezeti érték megállapításánál persze mindenképp az nyomja a latban a legtöbbet (pontosabban sajnos nem nyomja), hogy mennyire könnyen kezelhető a program, és mennyire köti le az embert. E tekintetben sajnos nem sok jót mondhatok: az irányítás kellemetlenségei a szimpla játékmennel egyetemben csekély szavatosságot biztosít. A készítőik által nagyra tartott multiplayer mód mondjuk lehet, hogy több kellemes percet biztosít, de azzal kapcsolatban pedig azt nem értem, ha már kitalálták azt az újdonságot, hogy valóságos tárgyak között harcoljunk, akkor miért nem tettek be egyetlen olyan helyszínt sem ehhez a módhoz. Pedig király lehetett volna "enyém a vár" játékot játszani mondjuk bogarak és konyhai eszközök között. Az Army Men II tehát fejlődött ugyan, de még mindig nincs benne semmi, ami az átlagosnál jobb képet festene róla.

V.Z.

Army Men 2

FEJLESZTŐ: 3DO

KIADÓ: Ubi Soft

WEBSITE: www.ubisoft.co.uk

MEGJELENÉS: megjelent

Ketycere

Minimum: P90, 16MB RAM

Ajánlott: P133, 32MB RAM

3D-gyorsító: -

Multiplayer: soros, modem, LAN, Internet

Külcsin/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Játszhatóbb, mint az első rész,
de ez még édeskevés

végítélet

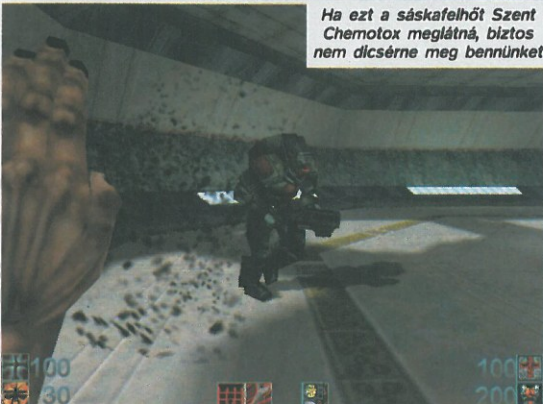
70%

Egy földre szállt angyal, aki embereket gyilkolászik. Hogyan lehet ezt a képzavart feloldani? Tessék csak figyelni, mert mindenre van magyarázat – főleg, ha egy újabb Quake-kciónhoz kell kitalálni egy "eredeti" történetet...
Az Úr végignézett mindazon, amit teremtett, majd elismerően csettintett: "Ez igen!" Am hamarosan rá kellett döbbennie, hogy a teremtményel még közel sem olyan tökéletesek, mint ahogy azt gondolta. Idővel minden elromlott – a családottságot le lehetett olvasni a Teremtő arcáról. Amikor az őt körülvevő angyalok lenéztek a mennyből, azt kellett látniuk, hogy a teremtre tett kísérletet kapzsizság és ostobaság fertőzte meg. A "nemes szörnyeteg", akivel a Mindenható a megalkotott planétát benépesítette, csillapíthatatlanul mohó lett: az emberek mindig valami olyasmit akarnak, amit a teremtményük nem adhat meg nekik. Az angyalok úgy érezték, valamit tenniük kell – hogy mit, arról megoszlottak a vélemények. Egyesek úgy vélték, hogy az Úr bölcsességére kell bízni a dolgot, mások viszont úgy gondolták, a saját módjukon avatkoznak be.

A Földön ekkortájt a 21. századot írják. Az emberiség már ott tart, hogy csak egy lépés választja el attól, hogy a világűr meghódításával az egész galaxist feltérképezze. Az első csillaghajó, a Leviathan már csaknem indulásra kész. Ha a start sikerül, az emberiség továbbterjeszkedhet, és ki tudja: ez a megállíthatatlan faj talán egyszer még a Mennyekre is rá akarja tenni a kezét. Az Úr tudta nélkül néhány angyal úgy dönt, a saját kezükbe veszik az ügyet, és véget vetnek az emberiség fejlődésének. Mindenerre elszánt vezérik, Lilith vezetésével hozzá is fognak tervük megvalósításához, közben észre sem véve, hogy maguk is ugyanolyan gonoszakká váltak, szadista, hatalomra éhes örülteké. Ők lettek a Bukott Angyalok. Leereszkedtek a Genezisbe, és emberi alakot öltöttek. Habár ennek következtében az erejük már nem a régi, de még így is természetfeletti hatalommal bírnak. A hatalmukat pedig arra használják, hogy egy egész földi kormányt és annak hadseregét az irányításuk alá vonják. Már neki is kezdtek a tervük megvalósí-



Judith egyelőre még gyengékedik. Lehet, hogy a emlékezőtehetség tekintetében nem olvasta el a tájékoztatót?



Ha ezt a sáskafelhőt Szent Chemotox meglátná, biztos nem dicsérné meg bennünket

rom mondani: magyart próbál feladathoz minden tudásunkra szükségünk lesz. Rögtön indulásnak a Purgatóriumon kell átvágnunk.

ELSŐ ÉS KÉSŐBBI BENYOMÁSOK

Meg kell mondjam, a Requiemről elsőként néhány ismerősümtől hallottam, akik nem győzték isteníteni a játékot. Minthogy a szóban forgó személyek Quake-rajongók, úgy gondoltam híhetek nekik, és ezért nagy várakozások közepette installáltam fel a játékot. Azonban mit ad Isten, első nekifutásra meglehetősen absztrakt képet mutatott a program. Örmötlan alagutakon vezet át az út, melyeknek fala-

iból emberi testrészek kandikálnak ki. A Purgatóriumba frissen érkezettek vicsgorgó szörnyek, pátkány-démonok kínozzák, akik csupán azért hagyják abba áldozataik harapdálását, hogy velünk is tudjanak foglalkozni. Ez persze nem rossz, sőt rémisztő, de közel sem az, mint amire számítottam. A helyszín kidolgozottsága legfeljebb a Quake 1-gyel állja a versenyt. Szerencsére azonban még nem kell rosszra gondolni: ez csupán a kezdet. A Purgatóriumból

később egy lánnyal ismerkedhetünk meg, akit rögtön meg is kell mentenünk a hadsereg egyik börtönéből... Bár nem játszottam végig a játékot, legjobb tudomásom szerint három felvonásból áll a teljes történet, s ebből Judith megmentése teszi ki az elsőt.
Nem vitás, hogy az akciójátékok esetében sok múlik azon, mennyire változatos az akció. Folyamatosan új célokkal látni el a hőst nem könnyű feladat.

REQUIEM
A V E N G I N G
Angyalok a földi

csakhamar ki lehet keveredni, s miután megérkeztünk a Földre, már ismerősebb (vagy legalábbis felismerhetőbb) táj fogad minket. Szőpen beárnyékoltt betonzsungel graffitikkal, rozsdás kapukkal, koszos csatornákkal. Az ellenfelek is mindjárt "szimpatikusabbak": az utcákon statárium van kihirdetve, amit a rendfenntartó erők szavatolnak. A katonák viselkedése jól kidolgozott, és az animációjuk is nagyon király. Ellenük már ésszel kell küzdenünk: fedezőket kell keresnünk mondjuk ládák mögött, és a lehető legszerűlékenyebb pontjukra, vagyis a fejükre kell céloznunk. Az a helyzet ugyanis, hogy a katonák szemléletmódját golyóálló mellénytel viselik: ha a mellkasukra célunk, frankón egy tárat ki kell lönnünk ahhoz, hogy végre elterüljenek. A játék egyébként közepesen brutális: nincs túljátszva a vér fröcsögése, ellenben a közeli találatoknál szakadnak a fejek és a végtagok. Néha az elterült katonák még kínkeservesen üvöltönek és vonaglanak, míg kilehelik a lelküket. Mindenki látványos halálútját vív, majdnem minden hulla más-képp terül el. Az összképen csak az ront valamelyest, amikor néha egyesek még fej nélkül is orútanak vagy az oldalukat fájallják...

A JÁTÉK

Malachi küldetése tulajdonképpen az, hogy a földi "ellenzféktokekhez" csapódjon, vagyis neki a lázadók pártját kell fogadni. Első dolgunk óvatosan puhatólni a helyi bárban, ahol aztán kapunk hamis papírokat a közlekedéshez. Eleinte tehát még nem is kell fegyvert használni: ha békével akarunk közlelni valakivel, mindig rakjuk el a stukkert. A személyeket ki lehet kikérdezni, de sokan addig nem is beszélnek, amíg a fegyverünk elől van. Na persze ez a beszélgetős "sétámenet" nem tart sokáig. A gondok akkor kezdődnek, amikor a következő járőr már rájön a turpíságra, és azonnal ránk uszítja az embereit. Innentől aztán hullik a férgese... A lázadóktól

A Requiemben sajnos úgy tapasztaltam, hogy csak rétestesztá módjára nyújtották, húzták a cselekményt. Az elején még úgy tűnt, hogy egy nagyon tuti játéknak nézek előbe, ám aztán hirtelen mintha elfogytak volna az ötletes megoldások. Kezdetben például még sokan odaszólnak nekünk az utcán, köztük olyanok is, akikhez semmi közünk. Egy csomó fazonnal megpróbálhatunk szóba elegyedni – bár nem mindenki válaszol. A város szürke hétköznapiit pedig olyan jelenetek szemléltetik, mint hogy katonák gyeplának valakit egy félreeső síkatorban. Kár, hogy ahogy haladunk előre, egyre kevesebb ilyen életszagú esemény fűszerezi az akciót. Csupán

Az effekt ugyan roppant látványos, viszont ennyi páncél ellen már többszöri kezelés melegen ajánlott



CSAK KOMPLEX KÁRTYA

Idestova három éve, hogy megjelent a monster, Magyarországon az első karriert befutó 3D gyorsító kártya. Sokak szerint ez volt a legnagyobb durranás a tranzisztor feltalálása óta, az mindenestre biztos, hogy félelmetesen gyorsan kötelező tartozékává vált a játékra használt PC-kben. A fejlődés azonban megállíthatatlan, a legtöbben már a második generációs kártyáknál tartanak, és március óta a piacon van a Voodoo3 is.

legalább a duplája a 2-es sorozatnak. Például, a különféle verziók 6-7-8 millió háromszöggel dolgoznak másodpercenként szemben a Voodoo2 3 millió háromszög/másodperces teljesítményével. Elég szimpatikus újítás, hogy a maximális sebesség eléréséhez nem kell két kártyát megvenni és két slot-ot lefoglalni a gépben. A másik nagy változás pedig, aminek előnyeivel esetleg lehet vitatkozni, az a kártya többfunkciós volt, a Voodoo3 ugyanis szakít azzal a hagyománnyal, hogy csak a 3D-t támogató kártya (is) legyen. Részben a Bans-

netet, feleslegessé teszi DVD dekóder kártya beszerzését.

16MB ÉS 16BITES RENDERELÉS

A kártyák csak 16 MB memóriával szerelt verzióban kerülnek forgalomba, és a kőszá hírekkel ellentétben a 3D processzor is csak 16 bites üzemmódban dolgozik. A 3Dfx fejlesztőinek álláspontja szerint ugyanis a 16MB elég az 1280x1024-es, 16bités színmélységű, tripla bufferelt, egyszóval full-extrás

felé kompatibilis, vagyis a korábbi szoftverek gond nélkül futnak, maximum nem használják ki az összes lehetőséget, az ezután irtaknál viszont már kérdéses lesz, hogy futnak-e az előző hardvereken.

A 3D grafika annyira előtérbe került manapság, hogy már a processzorok is hevesen támogatják, erre azonban fel kell készíteni a kezelő programokat is. A Voodoo3 vezérlésébe nem csak a piacon lévő AMD 3D-NOW! utasításkészletet, de szinte párhuzamosan megjelenő PentiumIII KNI-t is "beledolgozták".

Voodoo3 2000

Eddig úgy működött a dolog, hogy a 3Dfx által gyártott chipkészleteket boldog-boldogtalan megvásárolta és jobb-rosszabb minőségű alkatrészeket felhasználva, saját kártyát épített. A Voodoo3-as szériánál a 3Dfx szakítani akar ezzel a gyakorlattal, és néhány kiemelt partneren kívül senki másnak nem akar adni. Ez az árak szempontjából nem a legjobb hír, hiszen a no-name Voodoo-k között is csak néhány használhatatlant lehetett találni, a többség egész elviselhetően működött és jóval mérsékelt árban lehetett hozzájutni, mint a márkás cuccokhoz. A fanyalgás után inkább nézzük végig, hogy az új ketyere mivel több, mint elődei.

MEGINT MEGDUPLÁZTÁK

Mármint a kártya egy halom jellemzője

hee, részben a konkurencia sikerein felbuzdulva már csak 2D/3D feladatokat egyszerre ellátó verzióban kerül a boltokba. Ennek köszönhetően természetesen nem csak teljes képernyőn, de ablakban is futtatható 3D alkalmazás, játékok.

2048X1536 ÉS DVD TÁMOGATÁS

A 2D rész maximális felbontása igen tisztességes, monitor legyen a talpán, ami elbírná. A 3Dfx állítása szerint ez a jelenlegi leggyorsabb 128-bités processzorával párosul. Igazából kihasználja a képességeit nem lehet a PCI slotban, bár a legkisebből, a Voodoo3 2000-ból, létezik azért PCI busz-os verzió. Mindez megtámogatva a 3Dfx speciális 16 bites színkezelésével, ami szebb HiColor palettát mutat.

A kártya támogatja a DVD MPEG2-es tömörítést, ami nem azt jelenti, hogy tartalmazza a célprocesszort, de a Zoran féle SoftDVD-val képes a 30fps sebességű visszajátzásra azért elég jó. Azok számára, akik nem különösebben igénylik a digitális hangkime-

megjelenítéshez, de még az 1600x1200-hoz sem létszükséglet a 32 MB memória. Akkor meg minek fizessük meg?

Egyébként is a 3Dfx saját textúra tömörítési eljárását használja a kártya, ami igen tisztességes méretű adathalmot becsúfolását teszi lehetővé a fenntartott 6 MB-ba. Azon viszont kicsit elgondolkodtam, hogy nem támogatja az AGP busz direkt memória kezelését, vagyis a Voodoo3 nem képes a túl nagy textúrákat a rendszermemória lefoglalt részében tárolni. Ezzel az AGP legnagyobb újítását hagyták figyelmen kívül a fejlesztők.

A 32 bites renderelés ellen az szól, hogy jóval nagyobb adatátviteli sebességet igényel, mint a 16 bpp, ami a jelenlegi technikai lehetőségek között nem tartható állandóan, az elégtelen adatfolyam pedig a sebesség, vagyis a másodpercenkénti képkockák számának drasztikus eséséhez vezethet.

CSAK WINDOWS?

Elég érdekes, hogy a cikk írásának napjáig csak Windows 95, 98 és NT driverek láttak napvilágot, a korábbi Voodoo-verziók jó Linuxos fogadtatása ellenére, sőt, hivatalosan be sem jelentették annak készítését. A Macos verzióra viszont lehet számítani.

A driver mellett még igen fontos a parancsnyelv is, a DirectX 6.1 mellett az OpenGL és a speciális 3Dfx Glide is rendelkezésre áll mind a fejlesztők, mind a felhasználók számára. A Glide-ből természetesen újabb verziót írtak, ami le-

2000, 3000, 3500 ÉS 4000

Ezek a Voodoo3 kártyák altípusai. Most nem a rajtuk lévő memória mennyiségében térnek el, hanem a processzorok

A szenzáció

belső órajelében, és az esetleges kiegészítő szolgáltatásokban.

A legkisebb, 2000-es kártya, ami PCI és AGP csatolóval kerül forgalomba, 143MHz-en ketyeg, ennek köszönhetően 6millió tr/sec megjelenítésre képes.

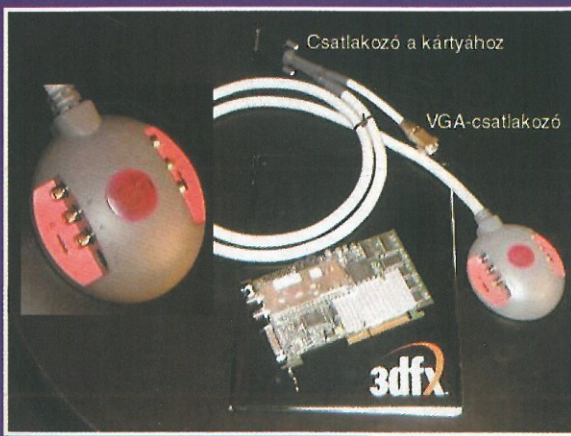
A 3000-es, már 166MHz-es processzorral dolgozik, 7m tr/sec sebességgel és TV, valamint S-Video kimenettel is ellátott.

A 3500-as "csak" annyiban különbözik tőle, hogy 183MHz-en ketyeg és szórakoztató központtá alakítja a számítógépet, hiszen TV vevő, rádió és videó digitális kártya is egyben. Csatlakozó megoldása igen egyedül, mert mindössze egy port van a kártyán, a monitort és a különféle bemeneteket egy speciális kábelben keresztül lehet összekapcsolni.

A legnagyobb darabról, a Voodoo3 4000-ről még csak előzetes információk léteznek, hivatalosan annyit lehet tudni, hogy ez is csak AGP verzióban lesz hozzáférhető, de az vadul támogatni fogja az Intel 440JX chipsetet, vagyis az AGP 4x szabványt. További fejleményekről a maga idején.

Csatlakozó a kártyához

VGA-csatlakozó



FORRADALOM, VAGY CSAK A NÖVETKEZŐ?

Hát forradalminak semmiképpen nem nevezném az Intel új processzor családját, amely idén márciusban került az üzletek polcaira. Nincs másról szó, mint egy válaszról, bár nagyon csattanós válaszról az AMD K6-2 3DNOW! támasztotta kihívására. A Pentium III, régebben Katmai (utalatos ez a kódnév-névkavarás, mennyivel egyszerűbb volt a 486 SX-DX elnevezés!), lényegében nem más, mint egy PII Klamath, minnek egy kicsit feljebb piszkálták az órajelét, és beletettek egy speciális utasításkészletet, legalábbis a sorozat első két darabja a 450-es és 500 MHz-es PIII-akat nézve.

MARADHAT AZ ALAPLAP

Olyannyira azonos a dolog, hogy a belső, mármint elsődleges cache memóriája maradt 32 KB, mindenféle híresztelésekkel ellentétben, és a másodlagos gyorsítótár mérete szintén változatlanul 512 KB. Kistestvérehez hasonlóan Slot1 foglalatot

nek megismert független tesztelő, nagyon is hasonló eredményeit elnézve levonható számos tapasztalat. Általános, Windows tesztprogramok alatti teljesítménye öt, maximum tíz százalékkal javult, azonos órajelű PII Klamath-al összehasonlítva, ami az áttevésés kapcsán végrehajtott ésszerűsítésnek köszönhető. Nincs ez másképp a játékoknál sem, pontosabban az olyan játékoknál amelyek nem támogatják a KNI (Katmai New Instruction), avagy MMX2 utasításkészletet, amit legú-

zánkban igazán népszerű Celeronoknál nagyságrendekkel kerül többbe, és nem is jelentették be "kikönnyített" PIII-ak piacra dobását.

KNI

Egy kicsit elméleti vizekre evezve, mindenképpen meg kell néznünk, hogy mi is az, amiben valóban újat nyújt a PIII elődeihez képest. Ez pedig nem más, mint a KNI utasításkészlet, ami hetven speciális, a lebegőpontos számításokra vonatkozó parancsot jelent.

A Pentium és Pentium Pro processzorok, szépen sorban számlagattak minden adattal, majd megjelent az MMX technológia, ami lehetővé tette egyszerre több, de csak egész számon végrehajtani ugyanazt a műveletet. Nem volt egy rossz ötlet, de eléggé lekorlátozta alkalmazhatóságát, hogy a bonyolultabb számítási műveleteket igénylő programok sokkal inkább a lebegőpontos számításokat használják, amit nem tudott az MMX utasításkészlettel együtt lekezelni a processzor, hanem váltogatnia kellett az üzemmódok között. Éppen ennek köszönhető

szik lehetővé azonos művelet elvégzését. Sőt, megszűnt az egyes utasításkészletek közötti váltásnál szükséges, számítási szempontból elvesztettnek tekinthető idő, hiszen párhuzamosan használhatja a hagyományos lebegőpontos, az MMX és a KNI parancsokat az adott program.

A poén az egészben, hogy a KNI gyakorlatilag csak válasz az AMD, 3D-NOW! utasításkészletére, amivel alaposan leghagyta az eddig mindig mindent elsőként bemutatató Intelt a legnagyobb konkurenciája.

TÁMOGATÁS

Az mind szép, hogy tömegével egyszerűen végzi a műveleteket a processzor, és bármilyen parancsot azonnal teljesít, de ezek csak a hardware lehetőségek, amik a hájtófát sem érnek, ha a programok nem használják ki őket. A 3D-NOW! esetében már láthatta mindenki, hogy sorra jelentek meg a kiegészítések és javítások a különféle programokhoz, hogy azok képesek legyenek kihasználni a processzor különleges, éppen a számukra tartogatott utasításait. Azoknál a programoknál, amelyek ilyesmivel nem lettek megfoltozva, nincs érzékelhető különbség a 3D-NOW! és a nem 3D-NOW! processzoros gépeken futtatva.

Nincs ez másképp az Intel esetében sem, nem csoda hát, hogy gőzerővel nyomják új processzorukat, gépeiket és technikai segítségüket az összes nagyobb fejlesztő cég felé. Úgy tűnik, hogy többségük kap a dolgon és felkészíti programját a KNI támogatására. Azt azonban, hogy tényleg ömleni fognak-e a KNI-Ready programok, vagy csak soványkán csordogálnak, csak az idő döntheti el.

VENNI, VAGY NEM VENNI

Nehéz kérdés, mert azért megis csak egy szakjányi pénzt kérnek a prociért, és valódi képességeit csak az új utasításokat támogató programokkal tudja megmutatni.

De figyelembe kell venni, hogy az Intelről van szó, akinek elég nagy befolyása van az egész PC piacra, köztük a játéktek fejlesztőkre is. Amint bizonyossá válik az új technológia elfogadottsága, mindenképpen érdemes lesz elgondolkodni a beruházáson, és az árak is szinte hétről-hétre csökkennek.

Schuerue



INTEL PENTIUM 3

igényel és vitathatatlan pozitívuma, hogy csak akkor kell alaplapot cserélni, ha nem BX chipsetes, 5x szorzót támogató darabról van szó. Természetesen BIOS upgrade nem árt a régebbi darabok esetében, hiszen azok képtelenek a processzor pontos azonosítására, de ez nem okozhat gondot azok számára, akik a vá-

jabban SSE-nek neveznek, csakhogy teljes legyen a káosz. A növekedés mértéke természetesen nagyban függ attól is, hogy milyen típusú, mennyire számításgépes programról van szó. De még a végsőig kihegyezett 3D-játékokban is inkább csak mérhető, mint érezhető a különbség.

Prociós hármások?

sárláskor előre gondolkodva, utolérhető, Internet oldalakkal rendelkező gyártó termékét választották, a legtöbb esetben már fenn van a honlapokon a frissítés.

KÁNIKULA

A közös még a Pentium Proból származó processzormag, ami még mindig 25 mikronos technológiával készül. Az új utasításkészlethez szükséges áttevésés, bővítés miatt azonban vadul melegszik. Ventilátor nélkül igen csak megközelíti a 100 fokot, vagyis minden eddiginél fontosabb, hogy megbízható hűtést használjon a tulaj, különben tényleg felforrallja magát a proci.

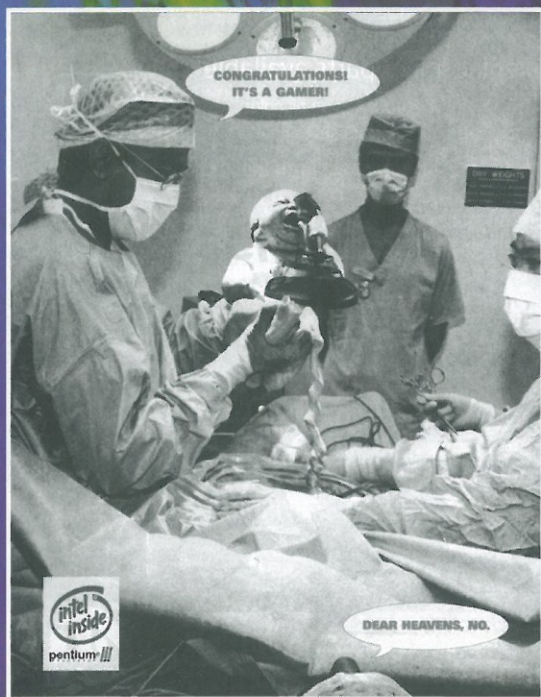
MÉRŐSZÁMOK, FRAME-EK

Sajnos személyesen tesztelni nem volt szerencsém az Intel új erőművét, de jó néhány eddig megbízható-

OLCSÓBB

Talán az Intel viszonylagos piacvesztésének is köszönhető, hogy magukhoz képest egész jó áron bocsátották újtjára új processzorjukat. A Pentium III 450-es modellje, már a megjelenéskor olcsóbb volt, több mint 30 dollárral, mint a megjelenése előtt a PII 450. Természetesen ez a korábbi modellek drasztikus árcsökkenését is jelenti, bár még mindig közel kerültek, hogy ne az ár legyen az elsődleges szempont a vásárlásnál, a különféle chipek tudása-képességei legalább ennyire számítanak. Ezt az üzletpolitikát teljes szívemből helyeselnem tudom.

Azonban az is igaz, hogy ez az előzőnél alacsonyabb ár, csak a PII Klamath-al összehasonlítva igaz, a ha-



volt az AMD K6-2 látványos FPU gyorsulása, hiszen ott jöcskán lerövidítették a váltás idejét, így kintről úgy tűnt, mintha sokkal gyorsabb lenne a lebegőpontos rész. Leginkább ez az oka, hogy a "húzóssabbak" közül oly kevés játék támogatja az MMX technológiát.

A PIII új utasításkészletével azonban már más a helyzet, hiszen ezek éppen a lebegőpontos számításokra vonatkoznak, hasonlóan az MMX-hez, párhuzamosan több adaton te-

Az angol székhelyű Rage Software játékeként látott napvilágot az Expendable, amelynél a kategória meghatározásával: aki még emlékszik a C-64-es Commandos játékra, az el tudja képzelni, hogy melyik stílus jegyében született meg az Expendable. Azóta természetesen sokat fejlődött a számítástechnika, így korunkhoz híven, a játékban minden csillog, villog, füstöl és robban. Nemhiába, ezt a programot nevezték ki az év legszebb 3Dfx-es játéknak, és még valami köcsögöt is nyertek vele, ami mondjuk túl sokat nem jelentene, ha mondjuk nem éppen a

indult útnak, sorba haladt az idegenek által elfoglalt bolygókon és katonákat rakott le. De nem akármilyen katonákat! Az úgy nevezett "Expendable" (feláldozható) osztag emberei egytől-egyet klónozott tengerészgyalogosok, akiknek nincsenek érzéseik, nincsenek félelmeik, csak egyvalami okoz számukra örömet: a vadászat izgalma és a gyilkolás dicsősége. Ezek a katonák tökéletes gyilkológépek. A mi feladatunk az lesz, hogy az osztagot irányítva visszafoglaljuk az összes bázist és elpusztítsuk a Charvákat.

A harcba indulás előtt nem árt körül-

minden fontosabb beállítást, így a hangok, a grafika és a kezelőbillentyűk konfigurálását is. Én úgy vettem észre, hogy nem érdemes átállítgatni a default beállításokat, mert az a néhány gomb, amit használ a program, tökéletesen jó helyen van alából is. Ha az Arcade game-re kattintunk, lehetőségünk lesz kiválasztani a megfelelő nehézségi fokozatot és a mentett állásainkat is innen tölthetjük vissza.

A CSATAMEZŐN

Remélem felkészültetek a végtelen

sorba teljesítsük az összes alánk rakott pályát. A harcok irányítása, mint már említettem pofonegyszerű. A nyilakkal mozgatjuk az embert és ezen kívül csak a space-ra kell rákönyökölnünk a tüzeléshez. A további gombokra (fegyverváltás, gránátdobás, oldalazás), sokkal ritkábban lesz szükségünk, mert általában nem is lesz időnk keresgélni őket a harc hevében. A képernyő tetején eléggé sok szám és kiírás található, amit nem tartok a legjobb ötletnek, mert elvesz közöttük a fontos információ. Én például nem mindig találtam meg, hogy jelen pillanatban melyik fegy-

EXPENDABLE

3Dfx cég adta volna. A történet is külön fejezetet érdemel, mert erre különösen odafigyeltek a tervezők.

A FELÁLDOZÁS

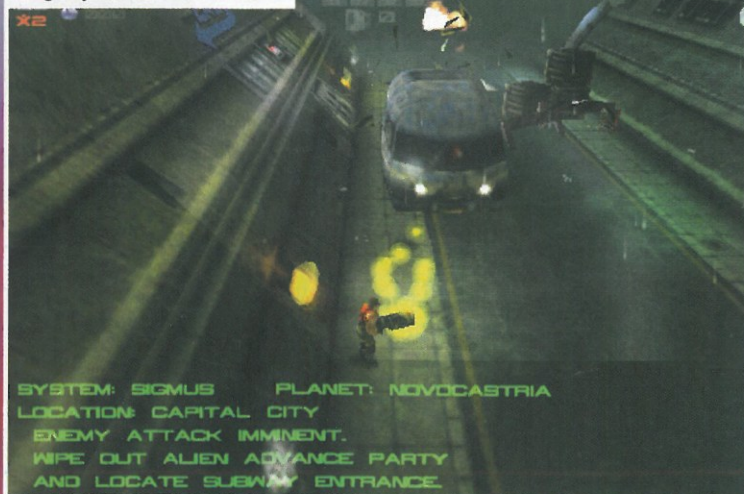
2463-at írunk. Az elmúlt 500 évben az emberiség messze eljutott a végtelennek tűnő galaxisban. Sötét, kietlen és terméketlen világokat fedezett fel a távoli űrben. A jobb állapotban lévő bolygókat és holdakat, megpróbálták lakhatóvá tenni. A légkört az ember számára belélegezhető oxigénnel látták el és telepeket építettek ki. Ezek a távoli világok, lassan ipari hatalmakká váltak, és egyre több telepest vonzottak magukhoz. Mindeközben az emberek azt hitték, egyedül uralhatják a világot... De felbukkant a Charva. Ez az új faj leszalt az ember által lakhatóvá tett bolygókra és rájött, hogy a levegő, amit az ember hozott létre magának, neki is tökéletesen megfelel. Ezért a galaxis széléről indulván, bolygóról bolygóra haladtak, elpusztítva minden emberi életformát, egyenesen a Föld felé. Lehet, hogy az emberiség legnagyobb alkotása lesz a saját halálának okozója? Erre az embereknek is lépniük kellett. Egy speciális anyahajó

néznünk az opciók között, hogy a gépünk teljesítményéhez igazítsuk a játékot. Ez a feladat nem is lesz olyan egyszerű, hacsak nem rendelkezünk egy olyan szupermasinával, mint amilyen a szerkesztőségben figyel. A játék hardware igénye ugyanis valami brutális. Már a dobozon figyelmeztetik a vásárlót, hogy software renderre véletlenül se számíton. Sőt a folyékony játékmenethez bizony néha egy Voodoo2-es is kevésnek bizonyul 8MB RAM-mal. Szóval a Voodoo1-es kártyák tulajdonosai, talán csak valami slide show-ra számíthatnak. Természetesen a Pentium II-es osztályú processzor az ilyen stílusú játékoknál már-már alapkövetelménynek számít. Amin kiakadtam, az a program memória igénye. Ugyanis a kézikönyv szerint az akadozásmentes futáshoz nem elég a 64MB ram! Ez azt jelenti, hogy ha "csak" 64MB-al rendelkezünk, akkor bizony a játék sok kis funkciójáról le kell mondanunk (ilyenek például a 3D-s hanghatások vagy a nagyfelbontású videók).

No, de gondolom, közületek már mindenkinek ott lapul az asztalán a megfelelő konfiguráció, úgyhogy lássuk részletesebben az opciókat. Az options almenüben tudunk elvégezni

Szemfényvesztő

Mint az eligazítás is mutatja, feladataink nem tartoznak a törénelem legbonyolultabb kérdései közé



küzdelemre a gonosz Charva-k ellen, mert ha igen, az intróból kiderül, a fentebb említett történet egy töredéke, tanúi lehetünk, miként klónoznak minket és dobnak le a csatamezőre. Egyszerre mindig csak egy embert raknak ki az anyahajóból, ezzel is megkönnyítve a dolgunkat az irányítás terén. Ha az egyik katonával meghaltunk, csak akkor jön a következő. Szóval tipikus a játékmenet. A hálózati játék sajnos kimaradt a programból, viszont játszhatunk ketten, a barátunkkal egy csapatban (egyikünknek célszerű joystickkal mozognia). Feladatunk az lesz, hogy

verre váltottam át. Ha jobban odafigyelek, biztosan észreveszem, csak addigra már meg is haltam. Szóval az energián, fegyvereken, felszedhető tárgyakon, kulcsokon és gránátokon kívül még egy nagyon fontos dolog található itt, és ez pedig nem más mint az idő. Igen, az idő lesz a legnagyobb ellenségünk, mégpedig azért, mert elég szűkösre szabták, főleg a későbbi pályák teljesítéséhez. Ezért nagyon fontos, hogy menet közben figyeljünk oda a különböző ládákra, csomagokra és hullákra, mert néha felbukkan az a bizonyos kis vekker, amit felszedve értékes másodpercek-

hez juthatunk. Ezen kívül sok érdekes kis apróság található még ezekben a ládáknak (például energia, különböző fegyverek, pajzsok és nem utolsósorban: kulcsok). Sőt, vannak még különböző drogok is, melyeket magunkba fecskendezve megfedkezhetünk a fájdalomról és erős ellenálló képességünk pajzsként szolgál majd egy korlátozott ideig.

A játék egyik legnagyobb erőssége, ami miatt vonzóvá válhat a gyilkolásra kiehezett játékosok számára, az irratlan mennyiségű felszedhető fegyver. Ízelítőként megemlítenék néhány különlegességet az étlapról: pulse

cannon, részecskegyorsító, shotgun, vulcan géppágyú, phantom technológia, különböző cél és hőkövetős rakétavetők, lézercélzós gépfegyver, lángszóró, aknák és végül az idegek által kifejlesztett csodafegyver. Ezzel az arzenállal minden szerintem még a legmesszebbre agresszív igényt is kielégíti a program. AZ egy más kérdés, hogy csak győzzük őket felszedni...

vedéke máshogyan robban, és máshogy végez az ellenségekkel is. Amit viszont a legszebbnek találtam a játékban, az a ránk zúduló gépkocsi és oszlop látványa. Miután mindenkit agyoncsaptak, a játéktér is teljesen szétzúzzák, beszakad a föld, és persze az utak is tönkremennek. A szakadékokba meg gödrökbe természetesen belesétálhatunk és onnan is tüzelhetünk az el-

nál inkább. Egy kissé hiányosnak találtam az effektek palettáját. A digitalizált beszédek és a kedves női hangokat is hiányoltam. Az átlagos géppisztolydurranásokon, fegyverhangokon, robbanásokon és ordításokon kívül nem sok mindent hallottam. Ezen a téren lehetett volna csiszolni egy kicsit a programon. Egyébként minden rendben volt. A játék kétség kívül szórakoztató,

Tök jó ez a hely: minden sarkon áll egy Charva...



Kifogyott a fegyver? Kár. Pedig milyen jól rendelt a környéken!



EGYÉB ÉLVEZETEK

Más téren is kiemelkedő a program teljesítménye, nemhiába vélte úgy a 3Dfx cég, hogy ez a játék használja ki a legjobban a kártyájukban rejlő

lenfelekre, mintegy fedezékbe bújva. A pályák alatt folyamatosan tállákozhatunk a jszemlátomást a játék grafikus engine-jével készült átvetítő képsorokkal, az egyes szintek között pedig teljes képernyős videókat szemlélhet az arra érde-

már csak azért is, mert lépten nyomon a régi Commando motívumait vélem felfedezni benne. Ezenkívül természetesen szép is, meg jó is, szóval tényleg le a kalappal, de azt azért tegyük hozzá, hogy mivel különösebb szellemi tevékenységet nem igazán igényel, nem tartozik azok a játékok közé, melyek hónapokig képesek lekötöni a játékos figyelmét. Csodálatos 3D-s látványeffektek ide vagy oda, egy pár órányi játék után az ember azért csak belefárad a megállás nélküli monoton ördöklésbe és a kikapcs gomb után nyúl a keze. Az Expendable-t én leginkább a pattogatott kukoricaként fogyasztható, vagy maximum az egyszer végigjátszható kategóriába sorolnám, amely azért ettől függetlenül remek kikapcsolódást nyújt majd a stílus szerelmeseinek.

Korlátolt felelősségű társaság



mes kommandós. Pályák alatti animációkra a legjobb példa, az első misszióban található ellenséges űrhajó, ami időnként megjelenik és egy szépen kidolgozott mozgáskultúrával annak a rendje-s módja szerint péppé lövi az előttünk álló teret. Ezzel ugyan megnehezíti a továbbjutá-

lehetőségeket. A robbanások sohanemlátozott minősége olyan hatással volt rám, hogy az állam azóta is az ágy alatt van. A tűz, füst és robbanás effektek összevegyítése tökéletesre sikeredett. A detonáció után sokszor még egy füstcsóva is felcsap a levegőbe és felettünk kavarg egy darabig. Minden fegyver lö-

st, mindenestre szórakoztató látvány. A hanghatások és a zene sem marad el különösebben a grafika minőségétől, bár igaz ez már nem annyira tökéletes. A zenével nem volt semmi problémám – azonkívül, hogy egy idő után enyhén monotonná válik – de a hanghatásokkal már an-

Ha az adok-kapokot nem nyerném meg, a sarkban még mindig tuningolhatok



Cégünk reklámja: minden villog, robban és füstöl



Expendable

FEJLESZTŐ: Rage Software

KIADÓ: Rage Software

WEBSITE: www.rage.co.uk

MEGJELENÉS: megjelent

Ketycere

Minimum: P166, 32MB RAM

Ajánlott: P-11, 64MB RAM

3D-gyorsító: 3Dfx

Multiplayer: -

Külsín/belbecs

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

Summa summarum

Egy szabvány hollywoodi akciófilm, hihetetlen látványeffektekkel és jó sok hullával

végítélet

85%

ET

Az esti fényekben "fürdő" utca telve volt emberekkel, autók százai siettek útjukra. A város a szokásos nyüzsgő képét mutatta. Ám ezen a napon valami váratlan dolog tartóztatta fel a csúcspontot. Egy hatalmas árnyék vetődött az úttestre, majd egy gigantikus láb ereszkedett be a képbe. A beton megrepedezett a döbbenetes súly alatt, s pillanatokon belül 15-20 kocsi rohant egymásba. Egy irtózatos acélmonstrum bontakozott ki a magashan, mely szemlátómást nem békés szándékkal érkezett. És akkor megjelent a katonaság és elszabadult a pokol... De vajon ki lehet az a megalomán örült, aki egy ilyen szörnyeteggel rémisztgeti a békés polgárokat? Bevallom: én.

Ha valaki netán követni akarja a példámat, elárulhatom: az Accolade legújabb játékában a szóban forgó 180 méter magas biomechanikus robotnak az irányítása a feladatunk. Kedvünkre tombolhatunk, ráadásul mindezt egy nagyváros kellős közepén tehetjük.

MI IS AZ A SLAVE?

A sztori a következőképpen alakul. Természetesen valamikor a jövőben járunk, méghozzá egy erősen urbanizálódott világban. A Földet uráló nagyvállalatok közül az ASIA Co. egy kisebb birodalmat épített ki a Távok-Keleten, mely mammutcéget a SovKhan dinasztia irányítja egy hatalmas metropolisz szívéből a néhai Kína területén. A város félmilliárd lakója majdnem kivétel nélkül mind a cégnek

Hadonász csak, fiam, azzal a bunkóval – mindjárt rád is sort keríték!



dolgozik, mely nem kis mértékben fegyvergyártásban, és nukleáris kutatásokban érdekelt. A SovKhan kutatások központjában jelen pillanatban egy rendkívüli fegyver kifejlesztése áll: biomechanikus katonákat, más néven SLAVE-eket akarnak létrehozni, melyek gyakorlatilag megsemmisíthetetlenek egy közönséges halandó számára. Amennyiben a még

több hatalomra szomjazó dinasztjának egy ilyen egyedekből álló hadserege áll majd a rendelkezésére, semmi sem fogja megállítani – mindenki kénytelen lenne behódolni neki.

Csak hogy akadnak, akik tudnak a titokban folyó kísérletekről. A város csatornahálózatának mélyén egy titkos bázis húzódik, ahonnan az ellenállókat egy elit harcosokat tönörítő klán tagjai, az ún. Guardianok irányítják. A SovKhan erőnek mostanában nagy gondban fő a fejük: az ellenállóknak sikerült ellopniuk a SLAVE első prototípusát. Noha a SLAVE már önmagában is egy pusztító fegyver, igazán akkor hatásos, ha egyesül egy emberi lényvel. Minthogy a szimbiózis végleges, csak kevesen képesek elviselni a traumát, de a Guardianok ezen kivételek közé tartoznak. Nem egy ellenálló halt meg a prototípus megszer-

őta a SovKhan létesítményekben meg erősítették a biztonsági rendszereket, szóval most még nehezebb behatolni a laboratóriumokba. Ráadásul hogy még komplikáltabb legyen a dolog, a SLAVE-ek összetevőit – az embriót, a fémvázat, és az ún. sötét matériát – immáron három különböző szektorban tárolják!

AMIRE SZÁMÍTHATUNK

Nos, azt hiszem most már érthető, miért egy nagyvárost kell választani a tomboláshoz. A többemeletnyi magaságú robottal a diktatorikus rendszer központját kell felszámolnunk – mely harcra így persze néhány vértlen járókelő is áldozatul fog esni. Persze a civil forgalom csak a körítés az akcióhoz, nekünk a város "örszemeire"

detésünkön a SovKhan erők közti kommunikációt kell megbénítanunk, aminek érdekében három generátort szükséges megsemmisítenünk. Annyit előrebocsáthatok, hogy az utolsó egy szívósabb főellenség őrzi – s hasonló főgonoszokkal még majd a többi pályákon is összefutunk.

A harcokban bevethető eszköztárunk különböző erősségű löfegyverekből, helyesebben kifejezve ágyúkból áll, aztán van a vállunkra szerelhető kisebb kilövő állás, ahonnan rakétákat indíthatunk. Célozni az egérrel lehet: a bal gombbal az elsődleges fegyverünket szólaltathatjuk meg, a jobb gombbal pedig a rakétáinkat eresztethetjük el. Ha már több "puska" is van nálunk, a fegyvercsere gombjával a vállunkról akaszthatjuk le a megfelelőt. (Amikor

SLAVE

zéséért, úgyhogy nagy bizalmat előlegeztek meg szerény személyünknek – mert ugye bár ránk hárul a feladat, hogy a nullás sorozatszámú gépet, a "SLAVE Zérót" elvezzük.

A küldetésünk fő célja, hogy megszerezzük a többi SLAVE embriót is – egy SLAVE-vel ugyanis még nem lehet megállítani a SovKhan erőket, ám egy egész hadsereggel már igen. Elképesztően veszélyes küldetésről van szó, mondhatni öngyilkos akciónál. A legutóbbi incidens

kell koncentrálnunk. Az ellenségeink – típusilag és nagyságilag egyaránt – széles skálán mozognak: kezdve a hozzánk képest hangya méretű tankoktól a behemót acélszörnyetegekig számos veszély leselkedik ránk. A földről és a levegőből egyaránt jön az áldás: a magasban például helikopterek köröznek felettünk.

Noha a robotunk hatalmas, meglehetősen fürge és mozgékony. A játékmenet – némi túlzással ugyan, de – Tomb Raider típusúnak mondható: a több tonnás acéltest könnyedén átszökken a kisebb épületek felett, ha kell, simán felugrik mondjuk egy autópálya felüljárójára, sőt, ugrás közben néha még meg is kapaszkodik. Az első kül-

Valami zümmög itt körülöttem... Ja, csak egy helikopter!



Rám lóttetek, kutyák?! Majd mindjárt hozzátok vágok egy autót!



sonló kisebb ellenfeleket – a munició tartalékolása érdekében ez ajánlott is.

A TECHNIKAI KIVITELEZÉS

A játék szívet, az Ecstasy névre keresztelt engine-t az Accolade maga fejlesztette ki, s ehhez olyan neves szakembereket alkalmazott, akik közismert és elismert játékok létrejöttében játszottak már eddig is szerepet. (Közéjük tartozik például az Interstate 76, a Mechwarrior 2, a Duke Nukem – Time to Kill, vagy a Test Drive 4.) A munkájukból annyi mindenképpen figyelemre méltó, hogy a városban tényleg pezseg az élet. Nem elég,

akár ki is lövöldözhetjük ezeket a fényeket. Az utcák felépítése rendkívül tetszetős – szerintem legalábbis jópofa, hogy mindvégig szépen palástolják a lineáris játékményt. Ha egy kesztyű utcába vezet a szükségtelen mellékút, vagy egy alagútba, amik persze szűknek bizonyulnak egy olyan jól megteremtett legénynek, mint emberünk. Az épületek tehát tényleg úgy vannak elrendezve, mint az egy nagyvárosban elvárható, de mégis mindig rá vagyunk kényszerítve a pályatervezők által előre kijelölt ösvényre. Kár hogy a sablonos, hiányosan árnyékolt

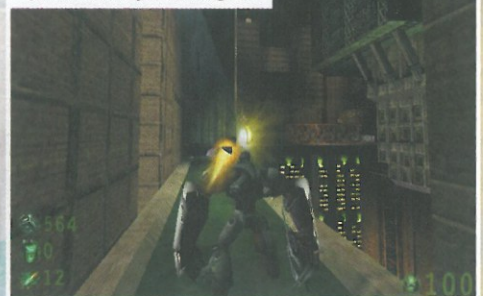
akadályokon, s mindig követjük a helyes irányt: ez ugyebár nem túl megerőltető feladat. Az már egy más kérdés, hogy ha nem rendelkezünk megfelelő tüzérvél (márpedig ez sűrűn előfordul), akkor a "jóakaróink" hamar kikészítenek minket, s ezért csak lassan, óvatosan lehet haladni. Minden lövést meg kell fontolni, mert az okosabb robotok védekező-állást

szó, sokkal változatosabb és több pálya illett volna. Mostanában egyre inkább az az érzésem, hogy miközben a játégyártók jobbnál jobb engine-ek fejlesztésén fáradoznak, egy dologról szépen megfeledkeznek: hogy a játékaik szóljanak is valamiről. Ebben a Sla-

Szaporodnak a roncsok a generátor körül



A hátunkon függő Sztálin-orgona csodaszép gyászhimnuszokat játszik bármelyik ellenségnek



SLAVE ZERO

textúrák miatt maguk a házak nem túl életszerűek. Inkább holmi dobozok benyomását keltik, szóval remek engine ide vagy oda, a látványtól mégsem voltam elájulva. (Azt azért tegyük hozzá, hogy ez nem a végleges verzió.)

A MINŐSÍTÉS

Hogy végül is milyen játék a Slave Zero, azt igen tömören meg tudom fogalmazni: nekem kicsit unalmas. Kicsit bővebben: nekem kicsit lehangolóan unalmas. Az egyik helyen generátorokat lövünk halomra, az azt következőnél meg liftajtókat, és így tovább... Át- szökdécselünk az élénk háruól terep-

vesznek fel, mikor is szinte sérthetetlenek. Az ilyen intelligens ellenfelek képzelhetőek, hogy milyen "klasszak", szóval ami a véleményemet illeti: szerintem inkább a pályák bonyolításával kellett volna szavatolni a cselekmény hosszát. Az utolsó pályánál egyébként már annyi a nálunk nagyobb súlycsoportú robot, hogy el is felejtjük, hogy egyáltalán mi egy óriási irányítunk – teljesen hétköznapi shoot'em uppa silányul a csihi-puhi. Számszakilag összesítve: 13 pályán mehetünk végig, eközben 15 fajta ellenfélből kell ócskavasat csinálnunk, plusz 5 főellenséget vághatunk haza. Ez bizony elég kevésnek tűnik – mert hát az is. Minthogy szintisza akciójátékról van

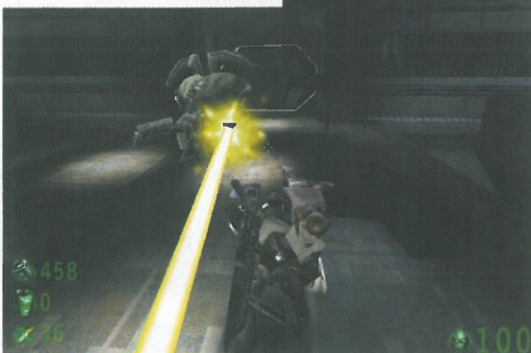
ve Zeroban nincs semmi koncepció; több gondot fordítottak a háttérelémként funkcionáló városra, mint a cselekményre. Egymásnak eresztettek néhány robotot és egyéb gépezetet, kitálaltak hozzájuk egy történetet, és már kész is volt a játék. Pedig talán nem ártott volna megfordítani a dolgot, s előbb egy jó történeten gondolkodni...
V.Z.

hogy féltucatnyi ellenfél leselkedik ránk minden sarkon, még a villogó neonreklámok, és a civilforgalom "számolását" sem hanyagolja a program. A csaták kisebb "fennakadásokat" okoznak a kocsiforgalomban, a járdán pedig mindenütt pánikba esett gyalogosok rohagálnak. A felhőkarcolóók oldaláról levilágító reflektorok frankón megerősítik bennünk a hitet, hogy most mi játszunk King-Kongot – ha szánunk rá egy kis időt meg löszert,

Azösszegörnyedt robot fején nem fognak a golyók. Tán fejbe kellene verni a komplett belvárossal?



Karnyújtásnyira a győzelem. Bár lehet, hogy ehhez még azért ennek a robotnak is lesz egy-két szava



Slave Zero
 FEJLESZTŐ: Accolade
 KIADÓ: Electronic Arts
 WEBSITE: www.slavezero.com
 MEGJELENÉS: augusztus

Ketjere
 Minimum: P200, 32MB RAM
 Ajánlott: P-III300, 64MB RAM
 3D-gyorsító: 3Dfx, D3D
 Multiplayer: modem, LAN, Internet

Külcsin/belbecs
 Látványosság [grid]
 Játthatóság [grid]
 Szavatosság [grid]
 Zene/bóna [grid]

Summa summarum
 Óriási robotok, nem olyan óriási élvezet

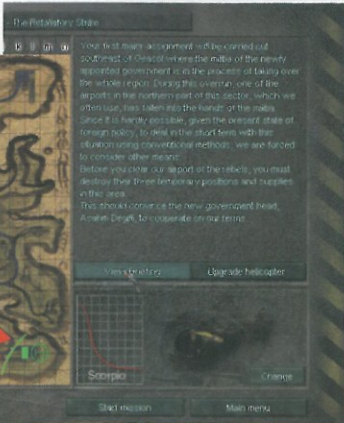
végítélet
81%

A mikor a Helicopter dobozát megpillantottam, gúnyos mosolyra húzódtott a szám: ha épp nem egy Belgrád felé tartó Apache-on tartózkodik, akkor SzJVC komának egy másik helikopterre kell szállnia. Ugyan én is ropantul komálom azokat a szimulátorokat, amelyekben repkedni kell, de helikopterben szédülök, és ha már egyáltalán fel tudok szállni, akkor is nekimegyek mindennek. Ezért szoktam át-

gi történet, mostanában ilyesmi nem fordulhat elő velem, különösen hogy T.J. kölcsönmonitorát használom, mióta az enyémnek valamilyen titokzatos okból kifolyólag berepedt a képernyője. (Nicsak, most látom, hogy az övé is! Micsoda véletlen...)

A fejlesztőknek rendszerint jó szokásuk kerettörténeteket fabrikálniuk a játékokhoz. Nincs ez most sem másképp. Egy évtizeddel ezelőtt még kézenfekvő

Hah! A gaz ellen megtámadta a bázisunkat!



... de támadása csúfos kudarcbá, és nagy mennyiségű fémhulladékba vált

passzolni neki, akinek nyilván egy darázs is volt felmenői között, és itt nem feltétlenül csikos póljára gondolok. Azért tettem egy próbát a dologgal, amiből rögvést kiderült, hogy itt azért nem lesz szakavatott pilótára szükség: a Helicopter ugyanis nem egy szimulátor, hanem egy modern igényekhez igazított 3D shoot'em up, amiben egy helikopter fogja shootolni a dolgokat (vagyis 'em) up. Ez meg Vári Zoli szakmája, de neki se passzoltam át a dolgot, mert egy pár percnyi játék után kitért rajtam a nosztalgiahullám. Az egész ugyanis a boldogult emlékeztető Cobra

Mission nevű pénzbedobós automatát (illetve C-64 játékot) juttatta eszembe, amivel boldogult ifjúságomban igen kellemes perceket töltöttem el. Mellesleg neki köszönhetően enyhén rojtos fülcimpámat is: midőn egy balul kiütközött misszion után jogos felháborodásomnak egy, az automata képernyőjét megcélzó jobbexyessel adtam hangsúlyt (aszontájkplexi – arról én már nem tehetek, hogy picit betört), a játékerem tulajdonosa fent nevezett alkatrészemnél fogva utasított ki a helyiségből. Persze ez már ré-

gi történet, mostanában ilyesmi nem fordulhat elő velem, különösen hogy T.J. kölcsönmonitorát használom, mióta az enyémnek valamilyen titokzatos okból kifolyólag berepedt a képernyője. (Nicsak, most látom, hogy az övé is! Micsoda véletlen...)

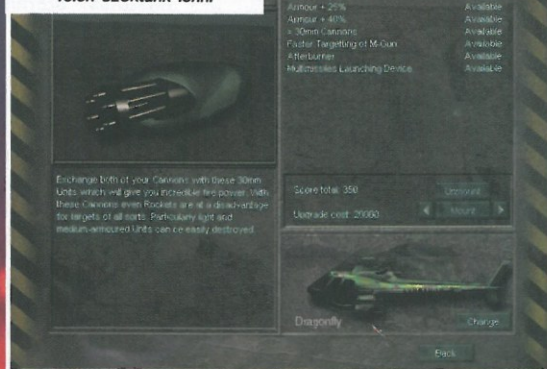
A fejlesztőknek rendszerint jó szokásuk kerettörténeteket fabrikálniuk a játékokhoz. Nincs ez most sem másképp. Egy évtizeddel ezelőtt még kézenfekvő

alapot szolgáltatott a kommunista vesztély, ami megfertőzi a demokratikus fertőt. Mivel ez a téma már divatját multá, mostanában új területeket kell keresni: gonosz koinbárók, vérmes zokniáros kínaiak, zavargó aljanépek, illetve az égbolton bicikliző ET-k leselkednek a mit sem sejtő játékosra. Esetünkben a harmadik verzió él, miszerint egy szál helikopterünkbe öltözve a gonosz "valakik" háza táján fogunk rendet (illetve: romokat) teremteni.

Az introból kiderülő "kerettörténet" részletezésétől megkímélem a jó ízlésű olvasót – legyen elég annyi, hogy az amerikai mítosz beteljesedésekképpen meg fogjuk menteni a világot minden-

spiccen. Minden küldetésre három különböző típus választható (amegyek természetesen ugyanolyan fiktív modellek, mint maga a játék története, de attól függetlenül valós masinák szolgálták nekik mintául), amelyek közül kedvünkre választhatunk: a Scorpio olyan, akár a névadója (vagy mint mondjuk egy Huey Cobra) – kicsi, gyors, és dühös, de lévén meglehetősen könnyű fajsúlyú versenyző, a sok hepciáskodás előbb-utóbb megsínyli az egészségét; a Dragonfly egy közepes páncélzattal és fegyverrel felszerelt modell (á la Apache), viszonylag nagy manőverező képességgel – valahol egy átmenet a Scorpio és a legnehezebb modell között; míg a Vulture egy igazi repülő erőd (a ruszki Hind mintájára), ami ugyan elég nehézkes, viszont páncélzata és fegyverete egy igen-igen dühös bölényé teszi hasonlatossá. Maradjon közöttünk, de nekem a szerény véleményem, hogy minden küldetésben kedvünkre válogathatunk a három típus közül, de azért a feladatok jellegéből adódóan a legcélszerűbb választás mindenképpen a Vulture lesz, ami ugyan nagy bamba

A jó kis 30 mm-es ágyú. Mi szerencsére a barátságosabb felén szoktunk lenni



barom, viszont igen jól bírja a gyűrődést.

Helikoptereinket mindenféle mókás fegyverekkel díszíthetjük fel az ellenfél legnagyobb megrökönyödésére. Az összes fegyverrendszerrel egyedül a Vulture rendelkezik, a másik kettőnél upgrade módszerrel választhatjuk ki a cuccokat, alkalmasint valamely más felszerelés rovására (egy újabb szempont a nagy bamba bölény mellett). A küldetések mindig a kedvünkre való gép valamint felszerelés beállítása után indíthatók. A védelmi felszerelés kizárólagos letéteményese a páncélzat, a többi cucc támadó feladatokat lát el. Minden típus alapfegyverete a "hőkeresős" gépágyú. Roppant hasznos jószág (ha valóban létezne ilyen, a Pentagon biztos vevő lenne rá): az automatikus célkeresőben befogott ellenfélre tüzel, a pozíciónktól függetlenül, ráadásul – a többi fegyvertől eltérően – végtelen mennyiségű lösszerrel bír. Az egy más kérdés, hogy a leggyengébb hatásfokú fegyver: még egy mezei csapatszállítónak is 8-10 találatra van szüksége tőle, hogy jobblétre szenderüljön.

Jóval hatékonyabb a 30 mm-es ágyú, amihez viszont már töl-

Seriff az égből

HELL-COPT

tényre lesz szükség, továbbá arra tüzel, amerre a helikopter frontja néz. Rakétából három típusal találkozunk. A Stingernek infravörös célkövetők, tehát a befogott célpontot azonnal múlt időbe teszik – minő kár, hogy oly kevés van belőlük! A normál rakéták tulajdonképpen ugyanúgy működnek, mint a 3D-as ágyú, vagyis a szemközt levő ellenfelet vágják jól kupán. Ennél sokkal kellemesebben funkcionálnak a mikro-rakéták: egyetlen lövéssel rögtön négyet indítunk a befogott célpontra, ráadásul ha a négy közül valamelyik egyéb célpontot is talál, akkor azt is nyakon vágja – ideális fegyverek nagyobb csoportban közlekedő ellenfelek ellen. Bombákból két tí-

küldetésekben egy adott bónuszt csak egy adott célpont kilövésével kaphatunk meg, azaz – mondjuk – mindig csak ugyanannak a tanknak a kilövésével juthatunk egy repair kithez vagy egy adag rakétához.

Az ellenfelek változatosságában nincs hiány: különféle páncélozott szállítók eregetnek felénk baráti géppuska sorozatokat, földi SAM-ek (föld-levegő rakétaindítók) durrogatnak felénk nem irányított rakétákat (ezek elől gyors tolatással vagy "félreugrással" térhetünk ki), és ráadásul a légtér sem üres: minden küldetésben lesz egy két (öt-tíz-SZÁZ) harci helikopter is, akik ágyúkkal és rakétákkal támadnak ránk. Az min-

mutatja a célpontokat (valamint típusukat), továbbá a cinkesebb helyekre a földi irányítás is felhívja a figyelmet, a kellőképpen megfontolt játékosnak ez sem jelenthet akadályt, maximum némi időt. Az igazi kihívás a harmadik küldetéstől kezdődik, ahol már belép az időtényező is: el kell csípni (megsemmisíteni) a fekete limuzinon menekülő diktátort, aki saját (és igen jól védett) területen pucol egy légi támaszpont felé, ahonnan egy helikopteren a biztonságba távozhat. Mivel már a küldetés elején is mókás alfeladatokat muszáj megoldanunk, ez igen szórakoz-

Egy leelőtt helikopter és némi bónusz töltény társaságában



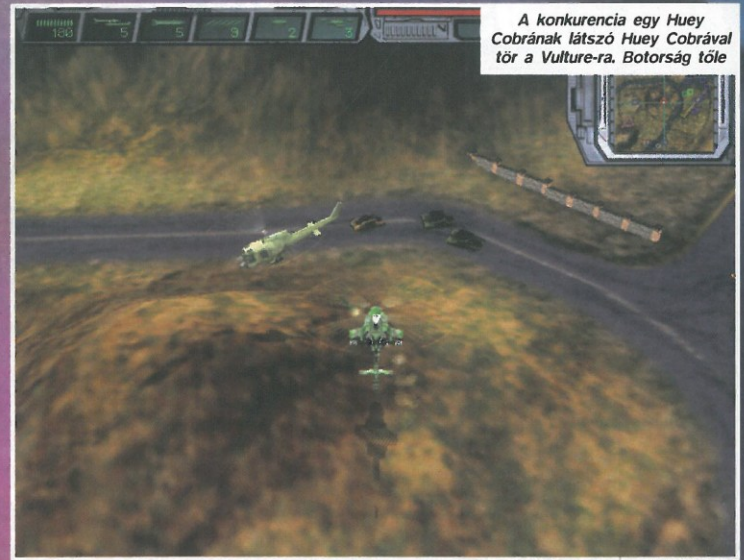
A saját repülőterünket is le lehet bombázni, csak nem biztos, hogy célszerű



pushoz lesz szerencsénk: az egyik a hagyományos (páncéltörő) bomba, ami a fix célpontok megdorgálására való, míg a clusterbombok a fedezék és páncéltart nélküli célpontok eliminálásában jeleskednek.

A minden helikopternél rendszeresített infravörös ágyúk kivételével, minden egyes fegyvernél lőszerutánpótlásra is van szükség. Ezt az egyes küldetésekben a saját repterekre történő leszállással, illetve az egyes célpontok kilövése után megjelenő bónuszok felvételével pótolhatjuk (pár cucc felkapásához azért módosítanunk kell a magasságot is). Az egyes mennyiségű limítált, de azért legyetek nyugodtak, hogy a küldetések úgy vannak megtervezve, hogy ezt a limitet még véletlenül se éri jétek el. A bónuszok között szerepel még a repair kit, ami magától értetődően a helikopter "egészségét" javítja. Kicsit butaságnak tartom, hogy az egyes

denesetre kellemes, hogy úgy a radar, mint az online hívható hadműveleti térkép is elég egyértelmű jelzésekkel mutatja a célpontok pozícióját és típusát. Minden egyes bevetés előtt részletes eligazítást kérhetünk a küldetés céljáról. Ez jobbára a "szép sorban nyírk ki mindenkit"-sémát követi, de azért lesznek bizonyos megkötések és egyéb feladatok is, amik elég kellemesen vannak variálva. Minden egyes küldetés teljesítéséhez egy helikopter áll rendelkezésre, és a következőt (mármint a küldetést) csak a sikeres befejezés után kapjuk meg. Az első küldetés tulajdonképpen csak bemelegítés, amit bármelyik géppel, félkézzel is teljesít egy földi halandó. A második már egy kicsit húzó-sabb, mert nagyon sok az ellenfél, nem is beszélve a feladatokról, de az óvatosabb duhajok ezen is könnyen túllépnek, ha nem tévesztik össze a bátorságot a botorsággal. Mivel a térkép és a radar



A konkurencia egy Huey Cobrának látszó Huey Cobrával tör a Vulture-ra. Botorság tőle

tató parti lesz. Nemkülönben a továbbiak, amelyekben már földi csapatok mozgását is irányítanunk kell...

Na, akkor térjünk rá az értékelésre. Az biztos, hogy a szerzők nem találták fel a spanyolviaszt: a játékos agyának szürkeállománya nem fog vért izzadni, de ha azt vesszük, hogy ez a játék egy szimpla shoot'em up (mert az), akkor – szerintem – a szerzők tulajdonképpen kihozták mindent ebből a kategóriából, amit csak lehetett. A 3D-gyorsítóval rendelkezők külön örülhetnek, mert a grafikus effektek és a textúrák náluk igen kellemesen festenek, és az éjszakai küldetések fényeffektusai is igen jól el vannak találva. A hangok rendszerint a lövöldözésre korlátozódnak, a háttérben hallható rádióforgalmazás csak szimpla dekoráció. A küldetések sikeres teljesítése után elég jó minőségű videókat láthatunk, bár ez meglehetősen öncélú mulatság, hiszen összefüggő történetről szó sincs, a dolog arról szól, hogy az angolszász über-

leg csak hatásfokozó elem, és esetünkben például a "kiberetik" is takarhatja...) Szóval a maga nemében ez egy igen jó kis játék. Mondom: a maga nemében.

CoVboj

Hell-Copter

FEJLESZTŐ: Drago Studios
KIADÓ: Ubisoft
WEBSITE: www.ubisoft.co.uk
MEGJELENÉS: megjelent

Ketgere

Minimum: P166, 16MB RAM
Ajánlott: P233, 32 MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D
Multiplayer: nincs

Külcsein/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Már ezerszer láttunk ilyet, de ezért jól el lehet szórakozni vele

végítélet

84%

Minden Uncle SAM-nél nagy népszerűségnek örvendünk: zöld rakétákat lőnek örömmükben, mihelyt meglátnak



ER

DARK SIDE OF THE MOON (3. RÉSZ)

Legutóbb azzal váltunk el, hogy sok sikert kívántam a fénykapu-hoz történő visszakecmergés ügyében. Ha valaki eltévedt volna a szellőzőrendszerben vagy később: Janous irodájában másszunk be a rácsra; előre a nagy sötétségbe a falig, majd megint előre; itt megint csak a nagy feketeséget látjuk, de ha teljesen megfordulunk, akkor választhatóvá válik a felfelé nézet, amerre a létrán kijuthatunk a központi aknához. Ő fel a kötéltre, megfordulás, légpisztollyal tűz a szellőzőrácsra. Lebegés után a vasváz felé fordulva oldalazzunk odébb a kiugrón, majd őv fel a másik kötéltre, megfordulás, tűz a színes sávokkal díszített oszlopra és huss! – már ott is vagyunk Jake bácsi halálának helyszínével szomszédos létrán, a másik oldalon pedig ott mosolyog a bányászblokk A szintjére vezető fénykapu előtt. Lengedezés közben egyébként néha kellemetlen esemény is történhet: az alattunk levő kerengőn szemfülesen észreveheti büszke repülésünket, és egy jól irányzott sorozattal megtöri, mi pedig szépen elhalálunk. Nagy baj ilyenkor sincs: nem tudom, hogy programhiba-e, de ebben az esetben feltámadásunk után a program nem a halálunkat MEGELŐZŐ helyszínre tesz le bennünket, hanem a következőre – vagyis a létrához.)

A betűs mellékszintekre majd később látogatunk, most menjünk vissza a folyosó másik kijáratán a bányásszint kerengőjére. Jobbra egy elágazáshoz érünk. Ha valaki megnézi a térképet, az láthatja, hogy ez a kerengő egy banánra hasonlít, amelynek egyik végpontján van az ABC alszintekre vezető lifthez nyíló folyosó bejárata (ahonnan most jöttünk), a másikon pedig egy másik folyosó bejárata és a másik melléklift. Az elágazásnál balra fordulva a másik végpontot rövidebb úton közelíthetjük meg (mivel most majd gyakran megyünk a két lift között, ajánlott ennek az útnak a használata), a hosszabb úton elindulva hamarosan a rádiózárt O'Keale-t pillantjuk meg, aki most éppen egy kis mellékest űz, és az éterbe kiabálja, hogy tojik rá, mit akar tőle Grice főnök. Aztán hirtelen kitör rajta régi szenvedélye, és elrohan cepheidekre vadászni. Valamelyik úton baktassunk át a túloldali lifthez, menjünk le vele az alsó szintre, és ott kocogjunk be a balra nyíló ajtón. A folyosót egy drótajtó zárja le, amit a pákával majd nemsokára kinyitunk, de arrafelé csak később lesz dolgunk. Forduljunk meg inkább az ajtónál, mert itt a falon egy újabb fénykaput fogunk találni, ami a bányászati részleg központi vezérlőtermébe (azaz Whistler halálának helyszínére) vezet. (Valaki már esetleg sejtheti azt is, hogy vajon hogyan került ide a bájos Kit, amikor mindkét szilipkaput belülről lezártuk...) A

fénykaputól balra fordulva hamarosan néhány dobozt találunk balra, amelyen egy újabb színben pompázó ásvány hívogat bennünket: miután a Sziklazsaruvál bevizsgáltuk, kiderül róla, hogy ez Veniris. Megvan tehát minden összetevő a Hörr-2 kábítószerezhöz: a Ratmat (fejfájáscsillapító Janous irodájából), a "szintetikus" fűrészpör (a várócsarnokban levő fűrészből a bögrében), továbbá a Founeme (a zöld hordók mögött a bányásszint kerengőjéről) és végül a Veniris. Az utóbbi két ásványra porított formában lesz szükség, tehát még némi beavatkozást igényelnek. A folyosó végén jobbra fordulva hamarosan meg is találjuk a zúzógépet, amelynek használata roppant egyszerű: nyissuk ki a tetején levő fedelet, tegyük bele a Founemet, majd a Crush gombbal zúzzuk le. Az alul kinyíló kis résbe tegyük be a fűrészpörös bögrét, az Extract gombbal ürítsük bele a Veniriszúzalékot, majd az eljárás ismételjük meg a Founeme-mel is. Most már csak bele kell öntenünk a fejfájáscsillapítót, hogy készen álljon a Hörr-2, ami valami kékes színű, bugyborékoló lötyty. A bizonytalan kinézetű lét töltjük bele a "fúziós spraybe" (vagyis a festékszóróba), és máris készen áll az első osztályú önvédelmi fegyver sziklaparazita támadás esetére. Már csak egy sziklaparazitát kell keresnünk hozzá (mintha nemrég láttunk volna valahol egyet), ennek öröme sőtáljunk vissza a fénykapuhoz. A repülés után ki a lifthez, fel a kerengőre, majd át a túloldali folyosóra, és az ABC-szint liftejn utazunk le a B-szintre. A lifttől nem messze találjuk a B1 jelzésű acélajtót, amiről kopogtatás (csengetés) után kiderül, hogy Gilly parcellája. Mint mindig, az öreglány most is vidáman fogad bennünket: ő nem hiszi el, hogy bárkit is megöltünk volna – ő a rendes embereket már messziről megismeri. Itt

CSITT!

REQUIEM: AVENGING ANGEL

Az Enterrel hozhatjuk be a szokásos konzol-ablakot: CSMILTON - csaló billentyűk engedélyezése
CSSHROUD - teljes pajzs és életerő
CSHEALTH - teljes életerő
CSROSARY - valamennyi varázslóerő aktiválása
CSAMMO - muníció
CSGUNS - valamennyi fegyver bekapcsolása
CSYHWH - Isten mód
CSESSENCE - végtelen mennyiségű esszencia
CSHALT - Az idő megállítás
CSVANISH - Az ellenfelek eltűnnek
CSHOST - Nincs gravitáció

CSITT!

COMMANDOS BEYOND...

Pályakódok, amiket a password pontnál kell megadni:

2. 8K2IX
3. 9R29J
4. 44G9J
5. 4HSAB
6. J8TSN
7. LUK2L
8. DUSLZ

P.a.M. 2000

Samsung SyncMaster S320 TFT 13.3"

TFT LCD 249900.-Ft+áfa

AOpen

Samsung SyncMaster S520TFT 15"

TFT LCD 341900.-Ft+áfa

ABIT

Seagate Medialist Pro 9140

9GB IDE HDD

Cherry

3év garanciával 44000.-Ft+áfa

Axon

CyberDrive író 4x/2x/6x,

IDE felület 34000.-Ft+áfa

CTX

Aopen CRW-9420 író 4x/4x/20x,

IDE felület 64700.-Ft+áfa

MAG

Wesselényi utca 21.

Telefon: 352-8576

H. P.: 10-18, Sz.: 10-14

És a Városkapu Üzletház
(Kálvin tér 7.) I. emeletén



CSITT!

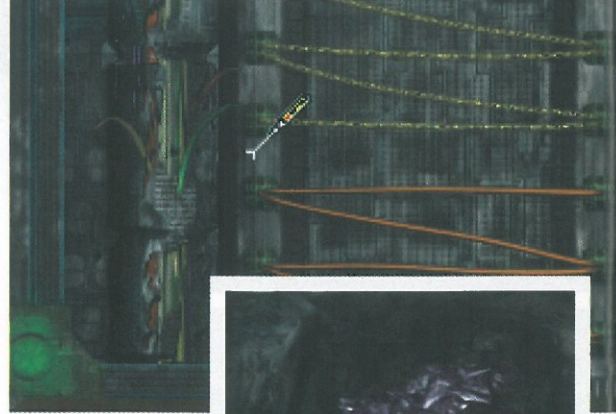
ARMY MEN 2

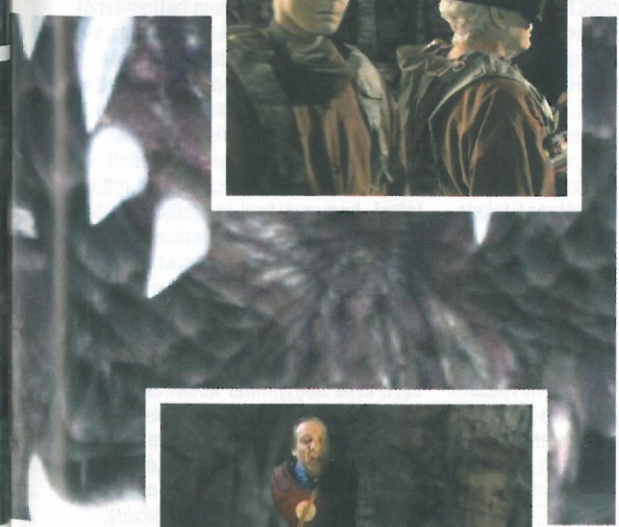
- Szálljunk be az "üzenet-módba" a \ megnyomásával, majd írjuk be, hogy **!WHEN ALL ELSE FAILS...** (beleértve a három pontot is) ezzel aktiváltuk a cheat módot. Ezek után az alábbi kódokkal próbálkozhatunk:
- !PATTON'S SPEECH - a csapat biztatása
 - !GIVE UP - a szint újraindítása
 - !VENI VIDI VICI - a szint átlépése
 - !NIGHT OF THE WALKING DEAD - az ellenség zombivá változik
 - !SUICIDE KINGS - Sarge megölése
 - !NINJA ARTS - Sarge lopakodó módba kapcsol és gyorsabb lesz
 - !GOD OF GAMBLERS - véletlenszerű cuccok, néha végtelen mennyiségben
 - !PAPER DOLLS - ejtőernyősök
 - !WATCHTOWER IN THE SKY - felderítés
 - !GERONIMO! - 12 légi csapás
 - !BEAUTIFUL NIKITA - örök távcsöves puská
 - !FOURTH OF JULY - M80
 - !ROACH SPRAY - örök lángszóró
 - !RUBY RAY - Bár mennyiszert használható nagyító
 - !ALUMINUM FOIL - golyóálló mellény
 - !SMORFS - kék egyenruha
 - !METAL SHEETING - szürke egyenruha
 - !SHRINK WRAP - barna egyenruha
 - !POOPER SCOOPER - aknakereső
 - !GNOMISH INVENTIONS - robbanóanyag
 - !ACME DISCS - aknák
 - !NO ROCKET LAUNCHER - örök rakétavető
 - !VILLAGE PEOPLE - örök lángszóró
 - !HAVE A ROCK - örök gránátok
 - !PHOENIX! - lángoló ember
 - !SURPRISE PARTY - egy csomó váratlan ellenfél

hosszas eszmecsere alakul ki, amelyből jónéhány adatot nyerünk: megtudjuk például, hogy Whistler érdeklődött nála a bányákról – elsősorban Jake bácsi bányájáról –, majd útba igazítást kért a bányaszint vezérlőterme felé, ahol tudvalevőleg távozott is az élők sorából. Grice-ot és a biztonságiakat Gilly nemes egyszerűséggel gengsztereknek nevezi, majd a beszélgetés végén kölcsönkérhetünk tőle egy körtét a bányászlámpánkba. Némi rendrakás után rögtön kettőt is ad, mert nem árt a tartalék. (Nagyon helyes: egyet lehetett ugyan venni a shopban, amikor még nem vadásztak ránk a biztonságiak, de az a szomorú helyzet, hogy kettőre lesz szükség.) Miután elkészültünk liftezzünk le a C-szintre, amelynek végében Jake bácsi parcelláját találjuk. (Illetve most már a miénk, csak nem tudjuk, hogy miért és mennyit ér.) Kocogjunk a barlang végében levő zöldes telérhez. Figyelmesebb szemlélő az ezzel átellenben levő (vagyis bal oldali) falon már kiszúrhatott egy odarajzolt napraforgót. Napraforgókat már láttunk a Jake bácsival kapcsolatos gyermekkori emlényeinkről szóló videóban, tehát nem nehéz kiötlelni, hogy itt valamit üzeni akar nekünk. Hogy egész pontosan mit is, az akkor derül ki, amikor kicseréljük a bányászlámpában az összetört lámpát, és felveszünk a vállunkra (ha nem lenne még ott). A lámpa fénycsóvjája ugyanis egy kis üreget világít meg, amelyben egy adag Ithaca lapul (lehetőség szerint ezt ne adjuk el), továbbá egy "videókazetta". Miután becsusszantottuk a VDA-ba, azonnal megjelenik Jake bácsi már jól ismert arca. A bevezetőben közli, hogy ha megtaláltuk ezt a kis felvételt, akkor ő már nyilvánvalóan halott. Ez a szomorú esetem azért nem szegi kedvét (most már tulajdonképpen úgyis mindegy neki), és hosszas, kissé érzelgős beszámolót tart nekünk a múltkor, amelynek legfőbb tanúsága, hogy tulajdonképpen nem is igazán bácsikánkat tisztelhetjük benne – sokkal inkább a kedves papát. Nocsak. Ennek öröme sétáljunk vissza a lifthez, fel az A-szintre, és ki a kerengőre. Most kivételesen nem a másik lifthez megyünk, hanem a kerengő harmadik sarkába, a zöld hordókhöz. Menet közben furcsa emlényeink lesznek: a ládákon ugyanolyan cikázó árnyak jelennek meg, mint amilyenek elől Jake bácsi (azaz: papa) menekült az introban...

A hordók mögötti acélajtó mérgesen hirdeti, hogy "Idegeneknek tilos a bemenet!" Ha eddig fittyet hánytunk volna erre a felszólításra, akkor szomorúan konstatálhattuk, hogy a mögöttes levő folyosóban teljes sötétség honol. Most viszont bányászlámpánkkal át tudunk vergődni rajta. (Mellesleg nagyon szépen van megcsinálva, ahogy a fényugár arra vetődik, amerre a pointert mozgatjuk. Egy lépés előre, és DURR! – ez a körte ezt a pillanatot választotta az elfüstölésre. Szerencsére Gilly adott egy tartalékot is, amivel már elvergődhetünk a folyosó végén levő lifthez, amelyben vidám mozgalmi graffitik fogadják az

erre vetődőket: "Temessünk el minden cepheidet!" A gomb megnyomására kiderül, hogy a felvonó pillanatnyilag üzemen kívül van. A hiba oka a nyomógomb feletti, Sito feliratú kapcsolószekrényben keresendő, aminek felé a kulcskártyánkkaltudjuk kinyitni. A mindenre rákattintó játékos nyilván már a többi liftheben is megtalálta ezeket, tehát rögtön látja, hogy mi a probléma: elfüstölt egy vezeték benne. Most tehát egy kis szerelés következik: először is tegyük be a rézdrótot a táblába (még a lézerfűrészről vettük magunkhoz a játék elején). Ez még kevés lesz, tehát további drótok után kell néznünk. Ideális választás lesz a bányászati szektor belépőjének a lánc, amelyeta medálról a csipesszel tudunk elválasztani a medáltól. (Nem a bányászati célokat szolgáló harapofogóval, hanem a hosszúkás, csavarhúzóra emlékeztető cuccal, aminek kis csipesz van a végén.) A maradék drót pont elég a maradék részre, így a lift máris üzemképes és mi a gomb megnyomása után már szárnyalhatunk is vele felfelé. A liftből kilépve a bal oldalon már megint egy rakás őcskavasat találunk, de ebben azért érdemes lesz egy kicsit turkálni: közelebb lépve ugyanis egy dobozkát találunk a halom tetején, amelyből egy pár divatos csizma kerül elő. Ezt akár rögtön fel is húzhatjuk a lábunkra, hogy csinosak legyünk, ha esetleg találkozánk valakivel itt a világ végén. Mitadisten, két helyszínnel odébb találkozunk is: egy csillogó lila állatka trapol elénk hörögve. Úgy fest, mint egy mellső lábaira ereszkedett Tyrannosaurus Rex. Pont olyan az állkapcsa is, és pont úgy is tesz, mint a nevezett hüllő: minden mozgó dolgot megész, ami a közelébe kerül. (Hasonlóval már találkozhattak az állalkozó kedvű játékosok, akik Gilly bányáját rejtő folyosón nagy bátran tovább akartak csörtetni – nyugodjanak békében!) A csillogó színt az az egyszerű tény okozza, hogy az állat valamilyen üveges kristályból épül fel. Testének struktúráját igen alaposan átrendezi a kézi sziréna, amit a bárban loptunk a pulton szunyókáló részeg övéről: a sívító hang azonnal apró darabokra töri a morcos állatkát. Tovább lépkedve újabb lénybe botlunk, de most már a jóval kedvesebb kategóriából. Londie, a fiatal cepheid srác méregeti szomorúan a barlangot: a hely valamikor gyönyörű volt, Jacob bácsi (illetve papa – kicsit nehéz megszokni ezeket az új rokoni kapcsolatokat) szerint pont úgy nézett ki, mint egy földi napkelte. Addig, amíg meg nem érkeztek a bányászok és mindent tönkre nem tettek... Londieval két fontos dologról is beszélhetünk. Elsőként arról, hogy Jacob bácsival volt egy cepheid is, amikor meghalt. Londie hallott erről, de mivel a cepheideknek semmi okuk nincs megölni a bányászokat, különösen nem Jacobot, akit Londie anyja, a cepheidek királynője is jó barátjuknak tartott. Az a bizonyos cepheid nemhogy nem a Luna Crystárol jött, hanem SEHONNAN. Na, ez elég talányosan hangzik. Londie gyermek





egyébként meglehetősen világvége hangulatban van: siratja hazája jövő-vendő végét, de már úgyis túl késő mindenre. Jacob felajánlja, hogy tudna segíteni a cepheideken. Janos irodájában olvastunk egy titkos dokumentumot a cepheidek oxigénérzékenységről, amit most érdekes a VDA-ban ismét áttanulmányozni. A Luna Crystán "valakik" folyamatosan jóval túladagolják az emberek által igényelt oxigént, amely a cepheidekre borzasztó hatással van: olyan letargikus állapotba kerülnek, mint a Hörr-2 kábítószer élvezői, és engedelmes barmokként halálra lehet őket dolgoztatni a bányákban – nagyobb túladagolásnál pedig természetesen szép lassan meghalnak. Jake úgy véli, hogy ha hatástalanítani tudná az oxigéngenerátorokat, akkor megszüntethetné a cepheidek kábóságát. Erre Londie felhívja a figyelmét egy közelben levő romos generátorra, amellyel ugyan nem tudunk semmit hatástalanítani, viszont találunk mellette egy szép csavarkulcsot. A VDA-n levő jelentésben egyébként megtaláljuk a Luna Crysta szellőzőrendszerének tervrajzát is, amiből kiderül, hogy milyen sorrendben kell majd hatástalanítanunk a generátorokat.

(Mellesleg a romos generátor mellett van egy új fénykapu is, amelyet most momentan nem látunk, mert a derék programozók úgy intézték, hogy pont mostanra múlt el a legutóbbi adag lthaca hatása. Ezen keresztül egy hatalmas sziklabarlangba jutunk, majd onnan némi ténfergés és egy újabb lthaca fogyasztásával egy másik fénykapun meglátogathatjuk a cepheidek királynőjét.)

Az első generátor a második szinten van, abban a beugróban, ahol Jacob papa megmurdelt. Ezt már használtuk párszor, az A-szintre vivő lift melletti fénykapu vezet oda. Sétálunk tehát vissza a megjavított lifthez, végig a sötét folyosón, majd a kerengő végére. Az A-lift aijtája mellett természetesen most már nem látjuk a fénykaput, így előbb meg kell ennünk a Jacob papa rejtékhelyén levő lthacát. A fénykapuból kilépve lépünk közelebb a masinához, majd amikor bejött a kezelőpanelje, a csavarkulccsal fordítsuk el az oxigén felirátú piros anyát. Azonnal megszólal az oxigénszint csökkenését jelző vészriadó. Utazzunk vissza a fénykapun az A-lifthez.

A következő generátor viszonylag közel van. Menjünk ki a folyosón a kerengőre, és az első elágazásban már meg is találjuk (oxigénscap elzár). Menjünk át a túl oldali lifthez, és a vele a szemközti falon nyíló fénykapun átlépve már meg is találtuk a harmadik generátort. (Ez egyébként a D-szint, a saját bányánk alatt, szóval jöhettünk volna lifttel is, csak erre rövidebb volt.) Az oxigén elzárása után, azért még érdemes körülnézni: a generátorral szemben egy érdekes alakú fehér ásványra (Monosoa) lelünk, amire a későbbiekben még szükség lesz. Szabadon választott, hogy a fénykapun lépünk-e vissza, vagy liftezzünk. Javasolt az előbbi,

mert közvetlenül mellette, a kerengő végében nyíló aijtónál lesz dolgunk. Itt ugye a folyosót egy acélajtó zárja el, de ezt az akadályt a pákával villámgyorsan elháríthatjuk, a folyosó végében pedig már vár bennünket az utolsó generátor. Miután ezt is hatástalanítottuk, a folyosón visszafelé sétálva egy résen lepillanthatunk egy bányába, ahol néhány cepheid dolgozik egykedvűen egy biztonsági őrzete alatt. Az egyikükön gyorsan kitörnek az oxigénelvonás tünetei: eldobja a bányászbigyúját, és az őr unszólására sem hajlandó visszatérni a munkához, mire az minden teketóriázás nélkül lelövi. Az őrt meg a szomszédos cepheid pirítja meg a következő pillanatban, a csapat elveszi tőle a fegyverét, és gyorsan elszelnek. Hurrá, kitört a dicsőséges forradalom!

Kocogjunk ki a folyosóról, majd be a lifthez, és liftezzünk le arra a szintre, ahol az imént látott események lejátszódtak. A földön találunk némi új ásványt, amit a Sziklazsaru Rhesamiteként azonosít, megfordulva pedig egy földön heverő bányász szemüveget. Ahogy visszafelé sétálunk az ajtó felé, O'Keale koma kiszúr minket az utolsó generátor melletti hasadékból, és vad ordítással riadót fúj. Vissza a lifthez, fel a kerengőre, majd át az A-lifthez.

Liftezzünk le a B-szintre, ahol a Gilly parcellája utáni helyszínen egy újabb kristályállatba botlunk, de erre is igen jó hatással van a sziréna. Tovább baktatva egy lávafolyam zárja el az utat, de a csizmát viselve nyugodtan átsétálhatunk rajta, mert szemlátomást hőálló. Nemsokára egy alant elterülő fémépülethez érkezünk, amelyhez a sziklafal jobb oldalán tudunk leereszkedni...

Na és most következnek a távolról sem happy end. A múltkori számban ugyebár megígértem, hogy most kiderítjük mennyit ér Jake apu bányája, és ez majdnem sikerült is: úgy kábé még húsz percnyi játék van előttünk (ráadásul természetesen a legizgalmasabb rész), de itt közbeszólt a technika ördöge: amint a fémépület oldalán levő hasítékon bepillantunk, a megkötözött Kitet kellene látnunk, akit O'Keale tart itt fogva, és majd a későbbiekben ki kellene szabadítanunk – azért csak "kellene", mert itt közbeszólt a technika ördöge: a CD úgy látszik elfáradt a második végigjátszásra, és amikor a videót kellene töltenie, egyszerűen lefagy (ez nem programhiba, mert egyszer már leadta). Kipróbáltam három különböző gépen, lemásoltam és vidám dalokat énekeltem neki – de mindig ugyanezt produkálta. A CD-t visszaküldtem a Southpeaknek kicserélésre, de így nem tudom folytatni a leírást, mert kéthavi emlékezetem már egy kicsit hézagos és biztos kifejejtenék valamit. Annyit tudok ígérni, hogy ha a csere időben megérkezik, akkor legközelebb befejezzük a dolgot, ha nem – hát akkor sok sikert kívánok a végjátékhoz. Ha valaki esetleg elakadna, akkor levélben vagy e-mailben szívesen segítek neki, ha éppen tudok.

CSITT!

SPORTS CAR GT

A főmenüben írjuk be: **ISI-CHEESEMAN** Ezzel kapcsoljuk be a családi lehetőséget. Ha ezt megtettük, utána az alábbiakkal pörgethetjük fel az eseményeket:

ISI-PLAGUE - GT3 versenyzóstály
ISI-TBONE - az összes pálya választható és az összes kocsi megvásárolható
ISI-AARDVARK - pénz gyűjtése
ISI-CORSICA - a kocsi valamennyi alkatrésze maximumra lesz tunigolva
ISI-DELICATE - "KittyCat" Mód

CSITT!

JAZZ JACK-RABBIT 2: THE SECRET FILES

A csalókkódotk játék közben lehet bevinni:
JJGOD - isten mód
JJINV - isten mód
JJGUNS - az összes fegyver
JJAMMO - maximális lőszer
JJRUSH - sérthetetlen
JJFLY - Helikopterrel
JJK - önmegsemmisítés
JJSHIELD - energiapajzs
JJNEXT - szintugrás
JJLIGHT - teljes fényesség
JJBIRD - madár segítségül hívása
JJCOINS - érmék szerzése
JJGEMS - drágakövek szerzése
JJENDING - visszatérés a főmenübe
JJQ - kilépés a játékból
JJMORPH - Spazzá változás, újból beírások madárrá változás, aztán békává változás, és végül visszatérés Jazzhez
JJNXT - Szintugrás

addig ilyen begyepesedett dolgokkal kelljen bibelődi, mint holmi nulla. Egyébként is: ha sokat szívózik, majd jól eltöröljük, aztán megnézheti magát. De most már aztán ne halljak többet a 4-ről meg a 6-ról!

Nézünk valami más, izgalmas témát! A hónap legérdekesebb kérdésén minden bizonnyal az alábbi levélíróknak tette fel. Akik nem dőltek be a Csevegő elején éktelenkedő vádaskodásoknak, azok elhihetik nekem, hogy a nagy művet TELJES terjedelmében bocsátom a kifinomult ízlésű olvasó elé:

Hi CoVboy! Nagyon frankó az újság, csak kevés dolog van róla Martina Hingisről. Ez miért van?!

Üdv: cad

Kösz, hogy felhívtad erre az égbekiáltó hiányosságra a figyelmet, ez tényleg közérdekű téma. Szerintem ez Martin részortija lenne (elvégre az ő druszája), de

sát úgy húsz oldalban. Válaszom tehát: 028-26 N / 049-42 E. Igaz, hogy ezt a koordinátát most néztem le egy Fleet Command-képről – de hátha van ott valami az Ultima 7-ben is! A jószándék megvolt. Felhívnam a tisztelt publikum figyelmét arra, hogy jeles elődöm, Zolee apó a '96/12 számban csinált egy összevont alfabetikus listát az addigi 576-okban megjelent cuccokról. Jeltelen utóda ezt évről-évre megújuló hagyományá tette, csak januári dátummal, hogy az előző év összes viselt dolga megtalálható legyen benne. Fent nevezett két úr nem azért követte el ezeket, mert üres perceikben imádják begépelni a "Háborús és békét" – sokkal inkább azért, hogy az információhiányban szenvedő olvasó, azonnal, hogynemondjam: "interaktívica" értesülhessen hogy mit hol talál. Volt pedig ezen cselekedet háttérben azon hátsó

gondolat, hogy ne őket szórakoztassák hasonló kívánságokkal, hisz az ő dolguk az, hogy az új éves listákba kerülők előállításán munkálkodjanak.

Most pedig jöhet a TESZT DRIVE 6. ismeretítője

Helló TehenÉSZI!!

A sablonszövegeket, úgymint "már régóta akartam írni, de még csak most vettem rá magam..., jó az újság..., kell/nem kell CD..., oldalszám..., blabla" most gondold ide.

Olvasom a Csevegőben, hogy mindenki tesztekért rinyál. Gondolom azért nem csináltad még ezt meg, mert nincs ötleted, hogy miként fog hozzá. Gondoltam, megszánlak és írok neked egy mintapéldányt, hogy milyen kérdéseket kellene feltenni, szerintem a kérdésekre TE magad is válaszolhatnál a nyilvánosság (Csevi) előtt, de légy szíves ne próbáld magad jobb színben feltüntetni, mint amilyen vagy!

1. kérdés: Kedvenc söröd márkája (ha betesz a Csevice, küldök neked belőle egy rekesszel)

(Nicsak, ez egy egész érdekes teszt. Beszállok. Gösser. DAB. Löwenbrau. Kronenbourg. Kaiser. Most így hirtelen nem tudtam eldönteni, küldjél mindegyikből egy-egy rekesszel és akkor egy végső kóstoló keretében eldöntöm. Ha más nem, hát magamat.)

2. kérdés: Kedvenc cigid márkája (ha betesz a Csevice, küldök neked egy kartonnal)

(A másé. Küldjél mindenki másébol egy-egy kartonnal. Maximum átmegegyk dohánynyagyerbe, ha kicsit nagy lesz a kukuc.)

3. kérdés: Kedvenc focicsapatod (ha NEM TESZEL BE A CSEVICE, elküldöm hozzád a legkeményebb ellendrukkert.)

(FC Barcelona. A magyart nyilván nem kell mondani.)

4. kérdés: Kedvenc nő szereplő az ES-MERALDÁból (ha betesz a Csevice, akkor elküldöm neked)

(Lady Pampers, a reklámból. Kicsit ugyan még fiatalka, de én tudok várni.)

5. kérdés: Miért nem jut eszembe több kérdés??? (most már remélem betesz a Csevice)

(Ez kérdéses.)

Remélem jól fogsz szórakozni a válaszadásnál, nézzél sok eszmeráldát éljen lúszói malaver és végül, de nem utolsó sorban az 576, és végül, de utolsó sorban TE!!! :))

Üdv.: Letiszia Kalderon alias Matthew P. (gyk: Mettyú Pí)

Legalább valami értékelőt vagy valamit azért nyomhattál volna! Most honnan tudjam, hogy holnap vagy holnapután következik be változás a szerelmi életemben, illetve a Mars avagy a Jupiter az uralkodó bolygóm?! Mindegy. Jók ezek a tesztek, de ha valaki még egy ilyet érteszel küldeni a Baywatchból, Melrose Place-ből vagy a Dinasztiból, annak lenyomom a torkán a komplett Esmeralda forgatókönyvet. Vagy ráuszítom Lenke néni. Evezünk egy kicsit normálisabb vizekre.

Csumi Covboy!

Na már régóta veszem a lapotokat, sőt szerintem az összes szám megvan. Nagyon érdekes változásokon estünk túl, de valahogy mindig a ti újságotokat vettem. (nem tom miért?!) Ez most tökmindegy, csak az a lényeg, hogy csomó embernek elege van a sok panaszkodó hörcsög leveleiből, hogy ez kell, meg az kell, de inkább a többség szerint legyen az újság 170 oldalas 70cd, amiből 20 eredeti, és mindezt persz tök ingyen – ez nevétséges.

Szerintem amit felraknátok a cd-re az internetes anyag lenne, és mostanában már szinte mindenki szabadon vándorolhat a hálón.

Ja, még valamikor azt írtátok, hogy a 199x-es FORMULA 1-es idény jogait az EA vette meg. És most pedig azt látom, hogy az EIDOS fog kiadni valami hasonló cuccot. Mert ugyebár tök régóta jelent meg normális F1-es játék PC-n.

(A licencjogok ugyanúgy -tól -ig szólnak, mint mondjuk az albérlet vagy a telefonszámla. Idén nyárig még az Eidosé volt a jog, szóval nem történt tévedés. A hivatalos kiegészítő ismertetőjét egyébként a következő számunkban már olvashatod.)

Végül, de nem utolsó sorban lenne egy kérdésem avval kapcsolatban, hogy ha valaki(ÉN)nyomul egy mezei Voodoo 1-es (Monster) kártyával, és szeretne venni (apa nem szeretne—:) egy Voodoo2-est vagy Voodoo 3-ast, az gyorsaságbeli különbséget fog észrevenni vagy a kép szebb is lesz. Mert eddig nem szaggatott játéka a gépen (majd fog) és feleslegesen venni egy 3dfx-es másodig vagy harmadik generációs kártyát az luxus.

Ezt a kérdést nem értem, ugyanis rögtön magában foglalja a választ is.

És uccsó : Azt vettem észre hogy más újságnál dolgozók is RIVA TNT kártyával nyomolnak, miért?

Nézz rá ugyanarra játékra, ami támogatja mindkettőt, és rögtön látni fogod.

Szerinted ez jobb? Ja. Csak a RIVA-ért nem rajong minden játék.

GLOBE (előfizető)

UI: Jó lenne egy kérdőív.

Itt volt egy, kicsivel előbb. Újabb érde-

kes találós kérdés jön:

Szia 576KByte Szerkesztőség!

Azt szeretném tőletek alásan megkérdezni, hogy mennyi kb. havonta az olvasóitok száma. Egyébként tők jó az.

Fáradozásaitokat előre is köszönöm.

U.i.: Nem kell CD! Peti =

Na most az attól függ, hogy ki kérdezi: ha egy marketinges, mert hirdetni akar, akkor úgy kábé 15 millióra saccolom. Ha csak úgy valaki, akkor viszont fogalmam nincs, lévén egy eladott példány nyilván nem csak egy ember olvas el.

Most megint az Internet egyik bájos vonását taglaló levélke következik, amelyből kiderül, hogy fénymásolatok készültek belőlem:

Üdvözlöm :))

Na szóval: ezt a címet, ha megkukkantánád: «IV HYPERLINK "http://in»

(Jó ez így, nem reklámozunk a vicc kedvéért Internetes site-ot sem.)

Ezen a címen egy állítólagos CoVboy írásait találok. Kérdésem: az a CoVboy te vagy-e? NEEEEE!! Te nem lehetsz!!! Te normális vagy! (kivéve, hogy Fradi-drukker vagy). bye BickAdder

Óh, nem tudom, hogy hogyan sikerült ennyire félreismerned, de a Fradival ne szórakozz, mert megmondalak a "társadalmi elnök urának"! Mindenesetre elballagtam az adott helyre, ami tényleg igen mókás silő. Aki nem tudná, hogy miről van szó, annak röviden vázolniám. Adva volt egy Internetes újság (ne említsünk neveket), ahonnan elballagott pár figura, és azt találták ki az új "nyerő" ötletnek, hogy csinálnak egy olyan site-ot, ami úgy működik, mint az IRC, csak e-maillal. Fel van dobva egy rakás téma, és akinek van kedve, az hozzászól egy e-mailben. Minden hozzászólás fennmarad az oldalon, és bárki elolvashatja az összeset, és ahhoz is hozzászólhat. Egy téma megvitatásának roppant célszerű és demokratikus módja – LENNE, ha az ember megválogathatná a vitapartnereit.

Ebben a formában kábé úgy fest, mint egy viking falu főtere, ahol mindenki a maga igazát ordította (illetve a vikingeknél sokkal demokratikusabb volt a helyzet, mert ott fennállt annak a veszélye, hogy a túl csúnyákat ordibáló egyedeket alkalmasint jól fejbeverik valami súlyos csatabárdal). A kérdésedre válaszolva: nem, nem én írogatok ide. Mellesleg az itteni egyedek nagy többsége CoVboynak nevezi egymást. Igen szórakoztató társaság. Az egyik meg is magyarázta, hogy amikor én eljöttem a CoV című újságtól, a CoVboy név "copyrightja" közös meg egyezséssel ottharadt és azt most bárki használhatja. Na hiszen! A polgári nevem sem világszabadalom, de azért nem rajonganék érte, ha mondjuk a T.J. így szignózná valamely hitelkérelmét. Valaki egyébként tényleg járt ott, aki ismerhetett engem, mert volt egy ilyen beszélés, hogy "Hát Lákusz azért nem hittem volna, hogy te tök ingyen nekiállsz csinálni egy ilyen aztal!" Ezen a néven csak nagyon kevesen szólítanak, és valami azt súgja, hogy egyébiránt is ismerhet az illető. Mindegy érezzék jól magukat, úgyse tudok velük mit csinálni, akkor meg minek foglalkozzak velük. Hopp, viszont elfogyott a hasáb: csókol mindenkit CoVboy von Lapos, akinek most szaladnia kell, mert kész van az újság, csinálnia kell a nyári számat, és egyébként is várják a pontyok!



a mostani Konzolban már írt Anna Kurnyikovárról. Szó se róla, az sem rossz, különösen a neve. (Már mint az Anna). Ígyekszem megemberelni magam én is, és a nyári számban kanyarítok pár oldalt a zsáneremhez közelebb álló Gabriela Szabadinniről.

De azért volt helytelen kérdés is:

Csá tehenész legény!

Help!!!! Most nem fogom kikeresni az újságból, hogy melyikőtök szokott szerep-játékokkal foglalkozni. Ezt, légy szíves, intézd el te! Na, szóval a kérdésem: mit kell az Ultima VII-ben mondani Trinsic polgármesterének, hogy megadja a jelszót? Csak a földrajzi értékek kellene, a többit már kiderítettem. Előre is thanks!

Adios, Varga Ákos

Dear muchacho! Ezt a játékot úgy négy évvel ezelőtt láttam utoljára, mikor is egy másik újságnál voltam postamadár, meg még ami kellett. Akkor se én játszottam vele, hanem valami fanatikus, aki úgy fél év alatt le is írta a megoldá-

TRANS-AM *elektrik*

Számítástechnika és Multimédia

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

Rádiótelefon: 06-209-344-391

Http ://www.trans-am.hu

Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig

Telefon / Fax: 364-05-79 és 251-79-16

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

Email: info@trans-am.hu

Szervíz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

Diákoknak 2% kedvezmény!!!

14" LICOM SVGA 3 év garancia	24.400,-
17" LICOM SVGA 3 év garancia	52.000,-
Creative 36x IDE CD drive	9.200,-
1.7 Gb Seagate winchester	16.000,-
4.3 Gb Quantum winchester	22.800,-
6.4 Gb Quantum winchester	26.400,-
Pentium II ACORP Celeronhoz	11.440,-
Pentium II Abit BH6 BX / ATX	20.400,-
Pentium II 333A Intel Celeron CPU	15.960,-
Pentium II 366A Intel Celeron CPU	17.200,-
Matrox G-200 AGP 8Mb SD RAM	16.400,-
Sound Blaster 128 PCI oem	9.600,-
Trans-Am Devil PII Celeron:	105.600,-
Pentium II alaplap, PII 333A Celeron, 32 SD, 4.3 Gb Q HDD,	
1.44 FDD, Mini tor., S3 4Mb AGP, 36x CD drive, hangkártya, 14" SVGA, 105g klav.	
Trans-Am használt Pentium:	46.400,-
Pentium/100, 8MB, 270 HDD, 1.44 FDD, baby ház, 2MB PCI VGA,	
14" digitális monitor	
Canon B1 10 SX használt/3hó garancia	12.000,-

HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról!

Teljeskörű szerzőszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Hívjon, alkudjon és vásároljon!

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

STAR WARS



SEGÍTSETEK!

Nagy bajban vagyunk!

Még mindig hiányzik néhány figura leendő bombasztikus Star Wars kirakatunkból illetve gyűjteményünkől. Ha felismered a képen látható figurákat, és megvannak neked, megvesszük vagy elcseréljük őket. Hívjátok a 3-49-48-47-es számot! **SOS! SOS! SOS!**



BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

Midi ATX, Epox VIA MVP3-G alaplap, AMD K62-350MHz, 64MB/100SDRAM, 1.44MB FDD, Q4.3GB CR-A HDD, ATI RAGE PRO II-C 8MB AGP VGA kártya, Belinea 15" monitor /3 év gar./, 32xCD-ROM, SB64PCI hangkártya, 105 gombos bill., egér

129.900,- +25% Áfa

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk!

Javítás, tanácsadás.

OTP részletfizetési lehetőség!
Viszonteladókát is kiszolgálunk!

Tel./Fax: 341-5343,
06-20 9264-507

Faxbank: 2333666/1607#
E-mail: balati@ahol.com
www.balati.hu

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig



VISSZA A MÚLTBA!

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

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



1999 Április 16.-tól az 576 KByte 1990-1997-es régi számai akciós áron, egységesen 100.-FT/DB (+ postaköltség*) boltjainkban megvásárolhatók vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	63.-	21	404.-	41	490.-
2	80.-	22	404.-	42	490.-
3	200.-	23	404.-	43	490.-
4	200.-	24	404.-	44	490.-
5	200.-	25	404.-	45	490.-
6	200.-	26	404.-	46	490.-
7	200.-	27	404.-	47	490.-
8	200.-	28	404.-	48	490.-
9	338.-	29	404.-	49	490.-
10	338.-	30	404.-	50	490.-
11	356.-	31	422.-	51	508.-
12	356.-	32	422.-	52	508.-
13	356.-	33	422.-	53	508.-
14	356.-	34	422.-	54	508.-
15	356.-	35	422.-	55	508.-
16	356.-	36	422.-	56	508.-
17	356.-	37	422.-	57	508.-
18	356.-	38	422.-	58	508.-
19	356.-	39	422.-	59	508.-
20	356.-	40	422.-		

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100.-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát.
Fontos! Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

Akciónk a készletek erejéig tart! Az Április 16. előtti rendelésekkel kapcsolatban árreklamációt nem áll módunkban elfogadni!

*** A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.**

576 KByte 1998-1999-es számai eredeti áron (+postaköltség) megrendelhetők illetve megvásárolhatók

98/1	318,-	98/10	398,-
98/2	318,-	98/11	398,-
98/3	318,-	98/12	398,-
98/4	318,-	99/1	398,-
98/5	318,-	99/2	398,-
98/6	318,-	99/3	398,-
98/7-8	576,-	99/4	398,-
98/9	398,-	99/5	398,-

Mint látható, megembereltük magunkat, és végre összehoztunk egy szerény adag toplistát. Egyéni ízlésünknel bátorkodtunk különbséget tenni a nagy öregek és a legfrissebb ifjancok között, összehasonlítási alappal pedig mellékelünk egy angol listát a májusi értékesítési adatok alapján.

ANGOL ELADÁSI LISTA

- 1 CHAMPIONSHIP MANAGER 3
- 2 BALDUR'S GATE: TALES OF...
- 3 ROLLERCOASTER TYCOON
- 4 X-WING ALLIANCE
- 5 CIV: CALL TO POWER
- 6 GTA: LONDON 1969
- 7 TOCA 2 TOURING CARS

FORRÓK ÉS LANGYOSAK

- 1 CIV: CALL TO POWER
- 2 MIDTOWN MADNESS
- 3 HALF LIFE
- 4 TOCA 2
- 5 HEROES OF MIGHT... III
- 6 ALPHA CENTAURI
- 7 FLEET COMMAND
- 8 SILVER
- 9 ROLLERCOASTER TYCOON
- 10 WARZONE 2100

OLDIE, BUT GOLDIE

- 1 CIVILIZATION 1-2.
- 2 QUAKE I-II.
- 3 PANZER GENERAL 1-2.
- 4 DUNGEON KEEPER
- 5 DIABLO
- 6 POPULOUS
- 7 MONKEY ISLAND I-III.
- 8 STARCRAFT
- 9 FIFA-sorozat
- 10 C&C: RED ALERT

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



Következő számunk tartalmából:

- Monkey Hero (PSX)
- Syphon Filter (PSX)
- Rollcage (PSX)
- Constructor (PSX)
- Star Wars Racer (N64)
- Micro Machines 64 (N64)

EGY ÚJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!

AKCIÓS SZELVÉNY
 Akciók aranynál csak ezzel a szelvényrel együtt érvenek el. Egy szelvény több játék vásárlására is jogszerű!

576
 KONZOL



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)

