

Számítástechnikai magazin

576

KByte



TOMBOLÓ LÓERŐK

FORMULA 1 '97
REDLINE RACER
MOTORHEAD

HADILÁBON ÁLLUNK

M1 TANK PLATOON 2
WARGAMES
DEADLOCK II

CSILLAGHULLÁS

STARCRRAFT ÉS STAR WARS REBELLION

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIAK 132. TEL.: 59-0576

FIGYELEM TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!

Az akciós áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvényvel érvényesek!

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

PC CD ROM JÁTÉKOK

Fogy. Ár Akciós Ár

11TH HOUR	4999
1442 PACIFIC AIR WAR GOLD H	4999
1544 ACROS THE BRINE H	4999
30 ULTRA PINBALL	4999
3 KNOXON TALKIE KINGS	4999
77N QUEST 1 / 14 HOUR	5999
77N QUEST II	4999
77N LEGION	4999
ABSOLUTE PINBALL	4999
ARISE	4999
ACES COLLECTORS EDITION	11999
ACTIA SOCCER 2	7999
ADDITION PINBALL	4999
ADV TACTI MISS. X WING VS THE FIGHTER	4999
AGEBIT ARMSTRONG	4999
ANDY LONGING/CLASICO	11999
ARK I	4999
ARKINGE DANGER H	4999
ALLEN WILCOX	7999
ANIMAL	4999
ARMORED FIST CLASSIC	4999
ASCENDENCY	4999
ASSAULT RIGS	4999
ASTERA & OBELIX	4999
ATV CLASSIC	4999
BALZAI BUG	4999
BEAST WITHIN	4999
BEAVIS & BUTTHEAD	2999
BEASTS IN A TALE BAY IN	4999
BEST 30 GAMES OF 95	2999
BEST GAMES OF 95	2999
BIOPHORE CLASSIC	4999
BLACK KNIGHT	4999
BLOODNET	4999
BRACON 3	2999
BROKEN SWORD	7999
BROKEN SWORD II	11999
BUG TUD	4999
BURGERBIES	11999
BUREAU 13	4999
BUZZ ALDRIN PACK	4999
CAESAR II	4999
CANNON FODDER 2 H	4999
CAR & DRIVER	2999
CARMAGEDDON	4999
CARMAGEDDON SPLAT PACK	4999
CART PRECISION RACING	12999
CASTRO/MORSA SUPERBIE WORLD	HÍVJ
CHAS CONTROL	3999
CHAS EMPIRE	2999
CHASM THE BFT	4999
CHROMMASTER	4999
CITY OF LOST CHILDREN	12999
CIVIL WAR	4999
CIVILIZATION I	4999
CIVILIZATION II	7999
CIVILIZATION III	4999
CIVILIZATION IV	4999
CIVILIZATION V	4999
CIVILIZATION VI	4999
CLASH OF EMPIRES	4999
CLASH OF TITANS	11999
COUNTER ACTION	4999
CREATURE SHOCK H	4999
CROCKET II	4999
CROC	4999
CYBERA	4999
CYBERNAGE	4999
DARK BATTLE	12999
DARK FORCES H	4999
DARK REIGN	4999
DARK REIGN EXPANSION	4999
DAWN PATROL H	4999
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX	4999
DAYTONA USA	4999
DEADLINE / ABERNETHY	4999
DEATHMATCH MAKER FOR QUAKE	4999
DEATHRAP DUNDUN	HÍVJ
DESIGN TO UNDERMOUNTAIN	4999
DESCRATED LANDS	5999
DESTRUCTION DREY / ARGENTUM H	11999
DE BY THE BRIDGE	12999
DE HARD TRADY	4999
DIG	4999
DOOM 2	4999
DOOM TRILEY	4999
DOUBLE TROUBLE	4999
DRAUGHTMATE	10999
DREAMS TO REALITY	11999
DUKE NIKEM 3D CLAS	4999

DUKE NIKEM 3D KILL-A-TON COLL	4999
DUKE	4999
DUNGEON KEEPER	4999
DUNE II / CANON FODDER 2	11999
EARTH 2140	4999
EARTH SEIGE	4999
ESTÁTICA / ARGENTUM H	4999
ESTÁTICA II	11999
ELF	1999
EMPIRE SOCCER	1999
GRAND TURNUBOUT	11999
EXDOUTNER 11	5999
EXTRACTORS	7999
EXTREME RISE OF TITAN	4999
EXTREME VELOCITY	2999
F1 RACING SIMULATION	11999
FIFITA	2999
F15 STRIKE EAGLE F1 H	11999
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER	11999
FADE TO BLACK CLASSIC	4999
FALLOUT	11999
FEELER FLEES	11999
FIELDS OF GLORY	4999
FIFA 96	4999
FIGHTING FORCE	3999
FLASHBACK.H	4999
FLIGHT SIMULATOR 38	10999
FLIGHT UNLIMITED	4999
FLIGHT UNLIMITED II	4999
FLYING CORPS GOLD	4999
FOOTBALL GLORY II H	HÍVJ
FORMULA 1 90TOPX	HÍVJ
FORMULA 1 / 30PX	12999
FORMULA 1 GP H	4999
FORMULA 1 GP 2	4999
FORMULA KARTS	11999
FORSMAN	HÍVJ
FRANKENSTEIN	4999
FULL THROTTLE.H	4999
FUN PACK	2999
FUN PACK 3	2999
GP POLICE	11999
GAME MANIA 1	4999
GAME MANIA 2	4999
GAME MANIA 3	4999
GAME MANIA 4	4999
GAME MANIA 5	4999
GAMERS JACKPOT 3D	12999
GEAR HEADS	4999
GENEWARS	11999
GLORIANA	12999
GRAND PRIX MANAGER H	4999
GRAND PRIX MANAGER II	4999
GREEN PANTAL DABLO TOUTAT	5999
GT RACING	4999
GUTS & GARTERS	4999
HELLFIRE	11999
HENEX 2	4999
IGNITION	4999
IMAJI ABBASAS	11999
INCOMING	HÍVJ
INDEPENDENCE DAY	4999
INDIAN JONES III-IV	5999
INTERESTER II	4999
INTERESTER III	4999
INTERNETIE THE NITRO RIDERS	4999
INTERNATIONAL ATHLETICS H	1999
INTERNATIONAL SOCCER H	4999
INTERNATIONAL TENNIS H	1999
IRON HELIX	3999
JIMMY WHITE SNOOKER H	3999
JOHNNY RAZZ/DOLDRINE H	4999
KID S KIT 1-4	9999
KID S KIT 5-12	4999
KINGPIN	4999
KINGS QUEST I	4999
LANDS OF LORE II	11999
LAST BURNING	11999
LEGEND OF KYRANADA 2 H	4999
LEGO ISLAND	4999
LEMMINGS 90 ARGENTUM.H	4999
LOADSTAR	4999
LORDS OF MAGIC	11999
LORDS OF THE REALMS 2 ROYAL ED.	11999
LOST EXPED.	4999
LUCAS ARTS ARCHIVES III	12999
LUCKY LANE	4999
LULA THE BOSS EMPIRE	4999
M1 TANK PLATFORM 2	11999
MAGES/AYERS	4999
MAGIC CARPET DATA	4999
MAGIC THE GATHERING LIMITED ED.	12999
MAN X IT SUPERBIE	11999
MARSH KARTS	4999
MAX 2	4999
MAXIMUM ROAD RACE	3999
MEGA MAX X 3	11999
MEN IN BLACK	4999
MICRODROM	4999
MIGHT AND MAGIC VI	4999

MONKEY ISLAND 1&2.H	4999
MONOPOLY	11999
MONSTER TRUCKS	5999
MORTAL KOMBAT 2	4999
MOTORHEAD	4999
MYSTERIES OF THE BETH	6999
MYTH FALLER LEGOS	4999
NAVY STRIKE H	4999
NBA LIVE 98	9999
NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION	11999
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	4999
NHL 96	5999
NOEL MANSELL W. CHAMPION H	1999
NO RESPECT	6999
NUCLEAR STRIKE	9999
OLYMPIC GAMES	4999
OVERLORD H	4999
OVERLORD.H	4999
PANDEMONIUM	9999
PANZER DRAGON	11999
PERFECT ASSASSIN	9999
PERFECT WEAPON	12999
PETE SAMPARS TENNIS	4999
PIA TOUR SOUL 4/BLCLASSIC	4999
PHANTASMOGORIA	4999
PINBALL CONSTRUCTION KIT	4999
PIRETS GOLD H	4999
PITFALL	4999
POLICE QUEST SWAT	4999
POWER DRIVE	6999
PRINT ARTIST	3999
PRIVATEER 2 CLASSIC	4999
PRO PINBALL - THE WEB	7999
QAD	4999
QUAKE	4999
QUAKE II	11999
QUAKE MISSION PACK 2	5999
RAILROAD TYCOON DELUXE H	4999
RAPTOR	4999
REBEL ASSAULT.H	4999
RED ALERT AFTERMATH	11999
RED ALERT COUNTER STRIKE	4999
RED BARON II	5999
REDLINE RACER	11999
REDECK RAMPAGE	5999
RESIDENT EVIL	11999
RESURRECTION PACK FOR QUAKE	7999
RETRIBUTION	4999
RIDDLE OF MASTER LU H	4999
RISE & RULE	4999
RIVEN	11999
ROAD RASH CLASSIC	4999
SAM & MAX HIT THE ROAD.H	4999
SCARAB	12999
SCORCHED PLANET	1999
SCORPENER 2	4999
SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	11999
SEGA WORLD WIDE SOCCER	11999
SENSIBLE GOLF	4999
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	4999
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 98	11999
SHADOW PRESECT	1999
SHADOWS OF THE EMPIRE	4999
SHOGUN WARRIOR	9999
SHERLOCK HOLMES ROSE TATTO	4999
SHIRAK FOR QUAKE	6999
SIM PARK	11999
SIM SAFARI	9999
SLEEPWALKER.H	4999
SMURFS	4999
SPACE HULK 2 CLASSIC	4999
SPEED MASTE	4999
SPREKTRIC VR	6999
SPRUIO	4999
STAR COMMAND REVOLUTION	11999
STAR CRAFT	4999
STAR TREK FINAL UIY	4999
STAR TREK GENERATIONS	12999
STARTRAC PINBALL	9999
STEEL PATHNERS 3	9999
STORM	4999
STREETS OF SIM CITY	11999
STRIKE COMMANDER	4999
SUBWARR 2000 & SCENARIO	4999
SUPER BUBBY	4999
SUPER CARS INTERNATIONAL.H	2999
SUPER EPICXO	4999
SYNCRATIC / PULSI CLASSIC	4999
SYNTH	4999
TAKSU	4999
TAROT	4999
TERMINATOR FUTURE SHOCK	4999
TEST DRIVE 4	11999
TEX MURPHY KEEPER	11999
TRX	1999
THE MANSION WAR	4999
THE FIGHTER	4999
TIGERSHARK	11999

Fogy. Ár Akciós Ár

TIT	4999
TITAN IN TIBET	9999
TOWA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	9999
TOMR RACER UNFINISHED BUSINESS	5999
TOMKA CONSTRUCTION	9999
TRUCKSTRUCK	4999
TOTAL ANIMATION	9999
TOTAL REVOLUTION	12999
TROUBLE: AGE OF 5TH MUSEKETER	4999
TRANSPORT TYCOON	4999
TREASURE HUNTER	4999
TUNDRAPARK 2	4999
TUNING.H	9999
TURKOK DONSUOR HUNTER	4999
ULFO ENEMY HUNTER.H	4999
ULTIMA H PAGAON CLASSIC	4999
ULTIMATE COLL.	11999
ULTIMATE DOOM	4999
ULTIMATE FAMILY COLLECTION	11999
ULTIMATE FIGHT PRO	9999
UNDES & KLING MOON	4999
UNITED STATES CHESS FEDERATION	9999
URBAN RUNNER	4999
US NAVY FIGHTERS	4999
VIRTUAL COP 2	11999
VIRTUAL KARTS	4999
VIRTUAL POOL 2	11999
VIRTUAL LULA BASE (MISSION)	HÍVJ
VR POWERWATER RACING	HÍVJ
WARREDOES	4999
WARCRACK 2 DELUX	11999
WARRIORMAN DARK ORN	11999
WARRIORMAN II	12999
WARNING II	11999
WE ALL NEED EXTRA SPEED	4999
WEREWOLF	4999
WETLANDS	6999
WHERE IS WALLY	3999
WHITE LINE CONNECTION	8999
WING COMMANDER.H	4999
WING COMMANDER PRO	4999
WOLF	3999
WOLFP H	1999
WORLD DAILY REVER	4999
WORMS 2	4999
X CAR	11999
X-COM APOCALYPSE	12999
X-COM TERROR FROM DEEP.H	4999
X-COM UNDISCOVERED TROOP I+2	4999
X-WING COLLECTOR CD	4999
ZOO	1999

1+5 JÁTÉK

CHAZY CARS	1999
GRAND PRIX MASTER	1999
LAST NINJA 2	1999
NIT ATHLETICS	1999
MILLE MEGLIA	1999

PC 3.5" LEMEZEK JÁTÉKOK

Fogy. Ár Akciós Ár

BATTLE ISLAND DATA	3999
BREAKTHRU	3999
CAPTIVE	3999
COMMANDER MISSION DISK I	2999
COMMANDER MISSION DISK II	3999
DANGER	2999
DIZZY COLLECTION	2999
E.FISH	3999
FREE CD	4499
IMPERIAL PURSUIT X WING DATA	4499
MIDWINTER II	2499
PARALOGUE	2499
PATHFINDER	4999
PEPPER 5 SYSTEM SHOCK	2999
PINBALL DRAMA 2	3999
PIZZA TYCOON	4499
PROTECHNICA	3499
QUEST FOR GLODY II	2999
RETURN OF PHANTOM	4999
SAVINGS	2999
SPECTRI	3999
STARBUCK	3999
ZEPPELIN	3999

MÁJUSI JÁTEKESŐ ARANYAT ÉRI!



MEAN STREETS
100% HELYET 299,-



DARK EARTH
100% HELYET 299,-



DREAMS
100% HELYET 299,-



G.I. JOE: THE COBRA GAME
100% HELYET 299,-



GAMER'S JACKPOT 30
100% HELYET 299,-



SYRAH
100% HELYET 299,-



F22
100% HELYET 299,-



I-WAR
100% HELYET 299,-



SUPER TYCOON
100% HELYET 299,-



DIE HARD
100% HELYET 299,-



URBAN HOSPITAL
100% HELYET 299,-



CONAN
100% HELYET 299,-



GAME MANIA 1
100% HELYET 299,-



GAME MANIA 3
100% HELYET 299,-



GAME MANIA 4
100% HELYET 299,-



GAME MANIA 5
100% HELYET 299,-



GRAND PRIX MANAGER
100% HELYET 299,-



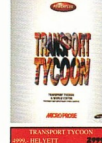
COLONIZATION
100% HELYET 299,-



GRAND PRIX
100% HELYET 299,-



STAR TREK
100% HELYET 299,-



TRANSPORT TYCOON
100% HELYET 299,-



VIRTUAL KARTS
100% HELYET 299,-



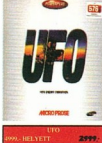
1942
100% HELYET 299,-



1944
100% HELYET 299,-



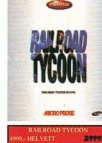
F15
100% HELYET 299,-



UFO
100% HELYET 299,-



PIRATES! GOLD
100% HELYET 299,-



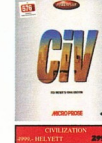
RAILROAD TYCOON
100% HELYET 299,-



WORLD WAR MAY DAY
100% HELYET 299,-



X-COM
100% HELYET 299,-



CIVILIZATION
100% HELYET 299,-



SENSIBLE WORLD OF SOCCER
100% HELYET 299,-



DARK FORCES
100% HELYET 299,-



REBEL ASSAULT
100% HELYET 299,-



ASCENDANCY
100% HELYET 299,-



NAVY STRIKE
100% HELYET 299,-



FLIGHT UNLIMITED
100% HELYET 299,-



FULL THROTTLE
100% HELYET 299,-



FOOT STUCK
100% HELYET 299,-



BELT
100% HELYET 299,-



X-MIND COLLECTORS
100% HELYET 299,-



LORDS OF LORE
100% HELYET 299,-



DAWN PATROL
100% HELYET 299,-



CREATIVE SINKS
100% HELYET 299,-



CANNON FODDER
100% HELYET 299,-



HAND OF FATE
100% HELYET 299,-



INDIANA JONES 3
100% HELYET 299,-



IVANHOE
100% HELYET 299,-



MONKEY ISLAND 2
100% HELYET 299,-



THE GREAT ESCAPE II
100% HELYET 299,-



STAR COMMAND
100% HELYET 299,-



THE SIMPSONS
100% HELYET 299,-



SPIC
100% HELYET 299,-



TINTIN IN TIBET
100% HELYET 299,-



ASTERIX & OBELIX
100% HELYET 299,-



TOUCHÉ
100% HELYET 299,-



ULTIMATE RACE PRO
100% HELYET 299,-



INCIDENT
100% HELYET 299,-



WING COMMANDER
100% HELYET 299,-



THE PEBBLE
100% HELYET 299,-



AXI
100% HELYET 299,-



ARKOSTYA
100% HELYET 299,-

Akcios szelvény!
Érvényes június 10-ig

tartalom

I X . É V F O L Y A M ,

VULÁGBAJNOKI ELŐZETES8
 STARCRAFT10
 DR: RISE OF SHADOWHAND13
 MOTORHEAD14
 REDLINE RACER16
 M1 TANK PLATOON II18
 DEADLOCK II20
 STAR WARS REBELLION22
 EMPIRE GOLF PRO25
 QUEEN THE EYE26
 BLACK DAHLIA28
 SPEC OPS30
 FORMA 1 '9732
 DIE BY THE SWORD34
 SIM SAFARI36
 WARGAMES38
 JUDGE DREDD PINBALL40
 HÍREK4
 MIZUJS, PIERROT?6
 CINKELT LAPOK41
 CSEVEGŐ44
 BLACK DAHLIA28
 DEADLOCK II20
 DIE BY THE SWORD34
 DR: RISE OF SHADOWHAND13
 EMPIRE GOLF PRO25
 FORMA 1 '9732
 JUDGE DREDD PINBALL40
 M1 TANK PLATOON II18
 MOTORHEAD14
 QUEEN THE EYE26
 REDLINE RACER16
 SIM SAFARI36
 SPEC OPS30
 STAR WARS REBELLION22
 STARCRAFT10
 VULÁGBAJNOKI ELŐZETES8
 WARGAMES38



Deadlock II

A Cyberlore Studios egy nagyon kellemes kis Civilisation-klónnal lep meg bennünket

20. oldal



Starcraft

Az egész világ lélegzetviesszafojtva várta, hogy felül lehet-e múlni a Warcraft II-t. Sikerült.

10. oldal



M1 Tank Platoon II

A Microprose legújabb játékban végérvényesen elszabadulnak a páncélos csapatok.

18. oldal



A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
 ISSN 0965-9226
 Nyomdás: Zrínyi Nyomda, Budapest (98 2543/05-66-22)
 A címlapon: Starcraft
 Laptulajdonos: Balogh Zoltán, Főszerkesztő: Kiss László
 Lapfelné: Molnár Dónes és Kovács Ildi
 Nyomdai előkészítés: Kisvárosi Róbert - Levéltárgás, Recent Kft.
 Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
 Levélcím: 1389 Budapest, Pf. 132.
 Terjeszti a Hírker Rt., NH Rt és alternatív terjesztők
 Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),
 1389 Budapest, Pf. 132.



AKTUÁLIS

1998. május hónapja igen vidám mulatságnak ígérkezik, mivel - ha jól látom a köz- és nem-közszolgálati TV-állomások reklámblokkjaiban - megint választani fog az ország. Most egy napig megint mindenki főszerkesztőt játszhat: megmondhatja, hogy a következő négy évben ki igazgassa az ő kis életét. Az eseményt azért tartom roppant vidámnak, mert most mindenki a saját bőrén tapasztalhatja, hogy milyen nehéz dolog van, amikor el kell döntenem, hogy mi kerüljön be egy-egy adott hónapban galaktikus kis magazinunkba. (Jó, mondjuk a hasonlat egy kicsit sántít, mert a bőség zavarára ugyan mindkét esetben fennáll, de az én kis berkeimben összehasonlíthatatlanul minőségibb anyag áll rendelkezésre.) Mire ezt olvassátok, addigra már minden felhőtt magyar állampolgár behúzdíghatja a maga kis keresztjét a rubrikákba - én viszont Nostradamus kései utódaként már most meg tudom mondani, hogy mindenki tévedett. (Már megint.)

Sebaj, fő a vidámság, mert aki ebben a hónapban kotródszik az újdonságok között, az biztos megtalálhatja szíve új csúskét, mert - leszámítva azt az apróságot, hogy végre-valahára megjött a csodálatos, fenomenális (további jelzők majd a cikkben) Starcraft - az elmúlt hónapban minden kategóriában igen szép volt a termés. Szuper Gábor személyében van szerencsém egy új vendéget üdvözölni a csapatban (aki azért már nem olyan új vendég, hiszen az 576 Konzolban már elkövetett egy-két dolgot). Azt találta ki, hogy lehetőleg minden hónapban felkeres egy-egy ismertebb személyiséget (rocksztárt, főszerkesztőt, és egyéb hasonló kétes személyeket), hogy mikrofonjával szóra bírja őket számítógépes élő-ményeikről - trháth lehet, hogy a végén még Mizujs-sorozatot nyitunk lapjainkon. Bemelegítésnek ennyi elég is - jó szórakozást!

Star Wars Rebellion

A Lucasarts végeleáthatatlan Star Wars-játékára-datában most egy stratégiai játékban csap össze a Birodalom és a Lázadók serege.

22. oldal

Világ bajnoki előzetes

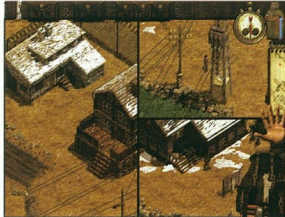
A közelgő futball VB-re bemelegítve megnézzük, mit forral bosszorkánykonyhájában az EA Sports és az Eidos

8. oldal

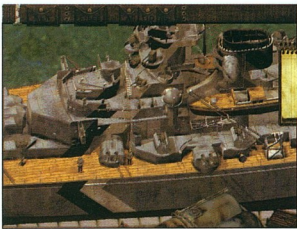


COMMANDOS (Eidos)

„1940 végén járunk. A Harmadik Birodalom seregei elfoglalják egész Nyugat-Európát, és a Csatorna partján állnak. A német csapatokat összevonják, hogy a Csatornán átkeveljenek egyszer és mindenkorra meg-törjék utolsó ellenfelük, Nagy-Britannia ellenállását. A brit parancsnokság mindenhol védelemre rendezkedik be. Kivéve egyetlen embert, Dudley Clark alezredest, aki kivételes képzettségű emberről egy különleges alakulatot szervez és csak egyetlen új játékának, a Commandos: Behind the Enemy Linesnak. Stílusát tekintve ugyan nem nevezhető igazán újnak, mindenesetre új, a játékfejlesztők által nem kimondottan favorizált kategóriában száll be a versenybe. A játékban a háború négy hadszínterén (a behavazott norvég fjordokban, az észak-afrikai sivatagban, a normandiai partokon és a rajnai átkelés erdős-mezős terepén), egyenként hat, azaz összesen 24 küldetésben vezethetjük akcióba embereink kis csoportját. A grafikai kivitelezést tekintve nincs különösebb újdonság: a 3D terepet izometrikus nézeti képből látjuk, 640*480-as felbontásban, és hi-color színművelésben. Utóbbi azért ígértesen hangzik, mit ahogy az is, hogy a különböző megvilágítási és árnyékolási effektusokkal, minél élethűbb környezetet próbáltak teremteni. Szintén elsődleges szempont volt a valóságűség is: a játékhoz több mint 200 különböző épületet, járművet, csapatot és fegyvert modelleztek le. A küldetések során a játékos feladata, hogy felépítse a saját kis kommandóegységét. A kommandó tagjai igen eltérő személyiséggel és képességekkel rendelkeznek (különböző fegyverek és robbanóanyagok kezelése; hegymászás és ejtőernyőzés; szárazföldi-, kétlábú- és légi járművek vezetése), a cél tehát az, hogy az adott küldetésre a megfelelő embereket vessük be. A küldetésekben a nehézségi fokozat ugyan állítható, de már az egyszerűbbnél is nagyon erős mesterséges intelligenciát ígérnek, amely a támadókéhoz hasonló személyiséggel ruházta fel a védekező egységeket: ha például egy őrszem zajt hall, akkor nyilván utána is néz; ha a németek jól védhető pozícióban vannak erősen ellenállnak, míg rosszul védhetőből elmenekülnek, hogy jobb állást találjanak; ha elárultuk magunkat, akkor fellármázás a nyilván jóval erősebb védekező sereget – és így tovább. Maga a teljesen real time játékmenet alapvetően a stratégiai játékokat idézi, de akcióelemekkel kombinálva. Széresebb gépekkal rendelkezőknek jó hír, hogy – mint az a kivitelezésből is kiderül – sem 3D-kártya, sem különösebben nagy teljesítményű gép nem szükséges majd a játékhoz, a sima Win95-konfiguráción (P90, 16MB RAM) is kényelmesen elgátoplazik majd. Igaz ugyan, hogy a Commandos stílusa már évtizedes hagyományokra tekinthet vissza (legutóbb a Wages of War volt ilyen), de azért örvendezünk, hogy akad még olyan fejlesztő, aki nem a hi-tech műszaki háttérre fejleszt játékot.



Éz az épületes mese szolgáltatja az alapját az Eidos hamarosan megjelenő új játékának, a Commandos: Behind the Enemy Linesnak. Stílusát tekintve ugyan nem nevezhető igazán újnak, mindenesetre új, a játékfejlesztők által nem kimondottan favorizált kategóriában száll be a versenybe. A játékban a háború négy hadszínterén (a behavazott norvég fjordokban, az észak-afrikai sivatagban, a normandiai partokon és a rajnai átkelés erdős-mezős terepén), egyenként hat, azaz összesen 24 küldetésben vezethetjük akcióba embereink kis csoportját. A grafikai kivitelezést tekintve nincs különösebb újdonság: a 3D terepet izometrikus nézeti képből látjuk, 640*480-as felbontásban, és hi-color színművelésben. Utóbbi azért ígértesen hangzik, mit ahogy az is, hogy a különböző megvilágítási és árnyékolási effektusokkal, minél élethűbb környezetet próbáltak teremteni. Szintén elsődleges szempont volt a valóságűség is: a játékhoz több mint 200 különböző épületet, járművet, csapatot és fegyvert modelleztek le. A küldetések során a játékos feladata, hogy felépítse a saját kis kommandóegységét. A kommandó tagjai igen eltérő személyiséggel és képességekkel rendelkeznek (különböző fegyverek és robbanóanyagok kezelése; hegymászás és ejtőernyőzés; szárazföldi-, kétlábú- és légi járművek vezetése), a cél tehát az, hogy az adott küldetésre a megfelelő embereket vessük be. A küldetésekben a nehézségi fokozat ugyan állítható, de már az egyszerűbbnél is nagyon erős mesterséges intelligenciát ígérnek, amely a támadókéhoz hasonló személyiséggel ruházta fel a védekező egységeket: ha például egy őrszem zajt hall, akkor nyilván utána is néz; ha a németek jól védhető pozícióban vannak erősen ellenállnak, míg rosszul védhetőből elmenekülnek, hogy jobb állást találjanak; ha elárultuk magunkat, akkor fellármázás a nyilván jóval erősebb védekező sereget – és így tovább. Maga a teljesen real time játékmenet alapvetően a stratégiai játékokat idézi, de akcióelemekkel kombinálva. Széresebb gépekkal rendelkezőknek jó hír, hogy – mint az a kivitelezésből is kiderül – sem 3D-kártya, sem különösebben nagy teljesítményű gép nem szükséges majd a játékhoz, a sima Win95-konfiguráción (P90, 16MB RAM) is kényelmesen elgátoplazik majd. Igaz ugyan, hogy a Commandos stílusa már évtizedes hagyományokra tekinthet vissza (legutóbb a Wages of War volt ilyen), de azért örvendezünk, hogy akad még olyan fejlesztő, aki nem a hi-tech műszaki háttérre fejleszt játékot.



Éz az épületes mese szolgáltatja az alapját az Eidos hamarosan megjelenő új játékának, a Commandos: Behind the Enemy Linesnak. Stílusát tekintve ugyan nem nevezhető igazán újnak, mindenesetre új, a játékfejlesztők által nem kimondottan favorizált kategóriában száll be a versenybe. A játékban a háború négy hadszínterén (a behavazott norvég fjordokban, az észak-afrikai sivatagban, a normandiai partokon és a rajnai átkelés erdős-mezős terepén), egyenként hat, azaz összesen 24 küldetésben vezethetjük akcióba embereink kis csoportját. A grafikai kivitelezést tekintve nincs különösebb újdonság: a 3D terepet izometrikus nézeti képből látjuk, 640*480-as felbontásban, és hi-color színművelésben. Utóbbi azért ígértesen hangzik, mit ahogy az is, hogy a különböző megvilágítási és árnyékolási effektusokkal, minél élethűbb környezetet próbáltak teremteni. Szintén elsődleges szempont volt a valóságűség is: a játékhoz több mint 200 különböző épületet, járművet, csapatot és fegyvert modelleztek le. A küldetések során a játékos feladata, hogy felépítse a saját kis kommandóegységét. A kommandó tagjai igen eltérő személyiséggel és képességekkel rendelkeznek (különböző fegyverek és robbanóanyagok kezelése; hegymászás és ejtőernyőzés; szárazföldi-, kétlábú- és légi járművek vezetése), a cél tehát az, hogy az adott küldetésre a megfelelő embereket vessük be. A küldetésekben a nehézségi fokozat ugyan állítható, de már az egyszerűbbnél is nagyon erős mesterséges intelligenciát ígérnek, amely a támadókéhoz hasonló személyiséggel ruházta fel a védekező egységeket: ha például egy őrszem zajt hall, akkor nyilván utána is néz; ha a németek jól védhető pozícióban vannak erősen ellenállnak, míg rosszul védhetőből elmenekülnek, hogy jobb állást találjanak; ha elárultuk magunkat, akkor fellármázás a nyilván jóval erősebb védekező sereget – és így tovább. Maga a teljesen real time játékmenet alapvetően a stratégiai játékokat idézi, de akcióelemekkel kombinálva. Széresebb gépekkal rendelkezőknek jó hír, hogy – mint az a kivitelezésből is kiderül – sem 3D-kártya, sem különösebben nagy teljesítményű gép nem szükséges majd a játékhoz, a sima Win95-konfiguráción (P90, 16MB RAM) is kényelmesen elgátoplazik majd. Igaz ugyan, hogy a Commandos stílusa már évtizedes hagyományokra tekinthet vissza (legutóbb a Wages of War volt ilyen), de azért örvendezünk, hogy akad még olyan fejlesztő, aki nem a hi-tech műszaki háttérre fejleszt játékot.



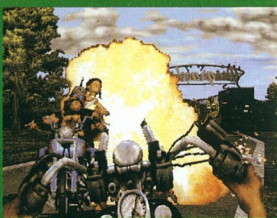
43 A hónap szenzációja volt, hogy John Carmack, az idSoft vezetője bejelentette, hogy a hivatalos Quake II mission pack megjelenése után hamarosan jön a Quake III is. A játék kedvéért egy időre félretették az új

engine-nel készült Trinity fejlesztést, bár az ígértek szerint a Quake III motorja is az elődéhez képest jelentős fejlesztéseket fog tartalmazni. Elsősorban azt, hogy kizárólag 3D-kártyával felszerelt gépeken lesz haj-

Rednecks Rides Again

(Interplay Xatrix)

Jihááá! – kezdhetjük stílszerűen, hiszen a kiváló küldetéslemez után nonszokára jön a Redneck Rampage folytatása is. A történet itt kezdődik, ahol az előző befejeződött: miután két kedvenc falusi bunkóknk, Leonard és Bubba ellopják egy repülő csészézelget, kényszerleszállást végeznek valahol Arkansasban, és 12 új helyszínen kell ismét vídám ámokfutást rendezniük, hogy leküzdjék az ufók gonosz hordáit. A helyszínek között szerepel többek között egy folyami hajó, a Jackalope Farm, valamint Disgraceland, ami Elvis Presley egykori lakhelyének, egy igen sajátos feldolgozás. Az ellenfelek között megtalálunk néhány régi (nem)kedves ismerőst is (a kopasz fickót és Billy Ray Jeert), de természetesen új ellenfelek is feltűnnek (miniszoknyás babák, földműhódott motorosok, és természetesen egy Elvis-utánzat is). Újdonság, hogy főhőseink most már járműre (motorra vagy buggyra) is szállhatnak. Külön jó hír, hogy az új részhez Mojo Nixon és barátai köre az első hangulatát idéző fűz újjá szíjjal járul hozzá, valamint végre lesz 3D-tárogatás is a játékban. Szóval várakozunk, és reméljük a legjobbkat...

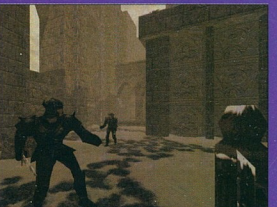


Jihááá! – kezdhetjük stílszerűen, hiszen a kiváló küldetéslemez után nonszokára jön a Redneck Rampage folytatása is. A történet itt kezdődik, ahol az előző befejeződött: miután két kedvenc falusi bunkóknk, Leonard és Bubba ellopják egy repülő csészézelget, kényszerleszállást végeznek valahol Arkansasban, és 12 új helyszínen kell ismét vídám ámokfutást rendezniük, hogy leküzdjék az ufók gonosz hordáit. A helyszínek között szerepel többek között egy folyami hajó, a Jackalope Farm, valamint Disgraceland, ami Elvis Presley egykori lakhelyének, egy igen sajátos feldolgozás. Az ellenfelek között megtalálunk néhány régi (nem)kedves ismerőst is (a kopasz fickót és Billy Ray Jeert), de természetesen új ellenfelek is feltűnnek (miniszoknyás babák, földműhódott motorosok, és természetesen egy Elvis-utánzat is). Újdonság, hogy főhőseink most már járműre (motorra vagy buggyra) is szállhatnak. Külön jó hír, hogy az új részhez Mojo Nixon és barátai köre az első hangulatát idéző fűz újjá szíjjal járul hozzá, valamint végre lesz 3D-tárogatás is a játékban. Szóval várakozunk, és reméljük a legjobbkat...



Blade (Gremlin/Rebel Act)

Se vége, se hossza már a különböző Quake-klónoknak, de a kategória rajongóinak legnagyobb örömére a játékfejlesztők még abszolút nem óhajtják befejezni az ilyen stílusú játékok piacra dobását. Nonszokára a Gremlin is beszéli ebbe a versenybe egy viszonylag ismeretlen spanyol fejlesztő fantasy környezetben játszódó játékkal. A Blade egy régvolt harcos ősi kardja, amit gazdájával együtt hantoltak el egy földalatti sírban. Azt beszéljük, hogy a sír hatalmas lovakról védelmezik, és öt kulcsot szükséges a feltáráshoz. Mivel a fegyver mágius védelmet bír, egy Dal Garak nevű gonosz varázsló meg akarja szerzeni, és az egyik kulcsal már sikerült is hozzájutnia. A játékos feladata lesz, hogy a továbbiak megszerzésében megakadályozza. A játékban négy különböző karakter (amazon, barbár, törpe és lovak) között választhatunk, amelyeknek szokás szerint megvannak a maguk erős és gyenge pontjai a la Hexen II. A játék több mint 15 különböző szintet fog tartalmazni, és mindegyik sajátos kinézetet és szórnyitípusokat tartalmaz. Főhősünk több mint 30 különböző fegyvert vehet akcióba a 25 különféle szárnytípus ellen. A grafika 16 bites, és magától értetődően támogat különféle 3D-kártyákat. A Blade megjelenése előre láthatóan nyáron várható.



Se vége, se hossza már a különböző Quake-klónoknak, de a kategória rajongóinak legnagyobb örömére a játékfejlesztők még abszolút nem óhajtják befejezni az ilyen stílusú játékok piacra dobását. Nonszokára a Gremlin is beszéli ebbe a versenybe egy viszonylag ismeretlen spanyol fejlesztő fantasy környezetben játszódó játékkal. A Blade egy régvolt harcos ősi kardja, amit gazdájával együtt hantoltak el egy földalatti sírban. Azt beszéljük, hogy a sír hatalmas lovakról védelmezik, és öt kulcsot szükséges a feltáráshoz. Mivel a fegyver mágius védelmet bír, egy Dal Garak nevű gonosz varázsló meg akarja szerzeni, és az egyik kulcsal már sikerült is hozzájutnia. A játékos feladata lesz, hogy a továbbiak megszerzésében megakadályozza. A játékban négy különböző karakter (amazon, barbár, törpe és lovak) között választhatunk, amelyeknek szokás szerint megvannak a maguk erős és gyenge pontjai a la Hexen II. A játék több mint 15 különböző szintet fog tartalmazni, és mindegyik sajátos kinézetet és szórnyitípusokat tartalmaz. Főhősünk több mint 30 különböző fegyvert vehet akcióba a 25 különféle szárnytípus ellen. A grafika 16 bites, és magától értetődően támogat különféle 3D-kártyákat. A Blade megjelenése előre láthatóan nyáron várható.



44 A hónap szenzációja volt, hogy John Carmack, az idSoft vezetője bejelentette, hogy a hivatalos Quake II mission pack megjelenése után hamarosan jön a Quake III is. A játék kedvéért egy időre félretették az új

45 A Sony bejelentette, hogy valószínűleg PC-re is elkészítik a szupersztár PSX-autóversenyt, a Gran Turismo-t, amelyben 168 különböző járgányt vezethetünk. A játékot már az új Voodoo2 kártyákra akarják alapozni.

Dominion (Eidos/Ion Storm)

Mivel a Daikatana megjelenését egy időre elhalasztották, valószínűleg a Dominion lesz Jon Romero, a Doom atyja új cége, az Ion Storm első, Eidosnál megjelenő játéka, ami igen meglepő módon nem egy 3D akciójáték – hanem egy real time stratégia. A Dímét idéző történet a Gifit bolygón játszódik, ami egy ősi mágius tárgy, a Gifit Messias leihelye. Aki birtokolja a tárgyat, elképesztő hatalom birtokába jut – és a szokásos emberiségen kívül még három, különböző képességekkel rendelkező jelentkező is akad a megszerzésére. Amiből természetesen nagyon nagy csíhi-puhi kerekedik... Innen pedig beindul a szokásos C&C-séma (bányászatunk és gyártjuk a csapatokat), amelyben a terepet izometrikus 3D-ben szemlélhetjük a sivatagos, sarkvidéki, vagy éppen erősen környezetben. Ami talán kiemelheti majd a játékot a real time stratégiák immáron mindent betöltő áradatából, az a megvalósítás lesz: a hi-colorban nyomuló akciót 640*480-tól egészen 1280*1024-es felbontásban is lehet futtatni! Az előzetes ígéretek szerint az engine akár kétezer, a pályán mozgó járművet tud majd egyszerre kezelni. A játékhoz több mint 90 percnyi átveztető videó tartozik majd, amelynek zenéjét a játékhoz hasonlóan Romero mester komponálta. A játék még nyáron a boltokba kerül, bár lehet, hogy a gyengébb masinák tulajdonosai nem fognak örülni neki. A fenti valóban imponáns paraméterek ugyanis minimálisan egy P166-t és 32MB RAM-ot fognak igényelni. Sebaj, majd ezt is felölik az utóknak...



A játékhoz több mint 90 percnyi átveztető videó tartozik majd, amelynek zenéjét a játékhoz hasonlóan Romero mester komponálta. A játék még nyáron a boltokba kerül, bár lehet, hogy a gyengébb masinák tulajdonosai nem fognak örülni neki. A fenti valóban imponáns paraméterek ugyanis minimálisan egy P166-t és 32MB RAM-ot fognak igényelni. Sebaj, majd ezt is felölik az utóknak...



Star Trek: The Birth of Federation (Microprose)

A Star Trek-licenc legalább olyan kiadhatatlan forrásul szolgál a Microprose-nak, mint mondjuk a LucasArtsnak a Star Wars – egyszerűen minden bőrt lenyúznak róla! Az utóbbi időben egységként mindkettőjüknek hasonló ötletel támadtak: stratégiai játékok gyártanak kedvenc pénzforráskból. A Lucasarts művésői hátrébb értesülhettek, a Microprose-éra még sajnos várni kell egy kicsit. Az első és legfontosabb különbség között az, hogy a Star Trek körükre osztoztól lesz, ami meglehetősen merész húzás ebben a real time-divatú időben. A játékban öt nagy nemzet (vagy inkább faj) küzd majd a világ feletti teljes uralomért: a Föderáció, a romulánok, a Klingonok és a ferengiek és a kardassziánok. A szokásos nyersanyagbányászat, csapatok és flották építése és a védelmi berendezések felhúása mellett fontos szerepet kap majd a technológiai fejlesztés, a felfedezés és a koredelem is. A program erőssége – a Rebelliókkal szemben – valószínűleg a harci részek kivitelezése lesz, ugyanis ezt a Falcon repülőgép szimulátor erre a célra átalakított engine-je fogja végezni. A játék megjelenése valószínűleg az ősz elejére várható.



18. Kiváló hír a Civ2 rajongóknak: hamarosan a boltokba kerül az Ultimate Civ2, amely az alapjátékon és a Fantastic Worlds kiegészítőn kívül végrelvalóhára multiplayer-opciót is tartalmazni fog.

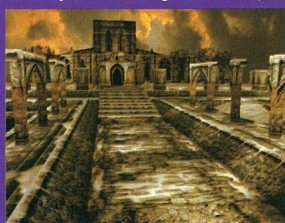
19. A Psychosis ugyan nem túl jól időzítette az F1 '97 PC-verziójának megjelenését, de hamarosan (összel) jön az F1 '98 is, amit a Bizarre Creations helyett most egy Visual Science nevű céggel készítettnek el.

RPG (Gremlin)

Talán nem kell különösebben meghatározni, hogy a Gremlin roppant fantáziadús címet viselő játéka vajon melyik kategória szerelmeseinek zsebébe fogja igazán megdöngögtetni (bár ez egyelőre csak munkácska). A szerzők nem kisebb célt tűztek ki maguk elé, mint azt, hogy megpróbálják egy olyan szerepjátékot alkotni, amely elegíti magában a Lands of Lore 2 és a Diablo legfőbb erőnyeit. Hogy ez valóban sikerülhet is nekik, arra garancia Paul Green személye, aki az igazán kellemes Realm of the Haunting producereként már szerzett magának némi babérokat. A játék fejlesztésénél a ROTH engine-jéből indultak ki, de természetesen jelentős fejlesztésekkel: a grafika hi-color, természetesen 3D-támogatással,



nagyon sokat csiszoltak a sebességén, valamint teljes 360 fokos szabadságfokú mozgási lehetőséget biztosítottak a játékosnak arra, hogy a fantasy-éra szokásos helységeit bejárhassa. A játék egyelőre még eléggé kezdeti stádiumban van, mindössze annyit szívárogtattak ki róla, hogy még mindenképpen az év vége előtt szeretné befejezni.



nagyon sokat csiszoltak a sebességén, valamint teljes 360 fokos szabadságfokú mozgási lehetőséget biztosítottak a játékosnak arra, hogy a fantasy-éra szokásos helységeit bejárhassa. A játék egyelőre még eléggé kezdeti stádiumban van, mindössze annyit szívárogtattak ki róla, hogy még mindenképpen az év vége előtt szeretné befejezni.

X-Files (EA/Fox Interactive)

Ahogy az a kisebb-nagyobb filmsikerekénél már csak lenni szokott, hamarosan Mulder és Scully ügynők is bevonulnak a számítógépes játékok világába. A meglehetősen szokatlan kivitelezésű kalandjátékban természetesen egy (illetve több) nyomozás kellős közepébe csöppenünk, amelynek a végére lehetőség szerint eljutunk arra a végkövetkeztetésre, hogy az igazság oadáit van. A több részre osztott kezelőfelületen egy rakás segédeszköz segíti dolgunkat: egy keresőegység segítségével az FBI aktái között kutakodhatunk; a lezárt akták között megtaláljuk az összes lezárt eset leírását, amely eddig megtörtént az X-Filesban; bármikor bevezethetjük az FBI különleges folszereleit (például az üljenyomat- és hangazonosítót). A Quicktime VR-ben feldolgozott azonosításoknál teljes 3D-ben forgathatjuk a kamerát, vagyis minden irányból megvizsgálhatunk bármit. A legkellemesebb érdekes-



legkellemesebb érdekes az a játéknak viszont az, hogy az Internet kapcsolattal rendelkező felhasználóknak létrehozhat egy site-ot, amelyről a játékok folyamatosan új epizódokkal és dossziékkal frissíthetik, a játék közvetlenül megjelenés előtt áll, tehát nem kizárt, hogy hamarosan össze is futhatnak vele valamelyik számunkban.

20. A Microsoft legújabb bejelentése szerint a DirectX legújabb, 6.0 verziójának betátesztelését befejezték, és a szintén public domain szoftvert júlistól fogják forgalomba hozni.

21. És az elmaradhatatlan hír Bill Gatesről: remélhetőleg hamarosan volt szerencséje látni a CNN közvetítését a Win98 bemutatójáról, ahol egyenes adásban sikerült lefagyasztni az új NT-tel egyetemben.

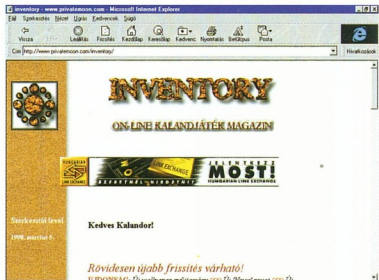
E nekes, szerző-producer. Nevét produkcióinak jellegzetes, kicsit szomorkás hangulata és az ehhez sokáig társuló szomorúbohó felmászója miatt kapta. 1987 óta lép fel, eleinte nagy létszámú zenekarával, később szólóistaként lesz ismert. Pályája főbb állomásai, a teljesség igénye nélkül: 1990. Babaházak (első nagylemez) 1991. A Mechanikus Narancs c. musical zenéje, a Budapesti Kamaraszínház felkérésére. 1992. Nekem senki nem hegedül (második album) 1993. "Élő videóklipke" – sajátos koncertsorozat a Bábshínházban, Babaházak II. 1994. Telihód (single). Levelek a holdba 1995. Az első felvonás (Best of...) A lemezbemutató koncerten végleg megvált az arcfestéktől, ezzel is nyomatékossá váló előadói működésének minimálisra csökkentését. Jelenleg főként producerként dolgozik, csak sok éve működő klubjában lép föl kicsiny zenekarával. Körülbelül egy éve Inventory címmel kalandjátékos magazint készít az interneten

A zene vagy a számítógép a régebbi szerelem? Melyikkel ismerkedtél meg korábban?
Természetesen a zenevel. En annál azért régebben vagyok! (nevet) Idén be-töltöm

a 29-et. Amikor én kölyök voltam, a számítógép még egyáltalán nem volt elterjedt eszköz. Ha a kezdetleges videójátékok katalógusait nézegettem, fogalmam sem volt, hogyan is működik mindez, és a játéktérmegekben is elsősorban a flipper volt még a menő. A számítógép nekem a fiatalságom közepébe, tehát a tudatos és nem az útkereső részbe esett bele. Ez azt jelenti, hogy amikor először vettem PC-t, az azért volt, hogy szöveget tudjak rajta szerkeszteni. Cikkeket fordítottam, meg gépkönyveket a Roland hangszergyártó cég magyarországi központja számára. Akkoriban még nem is nagyon jutott eszembe, hogy játszsak a géppel... Azzal az egyszerű XT-vel talán nem is lett volna számomra olyan élvezetes. Mindez hét évvel ezelőtől történt, amikor már évek óta aktívan zenéltem...

Ugyanakkor a

masina kezelést elsajátítani egy muzsikusként, mint mindent egy nagy számítógépes operációs rendszer tükkrébe szemlélni. A mai napig egy tíz éves hardver sequencert használlok a felvételek elkészítéséhez, amivel a munka talán nem annyira látványos, de – azt hiszem többször bizonyítottam – mindent meg lehet rajta csinálni. Mindezek mellett, van egy elég jól felturbózott számítógémem is, ami még egy frissítésre megy át ezen a héten. Újabb winches-terek és egy DVD drive kerül bele.



tam, nagy kalandjátékos vagy.

Kizárólag kalandjátékokat játszom. Annyira szigorúan veszem a műfajt, hogy RPG- vagy akció-beállítás programokat sosem vásárolok. Leginkább az amolyan

Mizujs PIE

Azt hiszem te is egyetértesz, hogy ez egy ördögi kör, amiből nem lehet kiszállni. A számítógép egyre inkább olyan, mint egy használt koscs: egy határ után már túl

Myst típusú játékok (pl. Lighthouse, Obsidian, Timelapse), vagy a puzzle game-ek (Jewels of the Oracle, Gems of Darkness, Nines stb.) vonzanak. Elég komoly gyűjteményre tettem szert az elmúlt évek során – és fontos elmondanom, hogy nálam minden egyes program (külül száz) dobozos, azaz eredeti. Nagy szálalékuk azonban itthon nem beszerezhető.

Milyen újdonságok vannak a polcodon?

A legutóbbi nagy szerzeményem a fantasztikus Black Dahlia és a Tex Murphy: Overseer, ami a DVD-re vár. Újdonságnak számít a Journeyman Project 3, azaz a Legacy of Time is és a Das Grab des Pharao. Ez utóbbi Egypt 1156 B.C. címmel jelent meg angol nyelvterületen, csak ezt éppen Németországból sikerült megszereznem. **Beszélsz németül is?**

A kedvesem kitünően beszél németül, és vannak olyan játékok, amelyekről előre eldöntjük, hogy ketten fogjuk játszani. Így van egy-két érdekes német játék is (pl. Shine, Evocation). Egy ilyen kalandozás kitünő időtöltés tud lenni, s mivel rettentően kevés szabadidővel rendelkezem, sokszor a programok összevonnásával tudom csak a helyzeteket megoldani. Sajnos érdeklődésem keveset tudok foglalkozni az immáron héteves fiammal is, ezinek

zenédet hallgatva számomra az érződik, hogy az alkotásuk erősen összefonódik a számítógépekkel. Az elektronikával valóban, de nem feltétlenül a számítógéppel.

A körülöttem lévő komoly berendezések számítógépek ugyan, de ön. célszámítógépek. Könnyebb és célravezetőbb egy ilyen "szükilátókörű", ám igen okos

sokat veszt az értékéből. Valóban. Véleményem szerint érdemes legalább 70-75%-on tartani a gépparkot. Éppen ezért nem ez a mostani frissítés lesz ebben az évben az utolsó. Kora összkel komolyabb változtatásokra készülök.

576k: Mire használsz egy ilyen erős számítógépet?
A számítógépem és a MIDI-rendszer között máig nincsen konkrét kapcsolat. A zenei produkciók esetében otthonomban a nagy stúdióval teljes kompatibilitást alakítottam ki. A számítógép továbbra is elsősorban az írást szolgálja. Ezentúl a képkezelés is – ugyanis mintegy 3-4 éve grafikai tervezéseken is részt veszek –, valamint nem utolsósorban az Internetezést és a játékok. **Elsősorban milyen jellegű játékokat szeretsz? Úgy hallot-**



idejekorán szeretném felhívni a figyelmét a számítógép lehetőségeire. Talán nemcsak a együtt futó játzsai is...

Az angol nyelvvel nyilván nincs problémád, ha a kalandjátékokat szereted.

Nem beszélek tökéletesen, de többnyire ügysem egyedül játszom. Azt mondják, a kalandjáték egy magányos műfaj és leginkább egyedül lehet élvezni. Hát én ebben nem hiszek. Nálam kisebbfajta "széaszok" jönnek létre egy-egy vára-vár újabb program megérkezésekor. Sokszor négyen-ötten ülünk egy probléma fölött és egy jól sikerült játék esetében mindannyian úgy érezzük, hogy együtt jártunk ott a helyszínen. Van egy közös titkunk, amit mások ügysem hinnének el...

Mennyire bírod főbösszantani magad egy problémával?

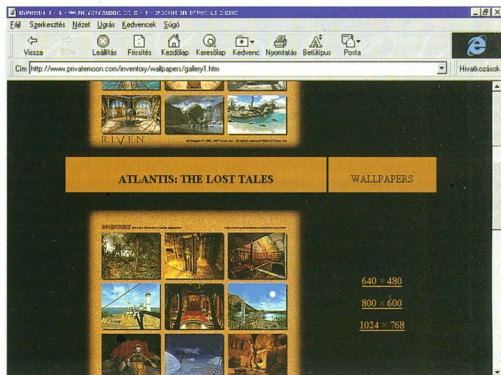
Én nagyon nyugis játékos vagyok. Csak egyetlen játéké birt főbösszantani – nem is olyan régen – az Atlantis. Egy nagyon szépen megcsinált kalandjáték, amelyben elhittetek néhány buta akciójelenetet. Például egy alkalommal egy kocsmában föl kellett rohanni az emeletre, ott megragadni egy kötelet, valamely ellenségemnek nekilendülni, és ha bármit rosszul csináltam, vagy nem elég gyorsan, akkor

végigjártás alapján. Később aztán a "nagy bajban" néha képesek voltak felhívni egy amerikai hint-line szolgálatát is. A mai napig, amikor már szinte "hivatalból" gyűjtöm a végigjártásokat az Internetről, szigorúan csak azt a részt nézem meg, ahol elakadtam.

Hogyan átvád meg, hogy ne nézd tovább?

Izgat a történet, vagy a rejtvények logikája. Mindkettő képes leköténi sokáig is. A mai napig, amikor már szinte "hivatalból" gyűjtöm a végigjártásokat az Internetről, szigorúan csak azt a részt nézem meg, ahol elakadtam. **Hogyan átvád meg, hogy ne nézd tovább?** Izgat a történet, vagy a rejtvények logikája. Mindkettő képes leköténi sokáig is. A mai napig, amikor már szinte "hivatalból" gyűjtöm a végigjártásokat az Internetről, szigorúan csak azt a részt nézem meg, ahol elakadtam.

Van nagyon utált játékod? Nincs. Egyetlen műfajon belül műfaj nem jön be nekem – és ezzel a kijelentéssel nem leszek túl népszerű: a rajzfilmes kalandokat nem sikerült megkedvelnem. Szörnyű, de egy a gondjaidat Curse of the Monkey Island-dal, vagy egy Broken Sword epizóddal nem tudok zöld ágra vergődni... Egyetlen hasonló programot vásároltam csak



szik a szolgálati fegyverével, ám az a pózolócsk közepette kiesik a kezéből az alakon át az utcára. Rosszcsont gyerekek meg azonnal ellopják a pisztolyt – utánalaszolni sem érdemes. **Soha nem szolgált úgy belefeledkezni a játékba, hogy egyszerűen nem bírod abbahagyni?** Mivel általában csak este jutok a lehetőséghez, hogy kikapsolódjak, az álomság ennek ko-

a megismertetésére irányul. Keveset alszom – ez tény.

Mi változott az INVENTORY egy éve alatt?

Nem sok változott, az alapstruktúra azonos: leírások, képcarnokok, végigjártások, demók, interjúk, rövid hírek, patchek oldalai képezik a site házáját. Az utóbbi időben sárgalísterület közlünk a leglátogatottabb INVENTORY-oldalokból és bemutatjuk a világranglistákat is (Charts rovat), a népszerű Képcarnok-formátumunk alapján különböző méretű háttérképek készütek (Wallpapers rovat), valamint nemrég beindult a Fórum c. rovatunk is, amely

PIERROT?

azonnal repült a kés... Mindehhez a játékok interface-e kimonodottan kalandjátékos célokat szolgált. Már ott tartotunk, hogy a monitor közepére keresztet rajzoltunk, hogy el tudjuk találni a megfelelő pontot, de ahogy nem jött össze a dolog, így aztán egy hirtelen mozdultattal kikapsoltam az egész gépet – azóta sem játszottam tovább az Atlantist.

Erre a jelenetre én is emlékszem, én is elakadtam itt. Úgy emlékszem, csak a leírás alapján jutottunk tovább. Te mennyire veszel igénybe ilyesmit?

Igyekszem nem használni – ez a leg-diplomatikusabb válasz. 1994-ben, az első időtökben egyáltalán nem játszottam

eddig: a Gene Machine-t, azt is elsősorban a Verne regényekre emlékeztető hanglata miatt.

Nem lehet, hogy túl komolyan veszed a játékokat?

Lehet. Alapvetően mindig nagyon komolyan veszem. A Legacy of Time-ban is sokáig zavart Arthur, az okoskodó-humorizáló chip jelenléte. Sokáig nem is engedtem szóhoz jutni. Aztán néhány sügására szükségem volt és egyszerűen csak vettem észre magam, hogy "megvettem" a poénjait. Talán addigra teifütem a túl mufurc főszereplő számalmas akciós-alkatásával. A humort a játékban inkább olyan formában szeretem, mint a Tex Murphy-kalandokban van. Amikor a színesek játékában, a játék figuráiban találko megmosolyognivalót.

A Pandora Directive egyik emlékezetes pillanata számomra az, amikor a boldog és büszke detektív az örömeiben morzsolgatótt, nagy ísszergől szóló cserkek egyszerűsáks véletlenül eltépi. Vagy ugyanó, Tex Murphy, az Under a Killing Moon-ban nagyfiút ját-

mosly korlátot szab. Ha hirtelen rábörök a billentyűzetre és elalszom, kénytelen vagyok abbahagyni.

Nem tudom hogyan tudsz időt szakítani mindezek mellett az INVENTORY-ra, az Interneten elérhető kalandjáték-magazinodra. Mesélnél erről egy keveset? Bizony, az INVENTORY januárban volt egyéves.

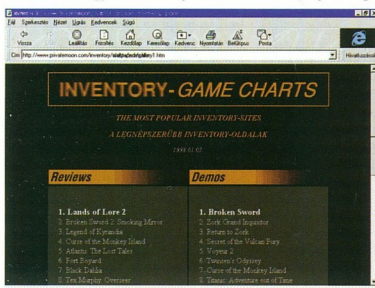
A www.privatemoon.com/inventory.html címen található és a mai napig közel tízezer látogató kereste fel. Hogy hogyan van időm a fejlesztésre, a frissítésekre? Magam sem tudom. Kapok segítséget hétfőpróbas kalandor barátaimtól is, hiszen az INVENTORY végülis egy stáb. A motor pedig a lelkesedésem, amely ennek a mostanában igen áldatlan helyzetben lévő műfajnak



egy üzenőfüzet mintára készült levelezőklub – és meglehetősen elégs. Ez utóbbinak a jelentőségét még nem sokan mérték fel, de lassan, ám biztosan nő a látogatók száma...

Némelem, hogy mi is hozzá tudunk járulni a magazin népszerűsítéséhez... Köszönöm a beszélgetést.

Szuper Gábor



A foci világbajnokság kezdete sok fontos teendőre lesz rossz hatással: a kezdő sípszóval egyidőben a külvilág teljesen megszűnik majd a számára, csak némi hideg serlalt és egy zselé roppogtatnivaló fog arra emlékeztetni, hogy kint is zajlik az élet. No, de addig még nagyon sok idő van hátra, és akárcsak az életben, a PC-s játékpiacon is megindul a verseny az elsősegért: ki fogja a VB aktualitását a legjobban kiaknázni? Most mindjárt az egyik legnagyobb esélyes, az EA Sports által kreált World Cup 98-at szeretném egy kicsit beharangozni.

Felmerülhet a kérdés, hogy a nagyserű FIFA '98 után még mit lehet csiszolni a játékon. Nos az kell mondjam, lehet, mert azért jócskán voltak bugok a programban, azzal együtt, hogy mindmáig a legtöbbetsebb szimuláció azért mégiscsak ez. Az irányítható csapatok jórészt a 32-es döntőben résztvevők közül kerülnek ki, de akad egy-két kivétel is. A magyarok sajnos úgy tűnik nincsenek benne, nyilván a selejtezőkben nyújtott kimagasló eredményeknek köszönhetően – bár itt mindenképpen meg kell jegyezni, hogy csak a beadvérlőző volt szerencsém. A világbajnokságon kívül barátságos meccsüket is játszhatunk, valamint – és ez a játék egyik legnagyobb ponja – a klasszikus vb-döntőket is megvihatjuk. Természetesen az olyannyira megszokott gyakorlás opció is rendelkezésünkre áll. A program legnagyobb erőnye kétségkívül a grafikai engine lesz, immáron teljeskörű 3D-kártya támogatással. A játékosok ugyan még nem fotorealisztikusak, de legtöbbször tökéletesen felhasználható. Számos speciális modulátoros elvégzésére képesek, ha jól számoltam, 20 féle labdakézelési formula hozható elő, amelyek természetesen a labda és a játékos egymáshoz viszonyított helyzetéből adódnak. Ez emberi mozgások szá-

mitógépes megvalósítása szinte tökéletes. A környezet sem piskóta: a vb-re a franciák a Stade de France felhúzása mellett 9 régi stadionjukat gyönyörűen felújították – a programban mind a 10 helyszínt szerepel, méghozzá olyan életszerűséggel, hogy aki játszik a programmal, nyugodtan elmondhatja, látta hogy néz ki belülről a Montpellier stadionja vagy a Park des Princes. A közönség természetesen a két összecsapó csapat színeiben pompázik, és jobban is néz ki, mint a régebbi verzióban.

A kommentárok is hozták a szokásos színvonalat, igen választékosan beszélnek, és minden helyszínt előtt egy külön kis ismertetőt közölnek a városról. Nagyon jópofa, és

WORLD CUP 98

a tévén is simán elmennének. Persze minden városhoz külön van klip. Az introban már nem a jól ismert Song 2 (Blur) szám megy, hanem a Chumbawambától a Tubthumping, ami azért annyira nem tűnik jó választásnak mint a Blur (bár ízlések és pofonok különbözők), de még így is klasszikusok a jobb annál a nyárogásnál, amit a vb hivatalos "zenéjeként" hallhatunk majd. Az körülbelül úgy illik a foci szellemiségéhez, mint az olajos szardíniához a tartármártás.

Maga a játékérez roppant szórakoztató, a Sensible Soccer óta nem tudott ennyire megragadni egy foci program. Kiválóan játszható még billentyűzetről is, bár az igazí élményt kétségtelenül a gamepad nyújtja. Meg kell említenem, hogy nehezebb lett a játék – a FIFA 98-ban world class szinten többször lettem a magyarokkal világbajnok, it a professional szint is megíz- zaszt a németekkel. Kijavították a kapusok bosszantó hibáit, és a gépi céizás is sokkal pontosabb és való- sághűbb irányban válto- zott. Ami nem tet- szik (mert ilyen is van!): sokkal ke- vesebbet szabályta- landokid a gép, szinte alig rúghattam szabadot, ami azért nem igazán jel- lemző a mai profi labda- rúgásban. Meccs közben

ten a profik meccsenként 10-12 gólt rugdalva simán megtehetik) életbe lép egy újabb menüpont, ahol egy mára már klasszikussá avasztált régi vb-döntőt játszhatunk le újra. Sajnos nem mindvégig szerepel, de a lényeg, hogy a magyarok mindkét döntője, a 1938-ban lejátszott (Olaszország-Magyarország 4-2) és az '54-es béli aranycsapat-féle (Németország-Magyarország 3-2) döntő is megvan! Jelen- tem, a történel- met azonnal megváltoztat- tam. A kivite- lezés csilla- gos ötös: nem elég, hogy a ré- gebbieket fekete-fehér- ben (!) látjuk, mintha egy régi tévén menne, de a já- tékosok hajvis- lete, a barna var- rott bőrlabda, a hosszú illetve túl



Régi idők focija



hogy a szokásos EA minőségű videobetétek mennyire feldobják a játékot: valami olyan elképesztő hangulatauk, hogy szerin- tem a vb meccs közvetítése előtt

képesek vagyunk arra is, hogy egy gomb lenyomással mondjuk átér- jünk a lestatikák alkalmazására. A kameraállások közt újat nem talál- tam, mindmáig a legjátszhatóbban

rövid gatyja is szerepel! Hab a tortán, hogy a kommentár is régi stílusra vált (kár, hogy nincs magyar verzio Szepe- sel) és tudja az összes nevet is (bár itt még az akkori szoká- soknak megfelelően egyedül van). Valami hihetetlen han- guta van! Lényeg, hogy tükön ülve várom a teljes szerinte meg- érteztét, mert szinte biz- tos vagyok abban, hogy a játékok közt a World Cup 98-é lesz az aranyérem. Ha szere- ted a jó foci, akkor egész egyszerűen nem hagyhatod majd ki!

Ez így néz ki ránézésre les, második vizant kellemes a stadion reflektorai által keltett árnyék



"Küd oláttem, küd mügüttem, de a bogyt csak beláttem!"



C Káreambu Time 18:04
Goal 0 Goals 4 France
HATRICK HERO

VILÁGBAJNOKSÁG ELŐZŐ

Tomboljon akkor most tovább a futballvilágbajnoki láz, mert – érthető módon – a lázzal együtt járó hatalmas kaszálsóból egyik nagyobb szoftvercég sem szeretne kimaradni. Az Electronic Arts mellett ugyanis egy másik mammutcég is beszáll a ringbe, hiszen nyáron jelenik meg az EIDOS World League Soccerje is.

A játék a mostanra már igen nagy tért hódító motion-capture technológiára épül: az áldozati bárány szerepét szintén Les Ferdinand látta el. Igaz, mostanában sem neki, sem a csapatának nem megy olyan jól, de nem lehet letagadni, hogy nagy formátumú játékos, és világklasszis-hoz méltó fejjátékot tud produkálni. Az eljárás lényege, hogy valós emberi

mozgást modelleznek számítógép segítségével – így nagyszágrendekkel jobban közelíti meg a képernyőn megjelenített figura animációja a tényleges emberi mozdulatokat, mintha egy ügyeskezü animátort alkalmaztak volna helyette. Többek között a FIFA és Actua-sorozatokban láthattuk ed-

JNOKI TES

dig ezt a technikát, és nem kérdés, hogy jót tett a játékoknak, hogy standard alkotóelemmé vált. A játékosok mozgását először egy virtuális (olyan jó ez a szó – lassan már a nagyanyám is tudja mit jelent...) csontváz-szerkezeten készítik el és vizsgálgják, finomítják, majd erre fektetik rá a végső textúrákat. Az eredményt majd meglátjuk. A készítők 30 kepkocka/másodperc sebességet

igérnek, de azt egy igen ügyes marketingfogással élve nem közlik velünk, hogy egy 486DX4-100-on vagy egy PII-esen produkálja-e ezt az eredményt a játék. Mindegy, egy 3D-kártya nem árt, ha van a gépben, ugyanis a játék nagyon fogja szeretni, ha ilyenl rendelkezőnk. Természetesen minden fontosabb és elterjedtebb márkát ismerni és kezelni fog a program.

A kommentárok szerepét két ismert angol riporter Peter Brackley és Ray Wilkins fogja ellátni – reméljük felőnének majd a feladathoz.

A kameraállásokról részletek híján sok hirt nem tudok mondani, mindenesetre biztos, hogy automatikusan visszajátzások szerepelni fognak a programban, ahol a kamera szögét és az akció sebességét egyaránt állítani lehet. Akár a lesállásokat is visszanezethetjük, bár elgondolgotadtó, hogy itt nem tudjuk egy zacskó szotyvival tarkón küldeni a partjelzőt – így pedig nem sok értelme van, nem igaz?

A grafika részletességére jellemző lesz, hogy gól után a háló a fizika törvényeinek megfelelően fog viselkedni, és a szögletzászlóról is egy régi mozgalmi nóta jut majd eszünkbe ("Szögletzászlónk leng, lengeti a szél..."). A játékosok árnyékát valós időben fogja kiszámolni a program (talán mégse lesz jó az a 486-os). Az ígéretek szerint a közönség is animálva lesz – ezt kiáncsán várom, mert szerény véleményem szerint a közönségábrázolás a jelenlegi programok egyik legnagyobb gyengéje.

Ami a környezetet illeti, mindenféle körülmények között játszhatunk, ami csak egy futbalmecsen érheti a gyanútlan, egy szál mezbe öltözött közön-

séget. Az időjárás effektsók palettájától egy meteorológus biztos zöld rakétákat löne örömben, mert a következők: napsütés, eső, hó, szél, és az igen sejtelmesen hangzó vihar és villámás. Mondjuk igazán életszerű az lenne, ha az ellenfél kapusába csapna a mennykő – így azért jóval könnyebb lenne 3 pontra hozni a meccset. Természetesen napszakok közti állításra is lesz lehetőség. Különösen megragadta a figyelmem az előzetes filmlet és képeket nézegetve, hogy a stadion árnyéka látványos és a gyepen is



Az ütközés is elég látványos, de azért felhívni a figyelmet az árnyékeffektsókra is



remek ötletem, díjazom.

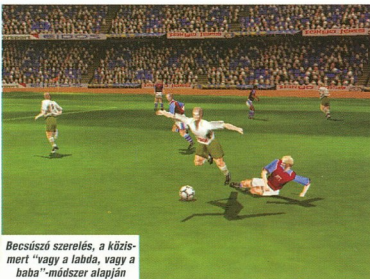
Talán nem esek túlzásba, ha úgy fogalmazok, hogy a "viszonylag" sok csapatot vonultat fel a játék: 190 (igen, valóban: százkilencven!) csapat a világ nagyobb és erősebb baj-

is.

Sok mindent nem tudok hozzáfüzni a fentiekhez, a mézesmadzag tehát el van húzva az orunk előtt – kíváncsian várom a végeredményt, mert nagyon fel kell kötnie a sportszártnak annak, aki a World Cup 98 mellett labdába akar rúgni!

Mindenesetre bizakodjunk, mert az EIDOS a közelmúltban már egy-két igen jól sikerült alkotással is meglepett minket...

K.Z.



Becsúszó szerelés, a közismert "vagy a labda, vagy a baba"-módszer alaján



Akár a játék mottója is lehetne: központon a labda!

Lassú víz partot mos. E remekeszobott mondással nemcsak a cikkek után ácsingózó CoVoyt lehet az idegösszeroppanás szélére kergetni, hanem kiválóan jellemzi a Blizzard üzletpolitikáját is. Szó mi szó, a már említett cég ugyancsak próbára teszi a nagyeremű türelmét: gondoljunk csak a már régóta beígért Diablo II vagy Lords of the Clan körüli porhintésre. Ugyanakkor azt is el kell ismernem, hogyha végre valahára hajlandók valamit kiadni, akkor az rögtön repülőrajtot vesz a különféle toplistákon. Igen erős a gyanúm, hogy ez nem lesz másként a napokban megjelent Starcraft esetében sem. Az, hogy a játék többé-kevésbé a hajdanán hatalmas sikert arató Warcraft II utóda, már eleve nagy dolgokat sejtet, elvégre a Warcraft-sorozat tagjai élemedett koruk ellenére mind a mai napig a legjobb real-time stratégiai programok közé tartoznak.

számi csapat a Zergék dicső civilizációja, melyet leginkább egy különösen mogorva sáskahad illetve egy hordányi idegen (mármint alien) keresztjeződéshöz tudnék hasonlítani. Ők afféle élő biofegyverek, s kedvenc időtöltésük más ér-

WARCRAFT III?

A játék készülő szemmel láthatóan nem akartak túl sokat változtatni a Warcraft jól bevált rendszerén, inkább annak hiányosságait igyekeztek kijavítani. Ez persze nem jelenti azt, hogy a Starcraft ne tartogatta meglepetéseket

ne szükség – a software-fejlesztő cégek részéről... Egyébként külön dícséret illeti az átvezető-animációkért felelős grafikusokat is, műveik valóságos gyönyörűségek.

Külön szót érdemelnek még a hadjáratok is, mivel ezek mindegyike egy teljes, összefüggő történet része. Példának okáért a játék

STARCRRAFT

Kerriqant, az egykori oryglíktost sajátos kisssé átszabták a gaz Zergék



telmes fajok legőzása és saját képük formálása. Hát, ebből már sejthető, hogy mi célból is látogatták meg az emberlaktá bolygókat... A harmadik, s egyben utolsó csapat a Protoss Birodalom, melynek tagjai szuperintelligens, pszichével megáldott, ám mindezek ellenére azért igen randa lények: őket ugyan-

A Starcraft mindenestre szakít a jól megszokott fantasy-témáról: a helyszín ezúttal a galaxis egy távoli szeptele, ahol három, békeszeretőnek a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető faj botlik egymásba (bizonyára mindenki kitalálta, hogy e fölöttébb balszerencsés botlás eseményei szolgálnak a játék alapjául). Az egyes számú, mondhatni hazai

az az ősi, elfeledett faj alkotta, aki a Zergéké is. A Zergék és Protossok kapcsolata e távoli rokonság ellenére nem túl harmonikus, mivel az előbbiek feltett szándéka, hogy a Protossok genétiből megalkotják a tökéletes fajt, mely urálni fogja a galaxist. Persze a Protossok és emberek között is feszül némi ellentét, mivel a hivatlan vendégek fejükbe

ÚJ CSILLAG A REAL-TIME ÉGEN

csapat az emberiség, egész pontosan egy vizsályok dúlta, Konföderáció névre hallgató kis birodalom. A birodalom megnevezés persze erős túlzás, mivel a Konföderáció nemes alapítói egy szerencsétlenül járt rabszállító-hajó túlélei voltak – ezek után mindenki kitalálhatja a környéken uralkodó állapotokat. A kettes

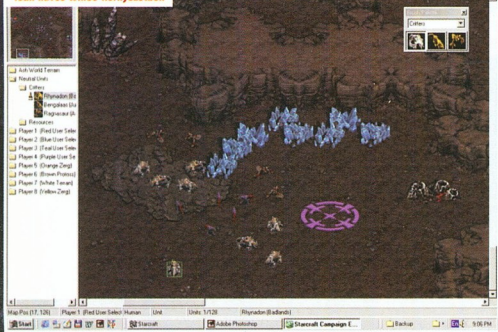
vették, hogy a Zergék által megfertőzött bolygókat porig égetik. Ez persze nem igazán nyerte el a Konföderáció tetszését, így tehát kialakult e sajátos kis hármasság, melynek tagjai mindenki ellen hadat viselnek, akik nem ők. Sőt, néha még saját maguk ellen is, de az efféle poénokat nem fogom felőlni...

No lám, az ételmes katonák megtalálták az atomtöltet képes felhasználásának egyetlen módját...



kezdetén a Konföderáció oldaláról kezdülő a játékot, majd hatalmas kavarások után a Zergék oldaláról folytatatható a hódításokat, végzetül pedig a Protossok szülőbolygóját kell megvédenünk. Mindeközben

Íme a remekeszobott hadjárat a küldetéskesztő – vízjárólán hívós Win98-környezeten



a legharcedottebb játékosok számára is – csak épp túl sok forradalmi újításra senki nem számítson.

Elsőször is magáról a grafikáról gítennek néhány szót, mivel itt a legszembeszökőbb a fejlődés. A Warcraftban még teljes egészében felülről láthatták a játéktérrel, a Starcraft írói viszont átterelték a jóval korszerűbb (s látványosabb) izometrikus perspektívára. Maga a grafika, mint arról a mellékelt képek is tanúskodnak, ezen felül is igen pófásra sikeredett. Dacára annak, hogy a maximális felbontás 640*480, s "csak" 256 színben fut a program. Ennek köszönhetően egyébként a játék még egy 486/66-on (!!!) is eldűcög, ami manapság valóságos kuriózumnak számít. Lám-lám, ezek szerint mégse szükséges egy közepé kategóriás grafikai munkaalómnak ahhoz, hogy jól szórakozunk? Lehet, hogy csak egy kis programozói tudásra és józan észre len-

birodalmak dőlnek össze. "hősök" tűnnek el és tűnnek fel, hadjáratok fulladnak véres kudarcba – egyszóval zajlik az élet. A kb. 30 küldetést végigjártva egy nagyívű, meglepő fordulatokban ugyancsak bővelkedő történet részesei lehetünk. Az egykori szövetségesekkel néhány pálya után mint adáz ellentelekkel találkozunk, s ez szintén egészen sajátos hangulatot kölcsönöz a játéknak.

Apropó, hangulat! Tán a Starcraft legcsentélibb újítása, hogy a különféle fajok oldaláról játszva nem csak az egyes csapatok grafikája és statisztikája, hanem maga a játék hangulata és alapvető mechanizmusa is különbözik. Például az emberek számára első taktika mit sem ér, ha a Zergék mindent nerső hordást irányítjuk. Minden félnek megvannak a maga erősségei, gyengéi és különleges adottságai, ezekről bővebben a cikk végén térek ki.

Magára az irányításra sem vesztegetnék túl sok szót, mivel ez szinte teljes egészében megegyezik a Warcraft jól bevált rendszerével. Még maguk a nyersanyagok sem változtak sokat: a fa helyett kristályt, míg az arany helyett gázt kell gyűjtögetnünk. Illetve egy

A MESTERSÉGES UNINTELLIGENCIA

Mint arra már az eddigiekben is céloztattam, a Starcraft és a Warcraft közötti szembeszökő hasonlóságok egyáltalán nem zavaróak... illetve általában nem zavaróak. Egy dolog azért akad, amiben továbbfejleszthették volna a programot:

Haig marsall is a Somme-nál, s rá is úgy emlékezett az utókor, hogy csak a csizmája volt ragyogó... A későbbi pályákon persze már alaposan meg kell izdíanni a győzelemt, de itt sem az ellenfél taktikája javul fel, egyszerűen csak jókora fölényből indulnak a számítógép irányította csapatok. A félreértések elkerülése végett: nem vagyok egy mazochista alkot, nem akarok feltéle-

warez site-okon már lehet olvasni egy bizonyos "CD-key generator" programról, mely láttán alighanem a fejlesztőkön igen szapora csúsklás történet ki. Hát igen, a háború folytatódik...

Visszatérve az értékeléshez: a játék nem csak egészében, hanem részleteiben is a tökéletesség határát súrolja. A grafika (a viszonylag kis felbontás ellenére is) rendkívül korrek, a zenéi aláfestés egyszerűen bombasztikus, s maga az irányítás is tökéletesen áttekinthető és könnyen kezelhető. Különn elismerést érdemel a Starcraft-hoz mellékelte Campaign Editor is, melyel – mint az a nevéből is sejthető – nem csak térképeket és kitételeket, hanem egész hadjáratokat is kreálhatunk. Saját hőssükkel, eseményekkel és egységekkel. Nem kell hozzá nagy jóstehetség, hogy előre lássam az Interneten hamarosan felbukkanó Starcraft-hadjáratok mindent elszörő áradatát, ami már magá-

STARCRAFT



nül Rommel-szintű ellenfelek felett győzelmeskedni, de ezért nem ártott volna ennél egy kicsit komolyabb AI-t összeűtni.

A másik gondom az engine-nél a csapatok helyenként rendkívül idegesítő mozgása. Dicső hadsáink helyenként úgy hőkliásznak össze-vissza a zergikus terepszakaszokon, mint egy nagy halom. Különösen fegyelmeztelen turistá. Ez leginkább akkor tud idegesítő lenni, mikor rögtön oda is sétálnak az ellenfél lövtornyai elé, s ott elkezdnek összevissza lödögni. Épp ezért nem árt a győlekező csapatoknak kiadni a Hold Position parancsot, így azok nem veszik üldözőbe a menekülő ellenfelet. Ja, s mindennek föltt nem árt letölteni a Blizzard site-ról azt a patch file-t, ami (elvlég) orvosolja az eféle problémákat...

Úgy vélem, eljött a rugalmasság elszakadás ideje...



ban is garantálja a hosszú távú szórakozást. Záró gondolatként csak annyit: nem szokásom a kalozzelenes jelszavakat túl hangos harsogása, mivel elég könnyen belátható tény, hogy ma Magyarországon nincs mindenkinek 10.000 forintja egy, azaz egy darab programra. Persze nem kötelező egy játékot kipróbálni, s még kevésbé kötelező azt 850 Ft-Áfáért "learchiválni" – ám ezt egy tizenhat-tizenhét éves sráccal, aki esetleg hosszú hónapokon át gurizott a mostnra kiskafogórási géppé avasztált PC-ért, a legjobb esetben is problémás. Sajnos ez a kis magyar valóságunk... Ugyanakkor viszont vannak olyan játékok, s vannak olyan fejlesztők, melyek egész egyszerűen megérdemlik, hogy egy eredeti gyári kópia erejéig megtámogassa a nagyérdemi. Mámépedig a Blizzard ilyen cég, s annak idején a Diablo is ilyen játék volt (s ezt alighanem a vára vált folytatásáról is elmondhatom majd). S a Starcraft is ilyen játék. Ennyi.



Arcturus Mengsk, egykori vezérünk ez az a pontyival akarta személynéket múlt időbe tenni (erre mondják, hogy füstbe ment terv)



A szépen prosperáló Zerg kolónia több ismeretlennek is elvette az étvágyát

dolgot mégiscsak megemítenék: a különleges képességek kifejlesztését. Szerintem a Warcraft tényleg eredetileg része volt, hogy csapataink számára különféle varázslatokat, avagy mágius adottságokat fejleszthetünk ki (a páncél- illetve fegyvertuningolásról nem is szólva). A Starcraft alkotói igen bőlesen továbbfejlesztették e vonalat, így rendkívül sok kombinációs lehetőség van a játékban. Az egymással hadakozó felek mindegyikének megvannak a drága pénzen kifejleszthető, különleges támadási illetve védekező formái: stáriszmozg, atomcsapás, psi-vihar, föld alatt rejtőzködő szárnyak, aknamező, pastic, láthatatlan orgyilkosok – hogy csak néhány egzotikusabb megjelölést említsék.

ez pedig a meglehetősen debil gépi (un)intelligencia. Nem vitás, hogy némi fejlődés e területen is tapasztalható a Warcraft-hoz képest, de az összkép még így is elég hangulato... A hadjáratok első 4-5 pályája szerintem semmiféle kihívást nem jelent – még a legtehetségtelenebb stratégiák erejénél sem. Az ellenfél taktikája számlalmas: erejének csak a töredékét küldi támadásba, s azt is csak részenként. A megerdített védelmi vonalak megkerülésében sen igazán jellekedik, s mindennek tetejébe időnként teljesen aránytalanul gyártja az egységeket. Volt olyan pálya, ahol a jobb sorsra érdemes embercél irányító gép szinte esak és kizárólag a gyalogságokat ontotta, holott 10-12 tankkal könnyedén szétverhetné volna támadó őrcémet. Hát, ez féle gyalogsághozamokkál még megérintőbb volt

MINDEN NAGYON SZÉP, MINDEN NAGYON JÓ...

...és mindennel meg vagyok elégedve. Teljesen. A Starcraft kapcsán felmerülő egyetlen negatívum már emlegetett zsenge AI – ami multiplayer játékokban például nem is zavar túl sok vizet. Apróppó, multiplayer játékok Terjesztésében a Starcraft-ot is lehet a Blizzard által üzemeltetett BattleNet-en keresztül játszani, egyetlen apró megszorítás-sal: a gyári kópia hátoldalon található azonosítószám beüttyögéséhez sajna ragaszkodni a program. Nagyon ragaszkodik. Ez amúgy egy rossz ötlet a Blizzard részéről. És így a kalozzeriétval híró egységnek kénytelenek lemondani az Interneten keresztül történő játék valóban nem mindennapi élvezetéről. (Más kérdés, hogy bizonyos

starcraft

Sierra/Blizzard

<http://www.blizzard.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZATHOSSÁG
SZERZŐSSÁG
ZENEBOSSÁG

Minimum: 990, 16MB RAM, 2xCD, DirectX-kompatibilis videó-és hangkártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 4xCD

Tömröngyön, de az igazán mákóhoz nem árt egy Internet-hozzáférésem

94%



ZERGEK

Kétfázisú elmondható, hogy a Protossok az elfek-hi-tech megfelelő: kevesen vannak és fejletlenebb mentális készségekkel rendelkezők (mindentek tud mindjárt igen csúf is, de ez nem tartozik a tárgyhoz). Mindössze két szaklatos pontnak kell kibővítenünk az embereket: először is minden Protoss egy-egy és fejlett rendelkező egy erőforrás, mely megerősíti az ellenfél ármánykészségét. E páros formázásának megértésére, illetve egy Shield Battery nevezeti építményével fel is tisztázták. Aztán lerész-kedésük sem egy egyszerű, mit az emberek esetében, mivel csakis a Pylon névre hallgató építmény környékén képesek építeni. Ugyanakkor viszont az építkezés szempontjából van igen ke-
nyelmes a "kötés" munkái végzi robotnak (Droge) csak az alapfunkcióknál annál lenne, tehát jóval kevesebb időt kell fel-
adni az építéshez.

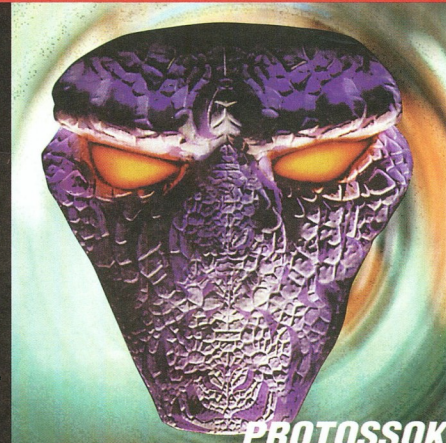
Általában elmondható a Protoss egységeiről, hogy erőforrások háló, jóval szűvszűcsök és költségesebbek a Zergék illetve embereket. Visszatérve igazi erősségeik csak azután jöhetnek be-nyitása alatt jinnak ki, így a kezdeti inkább maradjanak az embe-
reknél illetve Zergéknél. A Protoss szerep alapjaiban a Zaeln neve-
zőtől gyalogos csapatok szolgálnak, közhatalomra felmelelt ellen-
felek. Gyöngyök, míg nem rendelkeznek távolcsélú fegyverekkel, így nem azt kell megvárniuk, hogy a Dragoon is kirovándó. Előttek át-
fűző szemretek egységek, tehát minden környezetben minden el-
felek ellen megállják a helyüket. Nem szótlan még a Protoss tá-
vezérség (Reaver), holott az az egész létező egyik legterősebb egysé-
g. Igen kemény, igen drága, viszont kiválóan alkalmas a rohamozó
ellenesség megállítására. Fogytató területre hat, így különösen jól
használható az emberek gyaloglóság, illetve a Zergék ellen. Táma-
dásokkal viszont illően felhasználni, bár egy kellőképpen robbant
hadvezér ezt a problémát megoldhatja néhány Orbiter (Shuttle)
használatba vételével.

Igen, ezzi el is érkezik a Protossok legújó erősségéhez: a lé-

gőrhöz. Szerintem mind a Zergék, mind pedig az emberek ellen ez a győzelem kulcsa. Rögtön a közepes és végek s a legterősebb légi egységek kezdése az anyahajóval (Carrier). Ezek a jól megmért
leghajósszágok magukban nem sok zivatarnak, viszont né-
hány vadászegység (Interceptor) felakozva már halálos ellenfelek. A
mészeknek technológiájú szűfűl egységeket nem meglepő fel-
fejlesztési a maximumra, még ha az nem is lesz egy olcsó milat-
s. Ők-hat kellőképpen felszerelt anyahajó még a legjobban meg-
erősített bázist is pillanatok alatt a föld színéve teszi egyenlőtől.
Övökönél legfeljebb a Zerg Scourge-otkál illetve az emberek csata-
hajóit és egykísérőit kell, a többi légi egység aligba lehet
már problémák. A Protoss felőrhöz (Scout) szintén kemény fog-
nyár, bár az anyahajóhoz képest aránytalanul drágák, a lassan is
kiszállnak el. Nem is igazán ér meg efféle új hóbortok veszte-
getni a drága nyersanyagot... Az Arlierek viszont harriális gyártá-
si költségű ellenőre is megéri a pénzüket. Középközben a lopa-
kodus valamint szűs-üzemi megállásuk. Az emberek ellen
kedves dörög: jó ideje "Helyesny" egy allésság egységét, ami a
csata bevetése után egy halálos hiteltök. Az Arlierek/anyahajó
kombináció az egyik kedvenceim, a módosított szobekötetellen-
tehek az ügyel a brutális Protoss légierei.

Hoppa, majdnem kihagytam a Templárakat, holottők ő a másik ked-
vezencem. A létezőknek előszörre végre csak győzelem kap-
s harki statisztikájuk sem túl macerósak. Viszont halálösztöb-
hál-
lósabb varzslatuk vannak, de ezek közül is kiemelendő a psi-
vihar, mely az egész játék tán leghalálösztöb fogvere. Területre
hat, sebez a lopaokód illetve besztől egységek is, különösen ef-
fektív a nagy létezőben rohamozó ellenesség győzelem ellen. Per-
szo nem ez a leghalálösztöb felhasználás. Keményebb a
egy jól irányított psi-vihar működés pusztított viláig me-
gállás az ellenfél bázisánál sűrűnöz munkáink között, ami nem igazán
vannak felkötésű az efféle rit meglopotelekre...

G



PROTOSOK

EMBEREK

Az emberek igazi erőssége a különféle turmányos harc-
lőfegyverek rajta. Ezek erőssége az alapfunkciókhoz képest
Alásze persze elég sok időbe valamint nyersanyagba ke-
rül, úgyhogy a klasszikus villámháborús taktikák nyugaton el-
is feltehetőleg. A játék második felében, a szükséges
fejlesztések és épületek birtokában viszont már könnye-
sen harryát is dőlhet a mindenkori tábornok ur az író-
a hűmámmind a közép- és a későbbi szakaszban. A kezdeti
felét is ki kell bírni valahogy, amhöz igen nagy segítség
fognak nyújtani a bunkerek és rakétatornyok. A bunker
egyébektől különösen kellemes találynál, mivel négy gya-
logos letelepedhetnek, akik így teljesen véde lesznek a
gáz ellen mestékeketől. El kell feleltetni a bunker meg-
santimentálésáról ugyan véget ér, viszont a bent tartózkodók
még ilyenkor sem pusztulnak el – a romok még előmsze-
volytathatják a harcot, szintén mi sem történt volna. Az
ideális védőfal vonal szerinti két (későbbi pályákon
négy) bunkerből, egy vagy két rakétatornyóból és néhány
ostrom támmindben építők harcokból álló, és nem
sért a közelben tartani egy SCV-t (ez volna a Starcrabban a
"paraszta", mivel az emberei épületekkel van egy kel-
lemetlen sajátosság: súlyos sérülések után (vörös szí-
vű) szíven elkeredek fészkdől, azaz tovább csúszken a
HIP-ők. Na, ezeken SCV-ink itt létegek a kövbe, mivel nem
csak a rohamozó egységek hanem újpestőltek egységek
kijáratása is kiválóan alkalmasak. Amíg az emberei épít-
mények rendelkeznek még egy igen kellemes adottságok:
képesek repülni, azaz a nyersanyagok kimerültevel szépen
felszedhetjük a sátorfánkat és új lelőhelyeket kereshe-
tünk. Tan mondanom se kell, hogy a békésen rejtőző épít-
őkönél látnak az ellenfél támadásai ellenében ezeket
jónál, úgyhogy nem azt némi kísérletet is bírtoztani a kül-
tőzőkötők mellé...

Az emberek oldaláról jászva a legterősebb egységünk a

rank lesz, ezek a baromi lassú, de szívós, és komoly tüze-
rű fegyverekkel rajta. Ezek erőssége az alapfunkciókhoz képest
Sajátosságuk, hogy némi feljesztéget után képesek az
"ostrom-tüzeműrdő" felvenni: ilyenkor nem képesek mo-
gálni, viszont tüzezők és lödőkűk is jelentősen megnő. A
dolog szépségűhőhő csak anny, hogy a közvetlen közeli-
ben többőlők ellenőre nem tűzhetnek, úgyhogy a kelle-
mese társítottak ellenőre ellenőre ellenőre ellenőre ellenőre
mellőlők gyalgos fedezetet is megállják, akik majd szépen
fogtak nyújtani a bunkerek és rakétatornyok. A bunker
egyébektől különösen kellemes találynál, mivel négy gya-
logos letelepedhetnek, akik így teljesen véde lesznek a
gáz ellen mestékeketől. El kell feleltetni a bunker meg-
santimentálésáról ugyan véget ér, viszont a bent tartózkodók
még ilyenkor sem pusztulnak el – a romok még előmsze-
volytathatják a harcot, szintén mi sem történt volna. Az
ideális védőfal vonal szerinti két (későbbi pályákon
négy) bunkerből, egy vagy két rakétatornyóból és néhány
ostrom támmindben építők harcokból álló, és nem
sért a közelben tartani egy SCV-t (ez volna a Starcrabban a
"paraszta", mivel az emberei épületekkel van egy kel-
lemetlen sajátosság: súlyos sérülések után (vörös szí-
vű) szíven elkeredek fészkdől, azaz tovább csúszken a
HIP-ők. Na, ezeken SCV-ink itt létegek a kövbe, mivel nem
csak a rohamozó egységek hanem újpestőltek egységek
kijáratása is kiválóan alkalmasak. Amíg az emberei épít-
mények rendelkeznek még egy igen kellemes adottságok:
képesek repülni, azaz a nyersanyagok kimerültevel szépen
felszedhetjük a sátorfánkat és új lelőhelyeket kereshe-
tünk. Tan mondanom se kell, hogy a békésen rejtőző épít-
őkönél látnak az ellenfél támadásai ellenében ezeket
jónál, úgyhogy nem azt némi kísérletet is bírtoztani a kül-
tőzőkötők mellé...

Amíg a legterősebb tartunk, szólnék még a horrosztikus
fontatású költségekkel és túzóvóval bíró csatahajókról
(Battlecruiser) is. Ezeket impozáns méretűk ellenőre sem
képes a hátráló ellenőre ellenőre ellenőre ellenőre ellenőre
a Yamato-egy kifejezésű után valók. Ekkor viszont már
nincs megállás, az ellenfél őrtoronyát egyetlen lövésű
mellőlők bezár.

Hopp, itt a hász vége s még egy csomó humoros dolgot
nem szótlan. Például a renkiülők végecsük (Blast-
tomb) ellenőre ellenőre ellenőre ellenőre ellenőre ellenőre
történhetik a gáz ellenőre ellenőre ellenőre ellenőre ellenőre
ban. Ezt, klopakasztású márt a nyjas olvasóvá egy-
gyokúként lenni...

Oló alól Fővártás ne essék, nem Fradi-mecsen vagyok, csak abbéli örömmöt próbátam hiszánk rilykoltzással kifejez-ni, hogy végre-valahára egy nagyszerű küldetéslemez kaparinótottam a kezem közé. No persze nem is valami unofficial próbálkozás, hiszen az Activision által hivatalosan kiadott Dark Reign kiegészítő csomagról van szó. Címe: Rise Of The Shadowhand. Természetesen az eredeti játék is szíkségeltetett hozzá.

A történet a közönyön alapján meglehetősen szövevényesnek tűnik, de azért megpróbálom dióhéjban előadni. A gonosz birodalmi (Imperium) seregeket a Szabadság Őreinek (Freedom Guard) csak időlegesen sikerült visszaszorítani. Nemsokára megjelentek egy újabb, minden eddigmál halálosabb fegyverrel, amely egész planétákat képes volt elpusztítani (hogy honnan vették ezt a már-már szenzációs újdonságnak tűnő történetet, arról halvány illa gőz sincs...). A Freedom Guard kétségbeesésében bázisuk evakuálása mellett dönt: az Emancipator zászlóshajó vezérletével elindul a flotta. Rögtön a felszállás után felbukkannak a birodalmi hajók, és csak óriási veszteségek árán sikerül a csatát az Emancipatornak felülnie. Mivel a hajó sérülései miatt még egy ütközet már végetes lehet a számára, ezért a parancsnok merész húzással egy tér-lő kapu keresztül menekül el a birodalmi flotta elől. A vert sereg a galaxis túlsó felén találja magát, több ezer fényévi távolságra kiindulópontjuktól. A menekülők még csak nem is sejtik, hogy hol bukkantak föl, de a rendszerben négy bolygó közül kettő alkalmas az emberi életre. A felszín alapos vizsgálata után kiderül, hogy ez nemcsak ők tudják: egész véletlenül a birod-

alységeket előállítani, valamint két terrorform egység.

A terrorformeknek két fajtája van: a Road Terrorformer a nehezebb terepet megtisztítja, ezáltal gyorsabban haladnak a szárazföldi egységeink. Kiválóan használható pl. erős területek irtására. A Marsh Terrorformer pontosan ellenkező tulajdonságokkal bír, ergo az ellenfél lassítására használható. Egyszer használatos egység mindkettő. A Freedom Guard oldalon új kőzköztörőnk a Ninevah bolygón őstankokaink sorából kerülnek ki – már amennyiben egy hatlábú skorpió-szerű lényt kőzköztörőnek lehet nevezni (mi maradjunk a játékban szereplő Gant névvel).

Íjolt ismert csapatállítású továbbfejlesztett változata: gyorsabb a vízben és rendelkezik egy lézer ittelgel is. Hátrányai változott, hogy nyugalmi állapotban a camouflaze nem alkalmazható rajta. A Power Striker nevéből adódóan a birodalmi Taalon-generátorok legfőbb ellenfele – pilánatok által megszünteti az ellenfél bázisát az áramellátás, ami katasztrófális következményekkel járhat.

A birodalmi Shadowhand sem fénykedett hiába az elmúlt pár száz évben: a Reaper a legerősebb gyalgos egység a játékokban, arról nem beszélve, hogy neutronfegyverrel specializál az őstankok ellenes feladatára. A Gemini Tank egy gépiesített Dr. Jekyll-Mr. Hyde: az egyik állapotban a leggyorsabb közepeméretű tank, de támadáskor egy lassú nehéztankká

szíjára odafentről. A páncéltáza azonban nem a legjobb, és újratöltés nélkül fegyverre. Az Osiris projekt legdurvább fegyvere az EMP device: a Freedom Guard főgépítő (headquarter) a célpontja, megszünteti a Kommunikációt az ellenséges parancsnok és egységei között – a hatást nem kell részletezni.

A Shadowhand Osiris marit épülete, a másik oldalon pedig a Biocum, mint már említett: az új egységek egy részének előállításához szükséges, ezenkívül feltételei a HQ szint-ugrásnak is.

Mindkét oldalon 7 új pálya áll rendelkezésünkre – az új bolygókból adódóan új felszer-ekkel is. Az irányítás

alaptájakhoz képest semmit sem változott, az új egységek használatá nemcsak ajánlott, de van ahol kötelező is. Egyébránt igen használhatóak lettek mindkét oldalon. Magát a kiegészítést jó szívvel ajánlom minden Dark Reign fanatikusknak, nemcsak az új egységek és pályák miatt, hanem mert új zenék és nem utolsósorban elképesztően jó minőségű, új videókat is kapunk. Rengeg új multiplayer pályát is tartalmaz a CD, amelyek közt igen jó meg-szerveztettek is akadnak: pl. két ember player a gép ellen. Amennyiben Instant Actiont választunk, az eddigi két fél helyett már négyt választhatunk (a plusz kettő a Shadowhand és a Xenite – ja, ez a fedőnév az új Freedom Guard csapatoknak). Az alapállvány egyébként szerencsére igen neheze sikerülték, szóval csak azoknak ajánlom, aki egyszerű-készlet már végivitte az eredeti játékot. Egy szó, mint száz: kiváló mission disk – bár mindegyik ilyen lenne!

ÚJRA HÚZHAT!

DARK REIGN

RISE OF THE SHADOWHAND

Harci tulajdonságait nem kis mértékben befo-lyásolja, hogy képes a regenerálódásra is. Sokkal szigorúbb gyerek a Gant nagytestvére, a Grendel. Tíz ezer fontnyi súlya és akadémény izmai a nehéz tankok méltó ellenfele teszik. Szintén rendelkeznek a regenerálódás képességével. Az jó, de ez mit sem ér emberi irányítás nélkül. Erra a feladatra egy specializál kiképzett ember a leginkább alkalmas, akít itt Ranger néven ismerhetünk meg. Van egy bizo-nyos hatótávolsága, és

amennyiben a Bantok és Grendelek ezen kívül esnek (illetve a Rangerünk elhalálozik), az állatok visszaférnek a vadonba, immár mindentéle irányítás nélkül. Talán nem szükséges a védel-mének fontosságát hangsúlyoznom, éppen ezen okok miatt. A Grendel Rider egy Ranger és egy Grendel szim-biózisa, ebből következően szintén alkalmas az irányításra, de gyorsabb,

és nagyobb a páncéltáza, valamint a tüzeire. Az avenger a régi Outrider-típusú egységek felváltója. Nehézbombázó, óriási tűzerővel rendelkezik, köszönhetően az Emancipator roncsaiból kimenekített energiatorpedóknak – de két nagy hátránya is van: gyenge páncéltal rendelkezik, valamint minden egyes lövés után újra kell tölteni. A Rat Mk2 az első részből már



Újszülött Grendel Riderreik és szülőitájuk (akoramondás: házik)



Bátor támadás indul az ember ellenfél bázisa ellen

lom titkosrendőrsége, a Shadowhand már több, mint háromszáz éve befeszülte magát a rendszerbe, ahol is az Osiris fedőnevet viselő titkos projekten dolgoztak. A galaxis túlsó felén sem könnyű az élet a Freedom Guard számára. Tovább menekülni értelmetlen: a felkelők elhatározzák, hogy utolsó lehelletükig harcolnak a gonosz birodalom zsarnokaiaga ellen – és itt lépünk be mi is a történetbe.

Nos nézzük, miféle újdonságokkal találkozunk az alapjátékhoz képest. A Freedom Guard oldaláról hét, a birodalmi oldalról öt új egység található. Mindkét oldalon szerepel meg egy-egy új épület, ezekkel lehet az új

alakul át, miután a hajtóművekre fordított energiát a fegyverreibe és a védelmi berendezéseibe transzformálja át. A Fury a birodalmi oldal mechwariora, minden felszínen képes mozogni, iker Taalon-ágyúja és lézere segít-ségével irtja a főnépet. A Hades Bomber esetében is igaz a "nomen est onem" kitétel: sokkal élményben lesz része a megtámadottnak, ugyanis egy jó adag napalmot kap majd a buk-



Pilánatfelvétel az egyik új küldetésből, amelyben egy konvoj kísérete a feladat

rise of the shadowhand

Activision/Auran
http://www.activision.com

LÁT VANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSSÁG
SZAVATÓSSÁG
ZENEBŐSSÁG

Minimum: eredeti Dark Reign

Mint küldetéslemez, akár etalonnak is szolgálhatna

88%

Az elmúlt hónapokban csurig telítődött az autóversenyes játékok piaca. Elég ha csak az 576 Kbyte idei számaát átlapozzuk: mindegyikben volt legalább két autós játék. Ezen mondjuk nincs is semmi meglepő, figyelembe véve azt, hogy mostanra értek meg azok a fejlesztések, amelyeket a 3D-kártyák megjelenése inspirált. Bizony ezek a gyorsító kártyák csodálatos dolgokra képesek, eleinte még én is elhittem, hogy a segítőgúttal a PC végleg lepiálta a 32 bites konzolokat. Sajnos azonban mostanában egyre inkább az az érzésem, hogy a programozók alatt nagyon elszaladt a ló. Az egyre újabb és egyre drágább eszközök már nem annyira a programok minőségét javítják, hanem csak a készítőket "kényelmesítik el". Hiába van egy 3Dfx kártya a gépünkben, ha nincs egy gyors procink, kénytelenek vagyunk a legjobb látványeffekteket kikapcsolni. (És akkor ráadásul még azzal kell "vagasztalódunk", hogy hamarosan itt lesz a kártyák újabb generáció-

sóinkat tehát rögtön le is hűtenénk, hogy a címek semmi köze az azonos nevű heavy metal bandához.) Amolyan Blade Runner-korabeli, reklámokkal teli, modern városokban fogunk száguldozni, természetesen az oda passzoló, lapos építésű, áramvonalas sportjárgányokkal. Ha a 3D-engine tudását számba vesszük, nem csoda, hogy a csapat olyan sokáig nem halatolag magáról. Hogy a kocsi szép, gömbölyű formáit elérjük, csak az autók több mint 500 poligonból állnak (dara-bonként), amelyek ráadásul mindig az adott fényforrás szerint vannak beárynyékolva; vagyis

fektus és egy 3D-kártya segítségével tudja a gép igazán produkálni, ám az sem elhanyagolható, hogy a hardveres gyorsítás kikapcsolása után is még élvezhető marad a játék sebessége! (Magyarul a 3D-kártya nem alagóvetelmény.)

A LÁTVÁNY

A játék során összesen 10 kocsihoz lehet szerencsénk, amelyekkel a Transatlantic Speed League versenyzője-ként Európán át, majd az Egyesült Államokon

felhőkarcolók és modern "üvegpaloták" árnyékában, betonpalánkokkal szegélyezett utakon kanyarog a mezőny. Az épületek elrendezése és formája valóban valódi városokat enged sejtetni: ha oldalra pillantunk egy-egy üzletközpont, netán egy benzinkutat láthatunk elshuhanni. A Digital Illusions grafikusai nagyon ügyeltek, hogy a fantázia teremtette helyszínek realisztikusnak hassanak, ezért a terepen minden egyes poligon színárnyalatát a körü-

A volánnál Lemmy Kill

ója, amiért ismétellen kénytelenek leszünk pénzt kiadni.)

A SEBESSÉG

Szerencsére azonban a szoftvercégek között is akadnak kivételek, példának okáért itt van a legnagyobb skandináv fejlesztő cég, a Digital Illusions. A kitudó svéd gardát a régi Amigások jól ismerhetik, hiszen a flipper-trilógiájuk (a Pinball Dreams, Fantasies és Illusions) minden idők legjobb Amigás játékaiként számít. Hosszú csend után most a Motorheaddel ismét a minőségét célozták meg: egy futóversenyes autóversenyt invitálnak minket, amihhez azt a bizonyos ritka "játéktermi érzést" ígéri. (A metálos olva-

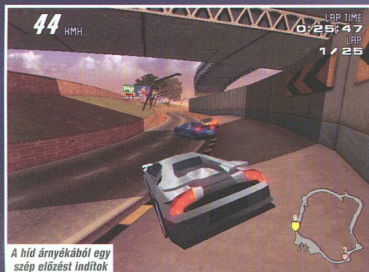
jól látható, amint például az utcai lámpák fénye szépen végigfut a jármű oldalán. A pályák kialakítása hasonlóképpen részletes, mindegyik több mint 30.000 poligon felhasználásával készült. A grafikai "motornak" tehát sokszor több ezer poligonon kell egyszerre, s mindezt – hogy a játéktermi érzés megvalósuljon – ráadásul megfelelő sebességgel kell tennie. Az eddigi PC-s játékok (kevés kivételtől eltekintve) többnyire csak a 30 képkocka/másodperces sebességet tudták tartani, ám a Motorhead átlaga valahol 50 körül mozog. Figyelembe véve a fentebb említettek, ez szinte kétszörös! Igaz, ezt az értéket egy kevéske kód ef-

keresztül 8 gyönyörűsége pályán állhatunk rajt-hoz. A versenypályák nagyrészt városi szakaszokból tevődnek össze, de néhol a szabadba is kijuthatunk, az egyik pályá pedig egy elhagyott bányán vezet keresztül. A következőben járunk, tehát az alaphangulat – ahogy már említettem – a Szárnyas Fejvadász világát tükrözi. Az esetek többségében reklámtáblákkal teli utcákon, felüljárók alatt,



A Blade Runner-rajongók otthon érezhetik magukat a pályákon

lőtte lévő fényforrások szerint állapították meg. Ettől hat olyan valóságnak egész: noha az épületek kidolgozása és a texturák felbontása nem jobb, mint bármely más játékban, az árnyékoknak köszönhetően úgy tűnik, mégis az. A grafikusok részéről például egy egyszerű, de zseniális fogás, hogy a monumentális épületeket – ahogy szokás – alulról világítják meg, vagy ahogy az Iroda-házak ablakából mintha neonfény szűrődne ki. Az összképhez nem kis mértékben hozzájárulnak a csodás fényeffektek. Villognak a bóják, az alagutakban futófények cikáznak végig, a magasabb épületek tetején (mint például a kábelhidak piléirein) is jelzőfény villog, és persze mindegyik kocsinak é



A híd árnyékából egy szép előzést indítok



Egy ilyen autósztárdárért vajon milyen magas pályadíjat kérhetnek?

a fényoszórója és az utcai lámpák is világítanak. Bár ezek a fényeffektusok (a kandelaberek kivételével) valójában nem világítják meg az őket környező polgónokat, nagyon valóságosnak hatnak, ugyanis a legapróbb fény is egy kicsit befátyolódik a képzeletbeli kameránk lencséjén. Az innen-onnan előbukkanó fények egyfolytában elkápráztatnak minket, a teleobjektív effektus

hevében elvárható. Noha civil forgalom nem zavar minket, azért érezhetjük, hogy mozgalmas nagyvárosokban járunk. A pálya mentén gyakran repül tova egy-egy űrhajó, a pálya fölött néhol lebegő rendőrautók járőröznek villogó fényekkel, a magasabb felhőkarcolók oldalán láthatjuk a lifetek működni, s csakúgy mint a Blade Runnerben, néha reklám-léghajók úsznak át a légtérben.

A VERSENYEK

Az opciók elég sokfélék, de nincs bennük semmi különös. Van ugye-

resztül, nyolcan egymás ellen csak igazán élvezetes a játék. A fő " attrakciót " a League Race jelenti, ahol 7 gépi versenyzővel mérhetjük össze a tudásunkat. A legjobb időinket a Time Attack-el, és a Ghost Mode-dal próbálhatjuk megdönteni. (Ha valaki esetleg nem tudná: a Ghost Mode-dal a futam idejére egy korábbi eredmény szellemautója kapcsolható be.) A League Race-ben három versenyzőstálynban indulhatunk, s ahogy haladunk előre, úgy nyílnak meg az újabb pályák, és úgy válnak választhatóvá az újabb kocsik. A versenyeken végezők az újabb pályák, és úgy válnak választhatóvá az újabb kocsik. A versenyeken végezők az újabb pályák, és úgy válnak választhatóvá az újabb kocsik.

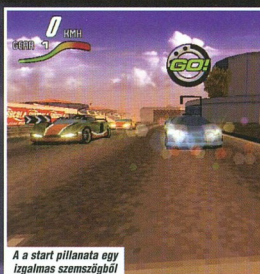
dén elvezeti ezeket az autót, hiszen hiába csúsznak meg a gumik, az uralmunkat soha nem veszítjük el a jármű felett – csak akkor áll az autó keresztbe, ha tényleg nagyon békák vagyunk.

Levonva a konkurenciát tehát könnyen meglehet, hogy hosszú távon a megszállított autóversenyzők továbbra is a Screamer Rally-t vagy valamelyik F1 szimulációt fogják nyűstölni, de azért látványosságának egyáltalán nem rossz program a Motorhead. Aki valóban arra a bizonyos játék-

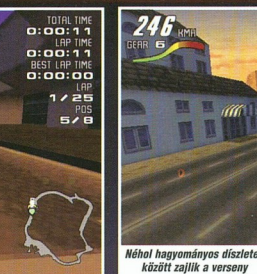
MOTORHEAD

ster!

pedig tökéletesen működik: ha takarásban van a fényforrás, természetesen az effekt is eltűnik. (Ez ugyanis egyes játékokban nem ilyen egyértelmű.) Ha pedig már úgys a látvány-effektusoknál tartunk, akár sorolhatom is őket tovább: az aszfalton megcsúszó gumik természetesen füstölnek, és hosszú fekete csíkok húznak, a lökdősődések során a falaknak csapódó autók oldala frankón szikrárt vet, a figyelmetlen játékos bójákat, reklámtáblákat sorolhat el, szóval minden úgy történik, ahogy az egy féktelen verseny



A a start pillanata egy izgalmas szemszögből



Néhol hagyományos díszletek között zajlik a verseny

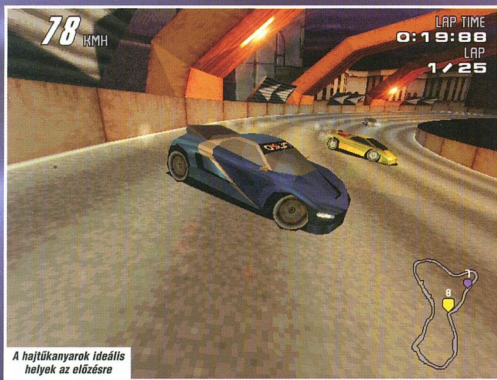
bár gyors verseny (Quick Race), aztán szabadon választott futam (Single Race), s természetesen van Multiplayer játék is. (Hálózatlan ke-

kedéseinket vissza is nézhetjük, s ha nagyon elégedettek vagyunk a látottakkal, akár el is menthetjük az egészét.

Bár kétségtelenül az a legjobb szórakozás, ha hálózatlan keresztül egymással próbálunk kitolni és egymást szorítgatjuk a falhoz, azért a gépi ellenfelek sem megvetendőek – az intelligenciájuk úgy lett megkódolva, hogy a játék során tanuljanak, és reagáljanak a manővereinkre. Ennek köszönhetően nincs két egyforma verseny, nincs egy állandó formula, ami szerint vezetve mindig győzni fogunk. Mondjuk azt azért nem mondanám, hogy a játék túlzottan nehéz, ugyanis a kocsi kezelhetősége viszont nagyon egyszerű. A sportos járgányok kemény rugózásúak, és minthogy végig aszfalton folynak a versenyek, "rallybajnokoknak" a program nem jelent kihívást. Bármilyen könnye-

termi érzésre vágyik, nem csinál rossz vásárt ezzel a játékkal.

V.Z.



A hajlítványok ideális helyek az előzésre

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

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P166, 24MB RAM, 4-CD, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3D-kártya

Számpéget tekintve a Motorhead valóban a játéktérmi gépek színvonalán áll

89%

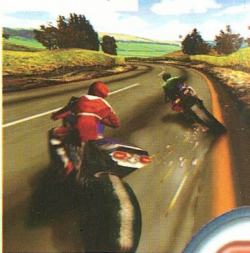
Egy jó motorverseny megírása kétség-telenül sokkal körültekintőbb munkát igényel, mint egy egyszerű autós játéké – eme állítást igazolja az a tény is, hogy ebben a műfajban bizony nincs túlnálat a piacon. A közönség többjára elvárás a kétélű kardként fog az alkotók feje fölött: egy ilyen programnak egyrészt a motorozás valódi élményét kell visszaad-

szív minket a motorunk: a második pályán egy gyönyörű tengerparton rajtolunk. Az ötlet mondjuk elég extrém, kíváncsi lennék ugyanis, hogy aki ezt kitalálta, mit kezdene egy superbike-kal a tengerpart homokjában. Az ilyen pályákon igazán lecserélhetők volna a gépeket crossmotorokra (mint a Moto Racerben). A helyszín viszont kétségtelesen festői: rögtön egy frankó kis öblöt kell meg-

három pályát – ehhez mindössze csak meg kell nyerni az arcade versenyt az első három pályán a nehezebb fokozaton. A negyedik pálya ismét sziklás tengerparton játszódik, csakhogy immár a mezőny felkanyarodik a sziget belsejében húzódo kis köves, kavicsos útra. Ez a pálya egyenként nagyon rövid, igaz, hogy az utó kényességének köszönhetően kényserűek vagyunk kicsit

szerecsént, ám a következő négy pálya fel-derítéséhez e cikk elkészültéig még nem volt elég türelmem. Hogy miért? Rögtön

Az előttem haladó, mintha egy kicsit túlságosan is bedöntött volna a kanyarba



SZOLID MOTOROSOK

nia, másrészt viszont kicsit el kell rugaszkodnia a valóságtól, hogy a játék könnyen irányítható és egyáltalán játszható legyen. Tavaly a Delphine megmutatta, hogyan kell realiztikus motorversenyt készíteni: a Moto Racerben valóban így kell döntőgetni a superbike-okat és ehhez így kell áthelyezni a pilótának súlypontját, ahogy a valóságban: megfelelő sebességnél a megfelelő mértékben, és persze a megfelelő időzítéssel. Elég csupán egy pillanatra nyírási fékezés, és máris a palánknak csapódunk. Nos, a Ubi Soft gondozásában megjelent Redline Racer ennek pont az "inverze", ám ennek ellenére legalább olyan élvezetes mulatság.

A Redline Racer egy bármikor elővehető arcade "automatának" készült, s mint ilyen, a játéktérmi versenyek hangulatát próbálja az otthonunkba csempészni. A legelső szempont a tetszetős külsőn volt, amihet természetesen a 3D-kártyák tudását hívták segítségül. Grafikaiag a játék nem is marad el a legújabb automatáktól: a kifogástalan külalakú 3D-s motorkerékpárok remek kidolgozású tájakon repesztenek, többek közt hullámzó tenger mellett, vagy épp szakadó heidésben. A terep "kirajzolása", a képernyő frissítése tökéletesen sima – szinte nem is érzjük, hogy ilyen profi grafika mellett ez hogyan sikerült kivitelezni. A dolgnak mondjuk van egy kis trükkje: amint az a figyelmes szemlélőnek feltűnhet, a tájak egy csöppet mesterkélték, aminek az az oka, hogy minden tereptárgy a pálya közvetlen környezetébe lett bezsúfolva. Távolabbi soha nem látni, hiszen szinte minden verseny mélyutakon folyik; az az hol egy szikla, hol egy domb, hol pedig fák szegélyezik a pályákat, de legjobb esetben is csak a végtelen tengerre van rálátásunk. A gépnek tehát csak ezt a kevés terepet kell "észben tartania". (Amikor egy kissé kiszaladunk a pályáról, természetesen is tűnhet, milyen közel van a "világ vége".)

Hegyek között, völgyek között zakatol a motor...



A HELYSZÍNEK

Joggal mondatjuk tehát, hogy minden elismerésünk a grafikusoké. Az első pálya még csak egy egyszerű aszfaltút, ami sivatagi kanyonban fut végig, ám már ez is sejtetni enged valamit, mi várható még. Ahogy haladunk előre, egyre szebb tájakra

kerülünk, majd egy csodaszép vizesés alatt húz el a mezőny. Sziklákot, szárazra vonatott falaszakajokat kell kerülgatnünk, s nagyokat ugrathatunk a homokbuckákon. Hogy ne legyen túl egyszerű a dolgnak, a pálya nyomvonalat a tengerparti deszkaműlő cölöppel között jelölték ki. A harmadik pálya legalább ilyen nehéz: a rétek, szántóföldek és erdőségek határán húzódo aszfaltút egyrészt nagyon keskeny, másrészt elég kanyargós. Hosszas játék (és szenvedések) árán végül sikerült behoznom a következő

visszavenni a tempóbeli – főleg a sziklák között, ahol szűk résekben kell átvárvizoznunk. A következő, az Orchard Lane pályán ugyanolyan vidéki miliőben játszódik, mint a harmadik helyszín, ám még több a kanyar, és a beláthatatlan emelkedők. Az első igazán új környezeti Grand Blanc pálya: szakadó heidésben, egy fenyves hegyvidéken

megmagyarázom.

SZERENCSEJÁTÉK?

Rég nem húztam fel magam egyetlen játékot sem annyira, mint ezen a Redline Racer – néha (a monitorom és billentyűzetem megóvás érdekében) egész egyszerűen kényserpihenőt kellett tartanom. Noha a motor irányítása jóval egyszerűbb, mint a Moto Racerben (hiszen mégis csak egy arcade stílusú játékról van szó), az emberem sokkal többször fetreggett az út porában. Az esések amúgy még egyetlen motoros játékban sem voltak ennyire realiztikusak: a pilótánk frankón úgy repül el, mint egy hús-vér ember, a motorkerékpárja meg pontosan úgy szaltázik és pörgő a nyomában, ahogy a falról vagy oszlopról éppen lecsapódott. A motorokkal kétségtelesen túlságosan jól lehet manőverezni, mégis valahol a viselkedésük nagyon valóságos. Ha véletlenül rámegyünk egy nem kívánt ugratóra, bizony már repülünk is ki a pályáról. Aztán például amikor feletlenül egy bukkanos útszakaszon turbóznak, úgy ahogy kell megdöbödik az első kerék, majd kiszalad alólunk a motor, a pilót-

kell motoroznom, ráadásul a pályáról csak egy keskeny sávban lapátolták el a havat. A sűrű heidésőt alig látni előre, ám nehogy azt higgye valaki, hogy ezzel a grafikusok csak munkát akartak megspórolni: a táj ugyanolyan részletes, mint bárhol máshol. Ha csak egy pillanatra is, de a ködből mindig előbukkan egy-egy faház, egy sziklás hegyoldal, egy ütlejárás, esetleg egy parkoló helikopter. A játék dobozán olvasható info szerint a összben hat különböző környezetben összesen 10 pályán próbálhatunk

tánk pedig egy hátsót vet a talaj felé. Vagy említhetném azt, amikor a görgőngyös kanyarokban kidobódik oldalra a hátsó kerék – csakúgy mint a valóságban, ilyenkor már szinte lehetetlen elkerülni az esést. Ez persze mind jó dolog, csak az a baj, hogy a bukások kiszámíthatatlanok és előre nem láthatók. Idegesítő ez annak ellenére is, hogy a program szemléltetést próbál nekünk segíteni. A pilótáink a játszhatóság érdekében nagyon nehezen vesztik el az egyensúlyát, sokszor olyan bravúrokat produkál, ami még egy BMX kerékpárral is menő dolgoknak számít. De bármilyen ügyes is, a többi versenyző szemétsé-

vésbé kézenfekvő, ám a programban annál inkább hatásos módszer: egyszerűen csak csútkára kell húzni a gázt, és az út közepén maradni. Persze így is nagy esélyünk van arra, hogy csúnyán telibe kapunk egy lassabb versenyzőt, vagy hogy egy alig látható hucka megdobja a motorunkat, de ez ellen semmit nem lehet tenni – legfeljebb fohászodhatunk. Sajnos tény, hogy ebben a játékban többet nyom a latban a szerencse, mint az ügyesség. Legfeljebb a bukkanómentes útvonalakat tapasztalhatjuk ki, azaz nincs mese: az aktuális pályát "ronggyórá" kell gyakorolni.

A JÁTÉKMÓDOK

A versenyeken 16 versenyző indul, mellesleg a rivál-

Találjátok ki, hogy most én húztam-e el a mezőnytől, vagy a mezőny húzott el tőlem?



vább a futamok utáni visszajátszásnál akár külső szemlélként is nézhetjük magunkat. A teljes összkép érdekében röviden még visszatérnék a főmenüre: a Web Page-dzsel állítólag új dolgokat lehet találni az Interneten, a Demoval pedig egy bemutatót nézhetünk végig a pályákról.

ÖSSZEGEZVE

Nos tehát, ennyit tud a Redline Racer. Grafikailag mindenképp az élbolyba tartozik, még akkor is, ha a motorok fényezéséről bizony nem túl sok dolgot világít meg. (Ennek ellensúlyozására viszont említhetném a valósághú teleobjektív effektust.) A hang és a kép remek összhangban van: a hősésben például egy helyen zakatolásra figyelhetünk fel, mire az ég felé pillantva egy függővasít kocsijait láthatjuk komótosan mozogni. Mindegyik helyszínt valami ehhez hasonló tereptárgy kelt életre – a hullámzó tenger külön említésre méltó, hiszen a pályára felcsapódó hullámok akár a verseny kimenetelére is beleszólhatnak. Az ellenfelek ugyan kétségte-lenül nagyon idegesítőek, de azért például én is mindig újra nekifogtam a versenynek, szóval aki szereti a motorversenyeket, jó ideig elszel ezzel a játékkal.

V.Z.

Redline Racer

A fényezés egész érdekesen vannak beállítva

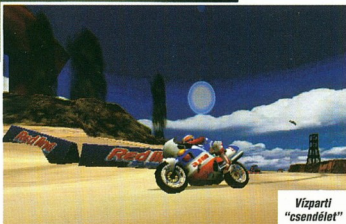


gét ő sem tudja kivédeni. Minthogy természetesen mindig az utolsó helyről rajtolunk, előbb mindig át kell verednünk magunkat a mezőny sűrűjén. Hihetetlen, mennyire patkány módú lüktetősdőnek a többieket, és persze mindig mi húzzuk a rüvidebbet. Például örülök, hogy beveszem a kanyart, mire jön valaki és nekítaszít a pálya menti fának, táblának, vagy a checkpoint oszlopnak.

Először megpróbáltam taktikusnak, okosnak motorozni, ami azonban szemléltetést inkább csak rontott a helyzetem. Ha lassítunk, vagy ha egy kicsit is más szögben megyünk rá egy kanyarra, mint a többieket, szinte biztos, hogy valaki hátulról fellök minket. Eléggé nehezen jöttem rá a legke-

lehetőség: a hálózati menetekben maximálisan nyolcan vehetnek részt. A Configure menüben az irányításon (Controls), illetve a grafikai és hang paraméterek (Graphics/Sound) állításán túlímenően csapatot és versenyzőt is választhatunk (Team). A versenyzőválaszték 16 tagot számlál, mindegyik csapatnak van férfi és női pilótája is. A nők alkatra egy kicsit vékonykábbak, de a vezetési stílusuk nemigen tér el. Sokkal inkább befolyásoló tényező, hogy a versenyek előtt milyen motort választunk. Nyolc motorból áll a készlet (és még állítólag vannak bónuszmotorok is), de kezdetben mindössze csak három jármű aktív. A motorok alatt látható vázlatos grafikonon a következő tulajdonságokat láthatjuk

rangsorolva: végsebesség, gyorsulás, kezelhetőség, fék. Csakúgy mint a pályaválasztásnál, új motorokat is csak akkor kapunk, ha sikerül megszerzenuk az aránymért a pályák nehezebb fokozatán. (A megszerzett érmelet a pályaválasztó képernyőn a nehézségi szint kapcsolói fölé teszi ki a gép.) Miután kiválasztottuk a motorun-



Vízparti "csendélet"

sainkon kívül még a játékerterekből átvett időlimit is ellenünk lesz. A normál versenyeken, vagyis az Arcade módon kívül indulhatunk csupán időre menő futamokat is: a Time Attacknél csupán egy ellenfél, az előzőleg futott eredményünk szellem-motorosa lesz. Networkós játéokra is van

kat, beállíthatunk manuális váltót is, melyet majd a le/fel kurzorgombokkal lehet kezelni. Az irányítás szempontjából fontos még az "A" gomb: ezzel lehet turbózni. Gázt adni, illetve fékezni a bal Shift és Ctrl gombokkal lehet. Természetesen többféle nézet is választható (F2/F3), to-

redline racer

Ubi Soft Criterion Studios
http://www.ubisoft.com/uk

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

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD,
Win95, 3D-kártya
Ajánlott: P166, 32MB RAM

Szokásos arcade verseny, a szokásosnál szebb kivitelben

86%

Olvasóink közül valószínűleg már csak keveseknek dereng fel valami az M1 Tank Platoon nevé hallatán, és nekik is bizony jó mélyre kell ásniuk az emlékeikben. Imárr kilenc éve, hogy a MicroProse kijött ezzel a maga idején szenzációs Amigás anyaggal: ez volt talán az első igazán realiztikus tank szimuláció. Kilenc éve kellett várni a folytatásra, de nem hiába! Több szempontból is mostana érett meg a helyzet a folytatáshoz: azóta már jelentősen korszerűsödött a haditechnika, és "mellestleg"

káryák tudását felhasználva, hihetetlenül élethű csatákat lehet immár produkálni. (A 3Dfx káryához szükséges Glide drivert külön mellékeltek a CD-n.) Fantasztikus az új külső, követő nézet, mellyel bármelyik egységünket bármilyen szögben nyomon követhetjük.

A terep grafikája ugyan nem egy nagy durranás (néhány hokor csak egyszerű textúrákat van ábrázolva), ám a járművek kidolgozása, és a becsapódó lövedékek elképesztően valóságosak. A külső nézeletből frakcionáltni, ahogy siklik a fémfalp a kerekek alatt, vagy

érte a légeret átszelő vadászgépeket és a földön kúszó, majd rohamra induló gyalogsokat is. Minden nagyon realiztikus: a katonákat például akár el is gázolhatjuk, vagy ha van hozzá türelmünk, egyenként szedhetjük le őket a toronygéppuskával.

STRATÉGIA ÉS AKCIÓN

Az M1 Tank Platoon 2 ráadásul nem csak egy kitaláló szimulátor, hanem egy összetett stratégiai játék is – sőt, inkább ez utóbbinak mondható. A feladatunk nem csupán egy tank irányítása, hanem egy egész szakasz tartozik a közvetlen parancsnokságunk alá. A legtöbb küldetésnél nem is csak a négy tankból álló csapatunkra kell ügyelnünk, hanem más szakaszoknak is parancsokat kell osztogatnunk, és – a hadműveletet irányítójaként – légi vagy tüzérségi támogatást is kérhetünk.

Ha Single Player (egy játékos) üzemmódot indítunk, elsőként azt kell megmondanunk, hogy az Egyesült Államok melyik hadosztályában kívánunk szolgálni. Három lehetőség közül kell választanunk, bár ez csupán annyit jelent, hogy az éles hadjáratok során majd milyen segítséget vehetünk igénybe. A Hadtengereszetet (Marine) érdekes talán a legkevésbé választani, mivel a lehetőségek elég korlátozottak: gyalogsággal, legfeljebb Cobra helikopterrel sietnek a segítségünkre. Ezzel szemben ha a szárazföldi erőköt preferáljuk (Armored, Cavalry), M2-es és M3-as Bradley tankokra, Apache és Comanche helikopterekre, és nem utolsósorban hatalmas tüzérségi támogatásra számíthatunk.

Miután így megvan a szakaszunk (az alattunk szolgáló katonákat természetesen körbevezethetjük át), irány a csatátér.

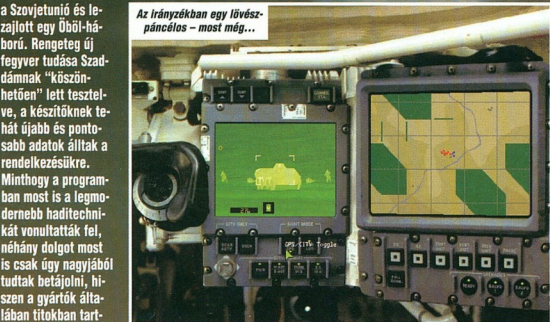
Így jár minden dslip, amelyik túl sokat durrogat a rakétával



egyébként, hogy a gyakori küldetések mellett néhány videobejátszást is megnézhetünk: Fort Knoxban tanulmányozhatjuk a tankunk felépítését, azaz a jármű erős és gyenge pontjait (bár gyenge pontja tulajdonképpen nincs is), a National Training Centerben pedig a főbb taktikai fogásokról esik szó.

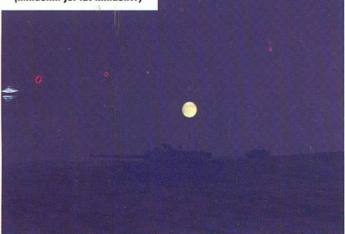
A HADSZÍNTEREK

Hálózati játéknak maximum öten lehet játszani és mindenhol meg kell lennie a játéknak. Négy játékos egy-egy tankot fog irányítani, az ötödik pedig az ellenséget. De hagyjuk most a hálózatot, nézzük inkább a fő küldetéseket.



Az irányítókban egy lövészpáncélos – most még...

Teljhíradás éjszaka Motórákban (mindenképp jól kell mindent?)



ják a pontos adatokat – de a tapasztalatokból kiindulva így is sokkal pontosabb lett minden. A kézikönyvben és a játék során egy egész lexikonyi technikai adatot tanulmányozhatunk, és megismerkedhetünk a páncélos hadviselés minden fortélyával. A másik fontos tényező, hogy a számítógépeink tudása még talán a haditechnikánál is többször fejlődött; a Pentium processzorok és a 3D-

kicsapott földdarabok. Ha nétn találatot kap az egyik tankunk, nagy robaj kíséretében egy tűznyelv csap fel az ég felé, majd miután eloszlat, a tank lekonyult csőve és a toronyból kiáramló füst adja a tudtunkra, hogy egy járművet sejtis le kell írunk a szakaszunkból. De nemcsak a tankok, hanem minden szövetséges és ellenséges jármű is maximálisan élethűen van modellezve – bele-

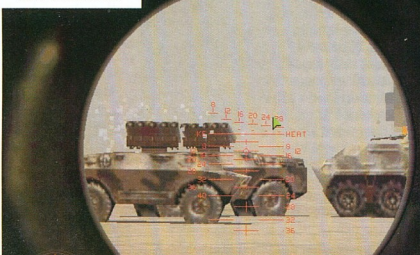
nehézsúly



A program számos játékmódot kínál fel: már csak ha a tréninget választjuk, akkor is két helyre mehatunk gyakorlatolni. A Fort Knoxban található küldetésekben a "céltűzéssel", a tank és a szakasz irányítását sajátíthatjuk el, míg Fort Irwinban már bonyolultabb taktikai elemeket kell begyakorolnunk. Nagyon klassz

seket, azaz a hadjáratokat (Campaign), melyeknek három különböző nehézségi szinten lehet nekikezdeni. Öt válságvezetést közül választhatunk: a csaták valós környezetben, valóságos helyeken játszódnak, ám szimulált konfliktusokkal. Tanulni lehetünk először is a Második Öbölháború Kítőrésének – természete-

Ezt a célpontot igazán nehéz lenne elhárítani



COAX	1176
APFSDS	19
HEAT	12
MPAT	3
STAFF	4

sen ismételték Irak ellen. Aztán az egyiptomi elnöknek siethetünk a segítségére, s egy Líbia felől érkező invázióknak kell az útját állnunk. A harmadik helyszín a Tóv-Kelet: fura módon az orosz elnök az USA segítséget kéri bizonyos lázadó erők leveréséhez Vlagyivosztoknál. Egy másik hadjáratban a szakadár moldovánok okoznak problémát: egy "maréknyi" NATO békefenntartóval kéne feltartani az ukrán rohamot mindaddig, amíg az erősítés meg nem érkezik. Végül har-

calhatunk a Harmadik Világháborúban az újradelt Szovjetunióval szemben – a hadszíntér ebben az esetben Lengyelország lesz. Klasszak egyébként a küldetésekkel megelőző videó: mintha csak a CNN-t néznénk. Választhatunk különböző küldetésekkel is: a mesterséges hadszínterek mellett néhány – immár történelmek tekinthető – csatát játszhatunk újra, köztük természetesen párat az Öböl-háborúból. Ha megtelepetik kíváncsi, választhatunk véletlenszeresen is küldetést (Random).

AZ IRÁNYÍTÁS

Az irányításról most csak szemléltetésképpen, kedvcsinálóként szoknék, hiszen ha teljes leírás szándékoznék készíteni, folytatá-

dolgot az egérrel is kapcsolgathatunk. Akik egyébként rendelkeznek egy ún. PCdash controllerrel, határozottan előnyben vannak, a játék ugyanis támogatja az eszközt, s mellettek hozzá egy billentyűzetkiosztást is. A tankot egyébként a kurzoromokkal irányíthatjuk, célozni pedig joystickkel lehet. (Az egér is használható, de nem olyan jó.)

Mint ahogy már utaltam rá, ez a játék akció és stratégia program egyben, tehát attól függetlenül, hogy mi a szakaszparancsnokot alakítjuk, átvehetjük a tüzérmű feladatát is. Összesen hat főbb belső nézet közül válogathatunk (a funkcióbillentyűkkel), plusz még van a térép nézet. A legutóbbi időnként térép vizsgálása után a parancsnoki "kabinban" fogjuk tölteni, ez a nézetben ugyanis megvan egyrészt a terepre 360 fokos látást biztosító (és a lövés nézetétől független) CIVT műszer hőképe, és emellett láthatjuk a térépet is – igaz a terephől Innen csak egy 4x4 km-es területet követhetünk nyomon. A parancsnoknak még két további nézete van: az egyik csak a terepet mérheti fel, a másik pedig a toronyéppuskát kezelheti.

Amennyiben a lövésznök szerepét választjuk, először is egy nagy kapcsolótábla, ahol minden gombbal megtalálhatjuk, ami a lövegre vonatkozik, és van kétféle célozó nézet. Az elsődleges célozóberendezés egy teljesen automatizált eszköz: mindent elvégez helyettünk, nekünk csak rá kell mutatnunk a célpontra. A segédnézet – ahogy a neve is utal rá – csak egy pőteszköz arra az esetre, ha az automatizált célozóberendezés megsérül. Ebben a nézetben sokkal nagyobb szerepe van a fókuszbeállításnak, hiszen a célpont nagyságának figyelembevételével nekünk kell kiszámolnunk a távolságot és észírtani kell állítanunk az irányzékot.

A szakaszunk többi tagjának, illetve a többi szakaszunk a térép képernyőjén oszthatjuk az "okozokat". Egyrészt utasíthatunk egy egész szakaszt egyben (Platoon), az adhatunk egy-egy járműnek külön is utasítást (Vehicle). A support gombbal innen hívhatjuk a támogatást is. A parancsnok előleg egyértelműek: az ellenség megközelítéséhez útjelző pontokat adhatunk

A légútból néhány tollas tüpkányú víggyáza léptetőnk



A KEZDÉSHEZ:

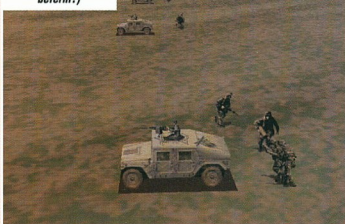
betűjük, illetve kitüntethetjük. A katonáink harcedztsége kibatással van a tudásukra is, tehát érdemes az embereinkre vigyázni.

PROFI, DE NEM HIBÁTLAN

A játék megalkotásánál kulcsszó a realizmus volt. A felhasználási fegyverek kezelésmódja, és azok ballisztikája olyanmólyra valóságosnak tűnik, hogy még a legmagasabb katonák is sikerült elképzelni. Ugyanakkor az élvezhetőség és az igazság fokozása érdekében néhány tekintetben az alkotók engedelmre nyekre kényszerültek. Például a legújabb generációs M1 tank páncélzata szinte már teljesen áttörhetetlen, a játékban azonban kellő lövőtalpa kerülve, nyugodtan ki lehet fűstölteni őket.

Az M1 Tank Platoon 2 az elődökhöz hasonlóan

Mindenki a fedélzeten! (De vajon hogy legyen betérni?)



ismét egy új etalon a tank szimulációk között, de sajnos vannak hibái is. A legnagyobb gond az, hogy rengeteg az orvoslatlan programhiba – igaz, a MicroProse már igéri hozzájuk a javító patch file-t. Például nem értetünk, miért van az, hogy egy égő tankban továbbra is lehet irányítani a géppuskát, csak épp löni nem lehet. A mesterséges intelligenciával is gondok vannak: alapvetően ugyan kikerülnek egymást a tankok, ám ha jobban besűrűsödik az akció, vagy esetleg egy égő roncs jön a képbe, ostobán nekik hátrékként egymásnak a pilótáink. Elképesztő, hogy ha megállunk, a tankok okosan keresik magukat a biztonságos helyet, ugyanakkor nem képesek maguktól rájönni, hogy egy terepakadály (például egy erdő) melyik irányból érdemes a legtróvisebb úton kikerülni: időtlenül állandón megröbölöznek áthajtani rajta. Az is elég nagy hiúség, hogy társaink nem figyelnek oda, hogy ne a tank lérszerűlekenyebb hátsó részét mutassák az ellenség felé.

tankráció TANK PLATOON II

ss "kisregényként" kéne a Cinkelt Lapokban leközölnünk. A játék vaskos kézikönyvében ugyanis is minden le van írva, sőt a bonyolultabb dolgok példákkal vannak illusztrálva. (Persze a megértésükhöz az angol nyelv ismerete feltétlenül szükséges, bár anélkül a játékkal sem megyünk sokra.) Előjában elmondandó, hogy a billentyűzetben szinte minden gombnak van valami jelentése, de nem kell mindet "bemagolni", mivel egy csomó

meg, s természetesen azt is meg kell határozunk, hogy mit csináljanak embereink az ellenséggel való találkozások: lődözékek-e, avagy csak egyszerűen tűzet nyissanak rá, csak néhányat porköljenek oda és haladjanak tovább, esetleg ne is csináljanak semmit. Megadhatjuk azt is, hogy a szakasz milyen alakzatban és milyen sebességgel haladjon. Ha éppen csapatzállító eszközről van szó, az Unload/Load Infantry gomb is aktív: ezzel szöppölnthetjük ki/be a katonákat. A képernyő jobb felső részében arról tájékozódhatunk, hogy az aktuális kiválasztott egységnek milyen műszaki problémái merültek fel – ha valahol a destroyed felirat áll, ott már nem tehetünk semmit.

A program olyanmólyra élethű, hogy ha esetleg sikerül befejeznünk egy hadműveletet, a jól szerepelt katonáinkat ki is nevez-

m1 tank platoon II

<http://www.microprose.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: PENTIUM, 16MB RAM, 4xSD, 30MBPS
Ajánlott: PENTIUM, 32MB RAM, DirectX-kompatibilis hangkártya, 3D-gyorsítókártya

A legmeghívottabb háborús élmény, amit PC-n élthetünk

91%

Idestova lassan egy évtizede, hogy a Sim City lerakta az alapköveit egy vadonatúj játéktípusnak, amelyben egy város (ország, bolygó – és még ragozhatjuk magunkra. Sid Meier merre Civilisationja egy jó adag ötlettel (technológiai fejlődés, katonai vonatkozások) tovább bővítette a stílus arzenálját, és e két alapmű világiskere garantálta, hogy manapság már egy szép nagy rakás hasonló stílusú "életjátékkal" töltheti üres perceit a kategória minden rajongója. Erre a vonulatra tartozik a Deadlock II: Shrine Wars is, amelynek Cyberior nevével fejlesztő már néhány Warcraft II és Heroes of Might and Magic II kiegészítés révén már jól ismertek lehetnek a tisztelt publikum előtt.

tégiai játék, amelyben néhány bolygót kell szép módszeresen benépesítenünk népünkkel. Az embereken kívüli még hat faj képviselheti magát, melyek felsorolásától most eltekintek – lényeg, hogy sok aposztróf van a nevekben, magánhangzó pedig kevés, mert úgy könnyebb kijelteni (kedvencem a Chch't nevé brigád – ezt csak valami Star Trek-replikáns találhatta ki). A szokásos single player módon kívül minden fajtál játszhatunk campaignt (egyenként hat küldetéssel), ami több okból is igen szórakoztató mulatságnak ígérkezik: egyrészt minden faj adottságai az egységek és technológiák fejlettség tekintetében igencsak különbözőnek egymástól, mindegyiknek megvan az erős és gyenge oldala; másrészt a küldetésekben elerendő feladatok merőben különböznek egymástól. Az annyi mint 42 pálya, szóval lehet

keresni adunk ki. Egyébiránt különbözőbb kezelési útmutató talán nem is szükséges a játékhoz, lévén kiváló online help támogatja a kezdőket, valamint a TDK-gyártmányú jogpiszok CD-k tulajdonosait.

Minden bolygón egy szektorral kezdünk, a feladat pedig egyszerű az adott cél elérése (ld. Scenario Status ikon) és/vagy a konkurencia kiebudalása a bolygóról. A játékmenet több tekintetben is a Civet idézi: adott a mi kedves népünk, amit megadótunk; a beszedett adókból ipari, szociális és katonai épületeket emelünk; az ipari épületekben nyersanyagokat, a katonaiakban pedig katonai egységeket gyártunk, amelyekkel a gaz ellen szektorait dicső hadjáratokban meghódítjuk. Mindennek alapja természetesen a nyersanyagok, amelyeket az alsó sorban szemléhe-

csinított térkép melletti Change Resources View ikonra kattintva sorban megnézhjük, hogy a szektor pozíciói közül melyik alkalmas valamely nyersanyag termelésére (az igazán gazdag leőhelyeket a nyersanyagra jellemző ikon is mutatja). Nyilván egy sziklás vidéken nem igazán jó a farm, mert nem nagyon terem a búza és a fa – tehát minden nyersanyagot termelő épületet a megfelelő helyre illik felhelyezni, a részire meg jöhetnek a szociális és védelmi jellegű csuccok.

Építeni a Build ikonmal tudunk, amelyben csak akkor jelenik meg egy adott épület képe, ha a megfelelő nyersanyag (technológia) rendelkezésre áll. Attól függően hány emberünk dolgozik egy épületen, az építkezés eltart egy pár körig – vagyis ehhez emberanyagra van szükség. Amíg nincs semmi dolgom, a népiünk

DEADLOCK II: SHRINE WARS

**VALAHOL EGY MESSZI,
MESSZI GALAXISBAN...**

(Khm. Bocsánat, megint kitört rajtam az akut személyiségzavarom.) Talán nem árulok el különösebb titkot, ha jelzem, hogy a játék a két évvel ezelőt megjelent Deadlock folytatása – pontosabban továbbfejlesztett változata. Ab-

híged élelmet és borotválkozó felszerelést pakolni!

HEJHÓ, LENDÜLJÜNK BE!

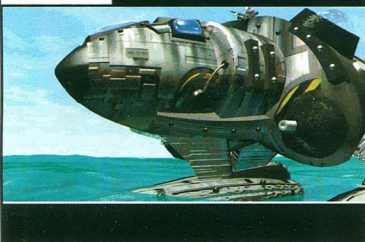
A kezelőfelület első látásra kicsit ijesztően hat, mert úgy fest, mintha egy óvodásoknak készült oktatóprogramhoz designtolták volna – miután viszont megbarátkoztam vele, el kell ismernünk, hogy a maga nemében a lehető legpraktikusabb. A felső részen látjuk a szektor két fokozatban nagyított képét, a jobb oldalán térképen pedig változathatunk a szektorok között, de csak olyanba lehet bekukucskálni, ami egy sajátjának szomszédos. Ezen kívül minden parancsot ikonokon

tűnk (a felső szám mutatja az összes szektorunkban rendelkezésre álló, az alsó pedig a következő körre termelt mennyiséget – ha az utóbbi negatív, nyilván tenniünk kell valamit az ügy érdekében). A nyersanyagokat a rájuk jellemző épület állítja elő azon egyszerű módszerrel, hogy behajítjuk oda az emberkéinket dolgozni. Kezdetben négy alapvető nyersanyagunk van: a farmon fát és kaját termelhetünk, a Nuclear és a Power Plant energiát állít elő, míg a Surface Mine bányászta a vasat – a többi nyersanyaghoz (illetve az előállításukhoz szükséges épülethez) már bizonyos technológiai fejlesztésre lesz szükség. A nyersanyagok egyben áruk is, amelyből a felesleget elpuszthatjuk, illetve vásárolhatunk a szükségesből. (A lista feletti fülre kattintva adhatjuk

– érthető módon – a szaporodással van elfoglalva. (Ez nagyon helyes, mert ettől gyarapszik a nemzet, és lesz kit dolgoztatunk meg adózatunk – meg nekem sem lenne más ötletem.) Matematikusok kiszámolták, hogy minél többen végzik ezt a tevékenységet, a következő körre annál nagyobb lesz a népszaporulat. (A játékban mondjuk elég érdekes vonás, hogy népszaporulat akkor is jelenik meg, ha a szám szerint 1 emberkéinket foglalkoztatunk ebben a szakmában – ez nem azt jelenti, hogy roppant ügyes alattvalóink vannak, inkább azt, hogy egy emberke tulajdonképpen 100 főt jelöl.) Addig szaporodunk, amíg van hol lakniuk, tehát mindenekelőtt egyre melegebb lakóházakat kell emelni nekik. Egy szektor maximális létszáma 4900 főt, de az unatkozhatóság miatt a szaporíthatjuk, mert azt lehet pakolni át öket másik szektorokba.

Ha építési parancsot adunk ki, akkor a szaporodók közül a szükséges mennyiség kivonul építkezni. Egy épületre clickelve megjelenik a bennük végezhető ténykedés listája, az ott dolgozó/maximális személyzet számával – ha valakit munkára akarunk fogni, a House Populace listából szépen át kell húznunk az adott

Egy származás kakukktojás az introból



ban ugyebár a ráérő játékos sikeresen kolonizálta a Gallus IV bolygót, és boldogan élt, míg fel nem fedezte egy ősi faj, a Régiék nyomát. Mint rendesen, a Régiék egy titokzatos tudás birtokában voltak, melynek titka valahol szülőbolygójukon, a Xythrán lelelték. Mivel épp ügyem volt más dolog, továbbá megint roppant gyarmatosíthatatékja támadt, a hős játékos felkerekedett, hogy a Nagy Felhő ismeretlen bolygóját meghódítva felkutatssa a Régiék szentélyeit, amelyek majd elvezetik őt a Xythrára, hogy ő is részesüljön a tudásból...

Mielőtt a t. Olvasó dühösen továbblapozna, befejezem a fantáziadús keretértémet további ismertetését és rögtön bele is zuppanthatunk a játékba, amely – mint a fentebb említett elődökből is kiderült – egy körökre osztott stra-

Vérszopító viadai, avagy ez lenne a "csata"



feladatra. Egy épület termelékenységét nyilván meghatározza, hogy hányan dolgoznak egy adott feladaton, de mód van egyes épületek fejlesztésére is (Upgrade), ami növeli a kapacitásokat. (Ez helytakarékossági okokból különösen javallott lakóépületeknél.)

A Taxes ikonnal állíthatjuk be az adókat. Részéről nem nagyon szoktam piszkálni (jó az alapbeállítás), mindenesetre a játék későbbi részében nem árt odafigyelni, hogy az adókból és a kereskedelemből befolyt összeg jócskán fedezze a katonai egységek fenntartását. Népnéket használni nem is kell, mindenesetre figyelni kell a moráljukra (az adó alatt). Ez minden szektornál különböző, és olyan – ugyancsak az adott szektorra vonatkozó – paraméterek határozzák meg, mint a túléledés – ez egyébként akkor is állandó gond, ha még van elegendő lakóhely), éhezés, stb. A morálra kattintva



rálhatja a népet, vagy esetleg az, ha Cultural vagy City Centerben kulturális tevékenységre vezénylünk a még dolgozókból pár egyént.

KUTATÁS

A program egyik legkellemesebb része a Civ-et idéző technológiai fejlesztés. Az orvostudomány, a nehézipar, a nukleáris energia és az elektronika témakörében kutatva egy csomó új

mi, kutatási és felderítési egyezményeket ajánlhatunk fel a konkurens fajoknak (vagy akár fel is bonthatjuk a már megjelölt) – ráadásul mindezt több fokozatban. Katonai téren például sima meg nem támadási szerződést követhetjük egy szövetségi ajánlat és így tovább. Érdekes opció a közös győzelmi kondíciókra való szövetkezés, és nemcsak multiplayerben: mivel az adott szcénarióban minden fél egy saját cél elérésére törekszik, kettő akár meg is fér egymás mellett, így közösen is megnyerhetnek egy adott szcénariót (persze azért arra nem árt figyelni, hogy mi támadjuk hátha először nemes szövetségesünkkel...)

Ugyancsak a diplomáciához tartozik a Chat ikon is, amellyel különféle fenyegetéseket intézhetünk a többi játékoshoz, illetve akár az ijedt nyugbít is eljuttathatjuk. Különösebb hatása ennek ugyan nincs a játékmenetre, mindenesetre az elmés választásokban igen súlyos poénok hangzanak el.

CSAPATOK

CSapatokat Factoryben, Shipyardban illetve a City Centerben építhetünk. Az Add a Unit ikonra kattintva megjelenik az építhető egységek listája (a Producible ikonnal megnevezhetjük, hogy mit tud majd még, ha egy adott technológia birtokában leszünk), amit a jobb oldalra átpakolva megkezdődik a gyártása – természetesen csak akkor, ha rendelkezünk is erre a munkára embert. Nem kezdem boncolgatni az egységeket, mert mind a hét fajnak van egy rakás, és mindegyik különbözik a többitől, ráadásul van egy csomó speciális képességgel rendelkező is. Általános szabály, hogy minél fejlettebb technológia kell egy adott egységhez, annál izmosabb a fű. A csapatok mozgása ugyanolyan egyszerű, mint a lakosainké: vagy nyugtunk egyet a térképen, vagy csak szimplán áthúzzuk őket egy sajátáltszomszós (esetenként másod) szektorba. Klasszikus stratégiaióról lévén szó, a harc kimeneteléből nincsen beleszólásunk: egy rövid animáció

kísérletben matematikai úton számolják ki az eredményt a gép. A csapatra jöbbed kattintva egyébként megnézhetjük a támadás specifikus célját is (hányák, gyárak, csapatok, stb.). Ugyanígy vehetünk birtokba egy új szektort is a City Centerben megépített Colonizert áthúzzuk a kívánt – sajátáltszomszós – szektorba, és a Built Settlement parancsot adjuk ki. Egyébként a masina néha eléggé agresszívan játszik, tehát nem árt a határvideki szektorokban egy-két lézertoronyral felkészíteni felhivatalos, de nem túl baráti látogatásaira.

HEJHÓ - EZ JÓ!

Először kicsit meghökentem, amikor megláttam a játék introját, mert a Command&Conquer-klónok legjobb hagyományait idézte. Másodszorra a játék láttán hőkentem meg, mert hát meglehetősen érdekesen fest ezekkel a pacslui színekkel. Harmadszorra meg akkor hőkentem meg, amikor egy kicsit jobban belemelegedtem, mert a Deadlock II-t egyfajta Chocito-effektus lengi be – ronda és finom. Jóval egyszerűbb, mint mondjuk a Civ2 (következőképp könnyebb belemenni), tők kámpelen és a kezelése, van egy rakás szavany minden felénk új célokkal (akinek ez nem elég, van mission editor is), van hetszemplyes multiplayer-opció (az Accolade egyébként ezzel a játékkal indítja be saját játéksíkját, a Net-Accoladét) – egyébként meg semmi különösebb újdonság, de ezenkívül mi kell még? Mivel a derek T.J. koma imád stratégiai játékokkal multiplayerben játszani (kár, hogy nem tud), továbbá nem kizárt, hogy a nyári szünetben meglátogatom Zamárdiban, valószínűleg ott a játékkal fogom könnyei tengeret elcsalogatni. Addig is ajánlom mindenki figyelmébe.

Co/Vboy

SZENT HABAKUKK

Rettenetes fenyegetések hangzanak el a Chac't nagyjúnok szájából



"Első már itt az egész világ, milyen kár, hogy senki nem vette meg"



deadlock II: shrine wars

Electronic Arts/Cyberlore Studios
http://www.cyberlore-studios.com

LÁTVA NYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
Z E N E B O N A

Minimum: P90, 16MB RAM, PCxD,
DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 4xSD

Becsületlen sparmunka,
kissé bohém öltözetben

87%

Váhalog egy messi-messi galaxisban – kezdetben egy Star Wars-témájú játék ismételtetését, ha a forradalmian új megoldások megoldások hiva lennének. Mivel konzervatív vagyok, inkább azzal kezdem, hogy George Lucas alkotása már lassan egy számítógépes Oscar-díjat érdemelne, mint a legtöbb szórakoztató téma köré a játékok világában. Csínáltak már befelie szép játékok, csináltak már befelie jót, sőt, olyan is előfordult, hogy egyszerre mindkettőt – egyáltalán viszont még nem csináltak befelie: stratégiai játékok.

A Star Wars Rebellion története időrendileg az első és második (vagy negyedik és ötödik – ennél a George fiúnál kicsit bonyolult az időrend) közé ékelődik a Halálszöglet már megismertett, a Lázadók, de a Birodalom még nem vágott vissza. Epp most készül rá, hogy egyszer és mindenkorra végleg csapást mérjen a Yavin bolygón meghűzött "birodalomkritikusokra".

KEZDETBEN VALA...

A se nem rövid, se nem hosszú, viszont elég jó minőségű bevezető videóban egy birodalmi komparatívét követeljük figyelemmel, majd hirtelen a belsejébe látjuk magunkat, ami egyben főmenüként is funkcionál. Aki nem különösebben rajong azért a megható eseményért, ha péppé veri egy buta számítógép, annak MGYM-en melegen ajánlhat kezdenek könnyű fokozatot (a bal felső részen levő X-Wing) és kis galaxist (a közepén levő felhők) beállítani. A játék elején mindkét fél 3-5 szimpatizáns bolygóval rendelkezik, rendszerint egymáshoz közel fekvő rendszerekben, de még a legkisebb pályán levő 6 rendszer (egyenként 10 bolygóval) is többnapos mulatságot eredményez, 20 rendszert csak a hosszabb ideig munkálkodni készülő válasszanak. A Birodalmat és a Lázadókat irányítva lényeg-

ben hasonlóak a célok – a hozzájuk vezető út viszont eltérő. Standard játéknál a cél három részből áll: elkagni és fogva is tartani az ellenfél két legfontosabb karakterét (a Birodalmiaknál Darth Vader és Palpatine császár, a Lázadóknál Luke Skywalker és Mon Mothma, a felkészítés vezetője), amíg elfoglaljuk a bázist. A Birodalom játéka mindig a Coruscant bolygó a Sesswenna rendszerben, a Lázadóké viszont bárhol lehet, ugyanis bármikor át lehet helyezni egy másik (nyitván saját) bolygóra. Ez ugyan roppant előnyös tulajdonság, viszont van egy rémes hátulütője:

**Er már egy tőrhető csapásnév
öröknek számít (mint Corellia onyhán
romos állaga is mutatja)**

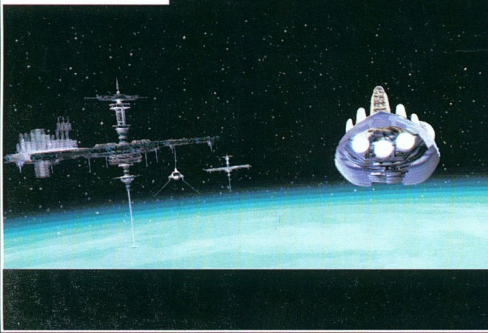


ha egyszer a Birodalmiak elfoglalták (vagy egy Halálszöglet szíven felszegték az egész bolygót), akkor nem lehet újat építeni – a Birodalmiak viszont bármikor visszafoglalhatják az elvesztett Coruscantot. Ha már játszottál egy sort a játékkal, akkor gyorsan rájössz, hogy a három győzelmi feltétel egyszerre való teljesítése meglehetősen körülményes harcchurcát igényel mindkét oldalon – akinek úgy tartja, az írja kedve, az a felhők alatt levő monitorral állíthatja, hogy a játék csak a bázis elfoglalásáig tartson.

A KEZELŐFELÜLET

A parancsnoki kabinunkban G3PO (illetve a Birodalomnál IMP22 – ami "roppant" fontos különbség...) fogad bennünket egy hosszabb kezelési útmutatóval, majd kérhetünk tőle egy általános összefoglalót a fontosabb tudnivalókról. Jobbal rákattintva adhatunk ki különböző építési paran-

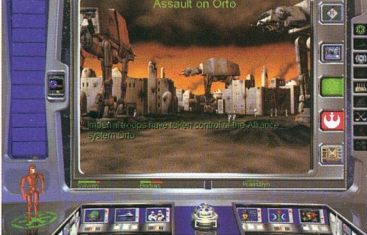
**Videóból ugyan nincs különöseb-
ben sok, viszont azok akár a film
hűsülteire is válhatnak**



csokat; megnézhetjük, hogy az adott terep építményből, hajóiból és csapatból összesen mennyivel rendelkezik, továbbá mennyire kerül a fenntartásuk; megadja a győzelmi célokat; automatizálhatja a védelmi eszközök/c csapatok, valamint a bányák/finomítók termelését (ami nem kiemelt dolog javaslott); továbbá folyamatosan tippelhet adhat. Igen emés opciója a Translate Commandert, ami azt felel, hogy hajlandó lefordítani, mit csinál az üzenetrobotként funkcionáló R2D2... R2-re illesztve Vader-rajongók a tükse(bőre) kattintva olvashatjuk az utóljára beérkezett üzeneteket, aminek témakörét az oldalt levő sávban is látjuk. Az alsó részen levő monitorok különféle információkat rejtnek: megkereshetjük velük egy bolygót, egy flottát, egy helyőrséget, valamelyik karakterünket, vagy lekérhetjük a játék állapothoz enciklopédiáját. A felső képernyőn látjuk a csillagterképet, amelyen zöld/piros szín jelzi a Birodalom/Lázadók által birtokolt, kék a semleges és szürke a lakatlan bolygók. Az előbbi három diplomáciai vagy katonai megoldással bekezelhetjük be, az utóbbiakat először fel kell derítenünk egy küldetés-

után letenni rá egy helyőrséget. A pontok mérete jelzi, hogy mennyire lojális irányunkban az adott bolygó lakossága, ugyanis nem szükségeszerűen az: ha nem bennünk támogat, akkor az ellenfél könnyen átvághat robbanthat ki, vagy ha nincs rajta helyőrség, akkor a

**Dicső csapataim sikeres téri-
munkát végeztek az Orton**



**Aha. Ez lesz a megfelelő eszköz,
bár egy kicsé sokna kerül!**



bolygót egyszerre semlegesíti nyilvánítja magát – mi meg fújhatjuk a rajta levő építményeket.

Egyszerre két csillagrendszerre lehet rányitani, ami még kisebb galaxisnál is meglehetősen körülményessé teszi az irányítást. (Mondjunk nem igazán értem, hogy miért csak 640/480-as felbontásban lehet játszani?) A bolygók neve alatt levő három sáv különböző érdekes infokkal szolgál:

Kék/fehér: Ez a gyártó és védelmi építményekre vonatkozik, a kék mutatja, hogy

maximum hány épület, illetve ágyú/pajzs lehet a bolygón. Ez sajnos fix, és ha a sáv teljesen fehér, csak akkor tudunk tovább építeni, ha valamit lebontunk.

Piros/sárga: Bányászható nyersanyag. Ha teljesen sárga, nem lehet több bányát telepíteni.

Zöld/piros: A lakosság szimpatizája a

Birodalom/Lázadók iránt, amit diplomáciai úton belenhetünk a magunk oldalára. Ha időnk engedi ezeket érdemes addig folytatni, amíg a lojalitás maximális lesz.

A bolygók sarkában alkalmasint négy kis ikon található, amelyekkel átkapcsolhatunk a bolygón levő létesítmények (bal felső sarok),

védelmi berendezések/c csapatok (bal alsó), flották (jobb felső), illetve különleges küldetések (jobb alsó) ablakába. Ezt mondjuk az ellenfél bolygójánál is megtehetjük, de az azért nem árít figyelembe venni, hogy itt nem feltétlenül naprakész információkat látunk...

ÉPÍTMÉNYEK

Ákrácsak a többi stratégiai játékban, ahol valamit építeni kell, itt is minden akörül forog, hogy miből-mit-mennyit épít-



BELLION

AKÁCS, NAGYOBBAT KIVÁN

STAR WARS

sen az ember. Elsőzár is szükségünk van ugyebar nyersanyagra, amit a bányák termelnek ki a bolygókon. Bárminek az előállításához szükség van bizonyos mennyiségű finomított nyersanyagra, amit a finomítók állítanak elő, továbbá – a bányák és finomítók kivételével – egy bizonyos egyszerű fenntartási költségre. (Az utóbbi a bányá/finomító párosok eredménye, minden új páros 50 ponttal növeli). A fenntartási költség azonnal, a finomított nyersanyag viszont csak fokozatosan, az

valahova... A maradék két épülethez nem kell különösebb kommentár: a Training Facilitieset gyárthatók a harcoló csapatok és a különleges erők, míg a Shipyardnak az űrhajók. Szintén épületnek számít (vagyis helyet foglal a bolygón) a védelmi berendezések két típusa: a pajzsok (Gencore) és az ágyúk (LNR és KDY típusok). Az utóbbiakat nem igazán erőltettem, mert ugyan elméletileg a bolygót bombázó ellenséges gépek között kellett volna rendelget vágniuk, de ezt meglehetősen csekély sikerrel vé-

kozhatnak a játékban, ráadásul ezeket sikerült a lehető legjobban integrálni a történetbe, mert használatuk kulcsfontosságú lesz a győzelemhez. A karaktereink különböző tulajdonságait és képességeit ugyanis különböző küldetésekben kamatoztathatjuk.

Kezdetben mindkét oldal hat főbb karakterrel indul (köztiük a két kulcsfigurával), de ezekkel a későbbiekben újakat is toborozhatunk, a kézikönyv állítása szerint akár harmincat is, akár ugyanazon a bolygón is (a Birodalmat irányítva például kézenfekvő a császárt folyamatosan ennek a

küldetést is: amíg egy kisebb értékű karakter (vagy egy speciális erő) nagy csatadrattalva magára vonja a figyelmet, addig az értékesebb figura sokkal nagyobb eséllyel hajthatja végre a feladatot.

Ha a karakter speciális tulajdonságokkal bír, bizonyos kutatási feladatokra vezényelhetjük őket egy olyan bolygóra, amelyen van olyan épület, amelyben kísér-



Ugyan kissé drasztikus, de mindenképpen hatékony módszer a lázadók megfékezésére



The Death Star has destroyed the Alliance system Corolla

építés előrehaladtának függvényében vonódik la a készletből. Szerencsére a "közös nagy kalán"-elv működteti, vagyis nem a gyártó bolygón kell megpenni a feltételeknek, hanem az összesen (ez ugyan kicsit illogikus, mindenesetre a játék szempontjából szerencsés). A teljes meglévő készletet a felső sorban látjuk (az elsőből nyilván a minél alacsonyabb érték a kellemes, vagyis azonnal finomításra kerül a nyersanyag).

Ahhoz hogy egy épületet felhúzzunk, természetesen szükség van egy egy gyárra. Mivel a bolygókön rendelkezésre álló hely véges, a gyárnak nem feltétlenül kell ugyanazon a bolygón lennie: akárcsak a flottánál és a csapatoknál, itt is megadhatjuk a célpontját a gyártásnak – mikor a cucc elkészült, szépen átlövik a hipertérre keresztül az adott helyre. (Ha ez ilyen egyszerű, akkor ennek öröme az is lehet, hogy a bolygókba, hogy egy már meglévő épületet is át lehessen passzolni

gezték. Annál jobban kedvelem viszont a pajzsokat, megvan ugyanis az a bájos tulajdonságuk, hogy amíg kettő izemel beáll, addig a bolygó ellen nem is lehet felszíni támadást indítani – ergo elfoglalni sem. (Mindenképpen megvédeni kívánt bolygókra – köztiük a bázisra – mindenképpen javasolt vagy három darab, hogy ha esetleg egy rüt ellenséges szabotázs következében elflústólne az egyik, akkor se maradjon védtelenül a bolygó.)

Az épületek száma az adott bolygón természetesen meghatározza a munka sebességét is, továbbá a – bányák és a finomítók kivételével – minden épületnek van továbbfejlesztési változata is, amit a játék során fejleszthetünk ki.

KARAKTEREK

Egyéni ízt kölcsönözi a játéknak, hogy a Star Wars-rajongók a filmekből és könyvekből megismert legfőbb figurával talál-

tevékenységnek szentelni a Coruscant-on). Karaktereink négy fő tulajdonsággal rendelkeznek: diplomácia, kémkedés, egyéni harc és parancsnoki képességek. Ha a figura adott skillje magas, akkor nyilván annál nagyobb eséllyel a küldetés sikerére. A diplomáciához és a kémkedéshez gondolom nem szükséges kommentár, az egyéni harcot elsősorban magányos küldetésekben (szabotázs, egy másik karakter elfogása/megfézése/megmentése), a vezéri képességekkel pedig a felkeléses zűrzás/ellenmozgás, továbbá új karakterek toborzások használatához igazán jól. Ettől függetlenül szükség esetén küldetést gyenge képességu karaktert is egy adott misszióra, annál is inkább, mert a sikeres küldetés során az adott skillje fejlődik.

Mivel ezek a küldetések leggyakrabban ellenséges területen zajlanak, annak függvényében, hogy a bolygón hány ellenséges csapat illetve figura tartózkodik, a karaktereinkkel némi kellemtelenség is történhetnek. Például meghalniak. (Az baj, az még egyelőre ítt is. Irrezizbilis folyamatt.) Vagy megsebesül. (Az is baj, mert ha sikerült megélni, ilyeneken felgyógyulásig nem használható semmire. Klasszikus példa rá, amikor Luke találkozik valahol a kedves papával...) Esztendő elfogják. (Ilyen esetben indíthatunk mentőpedigóciót a segítségére.) Ilyen kellemtelenséget megelőzendő, csinálhatunk egy hasonló "fal"

letezhet (Ship Design képességgel rendelkező például egy Shipyardhoz), és ilyenkor új típusokat fedezhet fel. Ha már speciális képességeknél tartunk, természetesen nem maradhatott ki a játékból az Erő használata sem: ez kezdetben csak három karakter (Luke, Vader és a császár) sajátja, az első két mester, míg Luke gyakoronk. Luke és Vader a játék folyamán toborozt új karakterekkel egy hajón (vagy bolygón) tartózkodva felülvehet a karakterben az Erő jelenléte, és egy közös küldetésben, gyorsalpaló jedi-tréningen fejlesztheti a skilljeit.

A figuráinkat nem csak hőbort missziókkal szárazoztathatjuk, hanem – ha státuszuk engedélyezi – különféle parancsnoki rangokba is tehetjük. Admirálisként egy flottához rendelve javul a gyorsasága és a mozgékonyasága a hajóinknak; generálisként növeli a csapatok hatékonyságát felszíni támadások/védelemben; parancsnokként pedig/útközben teszi a flottához vagy a bolygóhoz rendelt vadászokat.

CSAPATOK ÉS ŰRHAJÓK

Harcoló csapatokból mindkét oldal 6-6 típusussal rendelkezik, ebből kezdetben 2 áll rendelkezésre, a többit nemet közben lehet kifejleszteni. A Lázadók legjobb csapatai a wükik, a Birodalomé a Wardroidok. Nagy tö-

megí gyártásukat nem is igazán harci értékű, hanem elsősorban az indokolja, hogy egyrészt a bolygónkra nem azt helyőrséget teleltenet a szabotázst megállítására, másrészt ha nem kizárólag a hosszadalmas diplomáciai megoldásokra óhajtnak hagyatkozni, akkor egy bolygót csak úgy vehetünk birtokba, ha letesszük rá egy csapatot. Csapatokat állomásoztathatunk a bolygókra, illetve hozzárendelhetünk egy flottához, már mennyiben van benne olyan hajó, ami rendelkezik csapatzállítási kapacitással.

A csapatok különleges részét képezik a speciális kommandók, amelyek támadásra vagy védekezésre ugyan alkalmatlanok, viszont el lehet vezetíteni velük egy-egy speciális küldetést, amit egyébként csak valamely karakterünk hajthatna végre (a bolygók is a karakterek társaságában is találjuk őket). A Longprobe Y-Wing illetve az Imperial Droid pilótáit felderíthet egy lakatlan rendszert, míg az Infiltrators vagy a Noghri Halálkommandók kiválóan alkalmasak egy karakter elfogására, megölésére vagy éppen kiszabadítására. Efényük, hogy gyorsan és olcsón legyárthatók, továbbá jól használhatók "fal" küldetésekor. Mivel a győzelem a házasságokhoz hasonlóan az égen kötődnek, a játék megnyerésében kulcsszerepe lesz az űrhajóknak. Minden akőrül forog, hogy minél többet, erősebbet és főleg minél gyorsabban tudjunk legyártani, hogy flottáink rendezve őket uralkodj dicső birodalmunkat és irtsuk a gáz ellent. Mivel a játék folyamán mindkét

is láthatunk: nincs többé hercehurca bombázókkal meg felszíni támadásokkal – durr és szava' bolygó! A bolygók felárlatásán azonban nem túl sürin alkalmazzuk (maximálisan a lázadók báziisa ellen), mert ez a drasztikus eljárás az összes bolygónkon legalább 15-20%-kal csökkenteti a lojalitást. A Halálcsillagnak gyenge pontja, hogy védtelen az együléses vadászok ellen, tehát vadászgépeket kell állomásoztatni rajta, amelyet ilyen támadás ellen megvédik. (Élég nagy marhaság, hogy ha

Hah! A gonosz lázadó vadászgépek nem átalatolok rohamra indulni a Halálcsillag ellen (nem baj, mentettem)



egy flottával mozgatjuk, akkor csatában ezek a vadászgépek a flotta többi részével kezdenek az ellenség ellen, miközben a csatában részt sem vevő Halálcsillagot annak vadászai kedvükre kipukkanthatják...) A vadászok kivételével az újonnan épített nagyobb hajók egy-egy önálló flottaként kezdenek megépülni, de természetesen ezeket kedvükre összevonhatjuk, majd később újra feloszthatjuk. Egy-egy erősebb

visszavonhatjuk a flottát a legközelebbi barátságos bolygóhoz. Az űrközvet eredményt kiszámolhatjuk a géppel is (bár ez nem javasolt, mert egészen sajátos eredményeket hoz – természetesen nem a mi javunkra), vagy saját közbe vehetjük a csata irányítását. Ebben a vadásznak és a nagyobb hajóknak egyenként megadhatjuk a célpontot, támadási manővert, navigációs pontok kijelölésével minőnböző alakzatokra rendezhetjük őket – és ha a szűkség úgy hozza, még mindig elpuolcathatunk. A csata irányítása ugyan kissé költséges mulatság, de még a legkisebb csetepatét is érdemes közvetlenül irányítani, mert homlokegyenest más végeredmény érhető el. A flottához az ellenséges bolygókra lépve, blokádd állt vanja azt: ilyenkor például nem tud elpucolni a lázadók fűhadiszállása és az itt termelt nyersanyag sem adódik a közösbbe, továbbá a menekülő karakterek is nagy valószínűséggel fogságba esnek. Felszíni támadást csak harcoló csapatokkal indíthatunk, azt is csak

a Dagobah bolygóra Yodához jedi tudásért csizoglatunk (a csillagbörténre nincs ilyen nevű bolygó), vagy Han Solot elkaják a fejadászok, mélyhűtve postázzák Jabba-hoz, mire az összes karakter Leitőit Luke-ig elvonulni őt megmenteni – ez tényleg tök poén, viszont úgy kicsit nehéz Luke-ot elfogni, ha egyáltalán nincs a játék galaxisában... Nagyon nagyot dobott volna a játékot, ha az úrcsata kivételével valami X-Wing-szerű látványt lehet volna meg t. játékot – ezzel szemben inkább a C-64-es nosztalgiahullámot lovagolták meg vele. Egyébként ha az űrcsattal lehet közvetlenül irányítani, akkor az nyugodtan belefert volna ez a felszínen is. Kicsit el lett szúrva a sebesség is: a Very Slow fokozat túl lassú, viszont az I és szeretném olvasni a jelentéseket, akkor a Slow már túl gyors. Na jó, nem sorolom tovább a sirálmait, mert ha valakinek sikerül megbárátkozni a játék fogyatékságaival, akkor az legalább biztos, hogy szép hosszú játékmenetre számíthat! Ha ugyanis valamelyik félnek nem sikerül rögtön kezdsőn nagyon elhárítania, akkor idővel ugyanúgy válik a játék, mint egy néhszűlyű boxmexx a 15. menetben: hatalmas adok-kapok harc, és nem világos, hogy a végén ki fognak kiütni. Hab a tortán, hogy a program minden játékánál teljesen új nyitó kondíciókat generál minden egyes bolygónál, a fantasztikusul jó alfesztő zenéről és a keveske, de

Nem tartom különösebben jó ötletnek, hogy a lázadók kezébe kerüljenek pont a tőkérképek a Birodalomnak



oldal 19 különböző típust fejleszthet ki, továbbá a számítógép jó szokása, hogy az általa gyártott nagyobb hajókat hangzatos neveknek keresztel, inkább most nem honcolgatnám őket részletesen, a Cinkelt Lapokban esetleg egy táblázatban sort kerítünk rájuk. Illetve egyet azért boncolgatunk, nevezetesen a Halálcsillagot. Ezt természetesen csak a Birodalom gyárthatja, bár akkora a fenntartási költsége és a gyártási ideje, hogy a játék első részében nem igazán lesz szerencsénk (?) hozzá. Később viszont ugyanazokat a mósádo dolgozat lehet vele csinálni, mint amit a Híben

flotta vagy rendszer megtámadásához célszerű az erőket ősszoptosztani, vagyis olyan flottákat összehozni, amelyek egyaránt rendelkeznek csapat- és vadász szállító kapacitással (tűbbiakkal ugyanis önállóan nem lehet támadásra küldeni), valamint combosabb cirkálókkal vagy csillagrombókkal. Ha a flottánkat olyan bolygóhoz irányítjuk, ahol egy ellenséges flotta tartózkodik (vagy vadászvédelme van), akkor a hiperugrás után azonnal csatlakozódik. Mivel a csata előtt szemügyre vehetjük a szembenálló erőket, túlerőre útközbe azonnal

akkor, ha nincs két pajzsgenerátor a bolygón (ha van, akkor előbb egy szabotázsakcióval cseleltünk meg a bolygón kiiktatni az egyiket). Lehet próbálkozni ugyan felszíni bombázással akár sorozatban is, de valamelyes eredményt ez csak akkor hoz, ha a Halálcsillag is részt vesz benne. A felszíni támadás végeredményét – a maga szokásos kis módjában – a gép számolja ki, szóval pukkadjon meg...

SUMMA SUMMARUS

Hm. Meg még egyszer hm. Kicsit gondban vagyok az értékeléssel, mert míg a játék összességében tetszik (idővel megszoktam...), részleteiben azért bőven akadnak hiányosságok. Kezdi mondjuk a grafikai kivitelezéssel, amin abszolút nem látszik meg, hogy ez egy 1998-ban készült játék. Edzettebb 576-olvasók tudják, hogy a játék eredetileg Supremacy munkácimem készült, az idősebbek pedig azt is tudják, hogy valamikor '90 táján volt egy hasonló témájú játék Amiga 500-ra – na most a kettő között nem igazán látszik az az eltelt nyolc év... De mindegy, egy stratégiai játéknál ez nem is olyan nagyon fontos. A kezelőfelület viszont már igen, amit jelen esetben a sok job meg bal clickkel sikerült a lehető legkörnyéményesebben megadni. A játék tetszett, ahogy a különféle karaktereket és küldetéseket beépítették a játékba – az már kevésbé, hogy ezek néha olyan dolgokat csinálnak, ami utal ugyan a film történetére, viszont sok köze nincs a játék történetéhez. Példának okáért Luke néha fogja magát, hogy elmenjen

Az úrcsata "látvány" régmúlt fűtalásgómat és a ZX Spectrumot időzött fel bennem



annál jobb minőségű videóról már nem is beszélve. Szóval summa summárum: Star Wars-vagy Masters of Orion-megmaradtaknak kötelező darab – a többieknek pedig izlése válogatja.

Co/Vboj

rebellion

Virgin/Lucasarts
http://www.lucasarts.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBŐR

Minimális: 380, 10MB RAM, 3-CD, 50-Ampatbitűs hangkártya, Win95
Ajánlott: 386, 32MB RAM

A barátságosan kezelhetőrelett egy baromi nehéz játékot rejt

81%

1995-ben az Empire adta ki A Picture Perfect Golfot. Akkoriban a 2 CD-s terjedelmű és a fényképek alapján készített program még ritkaságnak számított. Most az Empire ismét egy golfbal állt elő 4 CD-n. Remélték hogy valami hasonlóan látványos megoldással próbálkoznak, de sajnos csalódnom kellett. A játék itt sem szorosan a játékos pozíciójától függ képek előtt zajlik, csak éppen fotók helyett renderelt képekkel.

ram, nem kell mindig órákat várniuk mire behoz egy új "képet". A gépigény tehát elég kicsi, nincs szükség hozzá különösebb erőmű (mondjuk nem árt hozzá néhány száz megabyte szabad hely...). A grafika minőségét oldalakon át lehetne kritizálni, így

lehet, hogy csak én vagyok ilyen békán, mindenesetre csak annak tudom ajánlani a játékot, aki már gond nélkül tudja kezelni.

ÍRÉLET

A programban két pályán tudjuk bizonyítani tudásunkat, a St. Mellionon és a Hilton Head Nationalon (mind a kető 2 CD-s terjedelmű). Ezenkívül van még egy gyakorlópálya is, amelynek

A Golf-áramlat újabb tagja

KÁR A GÓZÉRT

A grafika tehát valamivel jobb lett, mint egy átlagos golf-programé, de a lehetőségekhez képest elég sílány. Csak egy-két apróságon (mint például a fű textúrája) lehet látni a

csak a legdurvábbakat említeném meg. Először is nem minden tereptárgyra azonos irányból süt a nap, márpedig ehhez hasonlólt csak a Csillagok háborúja egyik jelenetében láttam utóljára. Aztán az árnyékok is elég érdekesen vannak megoldva, mert igaz hogy a nagyobb facsoportok alatt van árnyék, de akkor már illett volna a kisebb bokrok alá is rakni. Néhol a távoli tereptárgyak teljesen elhomályosodnak. Talán még a víz nézét ki valahogy, de az őszkép nem volt valami meggyőző. Nem értem egyébként, miért nem lehetett inkább egy fényképezőgépre bízni a dolgot (mint az előbb említett PPG-ban), mert nagyságrendekkel szebb lehetett volna a program.

AZ IRÁNYÍTÁS

A program második nagy szépsége az irányítás. Ha szörzösvű lennék, azt mondanám, hogy használhatatlan, de én ezt nem teszem. Biztos vannak, akik még ezzel is képesek 20 ütéstől végiginni egy pályát. A legnagyobb probléma az, hogy nem lehet más irányításmódot választani, tehát a kedves játé-

kos kénytelen lesz ezt használni. A lényeg az, hogy egy vízszintes vonalon ábrázolt pontot kell először jobbra húzni. Ezzel határozzuk meg a lövés erősségét. Ha ezzel megvagyunk, kb. ugyanezzel a "sebesség" egyenletünk húzzuk vissza azt, és ha minden jól ment, nem ütőtünk mellé (az egész alatt végig nyomva kell tartani az egér egyik gombját, és az ütést megszakítani annak felengedésével lehet). Az oldal irányú eltérést az határozza meg, hogy előzben mennyire toltuk az egeret fel vagy le. Sajnos ez nem csak leírva hangzik ilyen "egyszerűnek". Először is állandóan, amikor teljesen egyenletesen visszahúztam az egeret, a már említett pont össze-vissza akadozott, míg végül az ütő szépen elzúgott a labda mellett. Aztán furcsa módon éppen hogy "meglököm" a labdát (tudván hogy a lyuk ott van az orrom előtt), mire az vagy tíz métert gurul... Persze

négy távoli és négy közeli pontjáról próbálkozhatunk, és egy öreg rókatól még leckéket is vehetünk. A Quick Playre gyorsan végigzavarhatjuk a labdát a pályákon. A Play Golfnál pedig a kiválasztott helyszíneken játszhatunk egyedül vagy más játékosokkal, valamint Linked Playnél hálózati játékra is van lehetőség. A hangokról gyakorlatilag nem tudok sokat nyilatkozni, az a kevés, amit hallottam, nem nyugdított le. A grafikájától szerintem senki nem fog hasraesni, szíriemten kis odafigyeléssel nagyon szép lehetett volna (gyakorlatilag bármilyen



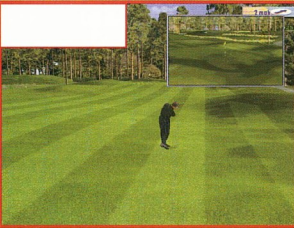
A lyuk már látótávolságban – de hol a labda?!



A környezet mindenestre hangulatos



különbséget. Mivel a kamera nem lehet mindig közvetlenül a játékos mögött, néha elég távolról kell szemlénünk az eseményeket. Ezen úgy próbálták segíteni, hogy mindenhol lehet három különböző nézet közül választani, de ezek közül jó ha egy használható. Egyedül pozitívum, hogy a kamera között gyorsan váltogat a prog-



effektet belerakhattak volna (a gépigényen nem változtatunk), gondolok itt egy kis ködre, naplementére, stb.). Sajnos azt kell hogy mondjam, hogy az újítások egyben a program legnagyobb hibáit is tartalmazták. Ezek után csak erős idegzetű és türelmes egyéneknek tudom ajánlani a Golf Pro-t, de azért ne adjuk fel a reményt, hátha mások képesek megbirkózni vele.

Gulyás P.

the golf pro

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

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

Minimum: PIII, 16MB RAM, 2xCD, Win95
Ajánlott: PIII, 32MB RAM,
Win95-kompatibilis hangkártya

Annymra játszhatóan,
hogy az már szép...

68%

Nem tudom, ki hogy van vele, de én mindenesetre komolám a Queen együttest. (Vagy legalábbis szívesebben hallgatom, mint mondjuk a Prodigyt.) Zseniálisak voltak abban a tekintetben, hogy mindenkinek el-

Annak a fickónak ott a dobogón valami baja lehet velem



adható zenét csináltak, gasztronómiai példával élve (mert bár ugyan nem tartozik szorosan ezen ismertetői közé, de momentán éhes vagyok) egytájt "rockogatót kukoricaként" szolgálták, amit egyaránt fogyaszt-hattak vegetáriánusok és a pacalpörkőit hívelei. Voltak kemények (We will rock you), voltak romantikusok (The best days of our lives), voltak nyálasak (Crazy little thing called love), voltak dilisek (Bohemian rhapsody) – egyszóval mindig és mindent elkövettek, hogy semmilyen skatulyába ne lehessen bedugni őket. Arra viszont senki sem gondolt, hogy a három megmaradt tag kiadója, a Queen Productions Ltd elkészített egy olyan számítógépes játékot, amelyet teljes mértékben az együttes számai illetve videói inspiráltak. Pedig ez történt, amitől meglepődtem. A kerettörténetől nemkülönben, ami vetekszik egy átlagos kábítószerfogyasztó normál jóvőképével.

SZÉP ÚJ VILÁG...

2150-ben járunk. A Dallas ugyan még nem ért véget, de ha így vesszük, a civilizáció elérte fejlődésének tetőfokát, ugyanis a gondolat annyira kihált az emberekből, hogy talán még a Szerecskerékbe sem akarnak játékosnak vagy nézőnek jelentkezni. Egy-másba mosódik a valós és a virtuális világ, és mindent egy hatalmas hálózat irányít, melynek közepében ott trónol a hálózat ura, egy önmagát folyamatosan reprodukáló biomechanizmus – a Szem. A Szem tehát maga az

állam. Az állam kedvenc szórakozása pedig az, hogy folyamatos agyműs-sal kedveskedik alattvalóinak – hiszen ez hatalmának alapja. (Természetesen ez a játékban levő államra vonatkozik – jelen korunkban el sem tudnék ilyesmit képzelni...) A Szem hatalmára tehát potenciális veszélyt jelent minden, ami csak egy cseppet is kreatív, vagy valamilyen ötletet támaszthat valakiben. Márpedig Szem apó (Uncle Sam) a bionet-wor-kön

kőrálva egy olyan ősi entitás maradványainak meglétére figyel fel, ami romba döntheti frankó kis birodalmát – ez pedig nem más, mint a Zene. Mivel elpusztítani nem tudja, archiváljukba zárja, és megalkot egy kedves kis lényt az örzésére, aki a keresztységben a hájos Két Lábon Járó Halál (Death on Two Legs – utalás egy '77-es Queen-nótára) nevet kapja. Telik-múlik az idő, és a Szem birodalma még mindig nem dől össze. A valós és a virtuális világot most speciális human ügynökökön keresztül ellenőrzik, akiknek az a feladata, hogy felkutassanak és el-

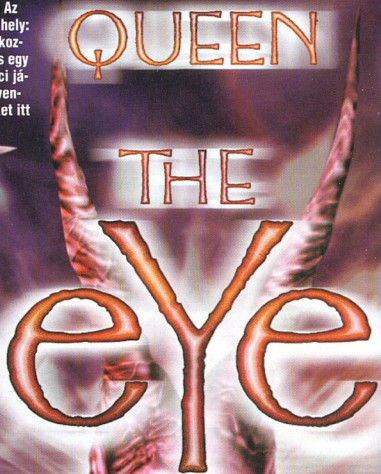
Freddie-nek, tiszta

pusztítsanak minden olyan elképzelést vagy neadjisten ötletet, ami az államra veszélyes lehet. Egy ilyen ügynök Dubroc is, aki mindaddig hűen szolgálja gazdáját, amíg egy szép napon rutin ellenőrző körútra alkalmával rá nem bukkan egy lezárt zenei archívumra, ahol szembesül a Szem birodalmának kegyetlen voltával. Rögön fiú-lon is csipkél, és ilyen tudás birtokában csak természetes, hogy az ítélete eskis egy felele: halál. Ráadásul az Arénában.

SZÉP ÚJ JÁTÉK

Na, ezzel és az Innuendo bevezető taktusaival meg is kezdődik a játék. Dubroc koma aláhull az Arénába, mi pedig átvethetjük felette az irányítást. (Mint később kiderül, ez a megállapítás nyhe túlzás, de egyelőre ne vigjunk a dolgok elnye.) Az Aréna roppant vidám hely: a Szem a jónép szórakoztatására találta ki, és egy mőkás titűzőses harci játék keretében a frekvenciákban halálraítéteket itt

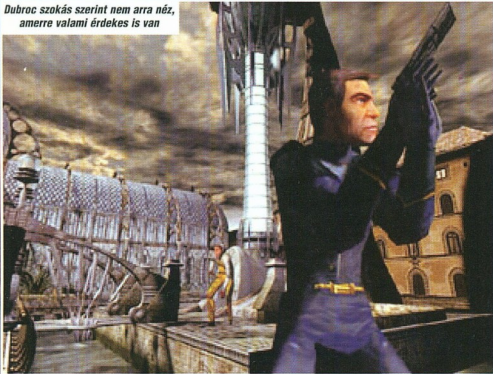
én első játékom például fél percig tartott: mire egyáltalán megtaláltam a kezelőbillentyűket, addigra fel is szecskéztek.) A későbbiekben persze mi is magunkhoz vehetünk néhány barátságos kegytárgyat (kés, pisztoly, számarúrkard, shotgun, páncélököl), melyekkel



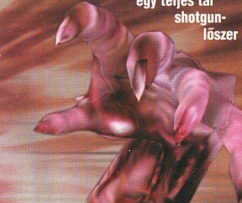
szabdallják fel. (A kézikönyv ezt a rómaiak amfitéatrumba-ihoz hasonlítja, bár déja vu érzésünk gyökereikhez nem kell kétezer évet visszamenünk az időben – elég lesz Schwarzenegger Running Manjéhez is.) Az első feladat eme ránk nézve igen kinos procedúra elkerülése, ami igen érdekes mulatság lesz, tekintve hogy az Aréna tele van különböző ütő-, szűrő-, vágó- és löfegyvernek látszó fegyverrel felszerelt Bördistákkal, akik égnék a vágától, hogy kis uccukat mielőbb izembe is helyezték rajtuk. Kettőhöz rögön azután szerencsénk is lesz, mihely lepotyogtunk az Arénába. Mivel kezdetben csak pusztá kézzel harcolhatunk, eleinte a fűlcs nevű módszer alkalmazásával inkább kerüljük a velük való konfliktusokat. (Az

már bizonyos esélyeink is lehetnek a Bördistákkal szemben, de ilyenkor sem igazán érdemes foglalkozni velük, mert a harc csak fogyasztja az energiánkat, amelyet nagyobb dolgokra kell tartogatunk. Az Arénában ugyanis hat különleges képesekkel bíró főellenség, úgynevezett Vigyázó feni ránk fogát és egyéb fennilvőit. (Már mint a Running Man...) Angel például a Radio Ga Ga videóklipjében szereplő lányok reinkarnációja, azaz az apró szillettűi rendellenességgel, hogy kőrűreszeket visel a kezél helyén. Az alkalmasint sérhetetlen szellemharcosa atalukó és néha megkettőző Ninja zene szerintem már önmagáért be-

Dubroc szokás szerint nem arra néz, amerre valami érdekes is van.



szél, miként az Insectoid is, ami egy két lábán járó imádkozó sáska, erőteljes PH-értékű lehellettel és csápjai helyén kaszkakkal. A Skeletal egy roppant dühös csontváz, amelyet csak egy teljes tár shotgun-lőszer



képes megnyugtatni, a Cyborg pedig egy Mechwarriorból szalasztott fémtorony, karjai helyén rakétavetőkkkel és olyan páncélzattal, amelyen csak egy páncélkőül üthet lyukat. Az utolsó főellenség Blade, vagyis Szablya úr, de vele már csak a pálya végén fogunk találkozni, miután aktiváltuk a Tűskét. Ehhez egy kulcsot, valamint

hat magnezt kell összegyűjtenünk a lecsapkodott Vinyagók környékén. Az első ánoftutás végeztével kicsit változik a eslekmény, mert – mindamellet, hogy különféle brutális kegytárgyak használatával 'továbbra is rendszeresen le kell csapodnunk a ránk rontó negatív elemeket – a következő pályától lányegesen felerosodik a kalandszál: egy csomó új karakter jelenik meg, akik különféle megbízatásokkal halmoznak el bennünket, segítik avagy gátolják küldetésünket, illetve teljesen fiktív szereplők. Külön kedvesség, hogy ténykedésünk függvényében a barátságos karakterek néha ellenségessé válhatnak és viszont. A következő négy pályán a hátterünknek továbbra is kitűnően fognak szórakozni, mert a Works, a Theatre és az Innuendo Domain helyszínei és karakterei is kivétel nélkül az együttes videót és dalszövegeit idézik. A Final Domainben pedig végül szembekerülünk a Két Lábon Járó Halállal és a Szemmel, hogy végleg megszabadítsuk tőlük a világot...



Ugyan a lángszóró úgy fest, mintha masinából lenne, mindenesetre üzemel.

it áll, Hammer to Fall, Bohemian Rhapsody, Who wants to live forever, A kind of Magic, Love of my life, Headlong – és még sorolhatnám a végtelenségig. A háttérünknek tehát roppant invenciózus, ambiciózus, és még tudok ilyen szavakat (például glüköz) – ámdé...

A sok látás-futásnak előlábú bukás lesz a vége



játekmenettel.

CoVboy

ettel...

A Két Lábon Járó Halál vidáman siet idővelésünkre



SZÉP ÚJ TELITALÁTOT?

Kategóriáját tekintve igen eklektikus darab a Queen The Eye, mert a szerzők egyszerre próbálták meg kalandjátékot, szerepjátékot és egy 3D akciójátékot csinálni. Ez az előzetes hírek alapján akár egy új Blade Runnert vagy Resident Evil-t is sejtethetett. A design valóban minden elismerést megérdemel: a készítők majd másfél évet töltöttek a játék igen egyéni stílusú hátterének és átvezető videóinak rendezésével, amelyeknek már mennyisége is tiszteletreméltó. Ráadásul az 5 CD majd három órányi, Brian May kis híré archívumából származó, ügyesen összeválogatott MIDI-zenét tartalmaz, amelyek között felcsendül gyakorlatilag a Queen pályafutásának összes ismert (és kevésbé ismert) darabja, olyanok, mint például az I want

egyres helyszíneknél sűrűn változik, ami ugyan látványos lehetne, de egyrészt állandóan az előzőhöz képest szöges elentében álló perspektívát ad, másrészt meg igen komoly gondok vannak a szerzők térítésával – szóval játék közben rendszerint kénytelen voltam azon morfondörölni, hogy most hol is vagyok egyáltalán... A legtöbb perspektívának ráadásul van egy olyan része, amikor Dubroc egy 10-20 pixel méretű kis maszattá redukálódik – hát igen-igen szörke, ha pont ilyen helyen kell harcolni vele, ugyanis így kukkot nem látnak a küzdelemből. Még jobb az, ha egy olyan pozícióban alakul ki veredés, amelyben épp kamerát váltana a játék: ilyenkor minden egyes mozulatlán állandóan újrátölti a helyszíneket (és vele a teljesen eltérő perspektívát) a masina. El nem tudom képzelni, hogy miért nem lehetett a harcokhoz egyetlen, de használható perspektívát kreálni?! ELEG sajátságosan alakult Dubroc energiájának optimalizálása az Arénában is: ilyen kezelés mellett csak arra tudnám ítélni aki ezt kitalálta, hogy jótsszon vele ő – én meg addig énekel nekí valami ide passzoló Queen-német (például a The your mother down't). Az elmondottakból következően a játékot csak fanatikus Queen-rajongóknak, vagy a nagyon-nagyon türelmes játékosoknak merem ajánlani. (Esetleg orvosi célokra, alacsony vérnyomás ellen.) Továbbá minden rendtől és rangú játéktejesztőnek: legyen az ültetett példaként, hogy hogyan lehet egy ígéretes koncepciót végérvényesen tönkretenni az elfuserált

SZÉP ÚJ TÉVEDÉSI!

... az előtérben zajló események egy pár másodperc után gyorsan lelohasztják a kezdeti lelkesedést. Az még hagyján, hogy egy '98-as 3D-játék abszolút semmilyen gyorsítókártyát nem támogat – sebal az otthoni gépemben így sincs (legalábbis most még – de számított rá, hogy az 576-barátok közakadozásából hamarosan javulhat eme tarthatatlan helyzet...). Az viszont már nem hagyján, hogy a karakterek pár fázisból álló animációja már erős kívánálivalókat hagy maga után. Az Alone in the Dark-sorozat idező irányítás kritikán aluli: a kevés mozgáskombinációval és a 45 fokos fordulási lehetőséggel talán még beérné a játékos, de Dubroc olyan lassan reagál a billentyűkre, hogy ennyi idő alatt Vári Zoli akár 3-4 cikkéhez is összeválogatja a képeket (ez pedig nem egy különösebben sebes tevékenység nála). Ami aztán végleg játszhatatlanná teszi a játékot, az a kamerakezelés. A külső nézet

queen the eye

Electronic Arts Destination Design
http://www.queen-tp.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATYOSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD,
SB-kompatibilis hangkártya, DOS6.0 Win95
Ajánlott: P133, 32MB RAM

Radio Ga Ga

61%

Egy pár évvel ezelőtt, a CD-ROM-ok egyre nagyobb térhódításának kezdetén az ember azt hitte volna, hogy végre egyszer és mindenkorra búcsút mondhat az "Insert Disk 17" típusú rendszerüzemeltetőknek, mert a játékefejlesztők végre megtalálták azt az ideális adat-hordozót, amelynek segítségével tökéletes mértékben ki tudnak bontakozni (mert amelyik nem fér el 650MB-on, az inkább menjen piramisokat építeni). Ez az állapot nem tartott túl sokáig, mert okos emberek hamarosan kitalálták azt is, hogy ennyi helyen már akár komplett filmek is elférnek, és egy ideig igen diva-

kívétel a kalandjátékok egy bizonyos típusa, nevezetesen az, amelyben számítógéppel gyártott háttéreren blue box-technikával körbenyízált, valódi szereplők máskálnak ide-oda. Ez szül még mostanság is 8 CD-n megjelölő behemótokat (ld. Phantasmagoria), de ezeknél már hál' Istennek elsősorban a cselekmény dominál. Ebbe a vonulathoz tartozik a Take 2 Black Dahlia című játéka is.

A történet 1941 őszen játszódik az Egyesült Államokban. Az USA arra készül, hogy belépjen a II. vi-

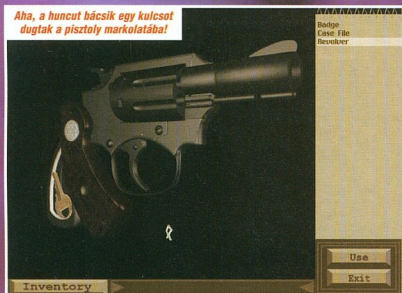
véleményekkel inkább a véres helyi események foglalkoztatják. A városban pusztít a "Torzós Gyilkos" nevű sorozatgyilkos, akinek kedvenc szórakozása, hogy áldozatait nemcsak szimpilán löli, hanem szép akkurátusan fel is darabolja, és egyfajta anatómiai feladványként a részeket hol itt, hol ott helyezi el.

A kelő hangulatot kiválóan megteremtő intróban végignézhjük, hogy a rémülten menekülő kisgyermek lesz immáron a hetedik áldozata – megtalálójá. (De bunkó vagyok, már megint előre lelövöm a poént!) Vannak

(A történet egyébként valós eseményeken alapul: a clevelandi sorozatgyilkos valóban létezett, és összesen húsz áldozata került elő, míg az USA hadbárlését közvetlenül megelőzően



Ilyen téstarcával hogy lehet nyomozni valakit? Egyébként is hol van az cigaretta a szája sarkából?



Aha, a huncut bácsik egy kulcsot dugtak a pisztoly markolatába!

tosak is voltak a full motion videóknál támogatott játékok. Ez a tendencia addig még túrhét is volt, amíg az FMV-k megmaradtak intro- vagy átvezető videó szinten, de az már kissé idegesítő volt, amikor teljesen "interaktív mozi" próbálták gyártani. (Ettől példa erre a William Gibson regényéből készült borzalmos Johnny Mnemonic, amely teljes egészében Quicktime-formátumú film volt, és a játékos feladata arra korlátozódott, hogy meredten bámuljon a monitorra, illetve alkalmassint kattintson egyet az egérről.) Szerencsére az ilyen próbálkozások mára már elfuttek a sülylesztőben – és merem remélni, hogy soha többé nem is ássák elő őket onnan –, és a videók megmaradtak abban a szerepben, amire valók. Ez alól

egy hírszerző szervezet, amelynek az a feladata, hogy felkutatssa és szemmel tartsa az Államok területén azokat a személyeket, amelyek veszélyeztethetik az ország nemzetbiztonsági érdekeit – azaz a német származású amerikaiakat, mint potenciálisan náci kémeket. A történetben a COI clevelandi irodája újdonsült ügynőként, Jim Pearsonnak a szerepét fogjuk alakítani.

Cleveland egyelőre annyit tud a náciokról, hogy valahol odaát vannak a Nagy Vizen től – a köz-

légvárosba. (Vagy ha az ország még nem is, az elnökök már mindenképpen.) Mivel retteg a franciák által kigagyalt "Ötödik Hadoszlop"-legendától, Roosevelt elnök "Információ-koordinációs Iroda" (COI) néven létrehoz

tehat náci és sorozatgyilkosok, ami már bemegelőgítésnek elég lenne, de a szerzők azért tovább fokozták a hangulatot: a történetet még nyakonöntötték egy kis miszticizmussal is. Feltűnik egy titokzatos társaság, melynek ideológiája a pogány germán és a korai középkori német hagyományokat idézi, és mellel az sem kizárt, hogy valami közülük van úgy a náci Németországhoz, mint a darabolós gyilkoshoz is...

A nyomás során a leglátogatottabb hely természetesen a sántés



Gyilkos

hirtelen be nem szüntette áldatlan tevékenységét; miként szintén létező személy volt a program névadójaként szereplő Fekete Dália is, akit 1947-ben találtak meg a szokásos módon feldarabolva. Akit egyébként bővebben érdekelnek a cselekmény alapjául szolgáló történeti tények, a játék site-ján egy rakás adatot találhat a Jenki sorozatgyilkosokról, a fekete mágiáról, a náci hatalmi elit miszticizmusáról és hasonló üde dolgokról.) A történet tehát ott kezdődik,

hogy Jim átveszi idegösszeomlásban gyengélkedő, Pensky nevére elődje szolgálatát. Kivitelezését tekintve a játék elég szokatlannal sikeredett, ugyanis a grafikus kalandjátékok és az FMV-filmek elég meglepő kombinációját alkották meg a szerzők. A jelenleg alkalmazott módszereknél némi fennakadást jelent a játék folytonosságában a mozgás közben lejátszott videó és a renderelt állókép váltása közötti "akadozás" – a Black Dahlia-ban ezt olyan ügyesen küszöbölték ki, hogy szinte észre sem vesszük az átmenetet, mert egy mozgó hátteret egyaránt megrendelve is. (Persze ahhoz, hogy ez jól is működjön, lehetőleg nem egy kétszeres CD-meghajtóval kell játszani a játékot.)

A játék 3D megvalósítása szintén nagyon jól sikerült, amelyben bárhol teljes szabadsággal forgathatjuk a látószöveget 360 fokban körbe. Illetve nemcsak körbe, hanem fel és le is – amely megállapítás rögtön egy jótanácsot is magába foglal... A kezelés a lehető legegyszerűbb: a bal gomb nyomva tartásával és az egérral tudjuk forgatni a fejünket, a nyílak irányába lehet átblágnani egy

adatrögzítési rendszert (note-szunkat); a "világterképet", vagyis azon helyszínek listáját, ahova épp mehetünk; valamint az igen szellemesen megoldott mentési opcióit (az utolsó nézeti képet egy bélyegalumba ragaszthatjuk be).

A játékkal kapcsolatban nem kezdok "hasznos tanácsok" (mindent vizsgálatok meg, mindenkiel beszéljessetek, amenyit csak tudok, stb.) osztogatásába, mert ezek egy kalandjátéknál magától értetődőek. A nyolc CD-nyi terjedelemben már magában hordozza a hosszas játékmenet ígérését, amiben nem is csatlakozik a játékos, ráadásul ez különféle logikai feladványok és puzzlek tarkított. Bár ez a tarkítás nem feltétlenül válik mindenki öröme, mert egy vérbeli kalandjátékos nem biztos, hogy örömmel tölti egy fél órát az egy óra összeállításával, hogy a rizzyára tört színes üvegablak darabjait... Ez egyébként a szerzőknek is eszébe juthatott, mert a tesztelőkre gondolva minden logikai részhez csatoltak cheatet is. A játékban ugyanis marha nehéz, de a cselekménye lényegileg teljesen lineáris. Sőt, egy kicsit már túlzottan is – annyira, hogy ha nem a megfelelő (illetve: a szerzők által elképzelt) időrendben csinálunk valamit, lemaradhatunk olyan információiról, amelyek a hiányában esetleg nem is tudunk továbbjutni. Példa: A játékban találni fogunk egy rúnákkal teleröltött ősi pergament, amit Strauss professzor lánya majd lefordít nekünk a műzeumban, bár neki még egyébfel is lesznek. Első szeleburdi nekifutásomra nem találtam meg egy zacsónyi rúnát (nem ezétem meg az irodám csillárjában), viszont miután Strauss kisasszony megmutatta apuci pajzsoz könyvét, már nem is kaptam meg a

fordítási opcióit nála (külön marhaság, hogy az iratot nem is lehetett használni nála). Némi problémák vannak a tárgyak mozgatásával is: az odáig rendben van, hogy a huncut szerzők alkalmasint más tárgyak alá dugtak dolgokat, hát ha nem találja meg a tisztelt játékos – az viszont már nincs rendben, hogy egy horítókat azért nem lehet megmozdítani, mert egy részét fedi egy másik horító sarka. Mindent összevetve kissé vegyes, bár túnyomóan pozitív érzelmek vannak a Black Dahlia-val kapcsolatban. A kivitelezés tényleg nagyon kellemes, frankó a stíluszerű zenei aláfestés (bár a hangminőséggel kapcsolatban azért vannak fenntartásaim), olyan apróságokról már nem is beszélve, hogy a rádió hűreibe nemcsak a csonkolós gyilkost mondják be, de a korhú eseményeket is. A probléma ott kezdődik, amikor a szerzők tolnak ki velem, és azért nem jutok tovább, mert nem a megfelelő sorrendben veszek (!) fel valamit, vagy az engine egyik apró bugja szívat. A legnagyobb probléma viszont az, hogy előzőleg még lesz löve mindenki, aki nem perferk angol, ugyan is a párbeszédet kizárólag hallás

Miss Strauss rendes lány...



...és tud rómlal, meg pajzsoz is!



Herr Finster viszont abszolút nem kedves, és még rúnáral sem tud (vagy megije?)



alapján lehet értelmezni, szöveges megjelenítés nem lehet kapcsolni. Márpedig még egy szünetelt clevelandinek is elég nehéz megérteni egy torz hangú telefonbeszélgetést, vagy egy olyan felháborodott gyáros, aki egy félméteres szivarral a szájában ordít. Ma mindegy, ezeket a baklívéseket leszámítva a Black Dahlia igazi csemege, bár meg lehetesen kemény dió lesz minden kalandozóknak – hogy meg ne fekküdj a nyomrakat, a Cinkelt Lapokban még pár ötlet erejéig visszatérünk rá. Bár méreteit tekintve lehet, hogy Dallas lesz belőle...

CoVhoy

Trágszál

másik helyszínre. Átlós nyílál változik a pointer, ha az adott helyen "interactolhatunk". Ez lehet beszélgetés egy személlyel, tárgy felvétele vagy "müködtetése", és – nem utolsósorban – megmozdítása (lenyomott egérgombbal). Az Esc billentyűre bejövö menüben találjuk többek között a nálunk levő tárgyak listáját (amiket nem árt az Inventoryban alaposabban is szemügyre venni); a mindenféle rendű és rangú nyomozó elmaradhatatlan felszerelését képező analóg,

Valami van a csillárban?



Estolag az asztal alatt is?



black dahlia

Take 2 Interactive
http://www.blackdahlia.com

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

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, Win95,
DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P120, 32MB RAM

Hangulatós nyomozósdi, egy-két
apró hibával megspékelve

83%

Sokat emlegetett tény, hogy a 3D-s gyorsítókrtyák elterjedése a hardvergyártó cégek pénzügyi egyenlegén túl a szimulátor programok számára is igen ádósos hatást gyakorolt. Az utóbbi időben valósággal elárasztották a piacot a különböző tankokkal, repülőgépekkel és egyéb, gyilkolásra alkalmas kutyákkal foglalkozó szimulátorok. S az áradat csak nem akar elapadni, mert CoVoyhó bátyó kincseket rejtő szatyrából egyre-másra bukkannak elő az ilyesféle anyagok, míg a stratégiai és kalandjátékokat ugyancsak hanyagolják a kiadóok. (Eme megállapítást vették át T.-J. szokásos kilitől tűzészal egyikének – CoVoyhó) Mindezek után már nem is lepett meg, hogy a Ripcord Games legújabb játéka, a Spec Ops is tarkára festett képi úriemberek világába kalauzol el minket, bár egy szempontból azért rendhagyó a játék: "kommandós-szimulátorhoz" az utóbbi időben nem volt túl sűrűn szerencsém... Persze rögtön fel is merülhet mindenkiben a kérdés: vajli' nem egy egyszerű Quake2-klónról van-e szó, amit a leleményes (amerikai) alkotók némi hazafias szószáll megolcsova próbálnak elpasszolni? Hát, néhány napl bős kommandózás után arra a következtetésre jutottam, hogy nem erről van szó: a játék a maga módján meglepően

ben felhárított, elvégre igen barátságosan célból indultam a testőri orosz erdőkbe. A meglepő az volt, hogy e sajnálatos esemény alig negyedére (!!) csökkentette katonám "energiáját", aki még csak hanyatt nem esett. Hoppá, hát ilyesmit azért nem illik csinálni egy AK-47 sorozat után, szerintem egy "szimulátor" program esetében ilyenkor legfeljebb néhány hörgésre futja katonánk erejéből. Néhány NAGYON halk és rövid hörgésre... Mondjuk azt is megértem, hogy nem tenne túl jót a Spec Ops

Kis ranger nagy bottal jár (a bot természetesen egy mesterlövészkarabély – csak hogy a képalátírás némi információs tartalommal is bírjon)



Tartok tőle, hogy e távoli bunkerben nem fogadják meleg levezzel az amerikai nemzetet bőrig ázott védelmizőt



reális darab. Ugyanakkor viszont klasszikus szimulátornak sem nevezném, mivel néha-néha dologban a játék alkotói azért ugyancsak elrugaszkodtak a valóságtól.

RAMBO MENNI HONDURAS

Az már néhány percnyi játék után világossá vált, hogy az alkotók nem mertek teljes egészében szakítani az amerikai háborús filmek kissé megtermet hangulatvilágával. Ez a vélemény már akkor szilárd bizonyossággá érlelődött bennem, mikor bőktárszaimat egy jól irányított géppisztolysorozat szakította félbe, aminek köszönhetően megahűsöm úgy fél kiló ölmot kaphatott melkasába. Ez még nem volt különöseb-

Hobó, hát azt a gaszruktit pillanatokon belül elvitték majd egy szűroham. Egy kilencméteres szűroham



népszerűségének, ha a sikerélményre ácsingózó játékosokat kb. 6 másodperc alatt kivégeznék a tucatszámra nyüzsgő ellenfelek, de ez azért tűzész. Szerintem igazán reálisnak csak akkor lehet a Spec

Opsot nevezni, ha a legnehezebb fozakton játszunk. Ott viszont még a legprofibb Doom-veteránok is vért fognak izzadni, mivel a jól felszerelt ellenfeleken kívül még a szigorú időlimittel is keményen meg kell majd küzdeniük. Hozzá kell tennem, hogy az időlimitt nagyszerű és a témához tökéletesen illő megoldás – egy kétfős kommandó tényleg nem piknikezhet túl hosszan az ellenséges vonalak mögött. E megkövetés a későbbi pályákon, de különösen Hondurasban lesz igazán bosszantó. Példának okáért akadt olyan küldetés is, aminek kb. tízszere nek kellett ugranom, holott egyetlen katonát sem vesztettem el harcban. Az utolsó próbálkozásom sikere sem múltott sokon: az óra 13 másodpercen állt meg...

Vérgőzös kalandjaink során egyébként minden alkalommal két, tetszésünk szerint felszerelt rangert (maradjunk ennél a megjelölésnél, mert a fene se tudja, hogy mi a pontos magyar fordítás) iránytunk. En mondjuk azt is el tudtam volna viselni, ha ennél jóval nagyobb csapatokat elkormányozhatok, arról nem is szólvá, hogy ez tán magát a cselekményt is elteszürübé teném. Csak összehasonlításékké: a második világháborúban, éles harc helyzetben akár 30-40 fős kommandókat is be-

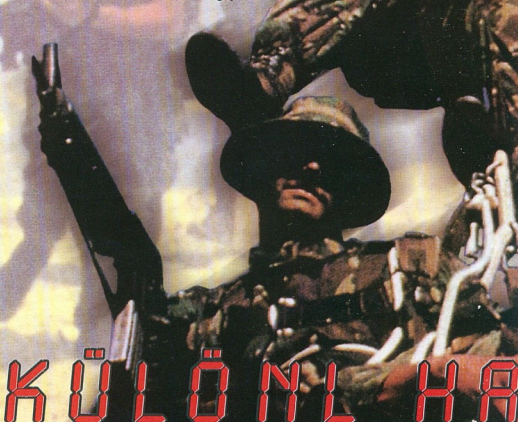
SPL Ranger

puskától a mesterlövészkarabélyig. S ami még ennél is fontosabb: a program rendkívül élethű és logikusan kezeli ezeket a fegyvereket. A kődránátok okozta kavargó félműhelyben valóban el lehet keveredni, s a hangtompított karabélyokkal kedvünkre gyilkolászhatjuk le a tanácsatlanul fel-alá rohangáló ellenfeleket. Nekem mégis a mesterlövészkarabély a kedvencem, aminek különféle nagytű és megvilágító optikai-

val a rutinos játékos épp oly könnyedén szedheti le az ellent, mint mondjuk az MDK-ban. A felszerelések kapcsán még azt is megemlíteném, hogy a lefűtt katonáktól mindenféle hasznos cuccot be lehet gyűjteni. Az efféle hullarablásokkal egyébként nem árt igyekezni, mivel az enginerop-

AZ ÉRME MÁSÍK OLDALA

Nos, ennyi kritika után lassan rá kéne térnem a Spec Ops erőnyekre is, mivel a program már emlegetett hiányossággal lenéres is egyike a legjobb kommandós játékoknak. Rendkívül tetszett például a rendelkezésünkre álló fegyverek bőséges választéka, van itt minden az M60-as gép-



KÜLÖNLHÁ

G OPS: Lead the Way



pant sajátosan kezeli az elhalálozott embereket – egy idő elteltével a békésen heverésző tetemek szórónszálon eltűnnek. Hmmm, ennyire azért nem kéne spórolni azokkal a fránya poligonokkal... Nem szóltam még arról, hogy hősiés katonáink hol és miért is írják az ellent. A küldetések során felvonul majd ellenünk a teljes hollywoodi rossziúffalómány; a korlátozott harci cselekmények első színhelye Oroszország lesz, majd meglátogathatjuk az Észak-Korea néven ismert távol-keleti kánaánt (itt legalább értettem, hogy hova is tűnnek a halottak...). Eztán kábítószerezélenes bevételek következnek először Kolumbiában, majd Hondurasban – na ez utóbbi különösen embert próbáló mulatság lesz. A legutolsó pályán a gaz izsiámok ellen is felléphetünk Kabul küssé leamortizált utcáin, ahol is valami elrabolt szénátörkell felkutatunk. Mindegyik helyszínhez egy adott feladat tartozik, ám e feladat teljesítése 3-4 fázisból áll. Ez összesen kb. 20 küldetést jelent, ami szerintem nem mondható túl soknak. Különösen azért nem, mert a Spec Ops semmiféle multiplayer támogatást nem tud felmutatni. Néhány szó essen a gépjégnőről is: ez némi jóindulattal akár korrektnek is nevezhető, bár a P166, mint minimális követelmény azért kicsit melibe vágott. Gyorsítókártya nélkül sem tanácsos a Spec Opszal megpróbálkozni – ezt maguk a készítőik is készségesen elismerik. Ez mondjuk a vizifikát elnézve egyáltalán nem meglepő, az affekt már annál inkább, hogy a játék a legkevésbé sem

Ilyen típusú "késztusa" nem túl gyakran fordul elő a modern hadviselésben

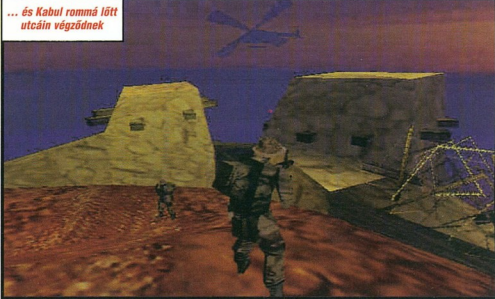


támogatja a D3D-t. Szerintem ez egy 1998-ban piacra dobott, 3D-s akciójáték esetében igen nagy illetlenség...
AZ ÖSSZEKÉP
Mint az az eddigiekből is kiderült, a Spec Ops a legnagyobb jóindulattal

Vidám kalandozásaink a kins orosz taján kezdődnek...



... és Kabul rommá lött utcáin végződnek



gátás hiánya miatt az izmosabb gépek tulajdonosainak is be kell érniük a szerényebb felbontással. A hangok viszont egészen egyszerűen tökéletesek, mint ahogy az irányításra sem lehet egy rossz szavunk se. Mindent összevetve a külcisnél nincs semmi gond, mint ahogy néhány apróságát eltekintve a belbecsre sem panaszkodhatunk. Engem ugyan néha kirázott a hideg a program átlenög nyalka amerikai felsőbbrendűségi tudattól, ám annyira még ez sem volt zavaró, hogy ne tudtam volna magam tökéletesen beleélni a dzsungelben küsső-mássó kommandósok) borbé. Mindent összevetve tehát a Quake-rangjoknál éppúgy kellemes perceket szerazhet a Spec Ops, mint a harci játékok megszállottjainak.

T.J.

spec ops

Ripcord Games/Zombie
<http://www.specops.com>

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

Minimál: P166, 16MB RAM, 25x0, Win95
Ajánlott: 32MB RAM, DirectX-kompatibilis
hangkártya, 3D-gyorsítókártya

**A maga műfajában elég
kellemes egy darab**

78%

A Pszgnosis meg a tavalyi évben, "frissiben" dobta piacra a Formula 1 97 PlayStation-változatát, ezért egy kissé meglepő, hogy a PC-tulajdonosokat miért kellett mostanái várni. Főleg ha figyelembe vesszük azt a tényt, hogy a Forma 1-et illetően azóta nagyot fordult a világ. Míg '97-ben az volt az újdonság, hogy végre megfelelő vetélytársra akadt a Williams csapatnak, addig most már másról se hallani, mint hogy mennyire jók az új Mercedes motorok. Ma mind-egy, amely játékértékét úgy sem az határozza meg, hogy mennyire aktuális: lássuk hát, mi mindent kínál nekünk az F1 97!

A játékban szerepel az '97-es idény valamennyi csapata, beleértve a Lola "istálló" is, noha gyászos melbourne-i szereplésük után a valóságban már rögtön a versenyidény legelején "letették a lantot". Mindenki megtalálja a maga kedvenc pilótáját, csupán Villeneuve rajongói maradnak hoppon, az ő neve ugyanis (mint ahogy a többi F1 játékban is) jogi problémák miatt nem szerepel. A tavalyi szezon mind a 17 pályáján rajthoz állhatunk, sőt még Estorilban is, amit a készítők "bónusz" pályaként raktak be a programba. (A világbajnokságon Jerez helyett eredetileg a Portugál Grand Prix szerepelt, de mivel az ottani pályán nem készültek el határidőre a biztonsági előírásoknak megfelelő módosításokkal, végül is a spanyol pálya nyerte el az utolsó verseny megrendezésének a jogát.) A

végeztek, amit a leginkább a városi kőutakból leválasztott moncoló pálya bizonyít. Nincs két egyforma ház – nem vagyok benne biztos, de talán még az épületek architektúrája is sztimel. Még az elzárt mellékutak is jól megfigyelhetők, s az útburkolati jelek, a zebrák is eredetiek – tényleg mintha ott járnánk a városban. Sorolhatnám egyenként a többi pályáról is az efféle apró figyelmességeket: a silverstone-i pálya mentén például helikopterek pa-

pán egyetlen dolgot, a kamera lenscénig megtörő fény effektusát szűrték el: amikor takarásban van az nap, akkor sem tűnik el, sőt! Roppant röhejes, de még az agátúiban is képeynen "felejtődik".

ZENEBOVA

A grafikaéhoz hasonlóan a játék audio "lejtésiménye" is átlagon felül. Nagyon klasszak a motorhangok, jópofa,

gyelmét. Meghökentető az intelligenciája (no persze itt nem Murray, hanem a programozás intelligenciájára gondolok): ha valakik kagalkodnak egymással, név szerint említi, hogy mondjuk Katayama belerohant Alesibe. (A japán pilóta neve – igen realiztikusan – a játékban is sűrűn hangzik el efféle környezetben.) Murraynek egyébként néhány észrevétel, illetve technikai info erejéig besegít Martin Brundle is, ám a jobb napokat is megért ex-pilóta több-



Az Arcade Mode-ban ugyan lényegesen könnyebb dolgunk van, bár ezt a pillanatnyi helyezésem nem igazán illusztrálja



kolnak, a franciáknál meg egy óriáskereket figyel-hetünk meg. A pályák átélhetőségét fokozza a rengeteg eredeti reklámtábla és embléma is, Hockenheimben például a hatalmas Mobil 1 flakon is látható. Ha a "ninja" fokozat-

ra rakjuk a terep kirajzolását (F5), a látvány egészen elképesztő: az ő szoros értelmében kilométerekre el-látni. Nemélyik versenyen lát-hatjuk például a pálya másik felét is, s rajta a szétszakadozott mezőnyt. A pályákat a kiváló fényfel-tektes teszik igazán élvez-e-

ahogy a boxból rádión kapunk tanácsokat (ha például gumicserét javasolnak), a verseny közvetítéséről pedig a brit illetőségű Murray Walker gondoskodik. (Sajnos nincs magyarosítva a játék, így Dávid Sanyi és Palik Laci helyett vele kell beszé-nünk.) A kommentátor – csakúgy mint PlayStationön – most is "érti a dolgát", roppant változatosan és akkurátusan közvetíti az eseményeket. Jól szórakoztam, amikor például kajakra belerohan-tam a palánkba, mire Murray barátunk hosszasan kezdte ecsetel-ni, hogy bizo-nyára egy apró pillanatra elka-landozott a figyelemem. Amúgy tényleg nagyon profin követi az ese-ményeket: fo-lyamatosan tá-jékoztatást ad a futam állásá-ról, és egyet-len lényeges mozzanat sem kerül el a fi-

nyire inkább csak a "bólogató baba" szerepét játssza. Legtöbbször ezt a mondatot hallani tőle: "Ugy van, Murray!" A kommentálással kapcsolatban sajnos meg kell említenem egy elég igénytelen jelenséget: az alapúba érve nem csak a motorhang, hanem a ripo-ter hangja is elkezd visszhangozni. Az apróbb hibáitól eltekintve azonban – ha csak a szépségét nézzük – kétségtele-nül az F1 97 a jelenlegi best. Sajnos ugyanez viszont nem mondható el a

Az időmérő edzésen még nem túl nagy probléma, ha kiesésznünk a pályáról



22 TRULLI 20 MINARDI HART

THIS LAP 1:35.8

Official Timing

helyesnek, azaz a pályák és a környe-zetük a mai technikai színvonalon elér-hető legnagyobb pontossággal lettek modellezve.

LÁTVÁNYOSSÁG

A játék – csakúgy mint az előző rész – természetesen támogatja a 3D-s gyorsító kártyákat, a grafika tehát kitűnő. A grafikusok egészen aprófokos munkát

tessék, amit a szépen beármékölt au-tókkal tökéletes egészét alkotnak. A realitásoknak megfelelően még azt is megködolták, hogy a pilóták sisakja koszoldódn. Ha be van kapcsolva a Te-ar Offs opció, apró szemcsék jelennek meg a sisak üvegén. Ha már nagyon nem látunk, az elkoszolódot felületet a Shift lenyomásával leránthatjuk. (Persze az is egy megoldás, ha külső nézetre kapcsolunk.) Grafikaillag csu-

Frentzen bukásaiaká már rendszeren bekoszoldott



22 FRENTZEN 4 WILLIAMS RENAULT

THIS LAP 19.3

Official Timing

játszhatóságról. Nos, akkor ki is fejteném, mik a problémáim.

JÁTSZATHATÓSÁG

Annak érdekében, hogy a játékkal a kezdők és a profik egyaránt jól szórakozzanak, két üzemmódot is létrehoztak. Ez persze idáig még nem probléma, csakhogy: ami a Grand Prix üzemmódot (azaz a játék szimulációs részét) illeti, szerintem egy kicsit túlzásba vitték az

sen vezetnek, mint a szimuláció módban – ergo minimális erőfeszítés sem kell a győzelemhez.

SZAVATOSSÁG

Bármelyik módot is választjuk, játszhatjuk a játékokat egyedül vagy hálózaton keresztül (maximum nyolcan). Az arcade módon belül egy normál verseny, és egy időmérő üzemmód áll a rendelkezésünkre. A játéktérmi gépekhez hasonlóan

mindössze autót kell választanunk, majd a nehézséget kell meghatározunk. A nehézségi szint beállítása egyben a pályák választása: a Formula 1-es pályák három csoportba lettek szedve, mindegyik csoporton belül öt pályával. (A maradék pályákat majd jutalomként, extra fokozatként kapjuk meg.) Az egyes nehézségi szintek bajnokságok mintájára működnek, vagyis a helyezésünkért pontokat kapunk, a következő pályára pedig csak akkor léphetünk, ha minimum hatodikként végeztünk.

Minden győzelem után érdemes állást menteni, a load/save opcióhoz a Tab lenyomásával léphetünk. Az arcade üzemmódnak egyébként a grafikája is kicsit más: némileg egyszerűbbek, élénkebb színiek a textúrák – talán ezzel is utalva arra, hogy itt nem kell annyira komolyan

A Hungaroring egyik kanyarában az izáság hevülték a féktárcsák



Pedig a mi Szilárdunk egy csésze kávé mellett napos időt jósolt...



venni a dolgokat...

A Grand Prix üzemmódon belül három almenü hívható le, közülük a Circuit Select az első. A pálya kiválasztásán túlmenően itt határozhatjuk meg, hogy csak gyakorolni akarunk, avagy tét nélkül futamot kívánunk indítani, esetleg bajnokságot akarunk kezdeni. Pilótát, illetve csapatot választani a Driver Select-nél lehet. A

ÖSSZEHATÁS

Nem akarom ismételni magamat, de zárszóként is csak azt tudom mondani, hogy az F1 '97 egy nagyon szép játék, ám nem biztos, hogy a legideálisabb F1 szimuláció. Igaz, hogy két teljesen eltérő üzemmódot választható, de ezek közül szerintem csak a Grand Prix mód biztosít hosszabb távon szórakozást, de az is viszont csak azoknak, akik nagyon magas fokozat mellett az autózézetést és mellesleg rendelkeznek egy a programhoz használható kormánykerékkel.

V.Z.

FORMULA 1 '97

MÁBAN!

életszerűséget. Billentyűzettel irányítani a játékokat egyszerűen képtelenség, annyi szent! Ha egyszerre nyomjuk a gázt a fordulással, már kereszthe is áll a kocsi, pedig akkor még nem is beszéltem a fűről vagy a kavicságyról. Ha a bitumenről véletlenül letérünk az utóbira, már veszített állásunk van. Azt én is elismerem, hogy a fű esőszik, meg es mondjuk egy McLaren nem rallyautó, de hát ez akkor is túlzás! Ez már nem is tűnik tünik, hanem inkább jégnek.

A Grand Prix móddal tehát kétségtelesen csak a legnagyobb "mágusok", a sportág megszálított rajongói fognak boldogulni; a magamfajta amatőröknek inkább az Arcade mód dukál. Nyomhatjuk tővig a gázt, és ha esetleg bele is rohannunk valakibe, hát istenek: egy kicsit megugrik az autó, de változatlanul szágulunk tovább. Ha nem fékezünk, a gumik úgy tapadnak az aszfalthez, mintha sínen mennének – az élesebb kanyarokban elég mindössze a gázt felengedni. Az Arcade mód tehát remekül játszható, de ezzel meg áttek a ló túlsó oldalára: mialatt mi a kanyarokat levágya a fűvet szántjuk és hatalmas homokfelhőket kavarnak, a többiek ugyanolyan becsületel-

Monacóban nem ritka a közlekedési dugó...



formula 1 '97
 Psynosis/Bizarre Creations
<http://www.psynosis.com>

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

Minimum: P163, 16MB RAM, 2xCD, Win95, 3D-kártya
 Ajánlott: P166, 32MB RAM, 4xCD

Képrázatosan szép F1 szimuláció, de inkább csak profiknak

84%

Minimum: P163, 16MB RAM, 2xCD, Win95, 3D-kártya
 Ajánlott: P166, 32MB RAM, 4xCD

Feltehetőleg a különféle gyorsító kártyák világhódító útjának köszönhető, hogy a nagyobb szoftverfejlesztő cégek mostanság perverz vonzalom fűti a 3D-s programok iránt. Az utóbbi időben jóformán csakis és kizárólag efféle játékokhoz volt szerencsém: Armor Command, SubCulture, Battlezone – hogy csak a legnagyobb neveket említsem. És már itt is a legújabb, kissé meghatározhatatlan műfajú darab, mely a sokatmondó Die by the Sword nevet viseli. Ebből a kreatívabb olvasók már bizonyára kitalálták, hogy egy vérbeli fantasy világban kell majd különféle galád szörnyetegeket felszárkásznunk, a legszebb AD&D hagyományokat követve. Az, hogy a Tantrum művét mászkáló avagy mezei akciójátéknak tituláljam, már jóval bonyolultabb kérdés, mivel az alkotók megpróbálták a két műfaj elemeit összekombinálni. Mi tagadás, az efféle kényszerházasságok csak a legritkább esetben végződnek happy

gyengédebb lelkvilágú olvasók szerintem az első komolyabb csonkolás után a reszet gomb irányába kezdenek majd nyúlni (a Win95-öt ismerve ez ugyan nem igazán ajánlott, de hát oly szépen hangzott így). Ideje lenne magáról a háttértörténetről némileg bővebben is szólnom, ami egyébként nem különösebben bonyolult darab. Adott egy jól megtermett, meglehetősen sivár lelkvilágú harcos, akit az egyszerűség kedvéért vezetünk csak Enricnek. Enric barátunk kedvenc időtöltése a különféle méretű és formájú élőlények kard által történő legyilkolása, ami jelen eset-

és örk sámnakkal is. Hiába, nincs új a nap alatt... Egyébiránt az eddig leírtak csak a "Quest" módra vonatkoznak, a verkedős játékok szerelmeseinek nem kell homli labirintusokkal és fantasy történetekkel bajlódniuk – az "Arena" illetve "Tournament" játékok választva ki-ki kedvére kiéltheti destruktív ösztöneit. Van itt minden, mi szem-szájnak ingere: harc több szörny ellen, multiplayer üzemmód, folyamatos küzdelem egy meghatározott időlimít mellett és még sorolhatnám. A programok e részét viszont fölösleges lenne túl részletesen boncolgatni, mivel a műfaj ismerői (s van-e olyan, ki ne ismerné a verkedős játékokat?) alighanem már az unalomig ismerik az efféle opciókat.

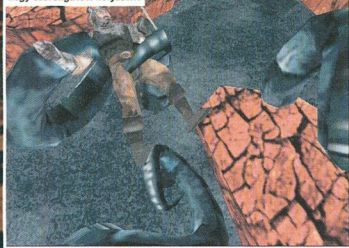
BENSŐSÉGES BENSŐSÉGEK, AVAGY A BRUTALITÁS DISZKRÉT BÁJA

Az eddig leírtak alapján nagyon úgy tűnhet, hogy a Die by the Sword is a huszadrangú konzol-klónok közé tartozik, holott ez egyáltalán nincs így. Maga a háttértörténet illetve a cselekmény ugyan a legnagyobb jóindulattal sem



Két malacképp barátom épp a malacka-ládák rejtélyét próbálhatta kinyitni, mikor rajtuk ütöttek

Azt hiszem erre mondják, hogy szorongatott helyzet...



ben akár szakmai ártalomnak is felfogható. A high-fantasy hősök jó szokása szerint aktuális mátkájával, egy Maya névre hallgató tolvajnével táborozik a vadonban, mikor is néhány goblin elragadja szíve választottját. E váratlan fordulat persze nem igazán nyeri el hősiük tetszését, így aztán rögtön el is indul túsztenteni. Vagy bosszút állni. Esetleg mindkettőt.

Na jó, ennyire azért nem együgyű a cselekmény, enyhe cinizmusomat kéretik a kései (hmm, lassan már korai) óra rovására írni. A sztori az idő előrehaladtával folyamatosan bonyolódik, s természetesen össze fogunk futni a jól ismert földalatti templomokkal, gonosz varázslókkal

minősíthető irodalmi igényességűnek, viszont a harcnak meg-

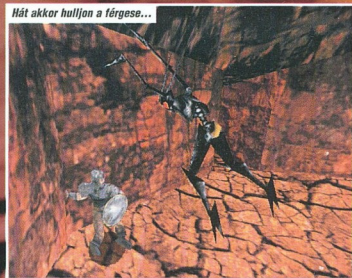
van a maga sajátos hangulata. E szempontból a Die by the Sword igenis forradalmi megoldásokat tartalmaz – ezeknek köszönhetően a program jó eséllyel indulhatna a legkegyetlenebb PC-s játék megítéléséig. Vári Zoli kollégám ugyan égre-földre megekkidült, hogy a Turok a maga módján ugyancsak vérbő darab, de a Die by the Sword szerintem e szempontból magasan van minden eddig megjelent alkotást. (Az egyik angol szaklap ezavaszán egyébként ez nyerte el a "Legbrutálisabb játék" címet, olyan neveket utasítva maga mögé, mint a Carmageddon,

az volt, mikor egy féllábú és egy félkarú ork üldözte fülig véres hősiüket, aki közben válogatott sértésekkel beszéltette fogtyúkós lósdón. Yikes, én szeretem a kemény jeleneteket (legalábbis a képernyőn), de EZ azért talán egy kicsit túlzás! A játék egyébként az efféle bájos jelene-

A válogatott randiságok után következen egy lírai kép is: Maya a kedves kedves (csak a milheztetés végett: épp most készülnek teláldozni)



Hát akkor hulljon a fergese...



...KI KARD

teken kívül még egyéb pozitívumokat is fel tud mutatni, példának okáért: maga a harc igen jól eltalált és változatos. A különféle szörnyetegek nemcsak külsejükben, hanem

a kardvíváshoz több mint tíz (!) különböző gombon kell zongorázniuk. Még lehet próbálkozni ugyan az irányítás lebutításával is, ez viszont drasztikusan lecsökkenti amúgy sem túl rózsás túlélési esélyeiket. A taktikus játékos persze nem ugrik rögtön fejest a mély vízbe, hanem szépen végigzavarja a kítőnőn kiagyalt és rendkívül hangulatos gyakorlatpályát (az angol nyelv ismerői elisményh). Ezután még nem árt az arénában is gyakorlatozni egy kicsit, majd képességeink (és rendelkezésünkre álló joystickpark) szerint beállítani az irányítást. Nem kell agódnia: a Die by the Sword még mindezen övintézkedések megtétele után sem lesz egy sötáglópp. Ami azt illeti, én még alacsonyabb nehézségi fokozat mellett is alaposan megizdadtam a játékkal, úgyhogy a könnyedebb szórakozás kedvéül fordítsanak a Cinkelt Lapokra, ahol is találhatunk némi könnyíti leendő kalandjaikkhoz. Ezekkel a kalandokkal egyébként van egy igen komoly bibi: Késs hamar a végére fogunk érni. A személy szerint két nap alatt végig is nyomtam a játékot, s az utolsó pályától eltekintve még csak a cheatet alávaló győzevrhez sem kellett nyílnom (hozzászám: sem alacsony nehézségi fok mellett nyomtam). Ezután mondjuk még egész jól eljártamoztam a különféle arénákban is, de azért nem ártott volna eméi kissé hosszabb kalandokat kiagyalniuk a szerzőknek...

Annnyit még megjegyez-

Az arénában kezd eluralkodni a fejlettség, de ez jelen esetben egyáltalán nem baj



rendkívül időtlen mozgását. Az előbbi még csak-csak megemésztém, elvörös jómagam D3D mellett próbálkoztam a játékkal, ami nem egy, amúgy kiváló program esetében is igen csúf dolgokat eredményez. Viszont az egyes figurák helyenként röhejes animációja...nos, ez már komoly bibi. Én belátom, hogy nem lehet minden mellékszereplő mozgását Lara Croft-szinten learendelni, de az, hogy egy ork példálul hátra fordítva próbál velünk küzdeni, azért egy kicsit erős. De említethetném Enrie barátunk kritikán aluli mozgáskoordinációját is, kítőnőn tekintettel a felkapaszkodásra. Na, ezt meg sem próbálom körülírni – kíváncsi vagyok, hogy az animációfelelős próbált-e már saját erejéből átkecmeregni egy, a küszöb-nél magasabb mesterséges akadályon...

nem igazán bővelkedik. Ha úgy tetszik, egy igen hangulatos 3D-s hack'n'slash programról van szó némi (mondom: némi) Tomb Raider utóztól. Maga a grafika egyébként nem nyugított le különösebben, PC-n láttam én már sokkal szebb dolgokat is... A hanghatások viszont tökéletesre sikerültek: a kardok csendülése, az ellenfél nyögései és horkantásai, Enrie nyugores meggyezései igazi fantasy-élelmind kölcsönöznek a játéknak. A kölcsin mindent összeveteve tehát korreknek mondható, a végzősebb műtago rajongói bizonyára a magasztosnak épp nem nevezhető helbecsei is maradéktalanul meg lesznek elégedve.

Jómagam mondjuk hiányoltam a logikai illetve kalandelemeket a Die by the Sword-ból, mivel az előzetesek efféle szentség-törő dolgokat is emlegettek. Ha ezekre is kellő gondot fordítottak volna az alkotók, akkor a PC-s játékok egyik győngyszeméhez lehetne szerencsénk. Így viszont "csak" egy jó, de örökbeszűnnek alig nevezhető program sikeredett a dolgoból – ami azt mostanság szintén nem csekélység. Mindezek után viszont még inkább kíváncsi vagyok a mostanság már nagyon esedékes

A táljék csak fészérlag békés, a víz alatt már gyűlékeznek a kitéhezett trogloditák



nem harel felusukban és mozdulatalkaban szöndbenek. A kékbőrű goblinok lényegesen rohangálnak, s kifejezetten ügyesen használják ki szimbóli fénynyű-

ter. A görék és magmárok hatalmas méretűtől a régi Bud Spencer-filmek méreteiből hagyományai szerint elszállunk,

nék, hogy az irányítás nem csak bonyolult, hanem rendkívül realisztikus is. A legészetettebb támadásokat variálhatjuk kedvünk szerint, hárihatunk, cselehetünk, sőt, akár saját mozdulatsorokat is tervezhetünk. Engem ez utóbbi dolog lepett meg a legjobban: egy remek kis al-

Szintén nehezen tudtam megbarkózni a helyenként kifejezetten játékosellenes kameraállításokkal. Ezeket ugyan állítgathatjuk, de én kétfelm, hogy harc közben bárkinek is lenne energiája efféle manőverekre. Quest módban játszva még azzal a sajnálatos ténnyel is meg kell majd barkóznunk, hogy a program nem igazán tolerálja az állás kimentésére irányuló próbálkozásokat. Autosave ugyan van, csak épp igen szűkmarkúan mérí a gép, ami ropantul megnehezíti az amúgy sem könnyű játékot. Hiba, nehéz ügy...

VENNI VAGY NEM VENNI?

Venni. A Die by the Sword ugyanis néhány hiányossága ellenére is megéri a pénzt. Legalábbis azok számára, akik kedvelik a komoly kihívást jelentő veredős anyagokat, s nem akarják túlságosan leterhelni szűkalkóllományukat. A játék ugyanis mozgalmal, változatos, véres, viszont logikai és kalandelemekben

Deathtrap Dungeonra...

T.J.

RDOT RAGAD, TAL IS VÉSZ

mint a zászló. S akkor még nem is szöltam a víz alól meglepetésszerűen kitéró trogloditákról, a láthatatlan kardforgatókról, a tűzlabdákat lövöldöző ork sámmáról és a többi kedves meglepetésekről. A játék készítői szemmel láthatóan ügyekettek minden ellenfélnek önálló egyéniséget és hangulatot teremteni, ami nagyjából sikerült is.

Ejtenék még néhány szót az irányításról is, mivel ez a játék tán legproblémásabb része. A gondok alapvetően ott kezdődnek, hogy harc közben egyszerű kell a billentyűzettel és az egérrel/joystickkal szerencsétlenkedniük, ami eleinte bizony igen kemény feladat lesz. Csak a hízertartás végett: billentyűzettel játszva csak

program segítségével új mozdulatokat alkothatunk hősünknek – meghozzá frameenként. Jómagam csak rövid ideig próbálkoztam efféle érdekességekkel, úgyhogy túl sok használatú dolog nem is sikerült összehoznom. Maga az ötlet mindenesetre hatalmas, csak remélni tudom, hogy nem utóljára találkoztam vele.

AZÉRT EZ SEM FENÉKIG TEJFEL...

Na igen, az eddig felsorolt pozitívumokon kívül azért néhány hibája is akad a Die by the Swordnek. Ezek közül is kiemelném a bugokban ugyancsak bővelkedő engine-t, valamint néhány ellenfél

die by the sword

Interplay/Tantrum
<http://www.interplay.com>

LÁT VANYOSSÁG
JÁT SZHATÓSSÁG
SZAVATÓSSÁG
ZENE BONA

Minimum: PIII, 16MB RAM, SCD, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 50-kompartíbilis hangkártya, 3D-gyorsító

Nem rossz darab, de előbb az alaplétezőből többet is ki lehetett volna hozni....

82%

Helló, ranger! Üdvözöllek Afrikában. Szeretnék egy pár dolgot elmondani Neked, de ezután egyedül kell helyt állnod – bár ez így nem teljesen igaz. A SimSafariban segítőid szívesen a rendelkezésedre állnak. De mivel a Safari a Te irányításod alá kerül, a szavannák lakói – emberek és állatok egyaránt – Tőled függenek majd. Töltsd hát meg a vizet, szülsz föl a tűző napsugarakra és tedd fel a kalapot – elérkezett az az idő, amikor átléped a vadon határát!

Ezzel a kis monológoddal kezdődik a SimSafari kézikönyve, amely első pillantásra rettenetes déja-vu érzést váltott ki belőlem. Hol a huncutban játszottam én már ezzel a játékkal? Biztosan csak most érkezett? Amint egy kicsit megerősíttem az agyam, a turpisságra nemsokára fény derült: a Maxis már jelentkezett egy SimPark nevű játékkal, ahol is a cél, az irányítás és a kezelőfelület szinte teljesen megegyezett ez-

meggyezném, hogy az ember nevű két lábon járó élőlény tömeges felbukkanása általában minden más élőlényre igen káros hatást szokott gyakorolni – de majd mi kordában tartjuk a sok beutaltat!

Mivel a SimSafari a Maxis Kids (tehát a gyermekeknek szóló) sorozatában jelent meg, nem túl bonyolult játék – így a kezelési útmutatót

életnek.

A harmadik dolog – és bár ez nem tartozik a konkrét felügyeletünk alá, de a ténykedésünk erre is hatással lesz – a derek őslakosok faluja, akik

és az állatok számára. Nem kis jelentőséggel bír – márcsak azért sem, mert egy pár saras dobocska és kiszáradt kőrő nem nevezhető idegenforgalmi látványosságnak.

SIM SAFARI

Állatkert a szavannán

Itt alkalmasint szorát kéne ejteni némi lavágásnak



Csendes idilli a bennszülött faluban



zel a programmal. A különbség abból adódik, hogy ott a nemzeti park irányítását (mert természetesen arról van szó) nem trópusi környezetben, hanem Észak-Amerika területén kellett megoldanunk. A SimPark tehát a tajgától a szubtrópusi éghajlathoz ígít terjedő, míg a SimSafari a kifejezetten trópusi égöv alatt élő főemlősök és faunát ismerteti meg velünk játékos formában.

Senki se gondoljon alantas és süttöt üzemekre, fegyverek és berygkulisok alkalmazására – itt erre semmi szükség! Noha van gazdasági iránymutató feladatunk is, az csak igen egyszerű formában: a cél mindössze az, hogy a szafarink a lehető legtöbb turistát csalogassa. Azért

megtakarítom, inkább egy kis kedvcsinálónak számom ezt a cikket. Azonban ez korántsem jelenti azt, hogy nem lehet vele egy idősebb (ámbátor lehet, hogy gyermeklelkű) emberkének nagyszerűen elszórakozni! A játék igen hálás témája és nagyszerű kivitelezése, valamint

az, hogy teljesen nélkülözi a manapság a csapból is folyó erőszakot, igen kellemes szintföltávát teszi a PC-s játékpaltánának. Lássuk tehát, hogy egy vérbeli szafariveető hogyan is látja el a feladatát! Egy komplett szafari három fő részből áll:

Először is magából a parkból – itt élnek a növények és az állatok a természetes környezetükben. A második fontos dolog az idelátogató jónép kényelmének ellátása, akik szelátmósmást elegejtették, hogy létezett olyan kor is, melyben ők is a kerítés tőlelődalán éltek (még hozzá kisebbségben), és a hamburger valamint az angolcécé nem képezte szerves részét a mindennapi

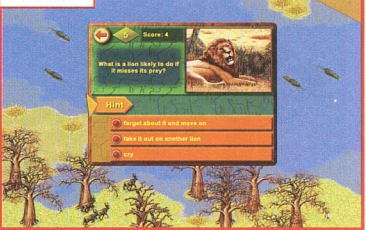
a játék elején egyelőre szemléto-mást nem állnak sokkal magasabb civilizációs fokon, mint a vadonbéli állatok. öbelölük kerülnek majd ki egyébként a kiszolgálószemélyzet tagjai.

Az irányítás evidens, és mindössze néhány menüpontra korlátozódik – két per játék után mindenki bele fog jönni. Ezért inkább bemutatnám az egyes helyszíneket egy kicsit részletesebben is.

Park: a játék legfontosabb helyszíne, kellő odafigyeléssel már-már paradicsomi környezetet tudunk létrehozni a növények

(Bár ennek szép ellenpéldája a Hortobágy, ahol évente százezrek nézik csodálkozva a semmit – C) Természetesen nem telepíthetjük az összes trópusi növényfajt, illetve nem költöztethetünk minden itt előforduló állatot a parkba, ugyanis egy kicsit sokan vannak, lévén ez a

A kérdéze-feltelek játék jelen taryga a Felis Leo



terület a világ leggazdagabb és leg-számosabb életközösségeit vonultatja fel. Azért a legismertebb fajokkal bizvást találkozhatunk a játék folyamán. 8 fajta fű és aljnövényzet, 10

gus, aki mindig szolgál egy-egy aktuális jótanáccsal, és információkat ad minden növényről és állatról. Játshatunk vele kérdéss-felelek játékos is, mely nagyon aranyos és néhol humoros is – de tekintettel kell lenni arra, hogy a játékot a fiatalabb korosztály részére készítették, így ne számítsunk borzastól nagy fejtörőkre. Igen sok kérdés van a tarsolyában, legalábbis ötödszöri nekifutásra is előrakolt új feladatokkal egy húszkérdéses játszmában.

Camp: Itt találhatóak az emberi közönséget kiszolgáló létesítmények.

profásabb, és nem utolsósorban vendégmarasztalóbb legyen. Az itteni segédünk a business manager (talán nem szükséges fordítanom, a mai világban már úgy használják mindenkit, mint ha ősmagyar szó lenne...), tanácsai mellett üzletvitelünket kísérhetjük nála figyelemmel.

Village: A helyi falucska életébe nem sok beleszólásunk lesz, mindössze a falu öregjével tudunk kontaktust teremteni. Ő most nem ad elő semmiféle törzsi rituálét, mindössze a falu lustáit fogja be egy kis munkára. Lehetnek pl. szakácsok (biztosan jó gyomrúak a turisták), de lehetnek szafariautók vezetői, vagy egy-egy zokkintó személyzet is. Akkor járunk a legjobban, ha megpróbáljuk mindhárom helyszínt egymással harmonikusan fejleszteni, és minél jobban igyekszünk kihasználni a rendelkezésre álló pénzt és területet. Amennyiben mindhárom tanácsadóink úszik a boldogságban, akkor már gyanakodhatunk, hogy jó irányban haladunk arra, hogy lekörözzük mondjuk a Yellowstone parkot. Aki úgy érzi, hogy kisujjában van már a szafari minden csínj-bínya, próbálkozzon nehezebb fokozaton, illetve különböző természeti katasztrófákat is előlívhat, amik a Sim-sorozatból már időtlen idők óta visszaköszönek. Küldetések is szerepelnek a területen, különböző feladatokkal és nehézséggel.

Nos, meg kell mondanom, kellemesen csalódtam a Maxiban a múlt havi igen gyengus Streets Of Sim City után – ez ugyanis egy igen szépen kivitelezett kis játék. Leri róla, hogy csak kicserélhető a grafikai, illetve a zenei betéteket a SimPark-ból, de egy gyermekeknek készült sorozatnál ez talán nem olyan nagy

Számomra az állati szűpségyverseny győztese a varacskos dísző

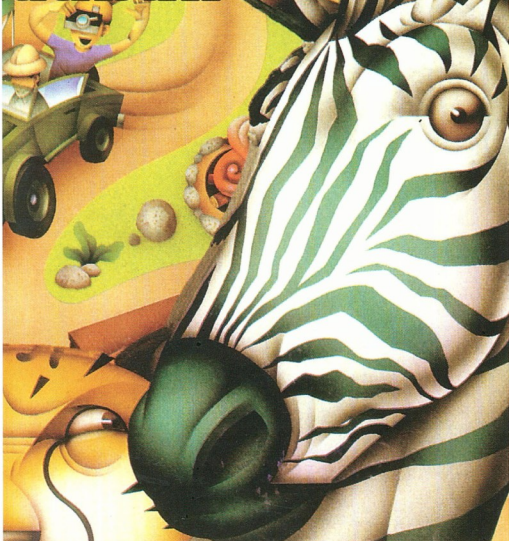


Nem különösebben taktikus dolog vizilovakat telepíteni egy túzvész középebe...



Ri

hádiban



féle fa, 15 fajta madár és hülli, és végül, de nem utolsósorban 23 emlősállat közül választhatunk. Tekintettel kell lennünk a természetességre, a táplálékláncban elfoglalt szerepükre és idegenforgalmi értékükre is. Nyilván egy flamingóraj vagy egy pár nagymacska látványosabb, mint egy pár úregi nyúl, de a nyusztikat sem mellőzhetjük, mert például kiváló táplálékot nyújtanak a kisebb ragadozóinknak. Új faj betelepítésénél meg kell néznünk pl. egy növényről a vizigényét, vagy egy állatnál a táplálékát, mert hamar kipusztulhat, ha ebből nem áll rendelkezésre megfelelő mennyiség. Ha jól érzi magát, előbb-utóbb úgy is úgy elszaporodik, hogy csak kapkodjuk a fejünket. Építhetünk még utakat is, hiszen legyen bármilyen gazdag egy nemzeti park élővilága, igen keveset ér, ha ebből nem tekinthető meg testközelből. A parkban segítségünk lesz egy ökoló-

A turisták azért fontosak, mert a szafariparkot is fenn kell tartani valamilyen, ugyanis minden építkezés illetve fajtelepítés pénzigényes feladat (a Greenpeace pedig most nyilván a New York belvárosában felvuló tinteitől pénzei éppen...). Egy normálisan megtervezett pihenő-, piknikezőövezet nagymértékben emeli parkunk árszínjét. A sátorhelyektől és fapadoktól kezdve felépíthetünk akár egy szabad-téri amfiteátrumot az előadás-soknák, vagy akár egy melegvízes fűrdőt is. A közhasznú épületek mellett akár parkosíthatjuk is a területet, hogy



A parkom kezd egészen turistaparadicsom-fellegletet önteni

hátrány. Ami viszont jó: szépen rajzolt (!) grafikával rendelkezik szinte a játék minden területén, az állati hangok is nagyszerűen sikerültek. Talán egy kicsit kevés az animációs fázis az állatokat bemutató rajzfilmbetéteken, de ne legyünk szűrszívűek. Lehet, hogy nem használ 3Dfx-et, de cserébe egy kisebb gépen is vigan elkocog. Nyelvtanulásnak sem utolsó dolog, mert nem nehez az angol szöveg, és kevésbé ismert állatok, növények neveit is megtudhatjuk. Nem rossz vásár a fiatalabbak számára, bár véleményem szerint az állatokat előben érdeme-sebb megismerni. Ha nem is mindjárt egy szafariparki látogatással, mondjuk az Állatkertben. Már csak az érdekelne, hogy mikor konvertálhatók át a Streets Of Sim Citybe pár oroszlán, hogy azt a gnóm ember-alkot kivadássza?!

K.Z.

sim safari

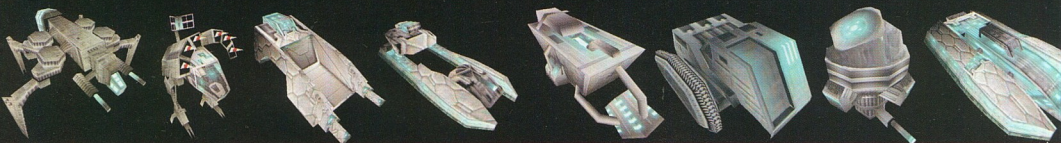
Electronic Arts/Maxis
http://www.ea.com

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

Minimum: 4MB/6300, 16MB RAM, 25°C, Minuszt
Ajánlott: 1990, 4xCD, DirectX-kompatibilis
hangkártya

Igen kellemesen kivitelezett egyszerű kis
játék, mely egyben tanít és szórakoztat

85%



WarGames. A cím bizonyára sokak fejébe szögezték föl, főként miután a játék betöltésekor a Metro Goldwyn Mayer oroszlánját láthatjuk vieszorgni. Ugyanarról a filmről van tehát szó, amit anno még a videózás hőskorában az egyik szomszédtól, esetleg az egyik haverót kaptuk kölcsön ki tudja hányadik másolaton. Arról a filmről, amit annak idején aligha mutathattak volna be a hazai mozik, lévén a hidegháború témáját feszegette. A játék három évzaddal a filmben láttot események után játszódik; azóta ugyebár elmúlt az atomháború veszélye, csakhogyan arról elejtettétek értesíteni a legfőbb "illetékest", a szuperintelligens komputert. A W.O.P.R. számítógép hosszas filozofálás után arra a bölcs megállapításra jut, hogy maga az emberiség az oka a konfliktusoknak, a megoldás tehát értelemszerű:

is akadt, melyekre ugyanezt rá lehet fogni. Persze mindez a lényegen semmit nem változtat, szóval a WarGames egy egyszerű Command&Conquer klón, csak épp teljes három dimenzióban felépítve. Immmár nem felülről látjuk a csapatainkat, hanem egy frankó 3D-s tájat görgethetünk, forgathatunk, és még a rálátás szögén is változtathatunk. Az épületek, a tankok, a repülők, a hajók mind-mind texture mapped poligonokból állnak, s csupán az aprócska gyalogosok animációja maradt 2D-s sprite megoldású. A terep grafikája kétségtelenül felülmúlja a konkurenciát, hiszen ugyanolyan csinos, mint a régi 2D-s stratégiák. A területeken bombatöltesreket ékteleknek, a domborzat változatos, s még arra is ügyeltek, hogy a növényzet az adott hely éghajlatához igazodjon: Kambodzsában például sűrű dzsungelen vágathatunk át. Föld és aszfalt utak kanyargókat mindenütt és az épületek is nagyon profásak. A Moja-vasutagtól kezdve a víz elárasztotta To-

WARGAMES

Bár nem '68-at írunk, én Prága felé vonulok a tankjaimmal



likvidálni minden embert. (Én mondjuk a sztori alapján inkább Terminátora Kereszettel volna a programot, bár tudom, hogy annak kevésbé van köze az MGM-hez.) A W.O.P.R. önállóította magát, és intelligens droidak és félelmetes fegyverek gyártására kezd. Új célt tűzött ki maga elé: meghódítani a Földet.

Egyesek szerint a WarGames az első real time stratégia, ami valódi 3D-ben játszódik, bár én ezt kétségbe vonnám, hiszen csak az utóbbi egy-két hónapban több cím



Kidőig sok változatos helyen harcolhatunk, például "megcsodálhatjuk" New York lerombolt és még álló felhőkarcolóit, a hűfűtő Alaszkában pedig nyugtató hősesében folyókat a hadműveletek. A harcok közben "hagyományos" alfésto zene szól a CD-ről és a hangeffektek is egy háborús film zavajával vetekednek. Ropognak a géppuskák, dörögnek a robbanások, és ami különösképp tetszett: ahogy továbbgörgetjük a csatateret, a zaj úgy halkul el. A főmenü betöltődése után az első dolgunk

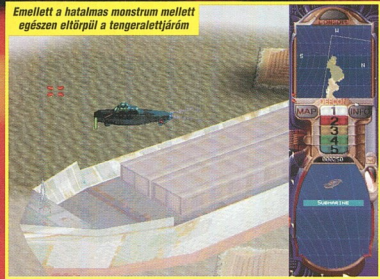


Úgy érzem, ehhez a partszakszhoz több ember fog kelleni

(csakúgy mint most májusban) a választás, azaz több játékos multi-player játékok indítunk halózaton keresztül, vagy új játékba fogunk a gép ellen. Attól függetlenül, hogy a W.O.P.R. a mi fajtánk kirlirásán sérénykedik, betelelhetjük magunkat az ő szerepébe is – bármelyik oldalt is választunk, 15 küldetés kell sikerrel vennünk a teljes

győzelemhez, 30 szintet találunk tehát az egy játékos módhoz. A főmenü többi opciójára most nemigen térnék ki, hiszen például a Resume (Állástöltés) funkciója gondom mindenki előtt világos, csupán a 3D-Kártárgy tulajdonosai kedvéért említeném meg, hogy az Options menüben aktiválható a hardveres gyorsítás.

Emellett a hatalmas monstrum mellett egészen eltörpül a tengeralejtőjárás



AZ IRÁNYÍTÁS

Az irányítás a már jól bevált C&C "szabvány" szerint lett megködölva: az egér bal gombjával a kijelöléseket végeztethetjük el (persze egyszerre akár több egységet is), a jobb gombbal a katonáinkra bővepedig speciális utasításokat adhatunk. Ha egy semleges területen lenyomva tartjuk a jobb gombot, elforgathatjuk a terepet. Igen hasznos billentyű az "U", amivel egy gombnyomással jelölhetjük ki a képernyőn látható összes egységünket. Az egéren kívüli játékkeret az numerikus billentyűzettel is görgethetjük, sőt a +/- gombokkal akár ki is na gyíthatjuk.

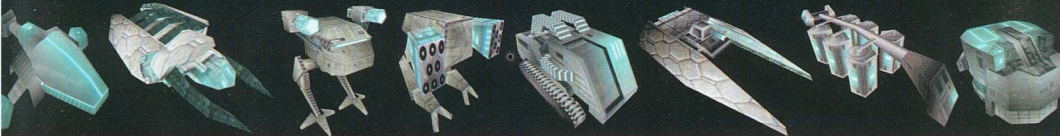
Az információs konzol a képernyő jobb oldalán kapott helyet, ezen láthatjuk, hogy hogyan áll a szénánk, amit egészen pontosan a Deacon kijelző ötös skáláján követhetünk nyomon. Alatta egy szám látható, ez szintén egy fontos információ, hiszen ez a "költségvetésünk"ről ad tájékoztatást. Mindezek alatt egy kis képernyő helyezkedik el, amelyen mindig láthatjuk ki van épp kiválasztva, vagy hogy a kiválasztott objektumban kik tartózkodnak. Ha egyébként még nem ismerjük fel az egységeket a külsőjükről és mondjuk nem látjuk a Constructorunkat, a <> gombokkal nézhetjük át a csapatunkat. A konzolon legfelül az irányításvélyegyeketől térkép helyezkedik el, ami azonban nem csak a tájékozódást segíti elő: A térkép segítségével távolabbi pontokra is könnyedén elvezényelhetjük a csapatainkat, a jobb gombbal a megfelelő helyre bővepedig gyorsan válthatunk nézetet. A térképen csakis a felderített részek láthatóak. A játéktérre a felderítetlen részek

átláthatatlan ködbe burkolóznak, és sűrű köd jelképezi a csapataink által nem látható területeket is. Ergo: hába derítjük fel az adott területet, ha nem építünk fel helyben egy radar vagy legalább egy kémlelő tornyot, az ellenséges csapatmozgásokat nem fogjuk látni. A térképet a Map Ikona kattintva ki is na gyíthatjuk, s hasonlóképp kérhetünk infót az aktuális egységekről, ha a Info Ikona kattintunk. A tájékozottá képernyő kivitelezése meglehetősen "dízajnos": oldalról gördülnek be, s eltüntetni őket csak az Exit címkére kattintva lehet. A konzol jobb alsó felében láthatunk egy kis borítékot is – amennyiben ez villog, valahonnan E-mailt kaptunk. A parancsnokság elektronikus postán tájékoztat minket az aktuális feladatokról, tehát érdekes az üzenetek elolvasnái.

AZ ÉPÜLETEK

A küldetések általában mindig az építkezésekkell kell kezdeni, bár alapsan könnyű szinteken néhány épület már alapsan fel van húzva. Az első dolgunk a klónozás megépítése lesz, illetve ha a W.O.P.R.-t irányítjuk, a dróid-egyek alapját kell leraknunk. Az építkezések nem tartanak sokáig: pár másodperc és a talaj kienyíltetődött, majd a gép kirajzolja a "drót vasat", és mire arra felhúzza textúrát, már kész is az épület. Persze nem lehet mindenhol építkezni: ahol kellenés szintbe hozni a talajt, vagy valamilyen objektum áll az építkezés útjában, ott pirosra vált a terület kijelölésének az árnyéka. (A kedvező feltételeket fehér hullámos árnyék jelzi.) A második körben a helikopter leszállt kell megépíteni; a WarGamesben ugyanis – a vetéltyársaktól eltérően – nem gyarakat kell létrehozni: a





AMES

HARCULATVÁLTÁS

megrendelt eszközöket majd helikopterek szállítják be a játéktérre. (A lényeg végül is ugyanaz.) Építkezni csak a Constructor megjelölésű katonának tud, tehát ha öt elvesztjük még a klónozó felépítése előtt, akár indíthatjuk is újra a küldetést. Ő végzi el egyébként a később szükséges "karbantartó" munkálatokat is. Mindegyik épületnek megvan a maga funkciója, röviden vázolnám az a maga felsejtetésére térek ki, de gondolom mindenki megtalálja az említett dolgok páráját az ellenkező oldalon.) A feltétlenül szükséges épületek után ha már lehetőségünk van rá, főhadiszállást (Command Center) is építhetünk. A

A CSAPATOK

Hogy milyen katonákat képezhetünk ki, az függ attól, hogy mennyire haladtunk már előre, és hogy milyen új felfedezéseket tejtünk. A közönséges yalagos (infantry) szintje nem ér semmit, és a bazookás is csak egy fokkal jobb nála. Az első igazán használható katonák a gránátosok lesznek; igaz, hogy ők is sérülékenyek, ám ha tankokkal fedezük őket (az ellenség figyelmét elsősorban a páncélozott járművek kötik le), gránátjaikkal pillanatok alatt jelentős pusztítást végeznek. A dolgok elárehaladtával aztán egyre jobb (és persze egyre drágább) harcosokat tudunk kiképezni, végül akár Special Forces kommandósokat rendszeresíthetünk a seregünkbe. A katonák között az említett Constructorral mellett kitüntetett figyelemben kell részesítenünk az ún. Hackereket is: ezek a figurák ugyan nem tudnak harcolni, ám egy másik szakterületen annál járatosabbak. Ha már van Command

bökiünk, értelemeszerűen a támadás célkeresztjé jelenik meg, ha viszont valami üres épületre mutatunk, akkor az elfoglalás ikonjára vált a pointer. Speciális utasításokat is adhatunk, ha az adott emberre a jobb gombbal kattintunk, melyek a következők: Move Slowly - lassú mozgás, Stop - állj, Build - építkez (csak a Constructorral), Patrol - járőröz, Occupy - foglalj el, Return to Base - térj vissza a bázisra.

Hasonló utasítások adhatók ki a járműveknek is (persze a repertoár kibővíülhet néhány speciális utasítással, hiszen a járművek szintje némileg szakosodva vannak). Az APC például fegyvertelen, csakis csapatzállításra jó, míg a gyors, de páncélozatlan dzsipeket kelderológ felderítésre érdemes használni. A felderítésünket segíthetjük a mobilizálható radar-kocsival is. A MxAvSxH, azaz a mozgó kórház egy igen drága befektetés, sérülékenysége miatt viszont szerintem nem igazán kifizető rendelni belőle. Összegezve: én jobban szerettem a pénzemet tankokba és

anyag, amelyeknél ugyebár elég problémás, ha a leszálló pálya előtt fogy ki a natfa...)

REMÉLEM NEM TÉVEDEK...

Habár a játéknak sajnos még nem a végleges változatát sikerült kibővítenem, annyi bizalmat megköszönök a programozóknak, hogy a C&C rajongók elégedettek



Festői környezetben épül az új parancsnokság



A tank helyében én gyorsan elhúznám a sikot ekkora csarda lépegető elöl

HQ elkészülte után megjelenik a katonáinknál a Build Advanced ikon, amivel akár hajdúkocokot is építhetünk, ahol aztán elkezdhetjük a tengeri flottánk létrehozását. Építhetünk aztán kémlelőtoronyokat, amikbe lövészeket telepítve megvédhetjük az értékeinket, s ugyanezt tehetjük az automata rakétaállások létrehozásával is. A repülőgépek hangárban légi járműveinket rendelhetjük meg (illetve tárolhatjuk), továbbá vannak még az egyéb kiszolgáló épületek, mint például a radar, amivel az ellenség mozgását követhetjük, vagy a Repair Depot nevű elsősegélyhely, ahol az ádáz csatákban megsérült tankokat és járműveket javíthatjuk. No persze a felsoroltak mind-egyikébe pénzbe kerül - az épületek árát a nevík mellett láthatjuk.



Ez a washingtoni városnézés is jól kezdődik

lesznek vele. Elég idegesítő volt mondjuk, hogy amikor véletlenül egy fegyvertelen egység/katona belekerült a csapatomba, egész egyszerűen nem tudtam támadni, ám merem remélni, hogy az ilyen durva hibákat kiküszöböljék. Ha pedig ezt megteszik, a WarGames minden bizonnyal előkelő helyet fog elfoglalni a real time stratégiai palettán.

V.Z.

wargames

Electronic Arts/MGM Interactive Studios
http://www.ngm.com

LÁTUVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

Minimum: P80, 16MB RAM, 2xCD, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3D-kártya

Habár az eredeti filmből a játéknak nem sok köze van, az új generációra C&C klónok között megállja a helyét

82%





DREDD BÍRÓ BEGOLYÓZOTT JUDGE DREDD PINBALL

Nem tudom, nem kockázatos-e most kijönni egy olyan flipperrel, ami csupán egy asztalt tartalmaz (hiszen egy az előző számunkban számoltunk be egy remek játékról, amiben öt asztal közül válogathatunk), ám úgy tűnik a Pinball Games nevű cégnek nincs önbizalomhiánya. Amint az a névről és a csapatról is kiderül, a csapat csupán egyetlen műfajban akar jeleskedni, és azon belül kíván a legjobb lenni. Pinball Arcade nevű sorozatukat a Judge Dredd Pinball-lal indították útjára, egy kitűnő flipper-asztalal, ami a jövő "békébróának", Judge Dreddnek a

sével immár lehetőség nyílt más dimenziókba is átlépni, és ezekből az ismeretlen birodalmakból most új típusú gonosz erők szivárogtak be: a kegyetlenül vérengző Sötét Bírók. Az egyszerű elkövetők után most ezeknek a lényeknek a felkutatása és elpusztítása a becsültes bírók legfőbb feladata!

ELSŐ BENYOMÁSOK

A játék az arcade flipperek kategóriájába tartozik, tehát nem scrollozódik a képernyő, sőt nem is feliról látjuk az asztalt, hanem – mintha egy játéktérben lennénk – az asztal végénél állunk. A The Web és a Time Shock wolt ilyen – már ha ez mond valakinek valami. Sajnos a játéktér kidolgozása nem real-time 3D, vagyis nem járhatjuk körül, aminek a hátránya az, hogy az asztal hátsó része (ahol valójában a dolgok történnek) nagyon össze van sűrűsödve. A perspektívikus nézet miatt sokszor alig látjuk, mi folyik a távolban – igaz,

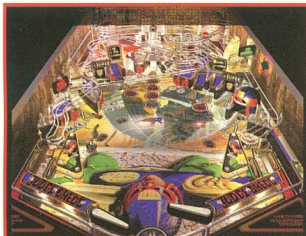
előtt viszont le a kalappal, kivételesen érdekes megoldásokkal alkalmazott.

A PÁLYA

Röviden ismertetném a legfőbb teendőket. Az asztal igazi érdekessége az ún. Mega Spirál, amiből négy helyen is távoznak a golyó. Attól függően, hogy hányadszor, illetve milyen erősséggel ütöttük ebbe a golyót, négy különböző szintre (rámprág) juthatunk fel. Az első (legalsó) szinten Dredd motorját korszersíthetjük. A másodikon Dredd női társát, Judge Andersonst találjuk, aki segit felkutatni a négy Sötét Bírót. Természetesen mindezeket a mozzanatokat a mátrixképernyőn követhetjük nyomon, tehát Anderson elmondja, hova kell lőnnünk elsőnek a golyót,

vélelenszerű bónuszokat kapunk, közte az "összes golyó elraktározása" bónusszal. Ez utóbbi dolog a multiball módhoz kapcsolódik, amit az alábbi lépésekkel érhetünk el: amikor a spirál szintjeit teljesítjük, tehát totál feljavítottuk a motorunkat, elkaptuk mind a négy Sötét Bírót és vissza is küldtük őket oda, ahonnan jöttek; a feladatok teljesítése után egy-egy golyó kerül a spirál középebe. A negyedik szint golyóját úgy löhetjük be, ha elkövetőket fogunk el, vagyis a Justice Lock fölé ereszkedünk rámpák kerületét eljuttatjuk a golyót a Tower of Justice-ba (a "toronyba"), és az ezt követő aljátékban négyeszer sikeresen löjük le a bűnözőket. Az említett bónusz tehát arra jó, hogy a fenti hosszas procedúrától megkíméljük magunkat, és azonnal multiball játékba foghatunk. Az öt golyós multiball akkor indíthatjuk, ha már mind a négy golyó el van raktározva, és megcél-ozzuk a Justice Lockot. Persze ezen kívül még rengeteg kisebb bónusz és "üzemelő" van, de a szabályok további elemzésére már nincs hely, de a szabályok további elemzésére már nincs hely, de a többi dolog amilyen is sokkal egyszerűbb.

A játék igazi nagy előnye, hogy elindul DDS alatt is, ami manapság ugye nagy ritkaságnak számít. Összességében jól elváltam a Judge Dredd pinballal, csak szeretem egy kicsit túl lassú a tempó. Tulzáshá vitték a sűrűn ismétlődő és hosszú "rajzfilmeket" a mátrixképernyőn, melyek alatt a játék teljesen szünetel. A hangok nagyon fränkös és a zene is tisztára játéktermi minőségű, de végre már azt is megoldhatjuk, hogy ne meredvejen a program arra az időre, amikor az audio track az elejére ugrik.



kalandjait "dolgozza fel". A figurát gondolom nem kell bemutatni, hiszen napjaink egyik legkedveltebb képregény-hősről van szó: feltemetés uniformisában, "Lawmaster" motorja nyergében, intelligens "Lawgiver" pisztolyával nincs az a bűnöző, aki le tudná győzni őt. Ha esetleg a képregény nem lenne ismerős, a Sylvester Stallone főszereplésével bemutatott film bizonyára senkinek nem kerülté el a figyelmét. **(Fogadjuk, hogy tudok egy olyait! – C)**

DREDD BÍRÓ

A 22. században járunk, a helyszín a Föld. Az atomháborúk utáni szennyezett környezet miatt a lakosság hatalmas MegaCitykbe tömörült. A városok határain túl csak kopár sivatagok húzódnak, ahol mindenféle mutánsok és idegen lények garázdálkodnak. A zsúfolt, moecos utcákon a bűnözés elképesztő méreteket öltött, ezért különleges törvényekkel vezették be. Már nincs rendőrség, nincsenek tárgyalások, nincsenek esküdtök – csakis kizárólag bírók vannak! A feladatok, hogy felkutatassák a törvényszegítőket, és ahol megtalálják őket, ott nyomban ítélkezzenek, s helyben végre is hajtsák az ítéletet! Mega City One-ban Judge Dredd a leghírebb, és legrettegettebb bíró. Nincs magánélete, szinte sosem alszik, éjjel-nappal a motorja nyergében járőrözik. Dredd csupán két embertisztítást: a polgárokat, akiket meg kell védenie, és az elkövetőket, akiket ki kell vonnia a forgalomból. Sajnos azonban az élet nem ennyire egyszerű. A modern technológia fejlődés-

csak idő kérdése, hogy hozzácszajon a szemlélet. A pálya amilyen gyönyörű, a számítálett akár 24 biteres is állíthatjuk, a felbontást pedig felvihetjük



1024*768-ig. A golyó fémese színe is nagyon klassz, az asztal felületé meg tükörözik is benne! A Judge Dredd bizony nem egy könnyű asztal – én is az igazakhoz hasonlít. Elég nagy esély van arra, hogy közben távozzon a golyó, szóval az asztal rázása elengedhetetlen része a játéknak (három irányba is lehet). A golyó mozgása már kevésbé élethű, sajnos nem egy fémtárgy benyomását kelti: a rámpákra könnyűen felszalad és néha (érthetetlenül) iszonyban be tud golyózni. A pálya tervezője

hogy megtaláljuk az első gazfickót, aztán ha az megvan, akkor hol kell a másodikat keresni, és így tovább. Ha a spirál harmadik szintjére feljutunk, a mátrixképernyőn már igazi aljátékok játszhatnak: a Sötét Bírók megsemmisítése lesz a feladat; egy mozgó célkeresztet láthatunk, amivel (az Enter lenyomásával) a keresett személyt kell lelőnünk. A spirál legfeljebb, azaz a negyedik szintre már nem lehet olyan könnyen feljutni a golyót: ehhez az kell, hogy megéltesszük a karok erejét, azaz aktívróljuk a 20 másodpercig tartó Power Flipper módot. Ez az üzemmód a közepén látható golyócsapda, a Justice Lock egyik véletlenszerűen bedobott jutalmá (négy másik mellett), és a lyuk viszont csak akkor látható, ha fölemeltük a rásúcúldó rámpát, aminek a kapcsolóját a rámpa jobboldalán nyílté folynunk találjuk. (Egyszerű, ugye?) Sőt, nem elég, hogy beütjük a csapdába a golyót, utána még Dredd sisakjába is be kell lönnünk – ezzel indíthatjuk ugyan is a különböző üzemmódokat. Szóval ha megvan a Power Flipper üzemmód, és feljutottunk a spirál tetejé-

V.Z.

judge dredd pinball
Pinball games

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATÓSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 1GB RAM, 4xEd, DDS Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 2 MB Video RAM

Igaz, hogy csupán egy asztalról van szó, de az legalább nagyon ott van a topán!

83%

CINKELT LAPOK

REBELLION

Típus:	Pajzs:	Ágyúk:	Csapat:	Vadász:	Megj.:
A-wing	5	5/0/0	0	0	Könnyű vadász
X-Wing	5	8/0/0	0	0	Közepes vadász
Y-Wing	5	5/0/3	0	0	Közepes vadász
B-Wing	9	8/0/6	0	0	Nehéz vadász
Bulk Transport	200	0/0/0	0	6	Fegyvertelen szállító
Medium Transport	100	30/0/0	0	2	Kis szállító
Bulwark Battlecruiser	1100	0/600/200	10	4	Nagy szállító
Bulk Cruiser	200	0/30/0	0	0	Kis cirkáló
Nebulon B-Frigate	300	60/80/0	2	0	Vadászok ellen
CC-7700 Frigate	300	90/20/0	0	0	Könnyűcirkáló, erőterrel
CC-9600 Frigate	600	0/120/40	0	1	Könnyűcirkáló
Assault Frigate	600	0/120/50	0	0	Közepes cirkáló
Alliance Dreadnaught	200	0/70/0	1	2	Közepes cirkáló
Corellian Corvette	200	120/0/0	0	0	Közepes cirkáló
Corellian Gunship	200	150/0/0	0	0	Nehéz cirkáló
Alliance Escort	200	60/0/0	6	0	Vadászgép hordozó
Mon Calamari Cruiser	300	0/120/60	3	1	Csatahajó
Dauntless Cruiser	800	0/200/200	4	2	Csatahajó
Liberator Cruiser	600	0/80/80	6	3	Csatahajó

DIE BY THE SWORD

A kódokat csak simán, játék közben tudjuk bepötyögni:

MUKOR	–	God-mód
PAUSE	–	Szünet
BTINY	–	Kis Mukk, azaz főhősünk összehzsugorodik
GOLRG	–	Nagy Mukk (vagy Gulliver), azaz főhősünk megnő
BAMFF	–	Ugrás a szint végére (legalábbis elvileg, mivel ez néha igen érdekesen működik)
DEDLY	–	"Kissé" megnő a fegyverünk sebzése
SEPKU	–	Rituális öngyilkosság (hehe)
LUNAR	–	Lecsökken a gravitáció; igen vicces darab...
AIAIM	–	Az ellenfelek igen bután kezdenek el harcolni

Típus:	Pajzs:	Ágyúk:	Csapat:	Vadász:	Megj.:
Tie Fighter	0	5/0/0	0	0	Könnyű vadász
Tie Interceptor	0	8/0/0	0	0	Közepes vadász
Tie Bomber	0	5/0/3	0	0	Közepes vadász
Tie Defender	5	10/0/0	0	0	Nehéz vadász
Assault Transport	300	150/0/0	0	0	Kis szállító
Galleon	100	0/0/0	0	2	Szállító, fegyvertelen
Star Galleon	200	30/0/0	0	3	Szállító
Lancer Frigate	300	150/0/0	0	0	Vadászok ellen
Carrack Light Cruiser	200	90/15/0	0	0	Könnyűcirkáló
Imperial Dreadnaught	200	0/70/0	1	2	özepes cirkáló
Interdictor Cruiser	600	90/20/10	0	0	Közepes cirkáló erőterrel
Strike Criser	600	0/120/60	1	0	Nehéz cirkáló
Victory Destroyer	200	0/120/0	2	2	Nehéz cirkáló
Victory II Destroyer	600	0/120/40	2	0	Nehéz cirkáló
Imperial Escort	200	60/0/0	6	0	Vadászgép hordozó
Imp. Star Destroyer	300	0/100/100	6	3	Csatahajó
Imp. II Star Destroyer	800	0/200/200	6	3	Csatahajó
Super Star Destroyer	1200	0/500/200	12	9	Csatahajó
Death Star	–	+	24	18	Bájos...

STARCRRAFT

A cheateket az üzenőablakban (Enter) pötyögjük be, majd nyomjuk le ismét az Enter:

POWER OVERHELMING OPERATION CWAL	–	God-mód
	–	Növeli az építkezések és fejlesztések gyorsaságát
THE GATHERING	–	Végtelen energia
NOGLUES	–	A számítógép nem használhat föl energiát
STAYING ALIVE	–	A küldetés megnyerése után is megy tovább
SHOW ME THE MONEY	–	Ad 10.000 egységnyi gázt és ásványt
THERE IS NO COW LEVEL	–	Küldetés azonnali teljesítése
BLACK SHEEP WALL	–	Megmutatja az egész térképet
MODIFY THE PHASE VARIANCE	–	bármilyen egységet építhetünk

COMANCHE 3

Repülés közben nyomjuk meg az 'R' billentyűt és ezután adhatjuk meg az alábbi cheateket:

RATZ	–	Egy időre láthatatlanná válunk
COWZ	–	Lefagyasztja az ellenségeket és rakétáikat
IPIG	–	Újratölti a municiót
CAT9	–	Megjavítja a rongálódást

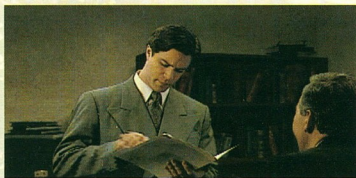
BLACK DAHLIA (1. rész)

(Mielőtt belevágnánk a nyomozásba, két aprócska megjegyzés: az ügyességi feladványok legtöbbje nem igazán fehér embernek való tökérszét igényel, így – ha van hozzá – a cheatet zárójelben közöljük hozzá (csak simán be kell pötyögni őket); továbbá – mint az ismertetőből is kiderült –, a játék ugyan lineáris, de bizonyos eseményekhez idő kell, ezért a megoldást helyszínenként tárgyaljuk – ha az adott esemény valamelyik helyszínén még nem végrehajtható, akkor a helyszínek között másképp haladunk kell az időt, ameddig az esemény bekövetkezik. Ha egy tárgyat egy emberrel kell használnunk, akkor az opció rendszerint már az emberre kattintva megjelenik, egyébként az inventoryből kell MSE-olni.)

■ Főnökünk, Mr. Sullivan épp a legújabb csonkolósos gyilkosságáról szóló cikket olvassa az újságban, amikor megérkezik. Rövid úton kezünkbe is nyomja szolgálati jelvényünket és az első ügyünket, amelyet a városi rendőrség küldött át, lévén a COI hatáskörébe tartozó ügyről van szó. Az irodában először is kapcsoljuk fel a lámpát majd szedjük ki a csillárból a zacskót, amely két dolgot is rejt: egyrészt egy puzsált, továbbá a "9 ajándék Odinnak" (másnéven Wotan, a germán mitológia főistene) című kis brassárit, ékes rovásírással. Mivel egyelőre ezekkel még nem tudunk sok mindent kezdeni, nézzünk inkább körüli. A sarokban álló iratszékény szemei egyenlőre üresek a COI szabályzatát, az iratok között pedig megtaláljuk elődünk, Walter Pinsky egyik aktáját, amely valamiféle köveken levő, a germán mitológiát idéző rovásírás fordítását tartalmazza. (A későbbi események megértésé végett nem árt a szöveget alaposan át tanulmányozni.) Az iróasztal közepes fiókjában egy COI felállításáról szóló cikket, valamint a náci vezetők misztikus vonalmáráról szóló jelentést olvashatunk, a jobb oldalon pedig Pinsky utolsó teendőlistáját, amelyből már csak dr. Strauss visszahívása és a rendrakás maradt hátra. A lista alatt (tulajdonképpen) találjuk Pinsky szolgálati pisztolyát, amelynek nyeléből az inventoryben elővarázsolhatjuk a zárt faliszekrény kulcsát. A faliszekrényben két üznetet találunk. Az elsőben dr. Strauss jelzi, hogy az általunk talált tárgyak roppant fontosak lehetnek, és mielőbb látni akarja őket; a másikban pedig Sul-

livan főnök jelzi, hogy megkaptuk az FBI-tól a "Listát", bár a rajtuk levő személyek telefon-száma valamilyen módszerrel kódolva van. Menjünk Sullivanhez elgázításra.

■ A főnöknek kéréseket tehetünk fel az elődünkkel és ügyünkkel kapcsolatban, bár Pinsky illetően meglehetősen diplomatikusan elzárkózik a választól. Nyomatásunk tárgya a következő: a város neves lövészgyárosa, Mr. Finster zaklatás tárgyában feljelentést tett a városi rendőrségen, hogy egy ismeretlen személy egy brassárit jutott el hozzá, amelyen az 1919-ben alapított német Thule Testvériség zagyva propagandája olvasható.



(Szummázva: "Wotan, Willi és We like három tárgybán foglaltatik. Ha ez a három tárgy a birtokukba kerül, létrejön a szentháromság, Thule fekete sasmadara felszárnyal és örökre uralni fogják a világot. A hírnök elhozza a választad.") Az aktát Peter Merylo, a csonkolósos gyilkosságok ügyében nyomozó detektív passzolta át a COI-nak. (Az aktán kérdőjelezzük rá Finsterre és Merylora is, hogy a helyszínik megjelenjen a "világterképen".)

■ Henry W. Finster akár a bájos kapitalista mintaképe is lehetne. A szórólapon minden további nélkül náci propagandának minősít.

Ugyan ő is német származású, de gyűlöli a III. Birodalom élén álló osztrák gengsztereket, és fogalma sincs, hogy miért őt találták meg a címet és a szeméttel. (Ami a falon függő Finsterlau családi címet szemlélve elég érdekes, ugyanis ott szerepel a Thule-brossúrán.) Természetesen nem emlékszik a papírt hozó fickó nevére, de azért egy személyleírást ki lehet venni belőle: roma, vörös szakállas, gylkos kinézetű férfi... A fickót az azóta már kirúgott George Hansen nevű művezető-



je hozta hozzá. Ugyan nem fraterinál az alsóbb néposztályokkal, de azt még megtudhatjuk tőle, hogy Hansen az olcsó whiskyt mérő McGinty's Barban szokta elkölteni a fizetését. Nyomás Merylohoz.

■ Merylo az ideges detektívok sorába tartozik. Most különösen ideges, mert neki kell a csonkolós gylkos utáni nyomoznia, és a hetedik feldarabolt áldozat után még egy firkarcnyalva sem jutott közelebb hozzá. Ráadásul az FBI sem segíti a munkáját, mindössze egy Winslow nevére gyűpököt ültetett a nyakára. Különösebb információkat tehát sem a gylkosról, sem Finsterrel nem sikerül kivenni belőle – mindenestre lelkiismeretes zsuru lehet, mert azért Finster feljelentésénél csak előhúzza a nyilatartást, hát-ha azonosítania tudta. Még mindig az asztala sarkán hever. Ha belelapozunk, mindenképp megtaláljuk Finster levelepíróját, rajta a telefon-számmával. A fotóalbum csupa jóképű figurával van tele, de szakállas csak négy van közöttük, és ezek közül is csak kettőre illik Finster személyleírása: Moe Merlyre, illetve Louie Fischer, alias Louie Fiedelngre. Irány a bár.

■ Hiába állítjuk, hogy régi barátunk, a lerobant lebujsz csoportja természetesen semmit nem tud Hanseről, inkább azt javasolja, hogy barátokozunk inkább a sarokban üldögélő, hasonló ruházatú figurával. Természetesen ő sem tud semmit a volt művezetőről – na ja... A tézszaképi fickó Dick Winslow FBI-ügynök, és állítása szerint épp a törzsgylkos után nyomozt it a koszmában. Amikor meghallja, hogy mi lehetőségek német ügynököket keresünk, csodálkozva kérdezi, hogy miért nem az FBI kulposzciókban levő, német származású amerikai állampolgárokról készített feketelistájából indulunk ki – mint COI-ügynököknek, hivatalból meg kellett volna kapnunk. Búcsúzóul még jelzi, hogy jobb lesz vigyáznunk, mert páran a COI-nál túl messzire merészkedtek – egyébként meg bármikor nyugodtan ugorjunk be hozzá az irodájába...

■ Menjünk vissza Sullivan kaptányhoz, és szerényen érdeklődünk a felkeltelista után. Nyilván némileg tüfteng benne az állampolgári jogok illetően való sárba tiprásra iránti elszántságn, de azért kínos mosollyal árad egy másolatot a listából. A papírokba belekukkantva a második oldal tetelén ismerős névre bukkanunk: Henry Finster, Cleveland. A név után álló szám mintha telefon-szám lenne, de nem egyezik a Finster levelepíróján levővel. Most nyer értelem a szekrényben talált feljegyzés: az FBI kódolta a telefon-számokat, sőt, a firkálásból úgy tűnik, hogy Pinsky is megfejette a kódot. Egyébként épp itt az ideje, hogy az irodánkban felhívjuk dr. Strausst. (A telefonszáma 267-404, amit az Finster számból, az FBI-kódból és Pinsky irataiból lehet kiszámolni.) Sajnos csak üznetet hagyhatunk, majd Strauss doktor később visszahív bennünket.

■ Egy idő múlva az irodánkban visszatérve Helen Strauss üznete vár, aki roppantul sajnálja, de az apját az ügyel elszóftották, de ő is szívesen megnézi a köveinket, ha átügrünk hozzá a múzeumba. A hátlynek véletlenül ugyanaz a kutatási területe, mint a kedves papánka: a kora középkori közép-európai tárgyakat tanulmányozza. Adjuk neki tehát oda a rúnaköveket tell zacskót és a pergament. Rögtön megállapítja róluk, hogy germán rovásírással készültek, de egy kis időbe telik, míg kibogarászta, hogy mi áll rajtuk. Ha ilyen otthon van a dologban, akkor rögtön meg is mutathatjuk neki a Thule Testvériség brassáriját is. A címerek láttán rögtön észbe jut valami, és előhív



egy könyvet, amelyben teuton lovacagsaladók címerel láthatók. Néhány címer nev nélkül szerepel, mert a boldogult emlékezteti IX. Gergely pápa különféle viselt dolog-gyámi kiátkozta őket. Mindannyian a Szentháromság lovagrend tagjai voltak, négynek a rangja meg is van említve: a nagymesteré, a fegyvermesteré, az írónké, és a heroldé, azaz a hírvivőé. Több érdekes véletlen is adódik: egyrészt a kiátkozottak között megtaláljuk ugyanazt a címet, mint ami a Finster barátunk falát díszítette, továbbá a Thule Testvériség brassáriján pontosan ugyanaz a 12 címer szerepel, mint akiket a pápa kiátkozott (középen a nagymester címerével). Hm.

SEVEN KINGDOMS

A sors valamilyen réti fondorlata nyomán kimaradt az eddigi 576-okból eme remek kis stratégiai játék tesztje. Sebal, talán egy nosztalgia-rovatban sor kerül rá, de addig azért néhány cheat talán elkel hozzá. A kódokat a !!!@#@@## begépelése után az alábbi billentyűkkel érhetjük el:

- C – +1.000 dollár
- / – +1.000 kaja
- T – Az összes technológiai fejlesztés és scroll
- M – Megfordítja a térképet
- Növeli a prayer pontokat
- B – Az épület azonnal elkészül
- U – Halhatatlan király

Helenek már csak azért is ismerősnek tűnt a dolog, mert az apja többek között egy apró darabokra tört színes ablaküveg összeállításán is dolgozik, amelyet hasonló motívumok díszítenek. Ha körjűk, szívesen meg is mutatja, sőt próbát is tehetünk vele. Mielőtt még a cserepekhez nyúlánk, pillantsunk bele az üvegszalta feletti infrahullámpába, amely azt mutatja, hogy az egyes cserepdarabokon betűtöredékek láthatók. A cserepek összeállításához – már csak az időlen irányítási rendszer miatt is – kellemes szórakozást kívánok...



sza miatt rúgta ki őt Finster. Igyekszik felhajtani a barátaít. (Később annyit sikerül megtudnunk tőle, hogy furcsállón hallotta, hogy amikor Finsternél volt, Louie-t Haroldnak szólítja...) A kocsmai telefon teli van mázolvá különféle nevekkel és telefonszámokkal. Többek között akad egy Louie Fielding is (hasznó! álnevei személy volt

Merylo nyilvántartásában is, és ráillett Finster leírása is) – nosza, hívjuk fel! A vonal túloldalán a hang nem ismer ilyen személyt. Ellenben ha valóban az emberünk véte a Test-vérítse üzenetét Finsternek (és nem Haroldnak, hanem heroldnak szólították), akkor esetleg megrábol-zokhatunk az eredeti nevén kérni az urat: Louie Fischterwald. Erről már rögtön tud a hang: Louie a Holló bárbán dolgozik.

■ A Raven bár a város ismert, exkluzív szórakozóhelye. Mint ahogy az ajtó melletti megafonon is közölve lünk, pillanatnyilag sajnos meg nincs nyitva – később kell visszajönnünk. Louie után tudakozódva mondjuk azt, hogy Finster küldött bennünket egy üzenettel. A hang közli, hogy Louie csak estétől dolgozik, most misszió van... A misszió mi-benléte, akkor derül ki, ha előhorgásszuk az asztal alól a szentképet: a tárgylístában megfordítva néhány kártyaparti eredményét látjuk, amelyet Louie a Bertalan misszióházban bonyolított le.

■ A missziósné Ernie, az enyhén lökött segéd fogad bennünket. ő segít az

JOINT STRIKE FIGHTER

Az Eidos nagyszerű, futurisztikus repülőgép szimulátora ugyan nem túl nehéz, de azért jól jöhetnek a simán, játék közben begépelhető kódok

Ctrl+T+U – turbó sebesség
Ctrl+C+O – azonnali győzelem az adott hadjáratban
Ctrl+G+O – azonnali vereség
Ctrl+G+U – "célkövető töltények" a gépágyúból
Ctrl+S – színes füst

Ha a Select Pilot-menüben mindkét Ctrl billentyűt lenyomjuk, akkor az összes többi repülőgép is választhatóvá válik.

atyának ebben-abban, illetve rendet tart. Louie-ről érdeklődve megtudjuk tőle, hogy gyermekkoruk óta nagyon jó barátok, sőt még egy fotót is mu-



tat, amelyen Louie pár barátjával szerepel. Mivel a fotót nem szándékozik odaadni, küldjük ki azzal az ürügygel, hogy hozzon el nekünk egy csomagot az atya szobájából. Amíg távol van, vegyük meg azokat a fotót a böröndje jobb alsó részéből. Ehhez egy kicsit tologatnunk kell a tárgyakat, amelyeket elég idővel módón nem lehet



mozdítani, ha egy másik tárgy feleltük van (a bal oldali boríték miatt először át kell ráolajnunk mindent a jobb oldalra, aztán a balra).

■ A Raven Bar előterében legközelebb már Louie gyerek fogad bennünket. Amikor azután tudakozódunk, hogy honnan szedte a Finsternek

szánt papírt, még ő van felháborodva, és egyébként széles lüben tojik a COL-jelvényünkre. (Ha Merylonak megmutatjuk a képet, sokat mesélhet a rajta szereplőkről: csupa nagy kaliberű gungszer, leszámítva persze a buta Ernie-t. Louie-ről viszont azt hiszi meghalt, mert egy szép napon szörén-maghaln elűnt.) Így tehát Louie a fotótól rögtön barátságosabb hangneme is vált, már csak azért is, mert halálra íjed. Megígéri, hogy mindenképpen elmond mindent nekünk – csak nem itt, mert ha meghallják miről beszél, biztosan halott ember.

■ Az éjszakai találka színelnye egy ki-hatást, ahol a – természetesen – azonnali üdvözlésnél fogad bennünk egy ránk váró őriember, majd bemenekül a gyárba. A tárcánkban lapuló szerencsés megv bennünk, az első győdtől – de a következőtől már nem fog, így tehát amikor követjük a fíckőt a gyárba, ne egyenesen előre induljunk el, hanem forduljunk a jobb oldalra levő ládák felé. Az egyik üres palackot hajítsuk előre, majd amikor az emeleten felbukkan a támadók, eresszünk belé egy golyót.

(Tök jó, egyébként tényleg egy korhú német Lugeral lövöldözőt ránk...) A holttest megmozdításakor a Hotel Cleveland gyufaskatulyája kerül elő, amelynek a fedélén egy ismerős név díszel: Muhlhaven.

Ahogy kifelé sétálunk a gyárból, egy fiatal fiú egy nagy csomagot nyom a kezünkbe, és eltűnik. Meglepetés. (Nőknek szól) Louie mit gondoltuk mi van benne? Talált. Louie fiú elég meglepető kifejezést sugárzó buksja. ő volt a Black Dahlia nyolcadik áldozata... Ezzel vége is az első napnak, a második CD-nek és – mivel a folytatásos krimiket is rendszeresen ott szokták elválni, amikor a legizgalmasabbak – egyelőre a leírásnak is. Június számunkban azért természetesen folytatjuk.



(Innenentről lehet puskázni.) Az ablak természetesen a Szentháromság lovagrend négy főárgájának a címerét formázza. Az infrahullámpába bepillantva helyükre kerülnek a betűtöredékek is, amelyek a rangot betöltő négy család nevét adják ki: Landulph, a nagymester; Finsterlau, a fegyvermester; Muhlhaven, az írnok; és Fischterwald, a herold.

Helen a számos variáció lehetőség miatt nem tud zöld ágra vergődni a csillárból elghalászott kövekkel (bár ahhoz kell némi idő; míg ez kiderül), viszont sikeresen lefordítja a pergamen rúnáit: egy pogány germán rituálé leírása van benne, amelyben három mágius tárgy hihetetlen erőt szabadít fel... Jimnek ez nem mond semmit, de aki megnézte Pesky iratszékényét, annál többet: ugyanaz az áldozati szertartás, aminek van egy másik, egyszerűbb formája is...

■ A bár közönsége időközben gyarapodott: a hátsó sarokban egy kopasz őriember, horgonyoz. Milyhet megszólítjuk, rögtön tudja, hogy Louie-t keresünk. Csak a vezetéknevén ismeri, de ő is nagyon meg akarja találni, mert az ő kis papírú-

WAR GODS

Az alábbi cheat-ek aktiválásához az új játék elindítása előtt először lépünk a Properties-menübe, és válasszuk az Advanced opciót. Ebben lesz egy Cheat Codes nevű mező, ide kell begépelnünk őket. Ha mindent jól csináltunk, akkor a Cheat OK üzenet fog megjelenni.

2509 – Szabad játék
1971 – Az első játékos láthatatlan
1515 – A második játékos láthatatlan
4774 – egy kör után vége a csatának
3871 – Grox
9021 – Exor
9997 – Csak a titkos szinteken játszunk
1037 – Könnyű fatalityk

Helló mindegyeknek! Itt jön megint apátok a súlyos levelekkel. Illetve nem: előbb anyátok jön, mert a múltkor megjegyeztem valakinek, hogy ha őt számolt veszt, akkor őt Sandra Bullock lesz a Csevegőben, meg poszteren, meg minden. Fényes páncélos az igazmondás. Ime:



Hát istenem, kicsit összemertek (míniposztér). Majd eladom a japánoknak, azok úgyis buknak minden apró bisz... izé... szóval apróságra. Tudok ilyet Lara Crofttal is, az esetleg magamagost magánnevel kerülhetne forgatomba. Ha egyből már ilyen Laránál tartunk, akkor az a havi levélményeket rögtön kezdhették is egy hozzá kapcsolódó kis opusszal, amelyen a megszólításától egyből kint vert a víz – azt hittem, valami sajtóper lesz belőle:

Tisztelt CoVboj főszerkesztő úr. Először is fontosnak tartom megjegyezni, hogy nagyon jó az újságotok, nekem is nagyon tetszik. Legjobb lenne, ha havonta is megjelenne, szerintem jó lenne. (Hát az szerintem is jó lenne! Úgy látszik megint nem tökéletes a vidéki terjesztés...) Eszrevettem, hogy már lányokat is vesztek fel az újságba, akik nagyon szépek. (Nahát! Én azt nem vettem észre. Illetve, hhm... megő a Rena meg a Nóri – AZOK a lányok, akik már régóta itt vannak, természetesen nagyon szépek, én azt nem vettem észre, hogy ÚJ lányokat vettek volna fel, akik nagyon szépek. Bár ha jól belegondolok, nem kizárt, mert Martin napok óta a mellékhelyiségben tartózkodik...) Ezúton kérem (követelem) (Mardadjuk az A-verziónál, az jobban hangzik) minden alázatosan istenfőlő ember nevében, hogy (légyszí) jelentésüket meg az újságban a sok képet Luláról és Miss Croftorról kevés ruhával. Legjobb lenne, ha már most az újság közepére a poszterba tennék őket együtt (ruha nélkül) nagyon közel egymáshoz. Ha látnék egy ilyen képet az újságban, azonnal kivinném és a kezembe fogom és a falamra függeszteném. (A képet ugye?) Előre is szólok, hogy ha nem lesz poszter, akkor magamat függesztem a falra. De úgy, hogy még én sem tudjak lejönni róla. Es akkor úgy is maradok. (Hm, hát ez is egy megoldás lenne, bár nem tudom, hogy nem késtünk-e el vele?)

Befejezem, de még annyit szeretnék kérni, hogy stábfotót ne tegyél az újságba, csak ha rajta van a két lány is (mármint Lulá és Lara). De az se baj, ha csak ketten vannak rajta együtt, ruha nélkül és nagyon közel egymáshoz. Üdv: Pityuka

Ut: Meghirdethetnél egy gyűjtést az újságban számmra. Nem pénz kérek, abból van elég, de a lányok valahogy elkerülnek (tréfásan úgy hívják Pityukát). Szóval annyit kérek (mármint annyit), hogy ilyen ne tudjál tőlük mozogni se. Rajzolt lányok is jöhetnek, őket is szeretem.

Kedves Pityuka! Ez ugyan nem a Costa Bravo levelezési rovata, de ha már

úgyis ide küldted a levelet, szívesen foglalkozunk a problémával. Tartok tőle, hogy kérdésed nem igazán tudjuk maradéktalanul teljesíteni: a nagyon közel meg lenne, de a ruha nélkül már semmi esetre, több ököl sem. Egyrészt: az újságot mások is olvassák, és képzeld csak el, mekkora közfelháborodást okozna, ha mindenféle ruhátlan gömbölyöd (illetve születes, mert polgón – ráadásul a Lulá csak 2D) jelenne meg benne. Hogy nézne az ki?! Micsoda gusztagustalanság! Másrészt: egyenjogúság van, emancipáció, meg csupa ilyesmi. Az újságot lányok is olvassák, és ha te kívánságodnak eleget tesznék, nyilván joggal várnák el, hogy kielégítsük az ő hasonló jellegű igényeiket is. Most el tudod képzelnél mondjuk Duke Nukemet tangabugyiban? Nélküle? Szóval ez nem megy. De mivel úgyis nemsokára gyermeknap lesz, nem akarok elszomorítani: esetleg annyit tudok segíteni, hogy az előző Csevegőben szereplő Laráról leretúsolom a ruhát. De azt csak neked. (A kedves anyukának pedig üzenem, hogy haladéktalanul engedje ki Pityukát az utcára. Van ugyan fantáziája a gyerekeknek, de ha továbbra is ott marad a kalitkában, akkor a jövőben is kizárólag virtuális lányokról akarja leimádkozni a ruhát – ÉS ÁBBÓL NEM LESZ ÁM UNOKA!)

Sziasztok 576 stábi! Én régóta az újság lelkes olvasója vagyok, szerintem az újság kezdettől fogva jó. Az egyetlen dolog, amint csodálkozik, az az, hogy miért nem mentek el jósnőnek ha egy játék tényleges megjelenése előtt 3 hónappal már leírás tudtok róla írni.

Ki mondta neked azt, hogy nem mentünk el jósnőnek?! Ki más lenne a félelmetes Baba Galiba, ha nem én?! (Szerelmi és pénzügyi horroszkóp, vaják-kenu szakosztály, stb. Pontos kiszolgálás, szerény árak, áfás számla. Hívja az ISSN 0865-8226 telefonszámot! Belföldi hívás, havi díja CSAK 318 Ft, ami már tartalmazza az áfát!) Vári Zoli pedig a Vörös Rébék, aki általában a keskeny pallón, és elrepiül (real 3D-ÁFA). Mellesleg ahhoz nem kell jósnőnek lenni, hogy három nap múlva megjelenő játékokról írjunk: a játékküldők arra tartják a PR-eket, hogy a különféle tesztújságokat mindenféle alfakkál, betákkál, tasztzerzőkkel és demókkal tömjék. Egy 90%-ig elkészült programon már nem szoktak túl sokat változtatni, arról már lehet karciantani pár sort. Köicsönös a haszon: nekik ingyen reklám, az újság meg telik a red hot anyagokkal. Kapisga?

Más: kire szavaztok? Én Guybrush Threepwoodra. (Bár mondjuk ahogynélvezem ezeket a kutyaitőket, sok komoly ellenfele van.) Szerintem a többiek is rá adják voksukat, mert közlitem velük, hogy állampolgári joguk eldönteni, hogy kire szavaznak, de ha nem arra, akire én, akkor mindannyian ki vannak rúgva. Más: Stábfotó mikor lesz? Nahát, mintha azt a kérdést már hallottam volna valahol... Más: miért ilyen drága az újság? A *-t

CD-vel 2x ekkora terjedéssel alig 2x ennyirel megvehetem.

Ná látod. A mi kis szépségünket pedig a * magazin FÉLÉERT megveheted feltekkora TERJEDELEMEN! Az meg már csak plusz szolgáltatás (és végül nem is kell fizetni érte), hogy vigyázzunk CD-meghajtót épségére, és nem leledünkkel fél CD-t fél demókkal az újsághoz! Mit is kezdenél velük? (Most látom csak milyen jó kis marketings lesz belőlem egyszer...) Más: milyen demókedt van? (Fehér.) Van már hóm peddsz-ette? (Nincs.) CoVboj: mi a kedvec étele? (A lejm, amire T.J. meghív a Lipical kisvendéglőbe. Illetve most már nem így hívják, mert mióta tulajdonosváltás volt, kiszögezték két dögölt tenes bört, felemelték 50%-kal az árakat, és hirtelen "Békebíró Pubbá" avansáltak. Eddig az volt az étlapon, hogy sajittal töltött borda, most meg az van, hogy "Mókusgögy Alice kedvence". Most mondd meg őszintén: te rendelnél egy ilyen nevű ételt?)

Nos, elég a kérdésekből. Légszíves ha nincs tele a tőkötök az ilyen hülye kérdésekkel, válaszoljatok! Kösz szépen, jó szavazás: Verecsob! Mint a mellékelt ábra is mutatja, meg nincs tele.

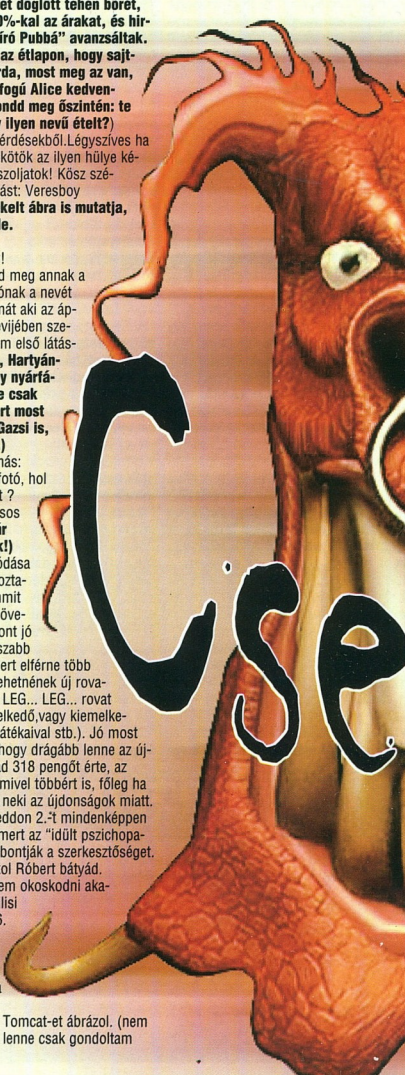
Hello Covboj! Először is add meg annak a tarka bombázónak a nevét és telefonszámát aki az áprilisi szám csevejiben szerepelt.(szerelem első látásra) :- (Maris, Hartyanpuszta, a nagy nyáránál jobbra. De csak óvatosan, mert most bög arrafele Gazsi is, a fedezőbika.)

Most pedig más: 1. Hol a stábfotó, hol a CD-melléklet? (tehá? a szakosás kérdések) (Már megint kezdik!) 2. A lap osztódása előtt nem változtaztolt volna semmit az oldalszámnöveles. Most viszont jó lenne, ha hosszabb lenne a lap, mert előnéb tudó játékesztés és lehetnének új rovatok (pl. LEG... LEG... LEG... rovat a hónap kiemelkedő, vagy kiemelkedően gyenge játékaival stb.). Jó most azzal érvelsz, hogy drágább lenne az újság, de aki kiad 318 pengőért érte, megveszi valamivel többért is, főleg ha jobban tetszik neki az újdonságok miatt. 3. A Carmageddon 2-t mindenképpen veszhették ki mert az "idült pszichopata" esetleg lebontják a szerkesztőséget. Sokszor csókoló Róbert bátyád. u.i.: Igazán nem okoskodni akarok, de az áprilisi számban, a 26. oldalon, az F/A-18 Korea elemzésének első oldalán, a legfőbb kép szerintem egy Tomcat-et ábrázol. (nem mintha fontos lenne csak gondoltam szólni)

Hm, tényleg milyen igazad is van! Ha jól belegondolok, már pontosan három éve ugyanannyi az újság ára, közben meg ugye volt némi áramelés, meg rárakták a 12% ÁFA-t, meg hasonlók. Bogarat ültetett a fülembem...

Ut.: Pszichopataék jöhettek nyugodtan. Mindig is komámít a rokon lelkek társaságát.

Ut. 2: Megtekintettem alacsonyabban az az onlinez képet, és tényleg a függőleges vezérszálakkal... Marad-junk annyiban, hogy a kápalírás azt tartalmazza, hogy minek kellene ott lennie, a többit pedig vegyük a játékfejlesztők köölti szabadságának. Nevezhetjük Róbertnek, Tomcatnek,



Jerrymouse-nak vagy akár Bólának is. EZEN aztán tényleg nem fogunk összeveszni, inkább ugorjunk.

Kedves CoVboy!
 Én a IV. évfolyam első számától vezsem az 576-tól, és nem bántam meg! Csak egy, két kérdésem lenne hozzád.
 1. Honnan kaptad a CoVboy nevet?
 2. Honnan kaptad az újság az 576-évet?
 Ja! A Quake-kel kapcsolatban: Örülök, hogy nem háloztok be benneteket Quake. (Értds: nem rátkot be minden számotokba a Quake-ról cikket)
 Remélem válaszolsz a kérdéseimre.
 Tamás

Igazán csodálkoztam, hogy mióta itt vagytok, rendszeresen visszatérő kér-

dés volt ez a kettő – de mostanában gondolkodóba esem (szokásévekenkel előfordul az ilyesmi), és rájöttem, hogy lassan már egy nemzedék felnőtt azóta, mióta mi elkezdtünk újságokat gyártani... A kérdésre válaszolva:
 1. A CoVBoy nevét én adományoztam magamnak valamikor 1989 derekán, amikor egy Commodore Világ (röviden: CoV) nevű – azóta megszűnt – újságban hírtelen felindulásból kineveztem magam postamesternek. A második szótág már nem tudom honnan jött, talán arra utalhat, hogy a gyengébb nem soraiába tartozom.

(Ebből is látszik, hogy ez nálam már elég régóta tartó szindróma, és most már úgy látszik, hogy győgyíthatatlan is. Erről egyébként eszembe jut egy roppant jópofa ismerősöm, akivel összefutottam a múltkor valamelyik vendéglátóipari egységben, és midőn megtudta, hogy még mindig játékleírásokat meg leveleket írkalok, a következő frappánz találos kérdést tette fel: "Miert nem keresel végre valami beszélgetes munkát magadnak?" Korrekt?)

2. Az 576 név peniglen arra vezetethető vissza, hogy az újság kezdetben az 512 Kbyte-os Amigán, illetve a 64K-s Commodore 64-esen futó játékokkal foglalkozott. Valami bonyolult matematikai művelet folytán ezekből a számokból jött ki a cím valahogy. Később persze ezek a masinák szépen kihaltak belőle, és jöttek helyettük a PC-k meg a konzolok, de mivel az újság továbbra is a kitépott ósvényen haladt tovább, maradt az addig jól bevált márkanév.

Szeva 576, főleg CoVboy és V.Z. I Úgy vettem észre, hogy az a bizonyos "haladás kerékkötője" levelem amit annyira próbálkozás után lekötöttél, sok félreértésre adott okot. Például rögtön a 3d-s szöveg... Öregem, én isten bizony nem így értettem! Én is imádom a gyors coccinat, a szép játékokat, meg minden, de változtatlan az a véleményem, hogy csak erre építeni egy játékot nagy kib**s a vevő felé, kétszeresen is. DE! A levelemben a Nightmare Creatuere meg az Overboard nem ELLENPÉLDA volt, hanem épp az előbbi "csak erre építeni" szövegre példa... Most nem is csak a pénzről van szó, az úgysincs, de épp ti szokatok ilyesmit írni, hogy hiába a szép grafika meg a gyorsaság, ha a játék maga szaxt. De úgy látszik, elég ködösen fogalmaztam, na mindegygy. Csak még annyit, hogy a negatívumokra szépen reagálját, de a dicsőreketek mint ha elfelejtetted volna... (A kötelező szerénység tiltja, hogy a dicsőretekkel foglalkozunk. Az egyébként is alapállapot, hogy az újság maga a tükély, mert – hogy előidőm idézsem – "régen beképzelt voltam, de most már tükélyes vagyok") Azért közi, hogy végre betettél a Chevy-be, még ha a fél

ország hülye bunkónak is néz miatta. (Ugyan-ugyan, fel a fejell! Vedd úgy, mint a sztrókát: mindegy, hogy mit ír az újság – csak írjanak rólam!) Én se azt akarom, hogy mostantól 1994-es színvonalon legyenek a játékok újra, csak azt, hogy ez jelentsen is valamit, ne találkozzam olyan sok szeméttel, ekkora gépigényekkel. Ugye ez nem akkora kívánság? (Hát nem tudom, talán Dévényi Tibi bácsi szakértő ennek a megféléseben...) Most már van egy olyan technikai háttér, amire lehet dolgozni, akkor minek ilyen szitókát írni?! V.Z.-nek annyit üzenek, hogy meg ne orroljon rám. Ó az egyik nagy kedvencem a gárdában, már csak azért is, mert igazán öreg 576-os róka... Szóval, ha ködösen fogalmaztam, bocs mindenkőtől, és remélem, most meg tudtam magyarázni a zeteimet...

A stábotóval kapcsolatban csak annyit: eszedbe jutott már, hogy valami jó tollú karikaturistával lerajzoltatod őket (meg persze magadat)? (Eszembe.) De azért a normál fotónak jobban örülnek. A szavamat betartandó, itt a jutalmad a levél közléséért az attachban.

A Chevy most is jó a Lara nagygi kép egy kissé illúzió-dromból, de szellemes. (Szerintem a mostani dekorációként szolgáló, valamint keepshowból szalasztott figura is egész szellemes. Vagy legalábbis szellemképes.) A játékokról mostantól inkább nem írok, mert a végén meg banlistre kerülök mindenhol... Na akkor erőt, egészséget, és éljen a hagyományos magyar-gumpiparti barátság! Ja, és továbbra is TI VAGYTOK A LEGJOBBAK!!!

U.I.: Láttam egy naaaaaaaagyon jó játékot Win95 alá, az a címe, hogy Pitét Bill Gates képébe... Az emlékezetes toradobálás képei alapján készült, és igen humoros egy darab...

Természetesen semmi probléma nem volt a múltkor sem a levélkéddel, mert – mint azt már párszor kifejtettem – mindig szívesen fogadjuk az építő jellegű kritikákat. (Legfeljebb vitatkozunk velük egy kicsit, vagy itt a Csevegőben kitérőgyljük, hogy mi és miért nem fog menni.) Ha múltkor esetleg félreértettem volna valamit, akkor részemről is sorry. Azzal meg igazán nem tudunk mit kezdeni, hogy a játékleírások rendszerint a legszörnyűbb erőművekre fejlesztenek egy játékot, gondolván, hogy a világ mindenki meg tudja finanszírozni a hardvere felvélenként történő lecserélését a legmodernebb konfigurációra. Ez egy tendencia, miként az is, hogy az új játékok 95%-a valamilyen előzőleg már jól bevált ítet lemásolása (jobb esetben továbbfejlesztése, de az sem mindig jellemző). Egyeztünk meg abban, hogy pukkadjanak meg! A virtuális seritalért köszönet, amit – bár nem különösebben komolom a Kapsreitter – természetesen ünnepléses keretek között virtuálisan magamba is szőlítottam. Most már sokkal jobban vagyok. Legalábbis virtuálisan.

DIZÁJN CENTER

Ezt a levelet most én írom.

DirCoVboy@Cofboy@lmlakofal
 Udó I fedelezen, Lara Croft
 azölemben,éscapalagosolozópaliszabemben

130 ton Most levelet írok

130 ton Tetszik az újság_HO_POFA_BE

TE BRAZIL, bo

cs

de itt buzal mellettem a Hajdú Gábor.

Ja és azt üzenem az unokatesem haverjainak a huguknak annak a szomsz edjanak, hogy tele van vele a tokeletesseg gem!

Ma:Miért_nincs_CD-je_az_576-nak?

Uto Utó Irat:Na_vegyunk_e_gymástól_érzékeny_kücsükt!!!!!!

Ja van egy új viccem-KB! jönnek a mai partra,drazám?

-Ne aggódj,csupa finom úriember!

Na csöő Baturing!

Ja,igaz tika mindenkeneni vissza!?

Mindig is irigyletem a fabrynsanyi csodálatos rovatát a Téli Láblében, mert állandóan az jutott róla eszembe, hogy ez miért nem nekem jutott eszembe. Minden hónapban érkezik ugyanis néhány roppant érdekes tartalmú és/vagy kineztető (állagú...) írómány hangzánk, amelyekből már beven kiferne egy kiállítás. A fent látható konstrukció annyira belopta magát a szívembe, hogy egy alkalomra én is nyitok egy ilyen kis Dizájn Centert neki. Melleseg Kommentálnak az is hozzáfűzöm, hogy rendszerint az ilyen tartalmú levelek szerzői szoktak méltatlankodni, hogy nem válaszoltam a műküiben felvetett mélyen-sztató gondolatokra...

Csőrepedés, CoViubi! (Az korrekét étel, kiülönösen megromolva, amikor Ubisoft.)

Először is leszögezem, és se válasz, se reagálás. (Már hogyan lenne túl reagálás: az eddigi kettőtől pöröcsit kaptam.) A nevem Mázsla, és ha most sem kapok választ, beamegok a szerkesztőségbe, és kifűsölöm az agyadat egy BFG-9000-sal. Ennyi elég is lesz, lépünk tovább a kellemesen bemutatkozásom. (Szó se róla, hatusos egy librettó volt.)

Az újság szuper, csak a Csevegő, szuper, meg minden, de jó lenne visszahozni a régi, címekkel ellátott leveleket, így ugyanis nagyon ölmlesztett az egész. (Kann ez itt nem egy sajftótermék, hanem egy sajt, óh! termék. De egyébként velem lehet beszélni: júniusit felcímezként a leveleket.) Kedves CoVboy, addig nem hagyom abba a levelek gyártását, amíg nem lesz stábfőt. És ez nemcsak az én véleményem, hanem a hircsógomé is. Mi lenne, ha a CD-re rátkánát ról? (Népfelkelés.) Menekülnek a fotóalanyok? Erre is van megoldás. Vári Zoltit fenyegess meg a Homok Titkaival, vagy akárfimmel. Martintól a nőket, T.J.-től a szerepjátékokat vond el, te pedig ha nem akarsz fotómóddel lenni, abban az esetben K. László, budapesti lakos, ezennel élettogytigliani fűszerkészteségre ítéltetik, mindörökké. ámen.

Kedves Füst Milán! Füge reagálásnak azt, hogy ezennel meghajlok a népkapart előtt, és bejelentem, hogy lesz stábfőt, de nem júniusban, hanem a július dupla számban. Ugyan stábfőt lesz, hogy még! Csőrebe viszont a roppant súlyos ítéletet enyhíteni méltóztatssék. Maradtam kiváló tisztelettel: CoVboy



Számítástechnika és Multimédia

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

Telefon / Fax: 364-05-79 és 251-79-16

Rádiótelefon: 06-20-344-391

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

Http: //www.oditech.hu /transam/

Email: trans/am@usa.net

Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig

Szerviz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

Akció!!! Csak e hirdetés felmutatójának!

2 x 100 W aktív hangfal	4.400,-
56600 Fax Modem External	15.920,-
33600 Fax Modem Internal	8.960,-
14" LIGOM SVGA Monitor	27.600,-
15" LIGOM SVGA Monitor	38.000,-
15" TATUNG dig. Multimédiás!!!	39.920,-
Sony 24x-es IDE CD drive	13.600,-
Sony 24 x-es IDE CD drive	13.600,-
Pentium TX/PRO - ACER/512 c.	12.720,-
PTX/PRO 1 Mb cache + nang.!!!	15.680,-
Trans-Am Devil MMX turbo Számítógép: Pentium TX, P200 IMMx, 16MB ram, 2.1GB HDD, 1.44 FDD, 53 Virge 2MB, mintorony, 101g klavírtúra, hangkártya	83.920,-

ACER! 486-os használt komplett számítógép (4MB, 170 HDD, 1MB vga kártya, 1.44 FDD, baby) 14" ACER SVGA monitorral és 3 hónap garanciával most csak: 44.000,- + Áfa

HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!

Komplett gépek tervezéges összeállításában, 386-tól Pentium II-ig, 24 óra teszteléssel,

1+2 év garanciával, működő! Teljeskörű szervizcsoporthatással végjük minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Azink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzítésre vonatkoznak

Kedvező árazást feltételként! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!



Faxbank:
2-333-666 #1310
http://www.ready.hu

Bp. V. ker. Vadász u. 36.

Tel: 331-0518, Fax: 311-8671

H-P: 9.30-18.00 SZ: 9.00-13.00

KONFIGURÁCIÓ

Station	81.600 (102.000)Ft
Thomson 120, 8MB RAM, 14" SVGA, 850 MB HDD 1MB PCI VGA, 1.44, Mini torony, bill.	
Optimal	102.800 (128.500)Ft
IBM 166MMX, 16MB RAM, 14" SVGA, 1.3 GB HDD 1 MB PCI VGA, 1.44, Mini torony, bill., 12xCD	

Professional	177.200 (221.500)Ft
IP233MMX, 32MB SDRAM, 15" SVGA, 2.1 GB HDD 4 MB PCI VGA, 1.44, FDD Mini torony, bill. 24xCD, SB 64 hangkártya Komplett gépeinkre 1+2 év garanciát vállalunk	

Alkatrészek teljes választéka

Panasonic 24x / Sony CD ROM
12.750 (15.940) Ft / 13.450 (16.815) Ft
Intel P200MMX / 850MB Seagate HDD
21.600 (27.000) Ft / 18.000 (22.500) Ft
17" Axion / 32MB SDRAM
80.000 (100.000) Ft / 7.900 (9.875) Ft
HP, Canon nyomtatók akciós áron!

Zárójelben a bruttó árakat tüntettük fel!

Kedvező árak viszonteladóknak: 06-30-413-453

Az árváltozás jogát fenntartjuk.

Gyűjteményem számára

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

Cím: 1389 Budapest,

Postafiók 132.

Tel.: 3295-303 (9-14 óráig)

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

HP Duna Szakáruház

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

JÁTÉKBOX

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



Libri®
DUNA PLAZA
könyvesbolt

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



EUROPARK KÖNYVESBOLT

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

BALATI Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.

Alaplapok, winchesterek, CD-ROM-ok, CD lemezek,
hangkártyák, GSM tartozékok, egyéb alkatrészek.

Internet szolg. 2000 Ft + ÁFA-tól.

Intel PII-233, GA-LX, 1.44, 3.2GB UDMA, 64MB SDRAM, 15" monitor, ház,
105g. bill., ATI Xpert@Work 4MB AGP VGA

197.900,- + ÁFA

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk!

Javítás, tanácsadás.

Viszonteladók is kiszolgálunk!

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

Faxbank: 233-3666/1607#

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

A P R Ó H I R D E T É S E K

Diafilmek nagy választékban kaphatók. Tel.: 200-80-16

Használt diavetítőt vennék. Tel.: 200-80-16

C64 KÍNÁL

Eladó 1 db C64 floppyval, joystickkal és kb. 50 lemezzel. Irányár: 13000Ft. Tel.: 208-4662

Masterpad. Ár megegyezés szerint! Tel.: 06-20-678-936

mot lemezem. Tel.: 4000-441 este Tűri Attila

AMIGA KÍNÁL

Commodore-64-Amiga Gyorsszerviz és kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó garanciális javítása, értékesítése. C64 turbókártyák, Amigás bővítesek. Tel.: 418-8845, 06/30/510-510

Eladó Amiga 1200, 1 db joystick, 100 db lemez, egér, Fujitsu M1636TAU 1,3 GB Winchester. Érd.: 17 után Tel.: 42/453-574

PC KERES

Keresem Aces of the Deep, Fast Attack játékokat megvételre. Eladó GameBoy és 4 játék. Érd.: 76/486-212

Eladók sürgősen: Microcosm, Psychic Detective, USS Ticonderoga, Hexen, Z, The 7th Guest. Érd.: Bakos Géza Tel.: 06-30-737-779 (3 óra után)

Eladó egy Cirrus Logic 1 MB-os és egy Trident 0,5 MB-os Video kártya, 4x4MB RAM, Gabriel Knight2 6 CD-s játék, SB16 hangkártya, AMD 5K86-os 100 MHz-es proci és egy 586 Opti Viper PCI/ISA alaplap. Érd.: Pető Krisztián Tel.: 53/320-150

EGYÉB KÍNÁL

Eladó SNES, 1 joy, Stereó kábel, 4 játék (K.I, S.F2, King o. T., Robocop VS T.). Mindez hibátlan állapotban, eredeti gyári csomagolásban, 29.000 Ft-ért. Tel.: 282-67-65

Eladók kazetták! SuperNintendo géphez: Brutal 3500Ft, Taz-Mania 4500Ft. N64 géphez: FIFA 64: 7500Ft, újszerű állapotban. Cim: Németh Róbert 6800 Hódmezővásárhely, Rárósi u. 94. Tel.: 346-996

PC KÍNÁL

Eredeti játékaimat eladom egy elcserelem. (Warlords 3, Champ. Manager 2. stb.) Ugyanitt eladó egy új PC-

EGYÉB KERES

Keresek Enterprise-hoz játékprogra-

A P R Ó H I R D E T É S I S Z E L V É N Y

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágtott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánszemélyeknek: 20 szög 500,- Ft (átfával) minden további szög 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)
Közületeknek: 20 szög 1000,- Ft (átfával) minden további szög 40,- Ft

<input type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> C64 <input type="checkbox"/> CSERE <input type="checkbox"/> VASTAG BETŰ (+50% FELÁR)			
<input type="checkbox"/> AMIGA <input type="checkbox"/> EGYÉB		<input type="checkbox"/> ROVAT <input type="checkbox"/> KERES <input type="checkbox"/> OPCIÓK <input type="checkbox"/> INVERZ (+50% FELÁR)	
<input type="checkbox"/> GÉPTÍPUS:		<input type="checkbox"/> KÍNÁL <input type="checkbox"/> KERET (+50% FELÁR)	

M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

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 címrere küldött csekken befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

negyed évre 850,-
fél évre 1650,-
egy évre 3200,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot.....példányban

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címrere küldött csekken befizetem.

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



COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

KÉRJÜK TISZELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezőre álló 15 szám 999 Ft-ért,
az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig 1100 Ft-ért!

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 1999 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 1999 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1997-es évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2499 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

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

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

A megjegyzés rovataba írd be:
"REGI SZÁMOK"!

90/2	79,-	91/2	79,-	92/5	98,-	94/4	168,-	93/1	218,-	96/1	318,-	97/1	318,-	98/1	318,-
90/3	79,-	91/3	79,-	92/9	98,-	94/5	168,-	93/2	218,-	96/2	318,-	97/2	318,-	98/2	318,-
90/4	79,-	91/4	79,-	92/10	98,-	94/6	168,-	93/3	218,-	96/3	318,-	97/3	318,-	98/3	318,-
90/5	79,-	91/6	79,-	92/11	98,-	94/7-8	336,-	93/4	218,-	96/4	318,-	97/4	318,-	98/4	318,-
90/6	79,-	91/10	98,-	92/12	98,-	94/10	218,-	93/5	218,-	96/5	318,-	97/5	318,-		
90/7	79,-					94/11	218,-	93/6	218,-	96/6	318,-	97/6	318,-		
						94/12	218,-	93/7-8	376,-	96/7	376,-	97/7-8	376,-		
								93/9	318,-	96/8	318,-	97/9	318,-		
								93/10	318,-	96/10	318,-	97/10	318,-		
								93/11	318,-	96/11	318,-	97/11	318,-		
								93/12	318,-	96/12	318,-	97/12	318,-		

Darabonkénti rendelés esetén eredeti
ár (4 postaköltségt) rendelhetőek az 576 KByte
hét évfolyamából az alábbi példányok.

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

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

Az akciós árak kizárólag az akciós szelvényvel érvényesek!

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

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

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

	Ár	Akciós ár
COMMODORE JOY - ATTACK	2999,-	
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	2999,-	
PC JOY - ACTION PAD	4999,-	
PC JOY - COMPETITION PRO	2999,-	
PC JOY - EXPLORER PAD	3999,-	
PC JOY - FX3000	3999,-	
PC JOY - G FORCE PLUS	14999,-	
PC JOY - LOGITECH THUNDER PAD	2999,-	
PC JOY - LOGITECH WINDMAN LIGHT	6999,-	
PC JOY - LOGITECH WINDMAN XTREME	10999,-	
X WING VS THE FIGHTER		
PC JOY - MANSION 8	3999,-	
PC JOY - MASTER PAD	3999,-	
PC JOY - MASTER PAD PRO	4999,-	
PC JOY - POWER PAD	3999,-	
PC JOY - POWER PAD PRO	3999,-	
PC JOY - SABRE	6999,-	
PC JOY - SABRE PRO	6999,-	
PC JOY - SPRINT PAD	4999,-	
PC JOY - SWIFT PAD	4999,-	
PC JOY - THE PINBALL JOY	2999,-	
PC JOY - TORNAJO	3999,-	
PC JOY - TRIIDENT PAD	3999,-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3999,-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3999,-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZŐRKE	3999,-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE ZÖRKE	3999,-	
PC MOUSE PAD - MOUSE MAT	3999,-	
PC MOUSEPAD - MAT MAT	3999,-	
PC THULEMASTER KEM GAME CARD	6999,-	
TOP GEAR NORMÁNY + PEDÁL	24999,-	

AMIGA

JÁTÉKOK

	Ár	Akciós ár
BANSHEE A1200	4999,-	3999,-
BOB S BAD DAY	1999,-	
BRIAN THE LION A1200	2999,-	3999,-
CECNIS A1200	2999,-	3999,-
DISPOSABLE HEAD	2999,-	
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999,-	
PREMIER MANAGER 3 MULTI EDIT	2999,-	3999,-
RISE OF ROBOTS A500+	4999,-	3999,-
SECOND SAMURAI A1200	3999,-	3999,-
SHADOW FIGHTER AGA	2999,-	3999,-

ANGOL ÚJSÁGOK

	Ár	Akciós ár
EDGE(PC,SEGA,NTENDO,PSX)	1499,-	
EDM(PC,SEGA,NTENDO,PSX)	1499,-	
EDM(PC,SEGA,NTENDO,PSX)	1499,-	
NS MAGAZINE	1499,-	
PC FORMAT-CD	2499,-	
PC GAMER-CD	2499,-	
PSX OFFICIAL-CD	2499,-	
SEGA SATURN OFFICIAL	1499,-	

STREET FIGHTER KULCSSTARTÓK

JÁTÉKOK

TOVÁBBRA IS KAPHATÓ A NYOLC ALAPFIGURA, DARABONKÉNT MINDÖSSZE

199 FT-ÉRT!

ROBOCOP	999,-	399,-
ROBOCOP 2	999,-	399,-
RUNNING MAN	999,-	399,-
SHADOW DANCER	999,-	399,-
SHADOW WARRIOR	999,-	399,-
SHINOB	999,-	399,-
STAR WARS	999,-	399,-
STREET FIGHTER 2	999,-	399,-
STREET ROD	999,-	399,-
SUPER MARIO	999,-	399,-
SWORD OF HONOUR	999,-	399,-
TEENAGE MUTANT TURT.	999,-	399,-
TERMINATOR 2	999,-	399,-
TEST DRIVE 2	999,-	399,-
THE TIGER & MOGGI	999,-	399,-
TOM & JERRY 2	999,-	399,-

C64

LEMEZEK

	Ár	Akciós ár
POPEYE COLLECTION	999,-	
TURBO OUTRUN	999,-	
TURBICAN II	999,-	
TURKISH	999,-	
VEGETTA	999,-	
A KASTELY	999,-	
ACTION FIGHTER	999,-	
ALEN 3	999,-	
BAL	999,-	
BURRAGO RALLY	999,-	
BODOM	999,-	
CAPTAIN FIZZ	999,-	
CREATURES	999,-	
CREATURES 2	999,-	
DALEK ATTACK	999,-	
DE HARD	999,-	
DOUBLE DRAGON 3	999,-	
DYNASTY WARS	999,-	
EMPIRE STRIKES BACK	999,-	
F16 COMBAT PILOT	999,-	
FACE OFF KICKER	999,-	
FERRARI F1 CHALL	999,-	
FINAL FIGHT	999,-	
FROTTMANN MANAGER 3	999,-	
GRAND PRIX CIRCUIT	999,-	
HUSSON WARR	999,-	
JAMES POND 2	999,-	
JAWS	999,-	
LAST BULLA 3	999,-	
LETHAL WEAPON	999,-	
LONG LIFE	999,-	
LOTUS ESPRIT	999,-	
MC DONALD LAND	999,-	
NEW ZEALAND STORY	999,-	
NEWCOMER	999,-	
NO LINE	999,-	
NORTH & SOUTH	999,-	
PINK Panther	999,-	
POLE POSITION F1	999,-	
PREDATOR	999,-	
RAINBOW ISLAND	999,-	
RAMBO 3	999,-	
RETURN OF THE JEDI	999,-	
ROADBURNER	999,-	
ROBOCOP	999,-	
ROBOCOP 2	999,-	
RUNNING MAN	999,-	
SHADOW DANCER	999,-	
SHADOW WARRIOR	999,-	
SHINOB	999,-	
STAR WARS	999,-	
STREET FIGHTER 2	999,-	
STREET ROD	999,-	
SUPER MARIO	999,-	
SWORD OF HONOUR	999,-	
TEENAGE MUTANT TURT.	999,-	
TERMINATOR 2	999,-	
TEST DRIVE 2	999,-	
THE TIGER & MOGGI	999,-	
TOM & JERRY 2	999,-	

C64

LEMEZEK

	Ár	Akciós ár
TOTAL NUCAL	999,-	499,-
TURBO OUTRUN	999,-	499,-
TURBICAN II	999,-	499,-
TURKISH	999,-	499,-
VEGETTA	999,-	499,-

CARTRIDGE-OK

	Ár	Akciós ár
BATTLE COMMAND	999,-	499,-
ROBOCOP 3	999,-	499,-
TOM	999,-	499,-

KAZETTÁK

	Ár	Akciós ár
ACROBAT	699,-	299,-
ALEN 3	999,-	299,-
BADLANDS	699,-	299,-
BLUE BARON	699,-	299,-
CALIFORNIA GAMES	699,-	299,-
CHAMPIONSHIP WRESTL.	699,-	299,-
CONTINENTAL CIRCUS	699,-	299,-
CRACKDOWN	699,-	299,-
DELTA	299,-	
FORGOTTEN WORLDS	699,-	299,-
GEMIN WINGS	699,-	299,-
GO FOR GOLD	699,-	299,-
HUNTERS MOON	699,-	299,-
LAST VS	699,-	299,-
LEB STORM	299,-	
MC DONALD LAND	999,-	299,-
MICROPHONE SOCCER	699,-	299,-
MIDWINTER	699,-	299,-
MULTIMIX vol. IV	299,-	
NEIGHBOURS	299,-	
NIGHTSHIFTS	999,-	299,-
PIRATES	999,-	299,-
OHIO TANK BUSTER	999,-	299,-
QUEST	299,-	
RICK DANGEROUS 2	299,-	
ROBOCOP	299,-	
ROCKLAND	699,-	299,-
SILKWORM	699,-	299,-
SKATIN USA	699,-	299,-
SOLLY LIGHT	699,-	299,-
ST DRAGON	699,-	299,-
STRIDER II	699,-	299,-
SUMMER CAMP	299,-	
SUPER SCRAMBLE	699,-	299,-
SWIV	699,-	299,-
TERRIS ÉS KRUGLI	699,-	299,-
TIGER ROAD	699,-	299,-
TITANIC BLINKY	699,-	299,-

CD 32

JÁTÉKOK

	Ár	Akciós ár
CHUCK ROCK	3999,-	999,-
HIMANS	2999,-	999,-
INTER KARATE	1999,-	999,-
SUPER METHANE BROTHERS	2999,-	999,-
SUPERFROG	2999,-	999,-



97/1



98/1



98/2



98/3



98/4

Egy újság, amiben mindent megtalálsz a konzolokról!

Májusi számunk május 27-án jelenik meg. A tervezett tartalomról:

Resident Evil 2 (PSX),
Gex 3D (PSX),
Quake 64 (N64),
Pitfall 3D (PSX),
Lucky Luke (PSX),
Dark Rift (N64),
Death Dungeon (PSX),
WCW Nitro (N64),
Dark Omen (PSX),
Spawn (PSX)

Akciós áraknál csak azonnal azonosítással megrendelhető újságok szerepelnek!
Egy újságért mindig csak 1000 Ft-ot kell fizetni a lapunkért!

576

576 KByte shop

ÚJJÁ ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!



A hely, ahol játszva vásárolhatsz:
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576



576 KByte a Pólusban is!

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

576 KByte

