

A PC-JÁTÉKÖRÜLTEK MAGAZINJA

398,-Ft

Számítástechnikai magazin

576

KByte

XI. évfolyam, 1. szám, 2000. január

QUAKE  
III  
ARENA

URBAN CHAOS

THEME PARK WORLD

CRUSADERS OF  
MIGHT AND MAGIC

PLANESCAPE TORMENT

INDIANA JONES  
AND THE INFERNAL MACHINE

IMPERIUM GALACTICA

SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D É

# CRASH BANDICOOT

2999,- FT/DB



Jet Board Crash Komodo Moe Jet Pack Crash



Coco Bandicoot Dr. Neo Cortex Tiny

# CRASH BANDICOOT

2999,- FT/DB



Deep Dive Crash Dingo Dile High Flying Crash



Dr. N. Gin Wave Rider Coco Dr. N. Tropy

# SPAWN

3999,- FT/DB



Tormentor



Viper King



Mandarin Spawn



Iguantus & Tuskadon



Spawn: The Black Heart



The Necromancer



Pigcop

# DUKE NUKEM

2999,- FT/DB



Battlelord



Duke Nukem



Octabrain



Liquid Snake



Revolver Ocelot



Psycho Mantis

# TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

3999,- FT/DB



Solid Snake



Meryl Silverburgh



Sniper Wolf



Vulcan Raven



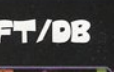
Ninja



Jin Kazama



Nina Williams



Paul Phoenix

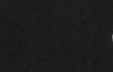


Ling Xiaoyu

3999,- FT/DB



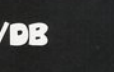
Heihachi Mishima



True Ogre



Evil Jin Kazama



Yoshimitsu

4999,- FT/DB

# QUAKE

2999,- FT/DB



Major



Athene



Iron Maiden



Tank

# NYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!

## MARIOKART 64 3999,- FT/DB



Bowser

Yoshi



Mario



Donkey Kong

Wiz Pig

Diddy Kong

## FINAL FANTASY VII ACTION FIGURES 3999,- FT/DB

S  
q  
u  
a  
i  
r



Tifa Lockhart

Barret Wallace

Aerith Gainsborough

Red XIII

Yuffie Kisaragi

Sephiroth



Collectable Boxed Set 1 11999,-



Collectable Boxed Set 2 11999,-

## STAR WARS EPISODE I 2999,- FT/DB

THE FORCE IS WITH YOU IN ALL THE STAR WARS FIGURES



- 1- Battle Droid, 2- Qui-Gon Jinn, 3- Queen Amidala, 4- Darth Maul, 5- Anakin Skywalker, 6- Padmé Naberrie, 7- Jar Jar Binks, 8- Obi-Wan Kenobi



- 1-2 Watto, 2- Senator Palpatine, 3- Ric Olié, 4- Darth Sidious, 5- C-3PO



- 1- Boss Nass, 2- Ki-Adi Mundi, 3- Chancellor Valorum, 4- Mace Windu, 5- Gargano & Pit Droid

## SPAWN 3999,- FT/DB



Curse of the Spawn 2

Zeus

Hatchet



Jessica Priest & Mr. Obersmith

Medusa

Raenius

## TOMB RAIDER 3999,-



Lara & Tiger 3999,-

Jungle Outfit 5999,-

Wetsuit 5999,-

## RESIDENT EVIL 2 3999,- FT/DB



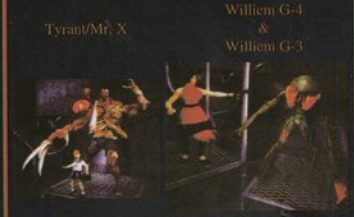
Zombie & Claire Redfield

Licker & Leon S. Kennedy



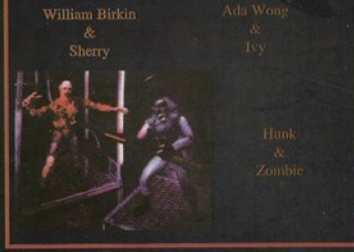
Tyrant/Mr. X

William G-4 & William G-3



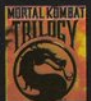
William Birkin & Sherry

Ada Wong & Ivy



Hunk & Zombie

Ami a képes listánkból kimaradt...



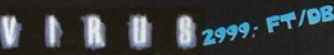
1999,- FT/DB



3999,- FT/DB



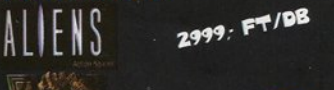
4999,- FT/DB



2999,- FT/DB



2999,- FT/DB



3999,- FT/DB

WILD WILD WEST

# tartalalom

XI. ÉVFOLYAM, 1. SZÁM, 2000. JANUÁR

## 12 FPS-ek Quake-essége

Legyen Quake! - mondá Carmack. És lőn. Ivelt felületekkel, elképesztő grafikával és játékkal. Aki bemelegszik ebbe az Arénába, az csak egy dolgot tehet: lehidál. Viszlát Half-Life, viszlát Unreal, és ti többiek mind - sajnos megint a fater van a topon!



## 28 Parknapok

Na nem olyanok, mint a katonaságnál - annál jóval vidámabbak! A visszatérés a Bullfrog Theme Parkjába azzal fenyeget, hogy többet nem akarunk kijönni belőle.

## 18 Mi a szössz!

- szisszen fel minden Might&Magic-megszállott, ami meglátja, hogy kedvencei hirtelen felindulásból csak átmentek Tomb Raider-nézetbe. Azért olyan tragikus a dolog...



## 22 A lá

Úgy körülbelül így egy színesbőrű L... szisztematikusan véres, kicsit vulg...



<b>HÍREK</b> .....	<b>4</b>
<b>IMPERIUM GALACTICA 2</b> .....	<b>8</b>
<b>QUAKE 3: ARENA</b> .....	<b>12</b>
<b>SWAT 3</b> .....	<b>16</b>
<b>CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC</b> .....	<b>18</b>
<b>INDIANA JONES AND THE</b>	
<b>INFERNAL MACHINE</b> .....	<b>20</b>
<b>URBAN CHAOS</b> .....	<b>22</b>
<b>NBA LIVE 2000</b> .....	<b>24</b>
<b>NHL 2000</b> .....	<b>25</b>
<b>FLANKER 2.0</b> .....	<b>26</b>
<b>THEME PARK WORLD</b> .....	<b>28</b>
<b>PHOENIX</b> .....	<b>30</b>
<b>FORD RACING</b> .....	<b>32</b>
<b>PLANESCAPE TOURNAMENT</b> .....	<b>34</b>
<b>OP ART OF WAR II</b> .....	<b>36</b>
<b>DIPLOMACY</b> .....	<b>38</b>
<b>FATAL ILLUSION</b> .....	<b>39</b>
<b>CINKELT LAPOK</b> .....	<b>40</b>
<b>CSEVEGŐ</b> .....	<b>46</b>

**Laptulajdonos:**

Balogh Zsolt

**Főszerkesztő:**

Kiss László

**Lapterv:**

Molnár Dénes Kovács Ildi

**Nyomdai előkészítés:**

Kismaros Renáta

**Levélígítás:**

Recent Kft

**Nyomás:**

Grafit Pencil Nyomda Budapest

**Kiadja:**

**COMGAME Kft**

1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

**Cím:**

1389 Budapest, Pf. 132.

576kbyte@576.hu

**Terjeszti:**

Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők

**Előfizethető:**

576 KByte (Comgame '576' Kft)

1389 Budapest, Pf: 132.

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

Mivel a világvége az érdeklődés teljes hiánya miatt elmaradt, mi is szép csendben megkezdjük tizenegyedik évfolyamunkat. Eredetileg ezt a bevezetőt teljes egészében annak akartam szentelni, hogy rávilágítsak az alattomosan ránk leselkedő Y3K probléma fenyegető veszélyeire, de rájöttem, hogy ez egy kicsit korai lenne még. (Ráér talán a jövő hónapban is.) Maradnak tehát az újév után szokásos részvétnyilvánítások. Igazán remélem, hogy különösebb károsodások nélkül sikerült átvészelnetek a karácsonyi bejéglimérgézést, a szilveszteri vidámságokat és azok másnap fokozottan jelentkező velejáróit, és most újult erővel vethetitek magatokat a játékegyek közé. Merthogy a karácsonyi piac jóvoltából természetesen hegyekben állnak a játékok (kettőt láttak a Mátrában, hármat a Bükkben, de az egyik már leült), és az ember már megint nem tudja, hogy mihez kapjon először. Meg mit dobáljon ki fájó szívvel, hogy helyet szorítson valami másnak. Szerencsére ez most jelent nálunk utoljára problémát. A Csevegőben majd azt is megmondom, hogy miért. Addig meg olvassatok egy picit.

CoVboy

# megveri a várost

összefoglalni az Urban Chaost, amelyben  
szat azzal kezd a 2000. évet, hogy  
tízálja Union City teljes alvilágát. Kicsit  
s egy "kicsit" jól is néz ki.

## APRÓSÁG

■ Sid Meier atyánk nagy dérel-dúrral beharangozott új játékról annyit lehet tudni, hogy a főszereplő a dinoszauruszok lesznek. A fejlesztés még "kissé" kezdeti stádiumban van: az biztos, hogy stratégiai játék lesz (mást még nem nagyon csinált), de egyelőre arról folytat online elmélkedést a Firaxis honlapján, hogy real-time legyen-e, avagy körökre osztott. Majd tán egy év múlva visszatérünk rá.

■ Az USA Kentucky államában bíróság elé állítanak egy 15 éves legénykét, akit azzal gyanúsítanak, hogy agyonlőtte egy évvel fiatalabb öccsét. Nem tudták megegyezni, hogy éppen ki játszhat a gépen. Hogy melyik játékon sikerült összeveszni, arról nem szól a hír – talán a Redneck Rampage lehetett az értelem szerző.

■ Újabb vidám eposz készült Lovecraft bácsi Cthulhu mítoszából. A horror-elemekkel átlőtt saját szemszögű akciójáték a Dark Corners of the Earth munkacímét viseli, és várhatóan csak a jövő év végére készül el.

■ Még mindig horror: szímmítógépes változat készül az éppen aktuális moziágerőből, a Blair Witch Projectből is. (Itthon a fantázia-dús Idegtelelés néven futtatják a filmkockák fura urai.) A játék az év végére várható, és az már igen reményteljesen hangzik, hogy ugyanarra a grafikai engine-re fog épülni, ami a hasonló stílusú Nocturne-ben hozta ránk a frászt.

■ A Codemasters-fiúk nem kizárólag négyke-rekúre szakosodtak: mint a címe is mutatja, Mike Tyson Boxing névre keresztelt legújabb játéka egy teljesen más sportágba visz bennünket. Arról nem tudni, hogy az ökölvíváson kívül a fiatalok lányok megöröszkoléséért járó büntőbüntetést is belevesszük-e a játékba – de érdekes lenne!

# DRAGONFLIGHT GUNLOK



Sárkányok márpedig vannak – kérdezzétek csak meg Szent Györgyöt! Ha más nem, hát akkor a számítógépes játékokban képviseltetik magukat szép számmal. Többek között e jeles hullók lesznek a főszereplői a Dragonflightnak is. A játék egy Anne McCaffrey nevű hölgy által elkövetett regénysorozaton alapul, amely rövid idő alatt elképesztő népszerűsége telt szert a fantasy-rajongók körében. A könyvek Pern mágiikus világában játszódnak, ahol együtt éldegélnek az emberek a sárkányokkal, sőt, egy szűk kiválasztott rétegük lovagolja is őket. Pern világát mindenféle csúf dolgok fenyegetik, amelyek a 200 évenként rendszeresen visszatérő Vörös Csillagról származnak. Hja, ezekkel az "önkénturalmi jelképekkel" mindig csak a gond van! A fenyegetéssel kizárólag a sárkánylovások tudnak szembeszállni, és a játékban természetesen ilyet fogunk alakítani: D'Kor egy igéretes kezdő, aki idővel szakmájának legjobbjává válik, és a Vörös Csillagon kívül egyéb fenyegetések

kel is elbánnak. A történet öt nagyobb fejezetre osztható, bennük egy rakásnyi kisebb alküldetéssel, melynek teljesítése során a játékos bejárja Pern hatalmas világát, amelyben több mint 200 különböző NPC-be fog belebotlani. A "bejárás" persze ez esetben inkább "berepülés" lesz, lévén D'Kor legfőbb közlekedési eszköze Smanth, hősiünk bronzsárkánya. Az NPC-k közül az RPG-k jó szokása szerint néhányan segítenek majd különböző feladatokban, néhányan meg persze belépkötnék. A történet folyamán természetesen folyamatosan fejlődnek különböző tulajdonságaink, valamint "szociális státuszunk", értve ezalatt Pern társadalmi hierarchiaiban elfoglalt helyünket. A program eleinte a Diablo és társai által használt izometrikus 3D nézetű kamerával készült volna, de a szerzők egy hirtelen ötlettel vezérelve egy saját, teljesen 3D engine-t kreáltak neki, valahogy olyasformán, mint mondjuk a Redgardban. A játék megjelenését a Groller a nyár végére ígéri.



# GUNLOK

Az Alien vs Predator kapcsán méltán elhíresült Rebellion csapata hamarosan újabb cuccal örvendeztetni meg rajongóit. Gunlok című játéka 500 évvel repíti előre a játékost a jövő szokásosan vidám kulisszái közé: az emberiség szép csöndben eltűnik a süllyesztőben, az anarchikus állapotba zuhant Földön pedig különös cyborgok vezette multivállalatok csatáznak a megmaradt nyersanyagkincsek feletti ellenőrzésért. Egy véletlen energiaanomália folytán egy Gunlok nevű robot érdekes mutáción esik keresztül: képes lesz álmodni és hozzákapcsolódni a Földet körülvevő mágius mezőhöz. Egyszer csak azt álmodja, hogy nincsenek a dolgok így rendjén, és nekidurálja magát ama küldetésnek, hogy kiderítse származását, és mellesleg persze péppé verje a cyborgok népes hadait vezető gonosz Skornit. Érdekes egy zagyalék, nemde?



Még érdekesebb, hogy a az AvsP-hoz képest stílus is változott a szerzők: ők akció RPG-nek nevezik a készülő művet, bár ezalatt a kifejezés alatt rendszerint mást szokott érteni a tisztelt közönség. A játékban Gunlok a fő karakter, aki egy max. négy főtől álló csapatot vezet majd a játék 15 küldetésének harcaiba, amelyek egyaránt játszhatók lesznek egy játékosal és kooperatív multiplayerben is. A parti többi tagja az



RPG szabályai szerint fejleszhető tulajdonságokkal és fegyverekkel rendelkezik. Érdekes dolog lesz a kamerakezelés is, amely rendszerint egyfajta izometrikus követő nézetet alkalmaz, de játék közben teljesen szabadon állítható. Kiadja meg nincs, mindenesetre a játékot a fejlesztő még most tavasszal piacra akarja dobni.

## SEARCH AND RESCUE II

Embterőseinket likvidálni mindenképpen szórákzóató, és nem utolsósorban stresszoldó sportág. Vannak viszont olyan emberek, akikben – bármily hihetetlenül is hangzik – alkalmasint olyan játékok iránti igények merülnek fel, amelyben nem a pusztítás a főszerep, hanem épp ellenkezőleg: segíteni akarnak a bajba jutotakon. Nekik készül a Search and Rescue II, amelyben az amerikai Parti Őrség egy HH65 Dolphin mentőhelikopterének a fedélzetén fogunk segítségnyújtatót ellátni. Az igéreték szerint a játék egyfolyó egy tökéletes helikopter szimulátor

lesz, precíz repülési modellel – másfelől viszont az akcióban a helikopter nem tankokat és katonai objektumokat fog szétlőlvölőzni, sokkal inkább pöröl járt emberkéket pecáz ki a tengerből, netán egy égő ház felső emeletéről. A játékot játszhatjuk egyedi igény szerint kialakított küldetésekkel, de indíthatunk akár karriert is, ami véletlenül szerűen generált küldetéseket fog szórni egymás után. Várható megjelenés idén május.

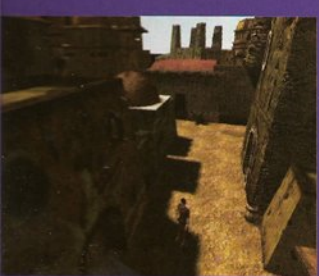


# THE TIME MACHINE

A sci-fi és a fantasy irodalom mindig is rengek ötlettáruhá szolgált a különböző játékefejlesztőknek, ha netán nem a klasszikus sci-fi műveinek, hanem a regények esetleg kimerült volna. A Time Machine új játékában egy igazi klasszikus képi stílusra: H.G. Wells és az Ő Időgépe. A játék igazából nem a könyv cselekményét akarták számítógépre vinni, mindössze az alapötletet csemték el: ennek megfelelően az eredeti történetben csak másodlagos (elbeszélő) szerepet játszó Wells a játék központi figurájává lép elő: a játékos az ő bőrébe bújva röppen előre az időben vagy 800.000 évet. (Igy tehát ez a játék az első "író-szimulátor" is lesz.) A játék kezdése után az időgép sajnálatos módon eltűnik, így tehát az egyik feladat az időgép megtalálása – Wells koma ugyanis szeretne idővel visszatérni a maga kis korába, de nemcsak azért is, mert a hely (pontosabban az idő), ahova került, meglehetősen kellemetlenül néz ki. Állandó "időviharok" tombolnak, amelyekbe a hős bekezdésbe kell vált, és előbb-utóbb el kell jutnia ahhoz a félisténhez, aki egyes-egyik feladatot teljesíteni az idő össze-



szabított szövegedékében – Kronoszhoz. A játék egyik jó szokása, hogy egy-egy grafikus engine-jével egy szép nagy rakás játékot alkotnak – a Time Machine-hoz például egy teljesen új motort írtak. Bár természetesen itt is találkozunk a Cryo-technológiával, melynek segítségével a játék világát már megszokott előre rendelt háttérrel, a grafikai engine támogatásával 3D-környék és dinamikus kamerakezeléssel használják. A feladat egyébként kevésbé a kalandnak, melynek során tárgyakat vizsgálunk/használok, valamint az akciónak, amikor egy-egy páciens szépen elpáholunk. A szerzők többszöri újrajátszhatóságot ígérnek, amelyet azzal a reményteliséggel kívántak elérni, hogy minden egyes szereplőt saját AI irányít, minél inkább különböző helyzetekben különféle reakciókat fognak reagálni, ráadásul eddigi tapasztalásunk függvényében. A játék megjelenése áprilisban várható.

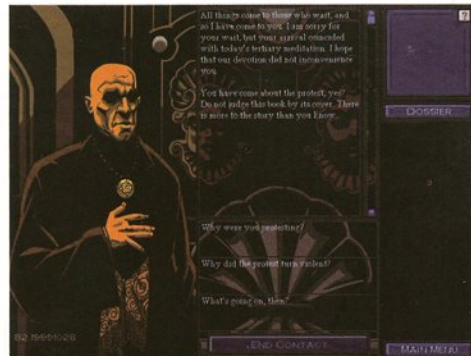


# SHADOWWATCH

A nem túl távoli jövő lesz a színhelye a Red Storm új játéknak, a Shadowwatchnak, amely az X-COM-szerű stratégiák megvalósítását RPG-elemekkel ötvözi, nyakonötvözi az egészet a klasszikus japán anime rajzfilmek stílusával. A történet szerint a világ nemzetjeinek összefogásával nemzetközi őr-állomás épül – illetve csak épülne, mert a tervek kivitelezésénél némi malőrök támadnak. Roger Gordian, az őr-állomásban nagy érdeklődéssel rendelkező milliommós szeretné kideríteni, hogy ugyan ki az őrdög történi. Egy hat specialistából álló csapat indul útnak, hogy kinyomozza az összeesküvést. A játék három nagyobb helyszínen játszódik: Rio de Janeiroban, Hong Kongban, továbbá az egykori Szovjetunió legnagyobb őr-kutatási központjában, Bajkonurbán. Mind a három városban hat-hat pályát járhat be a játékos, akár egyenként, akár egymást követve campaign módban. Összesen 20 küldetés lesz a játékban, az utolsó kettő a fő összecsapás,



amelynek helyszíne (továbbá a játék története) aszerint alakul, hogy hogyan szereplünk az előzőekben. Egy-egy küldetésben különböző feladatok várnak a csapatra: el kell rabolni valakit/valamit, meg kell támadni/védeni valamit, esetleg ki kell szabadítani valakit. A nemzetközi csapat hat tagjának tulajdonságai a játék során folyamatosan fejlődnek, és mindegyik rendelkezik valamilyen speciális képzettséggel: a hongkongi lányka például a keleti harcművészetek mestere, de találunk a csapatban robbantási szakértőt, mesterlövészt és egy orosz hacker is. A Shadowwatch tehát mindenképpen érdekes próbálkozás lesz a maga nemében: egy RPG, amelyben a csapat az X-COM körökre osztott rendszerével zajlanak, olyan látványval, míha egy anime rajzfilmben csüppenünk volna. Mivel a történet az egyes pályákon nyújtott szereplésünkön alakul, a szerzők gyakorlatilag végtelen újrajátszási lehetőséget ígérnek. A Red Storm tavaszra ígéri a játék megjelenését.



# BEETLE CRAZY CUP

Az már egyszer biztos, hogy kevesebb bogaras társaság van, mint a VW Bogárral rendelkezők népes tábora. Pont olyan dilisek, mint az úgynevezett "autójuk". Nyilván az ő szívüket fogja elsősorban megdobogtatni az Infogrames autóversenye, a Beetle Crazy Cup – de nemcsak az övéket, mert a játék már önmagában is impozáns számokkal dicsekedhet. Egyrészt 50 különböző jármű közül választhatunk, amelyek között 17 legendás VW-modell szerepel, többek között a Karmann Ghia és az új Bogár is. A játékban a hagyományos versenyen kívül még négy különböző típust indíthatunk: a Jumpban például rámpákon repkednek a bogarak, a Monsterben éktelen nagy kerekeken gördülnék, míg a Buggy versenyek színhelye természetesen a tengerparti homok. A



szimpla versenyeken kívül lesz egy campaign üzemmód is, amelyben egy gyengécske masinával kezdünk, de a futamgyőzelmekért járó díjakból egyre jobban felturbózzhatjuk kicsi kocscinkat. Nyakunkon van már a megjelenés: február közepén már Bogárba szállhatunk.

## APRÓSÁG

■ Gyászolhat a LucasArts. Január elején ugyanis otthagya a céget Tim Schafer, akinek többek között a Full Throttle-t és a Grim Fandango-t köszönheti a világ. Arról még nincs hír, hogy mihez kezd, de az nagyon valószínű, hogy a továbbiakban sem jegyellenőrként képzeleli el a jövőjét.

■ Egy jó honlapnév egész tűrhető bevétel forrás is lehet. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint annak a kanadai úriembernek az esete, aki nyilvános árverésre bocsátotta a [www.year2000.com](http://www.year2000.com) néven bejegyzett site-ját, és az nem kevesebb, mint 10 millió dollárért kelt el. Ez egyben új rekord is. Lett volna – ha az ajánlattevő nem egy szelthámos. Ugyancsak linknek bizonyult a második és a harmadik helyezett is, így a site-név végül is csak szerény 2.1 millió dollárt hozott. A rekordot egyébként a [www.business.com](http://www.business.com) tartja, amely 7.5 millió dolcsiért talált magának új gazdát. Előrelátó befektetők esetleg már most bejegyeztetnek egy [year3000.com-ot](http://year3000.com-ot) – egyszer talán még sokat fog érni.

■ A Quantic Dreamnél már készült az Omikron: The Nomad Soul folytatását. ■ Rövid idő alatt az Ultima Online-nal vetekedő népszerűségre tett szert az Everquest, és hamarosan a boltokba kerül egy kiemelt kiadású is The Rules of Kunark címmel. ■ Január elején lemondott a Microsoft vezérigazgatói posztjáról a mi jó öreg Bill Gatesünk. Mielőtt még valaki könnyekben törne ki, jeleznék, hogy azért nem ment olyan messzire: egyrészt az igazgatótanácsban megtartotta helyét, másrészt hozzátette magát az új szoftverfejlesztési vezető állás. Vajon hogy fogja pótolni az így kiesett jövedelmét?

## APRÓSÁG

■ A Daikatana promóciós hadjáratához tartozott egy karácsonyi előtti deathmatch-verseny a demóval, aminek győztese Jon Romeroval, a játék tervezőjével is összemérhető az erejét. Meg is verte annak rendje-szerűje szerint a mestert. A teljes játék január végére várható.

■ Folytatódik a sebességi verseny az Intel és az AMD processzorai között. A PIII-733-ra az AMD az Athlon750-esek piacra dobásának előrehozatalával vállalt, mire az Intel úgy döntött, hogy már februárban kihozza a PIII 800-asokat. Tök jó, hogy így hasítanak a procik – csak a játékfejlesztők meg ne tudják, mert kidobhatjuk a karácsonyi ajándékainkat!

■ Hamarosan új kiegészítő várható az Unreal Tournamenthez, amely új pályákat, modelleket és rúnákat fog tartalmazni.

■ Fájdalomtól megtört szívvel tudjuk, hogy hosszan tartó és súlyos betegség (értsd: fejlesztés) után végérvényesen kiszenvetted a Blue Byte Shadowpactje. Megtört szívvel gyászolják a fejlesztő, a kiadó és a stratégiai játékok rajongói.

■ Hasonlóan abbahagyta az Infogrames a Mission: Impossible PC-változatának finanszírozását, pedig PlayStationön és N64-en nem volt különösebben nagy bukás. Talán a nyáron esedékes második rész játékteljesítésére nemcsak ezekre a platformokra jut el.

■ Amit viszont nem hagytak abba, az a Need for Speed 5. A "Porsche-különszámot" az Electronic Arts március közepén jeleníti meg.

■ The Lost Artifact címmel új Tomb Raider-kiegészítő jelenik meg februárban, amely a TR3 eseményeit egészíti ki öt új pályával. Lara többek között egy skót kastélyban és egy franciaországi barlangban kutatja az Elveszett Tártyát.

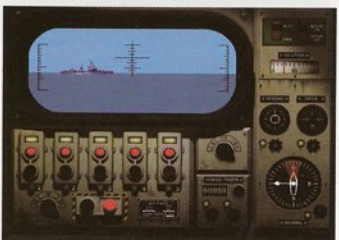
## DESTROYER COMMAND STUNT GP



Huncut egy brigád ez az SSI: a Fighting Steelben a II. világháború tajtékos európai vizein úsztattak bennünket – hamarosan meg azt akarják, hogy csináljuk ezt a Csendes-óceánon is, a japánok ellen, sőt, szerte az egész világon. Ugyan kicsit klónozás szaga van a dolognak, de nem az: a játéknak nemcsak teljesen más a fejlesztője és a kezelőfelülete, de még a taktikai feladat is merőben eltér a Fighting Steelben tapasztaltaktól. A Destroyer Commandban ugyanis kizárólag amerikai rombolókat (a karrierünkben előrehaladva akár egy egész köteléket) fogunk kommandírozni, és klasszikus romboló feladatokat kell ellátnunk: tengeralattjárókat felkutatni, megvédelmezni egy konvoj, a partra szálló tengerészgyalogosokat támogatni, netán éjszakai torpedótámadást intézni egy cirkálórj ellen. Ellenfelünk a japán, a német és az olasz flotta, lesz, amelynek több mint 100 külön-



főle hajóosztálya kap helyet a játékban. A játékot általában a hajóhídról irányítjuk, ahonnan közvetett parancsokat adunk a személyzetnek, de akár személyesen is tiszteitünket tehetjük egy-egy frekvencián helyszínen: a radar/szónár szobájában a közelben levő ellenségek után kutakodhatunk; torpedókat eregethetünk az ellenfél nagyobb hajói felé; mélységi bombákat szórhatunk az odalent ólálkodó tengeralattjárókra; légvédelmi ágyúkkal próbálhatjuk elhárítani a kamikaze pilóták támadását; vagy például a fő üteggel nyithatunk tüzet egy gyengébben páncélozott ellenfélre. Mint már említettük, a jobbára stratégiai Fighting Steellel ellentétben a Destroyer Command sokkal inkább szimulátor, ennek megfelelően a kezelőfelülete is más: a fejlesztő Ultimatum ugyanazt az engine-t használja a játékban, amivel a Silent Hunter II készül. Körülbelül egy időben is fognak megjelenni ősz tájékán.



Minden kicsiny hímnemű gyermek, aki már kezd kilátni a hokedli alól, előbb-utóbb elkezdli nyúzni szüleit egy rádióátváryítású kocsiért. Nincs is annál jobb, mikor nagyit visít a konyhában, mert egy ámokfutó buggy rendet vág a kompótok között. Azoknak, akiknek hozzám hasonlóan nem adatott meg ilyen gyermekkori szórakozás (mert nekik is tankjuk volt), kellemes pót-élmény lesz a Team17 Stunt GP-je, amelynek ilyen autók a főszereplői. A Stunt Car legfőbb jellemzője, hogy halálát és pillanatragasztót megvető bátorsággal szállnak bele a leghajmeresztőbb hajtókanyarokba, hurkokba és spirálokba, és az ugratóknak köszönhetően néha több időt töltenek a levegőben, mint a földön. Márpedig a 24 pályán aztán min-



denféle mulatság előfordul, ami csak egy pályatervezőnek eszébe juthat! Az autók négy kategóriába, azon belül pedig négy osztályba vannak sorolva, és a versenyekben való szereplésünkért kapott díjakból több mint tucatnyi power-



uppal szerelhetjük fel őket. A játékban nyolc különböző stílusú verseny lesz (Challenge, Time Trial, Ghost Car, stb.), amelyeket egy gépen ketten is játszhatnak, de hálózathoz akár egy hatfős társulat is gyűrheti vele az ipart. Hasbroék idén tavaszra ígérnek a Stunt GP megjelenését.

## PACIFIC WARRIORS

A Pacific Warriorsszal az Interactive Vision tulajdonképpen egy igen régi ötletet melegít fel: azokat a játékosokat célozzák meg, akiket a légiharcból a lövöldözés érdekel, nem pedig a repülőgépek élethű szimulációja. Valami hasonlót kínál, mint amit a múlt számban "tesztelt" ACM 1918 – az előzetesek alapján viszont sokkal kevésbé pocskés módon. A játék helyszíne a II. világháború csendes-óceáni hadszíntere, ahol deli jenkai pilótáként szállunk szembe a teljes japán vízi és légi haderevével. Őt nagyobb küldetésben fogunk repülni kü-

lönöző jenkai gépeken. Minden egyes küldetés öt pályára, azon belül pedig három-tíz hullámra van osztva – a hullámok végén rendszerint egy méretesebb főellenséggel. A géppuska kívül még hétféle fegyvert használhatunk, de persze a hasonló játékok mintájára mód van különböző bónuszok (pajzs, dupla lövés, stb.) felvételére. Tisztára olyan, mint az 1942 C-64-en, csak 3D-ben. Megjelenés márciusban.







Talán nem nagy újdonság, ellenben tény: Kelet-Európa ezerrel nyomul a játékprogramok piacán. Az olcsó munkaerő-szindróma kezdeti éveitől ma már minden magára valamit is adó "vadkeleti" ország büszkén lobogtathatja kisebb-nagyobb nemzetközi sikert elért játékeit (ezzel együtt a munkaerő olcsósága mit sem változott). A csehek a Híden és Dangero-usszal, a lengyelék a Mortyrral és a Gorky 17-tel domborítanak, a korábban informatikai körökben leginkább vírusalkról ismert oroszokra a két Rage of Mages, a Bulgáriára pedig a Tzar hívta fel a játékosok figyelmét. Mi eddig az egy szem Imperium Galacticánkkal büszkélkedhettünk – hogy Pelikán elvtársat idézzem: kicsit sárnya volt, kicsit savanyú, de a miénk! A játék szép sikereket aratott: itthon például meglepően jól fogyott a boltokból, nyugatabb-

sebb területeken tűnik, de hát a magyar kiadónak is meg kell élnie valamiből. Játékunk abszolút az első rész nyomdokain halad: adott egy galaxis párszáz lakható bolygóval, és néhány nép, akik elég magas fejlettségi szinten állnak ahhoz, hogy a "két-három-négy-stb.) dudás nem fér meg egy csárdában" nemes elv alapján gyors ütemben egymás kiirtásának kedves ritusába kezdjenek. Amíg azonban kitör a hádélhádd, lesz elég dolgunk: új bolygókat kell felfedeznünk, kolonizálnunk, aztán bázisokat építeni rajta, gondoskodni a lakosságáról, közben fegyverkezni és új találmányokat fejleszteni, kereskedni, kémkedni, és kellően meggyőző módon addig hazudozni jövődőlbeli ellenfeleinknek egymásról, amíg a miénk helyett inkább egymás torkának esnek (utóbbi diplomácia néven jegyzi a tudomány).

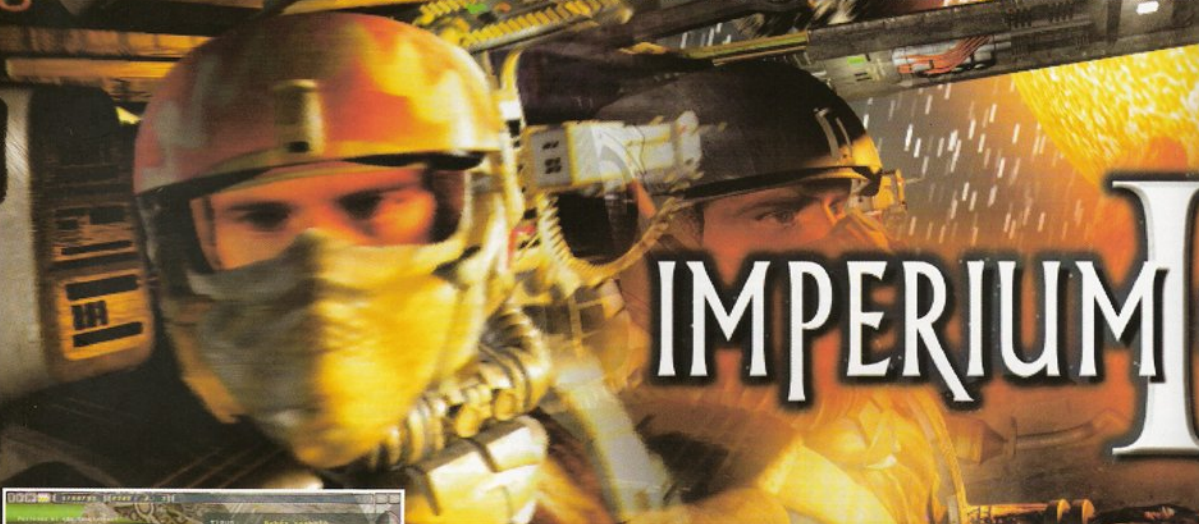
lag felülműjük ellenfeleinket (ami az embereket irányítva szinte adja magát), a győzelem félig már a miénk is. A sztori szerint az emberiség a XXIV. században a halhatatlanság titkát keresi, ennek nyitját pedig négy misztikus kristály felkutatásában látják az okosok – ennek ellenére úgy is megnyerhetjük velük a játékokat, ha mindenféle kristályosdi nélkül simán csak kiseprűzzük a többi fajt az univerzumból. A Kra'henek a Starship Troopers bogaraihoz vagy a Starcraft zergijehez hasonló gonoszcsúnya agresszorok, akik sportból, feszültség-

bérletet használnak – egyszóval életretelő egy banda. Alapelveik több érdekes morális



Várostervezőink felhúzták egy Eiffel-tornyt három erőmű közé

# Galaxis utikalauz hódítóknak



# IMPERIUM



Senki kedvőért nem fékezünk!

ra pedig – ha olyan nagy bestseller nem is lett – egyöntetien dicsérte a sajtó, a PC Gamer egyszer még minden idők száz legjobb játéka közé is beszavazta, ami azért több, mint hízelgő. Száz szónak is az óége: alig több, mint két év fejlesztés után elkészült a Szövetségek alcíműlel azposztofált folytatás. A divatnak megfelelően színes, magyarul beszélő, tetőtől talpig 3D-ben pompázik négy CD-n, és a megjelenés után két-három nappal már lehetett letölteni hozzá az első hibajavító patchet... A magyar bemutató egyébként majdnem két hónappal megelőzte a "világ maradék részét", akik csak január-február táján kapják meg az angolra szinkronizált verziót. Szintén hazai specialitás a deluxe pack névre keresztelt csomag, ami egy plusz posztert és egy falinaptárt tartalmaz mindössze egy ezres felárért – ez ugyan ki-

## HÁROM A KISLÁNY

A Starcraft óta kb. olyan szinten kötelező a stratégiai játékokban a három játszható faj szerepeltetése, mint a divat-fűzenezs-kepek esetében a mágius ötös létszám betartása (lányok esetében ez rejtélyes módon háromra csökken). Az IG2 készítői is tartották magukat a "szabályhoz" – bár nyolcféle fajjal találkozhatunk a játékban, ebből ötöt csak multiplayer csatákban választhatunk. Az egyszemélyes hadjáratban marad nekünk a jó öreg emberi civilizáció, és a sci-fi sablonokból gondos munkával összelopkodott Shinari és Kra'hen birodalom. Az emberek (akik itt a Naprendszerre utalva a Solarian névvel illetik magukat) elsősorban a technikai fejlődésben körözik le a többi fajt, borzasztó gyors (és olcsó) náluk a kutatás, ezáltal nagyon hamar tudnak gyors és ütőképes (ha nem is nagy) flottákat kiállítani. A sok lúd az IG2-ben aránylag ritkán győz disznót: a földi ütközetek sorsa szinte kizárólag az egységük hatótáván múlik, egy gyors flotta birtokában pedig gyakorlatilag mi határozzuk meg, mikor és kivel vívunk ürszatát – így ha technikai-

levezetés és unaloműzés céljából igaznak le galaxisokat. Hangyaboly-szerűen felépülő társadalmuk feje az Istencsászár, akinek első számú alattvalóját, az Imperátort alakítjuk a játékban. A Kra'henek harci stratégiái leginkább egy sáskajárásra emlékeztetnek: mivel elképesztően gyorsan építkeznek (különös tekintettel a harci űrhajókra és tankokra), nem nagyon zavarják őket a csatákban elszenvedett veszteségek, a lassabb technikai fejlődést pusztá izomereből (értsd: számbeli fölényvel) ellensúlyozzák. Mérsékeltén kifinomult habitusukra jellemző, hogy mindenkit kiirtandó ellenségnek tekintenek, így alapból elutasítják a diplomácia, a kereskedelem és kémkedés mindenféle formáját – sebal, legalább tudunk a harcra koncentrálni! Igazán a játék legelején (amikor még nem húzott el nagyon a többi faj technikai) és a végjátékban (amikor már nagyjából sikerült utérni a többieket) erősek, akkor viszont nagyon!

A Shinariak egy másik sci-fi klisé jeles képviselői: ők a háttérből irányító, állandóan sötét konspirációkat és intrikákat szövögető idegenek. Lopnak, hazudnak, csalják az AFÁ-t, és minden bizonnyal hamisított BKV-

kérdést is feszegetnek, például: minek veredni, ha rá is vehetjük ellenségeinket, hogy egymást üssék? Vagy: minek fektessünk energiát és pénzt a kutatásba és fejlesztésbe, ha a találmányokat el is lophatjuk? Hozzáállásukból adódóan a Shinariak saját harci potenciálja egy használt ceruzaelemével vetekszik, a fegyvereket is inkább lopták vagy vásárolták, mintsem hogy kifejlesszék és legyártásuk őket – pénzük bőven van rá, mivel igen ügyes kereskedők. Szívesebben harcolnak diplomáciai csatornákon keresztül, kémek és szabotőrök útján, mint szemtől szemben – meglehetősen visszataszító dolog ellenük küzdeni, velük viszont kissé idegőrlő... A hármas elég markánsan különbözik egy-



A Garmada Armada harmada

másról abba, hogy bár épületeik, találmányaik és fegyvereik ugyanazok, mégis teljesen más játéktípust igényelnek. Szépen kiegyensúlyozottak tünik a triumvirátus, talán csak a Kra'hen oldal tünik túl erősnek a járók végéig – de még a kezelhetőség határain belül. A további fajok között megtaláljuk a villámszerű őrjárák miatt rettegett Antari-  
kat, a gombamódra terjeszkedő Iberon birodalmat, a diplomatáiról ismert Cheblon fajt, valamint az extra gyorsan szaporodó Toulene-  
ket és Godanokat. Az a veszély mondjuk nem nagyon fenyeget, hogy sokat játszanánk velük, mivel kizárólag multiplayerben játszha-

Játék során a legtöbb időt a csillagterképen fogjuk tölteni, ami 3D-s, össze-vissza forgatható-zoomolható, ehhez képest viszont meglepően átlátható és könnyen kezelhető. A saját bolygóink radarjaival lefedett területeket áttetsző pirosban látjuk, ehhez jön még a flottáink által látott kék terület, ezeken kívül viszont vakok vagyunk – érthető hát, hogy a lehető legnagyobb hatótávolságú radarok mihamarabbi beszerzése létkérdés. A térképen látjuk még a radarjaink hatótávolságán belüli saját és ellenséges flottákat, valamint a független kereskedők hajóit. Ha egy új bolygó kerül a látómezőnkbe, lehet műholdat állítani rá, ami információkat nyújt nekünk, de teljesen felesleges, hiszen így is-úgy is el fogjuk foglalni. Ha lakatlan a planéta, küldhetjük a kolonizáló hajót (rosszabb esetben először a kellemetlenül drága

**PIRX  
KAPITÁNY  
VISSZAVÁG**

A harc két szinten zajlik az IG2-ben: vagy az űrben találkozik össze két, egymással szemben nem éppen barátságos érzelmeket tápláló faj flottája, vagy egy bolygó kolóniája kerül ostrom alá. Az űrharc elsőre a Homeworld csatáira emlékeztet: kétségbeesetten forgatjuk-zoomoljuk a játéktérrel, hogy megpróbáljuk átlátni a helyzetünket és kijelölni a feláprándó ellenséget. Szerencsére bármikor megállítható az idő, szóval az irányítás mégsem olyan reménytelen, mint elsőre tünik.



A csillagközi helyzet egyre fokozódik



Bremsi szappanopera IG-módra: Kórház a város szélén, ahol nemsokára kórház lesz (a Medicpótereket ebből a perspektívából nem látni)

# GALACTICA

lök, ott meg mindenki inkább a már bevált, "bizere álló" fajokat fogja használni.

**A GALAXISBAN SO  
MILLIÁRD CSILLAGTÉNY  
KÁR ILYEN KISSÉ EM-  
BERRE ELPAZÁNDANI...**

A három játszható faj három külön sztorit, és kampányt jelent, ezenkívül megtaláljuk a szokásos oktató módot, és egyszerű küldetéseket. Whibbiak száma (tíz) kissé karcsúnak tünik, nem hiszem, hogy nem fért volna több a négy CD-re. Mindenesetre a neten már él a további letölthető küldetések ikonja, lehet reménykedni.



Itt a arc kissé átláthatatlan, viszont tökre 3D!

terroformálásuk kell alávetni a bolygót), és már épül is az új bázis a meghódított sárgolyón. Az építkezés Sim City-szerűen zajlik: vídaman pakolgatjuk egymás mellé a lakóházakat, erőműveket, gyárakat, laborokat és a bázist őrző védelmi épületeket. Erdemes bekapcsolni a civil automata-építkezés opcióját, így a nép különféle sírjai (nincs hol lakni, nincs mit enni, rossz a közbiztonság, nincs elég koscsma) automatikusan orvoslásra kerülnek, nem fenyeget a lázadás réme. Cserébe mindig a lehető legrosszabbkor fogy el a pénzünk az állandó építkezés miatt – de hát valamit valamiért. Kolóniáink működéséhez kellő számú ember, pénz és energia kell. A három "nyersanyag" között egyszerű, ám logikus az összefüggés: minél több az emberünk, annál több a pénzünk (több ember ugye több adót fizet), minél magasabb az adó, annál kisebb a népszaporulat, az energiát termelő erőműveket és fenntartása pedig egyaránt telemeszt pénzt és munkaerőt. Az energiatakarékoság jegyében érdemes alkalmazni a "kapcsolatosok játéka" – egyébként nem túl reális – műfaját: mindig azokat az épületeket bekapcsolva tartani, amelyekre szükség van, a többit átmenetileg kivonni a forgalomból. Szösmötős dolog, de eleinte megéri.

Ellenben látványosnak sem igazán nevezhető a dolog, mert ha olyan közelre zoomolunk, hogy a vadászgépeink mondjuk két milliméternél nagyobbabnak látszanak, az űtközet totálisan átláthatatlanná válik, ha pedig "nagyotából" szemléljük a csatát, akkor mereshetjük a szemünket, hogy melyik egyipixelnyi cirkálót is jelöltük ki célpontul. Nem marad más, mint az állandó ki-be zoomolgatás, ami vérmérséklettel függően idegesítő illetve megszkatható. Ha az egyik fél legalább öt-szörös túlerőben van, nem is kell magát farszantania a harc levezénylésével, a program automatikusan győztesnek nyilvánítja. Az űrharc sarkalatos fontosságú eleme a flottáink sebessége. Ha gyorsabbak vagyunk az ellenségénél, addig bújócskázhatunk velük, amíg csak jölesik, azaz rengeteg időt nyerhetünk a flotta feláprálására (különösen, hogy az időközben kifejlesztett új fegyverek/pajzsok/hajtóművek felszereléséhez le sem kell szállnunk, akár menet közben, az űr közepén leakasztják legényeink a semmiből az X fénynyire innen frissen kitalált legújabb termonukleáris turbódezingtegrátort). A bújócskát összeköthetjük bolygófoglalósdival is, ilyenkor menekülés közben szépen foglalatjuk el az ellen bolygót, és azt a kis időt, amíg visszafoglalja, Dungeon Keepert megszányefítő gonoszágokra használhatjuk (az adók egekbe emelése, önmegsemmisítő berendezés telepítése, az épületek lebontása és jó pénzért értéke-



Tankjaink tesznek a genfi egyezményre: megint egy kórházat találtak meg

gyors Antarik, és a villámszerűen fejlődő embe-  
rek hajlamosak rá): fut előlünk az ellen, mint  
Jelliascs, a gyáva, és bár seregének seregünk  
nyomába', az életben nem érjük utol, viszont  
szinte halljuk a gúnyos kacajt hiábavaló küsz-  
ködésünk eredményeképpen. Ilyenkor csak az  
marad, hogy minden energiánkat a hajtóművek  
fejlesztésébe öljük, kidobáljuk a lassabb hajó-  
kat az üldöző flottából, és pánikszerűen felfegy-  
verezük a bolygóinkat, hogy legalább harc nél-  
kül ne lehessen elfoglalni őket. Shinariknak  
egyéb módszerek is akadnak, például gyorsan  
fejlesztésébe öljük, kidobáljuk a lassabb hajó-  
kat az üldöző flottából, és pánikszerűen felfegy-  
verezük a bolygóinkat, hogy legalább harc nél-  
kül ne lehessen elfoglalni őket. Shinariknak  
egyéb módszerek is akadnak, például gyorsan  
fejlesztésébe öljük, kidobáljuk a lassabb hajó-  
kat az üldöző flottából, és pánikszerűen felfegy-  
verezük a bolygóinkat, hogy legalább harc nél-  
kül ne lehessen elfoglalni őket.

A földi harc a támadó tankjainak és az ost-  
romlott kolóniát védő tankoknak illetve fix  
helyre telepített védelmi egységeinek küzdel-  
méről szól. Itt a tankok hatótávolságán áll és  
bukik minden. Ha már az ellenség lőtávólán kí-  
vülről elkezdhetjük szórni az áldást, nyert  
ügyünk van. Ha nincsenek az ostromlott boly-  
gón tankok, csak védelmi erődök, még köny-

nyebb az életünk: akár egy-két tankkal is nyugodtan nekiállhatunk az invázióknak, csak arra kell ügyelni, hogy az erődök hatótávolságán kívül maradjunk, viszont lövünk szét mindent, amirehöz hozzáférünk, majd vonuljunk vissza. Ezzel mindentelké kockázatot és mellékhatást nélkül okozunk egy csomó bevétel- és termeléskiegészítést, ráadásul ha szerencsénk van, a lakóhely, kaja és szórakozás nélkül maradt lakosságá fel is lázad a bolygó gazdája ellen... Szerencsére az AI nem játssza ezt a trükköt, kizárólag a vé-

gyazunk: a többiek hajlamosak összefogni ellenünk, ha túl nagy az arcunk!

## TALÁLTMÁNYOK ÉS FELTALÁLÓN

Az eddigiek alapján az IG2 egy "mezei" harci stratégia is lehetne, de itt többről van szó, ez a plusz pedig a már többször kulcsfontosságú pontként említett kutatás és technikai fejlődés. A jó öreg Civilizációon óta minden birodalom-építő játék egyik alapköve, hogy a boldoguláshoz jó néhány tucatnyi találmányt kelljen kifejlesztene-

ség szórakoztatására – megéri, mert ezek től jobb kedvre derülnek, és nem sírnak annyira a magas adók miatt.

A rendelkezésünkre álló szerkenyűkből magunk barkácsolhatunk össze új űrhajókat és tankokat, az egyrészt jófópa, másrészt igen hasznos dolog. Teljesen a saját igényeinkre és pénzügyi helyzetünkre optimalizálhatjuk a hadseregünket, például gyárthatunk a TIE Fighter vagy a Trabant mintájára olcsón, az nagy tömegben haragtengye gépeket, vagy ha már nem tudjuk hová tenni a pénzt, az utolsó fűnyírógépre is nehéz lézerárnyukat és napalm-bombákat agghatunk. A dolognak ott van igazán értelme, hogy a régebbi hajóinkat

kedés meglepő hatékonysága mellett egyben kockázatos játék is: ha valahol lebukik egy ügynökünk, lőttek a jó diplomáciai kapcsolatnak, súlyosabb esetben várhatjuk a hadüzenetet. Ezel együtt érdemes a kémkedésre "gyúrni": néhány magyazintú ügynök rövid úton vérszenes meggyengíthet egy ragyogóan prosperáló birodalmat. A "sárkány ellen sárkányfű" esetét elkerülendő, ha szaporodnak a gyanús jelek, tartsunk sűrűn razzliákat!

A diplomácia a kémkedés legális formája: ugyanúgy információkat és anyagi javakat szerezhetünk aránylag békés úton. Nem árt, ha minél több fajjal szövetségben vagyunk, hiszen egyszét nem kell tartanunk



Fejtssem meg a háromszög titkát? J6. Valamelyik kereskedelmi televízió korhatárosnak nyilvánította az IG2-t. Vagy esetleg valaki kirakott egy elakadásjelzőt az Androméda 3 mellé és most várja a mentést

delmi egységeinket támadja – ebből adódik, hogy a kolóniáinkat a józan ész minden figyelmeztetése ellenére nem körülvenni érdemes erődökkel, hanem azokat a "város" közepére építeni. Így az inváziós sereg helytelen az épületeink közti kis utcácskákon libasorban közlekedni, kiváló célpontot nyújtva a védelmi ágyúknak, akik így három-négyszeres túlerővel is vidáman végeznek. Persze magasabb technikai szinten, amikor már légi csapások és az atmoszférába merészkedett űrvadászok is bezállnak a partiba, már nem ilyen egyszerű az életünk, de még mindig trükközhetünk űrvédelmi ágyúkkal, energiapajzsokkal, vagy az ellenség tankjait elkontrolláló kedves kis szerkenyűvel. Általánosságban azért elmondható, hogy nem érdemes a gatyánkat is a kolóniáink védelmére költöni, mert ha elég jók vagyunk az űrben, már ott szétszedhetjük az ellenség tankjait szállító flottát, ha meg mégis elfoglalta egy-egy bolygónkat, na bumm: majd visszavesszük. A legjobb védekezés a támadás, ha valaki "kóstolgat", egy gyors flottával szaladjunk be a háterszágába, mindjárt nem lesz olyan bátor! Ezel együtt érdemes kerülni a többfrontos háborút, és egyszerre egy ellenségre koncentrálni minden erőnket. A többi retinenssel addig lehet akár kissé hátrányos feltételek mellett is békét kötni, még mindig jobban járunk, ha nem kell a határvillongásokkal törődni. Ha már kilitottunk egy-két népet, a többi kétszer is meggondolja, hogy belénk kösön-e – ilyenkor már nyugodtan vissza lehet utasítani az előnytelen békejavaslatokat, de vi-

ni. Ezeket persze csak előre meghatározott sorrendben, egymásra építve, egy lehetőség szerint minél terebélyesebb és kuszább struktúrára (ezt takarja a lefordíthatatlan tech tree kifejezés) alapján tehetjük meg, és minél több kutatólaboratóriumra, időre és pénzre van szükség a kifejlesztéséhez. Találmányokból elég szép mennyiséget vonultat fel a játék (a gépkönyv 18 oldalon keresztül sorolja őket), még a gyors fejlődésükéről híres emberi fajjal is jó időbe telik, mire technikaillag "csúcsra járhatjuk" kicsiny civilizációinkat, az antitalentum Krahe-nekről nem is beszélve. A találmányok három csoportra oszlanak, ezek az űrhajókkal, tankokkal és épületekkel kapcsolatos kutatási ágak. Legelőször mindenképpen érdemes a radarjainkat a legmagasabb szintre fejleszteni, aztán célszerű a dolgokat az űrhajótipusaink választékának bővítésével folytatni, és ezzel párhuzamosan kifejleszteni mind a legjobb elérhető hajtóműveket. Ha meglátjuk a távolban az ellenséges birodalom határait, lehet átállni a fegyverkezésre, tankokkal pedig ráérünk akkor foglalkozni, ha már elérhető közelébe került az ellenséges bolygók lerohanása. Közben, ha van rá időnk, néha kifejleszthetünk egy-egy épületet az állandóan kenyeret és cirkszt követelő lakos-

folyamatosan tudjuk modernizálni a hajtóműveik, pajzsalk és fegyvereik állandó cserélgetésével. Sok pénzünket elviszi, de legalább nem kell kidobni a méregdrágán felépített, de már leharcolt gépeket, mert csak lassítják a flotta mozgását.

## MY NAME IS BOND

A kémkedés nem szép dolog, de célravezető, főleg az erre specializált Shinarik kezében. Egy kelően kiképzett ügynök létfontosságú információkat szerezhet az ellenséges birodalmakról, de direktbe mondás is hajthat hasznot, például pénzt vagy találmányokat lophat, vagy szabotázs-akciókkal megsemmisíthet ellenséges űrhajókat és épületeket. Ha elég időt és pénzt áldozunk a kiképzésre, olyan aljasságokat is képesek megtenni, mint lázadás szítása az ellenséges egy bolygóján (így harc nélkül vehetjük át az irányítást a kolónia felett), vagy merénylet az ellenséges fővezére ellen (ez kellemes kis anarchiába dönti az egész birodalmat, a katonák dezertálnak, a kolóniák fellázadnak). Külön módka, hogy elkapjunk egy ellenséges kémét, jó eséllyel beszervezhetjük kettős ügynöknek. A kém-

abból az irányból komolyabb támadásra, másrészt szövetségeseink területe megjelensz a mi radarjainkon is, ami nem elhanyagolható előny. Általában ajánlott betartani az adott zavunkat, mert bár egy szerződés felrúgásával gyorsan nagy hasznonra tehetünk szert (például szinte ellenállás nélkül lerohanhatunk egy másik birodalmat), de előbb-utóbb a többiek már akkor sem fognak hinni nekünk, ha kérdezzük – ez pedig nem túl jó előjel a további tárgyalásokra nézve.

Igen hasznos dolog még a kereskedelem, főleg a játék elején, amikor nagyon sokat számít, ha meg tudunk venni egy-egy olyan hajót, ami nagyszegredekkel fejlettebb a konkurencia arzenáljának csúcsmodelljeinél. Később ez már nem olyan nagy táp, lévén az így beszerzett hajókat nem tudjuk tovább módosítani, fejleszteni, ezért a kereskedés a középjátéktól kezdve inkább a feleslegessé vált cuccok eladására, illetve a váomokból és a független kalmárok megadóztatásából csordogáló pénz miatt hasznosul.

## A VILÁGJÁTÉK NEM ÉLŐ

Összességében egészen kellemes játékot sikerült összehoznia kis hazánk vezető játékeljesztő csapatának. Már könnyű fokozaton is szívós ellenfél a gép (annak ellenére, hogy a gépkönyv ezt a szintet beszervezhetjük kettős ügynöknek. A kém-



Kedzenek túl jól menni a dolgok. Gyorsan feladunk százötvenezert polgárt az Istencsászárnak, és rögtön visszazökkennek a medrukba

... a kigyerekektől elvenni a cukorkát, normál és főleg nehéz szinten pedig már a reménytelenhez közelít a kihívás mértéke. A három faj az ugye háromszori különböző végjátást is jelent, másrészt melléküldetésekkal, ami minimum egy hétre leküti az egyszeri ür-diktátor szabaddíját (nekem egy teljes napomba került a galaxis leigázása a nem éppen sokmúlt taktikázást igénylő Kra'henek-kel). Az első rész hangulatát egy az egyben hazavágó movie-részekből tanulva most nagyon szép renderelt animációkat kapunk hivatásos szinkronszínészek hangjának kíséretében – az animációk minősége valahol az étalon Starcraft kö-

vet megoldás, ha megunjuk, ki kell kapcsolni és másnap folytatni. Vannak játékok, ami mellőli képtelenség felállni, és muszáj éjszakáig-reggelig nyomolni vele – hát az IG2 nem ilyen. Mindenesetre ha másért nem, a fantasztikusan jó animációkért érdemes meghódítani a világot, aztán a játék saját IRC csatornáján (irc.imperiumgalactica2.com:7000) csak találunk társakat egy-egy unaloműző multiplayer mókához.

Érdemes még megjegyezni, hogy a játék a hazai boltokban a karácsonyi szezon legnagyobb slágere lett, és könnyen lehet, hogy mára a magyar piacon valaha legnagyobb számban eladott programnak mond-



zében mozog. A sok félresikerült magyarított játék után az IG2 igazi felüldülés a fülnek.

Néhány kisebb-nagyobb sírámmal azért alkadt, kezdjük is mindjárt azzal, hogy miért kellett beleerőltetni a 3D-s megvalósítást az ezt abszolút nem igénylő játékaiba?! Jó-jó, földi harcnál nemcsak látványos, de valamennyire hasznos is a szabad 3D, de az űrharcot inkább átláthatatlanná teszi, cserébe viszont alapkövetelményként kéri a gyorsítókártyát, ami egy stratégiai játéktól azért enyhe túlzás. A négy CD-ből hármat teljes egészében elfoglaló tömennyelenn mennyiségű (egyébként nagyon szép és hangulatos) grafika ellenére a jámboros által legtöbbször hámult képernyő, a csillagterkép leginkább a C64 aranykorát juttatja az ember eszébe. A legnagyobb gond mégis az, hogy a játék a fejlesztés és kolonizálás kezdeti szakasza után igen könnyen unalomba fullad: az ember örökön át csak kergetőzik az ellenség flottáival, oda-vissza foglalhatja a bolygókat, néha kapcsolgat egy kicsit a gyártsági és fejlesztési képernyőkön, és kész. Az üzenetek, melléküldetések és véletlenszerű események túl ritkán jönnek ahhoz, hogy ébren tartsák a játékosot, és amit például a Settlers-sorozat zseniálisan megoldott (hogy a játék akkor is szórakoztató marad, ha nem történik semmi), az itt nem nagyon működik. Erre persze

hatja magát. A készítők egyelőre pihiznek, és nem szerepel a terveik között harmadik rész készítése.

Hancu

### Imperium Galactica II

FEJLESZTŐ: Digital Reality

KIADÓ: CD Games

WEBSITE: www.ginteractive.com

MEGJELENÉS: megjelent

#### Ketgere

Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya

Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM

3D-gyorsító: Direct3D

Multiplayer: LAN (2-8 fő)

#### Külsőin/belbeccs

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

#### Summa summarum

Bár idővel enyhe sárdagasztsássa válik, azért senki sem panaszkodhat egy szót sem

### végítélet

# 90%

# 100.000!

De a továbbiakban is megéri az 576 Shopokban vásárolni, mert a Törzsvásárlói Kártya tulajdonosok közül 5 szerencsés

**MINDEN HÓNAPBAN 20.000,- Ft értékű ajándékcsomagot nyer!**

További információ üzleteink telefonszáman!

A Westend City Centerben nyílt

új 576 Shop decemberi

Törzsvásárlói kártya akciójának nyertese

**Oláh Gábor, Budapest (XVII. ker)**

100.000,- Ft-os vásárlási utalványt nyert.



Nem nagyon hiszem, hogy létezzen olyan 576 Kbyte olvasó, aki ne hallott volna még eddig a Quake harmadik részéről, vagy egyáltalán a Quake sorozatról. Már jó ideje annak, hogy felröppentek a hírek a multiplayeresre kihegyezett legújabb id műremekről, tavasszal pedig megjelent egy teszterző két pályával és egy modellel. Az azóta kiadott újabb teszterzőket, demo-verziókat (jó, ebből csak egy van eddig), pályákat, modelleket és egyéb kiegészítőket ember legyen a talpán, aki követni tudja. De nem is kell mindent fejben tartani, elég ha eszünkbe jut valami – a világhálón általában minden igényünket kielégíthetjük, legyen szó pályákról, módokról, modellekről, skinekéről, főzészről, kislátlattanyésztesről, agysejtekéről.

pes rajongótábor írja egymást virtuálisan. A Quake-sorozat második része vegyes érzelmeket váltott ki a Quakes-társadalomban, tekintve, hogy bűn gyenge multiplayer-támogatással jött ki a dobozos verzió. Aztán a hónapok során patchek, pályák, modellek

le a Quake 2-höz. Ennek ellenére még mindig volt külön Quake 1 és Quake 2 rajongótábor. Az id látta, hogy ez így nem jó, és 1999-ben megalkotta a Quake 3 Arenát, amit hálójátéka hegyezett ki, és nem is találkoznak benne semmiféle kerettörténet-

kicsit kitérek a fegyverarzenálra is, mely sok UT rajongó szerint nem elég fantáziadús, ráadásul a fegyvereknek nincs második funkciójuk. Ez utóbbit én is hiányolom, jópofa dolognak tartom az alternatív tüzelési módot, de mondatom végén mit sem változtat ez: akikről eddig beszéltem ők az Elégedetlenek. És vannak az Elégedettek.

Jómagam is közéjük tartozom – persze ez nem sokat jelent – de vannak érveim, hogy miért. Tekintve, hogy egy internetes játékra kihegyezett termékről van szó, feltételezhető, hogy a felhasználók tekintélyes része rendelkezik internet hozzáféréssel. Új pályaszabályokat pedig lelkes fejlesztők készítenek a Quake 3-hoz, Zoid 3 csapatos CTF-e már most elérhető a neten. Az id ennek tükrében beépíti a legnépszerűbb pályaszabályokat, a deathmatchet és a CTF-et az alapprogramba (nem ismerek statisztikáikat, de valószínűleg a játékosok több, mint 60%-a – a 80-at sem tartom lehetetlennek – ezzel a kétféle móddal a játszik), a többi kidolgozását pedig a szabadúszókra bízta. Esetleg fél év múlva a legsikerültebb pályaszabá-



A forgalmasabb keresztvezetők id véle új színeket kapnak

cél. A "győzd le Xaero!" küldetés finom túlzással mondható kerettörténetnek, inkább arról lehet szó, hogy valamit be kellett csúsztatni a "single player" menüpont alá. Az egyjátékos mód alatti pályák és botok ugyanúgy beállíthatók a többjátékos menüpontban, úgyhogy so-

jelentek meg, betömökde az dobozos verzió hiányosságait – mára már több száz pályá, számtalan modell, kiegészítő tölthető

kan kérdezhetik miéért jó az egyjátékos menüpont (hogy marketing szempontból szükség van rá, az más lapra tartozik). Én személy szerint kitűnő mércének tartom az előre beállított pályákat, például Xaero győzése Nightmare! fokozaton jelent valamit a quake-közösségben.

## JÖHETNEK TÖBBEN IS!

A hálójáték... hmm... már előre látom a vegyes érzelmkitöréseket – hogy miért, azt mindjárt megmagyarázom. Kezddük azoknak a véleményével, akik kihúzták a dobozból a Quake 3-at, majd kihúzták a telefont, és néhány napig csak foglalt jelzést kaptak a haverok, ha felhívták őket. Rossz megközelítés, ez mindenkiére igaz. Más megközelítés: kihúzták a dobozból, betették a CD-be, és azt látták, hogy csak négyféle játékszabály alapján játszhatnak – a jól bevált mindenki mindenki ellen, ugyanez csapatjátékban (maximum két csapattal), kétszapos CTF és egy gladiátortorna, ahol a játékosok szemtől szembe játszanak körmérközéseket a pályákon. Főleg egy Unreal Tournament után tűnhet szegényesnek a felhozatal, ahol elarasztották módokkal a játékosokat (közel húsz pályaszabály alapján játszhatnak az UT-ben). Ha már felhoztam az UT-t (pedig nem akartam),

lyokat, melyen a maradék 20–40 % osztozik, kis közösségek formájában kizárja egy CD-n, s a fejlesztők még jól is járnak (ld. Extremities a Quake 2 esetében). Így hamarosan mindenki megtalálhatja a számára legvonzóbb módot a neten, és az id minden erőforrását a "héjprogram" tökéletesítésére for-

## A RAGÁLY ÉVEI

Az elmúlt három-négy év többek között az FPS-ek, azaz a saját szemszögű akciójátékok jegyében tel el. Ezek a játékok java-részt egy kedves történetet dolgoznak fel – magadra hagytak/megszöktél/a többiek mind meghaltak/stb. alapszituációból indulunk és számtalan pályán keresztül egyre rafináltabb és erősebb ellenfeleket kell likvidálnunk a sikeres befejezéshez. Ezekbe a játékokba java-részt beépítették a hálózati játék lehetőségét, azaz helyi hálón vagy világhálón keresztül valamilyen játékszabály alapján írhatják egymást a játékos kedvű emberek. A legegyszerűbb és legnépszerűbb játékszabály a deathmatch vagy "free for all", amikor mindenki mindenkit csépel. Nagyon ószarakoztató! A stílus ósanyjaként a Quake sorozatot szokás emlegetni (idősebbek esetleg a Doomot), mely stílust teremtett és a mai napig né-



A fényeffektusok veteksenek bármelyik konkurenciáéval



Kicsit nagy lesz a villanyszámja, de sebal!



Egy "enyhén" előnytelen nézet

díthatja. Az alaptermékek így sem lehet mindenki igényeit kielégíteni – valakinek ugyanis túl lassú lesz a rakétavető, túl erős a railgun, kevés a maximális páncél stb. Az új kialakított egy, mindenki számára kiváló terméket – hisz már több, mint fél éve "lesztelt" a nagyközönség a programot – amely sohasem, vagy nagyon sokára lesz kész mindenki számára.

**LENYÜGÖZŐI**

Én azt hiszem, jobb elfelejteni azt a nézetet, hogy egy számítógépes program megvásárlásával kész terméket kap a fogyasztó, hisz az internet segítségével folyamatos fejlesztéshez jutunk. Hogy ez jó vagy rossz a hagyományos nézettel szemben, arra nem tudok válaszolni. Egyszerűen más.

A Quake 3 esetében azonban a grafikus motor fenomenális – és én ezt tartom a legfontosabbnak. Képzeljük el ugyanezt a játékot a Quake 2 motorjával – a kutya nem venné meg. Mert a grafika tényleg nagyon ott van. Nem egy pályát magányosan körbejártam, akár egy múzeumot, és nézegettem a görbe felületeket, a tükröződéseket, az animált textúrákat, a ködöt, a díszítőelemeket. Lenyűgöző. A hangulatot legjobban talán a görbe felületek dobták fel, melyek segítségével immár organikus díszítőelemeket is beépíthettek a játékba, ott van például az a hatalmas torok kilógó nyelvvel, vagy a felakból kilógó szarvak, szobrok és nem utolsósorban a boltívek végre tényleg ívesek. A dinamikus színes fények ugyancsak dobznak a látványon, a torkolattűz, a rakéták csövája mind bevilágítják a pályákat. Immár köddel is találkozhatunk a pályákon, ami kiváló hangulati elem: a legyengült játékos hamar beburkolózhat a ködbe, hogy majd "feltápolva" előbukkanjon a pálya más részén. A grafikus motor immár 32 bitben is hajlandó dolgozni, ami kell is az utóbbi két effekthez: a köd zavaróan sávos



Mocsak. Gömbölyű boltívt

16 bites színmélység mellett. A láng és vízeffektek terén a Q3A behozta az Unrealt, immár élethű lángnyelvek fogadnak a fáklyákban, és "vízserű" víz, Klassz buborékokkal. Én nem is ömlenek tovább a grafikáról – aki teheti, az járjon be néhány pályát, csodálja meg a textúrákat, a 3D-s díszítőelemeket, és töprengjen el azon, mi jöhet még. Például dinamikus árnyékok.

Az árnyékok még a grafikához tartoznak, de megérdemelnek egy külön misét. Carmack a bődületes gépigényre hivatkozva felhagyott az árnyék implementálásával, de kétséghi-



vül kísérletezett vele – aki figyelmesen végignézi az intro-t, az felfedezheti az árnyékokat. A játékban a cg...shadows kapcsoló 0 és 1 értékével ki/bekapcsolhatunk ugyan egy foltot a játékosok alatt, de ez elég sovány árnyéknak. Am ennek a kapcsolónak van egy 3-as állása is, mely a dinamikus árnyékokat kapcsolja be! Ámbár láthatóan nincs kész ez a rész a motornak, de így is lenyűgöző, amit kapunk. A fényforrások helyétől függően árnyékunk nyúlik, ha elhúz mellettünk egy rakéta, akkor "körbejár" saját árnyékunk, és amikor mi tüzelünk, olyankor a torkolattűznek megfelelően változik. Azonban vannak nagy hibái is: csak egy vízszintes felületen hajlandó megjelenni, tehát amikor lépcsőn megyünk le, csak egy-egy lépcsőfokra vetül az árnyékunk, és a falakon sosem láthatjuk. További hibája, hogy csak egy fényforrást vesz figyelembe, és az árnyék mindig eszszűn, kátrányfekete. A hiányosságok ellenére is sokat dob a játékon, amikor az ellenfél árnyéka előbb nyúlik ki egy folyosóból. És még egyszer: ne feledjük, hogy ez az árnyék hivatalosan nem része a játéknak – talán véletlenül maradt benne.

A grafika minősége drasztikusan buvítható, s így valóban elég a játékhoz egy P200 MMX, 64 MB RAM, és egy 4 mb-os OpenGL kompatibilis videokártya. Persze ekkor 320x200-as felbontás, minimális textúra minőség ajánlott. De legalább nem reménytelen a játék!

Hangok terén nincs ilyen változás, sőt a Q3A nem felelt meg a várakozásaimnak. Mondjuk a hangok és aláfestő zenék milyensége és minősége ellen nincs kifogásom, de a 3D-s hangkezelés hiánya kicsit megfektüdte a gyomromat. Az A3D szabványt ismeri egyedül a program, és más leírásokból az derül ki, ott sem remekel, épp csak néhány környezeti effektet használ. Az SB Live! tulajdonosok pedig semmit nem élvezhetnek hangkártyájuk előnyéből, semmi környezettől függetlenül, semmi 3D-s hatás. (Talán majd egy patch-csel.)

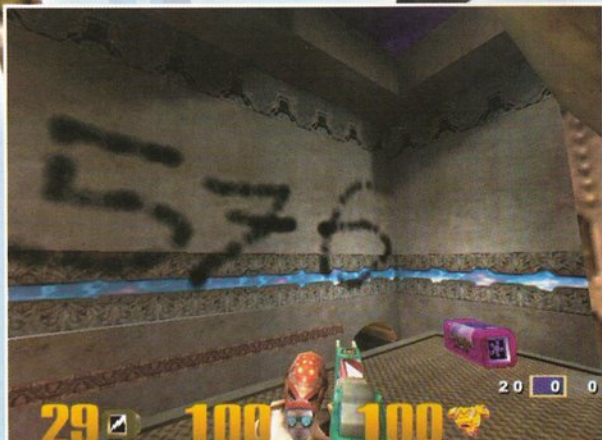
**A SZUPERMODELLEK ÉS AZ IO**

A Quake 2 megjelenésekor sokan hozták fel a dobozos verzió igen jelentős hiányosságaként, hogy összesen kétféle játékos modell volt a programban (női és férfi), skinek meg alig. No, a Q3A-ban a bőség zavarával küzdhetünk, mert szám szerint 23 modell van, valamint 3-4 skin modellenként, úgyhogy a végeredmény 89 különböző játékos. A modellek sokat fejlődtek a Q2 óta, a láb, a törzs és a fejrézr külön mozog, s ennek köszönhetően hihetetlen mozdulatsorokra képesek a figurák. A animátorok az ölükbe hullott hihetetlen szabadsággal kicsit talán túl is löttek a célon: a modellek ugrás címén buk-fenceznek, szaltóznak, dupla meg tripla axelekkel kápráztatják el az aránák többi részvevőjét. Kétségkívül látványos, de nem nagyon illenek ezek a Mortal Kom-



Asszem ezt hívják vérfürdőnek

lentében alakjuktól függően sebződnek (az eddigi Quake-ekben minden modell sebezhető felülete egy adott tömb volt), sőt, egyéb tulajdonságuk is különbözők. Egyébent a cyberpunknál maradvá, az ő esetében nem hallatszik a léptek zaja, tekintve, hogy a föld felett vannak. A karakterek skinjei is sokat változtak: animálnak, átlátszó részek lehetnek. Az utóbbiban rejlé lehetőségekre előre látom, hogy vices kezd emberek ki fogják használni: egy remek teljesen átlátszó skin, és máris mi lehetünk az újéa bolondjai. Hasonló vices dolgok a Quake-ben is előfordultak, voltak eü. csomag, ammpack skine... Anno Carmackék ígérték, hogy beépítenek a játékba egy skin-generáló részt, mellyel pillanatok alatt elkészíthetjük saját skinünket néhány fénykép alapján. Ez most kimaradt, de ami késik, nem múlik.



Ezt a képet is az Internetről töltöttem le...

batos mozdulatsorok a Q3A-ba. Ráadásul nem is valóságos az egész: hiába buk-fencezik a modell ugrás közben, ha a bőrébe vagyunk, nem fordul meg velünk a világ. A modellek kinézetükben is jelentősen különböznek, akadnak egész spécl darabok is, például a nagy szemgolyó két kézzel (orrb), vagy a légpárnás cyberpunk, aki a föld felett suhan el ultramodern cipőjével. A különböző modellek az eddigi szokással el-

A botok AI-je első blikkre nagyon jó, félelmetesen játszanak hardcore fokozaton. A készítőik állítása szerint minden bot külön "egyéniséggel" rendelkezik, ez igaznak is tűnik – meg nem is. Amikor az utolsó pályán Xaero és Orbb ellen játszottam, Orbb feltűnően gyenge eredményt ért el, míg Xaero nagyon jól. Ez számomra alátámasztotta, hogy minden botnak megvan a maga kedvenc fegyvere és stílusa, mely stílus pl. az Orbb



Gulliver a törpék országában

esetében nem jött be ezen a pályán. Ám a legtöbbszor nem veszek észre semmi lényeges különbséget – amikor öt-hat bot ellen küzdök egy arénában, általában van egy ki-tüntetett része a pályának, ahol a fragek 90%-a elkel, a pálya többi részén csak elvétve lehet célkeresztbe fogni bárkit is. Mindenki egy helyen örjög, s emiatt sok bot ellen nem nehéz jó

berrel azonnal végez, ha közelről küldjük rá, ám távolra nagyon szór.

A gránátvető a szokásos, talán kicsit erőse sikeredett, igen gyorsan tüzel és tisztességesen sebez. Ha beeresztjük néhány harcáló közé, néhány fraget biztos lenyúlhatunk.

A plasma gun új darab (vagy régi, ha a Doomos idöket vesszük), rövid és közep távra kiváló fegyver, minél közelebb van az ellenfél, annál nagyobbab sebez, és némi lökésbezése is van.

A jó rakétavető sem maradt ki, ami izgalmas fegyver, hisz közelre löve ránk is veszélyes, távoli ellenfelet eitalálni viszonylag nehéz, hisz a lövedék meglehetősen lomha. Ezzel együtt az egyik legkirályabb fegyver talán, lehet vele jumpolni, nagy a tűzereje,

maradtam magammal, hogy nem túl lenyűgözők, a Quake 2 fegyverei sokkal valószínűbbek voltak. Ezek kicsit rajzfilmekes vagy a fene tudja, hogy milyenek. A rakétavető csöve jellegtelen, a BFG olyan mint egy csúnya biomechanikus csiga, a gépfegyver meg egy nagy, fura kúp.

A páncélok terén azonban jelentősek a változások: a páncélszelvény 5 pontot ad páncélatunkhoz, akár 100-on felül is, a sárga páncél 50 pontot, a piros 100-at. Ha 100 fölé megyünk a páncélzattal, akkor értéke folyamatosan csökken, 100-ig. Az életerő hasonlóképpen alakul: zöld csomag 5 pont, ezzel 100 fölé is lehet kerülni, sárga csomag 25, aranszínű 50 pont. A játékot 120 életponttal kezdjük, mely szintén elindul a 100 felé, de ha sokalljuk (például kezdők ellen játszunk) akkor a handicap menüpontban beáll-



Ha nem is olyan szép, én azért csak komlóm azt az árnyékot

teleportál a pálya véletlenszerű helyére – zűrös harcokban hasznos segítség. A bosszankodás pedig a CTF-ben fellelhető powerupoknak szól, amik NINCSENEK! Ez nem volt szép tőlük, ha már implementálták a CTF-et, igazán betehették volna a megszokott powerupokat, no meg a dobóhorgot. Mert bizony az is hiányzik. Azért nem kell elkeseredni, Zoid 3 személyes CTF-je orvosolja a problémákat, és már letölthető a netről.

Én most befejezem, bár lehetne még szapulni – még inkább dicsérni – a FPS-ek újabb trónbitorlóját, de ennyi elég. A befejező rigmuskotól most el is tekintek, tessék beszerezni a Q3A-t, legalább a demóját és

eredményeket elérni. Nincsenek külön sniper-stílusok, akik csöndben osonnak, s raillel a háttérből szedik áldozataikat, vagy shotgun specialisták, akik a közelharcban jeleskednek. Az interneten olvasott különféle ismertető is az imént leírtakat támasztják alá. Persze nem tartom lehetetlennek, hogy sok-sok harc után kiderül, hogy melyik botnak mi a stílusa, de elsőre semmiképp nem szembetűnő.

## AZ ARZENÁL

Az arzenál egy igazi Quake1-Quake2 mixtúra. Alapfelszerelés egy sokkólóval egybeépített körfűrész kesztyű formájában. Aki ezzel fraget ér el, az még egy "gauntlet" me-



Hát Bógatya jövőképe nem túl rózsás

dált is kap ajándékba. Első számú fegyver, amely már kezdéskor nálunk van, a géppisztoly 100 töltettel, mellyel legalább nem olyan reménytelen a helyzetünk, mint a Q2 vízipisztolyával. Egy töltény 5 pontot sebez multiplayerben, egyébként 7-et.

A közelharc királya, a shotgun kiválóan használható, csak azt nem értem, ha lézerek céltörzője kívülről látszik, céltáskor miért nem látjuk mi azt? Egy lövéssel 11 ólomgolyócskát ereszt ki, melyek egyenként 10 pontot sebeznek – azaz egy páncéltagon em-

és sűrűbben lehet löni vele, mint a Q2-ben.

Visszatér a Quake1 egyik kedvence, a villámszóró, s mivel folyamatosan szórja a villámokat, remek pástázó fegyver, és nem is fogy ki nagyon hamar. Jó kezekben sok életpont szívható vele. Ha jó kezeknél járunk, itt van a pontos célzást igénylő railgun is, mely általában rögzest cafatokra szaggatja az ellenfelet. A BFG 10K is bekerült az arzenálba, de elég fura darab lett belőle. Tűzerejéből jócskán levettek, a tüzelési sebességét felgyorsították, a lövedék sebessége pedig továbbra is lomha. Ez a BFG inkább hasonlít egy rakétavetőhöz, mint a Quake2 BFG-jéhez, amit sokan nem szerettek tömegpusztító hatása miatt – de legalább volt "egyénisége" a fegyvernek.

A fegyverek kinézetéről sokat töprengtem, vajon szépek-e vagy csúnyák? Végül abban

lithatjuk, mennyiről induljon az egészségpont.

Powerupok terén akad néhány újdonság, pl. a "battlesuit", mely megvéd a lökésektől, a forró látától, a savtól és egyéb veszélyektől. A Flight csomag segítségével szárnyra kaphatunk, s egész érdekes csatákat vihatunk a földi halandókkal. Megjelent a CTF-ből már jól ismert haste csomag is, mely felgyorsítja lövéseink sebességét, és a regeneration, mely feltölti az életerőnket 200 pontra. Ellenlétben a CTF-es szabályokkal, itt a powerupok élettartama 20-30 másodperc. Hasznos kis csomag a láthatatlanság is, valamint a mega health, mely 10 ponttal növeli életerőnket.

Két különlegesség marad ki, meg egy bosszankodás: a medikit, amit bármikor használhatunk, ha felvettünk, és 100-zal növeli életerőnket, valamint a személyi teleport, amit szintén bárhol használhatunk, el-



Nicsak, játszik valaki a Gánszrózsiszóból is? (Jól írtam?)

megnézni, kipróbálni személyesen. Már ha eddig nem tettél volna meg.

Gáspár

## Quake III Arena

FEJLESZTŐ: id Software

KIADÓ: Activision

WEBSITE: www.idsoftware.com

MEGJELENÉS: megkezdte

### Ketycere

Minimum: P233, 64MB RAM

Ajánlott: P-II 300+, 64MB RAM

3D-gyorstól: OpenGL, 3Dfx

Multiplayer: nincs (bahaha...)

### Külsín/belbecs

Látványosság

Játszhatóság

Szavaltóság

Zene b o n a

### Summa summarum

Hát úgy tünik, fragekben gazdag

újéve lesz minden Quakernek

végítélet

# 91%



# SEPTERRA CORE

LEGACY OF THE CREATOR



## Septerra Core - A Teremtő Öröksége

Vezesd a bátor hőst, Mayát a Septerra népeinek megmentéséért vívott csatában...

- Fantasy RPG több, mint 140 karakterrel és összetett szintekkel
- 16 bit SVGA grafika japán "Manga" stílusban
- Angol nyelvű program magyar nyelvű kézikönyvvel

9.995,-

Megjelent!

Titkos orosz katonai kísérletek...  
Valami nem úgy sikerül, ahogyan tervezték...  
Egy egész város elpusztul...

Kaland és stratégia 3D-ben  
egy lehetséges jövő lehetséges  
mutánsai ellen...

TEJES MAGYAR NYELVŰ PROGRAM !!!

# GOARKY

9.995,-<sup>17</sup>

Megjelent!



TRAVELBOX-Hungária Kft. a

**TopWare**  
INTERACTIVE

hiavatlos magyarországi képviselője

3201 Gyöngyös, Pf. 310

Tel/Fax: 37-315-905

www.travelbox.hu

tbh@interdnet.hu

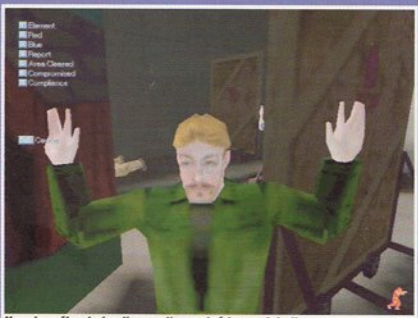
Az árak az ÁFA-t és a postaköltséget tartalmazzák.

**VÁRJUK VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT !**

**K**evés játék-sorozat van, ami a Sierra Police Questként indult, később SWAT-té változott szériájához foghatóan kacsaringós pályafutású. A kezdetekkor, 1987-ben, az In the Pursuit of the Death Angel hangzatos alcímmel világot első Police Questben még egy hagyományos (szöveg-begépelgetős) kalandjátékban irányíthatunk Sonny Bonds közrendőrt. Ez két folytatáson keresztül nem is változott alapvetően, aztán jött a PQ4:



Valamit ingyen osztogatnak abban a bódében, vagy ez az egyetlen nyilvános WC a városban



Nem lennék a helyedben, mikor golyó lesz a fejedben

Open Season, ami már egy videojátékosokkal bőven megtűzdelte, ám humoros és kaland-jellegűbb és sokat veszett játék volt, aztán a sorozat egy hasonló FMV-s "csoda" keretében felvette a SWAT címet – a közrendőrök helyett azóta a híres antiterrorista kommandó tagjait irányítjuk. A SWAT 2 tavalyelőtt nyáron egy hírtelen kanyarral elfordult a real-time stratégia műfaja felé, hogy aztán a nemrégiben kiadott harmadik rész egy újabb stílust, az időközben divatba jött first person kommandós-szimulátorokét vegye fel. Az persze alapjában véve nem baj, ha a készítőik mindig az éppen menő játékműfaj kezeihez öntik a sorozat aktuális drabját, mindenesetre kíváncsi vagyok, mit fognak csinálni a SWAT 4-ből...

De félre az elmélkedéssel, nézzük meg inkább, mi is az a SWAT. Alighogy elcsitult a kubai rakétaválság, elültek a Marilyn Monroe halála és Kennedy-gyilkosság körüli botrányok hullámai, a hatvanas évek közepén az amerikai közvéleménynek máris kapta az arcába az újabb sokkot: a nagyvárosokat elborító erőszakhullámot. 1966 augusztusában, a később Watts Riots néven elhíresült gettófázadában tízezrek vettek részt, a hét napig tartó "háborúnak" több tucat halottja, és sokszáz sérültje volt. A los angelesi rendőrség, a híres LAPD – finoman szólva – nem volt igazán ura a helyzetnek. Egy évvel később, a Surrey streeti lövöldözés néven ismert incidens során egy szál begöngyölt ámokfutó szitává lötte a semlegesítésére kiküldött teljes rendőr-szakaszt,

és mellékesen néhány járőrkölt, aki éppen arra járt-kelt. Néhány hónap múlva Charlie Whitman, egy bekattant ex-tengerészgyalogos tizenöt embert lőtt agyon az austinai egyetem egyik épületének tetejéről, mire sikerült elkapni – az egyszerű rendőröknek nem sok esélyük volt a hadseregnek kemény kiképzést kapott orvlövélzet szemben. Egy éven belül három ilyen eset igencsak felborzolta a kedélyeket, így hát '67-ben Daryl F. Gates los angelesi rendőrfőnök (csak névrokona Billnek) vezetésével megalakult a SWAT (Special Weapons And Tactics) csapata. Hatvan különleges kiképzésen átesett, a legjobb fegyverekkel felszerelt kommandós áll rendelkezésre a krízishelyzetek elhárítására, tüsszedők, ámokfutók és terroristák kiiktatására. A szuper-kommandó ötlete fényesen bevált, a csapat kiállta a próbát, így ma már minden nagyváros saját SWAT-különítményt tart fenn, a kommandósokat pedig az egész világ ismeri: ők azok, akik a filmekben rátörnek a túszejtőre az ajtó és szkafander-szerű sisakjaikban, reflektókkal felszerelt puskáikkal mindenkre a frászt hozták. Hülyén is nézett

volna ki, ha nem kapnak egy "saját" first person kommandós játékot, ha már a nagy akciófilmekből ismert Delta Force-nak, illetve Tom Clancy "gyermekének", a Rainbow Sixnek fejenként jutott kető... A játékban egyébként 2005-ben járunk. Hamarosan a világ összes fontos vezető politikusa Los Angelesbe érkezik, hogy aláírják a nagyon sok plusz egyediek megállapodásukat a teljes nukleáris leszerelésről. A nemzetközi helyzet egyre fokozódik, és ez nagy-szerű alkalom arra, hogy mindenféle szuperszükséges nézeteket valló örült terrorista vallási fanatikus jelenjen meg a városban, és egy álló héten keresztül emberrablással, tüsszedéssel, merénylettel és egyéb kisdob játékokkal üsse el az időt. Az eddigiek ismeretében abszolút nem meglepő, hogy mi a SWAT-on belül is ellítnék számító D Platoon egyik tisztjét alakítjuk, azt az embert, akit akkor hívnak, amikor már minden más reménytelen, valakinek ki kell szabadítani a túszoikat, lelőni a rossziúkat, hatástalanítani a bombákat, és végigcsinálni a többi una-

lomig ismert akciófilm-sablont. Minderre van nyolc emberünk (akikből egyszerre négyet vihetünk magunkkal akciózni), néhány fegyverünk (általában nagyságrendekkel gyengébbek a terroristák arzenáljánál), na meg a Rainbow Sixen és Rogue Spearon edzett, kifinomult ösztöneink.

Edzősképpen próbálkozhatunk az egyszerű küldetésekkel, de az a gyengék menedéke, aki egy kicsit is ad magára, az karriert kezd. Itt szép sorban kell végigmenünk a küldetéseken – csak hogy ha egy emberünk megsérül akció közben, azzal jó időre a "cserepadra" kényszerül. Ebből adódóan nem árt vigyázni a katonáinkra, mert néhány tisztáldozat után könnyen azon vehetjük észre magunkat, hogy a teljes

## Profik-bevetés

legénységünk az intenzív osztályon fekszik, mi meg játszhatjuk a Schwartzi-típusú egyszemélyes kommandót (ami meglepő módon itt nem igazán járható út). Szerencsére egy-egy küldetéssel bármennyiszer újra próbálkozhatunk, sőt, ha nagyon nem megy, leléphetünk a helyszínről dolgunk végeztelenül is – bár az ilyenek nagyon csúnyán ütnek vissza a későbbiekben... Aki a Rainbow Six hosszas útvalontervezéséhez szokott, meglepődve veheti észre, hogy ilyenek itt nyoma sincs: miután áttekintettük a nagy harci helyze-

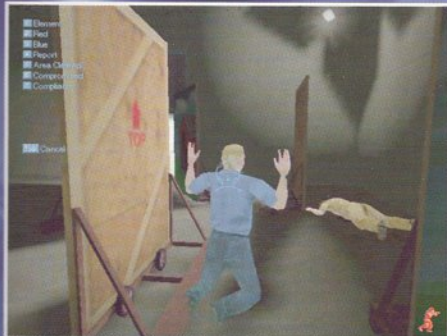


tot és felfegyvereztük embereinket, máris az akció sűrűjében találjuk magunkat. Néha annyira, hogy már mindjárt lőnek is ránk.

A kommandós játékokat két dolog különíti meg alapvetően a "sima" first person shooterektől – ezek itt is rányomják a bélyegüket a játékmenetre. Először is: nem féllíteni képességekkel megáldott

megaraboltak alakítunk, akik egy tucat különböző fegyvert cipelnek magukkal (ez persze egyáltalán nem lassítja vagy akadályozza őket), és a klinikai halál állapotából egy pillanat alatt gyógyítják magukat maximumra egy-egy véletlenül éppen

ott heverésző medikit segítségével. A SWAT-ben egy katona csupán egy puskát (a választék a szabvány H&K MP5-ösből, egy shotgunból és egy feltingolt M4-esből áll), egy pisztolyt, némi robbananyagot és könnygázgránátot tud magára agatni. További gyönyörűség, hogy egy, de maximum két találatlól a legmarconabb kommandóunk is engedelmesen effek-



Ha már ügyis térdelsz, akkor rögtön elmondhatsz egy imát is!

(annak ellenére, hogy a Sierra agyába főbe reklámozza program a "minden eddiginél kifinomultabb" mesterséges intelligenciáját), sokszor bambán belefutnak a zárótűzbe ahelyett, hogy fedezékbe vonulnának, esetleg elfelejtnek fedezni, mert meghallottak három emelettel odébbrol egy lövést, vagy megláttak egy ablakban egy tüst, és

ez éppen sokkal fontosabb nekik, mint a kiadott parancs. Ennek ellenére jól használhatók a fiúk – főleg arra, hogy forróbb helyzetekben eltereljék rólunk a figyelmet... A sok rádiózást valószínűleg a program erényének szánták a készítő, de egy kicsit átesetek a ló túloldalára: mindenki folyamatosan beszél, ami különösen akkor idegesítő, ha például egy sarok egyik oldalán állunk mi, a másikon meg a terrorista: ő hallja, hogy mi jövőnk, mi viszont őt nem. Emberről jobb esetben felkészül a védekezésre, rosszabb esetben ő támad meg minket – mondjuk éppen akkor, amikor fegyverünket a falhoz támasztva kicsiny hardozható visszahillantó tükrünkkel próbálunk átkukucskálni a túloldalra. Ez a szerkesztő egyébként nagyon mókás és sokszor lehet életmentő is – ráadásul nem nagyon találkozhattunk még hasonlóval ilyen játékokban.

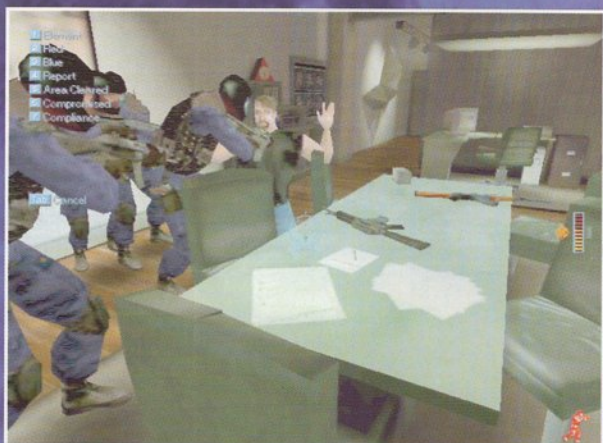
A visszapiantott kívül még találhatunk néhány olyan dolgot, amit eddig nem láthattunk hasonlórú programokban. Ilyen például a sisakkamera, amivel mindegyik kommandós fel van szerelve, így bármikor kilöcsönvehetjük bármelyikük "szemét". Szintén jópofa újítás a fegyverekre szerelt kis reflektor, ami szépen megvilágítja azt a területet, ahova az ólomot óhajtjuk ereteni – bár minden látványossága ellenére általában ajánlott inkább olyan fényforrás után nézni, ami nem árulja el mindenkinek, hogy hol vagyunk.

Külön érdekesség, hogy az ellenfelek végre életszerűen viselkednek

stresszhelyzetben, az az nem rohannak bele a halálba, ha három fegyvercsövvel néznek farkasszemet, hanem szépen megadják magukat. A SWAT filozófiájához hűen illik arra utazunk, hogy minél kevesebb rosszlútt legyünk kénytelenek lelőni – egy élve

elfogott terrorista igen sokat ér! Sajnos ugyanez a realizmus máskor nem nagyon vehető észre a terroristák viselkedésén, általában teljesen véletlenszerűen csámorgognak össze-vissza, magukra hagyják a tüstokat, és hagyják magukat egyesével lemeszárolni ahelyett, hogy jól elbarikádoznák magukat. Öröm az ürömben,

quence-nél is jobban megerősíthették volna magukat a grafikusok – érdekesség viszont, hogy két bevetés is játszódik a L.A. Convention Centerben, ami PC-s körökben arról ismert, hogy ott rendezik a legnagyobb számítógépes játékkilátást, az E3-at. A játék összességében azért inkább kellemes, mint idegesítő – nagy kár



Szép lehet őt MAA1-es csövbe bámulni, de így jár az, aki Kalasnyikovokat tart a dohányzósalán

hogy ez azt is jelenti, hogy nincs két egyforma bevetés, ha újrakezdünk egy pályát, az ellenfelek egészen biztosan máshol fognak felbukkanni – nem játszható tehát a Rogue Spearben jól bevált "bemegyek, körülnézek, kinyírnak, újrakezdem, és már tudom, honnan fognak lőni a gonoszok" mottó, nem éppen fair módszer. Viszont ezzel az is jár, hogy jórészt a vakserenésen áll vagy bukik egy küldetés sikere: ha a randomgenerátor szeszélye összezár két-három terroristát egy jól védhető helyre, nagyon nehéz embervesztés nélkül kiiktatni őket – ha odakeveredik valahogy egy tüst is, az még gyászosabb, mert szinte biztos, hogy bekap egy kóbor golyót, és már kezdhettek is előlrol az egészet. A bevetés közbeni állásmentés lehetősége ilyenkor hatványozottan hiányzik.

Tartalmilag tehát nagyjából az újítja a SWAT 3, amit a összes többi kommandós játék, a forma viszont határozottan tetszetos: aprólékos és változatos a grafika, a hangulat pedig igazán egyedi. A történet nem éppen az erőssége a játéknak, és a mintegy ötven másodperces endse-



Az elégedetlen választópolgár távozni készül a polgármester irodájából

erte, de szerintem a mesterséges intelligencia ostobasága és néhány buta apróság miatt nem lesz belőle igazi sikertörténet.

Hancu

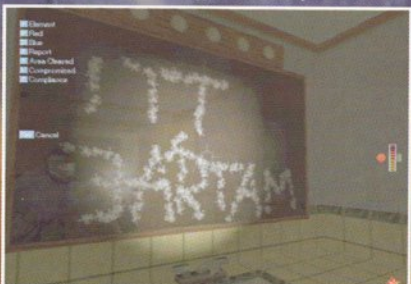
# re készen



Pillanatokon belül kiszabadítjuk az aljas terroristák fogságából a számi hármaskreket. Utána azért nehéz lesz szétoperálni őket

# 3

szik, de sebj: gyógyító felszerelés egyáltalán nincs a játékban... A másik fontos dolog, hogy nem a magányos farkas szerepét kapjuk, a sikerhez elengedhetetlen a csapatmunka. Van négy beosztottunk, hát dolgoztassuk őket! A közlegényeknek a sisakba épített rádióon dirigálhatunk. A parancsokat igen lelkesen követik a srácok, de egyébként meglehetősen ostobák



Elégedetlen szemlétem a művet a tükrömben, és nem zavar, hogy elfogyott az összes lézserem (ha akartod, számold meg, hogy hány volt)

**SWAT 3**

FEJLESZTŐ: Sierra  
 KIADÓ: Sierra  
 WEBSITE: [www.sierraonline.co.uk](http://www.sierraonline.co.uk)  
 MEGJELNÉS: megjelent

**Ketgere**

Minimum: P233, 32MB RAM  
 Ajánlott: P266, 64MB RAM  
 3D-gyorsító: Direct3D  
 Multiplayer: soros, LAN, Internet

**Külsín/belbecs**

Látványosság	■■■■■■■■■■
Játszhatóság	■■■■■■■■■■
Szavathosság	■■■■■■■■■■
Zenebóna	■■■■■■■■■■

**Summa summarum**

Kommandós pszichopatáknak kellemes csemege, de nem lesz belőle az Év Játéka

végítélet

88%

**A** Might and Magic név hallatán a legtöbb játékosnak egy kiváló szerepjáték-sorozat juthat eszébe, melynek első részei még nagyon



Most menjek vagy maradjak?



A dwarfok városa sűrűn lakott. Az előtérben Törperős és Törpilla, a háttérben pedig Urítástörp szemléli eligondolkodva a horizontot

régén, a 90-es évek elején, a hőskorban jelentek meg. A sorozat immár a nyolcadik részénél jár, 3D-s felületet kapott, egyszerűen a néhai EGA-ás – vagy CGA-ás? – felület a kor követelményeinek megfelelő. A Might and Magic hőseiből táplálkozik a szintén nagy népszerűsége szerzett Heroe of Might and Magic, mely nem más, mint egy stratégiai játék, ahol seregeket kell toborozni, s leigáznai az ellent.

A Crusaders of Might and Magic csak finoman sírolja a szerepjáték kategóriát, leginkább Lara Croft vagy Indiana Jones 3D-s kalandjaira emlékeztet. Külső 3D-s nézetből irányítjuk a hőst, s a hangsúly az ellenfelek lekaszabolásán, néhány ügyességi részen és a meglehetősen szerény küldetésekben van. A fegyverek, páncélok, varázslatok számát megmosolyogja egy szerepjátékos, akár a teljesítendő feladatok bonyolultságát vagy a többi szereplő reakcióját – de ettől függetlenül egy kellemes RPG heitési akciójátékkal van dolgunk.

### A SÖTÉTSÉG NAPJA

A kerettörténet kellően sablonos egy akciójátékhoz: a birodalmat megszállja a sötétség ura, s élőhalott sereggel a terület békés lakóit riasztja. Elfoglalja a birodalom erődítményét, fekete mágiával és zörgő csontvázakkal tartja távol a betolakodókat. Ennyit a rossz oldalról.

Fairfield lankáin, egy csendes kis faluban született Drake, egy favágó fiaként. Hat éves korában szülei felfigyeltek harcos adottságára, amikor egyes egyedül fákllyával a kezében elriasztott egy farkascordát, mely reá támadt. Rögvest elvitték a helyi kuruzslóhoz, aki kezét a fiú homlokára téve kiderítette: az ifjú a harcos vére mellett mágius képességekkel van megáldva. Néhány évvel később Drake faluját megtámadták a sötét erők, családját kilörték, de ő életben maradt, s erdei népekhez csapódva eldegejt, fejlesztette tudását. Egyszer összeakadt egy remetével, aki ismerte a legendát, mely szerint idővel eljön a kiválasztott, és megszabadítja a népet a gonosztól. Ezen túl együtt irtották az élőhalottak csapatát, de történt egyszer, hogy az öreg remete halálos sebet kapott. Drake teljesítette utolsó kívánságát, és saját kezével oltotta ki életét, mert akit az élőhalottak

ölnék meg az halála után a sötétség fejedelmét szolgálja.

Hát elég sablonos egy kerettörténet, de a játék maga leg-

## Az M&M's csokigolyók átmentek Larába



Valami azt súgja, hogy nem autogramot akar tőlem ez a két figura

alább szórakoztató. Persze ne számítsunk bonyolult történetekre, intrikákra, cselszövegesekre, de ettől függetlenül van a játékban valami, ami csak a régebbi játékokban tapasztaltam. Talán az, hogy nem akar többnek látszani, mint ami valójában. A játékba ott kapcsolódunk be, amikor Drake már javában kaszabolja az élőhalott sereget, ám pechére elfogják és tömlőbe

vetik. Ezek az első képkockák, amit láthatunk: Drake felkel a kőről, utánaered az őt elfogó két csontinak, kibrantja egyikőjük kardját, s lekaszabolja őket. Innen indulunk. Első feladatunk elhagyni az erődöt és eljutni egy kis falun át a Citadellába, ahol Lady Celestia, fogad minket, s osztja ránk első küldetésünket. Első feladatunk a varázskürt elhozása Corathiából, a Dwarfok városából. Ez egész egyszerűnek hangzik, az út azonban hosszú és viszontagságos. A faluig a csontvázak hordáján kell keresztül verekedni magunkat, akik elhalálózásuk után reánk hagyják fegyverüket, pajzsukat, és gyakran találni náluk varázslöttyöket. Érdemes egy csetepaté után átváltani a tárgylistára, mivel itt láthatjuk a körülöttünk lévő dolgokat is, s bizony igen nehéz felfedezni olykor az áldozattól kiesett dolgokat (pl. a zöld üvegcsét a füben). Varázsi-



Cigarettaszűnet. Rágyújtottam. A fél völgyet

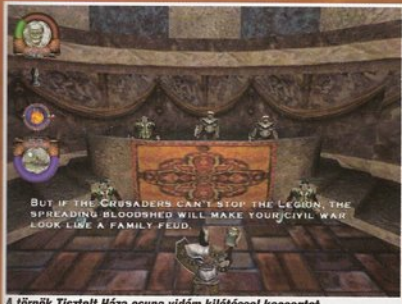
tékban. A faluban szép számmal fogadnak a lakosok (feltűnően sok az ikertestvér közöttük...), s mindegyikükkel beszéde elegyhetünk. A beszélgetések általában teljesen haszontalanok, átlag egy mondatot váltanak velünk, s az legtöbbszor panaszkodás, vagy családi állapotuk rövid ismertetése. Néha-néha hallhatunk tippeket, hogy merre men-

# CRU OF MIG

talokat gyakorta találunk, fák mögött a pályák eldugott szegleteiben fordulnak elő, valamint a ládák, hordók szétvagdalása után is gyakran akadunk ilyesmire. A pénznek is van szerepe a játékban, bár nem sok. Néhány helyen vásárolhatunk érte felszerelést, varázsilalt, bár előbbieket hamarabb szerzzük be elesett félttestvéreinktől. Gyógyitalból érdemes feltankolni, ez az egyetlen gyógyforrás a já-

jűnk, mit érdemes felidertíteni. Pont ezért érdemes minél inkább szóba állni, ne kerüljük ki véletlenül azt a pár információs forrást.

Őt világban fogunk bandukolni kalandjaink során, melyek 15 pályából állnak. Minden világnak megvan a maga jellegzetessége, Duskwood erdejében állandó pára honol, míg látnunk az orunknál tovább. A dwarfok bányájában zegzugas járatokban kell



A törpök Tisztelt Háza csupa vidám kilitással kecsegtet

végigmennünk, melyek a földben látköz színes ásványoknak (és a színes fényeknek) köszönhetően mindenféle színben tündökölnék. A Glaciers hegységben minden hó borít, s jégcsapokkal tell barlangokba vezet az út. A pályák meglehetősen nagyok, sokat kell futkosni, és sajnos

nem olyan élethű a grafikus motor, és sokszor találkozni lyukakkal, azaz "ereszt" a pálya helyenként. Ez a pályatervezők sara, mivel nem figyeltek a pályák precíz lezárására, s ilyenkor furán "rezegnek" a textúrák a réseken. A grafikus motor támogatja a színes, dinamikus fényeket, a ködöt és meglepetésként a teraptárgyak és szereplők árnyékait is. Az árnyékok tisztességesen ki lettek dolgozva, rávetődnek a falra, a fényforrás helyzetétől függően pedig változik irányuk, alakjuk. Bár csak a főhős közvetlen környezetében kapnak árnyékokat a

**A VILÁG 3D-S**

is – így egy nagy teremben konganak a lépteink, ha pedig kanyonban megyünk, visszaverődnek a sziklákról a hangok.

**SZERÉNY FELSZERELÉS**

Felszerelés terén igen szegényes a választék, a Might and Magic részeihez szokott kalandorok nagyot csalódhatnak benne. Am tekinthez, hogy ez tulajdonképpen akció-játék, kellemesen el lehet szórakozni a szűkös repertoárral. Kézfegyverek terén karddal, buzdogánnyal, baltával találkozhatunk, mind-egyikből van 2-3 féle méret, és 6-8 varázsvérzió is. Amit nagyon hiányolok a játékból, azok a dobó illetve távolsági fegyverek – se íj, se dobótör, se lándzsa.



Lávászörny kipipálva, szintugrás szintén – ugorhatok tovább



Hurrá! Nálam van a kalapács! Most szöveget ütök mindenki fejébe

# CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

előfordul olyan küldetés, amikor a már egyszer bejárt pályán kell felkutatni valamit – ilyenkor annyi történet, hogy a már lekaszábolt ellenfelek visszakerülnek a helyükre, s a pálya egyik szegletében rálelünk a keresett tárgyra, olykor minden körítés nélkül, az egyik ellenből verjük ki. Ez egy kicsit rontja a küldetések varázsát.

tereptárgyak, így is igen látványos effekt. A felbontás 640x480-tól egészen az 1920x1200-ig skálázható, ami minden igényt kielégít, és 16 bit színmélységig dolgozik. Néha kicsit szemcsés képet kapunk, főleg amikor ködös pályán járunk vagy amikor dinamikus fények vetődnek valamire. A modellek megállják helyüket, egész

szépre sikeredtek, bár mozgásuk igencsak akciójátékba illő: látványos, széles mozdulatokkal harcolnak, s Drake legalább két méter magasra ugrik. Hangok terén vegyes a véleményem: maguk a hangok igen egyszerűek, nincs is túl sokféle belőlük. A játék azonban jól kihasználja a környezettől függő és 3D-s hangok lehetőségeit – talán kicsit túlságosan

gyűrűket, s ebben ki is merül a használható tárgyak repertoárja. Egy szóval a Crusaders of Might and Magic-et leginkább az akciójátékok kedvelői fogják élvezni, bár könnyed kikapcsolódás lehet mindenkinek. Nagyon gyorsan el lehet sajátítani a kezelést, nem kell bonyolult menükbe elmerülni, s hamar látványos sikereket lehet elérni benne. Bár a kalandelemek száma igen csokolya, a küldetések gyorsan teljesíthetők, ritka, hogy az ember azon idegeskedik, hogy immár sokadszor tölti be a játékállást egy nehezebb rész előtt – nincsen igazán nehezebb rész a játékban. Akinek nincs sok ideje, de mégis egy jót akar szórakozni, az kiválóan elmerülhet benne.

Gáspár



Igy jár mindenki, aki Drake-be beleköt. Meg néha az is, aki nem

**Crusaders of M and M**

FEJLESZTŐ: 3do  
 KIADÓ: 3do  
 WEBSITE: www.3do.com  
 MEGJELÉNES: megjelent

**Kettyer**

Minimum: P166, 32MB RAM  
 Ajánlott: P-III 300, 64MB RAM  
 3D-gyorsító: 3Dfx, Direct3D  
 Multiplayer: -

**Külsőn/belsőn**

Látványosság  
 Játékosítás  
 Szavatosság  
 Zene/bóna

**Summa summarum**

Kicsit nagyobb haraggyal fordíthatók volna az írás és a kalandelemre. De legálább nem akar többnek látszan, mint am.

**végítélet**

**83%**

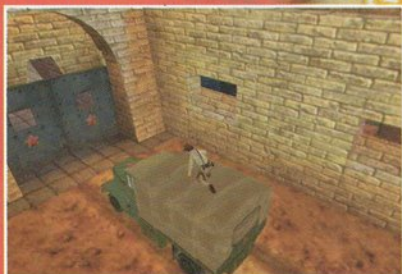
A mikor Lara Croffról beszélünk, hajmosak vagyunk Indiana Jones "tanítványának" nevezni őt, hiszen a Tomb Raider-sorozatban ugyanazt vitte véghez, mint Indy a filmvásznon. Érdekes: mostanában nagyon úgy tűnik, mintha ez a két legendás archeológus szánt szándékkal összemérné az erejét. Míg Lara most készülni beindítani a filmes karrierjét, addig a Lucas Arts egy 3D-s akciójátékban szerepelteti kedvenc hőseit. Lássuk hát, mi az első forduló eredménye, azaz hogyan remekel Dr. Jones Ms. Croft pályáján.

### ESSY APRÓ MALOR

Mielőtt azonban belefognánk az új Indy játék ismertetőjébe, mindenképp fontos információt kell megosztanom mindenkivel. Voltaképpen a forgalmazó kötelessége lett volna ezt közöze tenni (ha már egyszer magyar nyelvű kézikönyvvel jött ki a játék): arról van ugyanis szó, hogy az installálásnál akadhat némi gond akkor, ha magyar nyelvű Win98 alatt próbáljuk a játékot futtatni. Ez pedig nyilván nem számít kivételes esetnek, hiszen Magyarországon vagyunk. Különböző kétes hírforrásokból már-már felröppentek olyan hírek, hogy a játék egyáltalán nem fut Win98 alatt, de ez szerencsére csak rémhír. Szóval annak érdekében, hogy az installálásnál ne mindig a sügóablaknál kössünk ki, a következőket kell tennünk: be kell lépniünk a Windows területi beállításaihoz (a Vezérlőpult), és azt át kell állítani mondjuk amerikai-ra. Ennyi.

### A MISZTIKUS "SZŰSZ"

A játék egy elég spártai introval jelentkezik be: a felvillanó újságcímekből mindössze annyi derül ki, hogy a történet kezdetén milyen évszámot írunk. A II. világháború után, 1947-ben járunk. Aztán



Szakállas trükk a biztonsági ajtó kijátszására – az ajtó feletti részt nyilván a trükközöknek faragták ki

minden bevezető nélkül hirtelen a játékban találjuk magunkat, s egy délnyugati-amerikai kanyonban kutatunk – ki tudja, mi után. A program mentségül legyen mondva, hogy a sztori menet közben alakul ki. Sok változás egyébként nincs a jól bevált Indy-sémákhoz képest, legfeljebb annyi, hogy hősiünknek új ellenségképe van: korszerűsítve a világózeletét immár nem a náciat, hanem a vörösöket utálja – de nagyon. Az SS helyett ezúttal tehát a szovjet titkosszolgálatot kell tartania: mert meglepő módon úgy tűnik, még a kommunisták is "vevők" az okkultizmusra. Egy Volodnikov nevű tudós azt vette a

fejébe, hogy Bábel tornya valaha olyan erővel rendelkezhetett, ami még az amerikai atombombáknál is pusztítóbb. Szerinte a torony nem csupán a menny elérésének sikertelen kísérlete volt (mint ahogy a Bibliában áll), hanem egy pokoli gépezet lelőhelye, ami a tér és az idő dimenzióinak átlépésére szolgál, a szárnyas babilóniai isten, Marduk segítségével. Azonban amikor a szerkezet beindult, a megijedt babilóniak lerombolták a tornyot, s ezért Marduk négy híve a világ négy különböző pontján rejtette el a gép darabjait. Volodnikov hipotézisét alátámasztani látszik az a finom kimunkálású, fogaskerekes szerkezet, amit a romok között találtak az oroszok, és ami a tudomány álláspontja szerint semmiképp sem keletkezhetett volna Nebukadnécz uralkodása idején. Az amerikai gyakorlati pályá legvégén ezt a szerkezetet kapjuk meg

később a PC-s kalandjátékban pedig elképesztően szép, egzotikus helyszíneken járhattuk be Atlantist. Az Indy-rajongók nyilván sokat vártak most is, amikor kedvenc hősiük Lara bábrájára kívánt pályázni.

Sajnos azonban azt kell mondjam, a játékok elindítása után senki számára nem maradhat kétséges, hogy a játékok birodalmában továbbra is a Tomb Raider az uralkodó. Minek is szépítsük: az Infernal Machine egy szimpla utánzat. Rádásul egy elég silány klón: a korábbi Tomb Raider-játékok jóformán összes hibáját örökölte, és semmi újat nem mutat fel. Az egyetlen, amit Lara nem tudott, az az oster használata. Indy a kedvenc fegyverével nem csak az ellenség kezéből ránthatta ki a fegyvert, hanem – megfelelő ka-

zethez, addig Indyvel milliméter pontosan, a megfelelő szögben kell odaállnunk egy olyan egyszerű feladathoz is, mint egy ajtó kinyitása. S ami még inkább bosszantó: a gép olyan helyen is korlátozza a mozgásszabadságunkat, ahol semmi oka rá. Például látunk egy peremet, amin szemléltomást meg lehetne kapaszkodni, de hősiünk mégsem kapaszkodik meg – csak azért, mert a pályakészítők valami más megoldást várnak el tőlünk.

A nehézségi szintről nem is tudom mit mondjak. Ha úgy fogunk hozzá, hogy akkor mi most Dr. Joneset fogjuk alakítani, aki mindent saját kútfőből old meg, akkor bizony elég macerás dologra vállalkozunk. A küldetések ugyanis pontosan olyan feladatokból tevődnek össze, amiken a Tomb Raider készítő-

# Indi János di

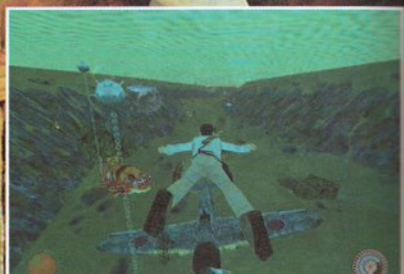
# INDIANA

## AND THE

# INFERNAL MACHINE



Elég egy hegyes kő, és fújhatjuk a csónakot – már ha bíránk tüdővel



Békés búvárkaland a tenger mélyén: néhány akna, muréna, cépa – és egy Zero alacsonytámadásban (bár az utóbbi elég nyugodt)

hősiünk régi barátjától, Sophia Haggoodtól, aki a frissen megalakult CIA megbízásából kéri Indy segítségét: derítse ki, mi célt szolgál.

### NEM AZ, AMIRE SZÁMÍTOTTUNK

Az Indiana Jones játékok mindig is "kötészeteknek" örvendtek, s nem csak a főszereplő miatt, hanem mert Indy mindig valami új szint vitt egy adott játéktípusba. A CG4-es időkben élvezhettük, ahogy hősiünk ostarával átgenghettünk az oldalra scrollozódó pályákon, majd részt vehettünk a legendás csillés szágulásban,

paszkodót találva – át tudunk lengeni vele szakadékok felett, avagy mászkótként használhatjuk. (Ha valami kapaszkodó van a közelben – és elő van véve az oster – a nézet automatikusan a "fogózkodóra" áll rá.) Hát nem sok, de ennyi az egyedi vonás.

Annyit elmondhatok: nehezen bírtam cernával (mondhatni több pulnira volt szükség) hogy megszokjam a kézhez nem álló irányítást – főként, hogy a Core jóvoltából már megszoktam a jót. Míg Lara mindig rugalmasan alkalmazkodik a környe-

gárdája végre túllépett. Teszem azt: hat kapcsoló mellett megyünk el, amelyek mind használhatatlanok, s majd csak egy hetedik átállítása után mehetünk hozzájuk vissza, hogy újrapróbálgassuk őket. A játék úgy lett elnyújtva, hogy ide-oda kell mászkálnunk a pályavégék között. Igaz, a feladatok elég egyértelműek, de azért nem biztos, hogy mindig azonnal telfe-



# JONES

lanul rohagnának, s csak időnként állnak meg puffogtatni egy párat. Csak a főelleneségek keményebbek, de azok is csak addig, amíg elő nem kerüljük az ellenük hatékony varázsfegyvert. (Azzal azonban csinján bánjunk, mert ha túl sűrűn használjuk, hősünkre is halálos.) Szóval a megfelelő beállításokkal gyerekként a kaland végig vitele.

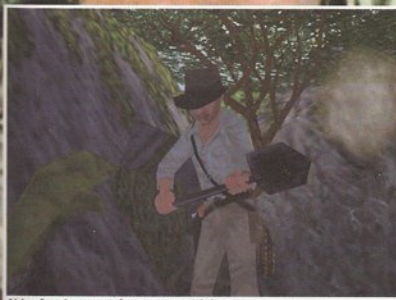
Igaz, a játék tervezői megpróbálták limitálni az igénybe vehető segítséget, hiszen a program nyilván tartja Indy IQ szintjét, ami minden egyes tippnél, illetve minden egyes könnyített harcnál csökken. Csakhogy ez nem igen tölti

lyök? Ehhez jön még ráadásul az elfuserált automata célzás – bár fair a program, hiszen az ellenség is van olyan vak, mint emberünk. Kár, hogy nem tudom mindezt mozgó képekkel illusztrálni, mert szívesen "bevárnám" azt a jelenetet, amikor egy orosz katonával puskával (!) löttük egymást egy méterről, s úgy kb. harmadik próbálkozásra sikerült is eltalálnunk egymást. Arról pedig végtelenül zöm sincs, hogy a farkasokat miért nem tudjuk becélolni. Talán az állatvédőknek akartak kedveskedni?

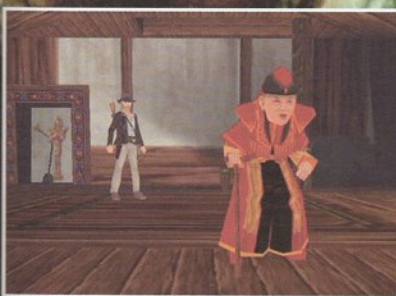
Az egészségünket – ahogy a Tomb Raiderben megszokhattuk – két fajta nagyságú elsősegélycsomaggal regenerálhatjuk, s ugyanezt a célt szolgálják a gyógynövények is. Az orvosí felszereléshez tartozik továbbá az ellenszermos doboz is, arra az esetre, ha megmarna minket egy pók vagy egy kígyó.

Érdekeség, hogy löszert, illetve egészségügyi cuccokat vásárolhatunk is. A legrejtettebb zugokban mindenféle kincseket találhatunk, amik közvetlenül nem jök semmire, de az értük kapott pénz jól jön, amikor a pályák között vásárolhatunk.

(Amúgy a kincsekért IQ pontok



Aki másnak vermet ás, az aranyat lel



Kazsaszában egy csinos papnöbe botlunk. Csak előbb meg kell fiatalítani!

dezzük, hogy mi a következő lépés – szóval elég hosszadalmas (és talán unalmas is) a dolog.

A másik megoldás: ha az ellenkező szélsőséget választjuk, vagyis a túlzott könnyűséget. Az opciók között ugyanis van egy olyan segítség lehetőség, amivel a program jóformán már csak a billentyűket (illetve a joyt) nem nyomogatja helyettünk. Ha kipipáljuk a "Show Map Hints" játékopciót, a behívható térképen folyamatosan X-szel lesz megjelölve a következő lépés. A nehézségi szint szabályozásával ráadásul az ellentelek tudását is csökkenthetjük. Ehhez pedig hozzá kell tennem: a katonák és az egyszerűbb túlvilági teremtmények (mint például a jégmanók) intelligenciája még a legnehezebb fokozaton sem túl penge. Látszólag célta-

ba a neki kitalált funkció. Mert ennek az IQ-mérőnek a kijátszása igen egyszerű: kikérjük az infókát, illetve megnézzük, hogyan lehet a legkevesebb harcral megúszni, majd vissza töltjük az állást, ahonnan tiszta lapfal (azaz IQ-val) indulhatunk. Ráadásul IQ pontot egyébként sem nehéz gyűjteni: minden fontosabb cselekedetünket megjutalmazza a program.

## A TARTALOM

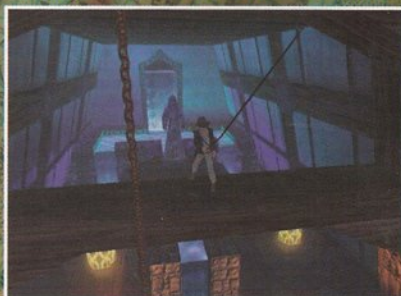
A történet 16 szinten keresztül tart, mely során régi Tomb Raideres hagyományhoz híven bejárhatjuk az egész világot – ha vas csücsök és trópusi tájak egyaránt otthont adnak egy-egy pályának. Fegyverek gyanánt korabeli pisztolyokat és puskákat gyűjthetünk be az elhullott elleneségtől, továbbá szert tehetünk gránátokra, aknákra és gránátokra is. A macsketének a dűzsungelben vesszük nagy hasznát: sűrűn benőtt hegyeket tehetünk szabaddá vele. A fegyverek hatásfoka amúgy nem túl kielégítő. Esméletlenül rohejes, hogy a katonáknak van idejük elfutni a puskagolyók elől! Vajon mi nek kellett ez a látható puskagolyó-

is járnak.) Ha nagyon jól játszunk, megpróbálhatunk spórolni arra a térképre, ami a játék titkos szintjéhez vezet el minket.

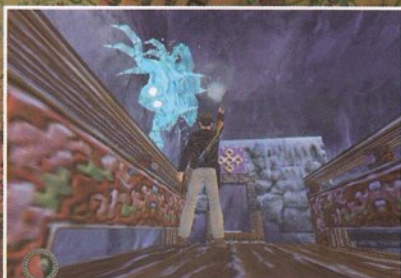
## INDY, MINT MÁSODHEGEDŐS

A program lelket egy továbbfejlesztett Jedi Knight engine képezi, ami bármennyire is továbbfejlesztett, azért már egy kicsit öregecske. A ma elvárható grafikai színvonalhoz képest legalábbis minden tulságosan szögletes. A teret mint ha építőköcskből eskabálták volna össze, a figurák "robotos" kidolgozása pedig még szembetűnőbb. Főként, hogy nem írtak renderelt animációkat, s ezért a párbeszédaknél premier-plánban láthatjuk, hogy hősünk kezén holmi rombuszalakzatokra vannak felfestve az ujjak. A textúrák megrajzolás még dolgozták magukat halálra. A karakterek borítása még tűrhető – például hősünk az arcvonásait

tekintve kiköpött Harrison Ford – de a hátterek nagyon elnagyoltak. Minthogy egy-egy hegyet egyetlen textúra darabban "lapézták be, cseppet sem természetes a tájkép. Az objektumok mozgása sem túl megyőző. Nagyon "impresszív" például a teherautók féktávolsága, ami pontosan 0 cm. De a "gagyi" jelzőt végül is a kezelőfelület érdemi ki elsősorban. Micsoda kezdetleges megoldás, hogy sima Windows-ablakokban íródik ki az eredményünk, illetve ilyenekben történik az állásmentés/töltés! Szép az a Windows, de azért ezt már mégsem kéne erőltetni. A játék dobozán a következő szlogen ol-



Indy ostora még mindig közlekedési célokat szolgál. Többek között...



Türelmesebbek lövöldözhetnek is erre a félgögyőre, de később esetleg magukkal hozhatják az "infernalis masinéria" egyik darabját is

vasható: hamisítatlan akció, hamisítatlan kalandok, hamisítatlan Indy. Nem is tudom. Lehet, hogy ez mind hamisítatlan, de Lara azért sokkal eredetibb.

V.Z.

## Indiana Jones

FEJLESZTŐ: LucasArts

KIADÓ: Activision

WEBSITE: www.lucasarts.com

MEGJELENÉS: megeleint

### Ketycere

Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya

Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM

3D-gyorsító: Direct 3D

Multiplayer: -

### Küicsin/belbecs

Látványosság

Játszhatóság

Szavatosság

Zene/bóna

### Summa summarum

Az akciójátékok világában inkább

Lara a mester és Indy a tanítvány

## végítélet

# 70%







Könnyű a sportriporternek. "Jó estét, jó szurkolást!" – mondja, és ezzel az illedelmes köszöntéssel akár a századik közvetítését is bevezetheti. Am mit mondhatnék én az EA Sports immáron ki tudja hányadik sportjátéka előtt. Na de talán hagyjuk a tiszteletkörüket. Mert hát ahogy minden sportközvetítés egyformán kezdődik, úgy én is bekonferálhatnám, hogy az EA Sports az aktuális sportjátékai között ismételtelen feldolgozta az elmúlt év NBA bajnokságát, ám ezzel nyilván nem sok újat közölnek. Eppen ezért inkább azzal kezdem, hogy az NBA Live 2000 nem szimp-lán csak a tavalyi év játéka-kának az aktualizált változata: annál most kicsit több.

Több például egy új arcade móddal, melyet aktívulva megszaporodnak a látványos, és már-már képtelen zsákolások. A készítő továbbá egy kis nosztalgia-ra is gondoltak, minek érdekében csatasorba állítottak néhány le-

dő kosaras vagyok ahhoz, hogy ezt vissza tudjam igazolni. (Túl sok a gyenge pontom ahhoz, hogy észrevegyem, éppen melyiket használják ki.) Új még a franchise mód is, ahol nem csupán egy bajnokságon, hanem több éven keresztül vállalhatsz egy csapatunk útjának egyengetését.

S ha már a játékfajtáknál tartunk, azért elmondanám azt is, ami ma-

sem lehet. Immáron nem csak hogy igazgatják a mezüket a pályára fellépő játékosok, avagy mutogatnak meccs közben, de még az

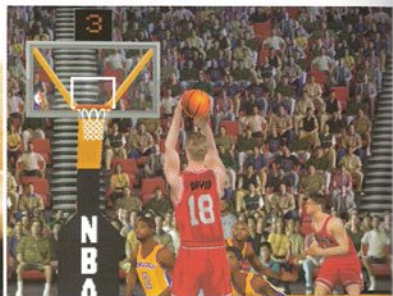
nyek közepette a játékosok bevonulnak a pályára. Az utóbbi időben nem is egy cég pályázott

## ZSÁKOK ZSÁKSZÁMRA

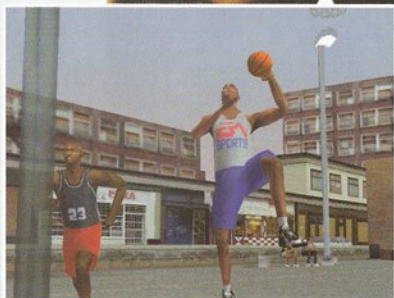


arcjátékuk is kivethető. Vicsorítanak a szorult helyzetben, avagy vigyorognak, ha éppen megvan egy kosár. Hogy ezeket a hangulati változásokat észre is tudjuk venni, az

az EA Sports által régóta bitorolt első pozícióra a kosárlabda-szimulációk mezőnyében, de az NBA Live 2000-rel a cég sikeresen verte vissza a támadást. Könnyen irányítható, jól játszható, és élvezetes játék. (Csak arra hívnám fel mindenki figyelmét, hogy ha billentyűzetet használunk, előbb



Korrel Sprite-t iszik. Ettől persze még nem megy neki jobban a játék



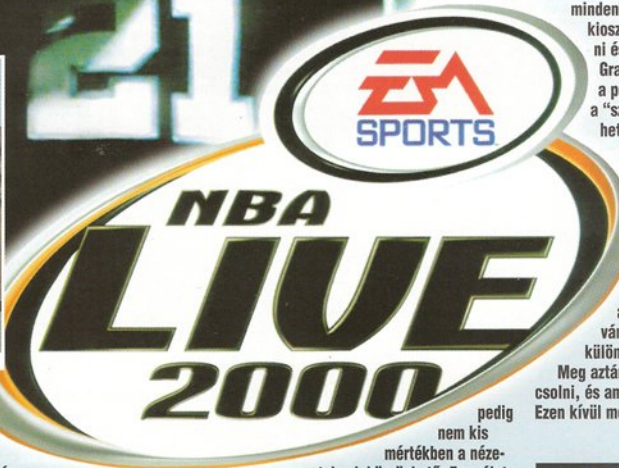
Jordán Mihály tényleg üregszik: erről az akcióról legalábbis lemaradt

gendás nevet. Hogy csak a közelmúlt leghe-resebb sztárját említsem: jelen van Michael Jordan is. Sőt mi több, ő egy külön üzemmódot kapott. Ha túl nagy a lámpalázunk, vele és egy tetszőlegesen választott ellenféllel egy kosárra játszhatunk egy külvárosi betonpályán, ahol csupán néhány naplopó csüves bámulja a játékunkat. Egy újabb "2000-es" sajátosság, hogy a játékosok eltérő tapasztaltságát is figyelembe vették. A négyfajta nehézségi szint legnagyobb fokozatát igazi profiknak tervezték. Az AI állítólag kitapasztalja a gyenge pontjainkat, s azokat nem rest kihasználni. Csak azért mondom, hogy "állítólag", mert én túl kez-

radt a régi. Van természetesen barátságos mérkőzés, teljes szezon, rájátszás, három-pontos dobóverseny, gyakorlat, és végül hálózati (Internetes) játék. A bajnokságok során persze tetszőlegesen szervezhetjük a csapat életét és felállítását, avagy új játékosokat vehetünk, sőt: kreatívalhatunk. Itt pedig megint csak egy újításról tudok beszámolni: külön remek móka, hogy akár a saját arccal is felruházhadjuk a teremtményünket (lásd: NHL 2000)



Sajátos megoldás a célzóberendezés a büntetőnél



pedig nem kis mértékben a nézeteknek köszönhető. Eszméletlen, hogy halálpontosan ugyanazok a kamerarétegek köszönnek vissza a játékból is, mint a TV-ben látható közvetítésekben. A kosár tetejétől kilassított zsákolások, közeli beállítások a büntetők végrehajtásáról, néhány sebtebben elkaptott képkocka a sikeres támadásokat követő rituális mozdulatokról: efféle jelenetek röppennek be hébe-hóba az "élő" kép elé. Anyira tetszetősek a visszajátszások, hogy én például sosem írtam az-za a lehetőséggel, hogy továbbnyomjam őket. Azok a ráközelítések! Mennire jó már például az, ahogy a teleobjektívvel Kissé "szabálytalanul", azaz nem úgy mint egy robot követi az operatőr a tovafutó játékos. Mondanom sem kell, hogy a kommentátorok is derekasan végzik a dolgukat – szóval egy egész TV-s stáb van szimulálva.

Egy komolyabb PC-konfigurációval a környezet kidolgozása is maximálisan élethű. Szépen animált nézősereg tapsol a stadionokban, s ha minden effektus be van kapcsolva, minden tükröződik a felvicszelt padlón, és mindent (illetve mindenkit) real time fényeffektet világítanak meg. Erről jut eszembe: külön show, ahogy reflektorfé-

mindenképpen készítenünk kell egy kiosztást – különben csak passzolni és kosárra dobni lehet majd.) Grafikailag azt hiszem, már csak a poligonok halmozásával, vagyis a "szögletek" eltüntetésével lehet ennél többet egy sportjátékból kihozni. Pedig hozzá kell tegyem: a kopasz, kerek fejekben már így sincs kivétel-nivaló! Az egyetlen, amiről nem nyilatkozom, az a játék zenéje. Bevallom, nem nagyon nem csípem az amolyan "hééé-hóóó" típusú afro-muzsikákat – de hát nyilván nem mindenki van ezzel így, különösen nem ebben a sportban. Meg aztán szerencsére ki is lehet kapcsolni, és amúgy is csak a menüknél szól. Ezen kívül meg úgy jó, ahogy van.

V.Z

### NBA Live 2000

FEJLESZTŐ: EA Sports

KIADÓ: EA

WEBSITE: [www.easports.com](http://www.easports.com)

MEGJELENÉS: megjelent

#### Ketjere

Minimum: P166, 32MB RAM

Ajánlott: P-4 300, 64MB RAM, 3D-kártya

3D-gyorsító: 3Dfx, Direct3D

Multiplayer: Modern, LAN, Internet

#### Külsőre/leltárs

Látványosság

Játszhatóság

Szavathosság

Zenebóna

#### Summa summarum

Lassan már nem is lesz értelme NBA-t rendezni – mindenki lejátszhatja otthon

**végítélet**

**92%**

FUTUR

LE MANS

24

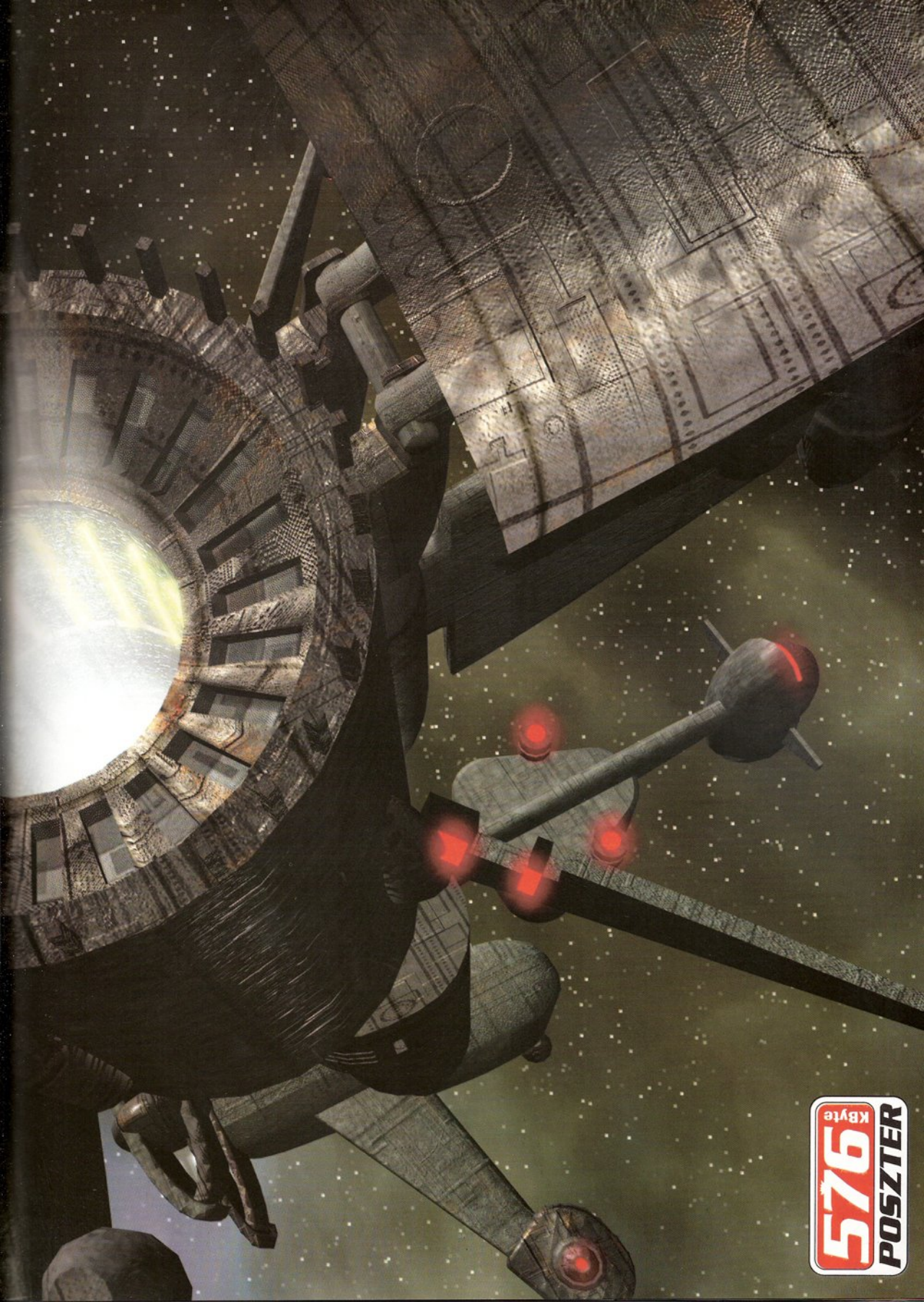
HOURS

ESSE  
GROUP

INFOGRAMES

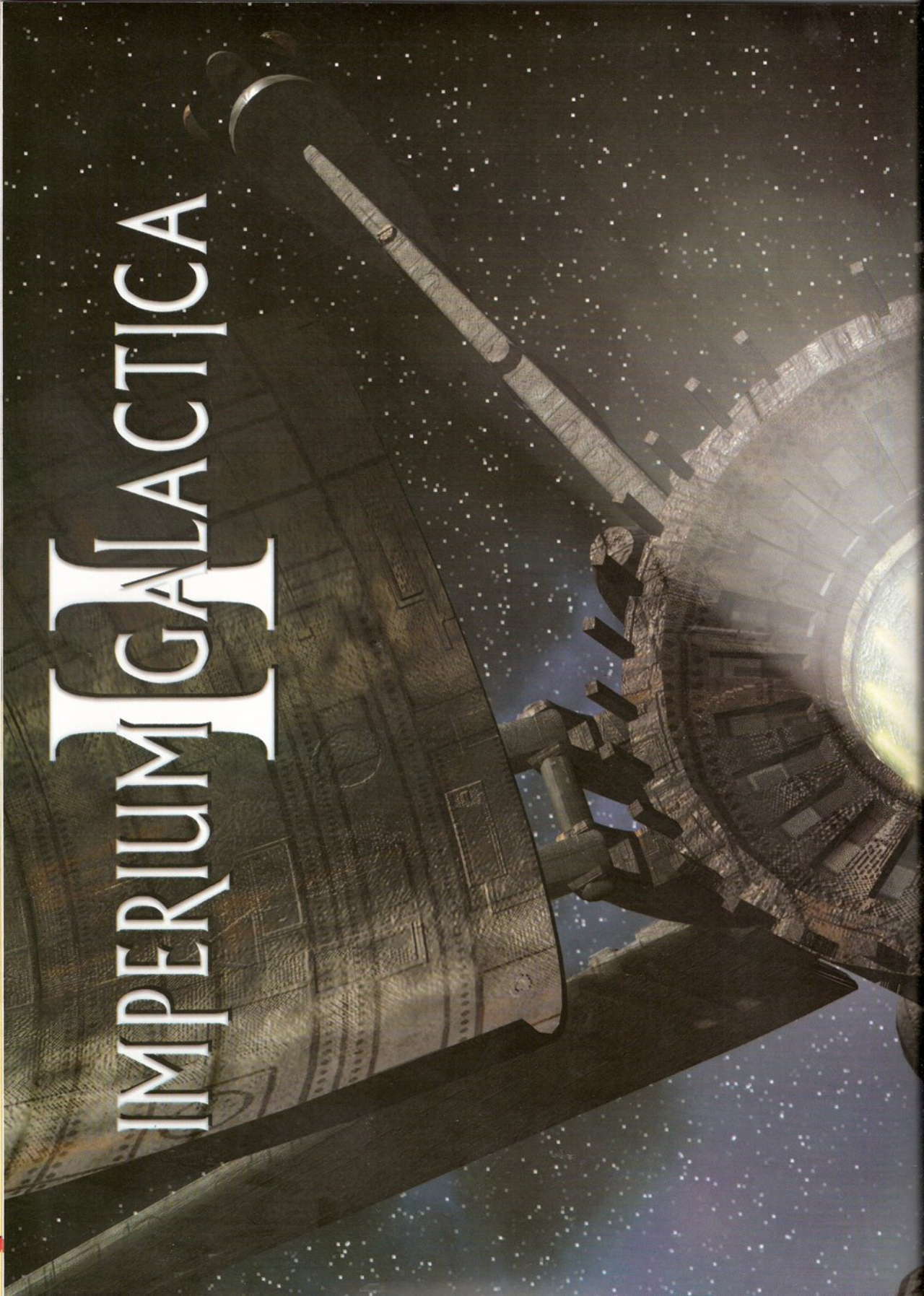
ATP

EUTECHNYX™



**576**  
KByte  
**POSZTER**

# IMPERIUM GALACTICA



**576** KByte  
**POSZTER**

LA PASSION

P

**5**  
INFOGRAMES  
ATP

elfo elfo elfo

e

G



**H**ogy a NASCAR, a baseball, az amerikai focit, a kosárlabda és a hoki között mi a közös vonás, azt minden PC-s játékosról tudja. Az EA Sport minden évben "számítógépre vészi" ezen sportágak aktuális állását, s ezen szakasán úgy tűnik még mindig nem kíván változtatni. Igaz, közülük az első három nekünk, európaiaknak nem sokat jelent, ám az amerikai kosárlabda és jégohki nyilván nagy érdeklődésre tart számot.

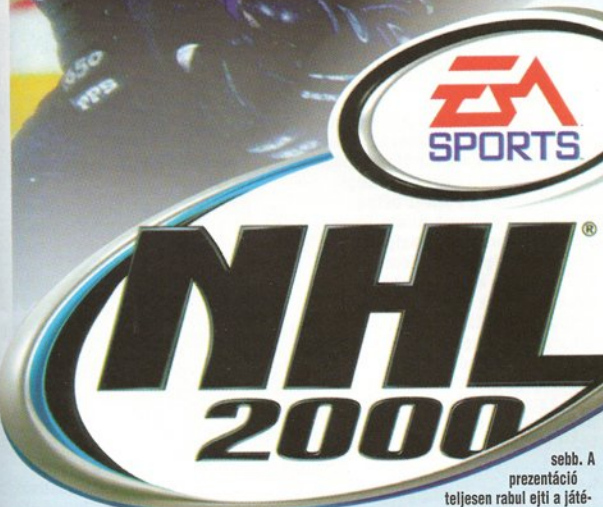
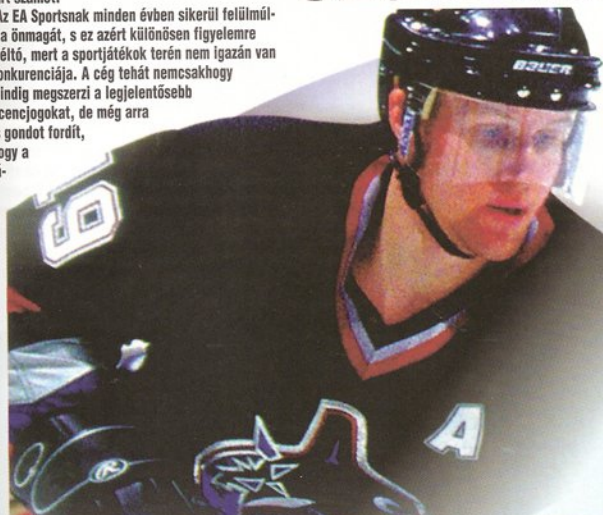
Az EA Sportsnak minden évben sikerül felülmúlnia önmagát, s ez azért különösen figyelemre méltó, mert a sportjátékok terén nem igazán van konkurenciája. A cég tehát nemcsak hogy mindig megszerzi a legjelentősebb licenccsomagokat, de még arra is gondot fordít, hogy a játé-

Garbage zenéje gondoskodik róla, hogy az adrenalin-szint nyomban a maximumra ugorjon. Jobb talpalávalót aligha lehet elképzelni a kitűnően összeállított, a sportágra oly jellemző agresszív jelenetekhez, melyek intro gyanánt peregnék le. Noha az NHL 99 is már nagyon profi játék volt, a 2000-es kiadás természetesen még tökéle-

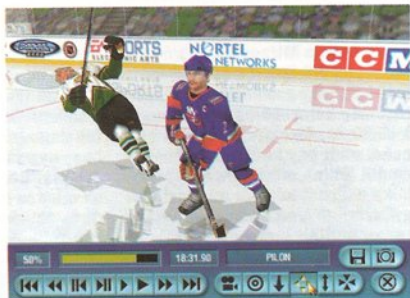
mintha játékosonként eltérő beszólásokat vetnek volna fel – alig lehet észrevenni, hogy ismételnék önmagukat. A legszembetűnőbb fejlődés azonban a játékosok külsőjén mutatkozik. Azt már megszokhattuk, hogy az eredeti csapatokban az eredeti arcokat látni, de olyat még nem sűrűn tapasztal-

Mindenképpen értékelendő, hogy a hoki-játékkal még csak most ismerkedőknek külön rendszerezettük egy tanító módot is, ahol a korcsolyázás alapjaitól lehet elkezdeni a leckéket. Van továbbá egy shootout mód, ahol a büntetőké a főszerep, végül nem hiányoznak a multiplayer játékok sem: az Interneten keresztül mindenki

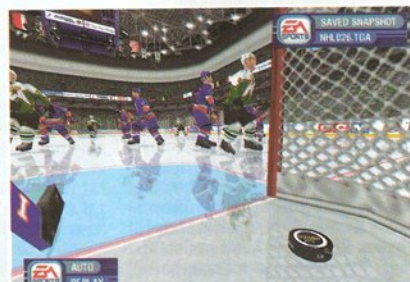
## JÉGSZAKADÁS-FÖLDINDULÁS



hattunk, hogy a játékosok arcai még érzelmeket is elárulnak. Fránkon animálva van az ábrázlatuk: immár nem csak a mozdulataikról, hanem a grimaszokról is leolvasható, hogy éppen örülnek, vagy mérgelődnek. Ehhez jön még az a rendkívül szórakoztató opció is, hogy az egyéni játékosok kreatíván akár a saját fizimiskájukat is díszíthetik az egyiküket. Csak egy scannerrel (no meg egy fényképpel) kell rendelkezniük. Bizony érdekes elgondolni, hova is fejlődött a grafika a hajdani MegaDrive-os változathoz képest. A játékosaink manapság teljesen természetes mozdással siklanak a szépen tükröződő jégen, s még a felkaristolást jégdara is látszik. De nem csak az esztétikumra adtak sokat az alkotók, hanem a meccsek menetét is életszerűbbé próbálták tenni. Az utóbbi NHL kiadásoknak sokan felróták, hogy a kapusok túlságosan is jók. Jóformán csak a beadá-



Azt hívják a pófarasésnak, amikor hanyatt lökik az embert



E havi könyved rejtvényünk: ki a gólszerző? (A helyes megfejtők között álmékkösz sorsolunk ki)

sokból lehetett gölt löni. Most azonban ők sem tévedhetnek, s így végre van értelme egy váratlan kapura bombázásnak, illetve egy hirtelen kapáslövésnek. Ugyanakkor a védekezés agresszívabb, a hátvédek sosem áttalják felölni a kapu előtt várakozó lespuskást.

Igaz, a javuló tendencia ellenére az NHL 2000 azért továbbra is inkább egy arcade játéknak tekinthető, semmint egy élethű szimulációnak. Az élethűségért epedezők nyilván zokon veszik, hogy az immáron több száz kapus akár hússzor is ugyanazzal a trükkel átráthatók, és hogy a hátvédek könnyen ki-csalogathatók a pozíciójukból. Tény, hogy ha kidolgoztunk bizonyos metódusokat, utána ugyanazt alkalmazva könnyen nyerhetünk bármilyen csapat ellen. Ez pedig sokat ront a megélt élethűségen. Egyazon csapat ellen ezt még el lehetné nézni, de hogy mindegyik csapat ellen működjön a dolog, azt már nem annyira. Így némileg értelmét veszti a csapatok összeállítása, a menedzserkedés, és egyáltalán: hogy eredeti csapatok választhatók. Végül is függetlenül attól, ki ellen játszunk, mindenki a gyors letámadás taktikáját követi.

Amúgy – amint az az íménti mondatból is sejthető – a játék tartalmazza a hagyományos opciókat: így a játékosvásárlást, tetszőleges ligák összeállítását, stb. A főmenü kilenc játékmódot tartalmaz. A Beginner Game-mel leegyszerűsített szabályokkal és irányítással a kezdők próbálkozhatnak. Az Exhibition-nel egy-egy barátságos mérkőzés játszható tetszőleges résztvevőkkel. Aztán jönnek a komolyabb kihívások, úgy mint egy teljes szezon, a rájátszás és a bajnokság – utóbbinál nem csak NHL, hanem más (nemzeti) csapatok is beválaszthatók a "nagykalapba".

tékélmény nagysága ne maradjon el a felhasználó nevek nagyságától. Az NHL 2000 iskolapéldája mindennek.

Bár a sportjátékok rajongói már úgyszólván izgalommal töltik be a játékokat, "bemelegítésként" a



Úgy látszik, felhasználták a Knockout Kings-engine egyes részeit is

sebb. A prezentáció teljesen rabul ejti a játékost.

Az eredeti stadionok kidolgozása páratlan, ráadásul a meccsek automatikusan úgy vannak "megvágva", ahogy az csak a legjobb TV-s szakemberektől várható el. Minden úgy zajlik, ahogy kell. A találkozó az amerikai himnusz utolsó taktusaira kezdődnek, s miközben reflektorok pásztyázzák a nézőteret, a felsorakozott játékosok egyre izgatottabban feszkelődnek. A gólok mindig azonnal lassításra kerülnek, melyekhez igen látványos kameranézetek és ötletes videó-trükköket alkalmaz a képernyőbeli rendező. Nemcsak a vágozás-talnalál végeznek tökéletes munkát, de a hangmérnökök sem titlenkednek. A stadion morálján kívül még olyanra is gondoltak az alkotók, mint a bírók bekiabálásai. A kommentátorok is jobbnak tűnnek, mint legutóbb: úgy tűnik,

megfelelő ellenfelet kereshet magának, illetve egyedi ligákba lehet feliratkozni. Röviden ennyit lehet elmondani az NHL 2000-ről. Az említett AI-hiányosságokat figyelembe véve (no meg a Garbage után Kissé visszaeső zenei nivót mérlegelve) annyit megállapítható, hogy van esély arra, hogy az NHL sorozat jövőre egy még jobb epizóddal fog bővülni. Addig azonban a hoki megszállottak az NHL 2000-re kell beérniük. Mármint azért "kell", mert egyelőre még "ő" a bajnok.

V.Z.

<b>NHL 2000</b>	
FEJLESZTŐ: EA Sports	
KIADÓ: EA	
WEBSITE: www.asports.com	
MEGJELENÉS: megjelent	
<b>Ketegere</b>	
Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya	
Ajánlott: P-III 300, 64MB RAM	
3D-gyorsító: 3Dfx, Direct3D	
Multiplayer: Modem, LAN, Internet	
<b>Külsőin/belbecs</b>	
Látványosság	★★★★★
Játszhatóság	★★★★★
Szavathatóság	★★★★★
Zenebóna	★★★★★
<b>Summa summarum</b>	
Már megret több, de még mindig van merre fejlődni	
<b>végítélet</b>	
<b>88%</b>	

**V**alószínűleg az öregedés egyik jele, amikor már kevésbé vagyunk fogékonyak a forradalmi újításokra, és szívesebben részesítjük előnyben a jól megszokott, hagyományos dolgokat. Be kell vallanom (megjelentek első ősz hajszálaim), nem szeretem a lopakodó technikából adódó új sárkányszerkezeteket. Számomra "a szép" repülőgép: a FW-190-es, a Mustang, a MiG-15-ös, -21-es, a Mirage-ok úgy általában, az F-5-ös, -14-es, -15-ös, (bár kezdetben nehezen barátkoztam meg vele) -16-os, F/A-18-as, a MiG-29-es, és a szépségskála csúcán, mint egy királynő, a Szu-27-es áll. Sokak szerint az aerodinamika csúcsát képviseli letisztult, gyönyörűen ívelt vonalaival, mestersen eltalált arányaival. Külön öröm, amikor a szépség olyan tulajdonságok birtokába juttatja viselőjét, amelyet megcsodálhat ország-világ. (A fanyalgóknak: sajnos láttam eddig valamennyi katasztrófáját – már amelyiknél jelen volt a kamera –, és tudok azokról is, ahol nem, de életem egyik nagy élménye, ahogy Pozsonyban egy elfelejtett futómű nyitása után hasra szálltak vele! A rossz nyelvek szerint, amikor egy gyakorlaton "beült" az F-15-ös mögé, nem is jött onnan ki, csak a leszállás előtti "oszolj!" parancs után... Azt is tudom, hogy vannak "oroszos" hibái, az elektromikájja, fegyverzete olyan-amilyen, de most nem akarjuk feleségül venni a lányt, csak az alakját dicséreljük.)



Ilyesm történet, ha nagyon megneheztelek az alatt levőkre

Szóval nagyon tetszik a pipi, már-már annyira, hogy nem is tudok róla elfogultság nélkül szólni. Mégis (vagy éppen ezért) az USAF tesztjének megírása után nem akaródzott vele kalandba keverednem. Az USAF olyan magasra állított a mércét (bár a kihalt reptereit még ma sem értem), hogy azon jó darabig nehéz lesz felülkerekedni. Azért csak el kell kezdenem valahol az élveboncolást. Egyébként meg nem is jött rosszul ebben az ügyi szűrkeségben egy Krim-félszigeti kiruc-

canás, bár a tengerben még ott sem volt kedvem lubickolni.

Kezdjük rögtön az introval, ami először egy kicsit a szokásos, majd egyre furcsább, később hajmeresztő skandallum! Mi a nyavalya történik itt?! A feje tetejére állt a világ? Rosszul látok? Csak úgy potyognak fentről az F/A-18-asok – mindent levernek az égről a fránya Flankerok! Eddig mintha fordított lett volna a szereposztás... Mivel itt a Flanker lesz a főszereplő, csodát lát a világ.

A játék főmenüjéről, annyit tudok mondani, hogy kissé – hogyan is fogalmazzak így a 2000. év elején, hogy nyomdaképes maradjak? – puritán. Persze azért megvan benne minden szokásos pont. A szigorú és akcióra vágyó tesztelő persze azonnal az Instant Combatben kezd, amelyben légi-harc, "bombázó", "radar gyilkos" és hajó elleni küldetések között válogathatunk. Ha akarjuk, végteleníthetjük a lőszer- és üzemanyag mennyiségét, automatizálhatjuk a célpont befogást, realiztikusra állíthatjuk a radar módot (ennyi idő után sem tudnám elmondani mitől lett realiztikusabb – talán mert kevesebbet mutat így?) választhatunk mely nemzet tagjaként, milyen túlélőképességgel, ki(k) ellen akarunk hadakozni.

Újoncok oktatásért a Tréning menüponthoz fordulhatnak, bár itt nem a megszokott "menj és tanul a magad kárán, legfeljebb nem esik semmi bajod" küldetések találhatók. Teljes passzívításra ítéltetünk, csak figyelniük kell. Ott vagyunk a gépen, vagy esetleg külső nézetből gyönyörködhetünk önmagunkban, miközben egy hang (az oktató) magyarázza a feladat lényegét, a tennivalókat. Jó-jó, de nem hiszem, hogy ez alapján fogja bárki is kitanulni a Szu-27 pilótáiskolát. Lehet, hogy látványos, érdekes és újszerű – mégis a program talán legnagyobb melléfogása. (Mivel töredék része a

játéknak, nem oszt, nem szoroz.) Megnézhetünk benne egy szabad (kötelmek nélkül) repülést, felszállást, leszállást, a legalapvetőbb műrepülő figurákat, az átesés és dugóhúzóba esés folyamatait, ellátogatunk egy repülőgép-hordozó fedélzetére, és végül bepillantást nyerhetünk a különböző harci feladatok végrehajtásába.

A Missions menüben talál-



Egy roppant mókás kép a játék honlapjáról (hogy csinálhatták?)

tebb feladatsort fogja generálni annak, aki elég időt szán majd rá. Ezzel azt is jelezni kívánom, hogy ez a program a keményvonalas szimulátor megszallottaknak íródott. Nem lehet bepattanni a

# SU-27 FLA Vérszomjas

hatók a szokásos küldetések, ami hasonlít az Instant combat feladataihoz, csak a választékot kibővítették, megszinesítették. Légi harc, földön telepített célpontok, radarok, hajók elleni támadások sorozata. Ahelyett, hogy bármelyiket is kiemelném, majd a későbbiekben bővebben írok még a program erőire. Általában azt tapasztaltam, hogy az odavezető út feszültségeit is a nyakunkba ültetik, előfordul, hogy akár tíz perc is rághatjuk a körmünket, mielőtt észrevesszük, hogy már farba is durrantottak.

Campaign: amennyi időm volt a karrierem ápolgatására, abból úgy tűnt, az egyik legösszetet-

plóta fulkibe, és "gyerünk, essünk nekik" felkiáltással az ellenségre rantani. Már csak azért sem, mert az orosz specialitásokat először meg kell szokni: minden "manuálisabb"

ennek a gépnek a fedélzetén. Nem egy F-22-es számítógéppel operátorának, hanem olykor-olykor egy makrancos repülőgép vezetőjének, harcoló katonának éreztem magam a program használatában. Ez nem jelenti azt, hogy nem tud egyenrangú ellenfele lenni az amerikai gépeknek, csak jobban macerálja a pilótát, keményebbre veszi a



Tomti macskának ma nem terem sok babér



Kézifékes forduló



vízszafeladatot. Órákig szórakoztam azoknak a "reptechnikai hibáknak" az előidézésével, melyek a valóságban, pilóták százaít vittek át a másvilágra, és amit olyan nehéz megérteni, amikor egy-egy katasztrófa elemzésekor az újságban olvasunk. A három dimenziós térben csúszkál, zuhan, kitér alattunk a repülőgépek (ebben a tekintetben – pedig az is csúszkált – veri még az USAF-ot is). A szárnyvégeken bekapcsolt "füstölők" remekül megmutatják, hogy a fellépő különböző erők, merre tolnák, taszítják alattunk ezt a szépséges madarat. Nagyon érdekes a kormányzervek működése, amit feltehetően nagyon is tudatosan építettek bele ebbe a szimulátorba. Kezdetben "tök irányíthatatlan" érez-

# FLANKER 2.0 U-nyogok

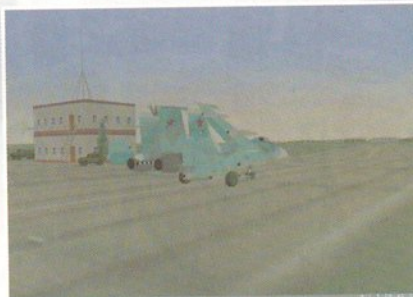
tem, hogyan tudom "összeakasztatni" a flaperonokat. Mindenkinek ajánlom, tanulságos mulatság, és magyarázatot fog adni néhány – előtte érthetetlennek tűnő – "bakkecske" megugrásra! Komolyabb manőverező légi harcok közben kellett rájönnöm, hogy ez a gép bizony "két kezes", vagyis nem elég a kurzorozgatókkal tolni-húzni-csúrní, hanem kemény belépésekkel a lábormány használatát, sőt, a gázkar lökdősését is elvárja tőlünk.

Na, akkor térjünk is rá a kritikai érvekre. Az USAF után (szándékom ellenére) fenntartásokkal, fokozott kritikus megközelítéssel fogtam hozzá az ismerkedéshez. Nem volt

lisztikája lett remekül kihegyezve, amitől a Flanker 2.0 másabb lett, jobban elüt a többiből. A futómű kibocsátás fázisai, a kinyíló takaró lemezek, a futómű "kiforgása", az orrfutó ajtajának festése, a rajta lévő hidraulikahenger, a reflektorok – csupa tökéletesség! Hangulata van a programnak, a levegőben érezhető a "nyüzsi", a sok dongótól "zummög a ré". Nem egyszer hallottam a fejem felett, vagy kicsit távolabb gyakorlatozó vadászgépek hajtóművének jellegzetes dübögését, "felbömböléseit". Amikor külső nézetben edzettem a madarat, teljesen meglepett, mennyire eltalálták a hozzá tartozó hanghatásokat is! Egyáltalán

után leszállt egy Szu-27-es, és felhajtott szárnyakkal, valamint vízszintes vezérsíkkal begurult a hangár elé, felnyitotta a kabintetőt, majd azonnal megjelent egy sárga színű létra is az oldalán. Majdnem több időt töltöttem a nézőlőddel, mint a repüléssel. A "szárnyvég füstölők", azaz az áramlásleváláskor jelentkező párajelenség mellé – új elemként – belépett ebbe a programba a kondenzcsík, ami csak bizonyos magasságon, hőmérsékleten, páratartalom mellett jelenik meg. Apróság, de igen kellemes, komfortérzetet növelő meglepetés. Sőt, ez a "nagy kirándulások" egyikén fedeztem fel, hogy napszaktól függően vannak páras völgyecsék, ahonnan a nap magasabbra emelkedése után felszáll a köd. Városok felett repülve tűnt fel, hogy van olyan ház, amelyeknek szinte világít a homlokzata a rásütő nap fényétől, a mellette lévő pedig nem, mert felhőárnyékban volt éppen. Na, ezektől jöttek elő sorban azok a bizonyos "azt a mindenit"-ek! A programban nemcsak a Szu-27, hanem olykor a Szu-35 fülkékében is találhatjuk magunkat. Elmentem a fenti, millió apróságra is odafigyelő gondos munkának, hogy erről csak külső nézetben értesültem, egyébként nem vettem észre különbséget. És itt ki is fogytam a negatív tapasztalatokból... Hogyan is jelöltem ki a leglényegesebb tulajdonságokat a múlt havi számban az USAF-nál? Gyorsaság; kifogástalan; nyüzsgés; remek; életszerű helyzetek; vannak; sokféleség; is akad, de nincs repülhető típusválaszték; szépség: az USAF sebb, de ez sem csúnya. Ergo: a Flanker 2.0 = "frank(ó)er". Az eddigi befutók közötti sorrend nálam a következő: 1. USAF, 2. IAF, 3. Flanker 2.0, 4. Falcon4. Szerintem igen előkelő társaságba került az SSI új szimulátora.

Széchenyi János



A Szuhó-tervezőirodánál valaki kedvelheti az origamit



Azé" elég jól festenek a különböző módon torzuló árnyékok



Hajnali Ikarus-járat Szimferopol repterén. Ha pedig Ivánék pilótái nem hajlandók két jegyet lyukasztani, akkor kutyagolhatnak a laktanyáig

annyira szép a táj, műanyagszerűbbek a repülőgépek külső nézeti képei, és a csuda tudja, mibe nem kötöttem még bele magamban. Aztán egyszer csak (a sokadik repült óra után) elkezdtek fogyatkozni a negatív vélemények, és egyre több "azt a mindenit!" jött elő. Gyors a program, átjönnek a különböző csúszások, egy idő után már a fenekünkkel is érezzük azokat. Úgy általában a repülőgép-vezetés rea-

nem halottak a reperterek (mint az USAF-ban), rengeteg a te-reptárgy, a kuriózumnak számító, de a kelleténél talán több An-2-es "Ancsa" is. Egy eldugott telepelyen még egy sárga Ikarus csuklós-buszt is sikerült felfedeznem! Erről egy kicsit bővebben: az egyik külső nézetben van egy óriási zoom, és ráadásul nem csak

nagyit, hanem akárcsak egy helikopterrel, akár a teljes Krim-félsziget beutazható. Fantasztikus szabadságot adtak ezzel a kezünkbe a programozók. Képzeliük el, hogy kitarják nekünk, mondjuk Tasszár kapuit, és oda kukkanthatunk be, ahová csak akarunk. Fel-alá bókilászni szabadon egy orosz katonai repülőtéren – azért ismerjük el, még mindig nem piskóta dolog! Így sikerült felfedeznem, hogy mi-

## Flanker 2.0

FEJLESZTŐ: Flying Legends

KIADÓ: SSI/3rdSpace

WEBSITE: www.flanker2.com

MEGJELENÉS: megjelent

### Ketycere

Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya  
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM  
3D-gyorsító: Direct3D  
Multiplayer: soros, modem, LAN

### Külcsín/belbecs

Látványosság  
Játszhatóság  
Szavathosság  
Zenebona

### Summa summarum

Ha nem is a legszebb, de az egyik legizgalmasabb modern repülőgép szimulátor

## végítélet

# 91%

tem, és ez is egyik oka volt ellenállásomnak a programmal szemben. Szép lassan aztán kiderültek a turpisságok. Az alattomos, lapos dugóhúzóktól még most is kiveri a hideg, de a makrancos pörgéseket egyre sűrűbben tudom kivédeni tudatosan. Előfordulhat, hogy emelkedés közben balra csúródni, a gép éppen ellenkező irányba, jobbra kezd el kipördülni! A fedélzeti számítógép "oroszos tökéletlensége" okozza talán (?), hogy az összetett kormányzervek nem egészen úgy működnek, ahogyan a nyugati gépeken már megszoktuk (vagy azoknál nem lett ennyire reális az ábrázolás?). A fenti problémára visszatérve: csűrés előtt a vízszintes vezérsíkon (magassági kormány) nyomni kell egy picit előre, és azonnal tudni fogja a dolgát! Külső nézetben nézeget-

A vidámpark kétségtelenül egy vidám hely. Hol máshol fizetünk jökevényen azért, hogy felüljünk egy pörgő-forgó berendezésre, ami még a felket is kirázza belőlünk, ráadásul esetleg valaki a nyakunkba is rökázik. Tuti üzlet. Kevés helyen akasztanak le annyit a "semmiért", mint a vidámparkban. Ám tegyük hozzá, hogy az a "semmi" azért nem is olyan kevés. Mert ha nem áll meg a sok vidámság mögött, az azonnal észrevenni. Rossz példákért nem is kell megszövegni: elég, ha csak kilátogatunk a Városligetbe. Igaz, az utóbbi időben tapasztalható némi fejlődés, de azért a gondos tervgazdálkodás máig látható nyo-

## MINDEN KEZDET NEHÉZ

A Theme Park Worldben a saját vidámparkunk igazgatója lehetünk, s ami a ráadás: élvezhetjük is, azaz ki is próbálhatjuk a munkánk gyümölcsét. Tulajdonképpen ez utóbbi a legérdekesebb változás a játék immáron ötvenes elődjéhez képest (és a konkurenciához képest is): az egész vidámparkot 3D-s grafikával jeleníti meg a gép, ami által lehetőségünk van arra, hogy sétáljassunk a "birtokunkban", s felüljünk a ringliszikekre, dodzserekre. Hullámvasutat tervezhetünk a saját szájízünk szerint, majd rögtön tesztelhetjük is, mennyire bírja a nyomunk. No persze az igazgatót megsemmélye-

## A TANÁCSADÓ

A képernyő jobb alsó sarkánál egy életre kelt felkötőjelel bújik elő időnként: ez mondja el, mit hogyan kell csinálni, illetve a későbbiek során ez figyelmeztet minket a vészhelyzetekre, plusz hasznos tanácsokat is ad. Mellesleg igen jópofa karakter: a megjelenésével mindig az adott téma szakértőjeként szól meg, azaz hol Einstein-fizikusként láthatjuk, hol meg egy adóellenőrmaskarában, s még a hangjával is parodizál – mint mondjuk, amikor David Attenborough orgánám szól meg. Vicces egyébként az is, amikor nem vagyunk rá kíváncsiak: ha félbeszakítjuk,

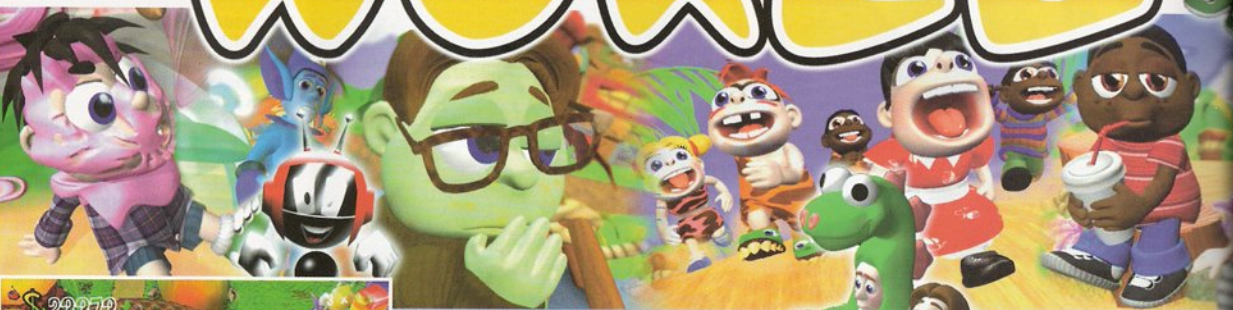
a csibészökökkel). Különösen fontos, hogy a sorban álláshoz szükséges korlátok hozzá legyenek láncolva az egyik úthoz, ugyanis ezek nélkül nem is indul be az adott eszköz. Mellesleg kicsit érdekes, hogy bejáratot muszáj építeni, viszont kijáratot nem. Kicsit amolyan magyar mentalitásra vall ez: a lényeg, hogy fizessem a kliens, aztán amikor távozik, az már senkit sem érdekel... Egyszer véletlenül elfelejtettem kijáratot építeni, s mire észbe kaptam, egy kb. százfős tömeg gyűlt össze két négyzetméternyi helyen.

Az építhető dolgok négy kategóriába vannak sorolva: fő attrakciók, nyerdő- és szerencsejátékok, boltok, és végül vegyes kiegészítők. A gokart-szerű játékoknál, illetve a hullámvasutaknál a pályákat is mi tervezhetjük meg. Minthogy elég nagy mozgásteret ka-

# Vidámparkosítási hónap

mokat hagyott az intézményen. Elhanyagolt gyalogutak, ósdi berendezések, ideiglenesen, illetve végleg bezárt játékok: mintha húsz évig megállt volna az idő. Amikor legutóbb arra jártam, kedvemre nosztalgizáhattam,

# THEME PARK WORLD



A hullámvasút utasai roppantul örülnek majd az alatt épülő WC-nek

hiszen például a játéktérbe beállításra ugyanazal a Scramble-lel játszhattam, mint anno, amikor még alig értem fel a kezelőpulthoz. Annak idején egy "hozzáértő" szakember az illetékes minisztériumban előlöntötte: ennyi meg annyi pénzből kell gazdálkodni, és ekkora belépti díj engedhető meg. Ha úgy vesszük, ez igazságos is volt. Elvégre erkölcsstelen dolog a gyerekekötő kicsinálni az összeporogtatott zsebpénzre, és figyelembe kell venni a dolgozó nép fizetőképességét. Igen ám, csak hogy aztán jötték a hollandusok. A Vidámpark pangott, a külföldi "úrhágás kiképző masinák" előtt meg tömött sorok kígyóztak, csakhogy kifizessék a többszáz forintos jegyeket. Mily meglepő: a dolgozó nép az olcsó gagyi helyett a drágább minőséget választotta...

Utólag csak sajnálhatjuk, hogy az illetékes kartársnak nem volt alkalmja lelélni a Theme Park Worlddel játszani. Mert ha a marxista gyorstalpaló helyett inkább ezzel a játékkal próbált volna meg némi gazdasági ismereteket szerezni, nyilván hatékonyabb döntéseket hozott volna.

sítve az elsődleges dolgunk nem az ingyen menet kihasználása, hanem a park működtetése. Tehát hogy ráterjünk a lényegre: kapunk mondjuk 50.000 dollárt, és abból kell a vállalkozást felfuttatnunk. Többféle típusú parkot is létesíthetünk. A parkjaink megnyitásához bizonyos aranykulcsok szükségesek – kezdetben csupán egy ilyen kulccsal rendelkezünk. Aki öslényparkot akar, az a Lost Kingdommal kezd. Aki a horror műfajt kedveli, az a Halloween Worldöt választja. Mondanám továbbá, hogy aki a természetbe vagy az ürbe vágyik az a Wonder Landet vagy a Space Zone-t válassza, de mégse mondom, mert hogy az már nem olyan egyszerű: utóbbi kettőhöz ugyanis több aranykulcs is kell. Szám szerint három és öt.

A kiválasztott helyszínen először is az aranyjegyek gyűjtése a cél, ennek pedig az a módja, ha sok-sok látogatót csalogatunk be a parkba, illetve egyre több látványossággal kápráztatjuk el a közönséget. Három jegy után kapunk egy aranykulcsot.

Igaz, a fentiek csak a szimulációs módra vonatkoznak. Akiknek viszont még nem volt szerencséjük a korábbi részhöz, azoknak mindenképpen a játék Instant Action üzemmódja ajánlott. Az "azonnali akcióval" ugyanis már alaphangon egy félkész parkot kapunk, néhány attrakcióval, üzlettel, és egy szerény úthálózattal. Ebben a módban a szabályok is egyszerűbbek. Nincsenek banki kölcsönök, a "tudósok" automatikusan találják fel az új dolgokat, és egy-egy találmányt nem lehet továbbfejleszteni. A park rögtön meg is van nyitva, tehát a bejáratra csak akkor kell kattintanunk, ha a jegyárát kívánjuk növelni.

megköszöri a torkát.

A tanulóidőnk elején először is a bal oldali irányítópanellel kell megismerkednünk, amit egy mobiltelefon szimbolizál. Minden egyes gombja egy ikonnak felel meg, a kihúzható antennára pedig az aktuális hírek lesznek "felírtva". A hírekre ugyan a Tanácsadó is figyelmeztet minket, de konkrétan itt tanulmányozhatjuk őket. Ha messzelátó ikon is van az adott hír mellett, akkor azzal egyből meg is nézhetjük, hol történ valami galiba.

## ÉPÍTKEZÉS

Ha csak simán a játéktérre bökünk, azzal ösvényeket hozhatunk létre – amúgy minden építkezéssel és személyzettel kapcsolatos dolgot a kezelőpulttől pár gombnyomással elintézhethetünk. Amennyiben valamilyen épületet hozunk létre (és nem valami díszletet), akkor annak be- és kijáratára is ügyelnünk kell. (Ezzel kapcsolatban elmondanám, hogy sem a játék során, sem a kézikönyvben nincs megemlítve, hogyan lehet az épületeket elforgatni. Szóval a válasz:

punk, ez különös élvezetet jelent. Az autópályákat például átvezethetjük a gyalogutak feletti, s automatikusan hidak fognak keletkezni. A vaspályák építése még rugalmasabb: a támpilléreket elég szabadon rúgkosgathatjuk le, plusz egy külön panel jelenik meg ahhoz, hogy kedvünkre csúsztuk, csavarjuk a pályát. Mozgathatjuk, nyújthatjuk a már kész oszlopokat, elforgathatjuk, megcsavarhatjuk a tetejükön a sít, illetve akár keresztelhetjük is a pályát egyetlen oszlop, s szabadon cserélgethetjük, melyik rész menjen alul, s melyik felül. A menőbb hullámvasutaknál (amelyeket már eléggé felfejlesztettek a mérnökeink) megjelenik a hurok ikon is: ez teszi fel aztán a koronát az egészre. Mikor végül kész



Egy hullámvasúton végrehajtott Immelmann-kanyar madártávlatból...

ÉRTÉKELÉS



... már megint be kellett zárni – itt az ideje kirágni Kastély Ricsit!

...há lehet kattintani a "kísérlet" ikonra... és mulatságoknál megadhatjuk, milyen sebes- és milyen kapacitással menjen a gép, vagy hány körös legyen egy-egy menet. Mindezek azért fontosak, hogy milyen sűrűn szorul majd a játék. Teljesen leamortizálódott a gép, de már csak elbontani lehet. Jutunk el a fő attrakciók között mindenhol van egy néhány misztikus program, amiért nem pénzrel, hanem megadott számú jeggyel kell fizetni – azaz az emberek tehát extrák vásárlására is használhatók.

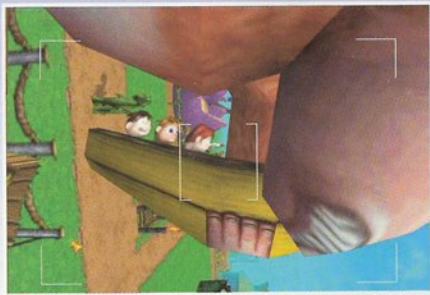


...is. Ezeknél beállíthatjuk a nyereségi esélyt, a nagyságát, illetve a menetek árát. Mondanom sem kell: mindezekkel a játékok népszerűségét befolyásolhatjuk. Néha megéri veszteségesen üzemeltetni egy helyet, mert aztán a boldog nyertesek annál nagyobb vidámsággal költik el az összes pénzüket a további játékoknál vagy üzletekben. A "meghatározásba" sok minden beletartozik: a vendéglátóhelyiségeken túl ebbe a "kalapba" kerülhetnek például a jelmezbolt és a ludárius is. A boltok szintén meghatározhatjuk az árát, s a minőségét. Áruháznak például kissé elszórt sült krumpolcok hatására a vendégek óhatatlanul be fogják ilyitalbódéhoz is. Az árak kialakításánál nagy szerepet játszik, hogy milyen az adott környéken a látogatottság. Ha sok izgalmas dolog van a környéken, a látogatottság gyerekek számától függetlenül szórják a pénzt – szóval így alakíthatunk ki egy egészséges üzleti tervet, amivel mind a vevő, mind az eladó (de

főként az utóbbi) jól jár. Az építkezések utolsó csoportjával kiegészítő egységeket hozhatunk létre, melyek jelentőségét nem szabad lebecsülnünk. WC-k nélkül ugyebár hamar szedik a sátorfájukat a látogatók. A pihenőhelyiség nélkül meg a személyzet fog sztrájkolni. De még a díszítő elemek sem hanyagolhatóak el, hiszen egy kísérletet is vagy egy húgós hangszóró a hangulatot fokozzák. Ja és az új területek vásárlásának a lehetőségét is itt találjuk – arra az esetre, ha már nem férnénk el a kerítésen belül.

A SZEMÉLYZET

A pénztárgépnél, azaz a "kiadás oldalán" kell keresni a személyzet bérlőköltését – a panelon az oldalsó ikonon válasszuk ki a jelentkezők listáját. Megjegyzem: a drágább munkaezők jobban megéri az árát. A következő munkakörökre van szükségünk: takarítókra, szelőkire, mutatóványosokra, biztonsági őrekre, és mérnökökre. A hatékonyabb munka érdekében valamennyi dolgozónak meg kell adni a tevékenységük eredményességét. Néha előfordul, hogy megszorulunk anyaggal. A park szinten tartásával időnként nem jutunk egyről a kettőre, s folyamatosan csak a kiadásaink törülnek meg. Nos ebben az esetben nem árt felvenni némi kölcsönt, mert hát leginkább egy új látványosság lendíthet jelentősen a forgalom. A banki kölcsönöket a



A képből ugyan ez nehezen derül ki, de ez egy hatalmas banán, amelyre egy gorilla lenget ide-oda (milyen jól lenne, ha meg is hámozná!)

vonatával, azt – az elődhez hasonlóan – továbbra is a kis "gondolatbuborékok" mutatják. A hangulati változásokra ugyan a Tanácsadó is figyelmeztet minket, de a buborékokban látható ikonok egészen pontosan "elmondják", hol szomszások az emberek, vagy hogy hol elégedetlenek valamivel. A parkra vonatkozó általános adatokat és grafikonokat az "Info" ikonon hívhatjuk le: ott globálisan tekinthetjük át a tevékenységünk eredményességét. Néha előfordul, hogy megszorulunk anyaggal. A park szinten tartásával időnként nem jutunk egyről a kettőre, s folyamatosan csak a kiadásaink törülnek meg. Nos ebben az esetben nem árt felvenni némi kölcsönt, mert hát leginkább egy új látványosság lendíthet jelentősen a forgalom. A banki kölcsönöket a

féle park építhető, s ami talán még jobb: mások parkjait is kipróbálhatjuk, vagy a sajátunkat is közszemlére tehetjük a világhálón – mert ha még nem mondtam volna, a "pályaválasztásnál" az Internetre is feltehető. Pozitívan értékelhető továbbá az is, hogy a játék magyar nyelvű kézikönyvvel jelent meg. Bár az igazat megvallva, ha nem értjük a játékban elhangzó tanácsokat, elég nehéz mindenre odafigyelni – szóval az angol nyelv ismerete mondhatni alapkövetelmény. A végére hagytam a gépkövetelmény boncolgatását – csak mert nem akarom senki kedvét elvenni a játéktól. Tény: amikor már minden négyzet méterét beépítettük, s a park megtelt látogatókkal, igencsak lelassul a program,



Megvan a harmadik kulcs is, hamarosan megnyílhat Csodaföldje is

gyén-hátán tornyosulni. Ha ezt nem tesszük meg, – a takarítóknál maradvány – az utak szeméttel lesznek tele, egy-egy WC-t pedig ideiglenesen teljesen is kell majd zárni, amit persze elég nehezen viselnek azok, akiknek sürgős dolguk lenne. Ha már munkába állítottunk valakit, egyszerűen bővíthetjük tudhatunk meg róla információkat. (Mennyire tapasztalt, mennyire fáradt, mit csinál éppen.)

AZ EGYÉB IKONOK

Hogy mire van a közönségnek igénye, és hogy mennyire elégedettek a szolgáltatásaink szín-

pénz-ikonnal találjuk. Többféle lejáratú és kamatozású hitel közül válogathatunk. Ha nagyon bejön az üzlet, arra is mód van, hogy még a kölcsön lejáratá előtt visszafizessük az összeget. Ha viszont nagyon nem jön be, és folyamatosan fizetésképtelnek vagyunk, hat hónap után csődeljárás indul ellenünk. A siker titka persze az, hogy folyamatosan újdonságokkal kárpórtassuk el a közönséget. Ha már vettünk fel mérnököket, a "villanyzó" ikonon juthatunk el a szellemi tőkénk csoportosításához. Új attrakciókat talál-

s ezért a legnagyobb felbontást (három közül választhatunk) valószínűleg csak kevesen engedhetik meg maguknak. Mondjuk a játékok javaslott konfiguráció közel sem elégséges hozzá. Úgy látszik, néha még a vidámságból is megárt a sok.

V.Z.

**Theme Park World**  
 FEJLESZTŐ: Bullfrog  
 KIADÓ: Electronic Arts  
 WEBSITE: www.themeparkworld.com  
 MEGJELÉSEK: meglelt

**Ketyere**

Minimum: P200, 32MB RAM  
 Ajánlott: P-III 300, 64MB RAM, 3D-kártya  
 3D-gyorsító: Direct3D  
 Multiplayer: -

**Külső/belbecs**

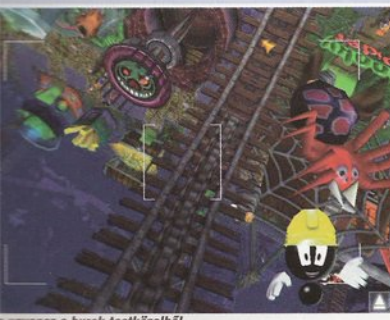
Látványosság	■
Játszhatóság	■
Szavazhatóság	■
Zenebona	■

**Summa summarum**

Remek kis virtuális vidámpark, amit megleltetni és kipróbálni egyaránt jó móka

**végítélet**

**91%**



... ugyanaz a hurok testközélel

**M**ost, hogy a harmadik évezredbe léptünk (a naptár-értelmezéssel most nem kívánok foglalkozni), már csak párat kell aludnunk, és az emberiség hamarosan a világűr meghódításába fog. Legalábbis több tucat scif-fi író szerint így lesz. Egy ilyen író álmódta meg a Team 17 új játékának a

Nincsenek benne szuperhősök: hétköznapi emberek a szereplők, hétköznapi motivációkkal. Az már más kérdés, hogy ezek az egyszerű hősök egy szövevényes ügybe keverednek. A játékos egy Beck nevű rendőrtisztet alakít, aki egy egyszerű járőrből lesz hirtelen egy piszkos ügy felgöngyölítője. A játék egy elég bi-

szélgetésekből hallhattunk. Az özevgy a rendőrfőnök lánya, és úgy tűnik, nagyon jó barátja hősünknek, akire viszont – a társa gyanús halála miatt – most férdén néznek a kollégái. Amint az a bevezető eseményekből is sejthető, a program nem szűkölködik fordulatokban. Lesz benne cseleszövés,

nem, hogy számos (egyéb játékokban jól bevált) funkció hiányzik az űrhajónk képzeletbeli műszerfaláról. Nincs például automata sebességszabályozás, amivel felvehetjük az üldözött gép sebességét. A cél befogásánál meg nem szűkíthetjük le a kört, hogy mit is akarunk befogni: csak az előttünk levő cél-

## Tűzmadarak, tűzszekerek, t

történetét is, amihez hirtelenjében még egy novellát is kanyarított. A Phoenix egy űrháborús játék, mely valamikor az új évezred derekán játszódik. Az alap-helyzet tehát a szokásos: a Földre ráunt emberiség továbbterjeszkedett, s miközben új bolygókat hódított meg, más intelligens lényekre bukkant. Sőt nem is egy, hanem – majdnem egyszerre – két idegen civilizációval találkozott: a Namoul fajjal, valamint a Maigr'ma és az Ogre faj közös birodalmával, az ún. Szövetséggel. Új technológiák, új életformák: csupa érdekes do-

zarr képsorral jelentkezik be: koporsó úszik a világűrben, s körülötte rózsák lebegnek. Hogy mi is ez valójában, azt csak néhány küldetés végigjátszása után tudjuk meg – valahogy úgy néz ki, mintha a bevezető missziókkal egy prologust tekintenénk meg.

Ahogy azt már az ilyen típusú játékoknál megszokhattuk, az első küldetések még rutinfeladatok, csak hogy be tudjuk gyakorolni az irányítást. Először egy vidám talajkutatónak kell segítségére lennünk, aki részegen lebeg a világűrben, messzire elszakadva a hajójától. Itt sajátíthatjuk el a vonóhorog használatát, az első elvontathatjuk az ipsét. A második feladatunknál szintén szükségünk van erre az eszközre, mert akkor meg egy ámokfutó űrhajó-tolvajt kell megfékeznünk anélkül, hogy ko-

öt féle idegen faj, amik persze nem mindig barátságos szándékkal viselkednek hősünk iránt. Bár ezeket az össze-tevőket mintha már mind láttuk volna különböző filmekben, de ebben a formában, a játék küldetéseit összekötő sztoriként elég jól beválnak. A szereplők egyenként rendelt képsorokon elevenednek meg, mely "filmek" minősége ugyan messze nem a legjobb a műfajában, viszont az biztos, hogy elég szépen meg vannak rendezve.



Harmadik típusú találkozások: a kapcsolattelvével folytatással kezdődik

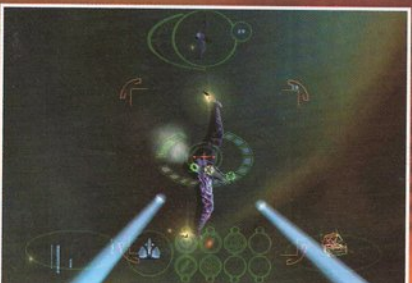
rom, amiből persze egy remek űrhajós akciójátékot lehet összehozni.

### A PROLOGUS

A Phoenix atmoszférája a komolyabb hangvételű fantasztikus filmekéhez hasonlítható, nagyjából amolyan Star Trek-es feelinget lehet érezni rajta. (Bár a készítők holmi film noir-nak szánták.)

# Phoenix

moly kárt okoznának benne – no meg az ellopott járműben. Kicsit furcsa egyébként ez a vonóhorog egy űrhajós játékban. Legalábbis szerintem elég idétlen, hogy a modern fegyverek korában még mindig hasznosnak bizonyul a "lasszó". Utóbbi küldetéssel egy másik fontos dolgot is megtanulhatunk: hogy a fegyvereinket bénító módban is használhatjuk. Ha bénító módban vagyunk, a becélzott hajónak meg lesz jelölve a hajtóműve.



Az űrcowboy meglassozta a rettenetes lila csigát, most pedig következik "megszállítás" vidám aktuza bénítólézerekkel



Igen pófátlan a játék: az ellenfelek rendszeresen visszalőnek

### SZIMULÁTOR AVAGY SHOOT'EM UP

Most, hogy a körítést így ki-velésztük, ideje rátérni "mennyire is izletes a fő fogás". Grafikailag átlagosnak mondható a program: nem csúnya, csak semmi kihívó látványosság. A világűrben ugyebár sok dolgot nem kell mozgatnia a programnak, úgyhogy a hardveres gyorsítással szép simán repkedő hajók miatt nem hiszem, hogy külön gratulálni kéne az alkotóknak. Viszont a zenék tetszettek: a katonás dal-lamok hallatán hirtelen úgy érezhetjük, hogy akár tíz ellenséges hajót is egymaguk le tudunk gyűrti – persze aztán hamar rájöhettünk, hogy nem így van.

Az irányítást legjobb szándékkal is csak középszereűnek lehet nevezni. Az ember általában hajlamos a koppintásokat negatívumként megérezni, ám ebben az esetben nem sajnáltam volna, ha az X-Wing vs. Tie Fighter óta szinte szabványá vált metódusokat használni tudtam volna. A gombkiosztás kissé korlátolt, hiszen már eleve joystickra van konfigurálva minden. Igaz, ezen egy saját gombkiosztással segíthetünk, de azon már

pontra, vagy a soron következő célra állhatunk rá. Pedig néha hasznos lett volna, ha mondjuk a szövetséges hajókra is ráállhattam volna: mint amikor nem tudtam hirtelen, merre is keressem a megvédendő teherhajót. Jó, hogy ott van a radar a tájékozódáshoz, de azért akkor is hiányzott ez a dolog.



A talajkutatók néha dupla súlytalanságban lebegnek: egyrészt az űr, másrészt pedig az alkoholszármarzások miatt

Hiányzott továbbá az erőforrások csoportosításának a lehetősége is – természetesen azt: a fegyverek rováására egy megerősített pajzs aktiválása.

A fegyverekhez amúgy nem kell energia, merthogy minden fegyver kifogyhatatlan. Igen, jól értették: minden fegyver örök, a lézerek, a rakéták, a

keztében elég jelentős pusztító erőt képviselünk – a játék tehát inkább hasonlít egy shoot'em upra, mint egy ír szimulációra. Alul mutatja egy kijelző, mely fegyverek vannak éppen bekapcsolva, s azok mindegyikét a Tab billentyű egyszerre hozza működésbe. (Ezek után csak azt nem értettem, hogy akkor mi szükség van a joy tüzgombjaira?)

hajó tulajdonosa rikácsol az éterben, attól tartva, hogy kárt teszünk a gépében.

**EGY ERŐS KÖZEPES**

Az ellenség intelligenciájával látszólag nincs gond: ahogy kell, csapatban támadnak, s ha elének kerülnek megpróbálnak kitérni előlünk, illetve kellő távolságban megfordulva becélolni min-

**ZEGYEBEK**



**A JÁTEKMENET**

A kezelésnél említett hiányosságokat leszámítva amúgy a játék irányítása könnyen elsajátítható. A szokásos radarok és a fegyverek kijelzői képezik a HUD-ot, amin nyilván mindenki kiigazodik.

Ha nem akarunk mindjárt a kalandozásba fogni, a főmenüből választhatunk egyéni csatározásokat is. A Skirmish móddal csupán az volt a gondom, hogy mind-össze három scenário található ott. Elkezdtém őket megcsinálgatni, hátha bead a gép újakat, de nem úgy történt.

A fegyvereinket némelyik küldetés előtt magunk válogathatjuk össze (egy meghatározott kollekciónál), s a hajóból is van többfajta: a választási lehetőség a főmenüben található.

A menüben ezeken kívül már csak a grafikai és egyéb opciókat, meg a játékos-választást találhatjuk, amiből leszűrhetjük a konzakenciát: nincs állástöltés és mentés. A program automatikusan ment minden küldetés végén, s az aktuális állást mindig "bejegyzi" a nevünk mellé.

A küldetéseink legtöbbször egyszerű csapásmérő, őrő-védő feladatokról állnak, azaz jóformán csak a tüzgombot kell egy gyufaszállal kitémasztani, de azért például nem árt odafigyelni, milyen dumákat nyomtatnak a társaink az éterben. Megeshet, hogy túlerővel kerülünk szembe, de ilyenek, hogy jön az erősítés: olyankor jobb a többiekre bízni a munkát – mert a kollégák szerencsére nem csak kozmikus porfogónak vannak a helyszíneken. Arra is ügyelnünk kell, nehogy olyasvalakit löjünk ki, akit mondjuk csak el kell kapni. A CB-s szövegekhez amúgy a kaland feelinget is erősítik, hiszen például elég jópofa, amikor az ellopott



Anya csak egy van. Anyahajó is. Epp ezért két rakétával próbálom elhessegetni a támadóját

ket. Hanem elkerülő manőverekkel nemigen fárasztják magukat. Ez addig még érthető volt számomra, amíg csak nekem jöttek, viszont az enyhén szólva százalmas látványt nyújtott, amikor az egyik ellenséges hajó gumilabda módjára patogott az anyahajóm oldalán, mert az AI nemigen akarta észrevenni, hogy arra nem lehet tovább menni. Az sem tetszett a viselkedésükben, hogy egynémelyik hajó iszonyú messzire menekül. Nem túl szórakoztató, amikor percekig csupán azért repülünk, hogy utolérjünk egy elkóborolt "vadat". Ezen még az sem segít, hogy a hajónak van turbó módja. A turbó ugyanis nagyon hamar lemerül, s ezért sűrűn kell várni a töltődésre.

Azt hiszem, azok fognak jól szórakozni a programmal, akik szeretik a sci-fi történeteket, de nem túl igényesek a szimulációs résszel szemben. Mert a történet komoly, viszont maga a játék nem. Egy komoly játékban például nagyon kellett volna egy műszerfal, vagy egy külső nézet. Így egyáltalán nem érzek el a méreteket. Nem tudjuk, hogy átférünk-e mondjuk két lebegő láda között, nem tudjuk, mi az a távolság, amitől már nekiütközünk az anyahajóknak, stb. Ráadásul ha ütközünk, az elég béna jelenséggel jár: egyszerűen csak lepattanunk, s még csak egy apró nesz sem kíséri ezt az eseményt. Mindez eléggé ellentmond annak, hogy a készítők newtoni fizikán alapuló rendszert neveztek a művüket.

Szóval a játék mondjuk a Frespace 2-nek legfeljebb csak a kisöccse lehet, de aki nem maximalista, az azért élvezni fogja. Több, mint tíz fajta űrhajó, kb. 30



Derék társaink segítségével háromszoros túlerőt sikerült kiaknázni

van, tehát többször is lehet próbálkozni a végjátésszal.

V.Z.

bombák és az aknák egyaránt. Ráadásul a hajóra felszerelt fegyverekkel egyszerre is lehet tüzelni, minek követ-



A csempészbázis alaposan ki van csempézve csempészekkel

**Phoenix**  
FEJLESZTŐ: Team 17  
KIADÓ: MicroProse/Rusbro  
WEBSITE: www.team17.com/phoenix  
MEGJELLENÉS: megjelent

**Ketgere**  
Minimum: P-III 266, 64MB RAM, 3D-kártya  
Ajánlott: P-III 450, 128MB RAM  
3D-gyorsító: 3Dfx, D3D  
Multiplayer: -

**Külsín/belbecs**  
Látványosság: 

■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

  
Játszhatóság: 

■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

  
Szavathosság: 

■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

  
Zenében: 

■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

**Summa summarum**  
Nem egy korszakalkító űrhajós játék, de azért jó darabig el lehet lenni vele

**végítélet**  
**80%**

Nem tudom megállni, hogy össze ne hasonlítsam, de egyes cégek úgy adják ki az autós játékaikat, mint ahogy a futószalagról gördülnek le a kommersz autók. Takarosak, jól néznek ki, minden bennük van, ami feltétlenül szükséges, az alapvető kényelmet biztosítják, de semmi olyant nem tartalmaznak, ami a luxus kategóriába tartozik – csak a minimális szolgáltatásokat nyújtják.

A Ford Racing is egy ilyen játék. Az Empire megkapta a jogokat a Fordtól, amiből a fejlesztőgárda összehozott egy pipec kis programot, amit felületesen megnézve még egész jónak is tűnik. Benne vannak az elvárható üzemmódok, a 3D-kártyánkat szépen kihasználva gyönyörű verseny pályákat generál a gép, a legnépszerűbb Fordok volánját csűrhetjük a kanyarokban –

ban fény derül az apróbb hiányosságokra és hibákra, és elátkozzuk magunkat, amiért csupán a szép grafika alapján választottunk játékot.

### A JÁTSZHATÓSÁG – MÁR HA LEHET ILYENRŐL BESZÉLNI

Nem tudom, kiknek készítették a Ford Racinget, vagy hogy le volt-e tesztelve, mert hát azt biztos állíthatom: tökéletesen élvezhető. Először is: a kocsit alig reagál az iránybillentyűk lenyomására. Mintha a Marsról küldenék a jeleket a CPU felé, olyan késve hajlandó végre valami irányváltozta-

esélye, azaz minden tizedik kanyarban vagy a palánknak csapódunk, vagy a fűre sodródunk, legrosszabb esetben pedig keresztbeállunk és felborulunk.

Ha fűre hajtunk, onnantól fogva a kocsi tökéletesen irányíthatatlan – mintha jég csúsznánk. A jéges hasonlat azért is találo, mert érdekes módon a gyepp ugyanolyan sima, mint az útfelület, s még a szegélykövek sem dobják meg az autót.

Az autók dinamikája szintén kriminális. Gyűlölöm azt a hülye megoldást, amikor a kocsit "rara-

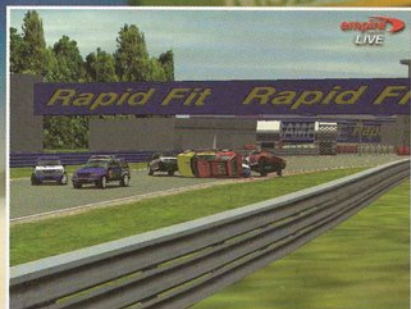


A kép az alcímben olvasható esemény első felvonását szemlélteti...

kos vagyok, de – több mint egy évtizedes számítógépes múltamat figyelembe véve – azt hiszem, nem bennem kell keresnem a hibát, ha egyórai próbálkozás után még egy harmadik helyezést sem sikerült elérnem – a legalapve-



# RACING



Kicsi a rakás... – és már megint én vagyok legalul!

szóval látszólag minden nagyon ok. A kirakatban valóban jól néz ki a Ford Racing, de sajnos amint hazavisszük és kipróbáljuk, nyom-

pad. Felettébb szórakoztató... Annak, hogy pontosan belekalkuláljuk ezeket a csuszánásokat egy-egy kanyarba, nagyjából 1:10 az

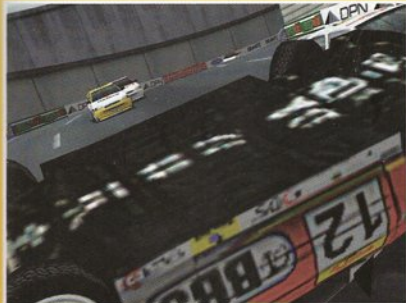
## FelFORDulás

tást felmutatni. S hogy még kiszámíthatatlanabb legyen az egész, mindehhez jönnek a pocskul modellezett útfelületek. Bitumenen kanyarodva egy ideig szuper erősen tapad a gumi, aztán hirtelen mecsusszan, majd ugyanolyan hirtelen ismét megtapad. Felettébb szórakoztató... Annak, hogy pontosan belekalkuláljuk ezeket a csuszánásokat egy-egy kanyarba, nagyjából 1:10 az

gád" a palánkra. Azt pedig még jobban, amikor az ütközések csak egyoldalúan vannak káros hatásal a felekre – s természetesen mindig szerény személyünk az, aki a rövidebbet húzza. Nekünk elég csupán egy koccanás, s máris keresztbefordulunk az úton, míg a többieket akárhogy tohatjuk, furakodhatunk: azonnal korrigálnak a helyes irányba.

A másik tényező, ami a játszhatatlanságot legalább annyira elősegíti: az ellenfeleink profizmusa. Bizony nem sok esélyt kapunk a győzelemre. Nem gondolom magamról, hogy nagyon menő játé-

több futamon. Anyira, de annyira tudnak a riválisaink, hogy ha esetleg sikerül is egy ideig vezetnünk, mindig retteghetünk, mikor rohan belénk hátulról a második helyezett, aminek az eredménye rendszerint az, hogy elsőből hirtelen utolsó leszünk. A készítőik által intelligensnek nevezett számítógépes versenyzők nem paygon fárasztják magukat, hogy kikerüljenek minket. Ha pedig csak egy kicsit is felölnek a pályáról, máris azt láthatjuk, hogy amíg mi a zöldben "füvet gyomlálunk", addig a mezőny szépen elhúzza a csíkot. Ezek után azt talán mon-



... ez pedig már a drámai végkifejlet

danom sem kell: ha netán frere állunk, akár főlöslleges is megvárn, hogy a program visszafordítson minket – nincs az az isten, hogy utolérjük az elsőt. Az időmegtakarítás végett inkább azonnal az állástöltés javasolt (legalább állást töltetni lehet). Azért hangsúlyozom, hogy "legalább", mert amúgy a játék nem sok opcionál káprázatot el minket.

**A KÍNÁLAT**

Két játéktípus választható: a gyors menet és a karrier mód. A gyors menethöz alaphoz négy Ford közül választhatunk, s három pályát gyakorolhatunk be. A karriérista módnál ezzel szemben csupán egy kocsit választható eleinte: a Ford KA, s azzal három futamon kell eredményesnek lennünk – utána kapjuk meg a többi kocsit. Bár nem tudom, lesz-e valaki olyan tehetséges, hogy behozza az összes autót, ezért felsorolnám a típusokat: a KA-n kívül van tehát Fiesta, Escort, Puma, Focus, Mondeo, Mustang, Cougar, Taurus, egy GT90-es Ford, valamint két "testesebb" modell: az F150-es és az Explorer. A karriéristamódban folyamatosan több bajnokság közül válogathatunk, melyeket három kategóriába lehet sorolni: osztályon belüli bajnokság, bajnokság a megletiltott autókval, és végül nyitott bajnokság. Közülük a második típus

akár lehetetlen küldetésnek is nevezhetnénk, hiszen a letiltott típusok természetesen mindig jobbakk, mint a már meglévők. Igaz, a "jobbakk" meghatározás talán nem egészen helytálló, mert amikor a különböző kocsikat kipróbáljuk, azt vehetjük észre, hogy a menettulajdonságukat tekintve alig különböznek egymás-

tól: a jobb kocsik egyszerűen



A kép-a-képben megoldás már egy videójátékban sem képtelenség

csak gyorsabbak. Szembetűnő különbséget legfeljebb akkor fogunk észlelni, ha mondjuk egy Explorer után egy Ka-ba "gyömöszöljük be" magunkat.

**EGY KEVÉS PRO, ÉS EGY CSOMÓ KONTRA**

A Ford Racing szépen, simán fut az átlagos konfigurációkon még 1024\*768-as felbontásban is, s azt nem tagadom, hogy a grafika igazán lenyűgöző. Gyönyörűen fénylenek a reklámokkal felcímozott autók, a csillogó üvegen pedig klasszul belátni az utastérbe. A több választható nézet egyikéből még azt is meg lehet figyelni, hogy sofőr ide-oda pillantgat – éppen csak a kormányon merev a keze. (Most jut eszembe:



Az Escort házbajnokságon meglehetősen kiegyenlítették az erőviszonyok

jut a saját karambolunkat nézzük, a képernyő sarkában láthatjuk, merre jár az élboly. A pályák érdekes módon nagyon életszerűnek hatnak, pedig a tereptárgyak száma és minősége nem túl kiemelkedő. Valószínűleg a szép textúrázásnak köszönhető a hatás, merthogy frankó természetes színeket használtak. Ha állóképen nézzük a játékot (mint itt, az újság hasábjain) szinte fotó minőségének tűnik a látvány.

A grafikán túl azonban sajnos nem lehet mással méltatni a programot. Nem csak hogy játszhatatlan, de még kevés is. Nincs multiplayer mód. Nincsenek tuningolható autók, minek eredményeként sehogy sem tudjuk szabályozni a menettulajdonságot. Mellest röhej, hogy még az irányítás érzé-

mutatózó képsor nélkül, egy egyszerű töltő-képernyő után rögtön a játék főmenüje ugrik be, ami pedig amúgy is elég puritán. (Az említett töltő-képernyő ráadásul az egyetlen a játék során. (Azt már csak zárójelben jegyzem meg, hogy a töltés kijelzője fogalmam sincs, mit mutat, mert minden esetben három-négy-szer megy rajta végig a csík.) A kezelőfelület kiforrottságát mutatja az is, hogy a visszajátszásoknál még egy video-



Ritka esemény: nemcsak én fogom lecsókolni a palánkot

panelra sem telelt. Ez főleg azért zavaró, mert a felvétel tegergetéséhez és a kamerák váltásához egy nagyon hülye gombkiosztást találtak ki – teljesen logikátlanul társították őket a funkcióbillentyűkhöz. A Ford Racing az a játék, amire felettebb igaz az elcsépeelt közhely: nem mind arany, ami fénylik. Lehet egy játéknak akár milyen szép grafikája, egy fabatkát sem ér, ha a vele való szórakozás csakis idegeskedést, és nem örömet szül.

V.Z.



Száz loba egy sor, receficebumm...



"Kiváló" ötlet volt tölem Ford Kaval indulni egy vegyes futamban...

talán ő az, aki miatt irányíthatatlan a verda... Rendkívül tetszetős a játék visszajátszási lehetősége, ahol a kézre vágott közvetítésen kívül egy csomó szabadon választható kamera-nézet segítségével valamennyi autó nyom követhető. Külön említésre méltó a játékokban eddig nemigen alkalmazott kép-a-képben megoldás, azaz miközben mond-

kenységén sem állíthatunk. Folytatva a sort: nincsenek törhető autók, ami szintén nagy pofon az élethűségnek. Agyba-föbe buktenezünk az aszfalton, s még csak egy karcolás sem látszik a fényezésen. Az átélhetőséget a hangszóróink által kiadott zörejt sem segíti túlságosan. Szánt szándékkal nem használtam a "motorhang" kifejezést, mert az a nevetéses kis bűgás legfeljebb egy lendkeres autó hangjának válna be. Ráadásul ugyanaz a bűgás van a Kahoz is, mint mondjuk az Escort-hoz. A prezentáció szintén szerény színvonalat képvisel. Be-

**Ford Racing**  
 FEJLESZTŐ: Elite  
 KIADÓ: Empire  
 WEBSITE: www.empiresport.com  
 MEGJELÉNS: megejelent

**Ketgere**  
 Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya  
 Ajánlott: P-II 266, 64MB RAM  
 3D-gyorsító: 3Dfx, D3D  
 Multiplayer: -

**Külsőin/belbers**

Látványosság	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Játszhatóság	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Szórakozás	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Zenebona	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

**Summa summarum**  
 Csupán látványos, de cseppet sem élvezetes autóverseny

**végítélet**

**63%**

Ha emlékeztetem nem csal, a Baldur's Gate kiegészítő lemezéről szóló írományomat valami ilyesmivel zártam: "nem rossz, de az igazi folytatás várat magára". E célzás természetesen a Tormentre vonatkozott, melyből némi ízelítőt már a Baldur's Gate korongján is kaphattunk. Jőmagam már e "hú'bmeg" kategóriába tartozó animációgyűjtemény láttán beleszerettem a Tormentbe, noha a románc beteljesedésére majd másfél évet kellett várnom. Mindegy, végül csak megérkezett a drága – s nem is kellett benne csalódnom. Először is sietve leszögezem: a Torment semmilyen szempontból

tán az AD&D legszínesebb világa, de a Torment hihetetlenül változatos története s legfőképp hangulata valósággal leaglózott. Cinikus kis lelkem már nem is igen hitte, hogy egy TSR logóval díszített dobozkában ennyi ötletet lapulhat.

### A PLANESCAPE-UNIVERZUM

A "mi is az az AD&D?" téma boncolgatását most nagy ívben elkerülém, tömören és röviden: egy nagy sikerű és ősrög szerepjáték, melyhez számos világ született. Természetesen a Plane-

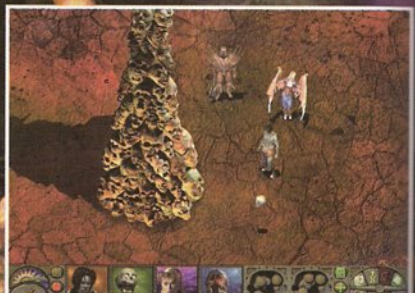
összetettsége és nagysága miatt. A Baldur's Gate ugyan kellemes kis hentesfantasy volt, ám azt nem igazán néztem ki a Black Isle tervezőiből, hogy ezzel a világgal is boldogulnak. Jelentem alásan: boldogultak. Méghozzá nem is akárhogy, a Torment hangulatát és történetét tekintve messze a legjobb RPG, ami mostanság megjelent. Ami leginkább megragadott a játékban, az Sigil utcáinak és labirintusainak nyomasztó, klausztrófiás hangulata. A grafikusok ezúttal sokkal jobb munkát végeztek, mint a Baldur's Gate-nél – a felbontás ugyan nem nőtt, ám maga a terep sok-

magához egy sötét hodály mélyén, ahol is élőhalott rabszolgaként kívánták alkalmazni gáláns munkaadói. A furcsaságok persze nem itt, hanem magánál a karakteralkotásnál kezdődnek: a szerepjátékok íratlan törvényeitől eltérően ugyanis sem karakterünk nemét, sem faját, sem pedig kasztját nem határozhatjuk meg. Szétoszthatunk ugyan néhány pontot tulajdonságaink között, ám ezzel véget is érnek lehetőségeink. Mielőtt bárki felhördülne, gyorsan hozzátesszem: egyelőre. A történet folyásától függően ugyanis karakterünk folyamatosan változik. Mágikus tetoválásokkal



Az addig rendben van, hogy minden kezdet nehéz, de ez a nekromán-tákkal fűszerezett boncterem már tényleg Ombudsmanért kiált

# PLANESCAPE TORMENT



Koponyaország, démon, repülő koponya – jobb, ha ez a screenshot nem kerül az ifjúsgévdők karmai közé

## BALDUR'S GATE A MENNYBE MEGY



Kalandozások Junosztly-földön, avagy a szárnyas képcsovek szörnyű támadása

sem tekinthető a Baldur's Gate folytatásának. Maga az engine és grafikai megvalósítás ugyan egy "pötyty" ismerős, ám a karakter-konverzióra éhesen várakozó Sarevok-öleket sajna el kell kedvetlenítenem. Ez egy más játék. Teljesen. Igaz ugyan, hogy a Planescape univerzum, mely a játék alapjául szolgál,

lálható Sigil is, a város, ahol a Minden-ség útjai összefutnak. Számptalan kultúra, faj, vallás keresztútja e város, aminek titokzatos Őrnőjét még a legősibb Istenek sem merik háborgatni. Elég monumentálisan hangzik, nemde?

Eleinte kissé szkeptikusan viszonyultam e háttérhez, épp a már emlegetett

kal színesebb és változatosabb. A Baldur's vadonja ugyan gigászi méretű volt, ám szembeszökő, hogy a grafikusok előre elkészített elemeket variáltak. A Torment ezzel szemben szinte megszüditi a játékosat a tereptárgyak és háttérképek kavalkádjával. S ehhez a borongós díszlethez tökéletesen illeszkedik a történet és zene is, úgyhogy bármilyen hihetetlenül is hangozzon: az összhátat tekintve a program magasan veri elődjét.

### NEVÜNK SENKI

Nem kétséges, hogy a Black Isle-os fiúk igen csúnya jelzős szerkezeteket fabrikálhattak, mikor először meggillantották a Revenantot. A két játéknak – stílusában legalább is – nincs túl sok köze egymáshoz, ám maga az alapötlet finomra szólva is hasonló. Hősiünk ugyanis meglehetősen szokatlan állapotban vág neki kalandjainak: névtelenül, emlékek nélkül és szörnyű hegekől borítva tér

növelhetjük tulajdonságainkat, új kasztokba léphetünk be, cselekedeteinkkel megválaszthatjuk jellemünket, varázslatokat tanulhatunk, emlékeinket visszaszerezve pedig új és új képességek, ismeretek birtokába jutunk. Mi több, a Külső Síkok hatalmi vetélkedésébe is beszállhatunk, ha csatlakozunk egy frakcióhoz. A frakcióba való belépés – kis házáknak bohókás politikai hagyományával ellentétben – komoly felelősséggel jár, s a történet folyását nem egy ízben teljesen új mederbe tereli. Lehetőségekben tehát nincs hiány, kalandozásaink során egy teljesen egyedül és kedviünkre való személyiséget rakhatunk össze, a variációs lehetőségek száma pedig a végtelen felé közelít. Szomorúan



tapasztaltam viszont, hogy a Baldur's tén legidegesítőbb szokása, a szintlépésekkor véletlenszerűen kidobott HP megmaradt. De minek?!? Asztali szerepjátéknál még csak elviseltem a dolgot, bár kissé orosz-rulett szaga volt, de itt... Tán mondanom se kell, hogy a "load game" nevezetű büvige sokszori használatával ki-ki összehozhatja a kedvére való dobást, csak épp idegesítő a sok töltögetés. A becsületes játékosok pedig úgy 5-6. szint tájékán fognak szembesülni azzal, hogy némely ellenfél megtervezésekor a játék alkotói is számoltak e módszerrel...

Kellemes meglepetés viszont, hogy a már emlegetett szintlépésekkor egyik tulajdonságunkat növelhetjük, akár 18 fölé is. Az AD&D ismerőinek arcán már bizonyára meg is jelent a mohó vigyor – méghozzá teljes joggal (tápolás rulez!). Új elem még, hogy karakterünk, sajátos előéletéből kifolyólag, folyamatosan regenerálódik. Ja, és halhatatlan. Szó szerint. Ez annyit tesz, hogy a vesztes hírigek után hősünk a már jól ismert oltáron tér magához, felszerelése és társai körében. E megoldás már magában is érdekes bukét ad a játéknak, s a túl gyakori mentetések is feleslegessé válnak. Aki nagyon sokat ügyeskedik, persze ki tudja végezni magát – élve eltemetés, isteni mágia vagy túzhálal el-



Bérszámfejtés helyett létszámfejtés, öreg barátunk épp a holtak könyvét böngészi



Morte, a dévaj koponya épp a :...: szóval örömlányokat fűzi. Hiába, nehéz szakma ez...

len még e "korlátozott halhatatlanság" sem véd.

### JÁTEK MENET ÉS MÁS CSACSKASÁGOK

Maga az irányítás nem sokat változott a Baldur's óta, bár a menük felépítése és kinézete igazodott a Planescape enyhén kaotikus hangulatához. Maradjunk anny-

ban, hogy szódával elmegy... Mivel maguk a figurák nagyobbak, az átlátható játéktér pedig kisebb lett, a készítőik csak a legszükebb ikonokat és opciókat hagyták meg, a többi a jobb gombbal leghívható menüből csalogathatjuk elő. Elvileg nem rossz megoldás, bár harc közben igen körülményes és idegesítő – gyengébb idegzetű kalandor inkább a billentyűzet-kiosztás figyelmes tanulmányozásával próbálják megkerülni a pöttöm ikonok tengerét. A másik – szintén a játéktér méretéből adódó – probléma, hogy a távolsági fegyverek illetve területre ható varázslatok jelentős része használhatatlan. Mire egyetlen nyilvánosított előhalászhatnánk, deli íjászunk már réges-rég közelharcban áll valami ocsmánysággal, a saját varázslataiktól lángra robbanó/fuldadozó mágusok látványa pedig a legjámborabb játékosokban is sötét indulatokat kelt. Következésképp a közelharcra építő karakterek a legelétképesebbek, s az őket támogató varázslatok a leghasználhatóbbak.

Történelmi újítás, hogy a tapasztalat-szerzés legfőbb és legcélravezetőbb módja nem a karmos/agyaras rémségek felaprítása, hanem – kéretik nem nevetni – a küldetések teljesítése és az infor-

mációk gyűjtögetése. Ez ugyan valamennyire a Baldur's esetében is igaz volt, ám itt sokkal markánsabban jelentkezik a szándék. Szóval beszélgetni kell! Mégpedig mindenkiel. Epp ezért ki-ki készítsen némi hidegéljemet és kávé a billentyűzet mellé, mivel Planescape világának lakói egy cseppet szószátyárak. Jómagam órákon át csak kóvályogtam a külföltele tulajdonneveket, eseményeket és vicces anekdotákat szajkózó karakterek tengerében – e szempontból a játék nem kevés hasonlóságot mutat a Fall-outtal. Ez persze nem válik a játék kárára, sőt! A játékmélet épp a számtalan szereplő, mellékes küldetés miatt nem nevezhető lineárisnak. A Torment azon kevés játékok közé tartozik, melynek akár két-háromszor is érdemes nekiugrani.

### EJ, BE SZÉP IS VAGY...

Tulajdonképp a program értékelése ígértek a legunalmasabbnak, mivel a Torment az a játék, amiről szinte csak jól lehet írni. A grafika ugyeuhar fantasztikus – ezt a screenshotok láttán fölösleges is lenne bizonygatnom. A 640\*480-as felbontás mondjuk 17 collos monitorlól felfelé kissé zavaró, ám a grafika részletessége és változatossága bőséges kárpótlást nyújt a fanyalgóknak. Különösen potfások a varázslatok kísérő animációk, ezek még a harcdezt Baldur's-veteránok szemébe is könnyeket fognak csalni. A zenét nem méltatom külön – elég legyen annyi, hogy majd két órán át kattattam a neten az mp3 változatok után. Persze nem találtam ilyesmit, csak remélni tudom, hogy előbb-utóbb csak felrakja egy jótét lélek. A sztori pedig úgy tökéletes, ahogy van. Lehet, hogy a manapság egyre divatosabbá váló dark/gothic/hard (nem kívánt rész történő) stílus inlette meg az írótak, mindenesetre fantasztikus munkát végeztek. Ha mindenféleképp Kriticizálnom kéne valamit, akkor leginkább a meglehetősen idejétmúlt engine-re káromhatnék, mivel az időnként hajmeresztő dolgokat művel. Igaz ugyan, hogy – elvileg – a gyengébb gépek is elboldogulnak a Tormenttel, de idő-

ként még a legbrutálisabb konfiguráción is megdermed a játék. Néha pedig rejtélyes okok miatt végleg elkezd szaggatni a játék, ilyenkor legfeljebb az újraindítás segít. Hogy a directX vagy pedig a Win98 különös szokásai zavarnak be, nem tudom, de egy patch igencsak elkélne. Mindegy, fanyalgás ezennel beszüntetve: a Torment az efféle zavaró bugok és a helyenként körülményes irányítás ellenére is elfoglalta a PC-s szerepjátékok trónját. Majd meglátjuk, hogy a Diablo2 mire megy vele... (Mellesleg a jeles Gamespot nevű online-magazin olvasói az Év Szerepjátékának választották.)

jt



1 HP-s, csupasz fűhős vs. csatabárdos megasontik – sajna fix kettes



### Planescape Torment

FEJLESZTŐ: Black Isle
KIADÓ: Interplay
WEBSITE: www.interplay.com
MEGJELÉSE: meglelent

#### Ketgere

Minimum: P200, 32MB RAM
Ajánlott: P-II 233, 64MB RAM
3D-gyorsító: –
Multiplayer: –

#### Külsőin/belbecs

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

#### Summa summarum

Lam-lán, a jlek szerint nem csak a polgonoke a vilag

### végítélet

# 95%

Kétségtelen, hogy 1998-ban a körükre osztott háborús játékok között a Norm Koger nevével fémjelzett The Operational Art of War volt az egyeduralkodó. Gyakorlatilag minden egyes online és offline játékújság az Év játékának választotta a maga kategóriájában. Pedig sok újdonságot nem hozott még a '94-es Panzer Generalhoz képest sem – igazából az egyszerű kezelőfelülethez csatlakozó lörgésszerű gépi ellenfél, a precíz történelmi kutatómunkából adódó méretarányos helyszínek, és persze a hatalmas mennyiségű csapattípusban rejülő kombinációs lehetőség tette annyira népszerűvé. A TOAW első részét jelölő dátum (1939-55) már sejtetett egy lehetséges folytatást, ami természetesen nem sokáig váratott magára. Ott folytatták, ahol abbahagyták: most 1956-99 közötti háborús események forgatógának kellős közepébe fogunk csöppenni.

A renderelt intro helyszíne a "földai rés" Németországban. Ez a földrajzi terminus a NATO stratégiai szakértőnek a mumusa volt a hidegháború éveiben: innen várták a Varsói Szerződés földi támadását a Nyugat ellen. Miután a fakoronák felett dühösen zümmögő Hind helikopterek és a földön cikázó tankok kidurrogatták magukat, meg is kezdehetjük fényesnek ígérkező katonai karrierünket.

### HÁBORÚS BÉKEÉVEK

Illetve karriert (akarom mondani: kampányt) az nem kezdhetünk, merthogy olyan

sokban, csak három valós scenario van: a két vietnami légiészant hadművelet mellé az óramű pontossággal ismétlődő arab-izraeli háborúkból a '73-as jom kippuri szerepel. Nem tudom, a többi miért nem kapott helyet, az viszont biztos, hogy a vietnamiakkal szemben ez egy elég nagy gombóc lesz: az arab játékos például vagy 300 csapatot irányít minimum 36 körön át. A többi "mi lett

amivel mindenki kedvére való küldetéset szerkeszthet magának, saját szájíze szerint agyonbonyolítva – és gondolom a Neten hamarosan meg is jelennek ezek.

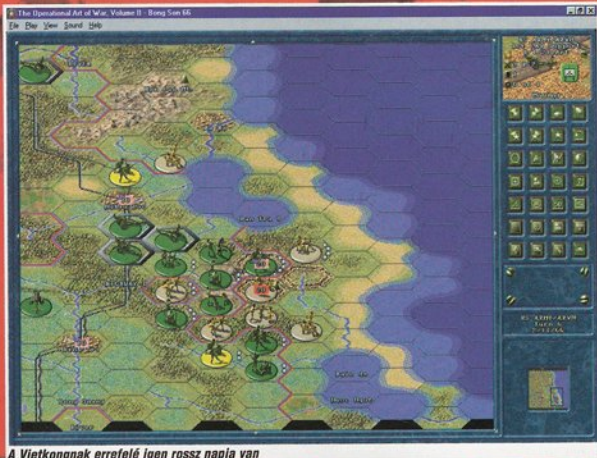
Egyébként minden küldetéshez helyre kis regényt rittyentettek a politikai helyzetről, amelyeket melegen ajánlott tanulmányozni, mielőtt fejest ugranánk a harcokba. A stratégiai cél ismertetésén kívül akad ugyanis

valószínűleg a TOAW szerzői is ismerik. Aki játszott az első részzel, az tökéletesen otthonosan fogja magát érezni, ugyanis az engine gyakorlatilag tök ugyanaz a második részben. Na jó, egy új flútt esetleg első pillantásra megrémíthetnek a rákos daganatként előburjánzó újabb és újabb pull down menük és a 28 kezelőikon, de azért nem kell rögtön elszaladni. A kezelőikonok nagy része egyes menüpontokat jelent, a menüket pedig maximum addig használjuk, amíg a megfelelő megjelenítési módszert, illetve

# THE OPERATIONAL ART OF WAR II

## MODERN BATTLE

volna, ha"-típusú küldetés: van egy hipotetikus kubai rakétaválság, amit az Egyesült Államok erőszakos úton próbál elintézni; a fentebb már emlegetett földai NATO-VSZ-nézeteltérésből rögtön három ('62, '76, '84 – természetesen új fegyverekkel és felállással), egy kínai-szovjet torzalkodás '69-ből és egy újabb koreai eshi-puhi '99-ből. Elég meglepő, hogy az arab-izraeli konfliktusokon kívül kimaradt például többek között a Falkland-válság, az iraki-iráni háború, a



A Vietnagnak erőfelől igen rossz napja van

nincs a játékban. Ez valahol logikus is, lévén a különböző hadműveletek nem kapcsolhatók logikai sorrendbe. A campaign hiánya ugyan kegyetlenül hangzik egy ilyen játékban, de mindenkit megnyugtatók: a scenario hossza néha más játékok karrierjével vetekszik, ugyanis nem ritkán 2-300 csapatot kell akár 20-30 körön át kommandírozniuk – szóval a billentyűzet mellé ne csak a szokásos hideg élelmet, hanem a borotválkozó felszerelést is készítsék oda. A hadműveletekből kilencet indíthatunk, amelyek meglehetősen érdekes csokrot alkotnak. Bár a címben jelzett időpont sem szűkölködött fegyveres konfliktu-



Nem nagy karrier nyugat-berlini helyőrségnek lenni



## SZUEZTŐL A S

egy csomó megkötés, továbbá a harcok menete is új fejleményeket eredményezhet. Példának okáért a jom kippuri háborúban mindkét fél kormányja engedélyezheti a nukleáris vagy kémiai fegyverek bevetését, illetve ha valamilyen játékos túlságosan megközelíti az ellenfél kulcsfontosságú városait, az USA vagy a Szovjetunió beavatkozását eredményezheti, de olyan pályá is van, ahonnan bizonyos kör eltelte után egy csomó csapat ki lesz vonva.

### NE VÁLTOSSAZ AZ EGYSZER MÁR BEVÁLT MÓDSZEREN!

Ez a konyhai terítőkre és izgalmas irodai munkahelyek falára kínálkozó megállapítást



Há! A dicső magyar hordák bevették Bécsot!

játékokciótak beállítjuk magunknak. Ezen túl már csak az egeret kell a játékterben kiadott parancsokra, a mini térképen helyváltoztatásra és a Harc! Ikonra kattintva használnunk. A menükben egyébként beállíthatunk 2D/3D kis/nagy megjelenítést, egy csomó grafikus információ kijelzését (városnevek, győzelmi pozíciók, hatszögek, utánpótlási bázisok és még ezernyi apróságot).

Mellesleg tök poén, hogy bármikor megcserelehetjük az irányított felet, illetve akár a géppel is lejátszathatjuk az ütközetet.

## CSAPATOK ÚJABB HEGEYI

Csapatokból van egy "pár": a kézikönyv szép apró betűkkel vagy ötven oldalon keresztül sorolgatja a játékban fontosnak számító paramétereiket (természetesen vannak magyarok is a játékban) – szerintem van

szág cuccai is szerepelnek, akik a scenariókban nem is vesznek részt (pl.: Svájc, Svédország, India, stb.). Itt nyilván a kiegészítőkre vagy a házi készítésű küldetésekre gondolhattak a derék szerzők: ha valaki esetleg a fentebb már említett Falkland-háborút akarja megszűlni, megtalálja hozzá az argentin építőköveket is.

Első látásra nem bonyolították túl az egységek paramétereit: az aktuális egység alakjában ugyanis a nevén kívül rendszerint négy paramétert látunk (harckészség, támadás hatótávval, védekezés és akciópont). Na persze, ha belenézünk a Unit Reportba, akkor az egység részletes fegyverete és annak utánpótlási helyzete mellett látjuk, hogy van még nekik azért 20-30, amivel számol a program – de nekünk ez a négy igazán fontos. Az akciópontok határozzák meg, hogy a terep függvényében milyen távolságra mozoghat a csapat, illetve egy adott körön belül hányszor támadhat. A két művelet természetesen kombinálhatjuk egymással. Sajátos, ámde igen üdörös módszer, hogy a támadások nem egyszerre zajlanak le: az egyes összecsapásokat egyenként is lejátszathatjuk, és az eredmény tudatában

csokat is, például próbálják kivívni a légifőlényt, támadják a mozgó ellenséges csapatokat, támogatásuk a harcoló földi csapatokat és ilyenek. Egyébként a kezelőfelület kellemes újítása, hogy a mozgást leszámítva a parancsaink a pozícióban tartózkodó összes alakulatra vonatkoznak (ha másképp nem rendelkezünk), azaz nem kell egy támadási parancsot hatszor-nyolcszor kiadnunk.

## HA KOMPLIKÁLT, AKKOR MÁR JÓ!

A játék a kategória jól bevált menetére épít: vannak bizonyos kulcspozíciók, amelyeket néhány győzelmi pontért el kell foglalnunk, továbbá plusz és mínusz győzelmi pontok járnak az ellenfélnek okozott illetve elszenvedett veszteségeikért. A játék minden kör végén kiszámolja, hogy a két fél, hogy áll, és a győzelmi kondíciók függvényében a megadott körszám előtt is véget vehet az összecsapásnak, de akár hosszabbítás is lehetséges. Körön belül egy-egy összecsapás után mindig részletes értéke-



Ja, úgy könnyű, hogy ha a Jenkik ilyenek rejtetegetek a hátszágban

egyébként azt szoktam csinálni, hogy több részre osztom a csapataimat és mind a hat oldalról körülveszem, hogy ne legyen hova kilépnie).

## NEM TÖBB, CSAK MÁS

Ezzel az egy mondattal mindent el is mondtam arról, hogy mire számíthatok az első rész után. Gyakorlatilag tök ugyanaz a játék, az újdonságot pedig egy külső tényező hordozza, tudniillik az, hogy a tárgyalt időszakban az előző részhez képest teljesen megváltozott a hadviselés jellege. Ez nem azt jelenti, hogy a TOAW2 nem lenne egy remek játék, de sokkal inkább tekinthető az

első rész küldetéslemezének, mint egy klasszikus értelemben vett folytatásnak. Lévéen ez a kedvenc játéktípusom, még napokig és hetekig el tudnék játszani vele. Azt azonban a Talonsoftnak is tudomásul kell majd lassan vennie, hogy ez egy igen szűk réteg által kultivált kategória. Ha újabb evőket akarnak megnyerni maguknak, akkor lassan el kellene indulni azon a populációsívonalon, amelyet a Panzer General

3D már kijelölt, mert erre a puritán látványra legközelebb már nem nagyon fognak bejönni a népek. Legfeljebb én.

CoVboj

# RITLES



## ATAGI VIHARIG



Hát izé. A 2D kicsinyített nézet nem egy grafikai orgazmus

vagy ezer. Lényeg, hogy a TOAW2-ben gyakorlatilag megtalálható az összes földi és légi fegyverrendszer, ami az utóbbi 45 évben a világ bármely pontján csak hadrendbe állítottak (meg néhány vízi is, bár tenger-alattjárók nincsenek). Van itt minden a légideszant gyalogságtól kezdve a páncélosokig, a SCUD rakétáktól kezdve a repülőgépek hordozókig. Mellesleg egy csomó olyan or-

tervezhetjük meg további lépéseinket az adott körön belül. Az egységeknek megadhatunk egy viselkedésmódot is, hogy egy-egy összecsapásban mennie legyenek tekintettel a veszteségeikre, továbbá mód van a nagyobb alakulatokat akár négy kisebb részre osztani, és persze újra egyesíteni is. Egyes csapatoknak vannak speciális tulajdonságai is: a légi szállításúak például

szárnnyra kaphatnak és azonnal a harcok sűrűjébe dobhatjuk őket, a vízi szállításúak hajókáznak, műszaki alakulatok lerombolhatnak/megjavíthatnak vasútvonalakat és hidakat, de esetenként akár tartalékokat képezve ki is vonhatjuk őket a harcból. Külön tésztá a légierő. Ezeknek egy direkt cél meghatározása mellett adhatunk általános jellegű, az egész harctérre vonatkozó paran-



Sokasodnak a felhők a kínai-orosz határon

lést kapunk a támadók és védők százalékos veszteségeiről. Ezek pótlása automatikusan történik (már amennyiben az adott fegyvertől az utánpótlási lehetséges), amihez a "kommunikációs vonalak nyitva tartására" van szükség. Ez az elmes kifejezés azt takarja, hogy összefüggő vonalat kell fenntartanunk egy utánpótlási bázishoz. Saját területnek számít minden pozíció, amelyben saját egységünk tartózkodik, továbbá az egység típusának függvényében a körülötte lévő mezők, ahol nem áll ellenséges csapat. Ezeket a program minden kör elején újra értékeli, így nagyobb előrenyomulásoknál kénytelenek vagyunk csapatokat hátrahagyni az utánpótlási vonalak biztosítására. Ehhez jól jön a több alakulatra bontás lehetősége, de a dolog megoldható például helikopterekkel is. Fentiek tudatában első számú taktikai célpontnak számítanak az utánpótlási bázisok pozíciói, már csak azért is, mert ezeken lépnek be a későbbi körökben bevetett csapatok – már ha tudnak. A program e sajátos jellegzetességének köszönhetően elég idegesítő, hogy megmaradt az első rész egyik hibája. Néhány esetben a már tönkrevvert, nullára redukálódott erjű csapatok nem hajlandók szépen eltávozni végre a Valhallába, hanem az újabb támadásokra állandóan ellépkednek, és így egy már legyőzött ellenség is egy csomó erőt lekötthet, ha az a hátszágunkban van. Ilyenkor

## The Operational Art of War II

FEJLESZTŐ: Talonsoft
KIADÓ: Take 2 Interactive
WEBSITE: www.talonsoft.com
MEGJELENÉS: megjelent
<b>Ketgere</b>
Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P233, 64MB RAM
3D-gyorsító: -
Multiplayer: 1 gép, PBEM, modem (2 fő)
<b>Külszín/belbecs</b>
Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona
<b>Summa summarum</b>

Még mindig nagyon jó játék, de ez inkább csak egy mission disk

## végítélet

# 82%

Éppen négy évtizede annak, hogy egy Allan B. Calhame nevű úriember kitalált egy zseniális társasjátékot, amely a Diplomacy nevet kapta. A zsenialitása két dologban rejlett: egyrészt a témájában, másrészt meg hihetetlenül egyszerű szabályaiiban, amely egy legalább olyan izgalmas és kombinációs lehetőségeiben gazdag stratégiai játékot rejtett, mint mondjuk a sakk. A játéknak azóta számos baráti köre alakult, akik eleinte klubokban, később postai úton, majd e-mailben játszották a játékot – most pedig a Hasbro jóvoltából már számítógépen is nyomulhatnak kis kedvenceikre.

A játék a XIX-XX. század fordulójának Európájában játszódik, mikor is hét nagyhatalom versenyzik a kontinens feletti dominanciáért. Mint a való életben, itt is az alapvető módszer a diplomácia, csak kudarc esetén következik annak a fegyverekkel történő folytatása. Az alap helyzet roppant egyszerű: minden fél rendelkezik bizonyos kezdeti tartományokkal (vagy inkább szektorokkal, lévén a tenger is "tartományok-

adni, egy szektorban pedig egy csapat lehet. Ezek a roppant bonyolult játékszabályok, már legalábbis nagy vonalakban. A játék körökre van osztva, egy-egy kör pedig három nagyobb logikai fázisból áll.

**1. Tárgyalások:** Ez maga a diplomáciai része a dolognak, amelyben a többi nagyhatalmat konferencián hívhatsz (Ausztria-Magyarország pedig konferenccsofesezni). Kaphatsz mi is meghívásokat, de mi is összehozhatunk egy kerekasztalt azokkal a hatalmakkal, akik éppen nem a többi konferenciateremben sutyorognak zürös ügyeikről. Ha minket hívnak tárgyalni, akkor rögtön kapunk is valamilyen indítványt (aztán azt vagy elfogadjuk vagy nem, esetleg diplomatikusan tartózkodunk a válaszádstól), de mi is előterjeszhetjük vágyainkat. Ez egy roppant egyszerű, egérségre alapozott módszerrel történik. Kijelöljük az ügyfelet, a diplomáciai javaslatot, továbbá szükség esetén a szektort és a Send gombbal előtárjuk a dolgot. Kérhetjük például, hogy támadjon

meg végrehajtsa, hogy a célponttal szomszédos szektorokba mozgatunk egy-két másik csapatunkat, akik majd "supportálják" a támadót. Ugyanígy a fenyegetett szektorokban levő vételeinket védelmi harcra is támogatjuk a szomszédos csapatokkal. A megszerzett szektor a következő körben válik ténylegesen sajátjává, így ilyenkor érdemes védelemben menni benne.

**3. Építkezés:** Egy-egy kör egy tavaszi és egy őszi periódusra van osztva, az építkezés fázis csak az utóbiban van. Az elvesztett/megszerzett utánpótlási bázisok függvényében építhetünk új csapatot, vagy éppen muszáj felosztanunk egyet. Flottát értelemszerűen csak tengerparti bázison lehet építeni, mint ahogy a szabályokból az is nyilvánvaló, hogy új csapat csak a bázissal rendelkező üres szektorokban hozható létre.

gathatjuk a kiindulási pozíciókat és a győzelmi feltételeket. A táblás játék rangjogi biztos jel el fognak tűntyögni vele PBEM vagy hálózati módszerekkel (a gép ellen kevésbé, mert nagyon hogyan játszik). Aki viszont most találkozik vele először, hát az bizony sikoltozni fog. A kezelést mondjuk tök egyszerű, de a látvány idézi a C-64-es Defender of the Crown. (Pármonközületek szerintem meg nem is éltetek, amikor az megjelent.) A blue box-technikával felvett, három fázisban animáló "videó-diplomaták" meg a '94-ben dúló PC-s divat, ami szerencsére belevessz a múltba. Ilyenekről már nem is beszélünk, hogy



A nemzetközi helyzet érdekes: a németeknek hiányzik Magyarország, szerintem meg Románia magyar-osztrák örökös tartomány

# Diplomacy

## Zürös külügyek



Érdekes húzás: a Monarchiával szövetséget ajánlok a briteknek

ra" van osztva), amelyekből van egy speciális típus: azok, amelyekben egy ellátóközpont van. A játék elején (meg közben is) ezekért folyik a verseny, ugyanis a játékos annyi hadsereget/flottát tarthat fenn, ahány ellátó központtal rendelkezik. Ha újat foglal el, új csapatot építhet – ha elveszt egy ilyen, akkor meg bukott egyet. A csapatoknak csakis szomszédos tartományra vonatkozó parancsot lehet ki-

meg valakit (vagy éppen ne); ajánlhatunk/felbonthatunk szövetséget; kérhetjük, hogy egy szektort semleges zónának nyilvánítsunk (kérhetjük, hogy idegen csapatok támogassák a mieinket; vonuljon ki a kolléga egy adott szektorból – és így tovább. Indítványaink természetesen leendő lépéseink függvényei, azt meg persze a jó öreg Machiavelli tanulmányozói is tudják, hogy egy politikus akkor is hazudik, ha az idét kérdezi. Ha már eleve lehetetlen kérünk (például Nagy Britanniának az első körben indítványozzuk, hogy támadja meg valamelyik török vagy olasz szektort), azt például rendszerint minden további nélkül elfogadják...

**2. Parancsok:** Egy csapatunknak alapvetően háromféle parancsot adhatunk. A Move-val mozgatjuk őket egy szomszédos tartományba, Supporttal támogatunk egy másik csapatot a parancsa végrehajtásában (meg kell adni, hogy kit, honnan és hová), a Holdal pedig védekezik derék gárdánk. Ha olyan tartományba mozognak, amelyben egy másik hatalom csapata horgonyoz, akkor az nyilván támadás. Egy-az-egyben az rendszerint Standoffot (döntetlen, vagyis semmi változást) eredményez, így tehát a támadást úgy érde-

A cél roppant egyszerű: el kell foglalni a győzelmi kondícióknál megadott számú szektort. A dolog egyszerűnek hangzik, de azért annyira nem az: a szektorok és a bennük lévő bázisok elhelyezkedése miatt néha igencsak főni fog a fejünk, nemkülönben a hátunk biztosítása miatt.

A Diplomacy egy remek társasjáték, még ha a fentiekből egy "Ki nevet a végén?"-szintű játék is tarulhatott némelyek elé. Hát ez nem az – nagyon jól lehet kombinálni benne. A számítógépes adaptáció azonban nem kerül a játék történelem oly fényes lapjaira, mint mond-

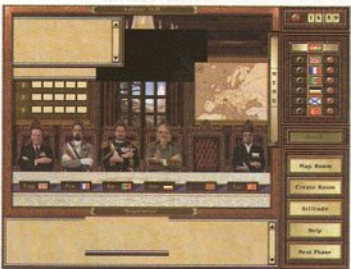
ha van egy nyomorult hangkártya a gépben, akkor ugyan miért nem használják valamire?! Én elismerem, hogy ebből a témából sokkal többet nem nagyon lehet kihozni (jobb azt érteni!) – de akkor meg minek erőltetni?!

CoVbo



Szerintem megvan a győztes – a többi már csak formáság

uk a hasonló cipőből induló Civilization. Jó, a számítógépes megvalósítás leveles pár olyan dolgot a vállunkról, amit a táblásban el kellett végezni; alternatív funkcióként beépítették az azóta történt szabálymódosításokat; kapunk továbbá egy editort, amellyel kedvünkre állít-



A Kerekasztal lovagjai jobbra zordan tekintenek a jövőbe

**Diplomacy**

FEJLESZTŐ: Meyer/Glass Interactive  
KIADÓ: Microprose/Hasbro  
WEBSITE: www.microprose.com  
MEGJELENÉS: megjelent

**Ketycer**

Minimum: P166/MX, 16MB RAM  
Ajánlott: –  
3D-gyorsító: –  
Multiplayer: PBEM, LAN, Internet

**Külső/belcs**

Látványosság: [Progress bar]  
Játékosok száma: [Progress bar]  
Szavazatosság: [Progress bar]  
Zene/bónus: [Progress bar]

**Summa summarum**

Jobban jász, ha inkább táblás játékként veszed meg valamelyik boltban

**végítélet**

63%

genscak családja nevet visel egy másik új Hasbro-játék: a Cluedo Chroniclesből az ember a Cluedo Master Detective nevű táblás játékra asszociál – és csak részben téved. A CMD egyike a Hasbro leg-sikeresebb társasjátékainak, ahol is a játékosok de-tek-tívésdít játszanak, és egymást "kérdőzgetve" egy gyilkosság körülményeit kell kideríteniük: már-mint hogy ki az áldozat, ki a tettes, mi a gyilkos szerszám és hol volt a helyszín.

A Cluedo Krónikák Fatal Illusion alcímű viselő első része viszont nem egy társasjáték, hanem egy klasszikus kalandjáték, stílusát tekintve valami olyasmi, mint a Zork vagy a Myth. Az introban egy titokzatos gyilkosságot látunk, amelyet 1911-ben követnek el a fáraók földjén, majd egy hírtelen váltással 1938. szeptember 10-én találjuk magunkat a Raj-na Királynyője nevű luxusjacht fedélzetén. Természe-tesen itt is magádetek-tívét fogunk alakítani, akit egy Ian Masque nevű titokzatos milliós invitált

tatják, hogy merre mehetünk tovább, a nagytű ala-kú pointer közébe változik, ha egy helyszínen felve-tünk vagy "működtethetünk" valamit, ráadásul a kezünkben levő tárgyat viselő pointer ki is vi-lágosodik, ha a tárgyat az adott helyen használhat-juk. A tárgylistán levő dolgokat egy jobb kattin-tással hármikor megvizsgálhatjuk, és szintén elég

kezdenek érdekessé válni, amikor kivesszük a vit-rinből az ékszerdobozt, mert ekkor a szalomból nyíló ajtóban megjelenik Masque úr, hogy üdvözölje a tisztelt egybegyűlteket. Amikor felnyitná a dobozt, minden további nélkül ki is purcan. A hullát Green úr egy kampó segítségével a kabinjában helyezi el, a hajó pedig tovább rohog ismeretlen célja felé...

# Ódivatú nyomozódsdi



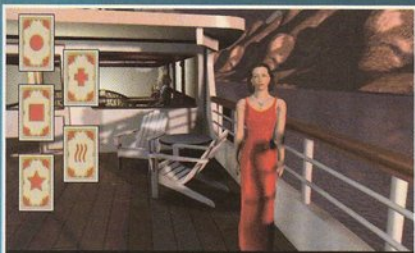
Popov lányka néha befejezi a zongorázást és akkor lehet kérdésősd-nő nála. Például arról, hogy miért nem Popov?

meg a kastélyában rendezendő újévi partira, egy el-őre ennyit tartottak szükségesnek a szerzők a tudn-másunkra hozni – a többi majd menet közben szépen kiderül. A jachtnak természetesen más utasai is vannak (szám szerint tízen), akik majd a később kialakuló krimi potenciális bűnösítőtjái lesznek. A Cluedo-feelinget erősítőnő a többi szereplő ugyan-azt a nevet viseli, mint az eredeti táblás játékban:

itt van Mustard ezredes, Mrs. Peacock, Mr. Green és persze a többiek is teljes létszámban. A ka-landjátékok dramaturgiá-jának megfelelően azon-ban most egy kis történe-tet is fabrikáltak a sze-mélyek köré: Mustard ez-redes, az I. világháború nyugállományban levő ve-teránija például borisza-vén svlhák, aki minden idejét az italtaliban tölti; a tartózkodó Patricia Kell, német származású psi-chológusnőről a többiek azt állítják, hogy náci ügy-nők – mindenesetre valami borzasztó német akcen-tussal beszél; az érzelmes zongorázó szősi Popov lánykáról pedig az a hír járja, hogy ő az orosz Mata Hari. A szereplőkről szóló kis történetről egyébként a főmenü egyik pontjával bármikor informálódha-tunk – de egyébként a játék egyik célja is az, hogy megtudjuk, hogy ki kicsoda és vajon miért is tartó-zkodik a jacht fedélzetén.

A kezeletlenül a stílus jellegzetes hagyományai-nak megfelelően tökéletesen egyszerű: nyilak mu-

egyszerű a beszélgetés módszere is: egy személyre kattintva megjelenik a válaszható témák listája (ha adott helyen már beszélünk valamiről, akkor kipi-pálva), ha pedig valami érdekes adat kerülne tud-másunkra a többiekéről, akkor az automatikusan fel-jegyzésre kerül a noteszbe. A beszélgetések rend-szerint újabb válaszható témákat is eredményez-nek, a játék legnagyobb része tehát abból fog állni, hogy körbe-körbe caplunk a szereplők között és az újonnan felmerült témákról faggatjuk őket, amelyek hol egy tárgyat, hol egy infot, hol pedig egy újabb témát eredm-ényeznek. A játék elején pél-dául megtudjuk, hogy Ian Mas-que nevé házigazdának milliós műgyűjtő, akimelleleg vonzó-dik a mágikus dolgokhoz is, és a jachton is megtalálható mű-tárgyainak egy része egy titok-zatos repülőbaleset után került a tulajdonába. A meghívottak mindegyike akar tőle valamit: Green a pénzt, a prof némi tá-mogatást egy ázsiai kutatóexpe-dícióhoz – szóval senki sem ok nélküli van itt. A dolgok akkor



Ezt a Scarlettet nem látja el a szél, viszont érdekes megérzései vannak



Ha most láthatna a David Copperfield!

# FATAL ILLUSION

MYSTERY SERIES: EPISODE ONE

gekét kimutató ESP kártyateszt után – na vajon mik-ezek a számok? Vagy: Sabatáról Peacock elmondja, hogy a mogorva festő képei megmondják a jövőt, és ha az Urfelet tanult kártyatrükköt megmutatja neki, akkor odaadja új kápet, amelyen Peacock lejit egy vázát – na, most olyan hova kell menni? Hogy a játékot az amerikai közönség szellemi színvonalához méregeték, mi sem mutatja jobban, mint a Cluedo ikon: első kattintásra ez egy tippet ad. Másodikra egy még tippebb tippet. Harmadikra meg megmond-a a megoldást. Az első esetleg még elkelte volna, ha a történet Agatha Christie Tíz kicsi négerének szín-vonalához lenne mérhető – de akkor sem úgy, hogy kizárólag akkor ad tippet (aztán megoldást), ha pont a megfelelő helyen állunk. Na mindegy.

A játék jó hosszú, 3 CD-n terpeszkedik. Éiek-halok a kalandjátékokért, de ennek végigjátszásáról a fentebb említett okok miatt inkább lemondtam. Szerény véleményem szerint ezt normális ember csak akkor fogja végigjátszani, ha nagyon unatko-zik és ez az egyetlen játék van a közelben. Az al-címekben szereplő Episode One további folytatásokat sejtet, szóval meglehetősen szkeptikusan nézek a jövőbe.

## Fatal Illusion

FEJLESZTŐ: Hasbro Interactive

KIADÓ: Hasbro Interactive

WEBSITE: www.hasbro-interactive.com

MEGJELENÉS: megjelent

### Ketgerez

Minimum: P200, 32MB RAM

Ajánlott: P266, 64MB RAM

3D-gyorsító: -

Multiplayer: -

### Külsőn/belbelső

Látványosság	★★★★★
Játszhatóság	★★★★★
Szavathosság	★★★★★
Zenebona	★★★★★

### Summa summarum

Egy kissé vontatott kalandjáték egy-kissé már odavált kontosben

végítélet

# 70%

CoVboy













# PAM Computer

LG StudioWorks 500LC 15" TFT/LCD  
Samsung S520 15" LCD  
Goldstar LCD 15"  
Panasonic LCD 15"

Panasonic és ADI monitorok  
teljes választéka!

Asus Booksize aktatáskába rakható  
asztali Pentium II számítógép

Asus notebookok bevezető  
kedvezményes árakon!

Pioneer 10x DVD/40x CD olvasó  
Mitsumi IDE írók 4x/2x újra/24x  
Panasonic SCSI írók 8x/20x  
Plextor írók és olvasók

AOpen

ABIT

Asus

Gaba

CTX

APC

Acorp

Lexmark

Cherry

Samsung

1077 Wesselényi u. 21 Tel.: 06-209-187-304  
Nyitva: H-P 9-18, Sz 9-13 Fax: 321-3022

## BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

!!INTERNET + SZÁMÍTÓGÉP!!

Alap konfiguráció:

Celeron 433, 6.4GB HDD, 64MB SDRAM, 15" Belina,  
Hangk., 56k faxm., 32xCD., Win98 2.0 Op Rendsz.  
10 óras: 59.000,- Ft + 12.700,- /hó  
Korlátlan: 75.000,- Ft + 16.100,- /hó

Extra konfiguráció:

AMD K6-3 400, Epox G2, Creative TNT2 16MB, 64MB SDRAM,  
15" Belina, Hangk., 56k faxm., 32xCD.,  
Win98 2.0 Op Rendsz.  
10 óras: 65.000,- Ft + 14.400,- /hó  
Korlátlan: 80.000,- Ft + 17.400,- /hó

Az előfizetés 24 hónap Internet  
szolgáltatást tartalmaz.

Áraink a 25%-os Áfát tartalmazzák!  
!!!WEB tervezés!!!

Használt alkatrészek beszámítása.

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

Faxbank: 2333666/1607#

E-mail: balati@ahol.com

Web: www.balati.hu

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

## MEGRENDELŐ

ELŐFIZETÉS = BIZTONSÁG

Kedvezményes előfizetési díj:

**576 Konzol**

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot  példányban

Megrendelő neve:

Címe, Irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj:

**576 Kbyte**

negyed évre	1000,-
fél évre	1950,-
egy évre	3800,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot  példányban

Megrendelő neve:

Címe, Irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban  
az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

**576**

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENK!



# TRANS-AM

elektronika

## Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe : Budapest, 1145. Titél u. 2/b. Telefon / Fax : 364-05-79 és 251-79-16  
Rádiótelefon : 06-209-344-391 FaxBank : 2-333-666 (1471 # Tone üzemmódban)  
Http : // www.trans-am.hu Email : info@trans-am.hu  
Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig Szerviz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig

**Diákoknak 2% kedvezmény!!!**

15" Licom SVGA 3 év garancia	35.200,-
17" Licom SVGA 3 év garancia	52.000,-
Toshiba 48x IDE CD drive	10.800,-
4,3 Gb Quantum winchester	23.200,-
8,4 Gb Quantum winchester	27.600,-
Pentium II Abit BH6 BX / ATX	25.600,-
Pentium II 366A Intel Celeron CPU	12.800,-
Sound Blaster 128 PCI oem	6.400,-
Turtle Beach Malibu dobozos	15.920,-
Noname. tok nélküli 74 p. CD lemez	
100 darabos kiszerezésben	184,-
Noname. tok nélküli 80 p. CD lemez	
100 darabos kiszerezésben	216,-
SilverBlue 80 perces CD lemez	256,-
<b>Trans-Am Devil PII Celeron :</b>	<b>119.920,-</b>
Pentium II EX , PII 366A Celeron , 32 SD,	
4,3 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini, S3 4 Mb AGP	
48x CD drive, hangk., 14" SVGA, 105 g. klav.	
<b>486-os komplett számítógép színes VGA</b>	
<b>monitorral 24.000,-</b>	
<b>Pentium komplett használt gépek !!!</b>	

**Használt alkatrészek adás - vétele**

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 óras  
teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról. Teljes körű  
szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!  
**VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!**  
Hívjon, aludjon és vásároljon!  
Áraink Áfa nélküliek. 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.



Atsü! (Ez nálam egy 'Hapci!'-szerű megállapítást jelent, csak kicsit tájékozatlanabban beszélek, mióta sikerült megkapnom valaki más influenzáját.) Továbbá BÜEK és közli mindenkinek a rengeteg jókívánságot (meg a rosszasakat is), amelyeket analóg és digitális levelesládába dobáltak a karácsony és az újév dühöngése idején. Kaptam egy csomó virtuális sört (AS-CII-ben), amelyeket CD-re írva tartosítottam 'jó lesz az még őséges idők-re!' felkiáltással, de a legmeglepőbb ajándékokat egy igen érdekes nevű úriember küldte, amit alább meg is osztanék veletek:

Hi Tehénész!  
jörüghsreijgr!  
ez volt a first line. Boldog Szökőnapot, Hűsvétot, miegymás...  
Küldök neked cicátl!

```
(..)
/ (.) (.) == /
/ (.) (.)
/ (.) (.)
..... ez a sor cenzúrázva!!
)(
( )
MMM MMM
MMMM MMMM
```

Venom alias Én From SZolnok Baross G PONT KÖI NET tremmmmm.....

Hát köszönöm szépen. Ugyan kicsit merengem kellett, hogy ez vajon milyen cicca lehet (szíámí? perzsa? Ah, azok sokkal cirkalmasabb írásjeleket használnak!), aztán sikerült megfejteni. Ez nem lehet más, csakis egy diszkó-cicac! Elég sík az agya, továbbá jellegzetes holdjáró cipellőt visel. Perzsa szó se róla, e faj lelkes tanulmányozóit rendszerint a cipőnél magasabb szempontok vezérik. (Bár itt egyik magasabb szempontot a cicaküldő kicenzúrázta.) Az egyelőre még titok előttem, hogy vajon most éppen mit csinálhat? Meg miért jár a cipője mellett? Hm, most hogy így jobban megnézem, lehet, hogy egy rendőrlány, aki két dobogóról irányítja a forgalmat? Mindegy. Eleveztem Kite Katinak, és eldugtam a szekrény mögé. Majd néha előveszem.

Mély örömmre szolgálok, hogy tisztelt olvasóm féltő figyelemmel kísérik egyre amotizálódko lelkivilágom legapróbb rezdüléseit is. A múlt hónapban pszichológust ajánlottak nekem, most egy sokkal megtisztelőbb, mármár misztikumba hajló javaslatot kaptam:

Helló CoVboy!  
Égy rokonom az egyetemen tanult hipnotizálást. Vállal különleges eseteket, amit, mint te. Ha akarod bemutatni neki. Akiket mély hipnózisba vitt, azok mindannyian elmeséltek egy másik ember történetét. pl. egy ember azt mondta a hipnotikus állapotban, hogy Edwinnek hívják és Angliában él, és tüdőbajban halt meg. (az előző életében) Egy nappal, egy héttel, egy évvel is vissza tud vinni az időben és mindenre emlékezni fogsz. Arra is, hogy mit írtál a csevegőben két hónapja, hogy mit etted ebedre egy évvel ezelőtt. Én sem hiszem el ezt igazán. Ha nem hiszed, járj utána. Üdv: Szabó G. Zoli (Tenshinhan)

Kedves Zoli! (Tenchu-san)  
Fogalmam nincs, hogy ki az a CoV-Boy, akivel sok más emberrel egyetemben nyaggatsz. Az én nevem Edwin Redwine (de ha nem nyertem, akkor esetleg szólíthatasz Edlose-nak is), és a boldogult emlékeztető Viktória királyné nyugdíjas főlovásza és fűtehenésze voltam, amíg – kuccuc! (és persze Atsü!) – jobblétre nem szenderültem. Ed is dead, baby! Az igazság ideát van.

Síromban viszont bizonyára ventilátort fogok játszani, ha mellette valaki az alábbihoz hasonló meséket fog mondogatni:  
Little Red és the Farkas  
One was or wasn't, ki knows, egy big-big erdő, where egy Little Red, egy granny and egy wolf lived. Grannynek volt appendicitis and Little Red gondolta, that meg keek visit her. So-so Little Red took a koshaar, and tett bele bread etc., and elinduled to granny's house. In utkoz Little Red találkozod with the wolf.  
- Where are you going, beautiful Little Red? - he asked.  
- To Granny. - valaszod she.  
Wolf's djomor started korogni for granny and Little Red.  
- Te, Little Red, szedjed Grannynek these ibolya and these hovirag, az osszesen husz flowers, she biztosan will be happy - he said és with fenyesbesseg went away to granny's house.  
He thought: "I will hamn granny first and wait for Little Red in her bungalov and eat her too." So-so nadjeszu wolf quickly elishsted to granny and his eye kopoged az ehsegtol. Aztan he wolf kopoged on the door.  
Egy hang asked:  
- Who is that?  
- It's me, Little Red - feleled you in Little Red's hang.  
Benn deathka roppaned and granny came to open the door. Meg sham kerdezthette "Me one?", wolf mar ate her in egesz. "Now", he thought, "I will otlozni, mint szunny and wait for Little Red". But he elisznyojaked in the bed. Little Red arrived not much kosseob and heard awful things from the house. About ilyeneket:  
- Krrrr....phsszz...grrrr.hrrrrr...

Little Red gondolede that granny very-very beget lehet. She kopoged on the door. Now the wolf felebrebed.  
- Free - said egy rekedt voice bentrol and Little Red bepleped. When she looked at granny, very frightened lett.  
- Oh my God, granny, you look awful.  
- Yes, I am very ill, you know my dear, because I am very old, my dear.  
- De granny, why do you have so big eyes?  
- I see you better now, my dear!  
- And granny, miert van neked balck hand?  
- Because I was dodgoling under day.  
- And granny, why do you have olyan big szaj, mint Becs's Big Gate?  
- Hogy könnyebben kapjalak in! - said the wolf and ate Little Red too.  
But his hush started going because he zabaled too much. His djomor was tele: majd maza weighed. Mivel very-very fajed, wolf kezdedt S.O.S signal singing. The vadász of the

# Csevegő

benne a levélírók. A következők akár többször is megszépülhettek volna, de igazából a vége miatt lesz érdekes:

Kedves CoVboy és 576 stáb!  
Most bosszantalak először titeket a levelemmel, talán azért mert eddig nem volt számotokra mondanivalóm, eddig nem igen tudtam volna kritikát írni, de most viszont már elszaladt veled a téhen. Asszem az lesz a legegyszerűbb, ha pontokba szedem a problémámat:

1. A Csevegő: Elég régóta veszem már a lepotokát és amióta szétváltatok a konzoltól, mindig jó volt a Csevegő. Mostanában azonban egyre kezd elvesztetni a régi "jellegét". Eddig jobbnál jobb, poénosabbnál, poénosabb levelek voltak olvashatók benne (pl. milyen vicces volt a 4 nagyobbn, mint 6 story - nem?), most már olyanok kerülnek be, hogy: Mi a kedvenc söröd? Ha leírod kapsz egy rekszel... Na, de iyett! Egyáltalán megkaptad a sört? Nem?! Akkor több iyet ne tegyél be. Vagy: ez egy zárójel-? Na ne mar!  
(Hát nem kaptam még meg, de tudnivalólag a remény hal meg utóljára. Ég legalább megpróbáltam.)

2. A hibák: Tele van velük a lap. Ezt persze már biztos sokan írták (meg hát a Csevegőben is volt ilyen témájú levél jó pár) épp ezért csak egy példát említenék: 99 decemberi száma: 17. oldal, értékelő: játék neve... Colin McRae Rally? Na ez már Sok(k)...  
(Őh, igen, az különösen nagy sikert aratott. Most mondhatnám, hogy direkt volt, hogy a bugvadások ne unatkozzanak a téli szünetben, de akkor hazudnék. Szóval: direkt volt, hogy a bugvadások ne unatkozzanak a téli szünetben. Na jó, mégse. Hát ennézést, de néha nem látok. Van az úgy. De hát vedd figyelembe szomori állapotomat: atsi! Meg egyébként is, láthatod, hogy már hasábkömlő ezúttal meghaltam. Ennek ellenére esetleg megpróbálhatom úgy kikiszőbőlöni a hibát, hogy ha a múltkor úgyis ígér-

Imádom, amikor két levelet összehághatok, és egymással beszélgetnek



# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



Az 576 KByte 1990-1997-es  
 kiadásai akciós áron, egységben  
**100, FT/DB**  
 (+ postaköltség) boltjainkban  
 megvásárolhatók  
 vagy a csomagjelzés segítségével  
 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.-		

Rendeltesz r6zsaszin postautalv6nyon fizess be cimunkre  
 (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot, ah6ny 6js6got  
 rendelni szeretn6l + a postak6lts6get 6s az utalv6ny h6t6oldal6n  
 tal6lhat6 megjegyz6s rov6tba ird be a k6rt lapok megjelen6si sz6m6t.  
**Fontos!** Ha a postak6lts6get nem adod hozz6 a rendel6sedhez,  
 6gy nem 6ll m6dunkban megk6ldeni a k6rt 6js6got.

**Akci6nk a  
 k6szletek erej6ig tart!**

\* A darabsz6mt6l f6gg6en a  
 postak6lts6get az al6bbi t6bl6zatb6l  
 sz6molhatod ki.

576 KByte 1998-1999-es  
sz6mai eredeti 6ron (postak6lts6gi megrend6-  
het6k illetve megv6s6r6lhat6k)

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



**MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ  
HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL**

**576** KByte

**HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!**



West End City Center  
Jókai Mór sétány 47.  
Tel.: 2540-576



Pólus Center  
Center Court 237  
Tel.: 419-41-17



1127 Budapest  
Próznyai u. 14.  
Tel.: 35-96-576



Mammut Bev. Központ  
Széna tér 2. emelet  
Tel.: 345-80-76



Bütyjeinkről és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

**WWW.576.HU**

Website-on kaphatsz!

ISSN 0865-8226



9 770865 822000