

A PC-JÁTÉKÖRÜLTEK MAGAZINJA

318,-Ft

Számítástechnika magazin

576

KByte

STARSHIP

TITANIC

*Csak semmi pánik,
de Douglas Adams visszatért*

Might and Magic VI

Az RPG-k reneszánsza

HÁROMDÉ PARÁDÉ

FORSAKEN, INCOMING, HEAVY GEAR, UPRISING

FUTBÓLIA ÜNNEPEL!

WORLD CUP 98 ÉS NYÁRI FOCITURMIX

IX. évfolyam, 6. szám, 1998. június

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

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

FIGYELEM! TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!

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

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

PC CD ROM

JÁTEKOK

Fogy. ár Akciós ár

100 CLASSIC ACTION	1999.-
10 SPORTS ACTION	1999.-
11TH HOUR	4999.-
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD /H	4999.-
1944 ACROSS THE RHINE /H	4999.-
3 KOPONYA - A TOLTEC KINGS TITKA	3999.-
3D ULTRA PINBALL LOST CONTINENT	3999.-
7TH QUEST / 11 TH HOUR	5999.-
7TH QUEST /H	4999.-
7TH QUEST /H	4999.-
ABSOLUTE PINBALL	9999.- 6999.-
ABUSE	9999.- 6999.-
ACES COLLECTORS EDITION	
ACTIA SOCCER 2	11999.-
ADDITION PINBALL	7999.-
ADV.TACT.MISS. X WING VS TIE FIGHTER	5999.-
AFTERLIFE	4999.-
AGE OF EMPIRES	12999.-
AGENT ARMSTRONG	4999.-
AH4D LONGBOG /H	11999.-
AH4D LONGBOG GOLD	4999.-
AH4D LONGBOG GOLD	11999.-
AIRBORNE RANGER /H	3999.-
ALEX DAMPER PRO HOCKEY 95	3999.-
ALIAN INCIDENT	7999.- 3999.-
ANIMAL	9999.- 7999.-
ARMORED FIST /CLASSIC	4999.-
ARMY MEN	HIVJ
ASCENDANCY	4999.-
ASSAULT RIGS	9999.- 4999.-
ASTERIX & OBELIX	9999.-
ATP / CLASSIC	4999.-
AWARD WINNERS	5999.- 7999.-
BALEK OF BAGHDAD	2999.-
BALANCE OF POWER	9999.- 7999.-
BANZAI BUG	11999.-
BATTLE YONE	11999.-
BATTLEGROUND COLLECTION	11999.-
BATTLEGROUND COLLECTION 2	11999.-
BEAST WITHIN - GABRIEL KNIGHT II	4999.-
BEAVIS & BUTTHEAD	2999.-
BENEATH A STEEL SKY /H	4999.-
BEST OF MICROPROSE STRATEGY	HIVJ
BUCKWORM CLASSIC	4999.-
BLACK DAHLIA	11999.-
BLOOD	5999.-
BROKEN SWORD II	11999.-
BUG RIDERS	3999.-
BUS T.O.	7999.- 7999.-
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	4999.-
CAESAR II	4999.-
CAESARS PALACE	4999.-
CANNON FODDER 2 /H	2999.-
CAR & DRIVER	4999.-
CARMAGEDDON	9999.-
CARMAGEDDON SPLAT PACK	5999.-
CART PRECISION RACING	12999.-
CHASIS CONTROL	7999.- 3999.-
CHASM THE RIFT	6999.-
CITY OF LOST CHILDREN	12999.- 9999.-
CIVILIZATION /H	4999.-
CIVILIZATION II	7999.-
CIVILIZATION II FANTASTIC WORLDS	5999.-
COLONIZATION /H	4999.-
COMANCHE 3	9999.- 6999.-
COMMANDER BLOOD	6999.-
CONQUER THE WORLD	7999.-
CONQUER THE SKIES	7999.-
CONQUEST OF EARTH	11999.-
CONQUEST OF EMPIRE	4999.-
CONSTRUCTOR	11999.-
COUNTER ACTION	11999.- 9999.-
CREATURE SHOCK /H	4999.-
CRICKET 97	3999.-
CROD	9999.-
CRUSADER NO REGRET	9999.-
CYBERIA	4999.-
CYBERIA 2	3999.-
DARK EARTH	12999.-
DARK FORCES /H	4999.-
DARK OMEN	11999.-
DARK REIGN	6999.-
DARK REIGN EXPANSION	9999.-
DAWN PATROL /H	4999.-
DAY OF CONTACT / SAM & MAX	5999.-
DAYTONA USA	9999.-
DEATH RALLY	4999.-
DEATHMATCH MAKER FOR QUAKE	4999.-
DEATHTRAP DUNGEON	HIVJ
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	5999.-
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	5999.-
DESERATED LANDS	5999.-
DIABLO	11999.-
DID VIRTUAL WORLD	4999.-
DIE HARD TRILOGY	12999.- 9999.-
DIG	4999.-

DISMERS CLASSIC VIDEO GAMES	11999.-
DOOM 2	4999.-
DRAGONHEART	10999.- 4999.-
DREAMS TO REALITY	11999.-
DREAMS TO REALITY	11999.-
DUKE 3D KILL & TON COLLECTION	11999.-
DUKE NUKEM 3D	4999.-
DUNE	4999.-
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999.-
DUNGEON KEEPER	9999.-
EARTH 2140	9999.-
ECSTASIA / ARGENTUM /H	4999.-
ECSTASIA II	11999.- 9999.-
EF2000 TACTOM	5999.-
EIGHT BALL DELUXE	2999.-
ELF	1999.-
EMPIRE SOCCER	1999.-
EXECUTIONER 11	5999.-
EXTREME ASSAULT	7999.-
EXTREME RISE OF TRIAD	3999.-
EXTREME VELOCITY	11999.-
F1 RACING SIMULATION	11999.-
F117A	2999.-
F15 JANE'S	11999.-
F15 STRIKE EAGLE III /H	11999.-
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER	11999.-
FACE TO BLACK /CLASSIC	4999.-
FALLOUT	11999.-
FEEBLE FILES	11999.-
FIELDS OF GLORY	4999.-
FIGHTING FORCE	9999.-
FLASHBACK /H	3999.-
FLIGHT SIMULATOR 98	15999.-
FLIGHT UNLIMITED	4999.-
FLYING CORPS GOLD	9999.-
FORMULA 1 / 3D/X	12999.- 9999.-
FORMULA 1 97	11999.-
FORMULA 1 GP /H	4999.-
FORMULA KARTS	11999.- 9999.-
FORSAKEN	11999.-
FRANKENSTEIN	1999.-
FULL THROTTLE /H	4999.-
FUN PACK	2999.-
FUN PACK 2	2999.-
G POLICE	4999.-
GAME MANIA 1	9999.-
GAME MANIA 3	9999.-
GAME MANIA 4	9999.-
GAME MANIA 5	9999.-
GAME NET & MATCH	HIVJ
GAMERS JACKPOT 30	12999.-
GLORIANA	12999.-
GRAND PRIX MANAGER /H	4999.-
GRAND PRIX MANAGER II	4999.-
GRAND THEFT AUTO	11999.-
GRAND BATTLES OF HANNIBAL	11999.-
GT RACING	9999.- 7999.-
GURTS & CARTERS	9999.- 7999.-
HAZARD	HIVJ
HEART OF DARKNESS	HIVJ
HELIOPS	7999.- 4999.-
HELLFIRE - DIABLO DATA	5999.-
HELLFIRE ZONE	4999.-
HEROES OF THE 357TH	3999.- 3999.-
HOOK & LEGEND OF KYRANDIA	4999.-
I WAR	11999.-
IGNITION	9999.-
IM 42 ABRAMS	11999.- 9999.-
IMPERIALISM	8999.-
INCOMING	11999.-
INCUBATION + HIDDEN WORLDS	9999.-
INDEPENDENCE DAY	9999.-
INDIAN JONES III-IV	9999.-
INFLUENCE	3999.- 3999.-
INTERNATIONAL ATHLETICS /H	1999.-
INTERNATIONAL SOCCER /H	1999.-
INTERNATIONAL TENNIS /H	1999.-
INTERSTATE 76 NITRO RIDERS	4999.-
IRON HELIX	3999.-
JACK ORLANDO	4999.-
JAMIT	1999.-
JAZZ JACK RABBIT 1 & 2	HIVJ
JEDI KNUST	4999.-
JIMMY WHITE SNOOKER /H	3999.-
JOHNNY BAZOOKA ONE /H	3999.-
JOURNEYMAN PROJECT	3999.-
JUDGE DREDD PINBALL	HIVJ
KID S KAT # 7	9999.-
KID S KAT # 12	9999.-
LANDS OF LORE	4999.-
LANDS OF LORE II	11999.-
LAST B'VRONX	11999.-
LEGEND OF KYRANDIA 2 /H	4999.-
LESLIE UNCLE LARRY CASINO	HIVJ
LEMINGNS 3D / ARGENTUM /H	4999.-
LORDS OF MAGIC	11999.-
LORDS OF MAGIC EXPANSION	HIVJ
LORDS OF THE REALMS 2 ROYAL ED.	11999.-
LOST EDEEN /H	4999.-
LUCAS ARTS ARCHIVES III	12999.-
LUCKY LUKE	9999.-
M1 TANK PLATOON 2	11999.-
MAGES/LAYER	11999.-
MAGI0 CARPET DATA	4999.-

MAGIC THE GATHERING LIMITED ED.	12999.-
MAN X TT SUPERBIKE	11999.-
MANIC KARTS	6999.- 3999.-
MAX 2	HIVJ
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-
MEGA 3 PACK	HIVJ
MEGARACE	1999.-
MIGHTY MACHINES V3	HIVJ
MICRO & MAGIC V	11999.-
MONKEY ISLAND 1&2 /H	5999.-
MONKEY ISLAND 3	11999.-
MONOPOLY	5999.-
MONSTER TRUCKS	11999.-
MORTAL KOMBAT 3	2999.-
MYSTERIES OF THE 5TH	6999.-
MYTH FALLEN LORDS	9999.-
NATO FIGHTERS	9999.-
NAVY STRIKE /H	4999.-
NHL 98	11999.-
NIGHTMARE CREATURES	11999.-
NO RESPECT	9999.- 6999.-
NUCLEAR STIKE	9999.-
OF LIGHT & DARKNESS	4999.-
OLYMPIC GAMES	HIVJ
OUTLAWS	11999.-
OVERLORD /H	4999.-
PANDEMONIUM	9999.-
PANZER DRAGON	11999.- 7999.-
PANZER GENERAL II	9999.-
PERFECT ASSASSIN	4999.-
PETRICT WEAPON	12999.- 9999.-
PGA TOUR GOLF 486/CLASSIC	9999.-
PHANTASMAGORIA	4999.-
PINBALL CONSTRUCTION KIT	9999.-
PIRATES GOLD /H	4999.-
PITFALL	4999.-
POLICE QUEST SWAT	4999.-
POLICE QUEST SWAT 2	4999.-
POWER CHESS	4999.-
POWER DRIVE	6999.-
PRECISION RACING	12999.-
PRINT ARTIST	3999.-
PRIVATER 2 CLASSIC	9999.-
QUAKE	9999.-
QUAKE MISSION PACK 2	5999.-
QUEEN THE EYE	11999.-
RAILROAD TYCOON DELUXE /H	4999.-
RAPTOR	2999.-
REBEL ASSAULT /H	4999.-
RED ALERT AFTERMATH	5999.-
RED ALERT COUNTER STRIKE	6999.-
RED ALERT DOMINATION PACK	14999.-
RED BARON II	11999.-
RED LINE RACER	11999.-
REDNECK RAMPAGE	5999.-
RESIDENT EVIL	HIVJ
RESIDENT EVIL	11999.-
RIDDLE OF MASTER LU /H	3999.-
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRE	4999.-
RIVEN	11999.-
ROAD RASH /CLASSIC	4999.-
SABRE ACE	4999.-
SAM & MAX HIT THE ROAD /H	4999.-
SCARAB	12999.- 7999.-
SCORCHED PLANET	9999.-
SCRAMBLER 2	11999.-
SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	11999.-
SEGA WORLDWIDE SOCCER	11999.-
SENSIBLE GOLF	9999.- 3999.-
SENSIBLE SOCCER 98	HIVJ
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	9999.-
SETTLERS II GOLD	9999.-
SHADOW WARRIOR	9999.-
SHADOWS OF THE EMPIRE	11999.-
SHANGHAI DYNASTY	9999.-
SHERLOCK HOLMES ROSE TATOO	4999.-
SIBERIA FOR QUAKE	4999.-
SID MEYER S GETTYSBURG	11999.-
SIERRA PRO PILOT DOUBLE PACK	9999.-
SIERRA SKI RACING	HIVJ
SIM PARK	9999.-
SIM SAFARI	11999.-
SLEEPWALKER /H	11999.-
SMURFS	9999.-
SOULDERS AT WAR	HIVJ
SPACE HULK 2 /CLASSIC	4999.-
SPEED OPS	HIVJ
SPEED HASTE	4999.-
SPECTRE VR	6999.- 3999.-
SPIDRU	6999.-
STAR COMMAND REVOLUTION	11999.- 7999.-
STAR CRAFT	4999.-
STAR TREK GENERATIONS	12999.- 9999.-
STARTRIP PINBALL	9999.-
STEEL PANTHERS 3	11999.-
STORM	9999.-
STREETS OF SIM CITY	11999.-
STRONG COMMANDER	4999.-
SUBWAR 2050 & SCENARIO	4999.-
SUPER BUSBY	9999.-
SUPER CARS INTERNATIONAL /H	2999.-
SUPER EP2000	4999.-
SYNDICATE PLUS /CLASSIC	4999.-

SYSTEM SHOCK	4999.-
SYRRAH	9999.-
TAKRU	9999.-
TARGET	4999.-
TEN PIN ALEY	9999.-
TEST DRIVE 4	11999.-
TEX MURPHY OVERSEER	11999.-
TFX	1999.-
THIS MEANS WAR	4999.-
THUNDER HAWK 2 /H	3999.-
TIE FIGHTER COLLECTOR CD	4999.-
TIGERSHARK	11999.- 7999.-
TILT	4999.-
TINTIN IN TIBET	9999.-
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	9999.-
TOMB RAIDER	4999.-
TOMB RAIDER + UNFINISHED BUSINESS	5999.-
TOKKA CONSTRUCTION	9999.-
TOONSTRUCK	4999.-
TOTAL ANNIHILATION	9999.-
TOTAL HEAVEN COLLECTION	11999.-
TOUCHE ADV. OF 5TH MUSKETEER	9999.- 4999.-
TREASURE HUNTER	11999.-
TUNNEL B1	3999.- 4999.-
TURKOK DINOSUAR HUNTER	9999.-
UFO ENEMY UNKNOWN /H	4999.-
ULTIMA 8 PAGAN CLASSIC	4999.-
ULTIMA COLLECTION	11999.-
ULTIMATE DOOM	4999.-
ULTIMATE FAMILY COLLECTION	11999.-
ULTIMATE RACE PRO	4999.-
UNDER A KILLING MOON	4999.-
UNITED STATES CHESS FEDERATION	9999.-
UNREAL	HIVJ
URBAN RUNNER	4999.-
US NAVY FIGHTERS	4999.-
VIRTUA COP 2	11999.-
VIRTUAL KARTS	4999.-
VIRTUAL LULA BABE	HIVJ
VIRTUAL POOL 2	11999.-
VR POWERBOAT RACING	5999.-
WAR BREEDS	9999.-
WARCRAFT II DELUXE	11999.-
WARLORDS III	12999.-
WARWIND II	11999.-
WE ALL NEED EXTRA SPEED	5999.-
WEREWOLF	4999.-
WETLANDS	6999.-
WHERE IS WALLY	3999.-
WING COMMANDER	3999.-
WING COMMANDER III	9999.-
WING COMMANDER PROPHECY	4999.-
WIPEOUT ARGENTUM /H	4999.-
WIZKID /H	11999.-
WORLD CUP 98	11999.-
WORLD RALLY FEVER	4999.-
WORMS 2	5999.-
X CAR	11999.-
X COM APOCALYPSE	12999.-
X COM TERROR FROM DEEP /H	4999.-
X COM UNKNOWN TERROR UFO 1+2	9999.- 6999.-
X WING COLLECTOR CD	4999.-
ZOOL	4999.-
ZORK GRAND INQUISITOR	7999.-

1 + 5 JÁTÉK

CRAZY CARS	1999.-
GRAND PRIX MASTER	1999.-
LAST NINJA 2	1999.-
INT.ATHLETICS	1999.-




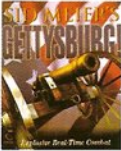













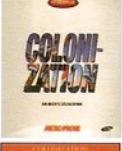


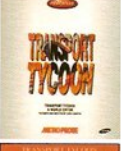
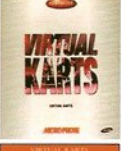



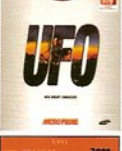




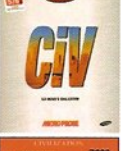









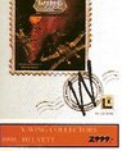





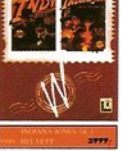















PC 3.5" LEVEZŐ

JÁTEKOK

Fogy. ár Akciós ár

BATTLE ISLE DATA	3999.- 2999.-
BREAKTHRU	3999.- 2999.-
CAPTIVE	3999.-
COMMACHION DISK 1	2999.-
DARKER	6999.-
DIZZY COLLECTION	2999.-
FREE CD	4499.- 2999.-
IMPERIAL PURSUIT / X WING DATA	4999.- 2999.-
PARADWINTER II	2499.- 2999.-
PARGLIDLING	2999.-
PEPPER S ADVENTURE	2999.-
PINBALL DREAMS 2	4999.- 2999.-
PIZZA TYCOON	4999.- 2999.-
PYROTECHNICA	2499.- 2999.-
QUEST FOR GLORY II	2999.-
RETURN OF PHANTOM	5999.-
SPECTRE VR	5999.- 2999.-
STARLORD	3999.- 2999.-
SPICELIN	3999.- 2999.-

576^o-OS NYÁRLESZÁLLÍTÁS

 THE OFFICIAL LICENSED GAME JAMES BOND NIGHTFIRE 4999	 THE SIMS HOT DATE 7999	 DREAMS 3D Reality 4999	 BELTZBERG Master Drag Five Cleared 2999	 Gamer's Jackpot 30 5999	 SYRAH THE WINE COLLECTOR 4999	 F22 DIO 2999	 I-WAR 2999
 SUPER ET 4999	 DIE HARD 7999	 Urbane HOSPITAL BULLDOG 2999	 COWBOY 4999	 GAME MANIA 1 5999	 GAME MANIA 3 4999	 GAME MANIA 4 4999	 GAME MANIA 5 4999
 GPM 2999	 COLONIZATION 2999	 GRAND PRIX 2999	 STAR TREK 2999	 TRANSPORT TYCOON 2999	 VIRTUAL KARTS 2999	 1942 2999	 1944 2999
 F15 2999	 UFO 2999	 PIRATES! GOLD 2999	 RAILROAD TYCOON 2999	 WILD 2999	 X-COM 2999	 CIV 2999	 SOCCER 2999
 THE SIMS HOT DATE 2999	 THE SIMS HOT DATE 2999	 THE SIMS HOT DATE 2999	 THE SIMS HOT DATE 2999	 THE SIMS HOT DATE 2999	 THE SIMS HOT DATE 2999	 THE SIMS HOT DATE 2999	 THE SIMS HOT DATE 2999
 THE SIMS HOT DATE 2999	 THE SIMS HOT DATE 2999	 THE SIMS HOT DATE 2999	 THE SIMS HOT DATE 2999	 THE SIMS HOT DATE 2999	 THE SIMS HOT DATE 2999	 THE SIMS HOT DATE 2999	 THE SIMS HOT DATE 2999
 THE SIMS HOT DATE 2999	 THE SIMS HOT DATE 2999	 STAR COMMAND 4999	 All your cartoon favourites THE SMURFS 4999	 All your cartoon favourites SPROU 4999	 All your cartoon favourites Elinor in Tibet 4999	 All your cartoon favourites SMILEYOBBERK 4999	 THE SIMS HOT DATE 4999
 ULTIMATE RACE 4999	 FARMHOUSE 7999	 THE SIMS HOT DATE 2999	 THE FEEBLE 2999	 AAX 2999	 3 SKULLS 4999		

Akciós szelvény!
Érvényes július 10-ig

WORLD CUP 98	8
NYÁRI FUTBALLDÖMPING	10
MIGHT&MAGIC VI	12
ADDICTION PINBALL	15
OUTWARS.....	16
STARSHIP TITANIC	18
NHL POWERPLAY 98	21
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE	22
BATTLEGROUNDS	24
UPRISING	25
ARMY MEN	26
F-15	28
MONSTER TRUCK MADNESS 2.....	30
HEAVY GEAR	32
INCOMING	34
FORSAKEN	36
X-FILES	38
REDLINE	40
HÍREK	4
A FOCI VB-K RÖVID TÖRTÉNETE	6
CINKELT LAPOK:	
BLACK DAHLIA (2. RÉSZ)	41
CSEVEGŐ	44
ADDICTION PINBALL	15
ARMY MEN	26
BATTLEGROUNDS	24
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE	22
F-15	28
FORSAKEN	36
HEAVY GEAR	32
INCOMING	34
MIGHT&MAGIC VI.....	12
MONSTER TRUCK MADNESS 2	30
NHL POWERPLAY 98	21
NYÁRI FUTBALLDÖMPING	10
OUTWARS	16
REDLINE	40
STARSHIP TITANIC	18
UPRISING	25
WORLD CUP 98	8
X-FILES	38

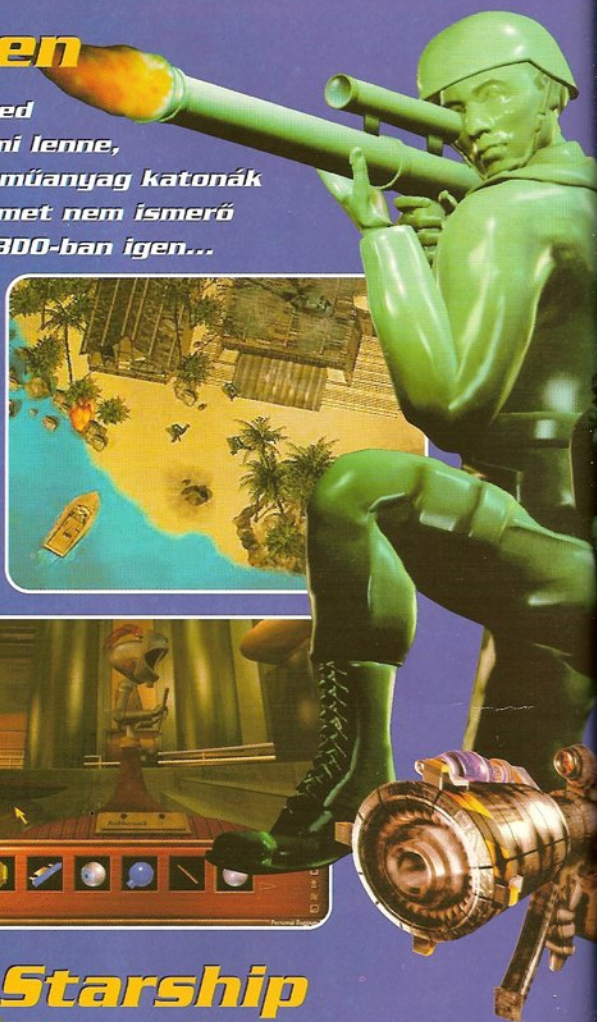
tartalom

I X . É V F O L Y A M ,

Army Men

Felmerült már benned az a kérdés, hogy mi lenne, ha rettenetes zöld műanyag katonák támadnának a félelmet nem ismerő sárgásbarnákra. A 3D0-ban igen...

26. oldal



Starship Titanic

Douglas Adams fergeteges humora ismét áldozatokat szed a PC-s kalandorok között

18. oldal

Heavy Gear

Bádogg-bádogtalan látja, hogy itt bizony újraszületett a MechWarrior

32. oldal

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újrateljesztése csak a kiadó engedélyével lehetséges.
 ISSN 0865-8226
 Nyomás: Zrínyi Nyomda, Budapest (98.2543/06-86-22)
 A címlapon: World Cup 98
 Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László
 Laptart: Molnár Dániel és Kovács Lóránd
 Nyomdai előkészítés: Kismarosi Renata Levélváltás: Recont Kit
 Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
 Levél cím: 1389 Budapest, Pf.: 132
 Terjeszti a Hírker Rt. NH Rt és alternatív terjesztők
 Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),
 1389 Budapest, Pf.: 132.

Outwars

Flash Gordon újkori reinkarnációjának erőteljes Starship Troopers-képzetei támadtak - ez jellemzi a Microsoft új 3D-játékát

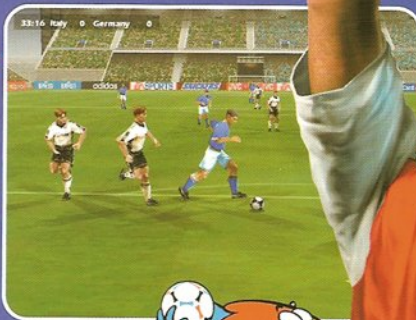
16. oldal



World Cup 98

Bemutatjuk minden idők legjobb fociprogramját.

8. oldal



'Héolé-héolé-héoléolé...' - bocsi, nem egy jódlí zenekarba óhajtok ily módon belépőjegyet váltani, csak kitört rajtam is a négyévente aktuális futball LÁZ. MINDJÁRT KEZDŐDIK A VB! Ilyenkor minden jóérzésű drukker rekszszel a kezében és különös fényel a szemében elvonul a világ dübörgő zajától, hogy csendes magányában meredt szemmel bámulja pár hétig a varázslatos fehér boggyót. A vb-láz kicsit meglegyintette e havi számunkat is: egyrészt szedtünk nektek egy kis csokrot azokból a játékokból, amikkel a meccsek közötti szünetekben játszhattok, másrészt egy rövid Világkupa-történettel is megpróbáltunk kedveskedni a hozzánk hasonló foci-őrülteknek. A jéghegy csúcsa viszont mindenképpen az, hogy közben megjelent az EA Sports World Cup 98-a, és ennek láttán valószínűleg minden számítógépes focirajongó - hozzánk hasonlóan - örömtüzekeket gyűjt a lelátón. Egyébiránt nem kizárólag fociprogramokkal tömtük tele e havi számunkat (bár most, hogy jól belegondolok, nem is lett volna olyan rossz ötlet), akadt azért más is raktáron mostanában. Kék az ég, zöld a fű, csiripelnek a madarak, és főleg virulnak a 3D-kártyák, sőt, - mint ahogy azt a csodás Forsaken, Incoming vagy Outwars is bizonyíthatja. Talán egy új játéktrend van születőben? Nem tudhatjuk - viszont én halaszthatatlan magánéleti elfoglaltságom miatt most nem is tudok tovább ezzel a kérdéssel foglalkozni: mindjárt kezdődik a brazil-skót! (Reménykedjeteke, hogy a nyári összevont számra valamennyire azért felépülök. Addig is maradtam kiváló tisztelettel és Gazza rulez!

Star Wars: Force Commander

(Virgin/Lucasarts)

Nem fogjátok elhinni, de a Lucasarts boszorkánykonyhájában véletlenül megint Star Wars-levest főztek a szakácsok. A múltkor számunk Rebellion-ismeretőjében ugyan már kifejeztem őszinte csodálatomat, hogy hányszor képesek eldurantani ugyanazt a petárdát, szóval most inkább nem is ismételtem magam. Már csak azért sem, mert mindig találnak maguknak valamilyen új stílust vagy kategóriát, ahova be tudják gyömöszölni a Star Wars-univerzumot. (Ha másként nem, akkor maximum kitalálnak egy újat.) A Rebellion ugyebár kuriózumnak számított abban a tekintetben, hogy egy Masters of Orion-szerű stratégiai játék volt, és a Force Commander szintén egy olyan kategóriába látogat, amelyben eddig még nem szerepeltek Vader apóék. Igen, ha ráéreztek az első képre, akkor már messziről ordít, hogy ez bizony egy real time-stratégia lesz a jövőből.

A játék története a mindenki által jól ismert filmtrólián alapul az Alderaan elpusztításától a jedi visszavágásának drámai végéig – mivel ezt nyilván mindenki az unalomig ismeri, most inkább nem boncolgatjuk. A hadjáratban szerencsére nemcsak a Lázadók szövetségének csapatait irányíthatjuk, hanem a Birodalomét is (részemről szeretek rossz fiú lenni). A hadjárat a hadműveletekkel tulajdonképpen fejezetekre van osztva, és minden új fejezet helyszíne természetesen egy új, teljesen más természeti adottságokkal rendelkező bolygó. Ezek között vannak



már ismerős helyek (zsonglőrökhöz tudunk a Tatooine kiszáradt sivatagaiban, Corellia füves pusztáin, a Yavin 4 őserdeiben, vagy éppen a Hoth bolygó jégmezőin), de lesz néhány újabb is (mint például a Kessel fűszerbányái, vagy Coruscant, a Császár székhelye). Minden egyes hadművelet három küldetésből áll, amelyekben különböző taktikai feladatokat kell megoldani: hadműveleti bázist kell kialakítanunk,

stratégiai fontosságú épületeket kell elfoglalnunk, vagy éppen – hasonlóan a 'Birodalom visszavág' Hoth bolygón lezajlott csatájához – a túlerőben levő ellenfelet kell feltartanunk, amíg a főerők biztonságban visszavonulnak.

A Force Commanderben több mint 100 különböző csapat, jármű és épület vonul fel. Ezek közül jónéhány szintén ismerős lesz: rohamosztások rontanak a felkelők sorkatonáira, AT-ST-k és birodalmi lépegetők botladoznak az ellenséges állások felé, a légterben Y-Wingek és Tie Fighterok húznak – de lesz néhány sosem látott ketyere is.

A dicsőségben megöszlött real-time stratégiákon mondjuk valószínűleg erős csuklás vesz erőt, ha bejelentjük, hogy a Force Commanderhez 3D-kártya szükséges – márpedig így van, köszönhetően a kivitelezésnek. Ebben ugyanis a Lucas-fiúk megint valami újat találtak ki, különös tekintettel a kamerakezelésre. A perspektíva ugyanis nem rögzített, hanem tetszés szerint változtatható, sőt, akár az is megoldható, hogy orbitális pályán keringjen a csatátér felett.

Most már tényleg kezd elképzelni lenni, hogy hány bört hűz le a Lucasarts a Star Warsról – de egyébként le a kalappal előttük, mert ezt mindig a tőlük megszokott magas színvonalon művelik, és ezzel mindenki tők jól jár. (Ez mondjuk nem vonatkozik a Masters of Teras Kasi című konzolos szörnyűségre, de hál'Istennek annak nem fenyeget PC-verziója.) A megjelenésnek egyelőre még nincs pontos dátuma, annyit lehet tudni róla, hogy valamikor az év második felében (a Virgin az igen diplomatikus "összel" megjelölést használta), de még karácsony előtt.



ER: Hamarosan új TV-állomás kezd sugározni Nyugat-Európában, amely teljes műsoridejét (!) a számítógépes játékoknak szenteli. Na meg a promóciónak, mert a Canal+ mellett legnagyobb részvényese az Infogrames

ER: A Tomb Raider filmváltozatát a Paramount Pictures készíti, és két olyan nagy nevet kértek fel producereknek, mint Lawrence Gordon és Lloyd Levin, akik egyébként a Die Hardnál és a Predatornál is bábáskodtak.

Mechcommander

(Microprose/FA5A)

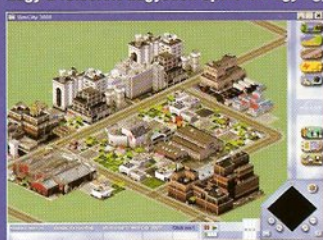
Gondolom páran még emlékeznek az Activision frankó kis Mechwarrior-játékaira, amelyben hatalmas, két lábon járó páncélozott robotokkal csépelhettük a hasonló szerelésben pompázó konkurenciát – ha más nem, hát az Activision biztosan és szomorú szívvel, mert a Microprose elcsalkította tőlük a hivatalos jogokat. (Sebaj, mint nemskára látni fogjátok, megvigasztaltak magukat az igencsak hasonló Heavy Gear licenccel.) A Microprose Battletech-világban játszó első játéka a Mechcommander lesz, ami csak nevében emlékeztet az eddig látott meches játékokra, ugyanis a szerzők egy izometrikus perspektívában megvalósított real time stratégiát csináltak belőle. Ez ugyan felfogható a piaci trendhez való igazodásnak is, de ezen túl nem volt rossz ötlet, hiszen visszahozták vele az eredeti táblás játék fő elemét – a stratégiát. Nem is egy szokványos C&C-klónról van szó, hiszen abszolút nem kell például építkezéssel és termeléssel bízni – a hangsúly azon



van, hogy a 18 fajta közül kiválasztott, egyedileg is részletesen konfigurálható robotjainkat a lehető legjobbban vezessük harcba a 30 küldetésben. Erékes húzás, hogy a csatamezőn akár fűzserégi támogatást vagy légitámaszt is kérhetünk. További részletek hamarosan egy helyre kis tesztben, hiszen a játék valószínűleg még júniusban a boltokba kerül. T.J. koma már nagyon feni rá a törtét...

Sim City 3000 (Electronic Arts/Maxis)

Nyugodtan megállapíthatjuk, hogy a jó öreg Sim City Amigás megjelenése arany betűkkel írta be magát a számítógépes játékok történelmének könyvébe. Egy új kategória született meg vele, amelyben mindenki Demosktyt játszhatott anélkül, hogy megénekelte volna a Magyar Narancs. A Sim City 2000 egy rakás új lehetőséggel koronázta meg a nevet, így tehát igen nagy érdeklődéssel várhatjuk, hogy mit találnak ki Maxisék a legújabb verzióra. Az alapfelállítás nem változik alapjaiban: lakótelepeket építünk a polgárokknak; ipari negyedet, hogy legyen hol dolgozniuk; üzleti negyedet, hogy legyen hol elkölteniük a pénzüket; erőművet, hogy nézhessék este a Dallast; és utakat, amelyek a felsoroltak közötti közlekedést biztosítják. Na és persze mindent kegyetlenül megadóztatunk. Ami változik, az elsősorban a 3D renderelt képeken alapuló kinézet, valamint az, hogy a felsorolt negyedek épületeit egy egyszerű szerkesztő segítségével




kedvünk szerint alakíthatjuk ki, és ezek között aztán már tényleg minden megtalálható, ami a való életben csak előfordul. Mazochista játékosoknak megmaradnak a természeti katasztrófák, de egyébként a város lakói is különféle "küldetéseket" fognak kitalálni nekünk. Várható megjelenése előre láthatólag szeptember lesz.

ER: Hongkongban világszcscsot állított fel a rendőrség, ahol egy (softver)kalóztanyán ütött rajta: többek között lefoglaltak 7 millió kalózflemez és a másolóapparátus, amely napi kapacitása több mint 1 millió CD volt.

ER: Talán már csak a legidősebbek emlékeznek rá, amikor először hírt adtunk arról, hogy megjelenik az előzetesen minden idők legszebb kalandjátékának kiküldött Heart of Darkness. A számtalan újradesignálással,

Superbikes WC (Virgin/Milestones)

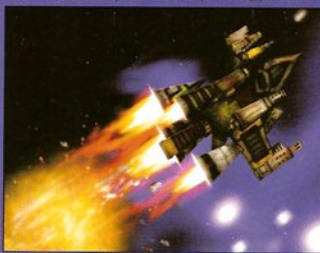
A Screamer révén már meglehetősen patinás névvel rendelkező olasz Milestone csapat igen kellemes kis feladatot kapott, amikor megnyerte a Virgin Superbike-licencének kivitelezését, mert a múltkorai számunkban bemutatott egy Redline-t leszámítva nincs igazán konkurenciája a piacon. Talán már mondani sem kell, hogy a Superbike World Championship kivitelezése teljes mértékben a 3D-kártyákra épül, és a gyorsasági motorosvilágbajnokság 12 helyszínére látogathatunk el benne. A szerzők a fejlesztés során végig-




látogatták a versenyben szereplő összes gyártót (Kawasaki, Suzuki, Honda, Ducati, Yamaha), ugyanis az volt az elképzelésük, hogy minden egyes motor saját karakterisztikával rendelkezzen: például a különböző formájú üzemanyagtartályoknak különböző perspektívából másképp is kell kinéznie. Ehhez jött még az az elgondolás, hogy a versenyzőket a motoroktól függetlenül animálják, és ez – legalábbis az elkövetők szerint – egészen egyedi eredményt szült. Külön büszkék még a direkt ehhez a játékhoz tervezett 3D engine-re, amely akár 30 motorkerékpárt is képes egy időben kezelni a képernyőn. Hogy milyen sebességgel, arról nem szólt a fáma, de szeptemberben majd ez is kiderül.

StarCon (Electronic Arts/Origin)

Az Origin Star Control-sorozata eddig három részt ért meg, tehát már elég régóta gyarmatosítgatjuk segítségével a galaxis különböző régióit. Úgy látszik, hogy megérettnek tartották az időt, hogy a következő részben változtassanak valamit az eddig megszokottakon. Ez nem csak abban nyilvánul meg, hogy nem sorszámmal, hanem egy fantáziadús rövidítéssel címkézték fel az új művet, hanem abban is, hogy – legalábbis a kivitelezés tekintetében – felfedezték a harmadik dimenziót is. Sokkal több lesz a harci rész, mint a kolóniákkal való bibelődés, de ettől függetlenül, ez nem azt jelenti, hogy egy Forsaken- vagy Incoming-szerű lövöldözés játékra számítsunk – itt még mindig inkább szükség lesz stratégiai érzékre, mint gyors reflexekre. A játékban három faj



küzd a galaxis feletti hatalomért, akik hatalmas cirkálókkal vonulnak hadba egymás ellen. A cirkálók és egyéb repülő tárgyak fedélzetén rakásnyi, önállóan irányítható fegyver halmozható fel, és az összecsapások kimenetele attól függ, hogy hogyan alkalmazzuk őket a harcban. További részletek majd az év végi megjelenés után.


Stratosphere (Ripcord Games)

Miből lesz a cserebogár: fél éve még a kutya sem hallott erről a Ripcord Games nevű brigádról (legalábbis hozzám nem ért el a hírük) – mostanában meg úgy ontják a játékokat, hogy na! Legújabb projektjük egy igen furcsa környezetben játszódó real time stratégia, ami A.C. Clarke vagy H.G. Wells szürrealista álmait kelti életre. A játék főszereplői a semmi-


ben lebegő szigetek manővereznek benne ide-oda, és az összes csőből tüzelnek a légtérben feltűnő bármilyen objektumra, ami nagyobb egy légy-nél. Több mint hatvan különféle építmény közül választhatunk, hogy támadó tüzert, védelmi berendezéseket, erőműveket avagy javítóállomásokat telepítsünk bázisunkra a rendelkezésre álló energiából. A karrierben 24 küldetést teljesíthetünk négy kontinensen, amelyben új technológiákat és előléptetéseket gyűjthetünk be, de lesz majd 10 single- és multiplayer pály is, valamint egy Instant Action, amelyben állandó regenerálódás mellett folyamatos akciót játszhatunk. A legnagyobb poén az, hogy nemcsak az egyes fegyvereket konfigurálhatjuk, de akár teljesen saját tervezésű erődöt is designolhatunk magunknak. A dolog ugyan elég hóbortos ötletnek hangzik így elsőre, de attól még lehet jó – majd meglátjuk mi sült ki belőle. Megjelenés a második félévben.



Fighter Legends (EA/Jane's CS)

Ha valaki esetleg azt hinné, hogy a Jane's a kiváló F-15-tel egy időre ellőtte a puskaporát, az roppant nagy tévedésben van, mert gőzerővel folyik több játékuk fejlesztése is. A Fighter Legendsben egy főlkék eddig szokatlan mili-


őbe repítenek bennünket: az 1944-es Európa légtérének zűrzavaros poklába, ahol a szembenálló felek hét legismertebb vadászgépet nyergelhetjük meg. (Szövetséges oldalról P-38 Lightning, P-47 Thunderbolt, P-51 Mustang és Spitfire IX, németről pedig Messerschmitt BF-109G, Focke Wulf FW190A és a sugárhajtású Messerschmitt Me-262.) A Jane's-tól megszokott precizitásnak megfelelően minden gépnek önálló repülési karakterisztikája és természetesen műszerfala van, amelyeket egyaránt repülhetünk élethű és könnyített modell alapján, sőt, minden egyes gépnél külön képzési programot is teljesíthetünk. Külön élmény természetesen a környezet: a kizárólagos fegyverzet a gépágyukban ki is merül – az ellenfeleket nem radarral és automatikus irányítású rakétákkal kell ledurrantanunk, hanem férfi módjára szemtől-szemben. (Vagy hátulról, ami azért kézenfekvőbb.) Az engine teljes mértékben a 3D gyorsítókartákra épül, amelyekből már az új generációhoz tartozó Voodoo2-eket is támogatni fogja – az F-15-ből már el lehet képzelni, milyen eredménnyel. Megjelenés '98 negyedik negyedévében.



amit a fejlesztés közben megjelenő új processzorgenerációk és technológiák tettek szükségessé, még a Dungeon Keeper rekordját is megdöntötték. Az Infogrames most váltig esküszik, hogy az atlantai E3-ra elkészülnek.

☛ A multimédia úgy látszik idővel magába szippant más szórakoztató ágazatokat is: az Oasis "interaktív daloskönyve" után hasonló produkcióval fog jelentkezni Kylie Minogue, a Simple Minds és az Iron Maiden is.

☛ Nemcsak Lara Croftból lesz mozi: filmvászonra kerülnek a gyengébb nem képviselői is, a Duke Nukemből és a Doomból is. Azt még nem tudni, hogy Arnold Schwarzenegger vagy Bruce Willis lesz-e a főszereplő...

☛ Rúgja meg a ló a hardvergyárosokat! Még alig jelentek meg a Voodoo2 chipsetre épülő 3D-kártyák, a CEBIT-en máris bemutatották a Voodoo3 egyik korai verzióját. V2-es videokártyára tehát már nem is érdemes befektetni.

Ünnepre készülődik a futballrajongók világa. Ünnepre, amire – sajnos – csak négy évenként kerül sor. A világ országainak legjobb nemzeti tizenegyei most Franciaországba zárandóknak, hogy nemes versengésben eldöntsék, ki a legjobb közülük. (... legalábbis ezen a nyáron) Nincs még egy sport, ami ennyi ember szívét dobogtatná meg a világon; nincs még egy sport, ami ennyi embert ültetne a TV-képernyők elé; nincs még egy sport, amiben ennyi pénz forogna (váfa, mert az a pénz mellett manapság marha fontos) – szóval nincs még egy sportesemény, ami ehhez fogható lenne, még az olimpiákat is figyelembe véve. Ez a számítóép (-es játékok) által képviselt médiát is igencsak mozgásba hozó eseményt készített bennünket arra, hogy az alábbiakban, a magunk szerény kis keretei között emléket állítsunk az eddig lezajlott foci VB-knek – és persze azon belül a magyar válogatott szereplésének is.

1930. Talán a futball olimpiának elért híhetlen népszerűsége vetette fel az ötletet Jules Rimet-ben, a FIFA akkori elnökében, hogy egy négyévenként megrendezésre kerülő tornán hoz-

Brazília kivül csak Kuba és a roppant komoly játékerőt felvonultató Holland-India képviselte, ez a világbajnokság a magyar focitörténet vonatkozásában igen fényes lapokra került: a Sárosi dr-Zsengellér-Titkos (nemes egyszerűséggel "agytröszt" néven emlegetett) belső hármast felvonultató magyar csapat ugyanis bejutott a döntőbe. Miután az elődöntőben egy östöt rúgtunk a svédeknek, a szakértők már képesnek látták a magyar csapatot, hogy megállítsa menetelésében a döntő másik résztvevőjét, a címvédő Olaszországot. Sajnos az olasz csapat bebizonyította, hogy mégsem volt véletlen '34-es diadala, mert 3:1-es félidő után 4:2-re diadalmasodott a magyarok felett, és ezzel második s is elhódította a Rimet-kupát.

1942-ben és 1946-ban nem rendeztek futball világbajnokságot, mert a világ a labda büvílése helyett azzal volt elfoglalva, hogy vasdarabokkal hajigálja egymást, majd helyrehozza a ténykedése nyomán keletkező jelentős mennyiségű romokat.

1950-ben ismét a dél-amerikai kontinens (Brazília) adott helyszínt a világ legjobbjai talál-

közés szállította: a brazilok nem bírták elviselni a magyar válogatott fölényét, és rugdosórnai kezdtek. Mondjuk emberükre találtak, mert a mérkőzés így is 4:2-re megnyertük. Nemkülönben a "harmadik félidőt", azaz az ütözöfolyosón kitört verekedést. Az elődöntő még keményebb diót tartogatott számunkra, mert itt a címvédő Uruguay-jal találkozott a csapatunk. A szakma által az igazi vb-döntőnek kiáltott összezapás hatalmas küzdelem hozott, amelyben a csapatok a rendes játékidőben nem is bírták egymással: az 1:0-s félidő után 2:2 volt a végeredmény, de a hosszabbításban Kocsis két brilliáns megmozdulással befejezte a válogatottat a döntőbe. Ahol az az NSZK várt bennünket, akinek két hét telte azelőtt nyolcat rúgtunk. Puskás ugyan felépült a döntőre, de egyébként minden roppant rosszul alakult: a csapat sárolódja előtt egész éjszaka fűvészenekarok játszottak, ráadásul a döntő napján zuhogott az eső, ami távolról sem kedvezett a technikás magyaroknak. Ennek ellenére negyedóra elteltével Puskás és Czibor góljaival már 2:0-ra vezettünk. Aztán a sárfürdőben meghozta az eredményét a német rakkolás:

díg megkapná a pesti Nagykörutat...) **1958-ban** Svédországban adtak randevűt egymásnak a világ legjobb focicsapatai. Sajnos az '56-os októberi sajnálatos események miatt a magyar csapat már nem favoritként indult, hiszen az egykori Aranycsapat három világlégklasszisa (Puskás, Kocsis és Czibor) elhagyta hazáját – de azért ott voltunk mi is, és a csoportmérkőzéseken helyt is álltunk. Aztán folytatódott a szokásos magyar pechszeria: azzal a walesi válogatottal kerültünk szembe, akik sem ad-dig, sem azóta soha nem jutottak túl még a selejtezőkön sem. Az első meccsen 0:0-ra végeztünk ellenük, majd a megismételt meccsen (akkoriban – szerencsére – még nem dönthettek továbbjutásról, vagy pláne világbaj-

A foci VB-k rövid története

za össze a világ legjobb csapatait. A torna akkor még Rimet-kupa néven szerepelt, és az eredeti klírás szerint az az ország nyert el véglegesen, amelynek nemzeti tizenegye háromszor bizonyult a világ legjobbjának. Talán az első helyszín (a dél-amerikai Uruguay) és az időpont (a világbajnokság válság kellős közepén) nem igazán volt szerencsés, ami az érdeklődésben is megnyilvánult: a 13 induló csapat közül mindössze három (Jugoszlávia, Belgium és Románia) képviselte az európai kontinentet, az összes többi amerikai csapat volt. A házigazda Uruguay számára tulajdonképpen sétalagóp volt a torna, hiszen mindössze döntőbeli ellenfele, Argentína képviselt hozzá hasonló játékerőt, amelyet 1:2-es félidő után 4:2-re győzött le.

1934-ben már a kontinens, közelebbről Olaszország adott otthont a Rimet-kupa következő álmolásának, bár – az 1936-os berlini olimpiai játékokhoz hasonlóan – a helyszín itt sem volt egészen szerencsés: Benito Mussolini ugyanis presztízskérdésnek tekintette az olasz válogatott minél jobb szereplését, amely botrányos mérkőzésekhez vezetett. Először játszott 16 csapat a döntőben, bár a dél-amerikai futballt mindössze az elég gyengén szereplő Argentína képviselte (végül a 9. helyet szerezték meg), a címvédő Uruguay például el sem jött. Szintén először képviseltette magát az afrikai kontinens, Egyiptom személyében. A világbajnokság legnagyobb meglepetését Csehszlovákia szereplése jelentette, akik elsősorban kiváló kapusuk, Planicka teljesítményének köszönhetően bejutottak az olaszok elleni döntőbe. A legnagyobb botrány természetesen itt tört ki. A félidő 0:0 után, a rendes játékidő 1:1-es eredményrel ért véget, majd következett a hosszabbítás, amelyben az olasz csapat szerzett egy máig is vitatott gólt (mindenesetre a bír megadta, tehát a gól érvényes volt). A bíráskodás minőségére mondjuk jellemző, hogy a döntőt vezető svéd Elklindet a FIFA a későbbiekben örökös eltiltotta a meccsek vezetésétől... (A magyar csapat egyébként a 6. helyet szerezte meg a tornán.)

1938-ban Franciaországban került megrendezésre a foci vb. Ugyan az amerikai kontinens

közöjének, és talán innen számít igazán világbajnokságnak a Rimet-kupa, hiszen tényleg Európa és Dél Amerika-legjobbjai jöttek össze. Ráadásul ezen a vb-n indult először a futball házájának, Angliának a csapata is. (Az angol szövetség addig tüntetően távolmaradt a tornákról.) A meglehetősen szokatlan rendszerben lebonyolított negyedöntő után (az ide jutott négy csapat körmérkőzést játszott egymással) Uruguay és Brazília válogatottja vonult ki a világ akkori legnagyobb stadionjának számító, 120.000 férőhelyes Maracana stadion gyepére. Ez szintén egy botrányos világbajnoki döntő volt, mindenesetre 0:0-ás első félidő után Uruguay 2:1 arányban diadalmasodott a házigazdák felett. A brazil közönség hozzáállására egyébként jellemző, hogy a mérkőzés vége után két néző levette magát a Maracana tetejéről... (Magyarországon akkoriban épp virágkorát élte a kommunizmus, következőképp csapatunk nem szerepelt a vb-n.)

1954. A svájci vb talán a legfőbb világbajnokság az összes magyar focirajongó szemében, hiszen a magyar Aranycsapat toronymagas esélyesének számított. Az előző négy évben Puskásék egyetlenegyszer sem szenvedtek vereséget, és diadal diadalra halmoztak: imponáló magabiztossággal nyerték meg az '52-es helsinki olimpiát, a római olimpiai stadion megnyitóján 3:0-ra verték a kétszeres világbajnok Olaszországot, és a 6:3-mal először kényszerítették két-váltra az otthonában 90 éve veretlen angol válogatottat (a pesti 7:1-es visszavágó már csak a hab volt a tortán). A dolgok pedig szépen kezdődtek: a csoportmérkőzések során először 9:0-ra intéztük el Dél-Koreát (egyébként ez majd három évtizeddel a legnagyobb különbségű győzelemnek számított a vb-k történetében), rúgtunk egy hatost a törököknek, aztán 8:3-ra csaptuk meg az NSZK-t. Ezen a mérkőzésen egyébként Li-eblich lerúgta Puskást, így a világ akkori legjobb játékosának számító magyar csapatkapitány pont a legrosszabb pillanatban esett ki a csatárból. A középdöntőben ugyanis a nagy-szerű együttast felvonultató, és egyébként titkos favoritnak kikiáltott Brazília várta a magyar csapatot. A már szinte soros botrányt ez a mér-

két bolond potyagóllal az első félidőben kiegyenlítették. Ezután pedig már semmi nem jött össze Hiedeg-kurtiékna: rúgtunk kapufát, Horst Eckel a gólvonalról mentett egy lövést, Toni Turek, a német kapus lábában pedig még akkor is elakadt a labda, amikor teljesen más irányba vetődött, mint ahova a lövés tartott. Ráadásul Helmut Rahn hat perccel a lefújás előtt megint betalált a gyengébb napot kifogó Grosics hálójába. (Góllövő cipője egyébként a mai napig az Adidas-múzeum legféltettebb ereklyéje.) Puskás ugyan a 87. percben egyenlített, Ling bíró közér-ve mutatót – aztán majd egy perc múlva a walesi Griffith partjelzőre hivatkozva les címén érvénytelenítette a szabályos gólt. Magyarország "csak" ezüstérmes lett. Apró öröm az ürömben a szaksajtó egyöntetű hozzáállása ("Az NSZK a világbajnok, de a világ legjobb csapata a magyar!") és a győtes NSZK-esapat tagjainak – szintén egyöntetű nyilatkozatai ("Ha tiszser lejátszának ezt a meccset, kilenceszer a magyarok győztek volna – a berni döntőt nem az NSZK nyerte meg, hanem a magyar csapat veszítette el") A svájci vb-nék köszönhetően egyébként mind a mai nap Magyarországot tartja a vb-k történetének legjobb góllátgát, mérkőzésenként 5.5 rúgott góllal. A világbajnokság gólrálya Kocsis Sándor lett 11 találatl, és őt eddig csak a francia Just Fontaine tudta túlszárnyalni '58-ban elért 13 góllal. (Ha egyébként a brazilok hozzáállását megemlégtettük, érdemes a magyaroknál is megállni egy szóra: a döntő lefújása után Budapesten az akkori kommunista államokban addig elképzelhetetlennek tartott utcai zavarások törtek ki, a csapatot úgy kellett titokban hazalopni. Sebes Gusztaf szövetségi kapitányra és családjára pedig betekint rendőrök vigyáztak. Ha ma a magyar csapat hasonló eredményt produkálna, valószínűleg a nevükre íratnák a Balatont, az első pe-



nokságról a 11-esek) 1:1-es állásnál Grosics valami furcsa ötlettel vezérelve egy walesi csatárhoz gurította a labdát, aki ettől úgy megdöbött, hogy ijedtében berúgta a hálónkba, és ezzel szépen ki is estünk. (Az összesítésben egyébként a 10. helyen végeztünk.) A svédországi vb egyébként egy új korszak kezdetét jelentette a futballtörténelemben: a brazil hegemoniát. A torony magas esélyesként induló brazil csapat olyan világbáziárokat vonultatott fel, mint Garrincha, Didi vagy Vava, ráadásul a 20-as mezben már ott vigyorgott a bal-összekötő helyén egy 17 éves lengyke: Edson Arantes do Nascimento

Története

mento – azaz Pelé. Ezt a brazil csapatot senki nem állíthatta meg, és tulajdonképpen roppant kényelmesen nyertek meg a világbajnokságot, úgy, hogy a döntőben 5:2-re győzték le a házigazda Svédországot válogatottját.

1962. A chilei vb 16-os döntőjébe egy reményteljes magyar csapat utazott ki, hiszen a legjobb formában levő "bregkek" (Sándor Csikar vagy Grosics) mellé új csillagok (Tichy, Albert) nőttek fel. A csoportmérkőzések során túljutva azonban a megint kiváló csapattal megjelenő Csehszlovákiával, és a valami pokoli bugyorból előbukkant kapusokkal, Schrioffal kerülünk szembe. Márpedig ezen a 1:0-ra végződött mérkőzésen a végig egykapuzó magyar csatárok egyszerűen képtelenek voltak gólt lőni neki – ha a labda véletlenül túljutott volna rajta, akkor a kapufa mentett. (A végerszámolásnál az 5. hely lett a miénk.) A brazilok most sem lehetett megállítani, különösen, hogy a sérült Pelé kiválóan helyettesítette Amarildo. A végül döntőbe jutott csehszlovákok ugyan megszereztek ellenük a vezetést, de a brazil henger csak bekapolt három gólt a pont a döntőn gyengélkedő Schrioff hálójába, és így újabb négy évre Braziliába került a Rimet-kupa.

1966-ban hazakerkezett a futball, hiszen Anglia adott otthont a nyolcadik világbajnokságnak. A magyar csapat hozta a szokásos pèches formáját, hiszen egy halálosoportha került: Bulgária mellett megkaptuk a BEK-győztes Benfica-ra épülő (és egyébként későbbi bronzérmes)

Portugáliát – meg a címvedő brazilokat. A portugálok elleni nyitómeccs is elég rosszul sikerült, mert néhány kulcsember gyengélkedése miatt Eusebioék 4:1-re elporolták csapatunkat. Baróti szövetségi kapitány viszont néhány tartalékjátékos csatásorba állításával felrázta a válogatottunkat, amelyik szípkarózással a 3:1 arányban legyőzte a megsérült Pelét nélkülöző Braziliát. (Az a borzalmas nagy Farkas-kapásgólt, amelyen Szentmihályi kapus kezéből négy labdaérintéssel, 40 másodperc alatt jutott a brazil hálóba a labda, egyébként hosszú évekig tanították az angol edzőtanfolyamokon.) Az angol sajtó szuperlatívuszokban írta a magyar csapat játékaról, és Alberték Puskásékkal kezdték összehasonlítani. Bulgária legyőzésével továbbjutottunk a csoportból (Brazília szűgyenszemre utolsóként kiesett), viszont a következőkben állandó mumusunkat, a Szovjetuniót kaptuk. Balszerencsésülagunk ezen a mérkőzésen sem hagyott el bennünket (Csiszenko például Szentmihályi keze közül rúgta a második góljukat), és a 2:1-es vereséggel ki is estünk. (Az összesítésben a 6. helyen végeztünk.) A brazilok kiesése után a kiváló csapatot kiállító Angliának már csak Németország jelenthetett komoly ellenfelet, és a két csapat nem mindennapi döntőt vívott egymással. Az 1:1-es féldíj után a rendes játékidőben 2:2 volt az eredmény, úgy, hogy a németek a 90. percben egyenlítették. A hosszabbításban viszont a németeknek kellett lenyelniük ugyanazt a békát, mint a magyaroknak '54-ben: gól az, amit a játékevezető megad. Hurst bombájául ugyanis a német kapu felső lécső-ről a gólvonalra pattant, majd onnan kifelé – a bíró viszont megadta, amin a németek a mai napig vitatkoznak – ami már csak azért is elég ér-

telmetlen, mert az utolsó percben Hurst ismét betalált, és 4:2-re módosította az állást.

1970-ben Mexikóban került megrendezésre a vb. Mivel a magyar futball melyreplülése akkor már javában tartott, mi csak nézőként vehettünk részt rajta. Ezen a tornán tulajdonképpen a papírforma érvényesült: Brazília ismét bejutott a döntőbe, ahol a németek elleni parázs elődöntőt vívó Olaszországgal (csak a hosszabbításban tudtak 4:3-ra győzni) kerültek össze. Az áldomdöntőben két játéktípusú csapatot össze: a brazilok labdabüvölésre épülő játéka a catenaccióra épülő olasz védekező stílussal (nevezhetjük egyébként antifutballnak is). A tét már csak azért is óriási volt, mert mindkét csapat kétszeres világbajnok volt, tehát aki a döntőben győzedelmeskedik, az végleg elhódítja a Rimet-kupát. A brazilok Pelé vezérletével a 4:1-re leiskolázták a díjakat, hazavitették a kupát és Pelé egyébként – mindmáig egyedülálló módon – megnyerte harmadik világbajnoki aranyérmét.

1974-ben az NSZK-ban került megrendezésre az új világbajnokság. A magyar válogatott itt sem zavart sok vizet, lévén már a selejtezőkben elhullott. Leszámítva a brazilok botlását és a lengyelek váratlanul jó szereplését (a kisdöntőben a brazilokat verve bronzérmesek lettek), ezen a vb-n is a papírforma érvényesült: a világ két akkori legjobb klubcsapatára, a Bayern Münchenre és az Ajaxra épített NSZK és Hollandia vívta a döntőt. A mérkőzés már az első féldíjban eldőlt, a németek 2:1 arányú győzelemmel másodikszor – és tegyük hozzá: most már megérdemelten – szereztek meg az akkor már Világ Kupa néven szereplő világbajnoki trófeát.

1978-ban Argentína adott helyt az új világbajnoki viadalnak, amelyre 12 év után végre kijutott a magyar válogatott is. A csoportok sorsolásán szokásos szerencsénk most is hozta a formáját: a házigazda argentinok mellett megkaptuk Olaszországot és a Platini vezérelte franciákat. Ráadásul mi játszottuk Buenos Airesben a vb nyitómérkőzését Argentína ellen. Ezt már volt szerencsém tv-n követni, bár túl sok örömem nem telt az ügyben. Csapó bombájával ugyan mi szereztek meg a vezetést, de aztán a "kissé" részrehálón fújó bírónak – az argentinok fordítottak, ráadásul az utolsó két percben a sípos ember kiállította két legjobbnkat, Nyilasit és Töröcskét is. Formalitás gyanánt még az olaszoktól és a franciáktól is lezakkóztunk 3:1-re, és már repülhettünk is haza. Meglepetés volt a címvedő NSZK gyenge szereplése (ha jól emlékszem a sárgók búcsúztatták őket), de az első négy hely sorsa igazán nemis küzdelmet hozott. A hollandok egy nem mindennapi csatában a brazilokat búcsúztatták az elődöntőben, a brazilok pedig az olaszok legyőzésével kerültek a döntőbe. Itt szintén hatalmas küzdelem alakult ki: a rendes játékidő végén 1:1-re álltak a csapatok, a hosszabbításban viszont a hollandok összeomlottak, és Argentína 3:1-re győzött.

1982-ben Spanyolországban jöttek össze a világ legjobbjai, akik között a magyar csapat is képviseltette magát. Az első csoportmérkőzésünkön Nyilasiek megdöntötték Puskásék gólröckjét, mert Salvador csapatát 12:1 arányban győztük le (talán csak a kapusunk nem rúgott gólt). Utána tisztés csatában lezakkóztunk a címvedő argentinoktól 4:2-re, tehát az utolsó meccsünkön mindenképpen nyernünk kellett Belgium ellen, ők ugyanis leiskoláltak az argentinokkal. A pechmadarunk most sem hagyott el minket: egy korai gól után majd a teljes meccsen át vezettünk 1:0-ra, míg az utolsó negyedóra elején a belgák úgy egyenlítették, hogy a gólvólvó majd 60 méteren

keresztül vezette a labdát a kapunkra, és közben hat magyar védő szerelhette volna. Ezen a vb-n láttam életem legjobb meccsét is, az NSZK-Franciaország elődöntőt. (Ez lehet, hogy nemcsak az én véleményem, ugyanis a magyar tv már kétszer megismételte, ami egyébként nem különösebben szokása.) 1:1-es féldíj után úgy végezték 2:2-re a csapatok, hogy a döntőre tartalékoit, és csak az utolsó negyedóra beállóját Rummenigge az utolsó percben egyenlített. A hosszabbítás első féldíjében megint Platiniék szereztek előnyt, de a svábok ismét kiegyenlítették, és végül 11-es rúgások után, 8:7-es végeredménnyel ők jutottak a döntőbe. Ott Olaszország várta őket, akik az egész vb-n förtelmes antifutball mutattak be fagyó hátvédekkel és falábú csatárakkal. (A csoportrajtból úgy jutottak tovább, hogy még gólt nem rúgáltak...) Egyetlen meccsükön játszottak jól, de azt a legjobbkor: a döntőben 3:1-re verték az elődöntőtől hálótartást németeket.

1986-ban Mexikóba utazott a Világ Kupa. Meg a magyar válogatott is, amelyet egy kicsit talán túl sokat is várt a közönség, mert a Mezey-csapat jó magabiztosan jutott tovább a selejtezőcsoportjából, ráadásul a januári fagyban legyőzte 3:0-ra a felkészülési időszak elején járó brazil válogatottat is. Roppant jól kezdődött számunkra minden: a nyitó mérkőzésen a Szovjetunió ellen léptünk pályára, aki nem egyszerűséggel úgy rúgalt le bennünket 6:0-ra, hogy a félpályáról gázolták a gólokat. Olyan volt, mint egy rossz álom – felejtjük is el. Ezen a vb-n szerepelt egyébként 24 csapat először a döntőben (köztiük egy rakás auszál és afrikai csapattal), de a legnagyobb szenzáció az NSZK-Argentína áldomdöntő hozta, mert a két csapat olyan összecsapást produkált, amit senki nem felejt el, aki látta. Egy-mástól ragadták el állandóan a vezetést, amely a lefutás végén Argentína 3:2-es diadalát, és ezzel második világbajnoki győzelmét hozta.

1990-ben Ismét Olaszország rendezte a világbajnokságot, ahonnan – talán szerencsére – a magyarok ismét távol maradtak. Ismét a papírforma érvényesült, hiszen az elődöntőbe az elhulló brazilokon kívül a világ akkori egyik legjobb csapata – Argentína, Olaszország, NSZK és a meglepően jól szereplő Anglia – került. Olaszország nemzeti gyászba borult, amikor Maradonaék 11-es rúgások után elbűcsúztatták őket egyébként most is megérdemelték. A döntő az előző vb-döntő visszavágóját hozta, amelyben az egyezhuzban harmadik vb-döntőjüket játszó Matthausék egy 11-es góllal végre megnyerték a kupát. Már rájuk fért.

1994-ben utolsó világbajnokságról a házigazda Egyesült Államok igen jól játszó csapatán kívül semmi nem jut eszembe. Pedig az összes meccset végignéztük, párat többször is. A nagy nevek (Romario, Bebeto, Szojcskov és a többiek) néha meg-megvillantak, de összeségében igazából elég szürkéltek. A legemlékezetesebb játékok egy vélekező középpályás, a brazil Dunga nyújtotta. Igaz futball talán csak az afrikai csapatok mutattak be, a régi brazil labdaszonlőrök elédesztésű stílussal – azt is csak akkor, ha az ellenfél engedte, hogy játszanak. A vb cögere is lehetett volna a 0:0-ra végződött Brazília-Olaszország döntő is, amelyet 11-esekkel 3:2-re (!) végül is Romarioék nyertek meg. Az első focimeccs volt, amin elmuladtam: úgy ébresztettek, hogy jönnek a büntetők – ráadásul egy vb-döntő...

őszintén remélem, hogy a 98-as franciászégi világbajnokság ennél lényegesen jobb futballt hoz. Ha legalább csak annyira jó lesz, mint az EA Sports hivatalos PSK-feldolgozása, akkor már nagy baj nem lehet...

Az előző számban már írtam egy előzetest a World Cup 98-ról, és azóta hál'Istennek megjött a végleges verzió. Erre melegében rá is vetettem magam, szóval éppen itt az ideje, hogy egy teljeskörű értékelés szülessék a játékról.

Egy hónappal előzött azt írtam, szinte biztos vagyok benne, hogy ez a programé lesz az aranyérem a focik közt – nos, a "szinte" szócskát nyugodtan el lehet felejteni a mondatból. Az EA Sports műhelyéből eddig rossz játék még nem nagyon került ki – és szerintem most a World Cup 98 jelenti a csúcspontot. A játék alapvetően a FIFA 98 – Road To The World Cup továbbfejlesztett, illetve direkt a világbajnokságra kihegyezett változata. A fejlesztő dicsőretére zenghetnek a fanfárok, ugyanis nem csak szimplán kicsérelték a csapatokat, hanem lényegesen

A spanyol fűk hazájuk himnuszát hallgatják



eseményén. (Azon viszont NAGYON...) Sajnos el kell fogadnunk a tényt, hogy a világszínvonalról még nagyon messze vagyunk – bár nem tudom, hogy akkor például Kína, ami köztudottan nagy labdarúgóhagyományokkal rendelkező ország, miért kapott helyt a még választható csapatok közt. Elég lett volna a sa-

A GRAFIKA

Csodálatos. Talán így tudnám egy szóban összefoglalni ezt a vizuális katarzist. Az első pixeltől az utolsóig látszik, hogy a grafikusok és a "dízájnerkek" is átlagon felülit produkáltak. A játékosok kidolgozása majdnem olyan szintű, mintha egy TV közvetítést néznénk. Természetesen minden a helyén van, aki fehér az itt is, a négerék is feketék, sőt van egy köztes állapot is, bizonyos ázsiai és afrikai csapatoknál – bár szerintem ez

születnél is. Látszik, hogy az alkotók már láttak egy-két meccset.

Ahogy a múltkor leírtam, mind a tíz vb-helyszín teljesen valóságú ábrázolásával találkozhatunk a játékban. Sok mindent nem tudok hozzáfűzni: a stadionok kidolgozása tökéletes – mintha valóban bent lennénk a lelátón. A nézőközönség kidolgozása is javult, bár az egy kicsit durva, hogy úgy van ábrázolva a két tábor, mintha pontosan fele-fele arányban tölténék meg a stadiont – jó az ötlet, de valóságúhűbnek találtam volna egy színesebb közönséget egy-egy országot jelképező színfolttal. Ez azonban már csak egy kis kukacoskodás, hogy ne mondhaszátok, hogy mindenre azt írom, hogy tökéle-

AZ IDEI VILÁGBA

WORLD CUP 98

javítottak a grafikai "motoron", a játékosok intelligenciáján, és még egy rakásnyi egyéb dolgon is.

A CSAPATOK

Magától értetődik, hogy a vb-n résztvevő csapatok közül választhatunk (ez tekintve, hogy most emelték a létszámot, 32 gárdát jelent), de egyébként még bekerült egy pár olyan is, akiknek nem sikerült a kijutás (pl. Portugália, Oroszország). Némileg szomorúan konstatáltam, hogy a magyar nemzeti tizenegy nincs benne a programban – pedig csupán két mérkőzésen múltott, hogy nem szereplünk a világ legrangosabb labdarúgó-

ját programjukba belenézni az EA Sports fiúknak, és betehettek volna egy kétszeres vb-döntős, a vb-k eddigi történetében egy tornán mindmáig legtöbb gólt szerző csapatot (na vajon kiről van szó?). Na, mindegy, elég a füstölgésből.

Mivel a franciaországi vb alkotja a program alapkonceptióját, éppen ezért klubcsapatokat ne keressen senki – ebből a részből kimaradtak.

98-ban már alapkövetelmény. A különlegesebb egybenégek is felismerhetők: például a nemesi csengésű francia Ba (ő ugyebár egy szőke néger) vagy Zamorano indián tincsei is kilógnak a mezőnyből, nem beszélve Mathias Sammer vörös sérójáról. (Bár az igazsághoz hozzátartozik, hogy ő egy súlyos sérülése miatt nem lesz ott a vb-n.) Erről jut eszembe – a nevek frissességét illetően is minden dicsőret megilleti a készítőket, annak dacára, hogy sok helyütt csak a selejtezőkben szereplő csapatokat ültették át. Fogadatlán prókátorként a védelmükre kelnek: ugye a játékot még a tor-

na megkezdése előtt ki kellett adni – és sok szövetségi kapitány még mindig nem jelölte ki, illetve a napokban adja meg a 22-es keretét. Az animációk átlagon felüliek – a FIFA 98-ban sem volt semmi, amit láthattunk – de itt rátehtek még egy lapátot! Ez nemcsak magánál a labdakezelésnél látszik, hanem gólrörmnél, bedobásnál,

tes. Nagyon jó poénnak tartom, hogy a lelátókon egyre-másra villognak a fényképezőgépek vakui, ami szintén nagyban megközelíti a valóságot. Nemcsak a meccsen látszik a grafikusok teljesítménye, hanem a menükön és az EA Sportstól már megszokott videókon is. Nagyban emelik az amúgy is kiváló hangulatot, és kellőképpen rá tudnak hangolni egy-egy mérkőzésre.

A HANGOK

Különösebb változást nem tapasztaltam az elődhoz képest, kivéve talán (de ez egy fontos dolog!), hogy megoldották a riporterek akcióközelben maradását – tehát nem a középkézés után veszik észre, hogy egy gól esett. Itt is a már megszokott két kommentátoros szisztémát részesítik előnyben, akik között olyan nagy nevek is szerepel-



nek, mint Gary Lineker vagy Chris Waddle (egykori angol válogatottak). A szöveg minden igényt kielégít, bár meg kell jegyezni, hogy az idegeimre megy, hogy az angolok képtelenek egy nem angol szász nevet normálisan kimondani.

A meccsek alatt hallható hangok is átágnak feülükre, a kapufán csattan a labda, egy brutálisabb becsúszás után fújol és füttyöl a közönség, lefújásnál óriási hangzavar tör ki – nagyon jó.

A zene a Chumbawamba Thubthumpingjára épül, de hallhatunk egy-két dub, illetve rock számot is. Majd mindenki eldönti maga, hogy ez az eklektikus kutyulék tetszik-e neki vagy sem, én annyit tennék hozzá, hogy a technikai megvalósítással nincs gond.

Érdekes, hogy az amateur és az utána következő professional fokozat közt mekkora a különbség! A leggyengébb fokozaton szinte gól sem kapunk, és egy nyolcperces meccsen egy halványabb csapattal is rúgnak minimum hat gólt, míg a következő szinten már szinte csak az állandó egyérintős passzjáték eredményezhet gólt, illetve még az sem, mert a kapusok megtámaszkodnak és mindenhova odaérnek. Hmm, ez azért kicsit durva ugrás volt, de legalább van kihívás a programban (egyébként ebből adódóan az előlőjénél jóval nehezebbre sikeredett).

(Hopp, egy technikai kommentár: néha nagyon lelassult és szagotottá vált a játék – ezt egyelőre nem tudom mire vélni, de nem hiszem, hogy programozói baki lenne, erős a gyánúm, hogy a Win95-öm partizánkodik a háta mögött. Minden-



Úgy néz ki most is tökéletesen zár a német védelem

BONUSI

A "Régi idők focija" toronymagasan a játék leghangulatosabb része, ha másért nem, hát ezért mindenképpen érdemes legalább egyszer megnyerni a vb-t. A részleteket már leírtam a múltkor, most ezzel nem is szaporítanám a szót. Sajnos nem szerepel az összes döntő összes mérkőzése, de nagyon sok régi kedves ismerős visszaközönhet a képernyőről. Külön érdemes a két, szívünk-

A KONKLÚZIÓ

Oldalakat tudnék még írni a játékról, sok minden kimaradt (pl. az irányítás, a taktikák, illetve a menük), de sajnos a CoVboy beszerírt két oldalra, szóval a kezelés felfedezésének örömeit mindenki a saját bőrén tapasztalhatja meg. Túl sok gonjja talán nem lesz, lévén, hogy a PC-verzió magyarországi disztribútorának jóvoltából a játék magyar nyelvű kézikönyvvel. (A csúcs egyszer majd az lesz, ha a Knézy és a Vitray magyarul is kommentálja...) Semmi kétség: a World Cup 98 toronymagasan az eddigi legszebb, legjobb és leghangulatosabb focijáték – mindenkinek látnia kell. A megfelelő látványhoz és sebességhez ugyan elegendhetlen egy gyorsabb Pentium és egy 3D kártya – de ha hozzáférsz ezekhez, és focifanatikus vagy, mindenképpen ajánlom. A játék annyira jó, hogy én a VB meccsei közötti szünetben biztosan evvel fogom eltölteni az unalmas perceimet. Na szavaztok, mindjárt csak a brazil-skót – megyek is melegíteni...

K.Z.

A JÁTÉKME-NET

Valljuk meg őszintén, ezen lehetett a legtöbbet finomítani, ugyanis a FIFA 98-ban nem mindig úgy viselkedtek a játékosok, ahogy azt egy normális labdarúgótól elvárta volna az ember. Nos az egyik szemem sír, a másik nevet, mert sok mindenen javítottak, de ugyanakkor akadnak még bugok is.

Már nem tudjuk kapusidobásnál megszerezni a labdát (vagy csak nagyon ritkán), azon egyszerű oknál fogva, hogy itt már inkább kirúgják a kapusok. Ezáltal veszített az életszerűségéből a játék, mert a valóságban igen sokszor kézzel indítanak a hálsőőrök – de legalább nem az ellenfélhez dobják a bogyt. Szerencsére a 16-oson belül már mozognak, egy hosszú indításkor elébe jönnek a labdának, nem pedig két méterre állva tőle várják ki azt az öt másodpercet, hogy odaérjen az ellenfél csatára, és gólt rúgnak – magyarul együtt élnek a játékkal. Kifejezetten jól is védenek, különösen nehezebb fokozaton.

A gépi célzás is előnyre változott – egy távolabbi lövésnél, már nem szépen ívelik a labdát, hogy még véletlenül se tudja a kapus elhárítani, hanem megrióják kegyetlenül. Az viszont nem tetszik, hogy keveset szabálytalankodik a gép. A FIFA 98-ban gyönyörű szabadrúgásokat löttem, és jópár tizenegyeset rúghattam – itt maximum két szabadot kaptam egy meccsen. Lehet ugyan a bíró szigorúságát állítani, de ez csak abban nyilvánul meg, hogy nem a sárgalapokkal bohóckodik, hanem egyből lezavara a pályáról. Nagyon kell vigyázni a beadásoknál, mert a fejelés és a becsúszó szerelés irányító gombja ugyanaz: ebből következően ha nem jól időzítünk, akkor a tizenhatoson belül felrúgjuk a kapust, és ez persze azonnali kiállítás von maga után.



Csak egyszer kell megnyernünk valamelyik csapattal a vb-t, és már utazhatunk is vissza a múltba

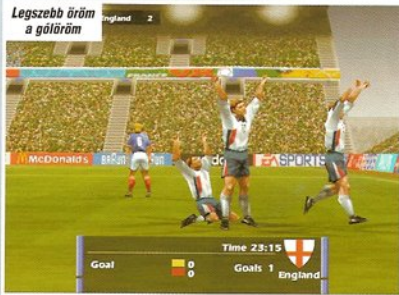


Egy propagandakép még a fejlesztés időszakából (néztek csak meg a résztvevőket...)

esetre kapcsoljuk ki indítás előtt a memóriarezidens programokat.)

Nagy ötletnek tartom, hogy a tényleges játékon kívül egy futballtörténeli kislexikon is helyet

kapott a játékon belül, sőt, a meccsek szünetében innen kiollóztok kérdésekkel játékszogathatunk egy tippelődít (a lefújás után mondja meg a helyes választ). Érdemes kipróbálni, legalább kicsit fejlesztjük tudásunkat a sporttörténelem ezen szeletéből.



Legszebb öröm a góllöröm

world cup 98
Electronic Arts/EA Sports
<http://www.ea.com>

LÁT VANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATÓSÁG
ZENEBONÁ

Minimum: P100, 16MB RAM, 2xCD, Win95,
DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P166MMX+, 32MB RAM, 3D-kártya

"We are the champions, my friend..."

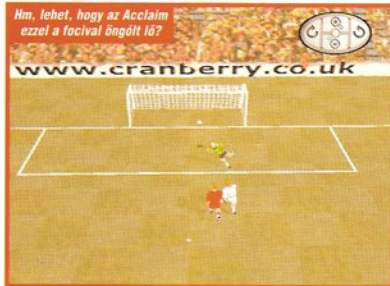
95%

NYÁRI FUTBALL

PUMA WORLD FOOTBALL 98/UBISOFT

Az Ubisoft mostanában igen jó játékokkal leptett meg minket és annál is inkább jó hír, hogy a vb apropójából ők is szülnék egy focit. Ebben 358 (!) csapatot irányíthatunk, amelyek közt lesznek európai, dél-amerikai és afrikai csapatok egyaránt – mind nemzeti, mind klubszinten, és ez összesen mintegy 6000 különböző játékost jelent! Ötféle játékmódban mérkőzhetünk: bajnokság, kupa, torna és persze az elmaradhatatlan edzőmeccsek. A készítőket azt állítják, hogy a játék "izometrikus 2D rendereléssel készül" (az mi lehet?), továbbá a "fűt-fát ígérünk" kategóriába még beletartozik egy továbbfejlesztett mesterséges intelligencia (amelyről már csak az a kérdés, milyen szintről fejlesztették tovább), 340 féle animáció és több, mint 100 mozgásfajta. Modern fociknál szinte már magától értetődik a kommentátor is, jelen esetben Martyn Tyler látja el ezt a feladatot. Mit sem ér egy játék, ha nem támogatja a többjátékos módot: egy gépen maximum ketten, de hálózatban akár kétszer ennyien játszhatunk egymás ellen. Internetes site-ja is lesz a programnak, ami a "Movements Of Glory" névre hallgat – nincs róla bővebb infonk, de valószínűleg jól sikerült akcióinkat vihetjük majd ide fel, illetve mások játékstílusát tanulmányozhatjuk a segítségével. Három az ubi igazság: éppen ennyi időjárási körülmény, kameraállítás és nehézségi fokozat keseríti meg (avagy segíti) az életünket. A nagypályás mérkőzések mellett itt teremfociban is kamatoztathatjuk lábunk helyett a kezünk gyorsaságát. Mostanság igencsak meglepő a roppant alacsony gépigeny: Pentium 60i-ason ugyanis mostanában már nem sok foci élvezhető...

SUPER MATCH SOCCER/ACCLAIM



Hm, lehet, hogy az Acclaim ezzel a focival öngölt lő? www.cranberry.co.uk

A mikor először megláttam ezt a programot, azt hittem, a Cranberry Source (ők az elkövétők) valami shareware-cuccot szeretne rászólni a jónépre. A grafika mai szemmel nézve kissé puritán kivitelezésről árulkodik. Egy egyszerű kis fociprogramról van szó, amit inkább a fiatalabbaknak ajánlanék, mert bár csak a demo verzióhoz volt szerencsém (ami pedig az első lött gól után véget ért), de arra rájöttem, hogy nagy gépigenye nincs (bár használja a D3D-t – más kérdés, hogy milyen?) és rendkívül könnyen kezelhető még billentyűzetről is. A játék egyik atyja szerint manapság sok rendkívül látványos fociprogram jelenik meg, de ezek jó része játszhatatlan (szó mi szó, van benne valami). Ha szép focit szeretne látni, leül a TV elé és megnéz egy meccset – ha viszont jót szeretne JÁTSZANI, akkor betölti a Super Match Soccer-t. Hmm... csak nem a Sensible Soccer babérajaira pályázik itt valaki??? Na erre kíváncsi vagyok! Mindenre fény derül majd a végleges verzió megérkezésekor. A teljes játékban 24 nemzet csapatai közül választhatunk, és akár a PC-nk, akár egy társunk ellen játszhatunk, sőt hálón keresztül egyszerre 20 játékos nyomulhat, akár 60 perces marathoni csatákat vív egymás ellen. Mire ezt olvassátok, talán már meg is jelent.

ADIDAS POWER SOCCER '98/PSYGNOSIS

Ha már van Puma-foci, miért ne legyen egy modernebb Adidasos is – gondolhatták a Psygnosis programozói a Power Soccer továbbfejlesztésénél (ami igazán a Playstation-tulajdonosoknak volt emlékeztető), amit egészen sajátos propagandafogással hirdettek: úgy gondolják, hogy programjuk megszerezheti a második helyet a World Cup 98 után... A játék 210 különböző csapatot vonultat fel, és kivitelezésnél a hagyományos (sprite-okon alapuló) programozási technikát kombinálták a motion capture technológiával. Az eredmény az ígéretek szerint egy játéktérmi stílusú, jól játszható fociprogram lesz. Egy játékos mintegy 120 féle mozgásfajta tud majd bemutatni, ami mondjuk igen érdekesnek tűnik így első hallásra. A szokásos mozdulatok mellett megtaláljuk az ollózást, a jól ismert Kocsis-szállítót, különböző buktatásokat, sprinteket. A játékban öt fajta



Két kameraállás valószínűleg már elég lesz az események követéséhez

kameraállás fog segíteni minket, valamint egy állítható 2D vagy 3D radar. Mondjuk azt nem értem, hogy a 3D radar minek, mert legjobban tudomásom szerint a labdarúgók még nem tudnak repülni – bár kétségtelen, hogy ezáltal igencsak megváltozna a játék képe... (fejnelni legalábbis könnyebb lenne). Angol, francia, német, spanyol és olasz bajnokságokból irányíthatunk csapatokat a nemzeti válogatottak mellett. A játékmenetet illetően annyi infót sikerült szereznem, hogy többek közt a bíró szigorúsága is állítható lesz. A kiadói ígéréte szerint megjelenése július 8-ra datálódik.



A paraméterek imponánsak, a látvány kevésbé



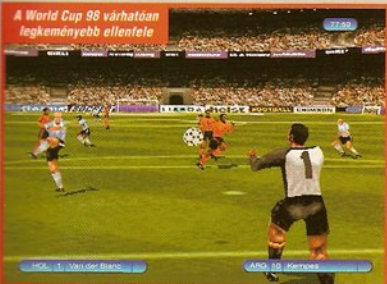
ALLDÖMPING

**VIVA FOOTBALL
/VIRGIN**

**SENSIBLE SOCCER
2000/GT INTERACTIVE**

**KICK OFF 98
/UBISOFT**

Egy újabb naggyú, a Virgin is beszáll a bajnokságba. "A foci a világ legkedveltebb sportja, és a Viva Football lehet a világ legkedveltebb fociprogramja!" – imígyen szóla most nem Zarathustra, hanem a producer, és a programnak meg is van az esélye, hogy megszorítsa a World Cup 98-at. Az 1958-as évtől kezdődően a mai napig bezárólag irányíthatunk legendás gárdákat, hatalmas neveket. A focitörténelem megváltoztatása a kezünkben van, sőt, akár olyan extrémításokat is előidézhetünk, mint egy mai és egy 20 évvel ezelőtti csapat párharcra. A közismert motion capture eljárással készül a program, ehhez a világhírű (azt hiszem, az angol negyedik osztályban szereplő) Barnet játékosait kérték fel – de megvan a magyarázat is, hogy miért őket: nem az a lényeg, hogy kirol mintázzuk a mozgást, hanem az, hogy HOGYAN! Na, ez érdekes – meglátjuk, mi sül ki belőle. A program legnagyobb erénye kétségkívül hatalmas adatbázisa lesz: 1033 csapat, ennek megfelelően 2066 féle mez, 16224 játékos, mintegy 259584 különböző tulajdonsággal, a világ 300 különböző stadionjában. Imponáló és hatalmas számok – én személy szerint nagyon csipem az ilyesmit – hogy ez a gyakorlatban mit is jelent, azt még pontosan nem tudjuk megmondani, de valószínűleg egy nagyon élvezetes dolog kerekedik ki belőle. A játék készítői szerint legnagyobb vonzereje a régi csapatok irányítási lehetősége, "csak hunyunk le a szemünket, és képzeljük el, amint a mi csapatunk sikert-sikerre halmoz..." Elképzeltem, de most már szeretném kipróbálni is...



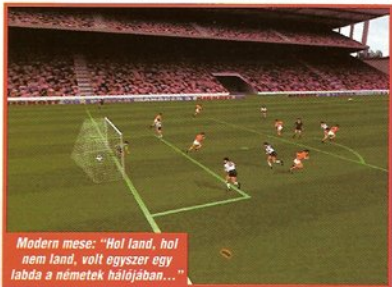
A World Cup 98 várhatóan legkeményebb ellenfele

Sorry. Bár a reklámkampánya már hetek óta folyik, a játékhoz se egen, se földön nem lettünk egy képet sem

**Sensible
SOCCER 2000**

Meg kell jegyezni már itt az elején, hogy nem tudok elfogultság nélkül, objektíven írni a Sensiről, mert az Amigás (és később a PC-s, a 96/97-es verzió) sok óra (hét, hónap) önfeledt szórakozást biztosított nekem (és havonta egy új joystick beszerzésének szükségességét...). Az idők és a VB szavára hallgatva a Sensible Software kiadja az új, a modern igényekhez és lehetőségekhez igazított verziót. A maga idejében sem túl farangtató grafikával rendelkező játék elsősorban kiváló játszhatóságával, hatalmas adatbázisával nyerte meg a játékosok millióit. A program szerzői szerint nagyszerűsége az egyszerűségében rejlik: "Sok olyan ember van, aki nem szereti megtanulni a bonyolult speciális manővereket, és nem szeret végigolvasni egy többszáz oldalas kézikönyvet. Nekik készül a játékunk." A nagy kérdés szerintem az lesz a sikerrel kapcsolatban, hogy a manapság hiper-szuper grafikával megjelenő, álom-szép játékok után milyen lesz a játékosok általi fogadtatása egy nem kimondottan csicsás, de talán sokkal nagyobb játékélményt nyújtó programnak. Természetesen összes benyomásokról értesítünk titeket – mihelyt sikerül végre a kezünkbe kaparintani egyet.

A Kick Off sorozat még Amigán kezdte meg pályafutását, és ott igen szép sikereket ért el. A Win95 alatt futó játék gépigénye egy P133-as, 16 mega rammal, ami átlagosnak mondható, 3D kártya nem szükséges. 120 csapat áll a rendelkezésünkre körülbelül 3000 játékosal, és itt még ráadásként 30 bíró közül is választhatunk, természetesen mindegyikük különböző tulajdonságokkal rendelkezik. Játshatunk barátságos és vére menő összecsapásokat egyaránt, amiben



Modern mese: "Hol land, hol nem land, volt egyszer egy labda a németek halójában..."

kupák, bajnokságok és a vb is benne foglaltatik. A felállások és taktikai variációk száma 100 fölött van, ami azért a leginyencebbeket is kielégítheti. Minden játékos 500 poligonból épül fel – ebből már igazán szép dolgokat ki lehet hozni. Többek közt azt is, hogy az ubisoftos fiúk szerint a játékosok szeméne is látható lesz – ez jól hangzik, csak semmi értelme. (Bár ami azt illeti egy banda csatárt rögtön kirúgnák a csapatból, ő ugyanis biztosan nem találná el a kaput...) A küzdelem rendelt stadionokban zajlik, itt is a már "továbbfejlesztett" mesterséges intelligencia ellen, de tegyük hozzá, itt van viszonyítási alap, a régebbi Kick Off-ok személyében. A játékosok itt is rendelkeznek az unalomig ismert speciális mozdulatokkal, mint például a becsúszó szerelés, sarkalás stb. A program legnagyobb változását a grafikában hozta: a régi kétdimenziós megjelenítés helyett immáron teljes 3D-ben látjuk az eseményeket.



Rossz idők járnak mostanában a szerepjátékok szerelmeseire. Tán maga a műfaj veszített a varázsból, vagy egyszerűen csak túl sok energiát és időt emészt fel egy igazán színvonalas szerepjáték program kifejlesztése? Nem tudom. Az viszont tény, hogy a különféle szoftver-fejlesztő cégek nem igazán erőltetik a témát, és inkább az akciós és kalandjátékok egyre inkább túlléptek piacán próbálnak érvényesülni. Pedig valaha mily határtalan népszerűségnek örvendtek a számítógépes szerepjátékok, példaképp csak a Wizardry, Ultima, Bard's Tale illetve Might and Magic sorozatokat említenem meg. Az elmúlt évben azonban csak egy említésre méltó szerepjátékkal hozott össze a sors: a Fallouttal. Akadt persze egy-két érdekes próbálkozás, melyben a szerep és kalandjátékok legkellencebb elemeit próbálták összekeverni, ám ezek valahogy nem sikeredtek igazán emésztetőre. Mindezek után ugyancsak meglepett a hír, hogy a 3DO kiadta a legendás Might and Magic sorozat legújabb, immár hatodik részét.

Hogy miért használtam a "legendás" szót? Hát, először is a Might and Magic I. jóval több mint tíz éve jelent meg, még

történelében (ha más nem, legalább azt jelzi, hogy mégsem túltelt a kategória a süllyesztőben). Ez nem nevezhető különösebben meglepőnek, hisz ez a brigád alkotta a Heroes of Might and Magic nevezetű stratégiai játékot is, ami szintén igen kellemes darab volt.

MÁR MEGINT AZOK A FRÁNYA ŐSTÖKÖSÖK...

Úgy tűnik, a szegény védtelen bolygók macedaró őstökösök Hollywood mindenre elsánts forgatókönyvírói mellett a

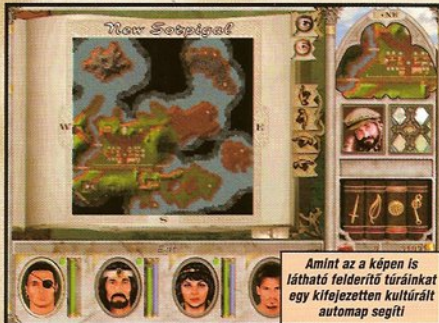
Might and Magic sorozat alkotói is meghittették. A bizonyalmak itt is egy méretes kódrabbal kezdődnek, ami egy kisebb falu mellett csapódik be. A második megjelölés, ami a helybelieket éri még kellemetlenebb: egy nagyobb hordányi démon rajzik elő a meteor mélyéből, s azonnal munkához is látnak. A tapasztalt kalandorok bizonyára már sejtik, hogy e munka pontosan miből is áll: tömeges népiirtásból, fosztogatásból, városok telperzeléséből és hasonló antiszociális cselekedetekből. S ami kö-

Mi tagadás, az Aladdinban azért jóval szimpatikusabb szerepek voltak a két őszinnek



Apple II-re. Legjobb tudomásom szerint ez volt a világon a harmadik szerepjáték program (az Ultima és a Wizardry után), s az évek során még négy remek folytatása is elkészült. Jómagam először még C-64-en találkoztam a Might and Magic II-vel, s a négy vonalból "megrajzolt" folyosók és hasonló paraméterekkel megvert szörnyek ellenére is hekeken át nyújtottam a játékok. Híába, a régi szép idők...

Az igazat megvallva a legújabb epizódtól már nem vártam valami frenetikus szórakozást, legfeljebb néhány kellemes nosztalgia-délulánt. Aztán hamar rá kellett döbbennem, hogy a 3DO/New World Computing páros keblén működő programozók ezúttal (is) egy hihetetlenül színvonalas és eredeti anyaggal rukkoltak elő, ami minden bizonnyal mérföldök lesz a szerepjátékok



Amint az a képen is látható felderítő tőrünknek egy kifejezetten kulturált automap segít

lönösen kellemetlenné teszi a helyzetet. Roland, az ügyeletes király egy lázongás "kivizsgálása" során eltűnt, s fia még nem igazán érett meg a trónra. A játék elején például legfőbb problémája, hogy szeretne cirkusba menni, s ebből már sejtethető, hogy Enroth földjén milyen viszonyok uralkodnak.

Ez a népas Anubis-kolónia nem sok ját ígér - lehet hogy inkább a zord északon kéne szerencsét próbálnom?



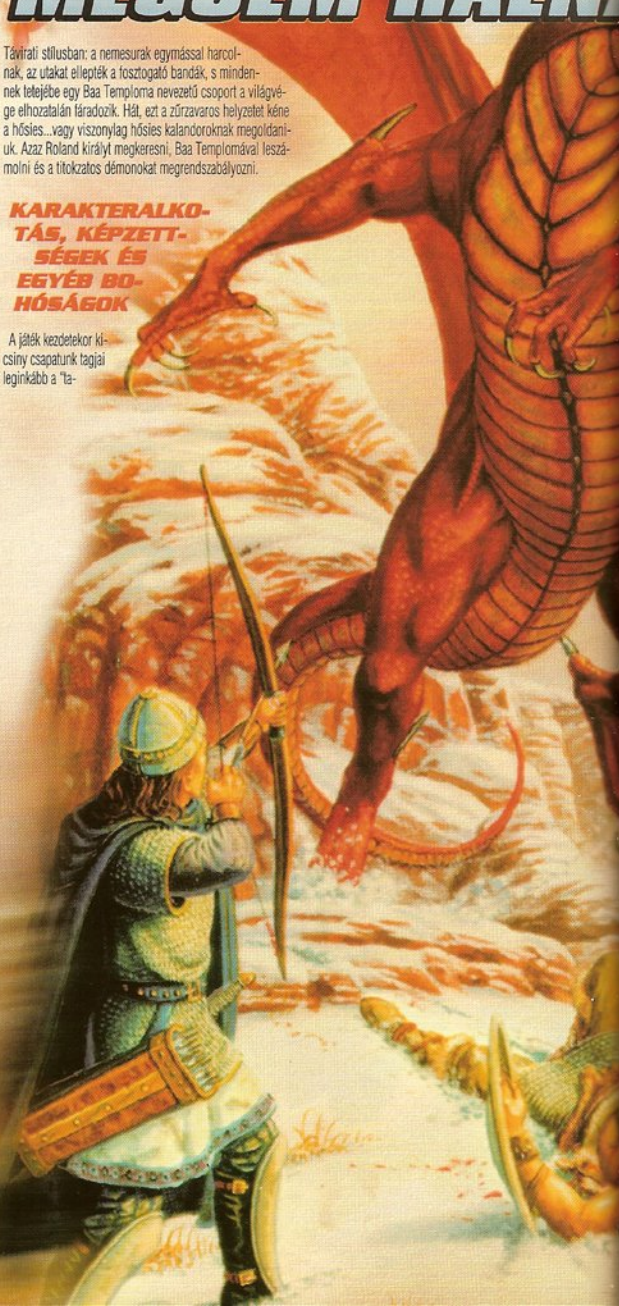
Might and

MÉGSEM HALN

Távirali stílusban; a nemesurak egymással harcolnak, az utakat eltelek a fosztogató bandák, s mindennek telejébe egy Baa Temploma nevezetű csoport a világvége elhozzalán táradozik. Hát, ezt a zűrözarus helyzetet kéne a hősies...vagy viszonylag hősies kalandoroknak megoldaniuk. Azaz Roland királyt megkeresni, Baa Templomával leszámolni és a titokzatos démonokat megrendszabályozni.

KARAKTERALKOTÁS, KÉPZETT-SÉGEK ÉS EGYÉB BO-HÓSÁGOK

A játék kezdetekor kicsiny csapatunk tagjai leginkább a "a-





"Bőrény a helyzet, lehet hogy ez már a vég?"

mélem, e hosszúra sikeredett példabeszéd után már mindenki ráértett a játék nem mindennapi hangulata – a lineáris "menj oda, öld meg, vedd el, hozd vissza" típusú kalandokat nyugodtan el lehet felejteni. Ami magát a játékmenetet és hangulatot illeti, a Mandate of Heaven fényévekkel ver minden eddigi megjelenést, hasonló kategóriájú programot. Ezt a témát nem is ragozom tovább: aki nem hiszi, járjon utána.

A BENSZÜLÖTTEK

Ideje lenne néhány szót Enroth lakóiról is ejtlenem, akik nagyjából három különböző fajta alkotnak. Az első a falusi község lakói népes családja, őket különféle témákról foglalkoztatják, ha nem hajlandók kommunikálni nyelvethegyükkel illetve kérlelhetjük őket. Néha hajlandóak hőseink mellé szegődni segítségül, ilyenkor a képernyő jobb oldalán láthatjuk arcüvegüket. Egyszerre legfeljebb két segítőt lehet, ők nem vesznek részt a csatákban, viszont elsőként a megszerzett kincsek egy részét. Pozitív jellemvonásuk viszont, hogy a lehető legkülönbözőbb módokon segíthetnek csapatunkat. Például egy-egy vajtköszel fellogadva az napon-ta X alkalommal felgyógyítja a csapatot, míg a kovács a sérült vérték kikalapálásában jeleskedik. De van itt mindenféle és fajta népesség, a bártlót kezdve a vadászóló át egészen a lanitól. A második nagyobb csoport a házbán élők úgyszólván elég népes családja, ide tartoznak többek között a különféle bolttosok, céhkek valamint a néhány bekezdéssel előbb már emlegetett mesterek. A céhkekben tanulhatnak meg új képzettsé-

rossz volt. Egyébként ezeket a labirintusokat csakis és kizárólag a "szilpélős" módszerrel tisztíthatjuk meg, azaz a keményebb család után keresünk egy nyugodt helyet s álljunk meg szunyálni egyet. Pihenni csakis a labirintusok bizonyos, teljesen megfészelt helyein lehet – amit a program rendkívül logikusan kezel. Sőt, néha kőszá szörnyek is rajtaírnak a békésen bóbiskoló csapatunkra, s ilyenkor hosszú körökön át egy-két emberrel kell feltartanunk az ellent, míg a többiek az ébredéssel vannak elfoglalva.

Jegyzelelni már csak azért sem árt, mivel a városokat állandó hajó- illetve postakocsiútkal kötik össze. Ezek használatával jóval gyorsabb, veszélytelenebbül és persze drágábbá válik a közlekedés. A gond mindössze az, hogy postakocsi illetve hajó csak a hét bizonyos napjain indul az egyes falvakból. Mi több, egyazon állomásokról más és más helyekre is indulnak járatok – minden azon múlik, hogy mikor és hol próbálkozunk. Az egyes régiók között természetesen gyalog is mozoghatunk, bár ilyenkor az "átlépés" jópár napba (s ezzel aranyos kajamennyiségbe) kerül. Az út közben nyakunkba szakadó szörnyhordákat már meg sem említen, az étellel kellemetlen események az eddigi összerakáltak után gondolom már sérültek sem lennek meg.

S AMI EGY JÁTÉKBÓL SEM MARADHAT KI: A HARC

Ami magát a harc kezelést illeti, ezt igazán nem bonyolították túl a játék alkotói (ami úgy általánosságban is igaz a Mandate of Heaven irányítására). Összesen három alapvető akció akad, melyeket kombinálunk kell majd: támadás fegyverrel, mágiahasználat valamint a menekülés.

A "támadás fegyverrel" gondolom meglehetősen egyszerű: rábökünk egy közelben álló ellenfélre, s épp aktuális hősünk (akit leghér keret jelöl) a kezében tartott szerzőmággal megdolgozja. Egyébként az, hogy épp ki az aktuális figura, nemcsak harc közben számít. Példának okáért egy csapatdókkal bőségesen felszerelt ládát né nagyon próbáljuk a kard és egyéb hegyes szerszámok forgatásán kívül semmire nem értő harcossal felleszteni – a program kevésbé tolerálja az efféle figyelmenlétlenégeket. Külön érdekesége a játéknak, hogy nem kell a távoliágitól érkező közelharcú fegyverek állandó átpakolásával mészálni az időt. Egyszerre lehet hősünk hádan egy új s kezében egy közelharcú fegyver, a gép a kiszemelt célpont távoliágitól függően dönti el, hogy bajnokunk melyiket is használja. A nyilvánvalóan amúgy sem kell babilódnunk, így a távoliból közelgő ellent átlaposan megpuhíthatjuk néhány jól irányított nyílzáporral. Mindezen okok miatt abszolút nem árt minden karakterünk elsajátítani az íjászt jeles tudományát.

A mágiarendszer már egy csöppet bonyolultabb jószág, közel száz, összesen 11 különböző szférába sorolt varázslatot tanulhatunk meg. Az egyes szférákat mint külön járásságot kell feljesztenünk, míg magát a varázslatot kell az igen borsos összeget érő varázskönyvekből tanulhatjuk el. (Csak az arányok kedvéért, egy igazán erős könyvért akár 10.000 aranyat is elkérnek a hiénalelkű boltosok.) Némelyik szféra kaszthoz kötött, míg a fény illetve sötétség varázslatokhoz tartozó képzettséget csakis kalandjaink során sajátíthatja el egy megfelelően nagyhatalmú varázsló – efféle nemes tudományok az induló karakterek még csak a közelébe sem szagolnak. Egyébként akad még jónehány, ehhez hasonló "rejtett" képesség, melyeket csak egy bizonyos kaszt jelen tapasztalt tagja sajátíthat el. Tán mondanom se kell, hogy ezen különleges járásságok elsajátítása már magában is felér egy komolyabb kalanddal...

Ami a menekülés nem túl bátor, ám annál praktikusabb lehetőséget illeti, ezt senki ne beszélje le. Először is a klasszikus, "egy szuszta végignyomom a daganat mökötök" módszer a Mandate of Heavenben nem igazán működik. Mondhatni egyáltalán nem. Vannak olyan szörnyekkel telepeltok termek, melyeket csak harmadik-negyedik nekifutásra sikerül megfészitlanom devians lakóitól. A sérült

Lépj vagy nem lépj – egy szákmányra ehes kalandozócsapat számára ez nem kérdés



szörnyek ugyan felgyógyulnak az idő múlásával, ám a holtak igen szimpatikus módon nem támadnak fel, így a siker kulcsát a hosszabb pihenésekkel megfészelt "gerilla-harcmodor" jelenti. Ez ugyan kevésbé szórakos, ám annál logikusabb megoldás. Ja, még nem felejtünk arról az apróságról, hogy az Enter lenyomásával átválthatunk egy körkörös osztott harci rendszerre, ami lényegesen praktikusabb a real-time küzdelmeknél. Először is az ellenfeleket nem mászálnak össze vissza a képernyőn, valamint egy kevés időnk is marad holmi tudatos stratégia kiagyalására. Mozogni viszont nem tudunk, így a különféle elszakadsi hadműveletek előtt sajna vissza kell váltanunk a szokásos való-ídős üzemmódba.

A harc fejezheted tartozik még az az apróság is, hogy karakterünk igen magas (ez szó szerint értendő...) kapcsolatainak hála nem igazán szoktak meghalni: egy elbukott csala után Kharon enroth-beli magféléjű legyeszenő kivágja őket a túlvilágról, s pénz nélkül, félholtan Nem Sorpól elmentek megakoznak. Tárgyaikk, képességeik viszont megmaradnak, így azután nek a Lead Game nevezetű nagyhatalmú varázslathoz folyamodunk. Nem egy technokrata-beállítottságú ismerősöm idegetett a megoldás kissé megviselste – de hát ezért fantaszy a fantasy, nemde?

VÉGSŐ

Ahogy így elnézem a monitoromról rám mosolygó doctójált, csak sikerülöt egy máslétszáz annyi irkálom a játékról, mint amennyit szándékoztam. Nem baj, a Might and Magic legutolsó epizódjá ennyit minimum megérdemel, mivel jelen pillanatan kétségkívül ez a legjobb PC-s szerepjáték. S ezzel a summás megállapítással minden, a témához érő ismerősöm is egyetért. Ezek után állig hiszem, hogy más kritikái észrevételei hozzá kéne fűzőzöm a programhoz. A végző végzavaként csak annyit jegyeznek meg, hogy a 3D0 már határozatlan fölözött egy, az Interneten keresztül játszható online Might and Magic-verzióra is. Ha ez a program egyszer megjelenik, alighanem méltó vetélődésre és utója lehet a Dibanlon. Tán még a Diablo2-nek is, ugyanis szerezek előre inni a medve bőrére...



Ez a pentagramma előtt áll-dogoló csonti nagyon nem tetszik nekem (a repkedő arc-támadókról nem is szólvá)...

Talán nem túlzás, ha az állítom, hogy manapság a PC-s flipperek a reneszánszukat élik, sőt: meglehetősen túlkínálat is mutatkozik ebben a kategóriában. (Bár ez mondjuk az összes többire is igaz, szóval eme megállapítás információértéke nem szenved a bőség zavarában.) Az még hagyján, hogy van néhány fejlesztő, ami egy több-kevesébe járható engine kidolgozásával direkt ilyen játékokra specializálja magát, de alkalmasint patinás kiadók és fejlesztők is a fejükbe veszik, hogy vásárlóikat meghökkentendő (kém, itt az ideje, hogy beiratkozzak valami magyar nyelvi alapozóra...), flippereket varázsolnak elő bőség-szarujukból. Példának okáért itt van mondjuk a kalandjátékai folytatás méltán világhírű Sierra – de nincs ez másképp a csini kis szimulátorairól és stratégiáiról elhíresült Microprose-nál sem. Az általános kukacigyi feladójukként ismert Team 17 legtöbb műve ugyanis a csillogó acélgolyók megszálltját célozta meg, bár tegyük hozzá, hogy némi önös érdekűl vezérelve, ugyanis a játék két világsikerű opusznak, a Rally Fevernek és a Worms II-nek állít újabb mentőt. Ennek megfelelően mondjuk az Addiction Pinballt ("Flipper-mániásus") már csak karaktertakarékosági okokból is célszerűbb lett volna Addiction Pinballra ("Rádás-flipper"), vagy még inkább: "Flipper-tiszteletkőr") keresztelni – na de hát né kukacoskodjunk (illetve rallylázkodjunk), inkább nézzük, mi sült ki a dologból!

Mint a bevezetőből is kiderült, a játékban két asztalon kiderhetjük a go-

hetünk, ami mellesleg különféle bónuszokat is eredményez. A rakásnyi kombináció (illetve "küldetés") boncolgatásról inkább most eltekintek, mert egyrészt valószínűleg kinyúlna a hátsó borítóra, másrészt a játék kézikönyve hosszas oldalakon keresztül cseveg róluk, harmadrészt pedig itt is érvényes a flipperlamerek általános alapszabálya: rendszerint oda kell(ene) löni, ahol villog a lámpa. A küldetések mibenlétét egyébként informálja a modern flippereknél már elmaradhatatlannak számító CGA-videó-képernyő is, amely rendszerint ékes angolssággal tájékoztat rólá, hogy momentán hova is kéne löni a golyót. (Na most az

délkező flipperfanok az F5-F8 billentyűkkel bármikor megváltoztathatják a felbontást és a színmélységet (640*480*256-tól 1024*768*65K-ig) – ráadásul a legkisebb sebességsökkenés nélkül! (Tesztelésre egyébként egy szimpla P133-at használtam.) Igazi kellemesség egyébként, hogy kimaradt a legtöbb flipperprogram átka, a karok toldott csatornában hihe-

jó. (A *** helyére hármilyen, akár a szótarban vulgáris káromkodást szereplő minőségjelző is helyettesíthető.) Igaz ugyan, hogy ettől a két pályától nem igazán esik a bőség zavarába az egyszerű játékos – na de az a két pálya márha meg van ám csinálva! Flipperek még akkor is első osztályú, ha az ember nem ismeri az alapul szolgáló já-

KUKACOK GOLYÓHÁTÓN

Addiction

pinball

egy más kérdés, hogy – akár csak az újabb játéktérmi flippermodelleknel – a játékos előbb-utóbb felfigyel arra az apró önhibájára, hogy a golyót és karokat figyelő két szemén kívüli még nem értett volna egy újabb szemet növesztene, mondjuk a homloka közepére. Az íménti megállapítás nem vonatkozik a normál humanoidák és a kuklópokok frigyéből származó lényekre – nekik semmi problémájuk nem lesz játék közben.) A két pálya közül egyébként ebben a tekintetben a Worms II sokkal biztonságosabb (vagy inkább változatosabb).

Térjünk át egy kicsit a ténynyelvi paraméterekre. A kezdetes a flippereknél már hagyományosnak számító műszert követi: F5-F8 gombokkal indítunk 1-4 játékost, Shifttel irányítjuk a karokat, és Enterrel löjük ki az új golyót. Terrence Hill követői a Ctrl-okkal láthatják az asztalt oldalirányba, azzal a hosszú billentyűvel (most

tellenül felgyorsuló golyó.

Külön műsorszám a játék hangja,

ugyanis a két pályát nem kevesebb, mint 38 (harmincnyolc!!!) audiotrack-ról szóló, profi módon megkomponált zene fest alá. Ez a Rally Fevernél nyilván rendszerint valami pörgösebb hard rock, de a Worms-nél aztán felvonul minden zenei stílus, a heavy metaltól kezdve az ír népzéneig keresztül a countryig szinte minden – ami egyébként önállóan is az igencsak hallgatható kategóriába tartozik. Már csak azért is, mert végre valakinek feltűnt, hogy márha idegesítő ám, amint a zsinórba tartó golyó futását megszagattja a tracket váltó lejátszó...

Khm. Itt az ideje a zöld rakéták kilövésének, ugyanis a játék szerintem ***

tékokat – ha meg igen, akkor csak annyit mondhat rá: WOW! – és ezzel asszem mindent el is mondtam.

CoVboy

Légitűcsap történi: a golyók besorjázának a bal oldali kis szatyorokba



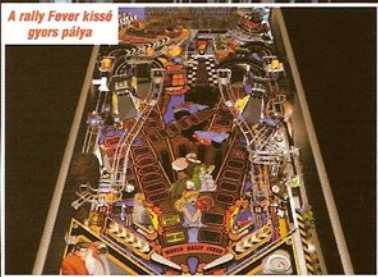
A Frenzyről dorul ki igazán, hogy mégsem értett volna azt a bizonyos harmadik szemet növeszteni



Egy igen látványos, de annál használatalanabb nézet



A rally Fever kisso gyors pályá



lyókat, a normál flipperek között uralkodó trendnek megfelelően két, egymással szöveg ellentétben álló környezetben: a Rally Fever már nevéből adódóan is természetesen a gyorsaságra épít és ontja a pontokat, míg a Worms II inkább a kombinációs játékosoknak fog feködni. Mindkét pályát – szokás szerint – a játéktílusnak megfelelő "küldetésekre" osztották fel; ha meglovunk egy bizonyos kombinációt, akkor valamilyen küldetést (és ennek megfelelően egy rakás pontot) teljesít-

nem jut eszembe a neve) pedig előre. A játék elején a két tábla kiválasztása mellett öt különböző nézet kép közül választhatunk, amelyek egyben nehézségi szintet is jelentenek a hiscore elbírálásánál, de – rövid töltéskéssel – ezeket menet közben is változtathatjuk az 1-5 billentyűkkel. Normális videó-kártyával/monitorral ren-

addiction binball

Microprose Team 17

<http://www.microprose.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: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95
SB-kompatibilis hangkártya

Az a két pálya nem túl sok, de egyébként a prezentálás csúcsa

91%

Az izéltlábúakat valahogy senki sem kedveli, különösképp, ha azok akkorák, mint egy bivaly, és hódító szándékkal egy idegen bolygóról érkeznek. Erről győződhettünk meg ugyebár legutóbb a moziban a Starship Troopersben, és ugyanezt tapasztalhatjuk most az Outwars című játékban is. Az alap-helyzet hasonlósága szinte kísérteties, pedig közvetlen kapcsolat nincs a két dolog között, hiszen a film "megjátékosításának" a jogát nem a MicroSoft, hanem a Microprose kapta meg.

A történet tehát a következő: a jövőben járunk, amikor is az emberiség már más naprendszerekben is megvetette a lábát. A világegyetem azonban úgy tűnik ennek ellenére sem elég nagy – legalábbis ahhoz nem eléggé, hogy két intelligens faj békességben megférjen egymás mellett. Egy olyan katonán irányíthatunk, aki megjárta az utóbbi idők legnagyobb poklát, az úgynevezett Mikhal's worldi mézár-lást. Ez volt az első összecsapás az idegekkel, és a bolygón működő obszervatórium őreit teljesen védtelenül érte a támadás. Minthogy em-

A szembejövő forgalom most roppant (v)jérzékenyen érintett

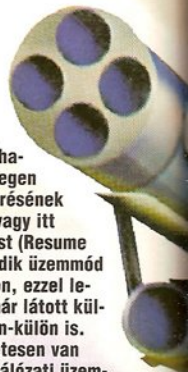


gyem, ugyanis az Outwars egy szinte hibátlan kommandós játék. (És ezalatt nem csak a kódolás minőségét értem.) Hatalmas nyílt területeket járhatunk be, akár az MDK-ban, a 3D-s mozgások pedig megdöbbenően életszerűek, amiket a változo-

lóban a saját bőrünket vinnénk a vásárra. Nincs felesleges hősködés, nincsenek irreális feladatok – ha valaki mégis Rambot játszik, hamar elvérzik. Természetesen a fegyverekhez való lőszer is limitált, ráadásul a jetpackkel csak rövid ideig le-

közül választhatunk. A hadjárat (Solo Campaign) jelenti a "komoly" játékot, tehát ezzel foghatunk neki az idegen hadak visszaverésének (New Game), avagy itt tölthetünk állást (Resume Game). A második üzemmód a Single Mission, ezzel lejátszhatjuk a már látott küldetéseket külön-külön is. Végül természetesen van több játékos, hálózati üzemmód is (Group...), ám az igazat megvallva szerintem az Outwars azon ritka játékok egyike, melyek inkább csak egy játékos módban élvezetesek.

A küldetésekről először mindig szöveges tájékoztatót kapunk, majd jön



CSILLAGKÖZI INVÁZIÓ OUTWARS

A liftaknában három grácia várakozik. Sebah, mindjárt megmondjuk őket a Flash Gordonnak...



berünk a csekély számú túlélők közé tartozik, s tapasztalt katonának számít, ezért őt is kiválasztották az új jetpackes elit alakulatba, a Dreadnautok közé. A Dreadnaut-katonák roppant fontos szerepet töltenek be a kibontakozó háborúba: ha be kell szivárogni az ellenség vonalai mögé, csakis ők jöhetnek számításba. A jetpack meghajtású öltözék egyben egy igen masszív páncélt is, nem beszélve a rájuk szerelhető extrém fegyverekről – szóval egy ilyen harcos majdnem olyan, mint egy repülő tank.

Noha hön szeretett Bill Gates-ünk cége előtt nem sűrűn szoktam megemlíteni a kalapom, most mégis minden okom megvan rá, hogy megte-

tos küldetésekkal egyetemben leginkább a Tomb Raiderhez hasonlíthatnánk. Bár az ilyen játékoktól azt szoktuk meg, hogy csak barlangokban, folyosókon zajlik az akció, itt most többnyire a szabad ég alatt ténykedhetünk. A gyakorló pályákon például zöldellő szigeteken találjuk magunkat, majd egy keskeny patak mentén gyalogolhatunk. Sőt, le is merülhetünk a víz alá, majd leúszhatunk egy szép kis vízesésen. Vagy említhetném a szoba méretű teherszállító, esetleg a szétlételő épületek többi részét. Legfeljebb azt hozhatjuk fel negatívumként, hogy bármilyen fegyvert használunk, a bogarak mindig ugyanúgy robbannak szét.

het haladni, vagy a magasba menekülni, mert utána várni kell, amíg feltöltődik. Az ellenség pedig nem tréfal: vagy fedezéket kell keresnünk, vagy elkerülnünk az idegeneket, s csakis akkor érdemes harcba bonyolódni, ha feltétlenül muszáj.

A JÁTÉK-MENET

Hogy mennyire "kalandos", és fordulatos a cselekmény, azt rögtön az elején megtapasztalhatjuk. Az ötödik küldetés még gyakorlásnak indul, ám hirtelen a kék égen idegen hajók tűnnek fel, és máris átcsap minden élesbe. Rádión kapjuk meg az értesítést, hogy a hajók idegen hordákat hoztak, tehát innen már csak egy dologra kell koncentrálnunk: odaérni a leszállóhelyre, ahova a mentő hajót értünk küldik.

A főmenüben három játékmód

a fegyver (weapons) és a páncéltzat választása (armor). Azt is meghatározhatjuk, hogy ki legyen a bajtársunk (team), mert hát kérem az is van. Segítségképpen mindenkiről, illetve mindenről a Librarynél olvashatunk néhány infót. A megfelelő eszközök és a kollégák egyébként

Na szükdéljetelek ide, bogárkám, Zoli bácsi majd helyre rázza azokat az izélt lábaitokat!



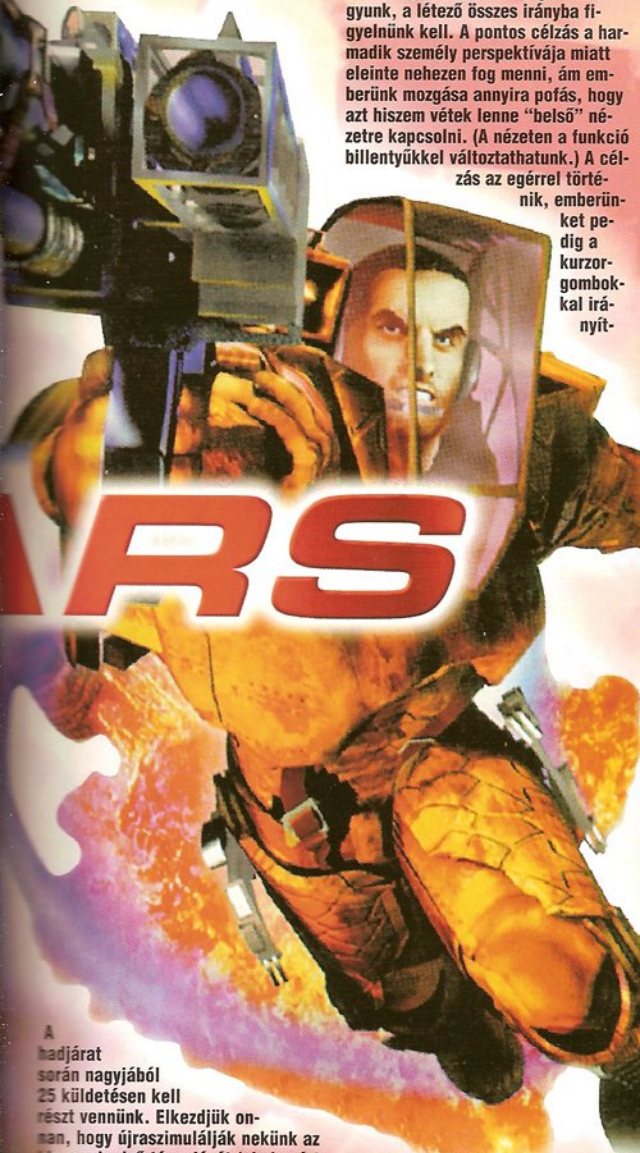
Az első küldetés roppant bonyolult: oda kell menekülni a hajóhoz, és ráadásul még nem zavar a jetpack sem



automatikusan kijelölődnek a küldetéshez igazodóan, tehát ha ez így megfelel nekünk, akár rögtön nyomhatjuk az indítást, azaz a Launch ikont.

támadnak, amíg ki nem tapasztaljuk az irányítást. Az Outwars nem egy Quake-klón – szóval itt nincs semmiféle automata célzás, nem beszélve arról, hogy amikor a levegőben vagyunk, a létező összes irányba figyelnünk kell. A pontos célzás a harmadik személy perspektívája miatt eleinte nehezen fog menni, ám emberünk mozgása annyira pofás, hogy azt hiszem vétek lenne "belső" nézetre kapcsolni. (A nézetet a funkció billentyűkkel változtathatunk.) A célzás az egérrel történik, emberünket pedig a kurzorgombokkal irányítjuk.

A bomba nyilván rendkívül ádósos hatással lesz a reaktor egészségi állapotára



A hadjárat során nagyjából 25 küldetésnek kell részt vennünk. Elkezdjük onnan, hogy újrásimulálják nekünk az idegenek első támadását (ahol ezért még jetpackünk sincs), majd jönnek az egyre nehezebb feladatok, úgy mint: megvédeni egy szerelés alatt álló hajót, vagy a "felperzselt föld" taktika részeként felrobbantani a bázisunk generátorát, stb. Szerencsére mondjuk amennyivel keményednek a küldetések, annyival kapunk egyre jobb lézereket, rakétákat, lángszórot, sőt páncélzatokat – szóval nehézség nagyjából korrektt marad.

AZ IRÁNYÍTÁS

Nehézségeink leginkább csak addig

hatjuk. Ezen belül is kétféle metódus létezik: egyrészt (alapban) arra megyünk, amerre célunk, másrészt ha lenyomjuk a CapsLockot, a menetiránytól függetlenül nézelődhetünk. Ezért látható tehát két "célkereszt", az egyik ugyanis állandóan a menetirányt mutatja. (Ha esetleg már nem tudjuk, merre is nézünk, az E-vel automatikusan előre fordíthatjuk a fejünket.)

Az egér jobb gombjával a jetpack tolóerejét adhatjuk, a bal gombbal pedig a fegyverünket hozhatjuk működésbe. A fegyverek közül a megfe-

lélő számokkal lehet válogatni, ha pedig épp célkövetős eszközön vagyunk, a célpontot az Enterrel lehet befogni. (A kijelölést a Backspace-szel törölhetjük.) Nagyon fontos – ám csak a későbbi küldetésekben lesz használható – a G billentyű: amikor már sikló szárnyakat is kapunk a jetpack mellé, ezzel csukhatjuk be, illetve nyithatjuk ki a szárnyainkat.

Az Outwarsban nagyon meg voltam elégedve a társaim munkájával is. Külön – a C billentyű lenyomása után – adhatunk nekik specifikus parancsokat, de enélkül is remekül helytállnak, mintegy testőröknek körülöttünk. Amikor például silókat kell felrobbantunk, nekünk elég mindössze a bombákkal foglalkoznunk, s a tisztogató munkát elvégzi helyettünk a barátunk. Mellesleg az is ötletes, hogy az éteren keresztül mindegyik karakter más-más beszélőszóval kommunikál az akciót.

A tájékozódás a csatatéren sosem okoz gondot, hiszen azon túlmenően, hogy a küldetések ismertetések minden le van írva, a játék közben egy kéknégyzet mutatja a következő navigációs pontot. Ezeket a pontokat – a küldetés lényegétől függően – vagy csak érinteni kell, vagy felrobbantani ott valamit, stb. Nem mindent rágnak persze a szánkba, például egy űrhajót ugyebár nem olyan nehéz megtalálni, és logikus, hogy egy kulcsot meg a korábban zárt kapunál kell használni.

Még egyszer hangsúlyozom: ne keveredjünk feleslegesen tűzharcba, fő a gyorsaság. (Szigyen a megfutamodás, de nagyon hasznos.) A jetpack használatához is lenne egy instrukció: ha szárnyak nélkül hosszasan akarunk repülni, apró "gázfröccsökkel" tartuk magunkat szinten, különben a tartály hamar lemerül, és csak lassan töltődik fel. Az észrevétlen haladásához pedig

nem árt, ha figyelemmel kísérjük a bal alsó sarokban látható mozgásdetektort. Ez egy olyan műszer, ami az Alien-filmekből már ismerős lehet: piros ponttal jelzi a szörnyeket. A kis zöld futófény a saját "láthatóságunkat" mutatja, ha tehát egy idegen már e mögé került, ő is ugyanúgy lát minket, mint mi őt.

A VÉGSŐ

Számomra az Outwars azért jelentett különösen nagy élményt, mert ez egy olyan játék, ahol nem sérhetetlen szuperhősök kell játszani – szerintem így sokkal jobban átélhető a dolog. Persze a hangok és a látvány összhangja sem elhanyagolható, a kellő atmoszférát például az elképesztő csatazaj biztosítja. Egyfolytában cikázunk a lézerek, a bombák meg olyan detonációval robbannak, hogy az egész játéktér beleremeg. A nehézségekről pedig csak annyit, ha netán meg is haltam, sosem láttam reménytelennek a helyzetet, mindig tudtam, hol rontottam el, így mindig volt kedvem újra nekifogni. Egy akciójátéktól pedig azt hiszem mindezeknél többet nem is lehet elvárni.

V.Z.

outwars
Microsoft
<http://www.microsoft.com/games/outwars>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

Minimum: PIII, 16MB RAM, ExCD, Win95
Ajánlott: P600, DirectX-komp. hangkártya, 3D-kártya

Ha a jövő fegyvere a jetpack lesz, a játékkal máris lehet kezdeni gyakorolni!

87%

Douglas Adams nevével valamikor a nyolcvanas évek közepén találkozom először. Épp valami olvasmány után tébláboltam valamelyik könyvesboltban, amikor rendkívül ronda borítójával megadott könyv vonta magára a figyelmet, amelyen a "Galaxis Útikalauz stopposoknak" felirat díszelgett. Ugyan nem kimondottan rajongok a sci-fiért, de azért mégis befektettem rá vagy 20 forintot (mondom, hogy a nyolcvanas évek közepén történt), mert a borítón levő fergeteges zöld élőlény (mint később kiderült, egy vagon) annyira megfogott – gondoltam, ha rossz a könyv, zsebükörként még mindig használható. Mondják azt, hogy nem volt rossz. Ordítva rohogtem rajta végig. Annyira blöd marhaság volt az első szöveg az utolsóig, hogy azt el nem lehet mondani. A történet azzal kezdődik, hogy a Földet vagon őrleány eltakarítják, mert pont ott kering, amerre egy újonnan épülő csillagközi autópálya fog vezetni. Az egyetlen földlakó, aki túléli ezt a kellemetlen eseményt, Arthur Dent, aki kénytelen egy szál fűrdököpenyben nekivágni a galaxisnak Ford Prefect nevű barátja társaságában, aki egyébként valahonnan a Betelgeuse mellől származik, és a Galaxis Útikalauz című kis csillagközi orgánium munkatársa. A történetben a későbbiekben is kizárólag súlyosan elmebeteg szereplők tűnnek fel, különös tekintettel például Zaphod Beeblebroxra, a galaxis kettejű elnökére (aki üres perceiben ürhajókat lopkod), vagy Marvinra, a paranoid androidra, (aki ugyan robot, de azért mindig nagyon rosszul érzi magát). A sok sületlenség mellett azért az olvasó az Élet, a Világmindenség, meg Minden kérdését illetően is megkapja a Választ. (Ami egyébként negyvenkettő.) Szinte magától értetődik, hogy egy ilyen

klasszikus ökörség hamarosan világszerte kuitikus művé vált, elsősorban a billentyűzetet nyitástól fiatalok körében. Ennyit a Galaxis Útikalauzról – ha valaki nem olvasta volna a négy (illetve a későbbiekben öt) részből álló "trilógiát", az azonnal pótolja ezt a súlyos mulasztást, mert ez az valami végérvényesen kimarad az életéből. A fentiek ismeretében talán érthető, hogy nagyon készültem az Adams apó bábaszkodása mellett készülő Starship Titanicra: kivettem két hét szabadságot, előre bekészítettem egy nagy halom vizes borogatást, páncélt szőgeitem rekeszizmaimra – és midőn megérkezett, áhítattal csúsztattam be a csillagok korongot a CD-be. Pár perc játék után kiderült, hogy az előkészületek nem voltak teljesen feleslegesek...



A HAJÓ, AMI NEM ROMOLHAT EL...

Valahol messze-messze innen, a Galaxis szívében él egy hihetetlenül fejlett civilizáció, amelyről a földhöz ragadt (illetve: Földhöz ragadt) emberiség mit sem tudhat. Olyannyira fejlettek, hogy üres perceiket már csak a szárazozsáaiknak szentelhetik. Most például azt vették a fejükbe, hogy megépítik a valahol volt legnagyobb, leghosszabb, legmegbízhatóbb és legfejlettebb csillaghajót a Galaxisban – a Hajót-Ami-Nem-Romolhat-El. Mivel ez névnek kicsit sután hangzik, a csillaghajót inkább a sokkal frappánsabban Titánic néven törzskönyvezik. A név roppant szerencsés önénekk bizonyul, mert a hajó az első útján, éppen a Naprendszer név kis porfészék harmadik

össze a hajó dukkózása pattogott le egy kicsit – egyébiránt menetekész. Fentibbe egyetlen problémája csak az, hogy sem ő, sem a fedélzeten tartózkodó többi robot nem tudja megjavítani a megbolondult Titániát, így tehát a mi segítségünkre van szükségünk. (Bár szellemi színvonalunkat tekintve nem lehet különösebben nagy elismeréssel, lévén a "Tudsz nekünk segíteni?" kérdésre adandó válaszukat igen aprólékosan elemzi: "Mindössze annyit dolgoz van, hogy begépeled: igen. I-G-E-N.") Ha ezt a bonyolult feladatot végrehatottuk, Fentible felvisz bennünket a liften (illetve egy újabb komoly IQ-teszt alá vet bennünket, amelyben az a feladatunk, hogy megnyomjuk a lift felső gombját). Miközben megkezdjük utunkat az ismeretlen magasságokba, a hajó is szép lassan a magasba emelkedik...

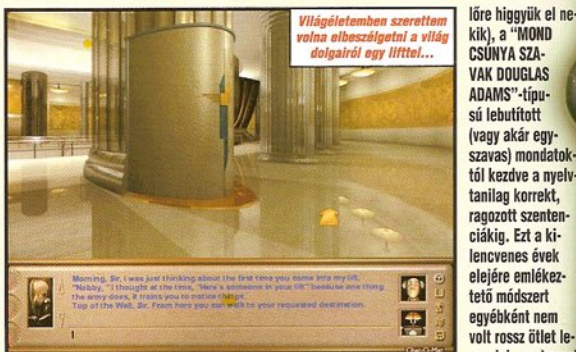
tunk, de egyébként viszonylag intelligensen is viselkedik, mert rendszerint az a funkciója aktíválódik, amelyre az adott helyszínen szükségünk van. **Chat-o-mat:** Kommunikációs panel. A különböző rejtelmek megoldásához sajnos elengedhetetlen, hogy szóba elegyedjünk a hajót benépesítő robotok népes táborával. Miután egy-egy robot megoldotta a feladatot, a kommunikációs panelen szövegesen is megjelenik a monológja, és itt pötyögthetjük be mi is a kérdéseinket, válaszainkat, vagy parancsainkat. A szövegértelmező több mint tízezer különböző frázist tud értelmezni (vagy legalábbis ennyit mondanak a szerzők – mivel nem számoltam le őket, egye-

STARSHIP TITANIC

bolygójánál apró véletlen folytán lezuhan.

Bela a házuk kellős közepébe.

Nem túl szivderítő, amikor az ember megszokott esti kis pihenését a zavarja meg, hogy egy ürhajó esik a házára, de a helyzet még fokozódik, amikor a mennyezetből kikandikáló hatalmas tökesúlyon feltáruul egy ajtó, és megjelenik körünkben Edmund Lucy Fentible, első osztályú ajtót. Miután tőle telhetően rendet tesz (felállítja az egyik vázát), a robotok legújabb generációjának e prominens tagja a maga szerény, visszafogott stílusában vázolja a tényállást: a hajó központi számítógépe, Titania valamilyen apró üzemmazavar okán kissé meggárgyult. Szerencsére ennek a kis balesetnek nincs különösebb következménye: mivel a házuk elég puha volt, mind-



előre higgyük el nekik), a "MOND CSUNYA SZAVAK DOUGLAS ADAMS" típusú lebegtető (vagy akár egy-szavas) mondatoktól kezdve a nyelvtanilag korrekt, ragozott szentenciáig. Ezt a kilencvenes évek elejére emlékeztető módszert egyébként nem volt rossz ötlet leporolni, mert ezzel

AZ IRÁNYÍTÁS ÉS A SZEKSZ

Az irányításra gondolom nem kell sok szót pazarolnunk, hiszen a Riven- vagy Zork-kategóriájú 3D kalandjátékok már-már klasszikusnak számító hagyományain alapul: a nyílak irányában ballaghatunk, kéz mutatja, ha felvehetünk egy tárgyat, és egy új jelzi, ha használhatunk valamit (legalábbis a legtöbb esetben...). A hajón belüli mozgást a kezdéskor megismert külső liften kívül négy belső lift (Elevator), valamint egy helyi csövösút (Pellerator, a Top of Well-szinten, az Elevator 1 és 2-vel szemben) segíti. A hajót benépesítő zed-dett-veddett gépi természetűekkel való kommunikáció, továbbá egyéb parancsaink alapvető eszköze pedig a Személyi Elektromos Kézi Szörnyűség, rövidebben a SZEKSZ. (Bocsánat, de itt éltem a szabad fordítás adta lehetőségekkel.) Ez öt különböző részre osztható, amelyek között a panel jobb oldalán levő ikonokkal váltogathat-

megkerültük az előre felépített kérdésekből/válaszokból álló, manapság divatos társalgási struktúrát, továbbá a robotokkal a kalandunkba vágó dolgokon kívüli hosszasan elbeszélgethetünk olyan melles témákról is, mint például az Élet, a Világmindenség, meg Minden... (Arról nem is beszélve, hogy az utolsó néhány társalgásra alkalmasint vissza lehet lapozni.) A panel bal oldalán látjuk a robot képét, amellyel a csevelő folyik (folyt.), míg a mellette levő, állandóan változó mutatók jelzik, hogy a robot milyen hangulatban van, illetve per pillanatra mennyire tud nekünk segíteni. (A harmadik talán az EEG-üket mutathatja, mert az rendszerint a minimumon áll) Erre egyébként majd nem árt figyelni... A jobb oldalon levő két képpel egy-egy robotra odarendelhetjük Fentible-t vagy Krage-et, a londonit, hogy segítséget kérjünk tőlük, illetve elvégeztessünk velük valamit.

Personal Boggage: Másnéven Inventory. Itt láthatjuk a nálunk levő cuccok listáját és nevét. A tárgyak felvételéhez elég csak simán a panelra húzni őket. Eldobni nem lehet egyiket sem, csak használni (következésképpen nem lesznek "red herringek").

Remote Thingummy: Távirányító bűgő, amivel különböző cuccokat működtethetünk (például hívhatunk egy liftet vagy pellerort, aktiválhatunk egy Szív-O-Matát, stb.) Pár cuccnak (TV, bútorok az SGT osztlályú kabinban, stb.) van ON/OFF állapota is, továbbá a TV-ken lehet kapcsolni az állomások között is.

Designer Room Numbers: A tájékozódást segíti, elsősorban például a szobánk megelését. Ha a panel aktív, akkor szöveges tájékoztatást is kapunk pillanatnyi tartózkodási helyünkről, de a játékban minden egyes helyszínről van egy bizonyos vonalkódja is, amit a panel jobb oldalán levő keretben találunk, és ezt a bal oldali ablakok valamelyikébe áthúzva elmenthetjük. A leltárban szereplő ablakok vonalait Shift-csikkel lehet editálni, amiről viszont az deríthető ki, hogy egy adott vonalkóddal jelölt helyszín merre is található... (Ahogy így elolvastam, ez egy kicsit épületesen hangzik – mindenesetre a játékban majd így tudunk megtalálni



Világítótemben szerettem volna elbeszélgetni a világ dolgairól egy littel...

hogy mi ebben a kedélyállapotban találjuk. A pályautasok ellen természetes viszolygást érez, de – kizárólag a nyúl szívű Fertible doorbtra való tekintettel – hajlandó kiutalni nekünk egy Csiglaközi Utazó-osztályú szobát. Ezt az eseményt ugyan hosszas társalgás előzi meg a "lakosztály"

Kraze Koyotool IV, a helibot: Fénykorában talán állólampaként működhetett valamelyik ultramodern művészet rémségeit bemutató galéria várótermében, de öreg napjainak mindennapi betevő gépjáratá kénytelen londonerként megkeresni. Ha eszébe (illetve RAM-jaiba) jutnak azok a boldog

ŰRDILISSZEA 2001, AVAGY 42

egy szobát, amelyet a TV-ben láttunk.)

The real life: Különböző felhasználóbarát opciók. Például quit vagy save. Utóbbira egyébként nincs különösebben nagy szükségünk, mert a játékban nem lehet "meghalni".

PÁR PARANOID ANDROID

A Starship Titanic szerzői a következő mélyértelmű jótanácsot mellékeltek útravalónak a játékhoz: "Miatán beléptél az űrhajóba, hamar feltűnik, hogy nem vagy egyedül. A hajót egy rakás megzavarodott robot, valamint egy közepesen örült papagáj népesíti be. Mi történhetett itt? Mi történtek? Miért nem kérdezed a hajó lakóit? Előbb-utóbb rájössz, hogy beszélnek. Beszélnek. És beszélnek..."

Na igen. TÉNYLEG beszélnek. Sokat. Személyiségük megalkotásánál minden bizonylat Douglas Adams talán kedvenc figurája, a bevezetőben is említett Marvin szolgált alapul: a robot, amely létezése egyedülálló céljának tekint, hogy rosszul érze magát. A nyitányban megjelenő, kedélyesnek csak nagyon erős költői túlzással nevezhető Fertible még hagyján, hiszen ő viszonylag még normálisan működik – a többiekéről mindez már nem igazán mondható el. Pedig mindöjüknek megvan a maga feladata, amelyet meglehetősen vegyes érzelmi (és nemritkán fizikai) állapotuk szerint el is tudnak végezni – az már egy más kérdés (meg a játék célja is egyben), hogy hogyan bírjuk rá őket erre. Ismerkedjünk meg tehát a díszes kompániával!

Marsinta Drowbók, a dookbot: A modernkori luxuszállodák recepciójai jellemének alapján, direkt a Starship Titanicra kifejlesztett kompakt robot, ami nyugalmi állapotban csengőként is üzemel. Rossz hangulatban a Traffamadooron tenyésző kedélybeteg sárkányokra emlékeztet, és talán mondani sem kell,



Az igen kompakt SGT-osztályú szoba, TV-nézésre felkészítve

berendezését, elhelyezését, az ágy méretét és egyéb paramétereit illetően – mindazonáltal szobánk első meglátogatása után kiderül, hogy az SGT-osztályú elhelyezés körülbelül a mai albán vasutak pogyásraktárainak megfelelő kényelemmel várja a gyanútlan utazót. Marsinta egyébként mély undort érez minden utas iránt, aki annál magasabb szintű kiszolgálásra tart igényt, mint amiért fizetett. (Mivel a hajónak jelenleg egyetlen utasa van, nem kétséges, hogy

Egyébként nem csak ötletekkel szolgált: el lehet végezteni vele pár helyi érdekű javítást is. (Például egy összetört lámpabúra cseréjét...)

Succ-a-Bus V2.0: A Titanic csillaghajó minden egyes helyszínen megtalálható üvegkalitkában trónoló Sztiv-O-Mata, melynél a 2.0 verziószám azt jelöli, hogy inverzben is működik, azaz fújni is tud. Pár dolog majd rajta keresztüli érkezik. Illetve megy, mert kis képzelőerővel egyébként csőpostaként is felfogható: ha az egyik helyszí-



Nem biztos, hogy Asimov pont így képzelte, mindenesetre az is a robotika egyfajta csodája: szív, fúj, továbbá beszél!

nen levő egységén kijelölünk egy célpontot (mondjuk egy vonalkóddal), akkor át is lehet küldeni vele egy pakkot (vagy parrot). Sajnos küldetésünk kezdetén az összes egység gyengélkedik, mert a Főfő-Szív-(Vagy-Fúj)-O-Mata torkán akadt valami, ami eldugaszolja az egész színt. A főnököt az Embarkation Lobby alatti szinten találjuk, és valami csiklandós dologgal ki kellene piszkálni a torkában rekedt cuccot...

Hobby, a liftbot: Bár örökmozgó apja roppant vallásos névvel rendelkezett (Noszter páter), mint az összes többi mai liftes, Hobby is harci robotként szolgált valahol és valamikor. Ezt onnan tudja, hogy kar nélkül tért vissza valahonnan, bár a helyszín mibenlétét némi homály fedi, mert üres perceiben egy csomó amerikai akciófilmet is nézett, és ez egy pütyét összezavarta. Mind-egy. Lényeg az, hogy mind a négy elevátorban van belőle egy (Bobby, Lobby és Hobby – bocss, ez csak így eszembe jutott), amelyik rendkívül boldog, hogy megismertethet bennünket a vertikális helyváltoztatás eme csodálatos vívmánya nyújtotta lehetőségekkel. Alkalmasint egyiküknél néminemű "fejtenség" uralkodik el, amelynek kulcsa szerintem az alagsorban lesz megtalálható...



A kék norvég a től pisztácia láttán rögtön felélt az utazás okozta sokkból!

Parrot, a bombot: Mert ő a félőrült papagáj, amely a tudomány jelenlegi állása szerint szerkesztőként tekinthető. Monty Python-rajongókkal sajnálatlalt közlöm, hogy ez nem pihen, viszont kék norvég és a magyar – illetve angol – hangja Terry Jones. (Aki nem tudja ki az a Terry Jones, az kérdezzen meg egy kék norvéget.) A "félőrült" jelző egyébiránt nem véletlen, mert némi beszélgetés után kiderül, hogy a papagáj nem teljesen az. (Bár tegyük hozzá, hogy én azért komoly fenntartásokkal viselkednék mindazon ismerőseimmel szemben, akik üres perceik kitöltését virtuális papagájokkal történő beszélgetésnek szentelik...) Szegény kék norvég jelenleg mozgáskorlátozott, már amennyiben mozgását jelentős mértékben korlátozza a kalitka. Innen persze át is transportálhatjuk a tárgyaink közé, de a rohadus dögus (ez a kék norvég latin neve) azonnal meglö, mihelyt elhagyjuk a szobát. Csak egy tölta marad utána... A meglöggással nincs gond, mert legközelebb megint a kalitkájában találjuk. A kék norvégokról egyébként köztudott, hogy imádják a pisztáciát. (Akinél ez nem van köztudva, annak a kék norvég elmondja. Már legalábbis ez.) A pisztácia pedig elengedhetetlen tartozéka bármely másodosztályú lakosztálynak. A gond már csak az, hogy a papagáj rögtön meglö, ha kimegyünk az ajtón. Megoldás: valami más módszer szükséges a papagáj és a pisztáciás csupor összehozására...

Fortilian Bantoborn, a barbot: ROPPANT fontos gépi technológia, hiszen ő látja el frissítővel az eddigiektől jelentősen lefaradt kalandorokat a pelleratorral megközelíthető vendéglátóipari

egységben. Nem különösebben konstruktív szemlélyiséget programoztak belé, mert szkeptikus mosollyal szemléli az ide látogató vendégek bármilyen megmozdulását – szóval kénytelenek leszünk egy egészen speciális recept alapján készült pikákt mixeltetni vele... (Nem tudom megfigyelték-e az elmúlt bekezdések végét, de kezdke...bottá válni...)

D'Astragar "D'Astragar" D'Astragar, is moft-ro'abot: Tényleg ez a neve, de inkább rövidítsük Garçonnak, mert főállásban főpincér, és egyébként is erős francia akcentussal beszél. A pelleratorral megközelíthető, az első osztályon utazó vendégek számára fenntartott étteremben lelünk rá. Garçon családijából néhány kiváló bérgyilkos is kikerült, és talán ez a vérvonal magyarázza, hogy akut Schwar-

ra nem az én kis szerény ismertetőm méri az igazán komoly csapat, hanem a játék, szóval miután túlesünk egy rövid értékelőn, mindenki befeküdhöz az Intenzívre. Technológiailag ugyan nem vonultat fel semmi olyan újdonságot, mint ami mondjuk a vele egy kalap alá tartozó Zork – The Grand Inquisitorban lett volna meg (sőt, a mozgási szabadságot tekintve inkább kevesebbet), de az agyatekert Douglas Adams-humor és a látványfelelősök (akiknek egyébként egy szerény film-művész is nyomja már a tarsolyukat) magasan kiemeli a játékot a mostanság megjelent csekély számú kalandjáték közül.

Kiválóak a hangok, nemkülönben a rakásnyi alfestő zene, ráadásul pont jól eltalálták a nehézséget is: a feladatok nem túl könnyűek, de rá lehet jönni a megoldásukra, és

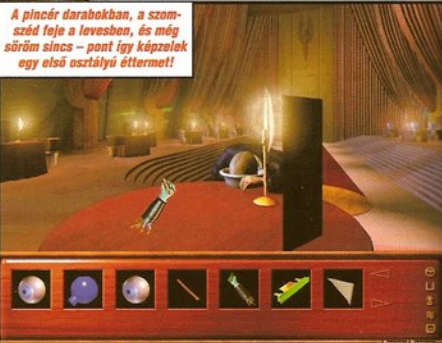


Nna. Az első osztályú elhelyezés már kezd normálisabban festeni!

magának a Mesternek a patinás szavaival méltatom (ő egyébként a krikett leírása használta az "Élet, a Világmindenség, meg Minden-ben"): "Legyünk öszinték, szemét egy játék – mondja a Galaxis Útikalauz –, de aki már megfordult bármelyik magasabb dimenzióban, az tudja, hogy azokat egy nagy szemét pogány bagázs lakja, akiket egyszerűen ki kéne nyírni és kását aprítani, és ez megvalósítható is lenne, ha végre valaki kitárlálná, hogy hogyan lehet a valóság merlegetesen rakétákat kilőni." Ennél jobban én sem tudtam volna összefoglalni a dolgot...

zeneg-ger-komplexusban szenved: alkalmasint beleköt az erre járó vendégekbe. Legutóbbi összecsapása a vendégsapát győzelmevel végződhetett, mert meglehetősen székszórt állapotban találunk rá. Az alteste viszont

még most is igen destruktív hangulatban van, tehát kénytelenek leszünk néhány keményebb ütést mérni legsebezhetőbb pontjára (arra, ahol más humanoid felépítésű robotok ülni szoktak), hogy hajlandó legyen az asztalunkhoz kísérni bennünket. Illetve ez nem egészen a mi asztalunk lesz, hanem valaki másé, aki épp egy levelesztályban próbál



A pincér darabokban, a szomszéd feje a levelesben, és még söröm sincs – pont így képzelték egy első osztályú éttermet!



A zildedőgek nemcsak aúdio, hanem vizuális úton is eljutnak hozzánk

felüldülést keresni Douglas Adams nyílágának nyomászto támadásai ellen. (Ja, bocss: ...)

DON'T PANIC!

Nna, itt az ideje, hogy befejezzem. Nem mintha unánm, de gondolnom kell a sokkal kisebb terhelésre tervezett Olvas-O-Matákra is – bár azt azért tegyük hozzá, hogy a játékosok szürkeállományá-

– főleg – logikusak is. A Starship Titanic, azaz a Soha-El-Nem-Romló-Hajó motívuma ugyan már Adams mesternél sem számít újdonságnak (szerepelt a Galaxis Útikalauz 3. részében), de csak időközölni tudom, hogy egy önálló számítógépes történetétötte ki magát. (A gond már csak az, hogy miért nem történt ez meg a Galaxis Útikalauz ÖSSZES TÖBBI részéve???) A játékot tekintve a legnagyobb elismerés talán az lesz, ha

Tehát a legjobb lesz, ha magatokhoz veszték egy fürdőköpenyt, egy törülkötőt és egy 576 előfizetési csekket (a Galaxis Útikalauz szerint ez a három dolog nélkülözhetetlen felszerelés egy átlagos stoppos számára – átlagon felüliek az első kettőt elhagyhatják), és szépen nekiugrotok a játéknak. Ha nem menne valami, akkor esetleg a következő Cink Pantherben kiveszük, hacsak addig valami véletlen folytán be nem menekülök egy zárt, de legalább nyugalmas intézetbe. Csók:

CoVbot
(cikkíró-, posta-, és néhatók-mata)

starship titanic
Zablač Entertainment/Digital Village
http://www.starshiptitanic.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATÓSÁG
ZENEBONNA

Minimum: P100, 16MB RAM, 4xCD, Win95
Ajánlott: P133, 50-kompatibilis hangkártya

Klasszikus

92%

NHL 98. Ha idén most hallanánk először róla, akkor is tudnánk, miről van szó, hiszen az okosak tudják, hogy az EA Sports minden évben megújítja nagy játékeit: az NBA-t, a FIFA-t és az NHL-t. Sokan tüpregenek mindig azon, hogy vajon mit tudnak majd újítani az akkor még (majdnem) tökéletesnek hitt programokon. A színvonalon kívül azonban még egy valami szokott biztosan nőni: a gépigény. Nincs ez másként egy másik nagygyű, a Virgin által kiadott NHL Powerplay 98-nál sem: a játék elsődleges vágya nem a játékos lesz, hanem egy jó combos kis masina.

tékos mozgatója is nagyon szép. Jól néz ki, amikor egy játékos a pályán szélén nekiszáll a plexinek, és az majdnem teljesen bedől, majd kis lengés után visszaáll. A technikai megoldásnak köszönhetően az árnyékok is elég látványosra sikerültek: nem valós időben számítja ki azokat a gép (annak megvannak a maga hibái), hanem egy textúrát mozgat a játékos alatt, és ez távolabbról szemlélve sokkal szebbnek tűnik. Egy szó, mint száz, a grafikának megvannak a maga hibái és pozitívumai, de a helyzet az, hogy az NHL 98 még mindig a legszebb ezen a téren.

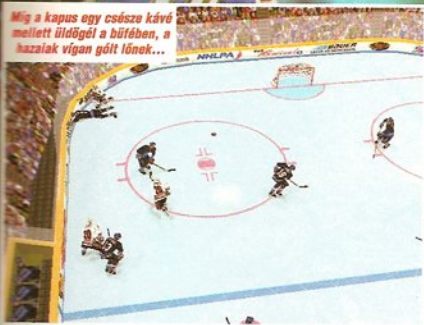
passzolásra használjuk. A kamerák közül csak a játék megállítását után lehet váltogatni, bár felesleges ezt tennünk, mivel az "alap" kamera az egyetlen használható játék közben. Ugyancsak a játék megállításánál lehet eltüntetni valamelyik csapat játékosát (hatását gondolom nem kell

lényegesen megdobnánk a programot, vagyis az NHL-sorozatnak valami konkurenciát tudnánk teremteni. Például jó lenne, ha stadionok közül is lehetne választani. Vagy mondjuk, ahogy a FIFA-ba is belekerült a terepfoci, úgy itt is megcsinálhatnák esetleg a hasonlóan parkettán zajló görhököt is (tudom, hogy ez első hallásra kicsit hülyén hangzik, de mekkora poén lenne már!). Meg hát azért



A játékosok feje már egy kissé torz - nyilván abonytól

NHL Nyári Mikulás POWERPLAY 98



Míg a kapus egy csúszó kávé mellett üldögi a bűfőben, a hazalak vígan gött lönek...

Azt talán már mondani sem kell, hogy a program támogat 3D-s kártyákat, s ha még élvezni is akarjuk, bizony nagy szükségünk is lesz rájuk. Maradjon kettőnk között, hogy egy Monster-kártya mellett is erősen szagotott néha a program, úgyhogy nincs mese, elég bika gépre lesz szükségünk hozzá. Most persze mindenki azt gondolhatja, hogy a grafika ennek megfelelően a konkurenseknel jóval szebb is lett. Nos, én erről nem vagyok igazán meggyőződve. Tekintsétek meg például az első képet, amelyen látni a játékosok fejének kidolgozását. Szerintem ez elég érdekesre sikeredett, amik az EA Sports 3D-kártya nélküli NHL 97-ében voltak, azok is százszor jobban néztek ki. A nézőtér sem nyerte el a tetszésemet, mert igaz, hogy a góloknaál a tömeg elkezd ordibálni és integetni, de lehetett volna legalább egy-két integető szurkolót az első sorban rendezve megcsinálni (lásd például a FIFA 98-at), mert így azért elég fagyosnak tűnik a hangulat. Az sem ártott volna, ha 3D-s kártya mellett a jég textúráját és a játékosok árnyékát "elmosná" a gép. Persze ez csak egy-két szemet bántó dolog, az összkép azért nem ilyen rossz. Nagyon tetszettek a jégen visszaverődő reflektorfények, és a já-

szokhattuk már, hogy minden játékosról és csapatról rengeteg infót olvashatunk. Nos, itt ebből annyi igaz, hogy a meccsek előtt megnézhetjük a két aktuális csapat tulajdonságait (sebesség, stb...). Minden játékosról találhatunk némi információt, és persze fényképet is. Egyébként ha megnézzük, hogy egyes játékokba még a játékosok pontos nevét sem képesek belerakni, akkor már ezért is érdemes megvenni a programot. A külföldi menük részletezését most inkább hanyagolom, mivel az szerintem elég egyértelmű, különösebb kommentárt nem igényelnek. Az iránítással sem lesz problémánk, csupán két gombra lesz szükségünk játék közben. Ha nincs nálunk a korong, az egyik gombbal tudunk a játékosok közül váltogatni, a másikkal pedig gyorsítani; ha pedig már nálunk van, akkor az egyiket a lövésre másikat pedig a

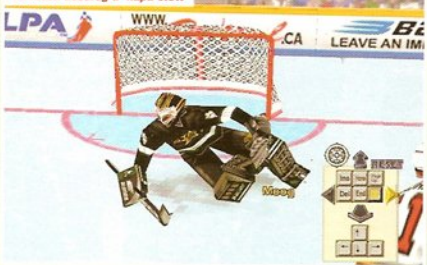
AZ ÖSSZ-KÉP

A KÖRÍTÉS

Végezetül szeretném leszögezni, hogy a felsorolt negatívumok ellenére (amelyek végül is nem olyan vészesek) tulajdonképpen meg voltam elégedve a programmal. A játékélmény maradt a régi, a látvány pedig egy 3Dfx-kártyával már egész jónak mondható. A zene hangulatos, és a hangok is elég jól sikerültek, bár mintha a kommentátor egy kicsit szárazavú lenne.

Az összhatás tehát nem rossz, de mondjuk lenne néhány ötletem, amik egy esetleges frissítésbe belekerülve

...s miután visszatér a kapuba, továbbra sem fogja magát: békésen ücsörög a kapu előtt



"Szállj, szállj, kismadár..."

nem ártana egy kicsit csiszolgatni azt a 3D-grafikát sem. Sebjaj, még nincs veszve semmi, talán majd jövőre...

Gulyás P.

nhl powerplay 98

Virgin/Radical Entertainment
<http://www.vie.co.uk>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTÉKZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

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

Nem rossz, de azért egyelőre maradjunk csak az NHL '98-nál

80%

NOSZTALGIAHULLA

A mennyiben figyelemmel kísérték mostanában a Csevegőt (márpedig ki ne kísérték figyelemmel a mezei rovatókat?) (A szarjale - Anonyim), már tapasztalható, hogy van egy visszatérő olvasói téma: a játékok súlyos gépgénye, és az, hogy miért nem írunk olyan programokról, amik már régebben jelentek meg. Bár továbbra sem kívánunk negy-öt éves játékokat újra elővenni (ha valakit azok érdeklik, neki ott vannak a régi számaink), azért engedünk az olvasói kéréseknek: a jövőben esetleg hébe-hóba olyan anyagokról is kanvarinhatunk egy-egy cikket, amelyek a maguk idején hogyhogy nem kimaradtak az újságból, de még ma is megállják a helyüket a piacon. A Bud Tucker in Double Trouble például már két

talált". Immár klasszikus szisztéma alapján. A játéktér alatt láthatók a parancsikonok (a piktoqramokat egyébként az F1-gyel átválthatjuk szöveges parancsokra is), melletük pedig a tárgylistánkat. Ha állást akarunk menteni, vagy tölteni, azt is egy tárggyal, a számítógép használatával kell megtennünk, sőt, a programból kilégni is ugyanígy lehet. A billentyűk közül csak az F2-nek van még jelentősége: ezzel kapcsolhatjuk be a párbeszédok feliratozását.

1. EPIZÓD

A hotelszobában először is olvassuk le újra a gyufásdobozról a címet. Ezután nyissuk ki a fiókot az ágy mellett, és vegyük ki a horgászknóvot. A mosdóról vegyük fel a ragtapaszt, a csap feletti polcra pedig a biztosítót és a szappant. Mivel a szoba ajtaját eltorlaszolja a taxi roncsa, az ablakon kell távoznunk, de hogy sikerüljön kinyitnunk, előtte a szappannal le is kell tisztítanunk. A sikátorban beszéljünk a pékkel, majd vegyük fel a kék valamit és a hanglemezt. Menjünk ki az utcára, és ott beszéljünk a kerítést festető Dave DIY Man-nel. Birjuk szóra Verát, a keresett bár kidobó emberét is, aki a megfelelő kérdések után

végül kibíki, hogy hajlandó minket beengedni - belépés viszont csak nyakendődben. Beszéljünk a seftelő Shifty Spírelrel is, akinek van ugyan nyakendője a raktáron, de csak egy édes süteményért hajlandó tőle megválni. A következő átfogó "hadműveletre" lesz szükség: be kell néznünk a péksebbe, ahol a gyufával szólaltassuk meg a tűzriasztót, majd menjünk vissza a sikátorhoz, ahol eddig a pék állt - most már bemehetünk a konyhába, és elvihetjük a süteményt. Ha beszélünk a feketézúval, megkapjuk a nyakendőt, tehát irány a bár. Beszéljünk a csapossal - bármiről is

neki, mire a kaszt tagjaként máris rendelkezhetünk egy halászhálóval. Új eszközünket nyomban vegyük is el egy bevételre, s a szomszédos kávézóban kapjunk el egy hamburgert. Álljunk tovább a sétálóutcából, és látogassuk meg a parkot. Vegyük fel az újságot és olvassuk is el. Adjuk oda a hamburgert a csavargónak, aki háliból megmutatja nekünk az otthonát. A papírmásé palota egész tágas - miután kényelmesen elbeszélgettünk, vegyük el a rákászkosarat. Ismét a parkban ragasszuk meg a slagot a ragtapasszal, és nyissuk ki a csapat a fogó segítségével. A víz hatására egy kukac bujjik ki a földből, akivel elyegedjünk szoba. Vegyük meg fel a vízhatlan zsákokat a szobor mellől, majd menjünk el a múzeumhoz. Beszéljünk az épület előtt újságot olvasó pasissal, majd húzzuk ki a cernát, ami a ruhájából kilóg. Rakjuk rá a biztosító tüt a cerna végére és máris van egy fél-kész horgászbótunk. Térjünk be a múzeumba, ahol vegyük fel a

görkorsolyát és adjuk rá a teremőre - így már nyugodtan elvihetjük az esőköpenyt. Irány ismét az információiroda, s kérdezzük meg az agyat a dokkók hallatéról. A dokkoknál vegyük fel a fűrészhaltat, és vegyük le vele az agat a parkban látható fárról. Kössük rá a horgot - kész is a horgászbót. Most beszéljünk a kikötőben posztoló őrrrel, aki csak akkor enged be minket a raktárba, ha van engedélyünk. Ereszkedjünk le a létrán a matróához, és vele is beszéljünk. Belegyezzük, hogy mit dolgozunk, de van néhány követelmény, aminek meg kell felelnünk. A nagy részükkel már rendelke-

Egy pizzát rendel, kettőt kap - egy ilyen gép nekem is jól jönne

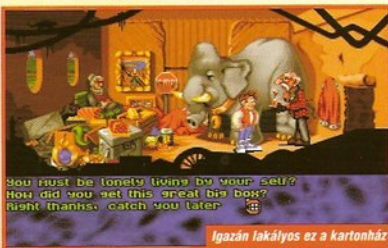


éve hogy elkészült, de még ma is bárkinek lehet ajánlani, aki a humoros kalandjátékokat kedveli. A grafika ugyan csak VGA, és (mal szemmel) az animációkat sem vitték túlzásba, viszont elég hozzá egy sima 486-os gép 8 megával, és máris nekifoghatunk a pizzafutár nagy kalandjához.

A játék grafikáját és kezelőfelületét szemlétomást a kora kilencvenes évek kalandjátékainak ássa, a Day of the Tentacle ihlette, tehát kissé szabados stílusú háttérreken egy igen egyszerű irányítópánel segítségével kalandozhatunk. A sztori és a szereplők is gyanúsán "Tentacle-beütésűek": itt is egy örült elme, Professor Goonhilly és annak találmánya okozza a problémákat, melyek megoldása ifjú barátjára, Bud Tuckerre hárul. A történet ott kezdődik, hogy a prof felhívja Budot, és rendel egy friss pizzát. Nem az éhséget kívánja csillapítani, hanem legújabb találmányát, a duplázó gépet akarja tesztelni vele. A próba sikerül, hőseink örvendeznek - örömi viszont nem tart sokáig, mivel megjelenik a harmadik főszereplő is: a gonosz Dick Tate, a totál golyós, világalomra törő mafiózó lehall-

gatta a prof telefonját, és most gorillával váratlanul beállítva elrabolja mind a profot, mind a gépet. Amikor az időközben ártalmatlanná tett Bud feleszmél, már csak a gép hűlt helyét találja. Viszont a földön egy gyufakatalyára lesz figyelmes, amifől úgy dönt, hogy a prof keresését a skatulyán olvasható bár címen fogja kezdeni. Taxiba vágja magát és visszasiet Barryville-be.

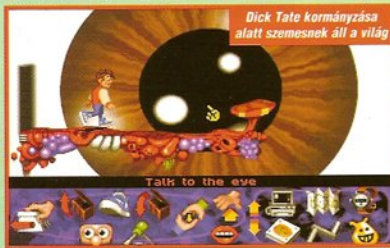
Innentől kezdődik tulajdonképpen a játék. Az első "képkockára" Bud elég hatásos belépővel érkezik (az alkotók talán egy kicsit túlzásba is vitték a poénkodást): a keresett utcában a taxis ríptyára tőri a járművét, hősünk pedig a szélvédőn keresztül a helyi szálloda egyik "apartmanjában" landol. Az irányítás az egérral történik, egy az egyben a LucasArts által "tel-



You must be lonely living by your self? How did you get this great big dog? Isn't that a catch you later?

Igazán lakályos ez a kartonház

diskurálunk, a vége az lesz, hogy megnezzük Lola, a táncosnő műsorszámát, majd cseveghetünk a művésznővel. Miután megtudtuk egyet s más, és már épp távozófélben lennénk, egyszer csak megjelenik a rendőrség, és - látszólag minden ok nélkül - letartóztatnak minket. A cellában vegyük fel a vodróit, és tegyük a lyukas vízcső alá. "Mamarosan" az edény vízzel telik meg, amit föltyintunk az alvó rabtársunk nyakába. Beszéljünk Pansy-vel, mire ő készségesen megnyit nekünk egy titkos járatot. Egy sétálóutcában lyukadunk ki, benne több üzlettel. Menjünk be az információhoz, és beszéljünk Mary Putty-val, és a hatalmas aggyal is. Menjünk be a szomszédos üzletbe, és ott is beszéljünk az eladóval, majd kint, az ajtónál ácsorgó Del E. Gatelet is. Térjünk be a zeneboltba, ahol kapcsoljuk ki a lemezjátszót, és dumáljunk az eladóval. Adjuk el Dr7-nek a lemeztünket, cserébe kapunk egy ezüst érmét. Ezzel az érmevel menjünk vissza az előző üzletbe, és az automatával csináltassunk néhány fotót, majd vegyük fel a kész képeket. Most sétáljunk el a fogorvoshoz, beszéljünk az "orvossal", majd diszkretnen csenjünk el a fogóját. Ezután a horgászbót meglátogatása következik, ahol vegyük rá az eladót, hogy beléphessünk a halászköz egyesületébe. Csupán a fotókat kell átadnunk



Dick Tate kormányzása alatt szemesnek áll a világ

Talk to the eye



M zünk, csupán a kucokot kell megkérni, hogy álljon be csinálnak, és a festő barátunkat kell rávennünk, hogy fesse át a köpenyünket sárgára. Mondjuk el a matrónának, hogy megvan minden, s máris a miénk az engedély. Mutassuk meg a kártyát az örnek. A rak tártában találjuk magunkat, ahol épp a prof megkínzása folyik...

2. EPIZÓD

Dick Tate persze nem hagy minket angolosan távozni – a következő képernyőn hőseink egy-egy székhez

köztebe találják magukat. Faggassuk a professort a szabadulási tippjeiről mindaddig, amíg végre leöngye nem veszi a lézeres óráját. Másszunk be a szellőzőnyílásba, a csatornából pedig balra menjünk ki. Miután kijutottunk, menjünk el jobbra, s ott a távoli dokkokra (far docks) kattintsunk. Halásszuk ki a vízben látható kulcsot a proftól kapott órával, és nyissuk ki vele a szekrényt. Vegyük fel a kiborult táncoló babát és a rózsaszín valamit. Menjünk vissza az előző helyszínre, és ott menjünk be a különös, mondhatni absztrakt ajtón. Egy hálóterembe jutunk, ahonnan vigyük el a melegvízes palackot. Térjünk vissza a kikötőbe és haladjunk

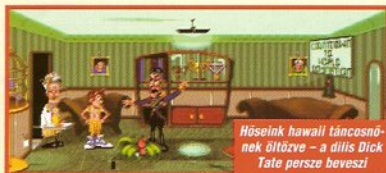
tovább jobbra. Beszéljünk a technikusokkal, majd másszunk vissza a szellőzőbe, de most a másik végén távozzunk belőle. Egy biztonsági ajtóhoz jutunk, aminek a titkát a kifüggesztett figyelmeztetésről olvashatjuk le. (Ez lesz a szabadulásiunk útja.) A balra látható ajtón távozzunk, majd káborazzuk el Berytt (az őt a táncoló babával, aki lelejt egy kulcsot. Nyissuk ki a professzorhoz vezető ajtót. Most keressük meg a konyhát, ahol egy gorilla szakácskodik, és pattogtatás a falon lévő festménynek a rózsaszín valamit. (Mivel a fal pont merőleges rá, egy kicsit nehéz megtalálni a megfelelő pontot.) Mialatt a gorilla odébbáll, gyorsan irritáljuk a melegvízes palackunkat a kancsóba. Vigyük el a rádiót és szedjük ki belőle az elemeket. A készítményünkötl immár kikészültek a technikusok, tehát menjünk hozzájuk, és vigyük el a konzolról a magnókazet-

tát. Menjünk tovább és hajtsuk el a festményt, a kulcsunkkal pedig nyissuk ki a széfet. Vigyük el az álortot. Most menjünk a parton található oxigénpalackhoz, és fújjuk fel vele a melegvízes tömlőket. Űszünk át vele a tengeralfjáróra. A tengeralfjárón először is nyomjuk meg a gépterebben a nagy gombot, mire leáll a motor, és elvehetjük a kulcsot. Ezután menjünk be a parancsnoki szobába, és lessük el a falligyságról az aznapi kódszót (BIG YELLOW PANTS). Csőrjünk el a magnót, majd tegyük bele az elemeket és a kazetát. Menjünk a fedélzeti komputerhez és űssük be a kódszót. A keletkezett hídon irány ismét a part, s a hálóteremben vegyük magnóra az egyik ör hangját, ugyanígy álmában beszél. Mivel a tengeralfjáróról lopott kulcs egy kissé túlméretezett, mossuk ki a konyhában a mosógéppel. Ezután már kompatibilis a metró mechanikus vezetőjével, akit tehát húzzunk fel. Vigyük fel a kódkártyát a metró mögött, s térjünk vissza a professzorhoz, mert immár minden megvan, ami a biztonsági ajtó kinyitására szükséges.

3. EPIZÓD

A pékség melletti sikátorból kezdünk. Vegyük fel a pizzásdobozt és a leeresztett ugráló-gumit, majd nyissuk ki az órákkal a pinceajtót. Menjünk le és szedjük össze az esőköpenyt, a kurlit és az asztal aljáról a használt ráógumit. A kurlit a kint lévő ablaktisztító állványon használva tekerjük fel magunkat az épület tetefejére, ott ragasszuk meg a rögövel a gumit, és ugorjunk be vele a tetőablakon. Vegyük fel a TV-űjságot, olvassuk el, majd keressük meg a helikopterleszállót. A helikopterről vegyük fel a fraciakulcsot, és szereljük le vele a hátsó rotort. Ne felejtjük el felvenni az elguruló alátétet sem. Vigyük meg el az olajozót is és mindjárt használjuk is az előző helyszínen a baltán, amit csak ezután tudunk leakasztani. Menjünk tovább, és vegyük magunkhoz a mobiltelefonot. Egy többször elágazáshoz értünk. Fent a Dick Tate által elrabolt nemzeti vezetővel beszélhetünk – végre fény derül a zsarnok tervére. A duplázó gép azon tulajdonságát használja ki, hogy a gondolatokat és az emlékeket nem lehet lemosolni, tehát világ vezetői üres fejjel, az alkotójukat imádó klónokkal helyettesítette. Menjünk tovább a váróterembe, és kapcsoljuk be a TV-t. Váltunk a harmas csatornára, és hívjuk fel a vetélkedőt. A nyerevényünk egy kakukkos óra, igaz, kakukk nélkül. Az elágazás utolsó aj-

tján keresztül visszajutunk az alagsorba. Hívjuk fel a professzort, akinek már van egy terve, s át is nyújtja a listát, mire lesz szükséges hozzá. Mostantól ismét használhatjuk a térképet, és utazgathatunk az előzőekben Dick Tate által átfórtatott Barryville-ben. A megszerzett tárgyakat (mivel letlelt meg egyenként kiemelevenünk a profnak (mivel a programozók ehhez igazították az idő eltelését, azaz a kóziátékok beugrását), de ha akarjuk, "ömlésztve" is szállíthatjuk őket. Az átadásukhoz egyszerűen csak beszélni kell a profnal. Először is a pék palacsintásütiére lesz szükségesünk: kerjük tehát, hogy segítsen. Mivel nem adja oda, bosszantsuk fel – a végén a felénkhoz fogja vágni. (A sértecs közöl azt kell keresni, hogy a tésztaja víze-nyős.) Ezután látogassuk meg a bárt, ahol vegyük fel a gyufát és a krétát, majd uszítsuk egymásra a tűzoltókat. Vegyük fel az elejtett dákot. Most menjünk a dokkhoz, és ott kulassunk át a papírdobozt – egy előjegyzés kerül elő a fogorvoshoz. A dákvál akasszuk fel az inget, és ne felejtjük el felvenni a csipesset se. Irány a park, ahol a barterüzletet nyitott csavargóval cseréljük el a köpenyünket egy büdös hajra. Ugyanitt rajzoljunk egy súlyos számot a súlyemelő súlyára (a krétával), majd vegyük fel az elejtett



súlyozó felét és a madarat is. Ez utóbbit tegyük be a kakukkos órába. Beszéljünk a kislánnyal is, aki a légzőgépjétől csak egy cukorkáért hajlandó megválni. Menjünk vissza az utcára, és zavarjuk ki a csatornalakót a büdös hallal. Ereszkedjünk le a csatornába, de előbb rakjuk a csipessét az orrnakra. Lentről csupán a kúziú bójára lesz szükségünk, amit rögtön cseréljünk is el a csavargóval egy csőre. A sétálóútjában a fotógép helyén most egy cukorka-automata van, dobjuk hát bele az alátétet és vigyük el az édességet a kislánnyal. Előtte azonban még eladvaol is akad előlünk: beszéljünk vele, majd amikor elfordul, csőrjünk el a fildügökat. A dugókat a jelenületben kell használnunk, mert Bud csak így hajandó a pult közelébe menni. Ha beszélünk Dr7-let, elvitelt velünk egy láda kacsatot, köztük egy lapát nélküli ventilátort és egy narancssárga valamit. Javítsuk meg a ventilátort a rotorral, narancssárga valamiért pedig kerjük vissza az esőköpenyünket. Menjünk be az aghoz is, aki időközben lecsereleődött egy hatalmas szemre. Csak akkor hajlandó segíteni, ha megválaszolunk neki egy találos kérdést. A kérdése a prof majd tudja a választ. Ha áadtuk a megfejtést, egy tubus ragasztót kapunk érte. Látogassuk tovább az üzleteket: a horgászolt helyén egy "Kémholt" nyíl. Hogy ne legyünk feltűnőek, öltösk magunkra a köpenyt, és így csejünk el a kesztyűt. Hátra van még a fogorvos – az ajtónál csak az előjegyzést felmutatva engednek be minket. Bent csupán egy lyukot találunk, akit beszéljünk rá, hogy működőben velünk együtt. Már majdnem az utolsó összevetőnél tartunk, csupán a múzeumban kell még körülnéznünk. Törjük be a beideszkázott ajtót, s vegyük fel a szöveget a küszöb mellől. (Élég nehéz megtalálni.) A teremor még mindig a görkorsolyával bémásodik, tehát segítsünk neki, s öntsünk alá egy kis ragasztót. Húzzuk le a korcsolyát a lábáról, és vigyük el a hula-táncos ruhát. Készítsünk vitorlás gördeszkát a dáko, az Ing és a görkorsolya felhasználásával, s ezt is vigyük el a Prothoz. Ezzel megvan minden alkatrésze, már csak várunk kell, hogy barátnunk milyen találmánnyal lepi meg Dick Tate-et, azaz jöhet a finálé.



So how do I join?
Hey those are the breaks. Catch you later

A halászkó csáhbó ottól az öreg tengeri medvétől nyertünk bebecsajást

Harcmezők végtelen sora

Battleground-sorozat

Talán mindenki előtt nyilvánvaló, hogy minden játéknak (vagy kategóriának), legyen az sikeres avagy sem, megvan a személyre szabott kifutási ideje: a t. község elfogadja, megemészt, és elfogja, hogy adott korszakban az adott trendhez igazodva kénytelen kiélni egy adott kategóriához való vonzódását. Manapság erre eklatáns példa mondjuk a

lomba. Másik módszer az egy játékról több bór lenyúzására, ha a kifutott játékokat 2-3 játékból álló mega-, power- és egyéb fantáziadús nevű pakkokban dugják ismét a vásárlók orra alá. Ezt a megoldást választotta most az Empire is.

Ha jól emlékszem, a Talonsoft első Battleground-játéka, a Battleground Ardennes volt az első, kizárólag Windows-környezetre tervezett stratégiai játék úgy '93-94 környékén. Ez első látásra az én DOS-os páncéloscsatákat megszokott lelkemet ugyan erősen megrázta, mert számtalan pull-down-menüjével és parancsikonjaival kábé úgy nézett ki, mint egy Photoshop – mindenesetre idővel megtanultam megszokni. Szintén az egyik első lépés volt az Ardennes a harmadik dimenzió meghódítása felé, mert megpróbálta a terepviszonyokat – az akkori technikai lehetőségek függvényében – érzékeltetni. Ez mai szemmel mondjuk megmosolyogtató (nézettek

csatákban scenariókat kell teljesíteniük) dolgozza fel:

Az 1. számú kollektióban találjuk Napóleont oroszországi hadjáratát (Napoleon in Russia), a száznapos császárság alatti összecsapásokat (Prelude to Waterloo) és természetesen a waterlooi csatát. Az amerikai polgárháborúban, Bull Runnál, Antietamnál, Shiloh-nál és természetesen a Gettysburgnál szállhatunk harcba. Ugyan ugyanazzal a szerkesztővel készült, de teljesen más kaptafára tartozik a napoleoni gyűjtemény negyedik darabja, az Age of Sail. Ez ugyanis nem a szárazföldön, hanem a tengeren játszódik, és a XVIII. század közepétől a napoleoni háborúk végéig lezajlott tengeri összecsapásokban vehetünk részt vele, ráadásul real time-ban! (Lásd részlet

lemzőjük (erő, lötáv, mozgás, minőség, fáradtság) határozza meg – matematikai úton ez dönt az összecsapásokban is.

Nem tudom, hogy a real time-stratégia manapság mindent elborító áradata között lesz-e igény erre a kissé elavult grafikára, stílusra és kezelőfelületre – én mindenesetre elég kellemesen elnosztalgiztam velük. Egy-egy rész scenarióival ugyanis akár napokig is el lehet

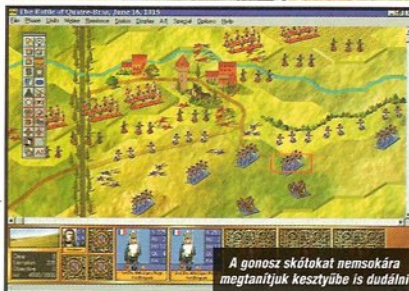


real time-stratégiák vagy a Tomb Raider-klónok mindent elborító áradata. A játékkialakítók pedig azt fogták fel, hogy egy-egy sikerprogram kifutási ideje is mindössze hónapokban (legfeljebb egy



éven) mérhető, tehát jól megfontolt üzleti érdekeket szem előtt tartva azt az egyszerű alapigazságot tették magukévá, hogy – különféle nosztalgiahullámokat meglövegolválva – játékaik újra forgalomba hozhatók. Persze lényegesen csökkentett áron. Ez a tendencia hozta létre a budget-kategóriát, amelyben már kifutott játékok eredeti áruk feléért-harmadéért kerülnek kereskedelmi forgá-

csak a képekre), akkor viszont úttörő próbálkozásnak számított. Ha ugyan a BA maga idején nem is volt akkora világsiker, mint mondjuk a Panzer General, mindenesetre valami pénzt csak hozhatott a konyhára, mert a Talonsoft az "engine" állandó apró csi-



szolgáltatásával egyből három témakörben (II. világháború, napoleoni háborúk és az amerikai polgárháború) kezdte el ontani az ezzel készült játékokat. A Battleground Collection az utóbbi két témakör 4-4 nevesebb csatáját (pontosabban szólva hadműveletét, ugyanis az egyes

ismertetőjét a 97/2 számunkban.) A játékok tehát körökre osztottak, sőt, a körökön belüli fázisokra, ugyanis külön-külön adhatunk ki a mozgásra, támadásra és utánpótlásra vonatkozó parancsokat. Az egységekből nincs különösebben sok főbb típus: a kornak megfelelően gyalgóság, lovasság és tüzérség (illetve egyes csatákban parancsnok) alkotja a seregünket, és típuson belüli elsősorban a minőség tesz különbséget. Az egyes egységek harcértékét öt jel-

szórakozni, amíg mindenhol rájövünk a megfelelő stratégiára. Szóval négy játék egy félnek az áráért – nem túl rossz.

battleground

Empire/Talonsoft
http://www.empire.co.uk

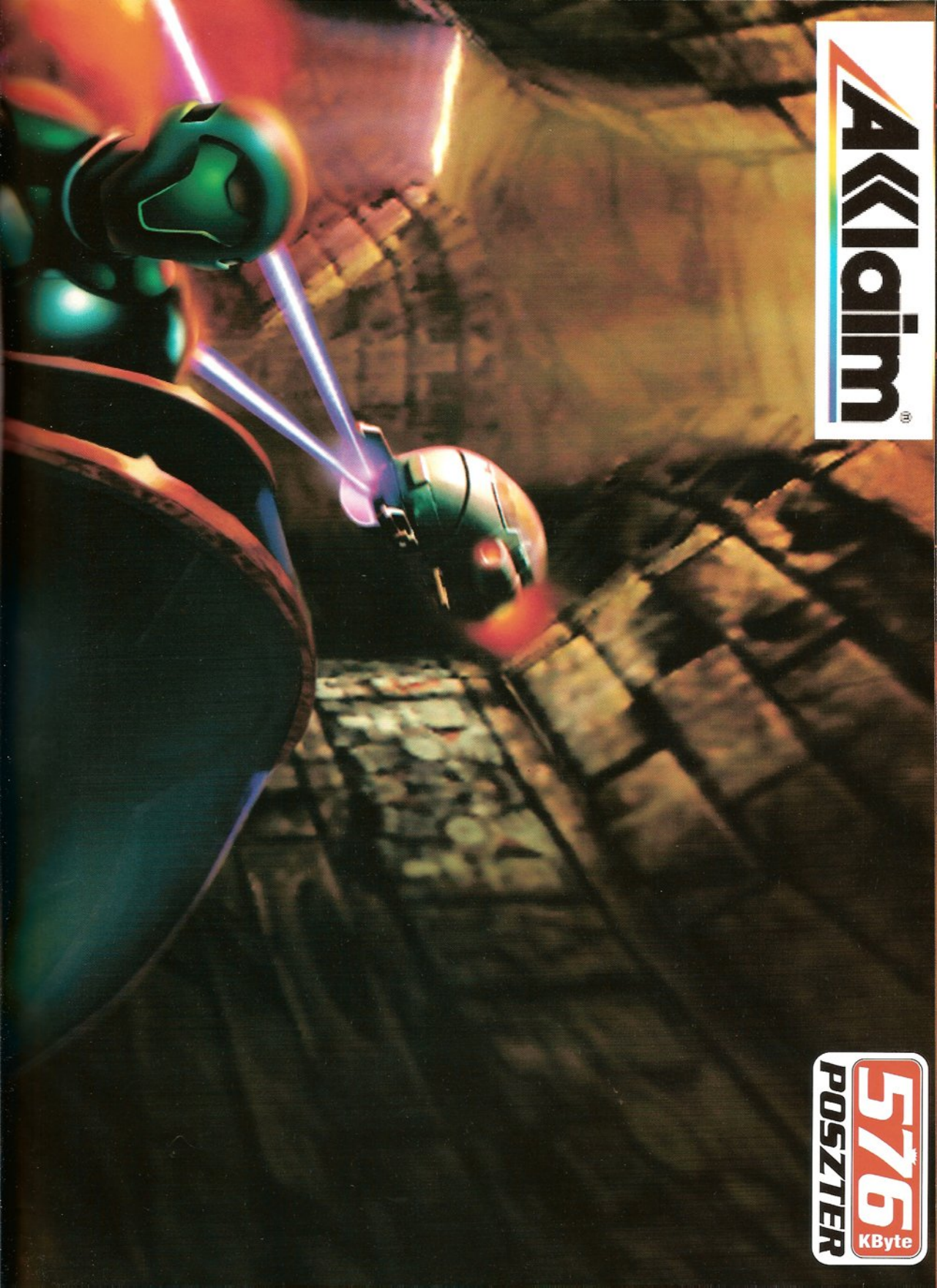
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATHATÓSÁG
ZENEBONNA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win3.1/95

A felület már elavult, de így ámslesztve még nem rossz a pakli

73%





Akkaim[®]

576
KByte
POSTER

EIDOS
I N T E R A C T I V E

576
Kbyte
POSZTER







mielékettek még a Battlezone-ra? Nyilván a kérdésre sokaknak igen a válasza, hiszen két számmalkal kezelőrtünk arról a remek akció/stratégia játékmű, szóval most a "nagy" Battlezone kisöccséről lesz szó. Igazság szerint mondjuk inkább bátyját kéne mondani, hiszen az Uprising jóval korábban "jött a világra" és csak az anyagok torlódása miatt számolunk be későbbesen róla – de azért mégis maradok az előbbi megszólításnál, nehogy félrevezessek valakit a két doboz fajsúlyát illetően.

Az Uprising szintén egy jövőbeli háborúról szól: az egyik oldalon egy gonosz rezsim áll, a másik oldalon pedig a felkelők. Jömeink a felkelők egyik vezetőjét felgigázni, s a Birodalom pereméről indulva, egy néközelebbi körközbe a központjához egyre nehezebb küldetéseket kell teljesíteniük. A Battlezone-hoz hasonlóan a játék két feladatot ránk: egyrészt egy külsőleges vezetőnként, az ún. Wraithot irányítva élen haladunk a harcban, másrészt a bázisunkként szolgáló gyárak telepítésével megfelelő "hátszázatot" kell biztosítani. A Wraith pilótájaként tehát egy hadvezér szerepét töltjük be: a csalatérén nekünk kell dönté-

küldetésben vehetünk részt. A játék teljesítéséhez nem muszáj minden csatát megnyernünk, elég csupán a főlény megsejerenünk az adott térségben, és máris álléphetünk a következő helyőgyőzre. Persze nem biztos, hogy a legrövidebb a legkönnyebb út, ugyanis kevesebb misszióért kevesebb technológiai pont jár, mápedig ezekből a pontokból fejleszhetjük a haditechnikánkat. Nem csak a saját tankunkat és azok fegyvereit javíthatjuk fel, hanem növelhetjük gyáraink hatékonyságát, és egységeink útkészségeit. Minimális mértékben mindig muszáj fejleszteniük, különben az "elavult" fegyverek később már nem okoznak sürülést a jobban felgyverzett ellenségeknek.

Minden küldetés az ún. citadella lerakásával kezdődik, amit csak a claim feliratú mezőről tehetünk meg. Ezzel máris biztosítva van a bázisunk, azaz jelentő fogva ha "bázatérünk", mindig feltölthetjük a pajzsunkat (a claim mezon az F lenyomásával). Figyelem: automata ágyúkat és SAM-állásokat ne felejtsünk el a citadella köré helyezni. Ezután a gyárainkat kell leraknunk, amit a műholdmezőről, az O lenyomásával tehetünk meg. Alapsan meg kell gondolnunk, hogy mit kívérünk,

ávehetjük (F12-vel) a citadella lézerágyújának irányítását is. A tankot a kurzorgombokkal és az egérrrel irányíthatjuk (a gombok két szabadon választható fegyvert működtetnek). Az X billentyűvel egy hátrahúzóhoz hozhatunk be, melyen átsoportosíthatjuk a tankunk erőforrásait a fegyverek, a motor és a pajzs között. A legfontosabb, hogy a tankunk épését őrizzuk meg, ugyanis az életeink száma korlátozott. Ennek érdekében az alap lézeren és rakétán kívül többféle fegyvert vásárolhatunk, például beszereshetünk vákond-torpedót, ami a föld alatt közelíti meg a célpontot – hogy csak a legérdekesebbet említsük. Mindent összegezve az Uprising tehát inkább akciójáték, az eltérő egységek ugyanis inkább plusz fegyverként

A bombázás rendszerint jó hatással van ellentelneink idegrendszerére



földbe csapódnak. De említhetném a szépen animált gyalogosokat is (alig lehet észrevenni, hogy csak két dimenziósak); rendíthetetlenül igyeksznek az épületek felé, s ha átgázolunk rajtuk, hangos halálhörgéseikkel

Kozmikus lázadááááás...



szintén hol, mikor, és milyen egységek kerüljenek bevetésre. A játék lényege kétségtelenül hasonlít a Battlezone-hoz, de mégis túlszólta volt az elődjének nevezni, mert az Uprisingben sokkal korlátozottabbak a lehetőségeink. Hogy csak a legalapvetőbbet említssem: gyárakat csupán bizonyos helyeken, és ott is csak meghatározott számban létesíthetünk. Igaz, hogy mi rakhatjuk le a csalatérre a gyalogosokat és a tankokat, és mi rendelhetünk el bombázást – de miután kiadtuk a parancsot, már nincs beleszólásunk a dolgok menetébe, legfeljebb visszatelepírelhatjuk fiainkat a bázisra.

A játék természetesen biztosít hálózati játékot is (maximálisan négy fél részvételével), de a szűkös egy oldal miatt most inkább csak az egy játékos móddal, és azon belül is a birodalmi elleni hadjáratral foglalkoznék. Ugyan van még egy Quick Start opció is, ahol szabadon választhatunk pályát, és van még három training mód is.) Szóval hét naprendszerben lendülhetünk a csatába, melyekben darabonként úgy három helyőgyőzést tudunk hadműveletek, azaz összesen több mint húsz

ugyanis csak annyit vásárolhatunk, amennyi mező adva van a citadella körül. Ha később az épületeink renoválásra szorulnak, esetleg el akarunk adni valamit, azt is a műholdmezőről végezhetjük el. Az energiatermelő épületek alapvetők, ugyanis ezek termelik az energiát a gyárakhoz. A gyáraknak négy csoportja van: gyalogosokat, tankokat, vadászgépeket, és végül bombázókat állíthatunk elő. Ha már van rá fődzelünk, később rendelhetünk műholdas fegyvert is, ám az eszköz "zabálja" az energiát, ráadásul két energiatörzés is kell hozzá.

Az egységeinket – beleértve a műholdról érkező halálos sugarat is – a megfelelő funkcióbillentyűk leütésével uszthatjuk rá az ellenfélre. Bár a sérülékeny gyalogosok látszólag nem is tudnak ártani az ellenségnek, nagyon fontosak. Az épületeket jömeink nagyon nehezen tudnánk szétlőni, ők viszont robbanásért helyezhetnek el rajtuk. Ugyanre használhatók a bombázók is, de ha őket alkalmazzuk, muszáj lesz előbb megfűszdítanunk a légeret az ellenség vadászoktól. Szerény személyünk mindvégig a Wraithben fog lüni, bár ha megtámadják a bázisunkat,

A pisai ferde torony helyi hasonmása morcosan szemléli a légért fura urát



telik meg a csalatér. A digitalizált hangoknak egyébként is különleges szerepük van: ha például megtámadták az egyik citadellánkat, egy női hang közli velünk a hírt. Jópofák az éterben leadott szövegek is: ha egy bombázóval például azt halljuk, hogy "heves tűz alá vettek minket", már tudhatjuk, hogy nincs sok nekik hátra; ezenkívül a repülőket jellegzetes zajt csagnak, s így mindig tudjuk, mikor kell az eget kémlelnünk.

Az Uprising tökéletes választás azok számára, akik a Battlezone-t túlságosan bonyolultnak találták. Az akció szépen keményedik, de mindvégig áttekinthető marad, szóval egyszerű, de még sem unalmas. Dögös.

V.Z.

Enfelségem deszantja, az ellent mindig bosszantja



uprising

300 Cyclone Studios
http://www.3do.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATOSSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

Minimum: P90, 128MB RAM, 2xCD, Win95
Ajánlott: P133, 16MB RAM, 3D-kártya

Izgalmas háborús játék, ráadásul még egy kis stratégiai érzék is kell hozzá

88%

Eddig abban a tévhitben éltem, hogy a "Válogatott Ököröségek Almanachjának" összes szócikkét feldolgozták már valamiféle számítógépes játék formájában. Mosolygott rám már minden a monitortól, a nagymamákát dobáló kukacoktól kezdve a zombimód menetelő zöld hajú lemmingeken át egészen az autók elől menekülő békáig. E válogatott kreténségek mentésére legyen mondva, hogy kiagyálók az esetek többségében elegendő képi humorral és ötlettel fűszereztek remekműveiket, hogy azokat még pont bevegze az ember gyomra. Mi több, a Lemmings vagy a Worms mai szemmel nézve is határozatlan kellemes darab, dacára meglehetősen debil témaválasztásuknak. Vagy tán épp emiatt? Mindenesetre a napokban megjelent Army Men története is igen tanulságos egy darab: műanyag játékkatonák öldöklő küzdelméről szól. Egész pontosan a sárgásbarna (a "sárgás") helyett más jelzőt is használhattam volna, ám ezt sajnálatos módon nem igazán bírná el a nyomdrafesték...) katonák hatalmas armádjája elárasztotta a zöld katonák szülőföldjét, akiknek ez nem igazán tetszik. Hm. Alig hiszem, hogy e nagyvívű és eredeti hőseposz miatt kitörne az Army Men-hisztéria, de hát istenecse erről szól a játék. Magyarán egy óri (kevésbé magyarán: Sarge) nevű katonával kell máskálni és lelő-



Lehet, hogy ez a kis pukkanás megviselte az elem siető barnák idegeit?

jelzőt még a lehető legpozitívabb hozzáállás mellett sem tudom ráaggatni. Esetleg a "tűrhető". Vagy még inkább a "középszerű".

A TÉNYEK KEMÉNYEK

A történeten kár lenne tovább rágódni, az olyan milyen. Sőt, a megfelelő grafi-

anyit tartalmaz, mint a Magyar Ertelemző KéziSzótár egy különösen száraz lapja.

Rendben, azt elismerem, hogy a lángszóró által múlt időbe tett ellenség katonák szétoldados halálúsája igen szórakoztató látvány. Azt is elismerem, hogy a kúszó/guggoló/menetelő katonák kísérletes hasonlóságot mutatnak műanyag kollégáikhoz. Na most meglehet, hogy bennem van a hiba, de mindezek után én nem omlottam a nosztalgiaiót fátyolos szemmel az Army Men elé, to-

vatúnt ifjúkoromat siratva. Nem tudom, hogy a készítő pontosan mit akartak: a) alkotni egy Worms hangulatú, egyértelmű-

szont kár volt mindenféle ölmekatonákkal vacakolni. Bár az is igaz, hogy ezzel a csomagolással könnyebben el lehet szólni a csapnivaló animációt, az egyszínű katonákat s meglehetősen egysíkú küldetéseket.

Merthogy az Army Men grafikájával sem nyújt feledhetetlen élményt, abban biztos vagyok. Az a tény, hogy a játék 640x480-as felbontás mellett 256 színben fut magában még nem jelent semmit – erre a hasonló paraméterekkel megáldott Starcraft a legjobb bizonyíték. Azt éppenséggel nem állítanám, hogy a játék grafikáját látva síkítva menekültem volna a monitor elől. Ha jóindulatú vagyok, úgyis fogalmazhatnék, hogy a vizuális aláfestés tökéletesen illik a játék témájához. A figurák mozgása és halála (lerobbantott végtagok, bűzös tócsába olvadó katonák, milliányi apró darabra robbanó ellen-

NEHÉZ A DOLGA A KATONÁNAK...

ni a gaz barnákat. Néha persze más Greenpeace-aktivisták is betársulnak keresztes hadjáratunkba (az alkalmasint felbukkanó kék illetve szürke katonákról nem is beszélve, akik az esetek többségében a lelövendő kategóriába tartoznak), s ekkor elvileg némi stratégiai rész is belép a dologba. Hangsúlyozom: ez a játék készítőinek a véleménye. Szerény véleményem szerint ugyanis az Army Men egy meglehetősen könnyen emészthető akciójáték, melybe a készítő megkíséreltek valami olyasmit erőszakolni, ami nem odavaló. Eféle szarvashibákat persze a legkiválóbb játékok készítői is hajlamosak elkövetni (például az Inco-ming esetében), ám az Army Mennel messze nem ez a legnagyobb gond. A fő gond az, hogy a játéokra a "legkiválóbb"

ARMY MEN

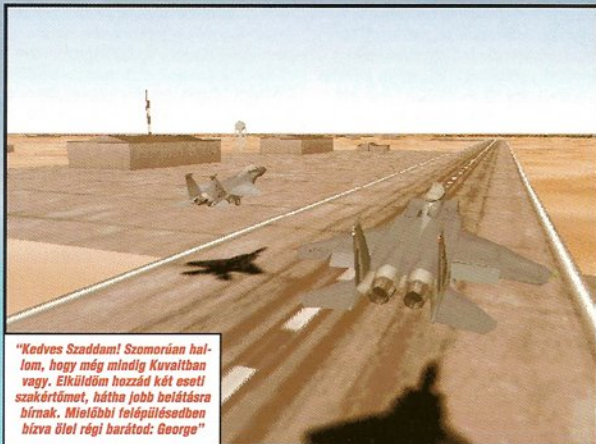
kai és hangulatbeli körítés esetén még el is venne, hisz ifjúkorában ki ne töltött volna hosszú órákat mindenféle guggoló,

hasaló, vagy délcegen menetelő műanyagkatonák tologatásával? Jómárgam legalább olyan jól elszőrakoztam ezekkel a fröccsengett randaságokkal is, mint a mai ifjak a legújabb Playstation játékokkal (bocs Martin, nem rád céloztam). Az Army Men azonban a bevezetőben emlegetett képi humorból és ötletességből körülbelül

en poénos játékot; b) egy komandós/irtós/ölvöldözös stuffot megspékelni néhány eredeti ötlettel. Ha az a) pontban foglaltakkal próbálkoztak, akkor igen nagy bakot lóttek – az Army Men hangulata és játékmenete leginkább egy huszdrangú shoot'em'up rettenetét idéz. Méghozzá a jó öreg Amigás korszakból. Amennyiben nem is volt más szándékuk, mint egy huszdrangú shoot'em'up játékkal előrukkolni, akkor vi-



A gaz ellon folyami átkelésén véres... akaram mondani olvadó műanyagos véget ér



"Kedves Szaddám! Szomorúan halom, hogy még mindig Kuvaiban vagy. Elküldöm hozzád két eseti szakértőmet, hátha jobb betámasz bírnak. Mielőbbi felelősséget bízva üöl régi barátod: George"

Nem tudom, ki hogy van vele, de mostanában kezdem kis szkepszisszel szemlélni a modern repülőgépek szimulátorokat. Igen nagy bátorságról tesz tanúbizonyságot az a kiadó, aki mostanában ilyesmi játék kiadásán töri a fejét, mert ha mással nem is, hát repülőgépek szimulátorokkal manapság már végképp tele van a padlás. Ráadásul ez pont egy olyan

neráció) pedig egyre tökéletesebb vizuális kivitelezést tesznek lehetővé – márpedig ez egyre újabb és újabb csapásmérő erőt jelent a szimulátorok egén. (Meg azt, hogy a fejlesztők csúcsgépekre gyártják a játékaikat.) Jelen program elkövetői, a Jane's Combat Simulations a kiváló Longbow-helikopter szimulátoraival már elég rendszeresen letette a névjegyet, tehát a



"Mögöttem robbant fel egy szerelombomba, hú-hú..." – illetve egy flare. Egyébként annyit a lényhatásokról!



Nem szeretem a költősegeket: inkább magam pakolom össze a cuccot

kategória, amelyben a konkurenciához képest különösebben újat nem igazán lehet nyújtani: a világon jelenleg rendszerben álló típusok száma igencsak véges, és már mindegyiket megnyergelhetjük a játékos vagy tíz másik programban. A szimulátorok ettől függetlenül élnek és virulnak, aminek egyetlen oka van: a PC-platform villámgyors technológiai fejlődése. Az évente megjelenő új processzorgenerációk egyre nagyobb sebességet biztosítanak, a 3D-gyorsítókrtyák (illetve most már azoknak is következő ge-

vadászgépnek készült, de tulajdonságai miatt leginkább vadászbombázó (vagy modernebb kifejezéssel élve: csapásmérő vadászgép) szerepükben csillogtathatja tehetségét. Na nézzük, mit tettek vele ebben a játékban:

MIELŐTT BELEVÁG-NÁNK...

... szeretnék néhány megjegyzést tenni a prezentációra vonatkozóan. Nem tudom, hogy manapság hányan vettek közületek valami komolyabb

repülőgépek szimulátort, de akik megtették, azok tudják, hogy súlyos tudományok foglaltatnak bennük, mert a doboz súlya usque 5 kilo körül szokott mozogni. Nem volt ez másképp most sem: a játék magyarországi disztribútora által "magyarított" játékot teszteltem (ez azt jelenti, hogy magyarok a doboz hátoldalán levő fülszövegek, de egyébként a kézikönyv angol), és kilóra ugyan úgy tűnt, hogy a dobozban megvan minden. Kibontás után azonban némi hiányérzetem támadt: a CD-n kívül találtam egy mérete, olyan 3-400 oldalas Expert Flight Manualt és egy regisztrációs kártyát – mást semmit. Azért az ember elvárna egy billentyűzetkiosztást (netán sablont), egy referenciakártyát, vagy valami hasonlót. (A vásárlók érdekében merem remélni, hogy csak én voltam a teszt példánnyal ilyen szerencsés.)

A másik meghökkentő esemény installáláskor következett, ugyanis a játék kétféle módon telepíthető: a Casual választásával a repülési tulajdonságok, a valóság-hűség és a kezelés tekintetében jóval barátságosabbak lesznek, mint a szinte teljesen élethű Expertnél. Szeretek minél előbb túl lenni a "Telepítővarázsló" varázslatain, így tehát Express Installt választottam. Akkor kezdtem gyanakodni, hogy ezt mégsem kellett volna, amikor már a második cigaretta is elfogyott, és még mindig ment az installálás. A szerzők ilyenkor ugyanis azt a roppant kézenfekvő megoldást választották, hogy a CD-t kalap-kabát bemásolták a vinylóra (elvégre az még mindig gyorsabb). Ez ugyan nem rossz ötlet, de én nem támogatom. Custommal lehet kevésbé rémisztő méretű installt is kérni, amelyekre a szerzők igen diplomatikusan "apróbá szüneteket és töltőgetést" ígérnek – hm, maradjunk annyiban, hogy mégis jobb az a 630 megás.

Éjszakai csendélet (?)



ELSŐ LÉPÉSEK

Az első negatív benyomásaimat már a fantasztikusan jó intro is kezdte elhessegetni, aztán a főmenüből elvontultam gyakorolni, és ettől már kezdett lenyugodni a kedélyem. A Trainben begyakorolhatjuk a felszállást és leszállást, a navigálást, az irányított és irányítatlan levegő-levegő és levegő-föld fegyverek használatát, légi utántöltést – szóval minden manővert, amire harci helyzetben csak szükségünk lehet. A feladatról természetesen részletes szöveges eligazítást kapunk, illetve megnézhetjük a helyszínt. Különösen szórakoztató a legényesség kiválasztása: jellemző az élethűségre, hogy az összes, valóságban is létező F-15 Eagle-t repülő százzal közül választhatunk, továbbá az



Talált-süllyedt! Éljen a Greenpeace, vesszen Jockey!



adatok szereléseinek nagy boldogság lesz, hogy a játékban megtalálhatjuk a századok részletes történetét

megalakulásuktól (rendszerint a II. világháború idejéig) egészen napjainkig. Ugyan a program minden küldetéshez felkínál több előre meghatározott fegyverkombinációt, de természetesen módunk van önálló pakkok létrehozására is az amerikaiaknál rendszerben levő összes fegyverrendszerből. (A valóság-hűségre egyébként garancia

lehet, hogy fő ténykedését tekintve a Jane's tulajdonképpen haditechnikával foglalkozó kiadó.) Kiváló ötletnek tartom egyébként, hogy az általunk létrehozott kombinációkat el is lehet menteni.

SINGLE PLAYER

Ha csak single player játékokat akarunk játszani, akkor a gyakorlónon kívül a főmenüben még három, a szimulátorokból már igen jól ismert lehetőség áll rendelkezésünkre: az Ins-

esztett feladat közül választhatunk, amelyekben a legváltozatosabb, földi és légi célpontok elleni küldetésekben csillogtathatjuk tudásunkat. Aki nek ez esetleg nem lenne elég, annak a szerzők mellékeltek egy kiváló küldetésszerkesztőt is, amelyekkel új missziókat generálhat. Itt nem árt megállni egy szóra, mert ez a program egyik legnagyobb erőnye: a többi szimulátorban már eddig is találkozhatunk hasonló opcióval, de az F-15-éhez képest csak a nevük volt hasonló, mert én még soha nem láttam szí-

ultrakonzervatív iráni kormány ellen kell szigorúbban fellépünk. A játék tulajdonképpen az egyes küldetésekben kapott feladatokat adogatja, csak állandóan variálja bennük a környezeti paramétereket (a bevetésben részt vevő gépek és a célpontok száma, napszak, stb.) Sajnos az eddigiek után itt azért egy kis keserű ízt érezhetünk a számban, mert nem lehet logikailag is összefüggő hadműveletről beszélni – csak küldetések egymást követő sorozatáról.

SASFIÓKA

15

Utánégetőcsóva, kondenzcsövek, Sidewinderok – minden kulissza együtt a nagy éghéborítóhoz



tant Action, az egyes küldetés, illetve a hadjárat.

Instant Action: Folyamatos küldetés az előre megadott paraméterek szerint. Saját csapatoknál meg kell adnunk repülési magasságunkat, a kívánt felszerelést, a kötelékünkben repülő gépek számát, valamint pilóták képzettségét és a kötelék formációját. Az ellenfelel a hasonló paramétereken kívül még vagy 40-50 gépből kiválaszthatjuk a gépének típusát, megadhatunk földi célpontot, valamint a légvédelmet és annak képzettségét.

Single Mission: Egy küldetés teljesítése. Itt 15 különböző, előre megszer-

mulátorban olyan küldetésszerkesztőt, amelyben ehhez hasonló szabadságokkal tervezgethetünk kényünkredvünkre különféle akciókat. Az ehhez hasonló cuccokat a szerzők eddig jó mélyre sülyesztették előlünk a fiókjaikba, hogy alkalomadtán jó kis mission diskekkel újabb pénzt bővíljenek ki az egyszerű vevő zsebéből.

Campaign: Hadjárat, azaz folyamatos küldetésekből álló karrier. Mondjuk itt nem szenvedünk a bőség zavarában, mert összesen két hadszíntér között válogathatunk: vagy az Öböl-háborúban poroljuk ki Szaddám és csatlósai nadrágját, vagy pedig 2002-ben, egy

MULTIPLAYER

Manapság már bármilyen stílusú játék elmaradhatatlan kelleke a többjátékos üzemmód. Nincs ez másként itt sem: az F-15-öt maximum nyolc játékos játszhatja helyi hálózatban és az Interneten keresztül, illetve soros porton keresztül ketten nyomulhatunk egymás ellen. A parti különböző paraméterei az Instant Actionhoz hasonlóan konfigurálhatók (napszak, fegyverzet, stb.), továbbá lehet kérni regenerációt is. A multiplayer-arena nyolc részre van osztva, és mindegyik játékos választhat egy hívőjelet és egy bázist magának (ha valaki olyan bázist választ, ami már foglalt, az a kooperatív módnak felel meg, azaz egymást támogatva fognak játszani).

ÍTELET

Kis gondban vagyok az ítélethirdetésnél a cikk elején elhangzott sajtózás miatt – ugyanis maga a játék elképzésében jól Megkíméllek benneteket attól, hogy elkezdem lelkesedve dicsérni a grafikat (ami egyébként még 3D-kártya nélkül is roppant kellemes), a műszerfal részletességét, stb. – de inkább nem teszem, mert a képek úgysis magukért beszélnek. A hangokról viszont mindenképpen illik megemlíteni: az aláfestő zene mondjuk valami másodosztályú heavy metal rövid pihenőkkel (mindegy, olyan-amiyen), a rádióforgalmazás és a többi hanghatás viszont tökéletesen sikerült. (Aki akarja

egyébként a küldetésszerkesztőben akár saját hangokkal is díszítheti misszióját.) Mint az apró részletek szerelmese, nagyon tetszett a főmenü References pontja, ami egy hatalmas adatbázis a játékban szereplő mindennemű fegyverrendszer rendeltetésével, technikai paramétereivel és típus történetével. Ezenkívül sorolhatnám még napestig a program erős pontjait, de teljesen felesleges lenne, mert szinte csak olyan van neki – minden téren kiváló. A kivitelezéséből adódóan egy apró kis baj azért van: a tökéletes élvezet ehhez igen szépen feldíszített konfiguráció szükségeltetik hozzá.

F-15

Electronic Arts/Jane's
<http://www.jane's.co.uk>

LÁTVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

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

Eggyelőre övé a trón a modern repülőgépszimulátorok között

94%

ÖRÜLET KÉT KERÉKEN

A MicroSoft természetesen nem hagyhatta annyiban, hogy a legjobban eladott autós játéka folytatás nélkül maradjon – és bizony milyen jól tette ezt! A hatalmas Monster Truckok tehát visszatérnek, és fényesebben csillognak-villognak, mint valaha. Óriási kerekek, szépen "kidekorált" kasztnik, egzotikus tájak – minden

pálya mentén dolgozó olajkukakkal – bővült a tereptárgyak repertoárja. Vannak egyébként olyan tereptárgyak is, melyek alaposan beleszólhatnak a verseny alakulásába is, vegyük példának okáért azt az esetet, amikor egy hosszú tehervonat miatt kell egy átjárónál rostokolnunk. Egy ilyen robusztus járművel vandál ösztöneinket is

az apró köveket a földutakon. A versenyek hangulatát egy amerikai módon túllekesedett kommentátor biztosítja, olcsó poénokat sütte el (például szerinte halászni támadt kedvünk, amikor épp nyakig gázolunk a vízben). A legjobban az tetszett, amikor kajakra elmerültem: olyan az effektus, mintha a víz alól hallanánk a bemozdót.

versenyek és vannak a rallyversenyek. A lényeg tulajdonképpen mind a kettőn ugyanaz: áthaladni az ellenőrzési pontokon – a különbség csupán annyi,

MO



Lehet hogy így készülnek a kis Monster Truckok?



Mint a mellékelt ábra is mutatja, az autóversenyek ezen típusa meglehetősen rázás mulatság



Hulk Hogan stílus a rally pályákon is célravezető



adva van, ami csak egy örült versenyhez kell. A programhoz ugyan nem alapkövetelmény a 3Dfx kártya, de persze azzal mutatja meg a valódi arcát. (Mellesleg – ha jók az értesüléseim – ez az első játék, ami támogatja az új Voodoo2 chipsetet.) Talán az autók grafikája az, ami a leglátványosabban fejlődött: változatos textúra borításokat kaptak, és azon túl, hogy be vannak árnyékolva, még fénylik is a felületük. Az is meghökkenítő, hogy a poligonos grafikával milyen szép gömbölyű gumiabroncsokat hoztak létre. Az említett gumik ráadásul elképesztően reálisztikusan rugóznak – úgy csuklanak, ahogy azt a terep viszonyosságai és a fizika törvényei megkívánják, és ráadásul még nyomot is hagynak a poros talajon. Mondani sem kell, hogy persze a helyszínek is tetszetősebb külsővel büszkélkedhetnek: egyrészt szebb a grafika (a tükröződő vízfelületek például igazán hatásosak), másrészt néhány objektummal – mint például a

maximálisan kiélhetjük: a tárgyak nagy része nem igazán áll ellen egy öttonnás monstrumnak, így helyes kis csokorba gyűjthetjük például a kerítéseket vagy a villanyoszlopokat, el-sodorhatjuk az útjelző táblákat vagy az út mentén felhalmozott gumiabroncsokat és ládákat. A hátrahagyott romok ráadásul ott is maradnak, és a további körökre akadályokat képeznek a többiek és jómagunk számára egyaránt. Az ütközések kihatással vannak autónk állapotára is (ha a grafikai opcióknál be van kapcsolva sérülékenység): frankón behorpad például a kasztni teteje, és egyre deformáltabb járgánnyal vagyunk kénytelenek versenyezni.

De hogy ne csak a grafikát méltassam, szólnék pár szót a hangokról is. Kezdjük a motorhangnál, ami szinte muzsika a füllünknek, hiszen igazi Bigfoot-ról mintázták. Gyorsulásnál illetve fékezésnél a gumik által csapott zaj is jól kivehető: nyikorognak a kerekek a betonutakon, avagy ropogva morzsolják

A LEHETŐSÉGEK

A játékról alkotott első benyomásunk tehát mindenképp pozitív, de nézzük, mi a helyzet a versenyek menetét illetően! Sivatos, avagy füves-fás területeken összesen 12 vadonatúj pályán indulhatunk, és (20-ból) 9 teljesen új kocsi közül választhatunk. Jó ötlet volt, hogy a játékhöz megvásárolták a WCW és nWo licencjogát, így most híres pankrátorok (mint például Hulk Hogan, vagy Sting) autót vezethetjük. A kocsik amúgy is az összetörhetetlen felépítésű kolosszusokra emlékeztetik az embert, hiszen még az 5 méter mély vízből is ki lehet evickélni velük anélkül, hogy lefulladna a motor. Nehézségi szintből van három, ezt szintén a bejelentkezésnél kell meghatározni. A magasabb szint beállítása nem csak az ellenfelek tudását növeli, de a kocsink is "természetesebben" fog viselkedni. A versenypályák a szokásos módon két osztályba vannak sorolva: vannak a kör-

hogy a körversenyeknél zárt a pálya, tehát több kört kell megtenni, míg a rallynál egy hosszabb táv van meghatározva, és azt kell teljesíteni. Találhatunk még három pályát, melyek mellett a Summit Rumble felirat olvasható: ez az üzemmód a játék harmadik és egyben új típusa, egy ún. "Enyém a vár" játék. Ezt a játékot kizárólag csak multiplayerben lehet játszani (maximum nyolcan), és nem a sebesség a lényeg, hanem pontozásra menő küzdelem zajlik az adott ring birtoklásáért. Az eredményünk attól függ, mennyi ideig sikerült benmaradnunk, illetve hogy ellenfeleink mennyiszer löktek ki minket.

Ha a hagyományos pályákon egyjátékos módot indítunk, alaphat két ellenfél van kijelölve, azonban a pályaválasztásnál (a Computer Opponents ikonnal) beállíthatunk többet is. Ha jól emlékszem, az előző részben még nem volt változó időjárás tényező sem, most viszont szinte nincs olyan "természeti csapás", amit ne tudnánk beállíta-

ni. Versenyvezetünk felhős égnél, szürkületben, ködben, esőben, hóban, vagy éjszaka is. Külön van egy koromsötét opció is – na ezt érdemes kipróbálni, tényleg csak annyit láthatunk, amennyit a fényszórónk, illetve a többiek fényszórója látni enged. A lámpák grafikai kivitele-

szükségünk, mint mondjuk az F1 GP2-ben, de azért itt is van néhány műszaki dolog, amin a jobb eredmény érdekében finomíthatunk. Ha rákattintunk a Garage menüpontra, három dologot láthatunk. Állíthatunk a gumik mintázatának a mélységén, a váltó áttételeinek az arányán,

Annak ellenére, hogy a belső nézetből is lehet nézelődni (insert/delete/numerikus +), azért természetesen most is jóval használhatóbbak a külső nézetek. A követő nézetnél a numerikus + és – gombokkal a rálátás szögén is változtathatunk. A poén kedvéért néha megszólal-

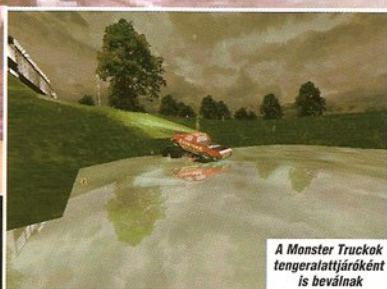
ni az éppen elérhető legmagasabb technikai színvonalat, ezért a 3D-kártyák támogatásával nincs semmi meglepő abban, hogy a grafika nagyságrendileg jobb lett, de ezt leszámítva valóban nincs sok fejlődés. Főként azt lehet hiányolni, hogy nincs valamilyen "karrierista"

MONSTER TRUCK

MADNESS 2



Éjszakai tumultus a kanyarban



A Monster Truckok tengeratlattjáróként is beválnak



Ennyi ellentét bekapcsolásához azért nem árt egy izmosabb PC

zése nagyon klassz: nem csak a terep világosodik meg, de a fény csóváját is láthatjuk. Bár az első fényszórók jól vannak védve, és így a tetőn elhelyezettektől eltérően sosem törnek ki, azért ha már alaposan eldeformálódott a kasztni, jól látni, hogy azok is félrevisznek. Sötétben egyébként a Monster Patrol kocsi néz ki a legjobban, a reflektorain kívül egy piros villogó körző a tetején. De kanyarodjunk vissza egy kicsit még az időjárásról! Esős időben csapkodnak a villámok, dörög az ég, és persze az útviszonyok is megváltoznak. A hatalmas kerekék jócskán felcsapják a vizet, és jobban csúsznak a felzött sárban. Az mondjuk azért elég érdekes, hogy még a sivatagba is "rendelhetünk" hóesést... A téli időjárás természetesen a tavak halmazállapotára is kihatással van: ilyenkor nem elsüllyedni, hanem csúszkálni fogunk.

A Monster Truck Madness 2 nyilvánvalóan az arcade versenyek kategóriájába tartozik, tehát nincs olyan precíz kocsikra

és végül a felfüggesztések keménységén. Legfőképp az nem mindegy, hogy milyen váltót használunk, hiszen egy Summit Rumble versenyhez például jobb egy jól gyorsuló kocsi, míg egy körversenynél inkább a magasabb végsebességre érdemes koncentrálni.

A KEZELÉS

Az irányítás maradt a régi, most is ajánlott a joystick használata. Ha nincs ilyenünk, a kurzorgombokkal kanyaroghatunk, az A-val és a Z-vel pedig válthatunk. Sajnos manuális váltás esetén a gép elég nehezen veszi be a rükkvertet – nem tudom mi értelme van annak, hogy teljesen le kell fékezni a kocsit, s csak utána kapcsolhatunk hátramenetbe. Tízfejta nézet közül választhatunk, melyek között V-vel, vagy a Ctrl+szám-billentyűkkel válogathatunk. Megújult, kissé realiztikusabb lett a belső nézet, bár sajnos a műszerfal továbbra is csak 2D-s "lapként" van elénk varázsolva.

tathatjuk a dallamkürtöt (Space), vagy ki/bekapcsolhatjuk a fényszórónkat (L). A kocsi irányításán kívül még van néhány igen fontos billentyű, közülük a leglényegesebb az F, amivel az ún. keresőt kapcsolhatjuk be. Ez mutatja, merre kell keresnünk a következő ellenőrzési pontot (koromsötétben például csak erre támaszkodhatunk). Néha hasznos lehet a térkép is, amit a Tabbal jeleníthetünk meg. Aztán előfordulhat, hogy olyan hasadékbá vagy tóba esünk, ahonnan nincs kiút – ilyenkor muszáj segítséget hívunk, amit a H-val, azaz a helikopter igénylésével tehetünk meg.

EPILÓGUS

A Monster Truck Madness 2 végső értékelésnél egy kicsit gondban vagyok, ugyanis nekem például nagyon tetszett. Ugyanakkor azoknak is igazuk van, akik azt mondják, hogy nem sok minden változott. Egy új program mindig igyekszik kihasznál-

üzemmód – mindössze külön-külön megnyerhetjük a futamokat, és ezzel kész. Ha valakinek viszont ennyi is elég, és Monster Truckozásra vágyik, ennél a játéknál biztosan nem fog jobbat találni.

V.Z.

monster truck madness 2

Microsoft/Terminal Reality
<http://www.microsoft.com/games/monster>

LÁTVÁNYOSSÁG
 JÁTSZHATÓSÁG
 SZAVATOSSÁG
 ZENEBO NA

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, Win95
 Ajánlott: P200, 32MB RAM, 3D-kártya

Egy gyönyörű versenyjáték,
 egy kicsit kevés üzemmóddal

87%

MECH ÉLEK, AZ EZERMESTER

HEAVY GEAR

Robotech, Mekton, Battletech...bizonyára sokaknak már ismerősen csengetnek a nevek. Akiknek mégsem, azoknak megemlíteném a Transformers nevű rettenetet is – erről már mindenkinek eszébe juthatnak a bazi nagy robotszörnyek. Illetve a robot megnevezés nem igazán pontos, elvégre ezeket a hatalmas harci gépeket emberek vezetik, méghozzá az esetek túlnyomó többségében őzikeszemű manga-leányzók. Ez a sajátos örület (aki vitatkozna az örület megnevezéssel, az egyen kezébe egy amerikai képregény vagy játék-katalógust és lapozzon bele – tanulságos élmény) ugyan Japánból indult ki, ám hamarosan Uncle Sam is felfigyelt a dologra. A többit már mindenki kitalálhatja: szerepjátékok, rajzfilmek, könyvek, bögrék, kártyajátékok, gusztustalan mű-

lette meg, hisz művük határozottan emlékeztet a Mechwarriorra. Mondhatni kisérteties a hasonlóság. Ez persze nem lenne baj, főleg akkor nem, ha az eredeti ötlethez ezt azt még hozzá is tenne az utód.

EZ MI?!

Az igazat megvallva ez volt az első gondolat, ami a Heavy Gear közelebbi szemlételezésekor felmerült bennem. Merthogy első pillantásra igen randának tűnt a program. Mielőtt még bárki is végleg leírná, azért két apróságot megemlítenék a védelmében. Először is közvetlenül az Incoming valamint a Forsaken után tekintettem meg a programot, s ez nem igazán kedvezett ökelmének. Másodszor pedig a Heavy Gear már tavalyi játék, csak épp Európába bő fél éves késéssel kezdték el



Ugyan a célkeresztől és a célpont jelzőtől nem látok egy szót sem, de a találat biztos

anyagfigurák valóságos özőne zúdult az ifjabb korosztály nyakába. Engem jóideig a hányinger kerülgetett ettől a stílustól, a piros kamionból jóságos robotbácsiává változó Transformereket meglátanom és megutálnom egy pillanat műve volt. Az utóbbi időben viszont volt alkalmam az eredeti japán filmeket, illetve néhány igényesebb Battletech-könyvet át tanulmányoznom, s ezek alapján már nem is tűnt olyan rettenetesen debilnek a dolog. Mi több, a már emlegetett Battletech világon játszódó Mechwarrior 2 szerintem egyike a leghangulatosabb és legeredetibb harctéri "szimulátoroknak". Alighaem a Heavy Gear alkotóit is ennek a sorozatnak a sikere ih-

forgalmazni. Ez pedig igen nagy öngólnak bizonyult, hisz e rövid idő alatt hallatlan fejlődésen mentek át a 3D-s játékok. Persze a tény ettől még tény marad: a Heavy Gear engine-je fölött igencsak eljár az idő. Jömagam D3D mellett tekintettem meg a játékot, s örömjongásra bizony nem sok okom akadt. Először is a fény, füst és ködfeffektek valahogy kimaradtak a játékból – holott ezek jelentik a különféle gyorsítókártyák tán legnagyobb vonzerejét. Illetve egy fényeffekttel találkoztam: néhány lövedék bazi nagy világos háromszögeket varázsol a talajra. Eleinte programhíbrára gyanakodtam, ám hamarosan rádőbentem, hogy ez előre megfontolt



A gaz ellen kezd különféle pacsuli színeket öltetni – s ez jó jel!

szándékomból elkövetett rosszhiszemű kódolás műve (esetleg a videokártyámmal nem egészen kompatibilis a játék, bár elegendő nem voltak ilyen gondjaim). A második komoly kultúrsokk akkor ért, mikor az első ellenséges robot... akarom mondani gear megsemmisítésekor egy ritka igénytelen sprite-animáció jelképezte a robbanást. Na, ezek után már kezdtem kissé szkeptikusan szemlélni a Heavy Gear-t. Azt ugyan el kell ismernem, hogy maguk a textúrák (különösen a havas hegyoldal) alacsony felbontásuk ellenére is pofásak s magukra a harci gépekre sem lehet egy rossz szavam se – ám mindezek ellenére sem vagyok kibékülve a grafikai megvalósítással. Nekem a Mechwarrior 2 3DFX-verziója jobban tetszik a Heavy Gearnél, holott ez az



A bulldózer textúrája és kidolgozottsága némi kíváncsiságot kelt, hogy maga után

tív nem egy friss darab. Egy szó mint száz: grafika szempontjából szerintem a játék egyáltalán nem üti meg a 98-as színvonalat. Ugyanakkor a már említett problémáknak akad egy pozitív vonatkozás is: az igen szolid gépigény. A játék egy 16 Mb-os P90-en is tökéletesen elfut, ami igen nagy ritkaság a mostanság megjelent 3D-s játékok között.

A POZITÍV MEGLEPETÉS

Ez akkor ért, mikor viszolygásomat legyőzve kissé jobban belemélyedtem a játékba. Rá kellett ugyanis jönnöm, hogy maga a Heavy Gear cselekménye és hangulata igen kellemesre sikeredett. Maga a háttértörténet is egész eredeti: a távoli jövőben járunk, egy Terra Nova nevezetű bolygón. Ez valaha a hatalmas Terra-Birodalom gyarmata volt, ám annak a lakói a telepepek sajtós szokása szerint kiköltöztek függetlenségüket. E kopár világ harcias lakosai amúgy nem hível a

vannak dolgozva, hogy az valóban párját ritkítja. Mégis a remekül kidolgozott hadjárat-rendszer volt az, ami igazán megfogott a játékban. Először is lejárthatunk egy előre kidolgozott, nagyjából lineáris történetet (ami szerény véleményem szerint igen ötletes és szórakoztató), melyben az Északi Konföderáció egy fiatal tisztjeként kell átvészelnünk a korlátozottan egyáltalán nem nevezhető harci cselekményeket. Ez eddig tiszta sor. Ami igazán érdekessé tesz a dolgot az az, hogy a harcra kész játékosok kedvükre generálhatnak maguknak különféle hadjáratokat – saját gearrel és missziókkal. Ezek a hadjáratok egyébként igen logikusan felépítettek, például néhány komolyabb bázis elvesztése után nem csak hogy ellenfelünk egy nagy halom győzelmi pontot kap, hanem hadseregünk veszít az utánpótlásból is. Ez pedig úgy jelentkezik magában a játékban, hogy az elkövetkezendő küldetések során néhány komolyabb fegyvert már nem használhatunk. S ez csak egy kiragadott példa, még számtalan hasonló kedves meglepetés várja a dicső hadvezéreket...

MECH-WARRIOR VS. HEAVY GEAR

Ami a grafikát illeti, itt ha egy orr-hosszal is, de a Mechwarrior 2. viszi a pálmát. Ez persze nem jelenti azt, hogy a Heavy Gear élvezhetően csúnya lenne,



Az ellenfél igen taktikátlanul nem használta ki a természetes fedezékeket – és ez hiba volt tőle

játékban. Kötelékünk tagjai néha valóságos kis vitákat vágnak le a harc hevében, s nem egyszer a misszió kellős közepén kapunk teljesen új parancsokat illetve feladatokat (e szempontból egyébként a Heavy Gear igen nagy hasonlóságot mutat egy másik Activision játékhoz, a Battlezone-hoz). A pilótátlékából kikászálódva mindig részletes tájékoztatást kapunk a hadműveletek aktuális állásáról, a harci

jobbak közé tartozik. Nekem, szigorúan szubjektív szempontok szerint ugyan a Mechwarrior 2. áll közelebb a szívemhez, de a Heavy Gearrel is nagyon jól el tudtam szórakozni. Ugyanakkor viszont azt sem tagadom, hogy a vastagság megjelent 3D-s játékok mellett a Heavy Gear még a "rút kiskacsa" hasonlatot is csak nagy jóindulattal érdemli meg. Az pedig, hogy az Activi-



Ez a gear nyilván igen vállalásos természetű, mert más magyarázatot nem tudok kitalálni ehhez a fura pózhoz



Nocsak, a játékban mégis akad elvétve ködfeffekt

békés egymás mellett élésnek, ugyanis valaki ellen mindig hadat viselnek (ez a nagyobb választék híján a

környező rendszerekben sündörgő terra seregekre és saját magukra korlátozódik). Most épp a Terra Nova egészét uraló két szövetség/érdekcsoport közül egymásnak ugrani: az Északi Konföderáció városállamai valamint a Déli Egyesült Államok.

Aki részletesebben is kíváncsi Terra Nova történelmére, az nyugodt szívvel nézegesse át a CD-n található infokat, nem fog csalódnai. A világ történelme, a fontosabb karakterek és még az egyes gear-vezérek (!) is oly aprólékosan és részletesen ki

csak épp messze nem használja ki a gyorsított-kártyákban rejülő lehetőségeket. Ezt a témát már eleget boncolgattam, úgyhogy inkább továbblépek. Hangulat. Ebből a szempontból a Heavy Gear messze ver minden hasonló játékot. S nem csak a már említett hadjárat-rendszer illetve a remekül kidolgozott s talált háttértörténet (vagy inkább háttértörténelem?) miatt. Maguk az egyes küldetések is sokkal változatosabbak és érdekesebbek, mint bármely más hasonló stílusú

rünk meglehetősen egyszerűen vezethető jószág. Az egérrel forgatjuk a törzset és irányítjuk a fegyvert, míg a billentyűzetről adjuk meg a haladási irányt – pofon-elegyszerű. Újdonság viszont, hogy lépegetőnk végszükség esetén akár kereküket is "növeszthet", így lényegesen gyorsabban, ugyanakkor nehezebben irányíthatóvá válik. Ez mondjuk elég érdekes megoldás... Egy biztos: a Heavy Gear könnyen kezelhető és megszokható játék, viszont túl sok forradalmi újítást nem tartalmaz. Egyedül az zavart, hogy időnként csak a

on mi a francért jegel hónapokon át egy olyan programot, mely műfajából adódóan szinte naponta veszté értékéből, számonra rejtély. Meggyőződés: ha a Heavy Gear még karácsony előtt kiadják, nagyot kaszállhattak volna. Most viszont, a Battlezone és a hamarosan megjelenő új Mechwarrior epizód ellenében alig hiszem, hogy megállja a helyét a játék.

T.J.

heavy gear

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

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

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95
Ajánlott: P133, 32MB RAM, DirectX-kompatibilis hangkártya, 3D-gyorsítókártya

Mechkésétt
Mechwarrior-kappintás

75%

Mióta Wells apó megírta a "Világok Marca" című könyvét (ennek idestova már 100 éve), a Földet elözönlő idegen lények inváziója számtalan könyv, novella, film, képregény, s újabban számítógépes játék alapjául szolgált. Mi több, a Marsról jövő kis zöld lényekről szóló hangjáték hatására a 60-as években egy amerikai kisváros teljes lakossága futott sikítva szerteszét, ami alapvetően két dologra enged következtetni: 1. az Egyesült Államokat

akármire, azt bizonyára most nagyon mély gyanakvással viseltetik az Incoming iránt. Ami azt illeti, a gyanúsán hasonló sztorin kívül még számos közös vonás akad e két, ugyancsak különböző műfajba tartozó darab között: mindkettő igen ostoba, igen látványos és igen kevés szellemi erőfeszítést igényel. A Incoming viszont, szellemi szülőatyjával szemben, a maga műfajában rendkívül jó. Mondhatni a legjobbak egyike. Először is a grafika valami csodálatos. Es-

szont az is igaz, hogy a Rage Software programozóinak sikerült ezekből a sokat emlegetett gyorsítókártyákból kihozni a maximumot. Meg merem kozkáztatni: az Incoming nem éri el a játéktérmi automaták szintjét – hanem felülmúlja azokat. A sebesség szempontjából ugyan még a Sega és egyéb automaták javára billen a mérleg, ám a textúrák kidolgozottságában, a különböző fényeffekteknél s nem utolsósorban a hanghatásokban már az Incoming a nye-

rettörténet kifejtésének soha vissza nem térő lehetőségét... Na szóval: 2008-ban járunk, a Föld szépen prosperál, puffók arcú kislíuk játszanak a derűs kék égen fodrozódó bárányfelhők alatt – szóval mindenki teljesen happy. Egy ideig. Merthogy elkezdnek szaporodni az UFO-észlelések, melyeket a kormány bátor helytállással nem vesz komolyan. Egy ideig. Merthogy az idegen lények egyszercsak lecsapnak a Holdon lévő kísérleti űrbázisra, s ez merő-



SZEMFÉNYVESZTÉS!

igen érdekes népek lakják; 2. a jelek szerint ez igen hálás téma. Alighanem ez utóbbi ténynek köszönhető, hogy a Rage Software legújabb akciójátéka, az Incoming is a "jönnek-az-Ufok-jajistenem-mittagyunk" problémakört feszegeti. Ez persze így magában még nem lenne baj, ám néhány pernyi játék után rögtön déja vu-érzés lett úrrá rajtam: ezt én már valahol látam. Egész pontosan egy moziban. Még pontosabban egy Independence Day nevezetű filmben. Egészen pontosan egy Independence Day nevezetű filmszerű ízében. Akinek már volt szerencséje ehhez az

küszöm én unom a legjobban, hogy a mostanság megjelent 3D-s játékok jelentős részét (Sub-Culture, Dark Omen, Forsaken, hogy csak néhányat említsék) efféle TV-Shop hangulatú jeltéssel kell említenem, de hát ez van... Azt persze már most megjegyezném, hogy az Incoming már nemigen hajlandó elindulni gyorsítókártya nélkül. Ami szerintem nem egy bölcs húzás, mivel az előző oldalakon kivesézett (vagy ezután – hiába, a tördelő nagy úr) Forsaken már bebizonyította, hogy kellő programozói tudással lehet olyan engine-t írni, ami egy mezei PC-n is "eldöcög". Ugyanakkor vi-

rő. Alig hiszem, hogy tétezik ennél nagyobb dicsőretet egy vérbeli akciójáték számára. A gépigénytel kapcsolatban azért még megjegyeznék annyit, hogy az Incoming nem elégszik meg egy jobb gyorsítókártyával, ökelme nagyon szereti az izmos processzorokat is. Még a

ben új helyzetet teremt. A nagyhatal-

A Nagy Honvédő Hőború természetesen most is az ellenféli szűtdőldőjén fejeződik be



doboz hátoldalán díszelgő "Pentium 166MMX recommended" felirat sem felel meg teljesen a valóságnak, igazán sima és folyamatos scrollra szerintem 200-233 Mhz alatt nem igazán számíthatunk. (Sorry, nem én írtam a programot...)

CSAK A HALOTT UFO A JÓ UFO

Voltaképp a fenti mondat tökéletesen felel a játék alaptémáját, ám a bölcs cikkíró nem intézi el efféle népies szózással a ke-

mak rögtön össze is fognak (ilyet mondjuk a nagyhatalmak nem nagyon szoktak csinálni, de ez más lapra tartozik), s közösen létrehoznak egy katonai szervezetet, aminek fő célja az idegen lények megsabályozása és megfigyelése lenne. E nagyon hosszú nevű szervezet (röviden A.D.A.T.A., teljes nevről inkább nem nyilatkozom, mivel a kézikönyv elmenekült az

asztal mögé) rögtön be is fészkelte magát a kies Kenyába, s nekiáll egy komolyabb kutatóbázis felhúzásának. Persze a földönkívülieket sem olyan fából faragták, hogy csak úgy ölhetett kézzel túrják a Földiek sánda szervezkedéseit, így rögtön létre is hoznak egy bázist az Antarktiszon. Aztán megindulnak. De nagyon. Szóval vatahol itt csöppenünk bele az eseményekbe... Általában ilyenkor szoktam a "nem kell megijedni, annyira azért nem egyszerű a történet" szőfordulathoz, ám ez most sajnos nem igazán lenne helytálló. Az igazság

Az effektéknek hála, kezdem elég rózsaszínen látni a világot



A föld alatti fogócska kezd egy kicsit öncélivá válni – hol a francban van az arany?



Hm. Nos igen. Valahogy nem igazán akarózik megjelönni az íhlet, midőn az X+1-edik 3D-s lövöldözős játékhoz kell(ene) valami blikkfangos bevezetőt kerekíteni. A különféle gyorsítókártyák elterjedése óta e műfaj virágkorát éri, ennek folyamánaképp CoVboy szakajtószámra hordja íróasztalára a tanulságosabbnál-tanulságosabb programokat. A huszadrangú játéktérmi átiratokról kezdve a Quakeklónokon át egészen az autóversenyekig van itt minden, mi szem-színnek ingere. Meg akadnak szép számmal olyan anyagok is, melyek semminek nem ingeri, legfeljebb a jobb sorsra érdemes cikkírő vagy játékos lelki békéjét zúzzák össze az iszonytató gépigénnel, együttgyű történettel és po-

nagyivú és változatos koncepció alapján körülbelül annyi szórakozást vártam a Forsakentől, mint egy különösen leépült választási vitamüsortól. Vagy még annyit sem.

TÉVEDNI EMBERI DOLOG...

Az igazat megvalva a hangulat az, amit a legtöbb mestanság kiadott akciójátékból hiányolok. Lehet hogy bennem van a hiba, de a gaz idegeneket/orkokat/maffiózokat/birodalmi rohamosztásokat szétlángfűrészelő foggasztareklám megahősök bőrébe valahogy nem igazán akarózik belebújniom. A Redneck Rampage alkoholisták főhőse vagy a Quake (szigorúan

szempontjából nem bír különösebb jelentőséggel. Az már annál inkább, hogy a kopár felszín alatt, mindenféle alagutak és rejtett bunkerek mélyén még akad néhány mozdítható érték tárgy. Ennek köszönhetően szerencsevadászok, kalózkodók, kalandorok egész serege rohanta meg az amíg is katasztrófasújtotta bolygót mindenféle repülő/lebegő jáművekkel felfegyverkezve. Ez persze nem igazán nyerte el a kormány tetszését, akik űrobotok és egyéb csúnyaságok bevetésével próbálták elejét venni a tulajdonátrendezésnek. Mindezek után már sejthető, hogy a Forsaken alapcselekménye nem egy bonyolult darab: adott egy zsakmányra éhes kalandor (ezek lennénk mi), s néhány hátráltató tényező (ez minden, ami/aki nem mi vagyunk és lö). Egyébként már "hősünk" kiválasztásánál is tapasztalható az egész programot átlengő tekete humor, mivel meglehetősen érdekes figurák között válogathatunk. Az ultrafeminista zsoldosnő még nem ütöktem meg különösképpen, ám az enyhén pszichotikus ex-zsaru beszólásait hallva már szapora csuklász vett rajtam erőt.

Az űrobotok szemléletmást nem tisztelik a szabad vállalkozás (ártsd: fosztogatás) állampolgári jogát



az egyes pályák rendkívül változatosak, rendkívül hosszúak és mindenk fölött rendkívül sok van belőlük. Számszerint 15, az elhagyatott metró-állomástól az épp kitörni készülő vulkánon át egészen az azték templomig terjed a választék. Van ahol logikai feladványokkal kell viaskodnunk, míg máskor a szoros időlimittel gyűllik meg a bajunk. Egy dolog viszont minden pályában közös: ez pedig a különféle űrdroidok és konkurens fosztogatók mindent elsöprő hordája. A zerguzos folyosók között bujcskázva egy perc megállás sincs, a gaz ellen folyamatosan támad minden elképzelt fegyverrel. Az összehatas egyszerű... tökéletes. Nincs rá jobb szó. A labirintusok mélyén szinte kalusztorofóbiás érzés tör a játékosra, a remekül eltalált

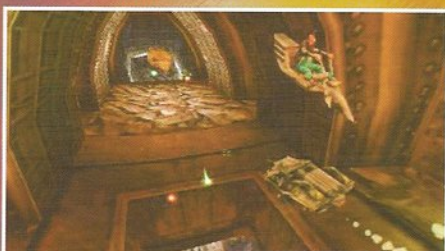
Morcós űrszekerek

FORSAKEN

csék engine-nel. Mindemellett mostanában egy különösen fura hóbortnak is hódolnak a szoftverfejlesztő cégek: régi, nagyszerű játékokat dolgoznak fel ismét. Példának okáért a Battlezone is efféle próbálkozás (méghez az igen sikeres próbálkozás), s a hírek szerint hamarosan várható az Asteroids felmelegítése is. De említhetném a Forsakent is, mely kísértetiesen emlékeztet egy ősrégi 3D-s űrhajós/lövöldözős játékra. Egész pontosan a Descentre célozgatok, mely egyike volt az első, teljesen térbeli programoknak (az igazi C-64/Spectrum veteránok persze emlékezhetnek még egy Total Eclipse nevezetű játékra is, de ennyire azért nem akarok a múltba révedni). Az alapképlet meglehetősen egyszerű: mindenféle labirintusokban kellett egy űrhajóval bolyongani, s irtani a különféle vektor-retteneteket. E

csak az első rész) okkult beütésű cselekménye ugyan üdítő színfolt mind a mai napig, de az akciójátékok túlnyomó többségében a kreativitás és fantázia legapróbb szikrája sem villan fel. A Forsakenről ugyanez a legnagyobb rosszindulattal sem mondható el, kalandjaink ott kezdődnek, ami a más játékokban legfeljebb a Game Over felirat hátterében látható: a porrá égett és lakatlan Földön. Eme sajnálatos állapot egy balul sikerült nukleáris kísérlet eredményeképp állt be, bár ez a cselekmény

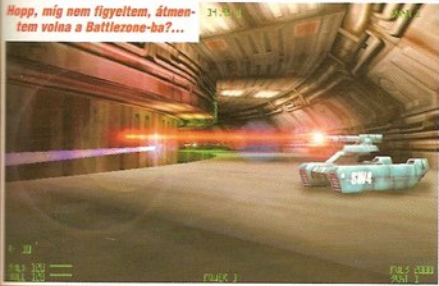
A kedvencem mégis az a motoros, aki rég elporladt cimboráját oldalakocsijában tárolva kóricál fel s alá. Összesen 16 hasonlóan egyedi karakter és jármű között mazsolázhatunk, s természetesen minden figurához saját "szókincs" dukál. A sztori és maguk a szereplők tehát teljesen rendben vannak, s ami ennél is fontosabb, maga a játékmenet is a tökéletesség határát súrolja. Először is



Hóhó, kezd komoly forgalmi dugó kialakulni ebben a kies alagútban



Hopp, míg nem figyeltem, átmentem volna a Battlezone-ba?...



aláfestő zenét és grafikát pedig hosszú hasábkövek keresztlátást mutatnám. Eleddig nagyon kevés olyan akciójátékkal hozott össze a sors, mely minden ízében ennyire profi és hangulatos lett volna. Nyugodtan állíthatom: a Forsaken alkotói mindent kihoztak ebből a 3D-s/emberszimulátor témából, amit ki lehetett hozni.

A (MAJDNEM) TÖKÉLETES JÁTÉK?

Az első elementáris eréj megkezdés a gépigényekkel kapcsolatban az volt, hogy a játék futtatásához egyáltalán nem alapkövetelmény a 3D-s gyorsító. Azt persze készséggel elismerem, hogy e híján a látvány azért nem az igazi, de még így is dicséretes a dolog. Mint ahogy az is dicséretes, hogy majd minden látó chipsethez (legyen szó D3D-s kártyá-

a Quake2, s megfelelő gyorsító-kártyával még egy középkategóriás gépen is remekül elfut.

Ugyanezt a Quake2-ről már nem mondhatnám el, a saját szememmel láttam, hogy egy nagyon izmos PIII-s konfiguráció mellett is szaggatott helyenként –

mégpedig 800x600-as felbontás mellett. A Forsaken otthoni MMX-es gépen ugyanilyen felbontás mellett tökéletesen sima és folyamatos scrolált produkált, még a poligonban leggazdagabb pillanatokban is (ez átlag 30-32 fps-t jelent, még hozzá maximális részletesség mellett). Magát a látványt nem is méltatnám túl hosszan, mivel szerintem a mellékelt képek alapján nagyjából mindenki sejtheti, hogy mi vár rá. A fényhatások, robbanások és füsteffektek, mint ahogy az egyes ellenfelek is pazarra sikeredtek. Ha mindenáron kukacskodni akarnék, akkor is legfeljebb a textúrák és poligonok helyenként igen durva illesztésébe tudnék belékötni. A kulcsinél kapcsolatosan más negatívum nem is jut hirtelenjében az eszembe...

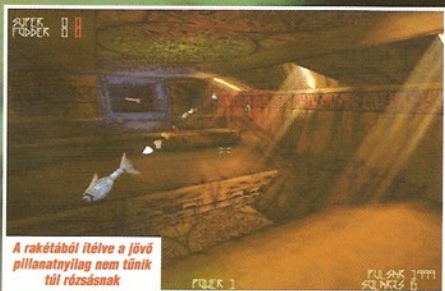
Az irányítás szintén remekül eltálat, az egeret és a billentyűzetet egyszerre használva gyorsan és egyszerűen kormányozhatjuk járművünket. A gyorsításon és lassításon kívül egyébként én csak az oldalirányú kitérést szok-

könnyebb fokozat mellett is vért izadtam az utolsó pályákon, a "Hard" nehézségi szint pedig szerintem egyet jelent a rituális öngyilkossággal. Mindennek tetejébe az ellenfeleken kívül alaposan meg kell szenvedni az autómá hiányával és az egyes kulcsfontosságú objektumok (például kapcsolók) felháborítóan tökéletes álcázásával is.

Miről nem szóltam még...ja, a multiplayer játék! Hát az szintén igen kellemesre sikeredett. Deathmatch pályák egész sokasága várja a vérszomjas játékosokat, egyszerre akár tizenhatan (!) is nyomulhatnak (mondjuk

egyszer: a lövöldözős játékok kategóriájában. Merthogy elsőszemély-nézet ide, elsőszemély-nézet oda, a Forsaken mégiscsak egy agysorvasztó, reflexuningoló és újságíróirógiató (lásd az "erőszakra buzdító számítógépes játékokról" eleddig megjelent nívós értekezéseket) játék. Annak viszont nagyon jó. Miként a Quake-nek, a Forsakennek is megvannak a maga technikái, külön taktikát igénylő fegyverei s egyéb extrái. Az igazat megvallva annyira átlengte a programot ez a "Quake-feeling", hogy valóságilag kuttattam a dobozon az ldSoft logo után. Persze nem találtam ilyenit...ez a já-

Lám-lám, el sem képzeltem volna, hogy egy ellenfél annyira szétszór tud lenni!



A rakótáblái fölőve a jövő pillanatnyilag nem tűnik túl rózsásnak

megnézem én azt a modemet és magyar Internet-szolgáltatót, ami bírja az ehhez szükséges adatátviteli sebességet...). Opciókban nincs hiány, a "mindenki mindenki ellen" típusú párvialoktól kezdve a bősztársulóadászatokig van itt minden. Nekem mégis a Team Bounty Hunt a kedvencem, ahol is két nagyobb csapat próbál megszerezni és megvédelmezni egy értékes aranytégelyt. Egyszer volt alkalmam két négyfős csapat öldöklő kincs vadászatában részt vennem, s nyugodtan állíthatom, hogy feledhetetlen élmény volt.

EZ BIZA' TELITALÁLATI!

Tűzés nélkül állíthatom, hogy a lövöldözős játékok kategóriájában a Forsaken az idei év (s talán minden idők) legélvezetesebb darabja. Még-

ték bizony egy Probe nevezetű, mostanában nemigen jegyzett kis fejlesztőcsapat munkája. Ezek után már csak abban reménykedek, hogy nem utoljára hallottunk felőlük.

T.J.

GEN

ról avagy a meglehetősen új Voodoo2-ről) külön drivert mellékeltek a program írói. Tán ennek is köszönhető, hogy a Forsaken engine-je mind látvány, mind pedig gyorsaság tekintetében ver minden eddig megjelent PC-s játékot. Többek között a Quake2-t is. Lehet, hogy ezért a kijelentésért a Quake-teokrácia főpapjai legszívesebben véretem vennék, de szerintem ez a fátyol igazság. Először is a Forsaken legalább olyan szép (ha nem szebb), mint

tam billentyűzetről használni, a többi parancs szerintem teljesen fölösleges. A hátrálás és oldalirányú kitérés megfelelő kombinálásával az ellenfelek túlnyomó többségét könnyedén kinyírhatjuk, különösen igaz ez a fix pályán mozgó őrbotokra. Ez persze korántsem jelenti azt, hogy a Forsaken egyszerű darab lenne. Egyáltalán nem az. Én még a leg-



Itt valakinek tényleg előző forduló vált a talaj a lába alatt (bár ez esetben nem megoldás az "olajra lépés" sem...)

forsaken

Acclaim/Probe
<http://www.forsaken.com>

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

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, DirectX-
kompatibilis hangkártya

Ajánlott: P200, 32MB RAM, 3D-gyorsító

"Tűrhető..."

96%

A fene se gondolná, mi minden történik ebben a nagy világban. Ott van például a Roswelli UFO-éset, ahol állítólag mindössze csak egy meteorológiai léggömb zuhant le, vagy a hivatalosan nem is létező 51-es terület, ahol a mendemondák szerint egy idegen űrhajót tanulmányoznak. Az amerikai kormány persze mindent tagad, mégis minden tizedik ember állítja, hogy látott már UFO-t.

Még szerencse, hogy egyesek az "igazság" kiderítésének szentelik az életüket. Közülük talán a két legismertebb alak Mulder és Scully, a világszerte sikert aratott X-akták sorozat főhősei. A két FBI ügynök bizarrabbnál bizarrabb ügyek felgöngyölítésén fáradozik: a TV-sorozat ra-

FBI titkos anyagából már jó ideje nem lehet komolyan venni. Mindenesetre akár komolyan vesszük, akár nem, egy dolog vitathatatlanul bebizonyosodott: a TV-sorozat számtalan nézőt ültet le a képernyő elé, sőt még a videón kapható epizódokra is van igény. Sajnos jelen pillanatban az MTV éppen levette a hétfői műsoráról a sorozatot, ezért a hazai közönség számára a Fox Interactive nem is időzíthette volna jobban az X-akták játék változatát. Mielőtt azonban továbbmennénk, egy dolgot már most tisztáznunk kell (nem hiába, az igazság keresése bonyolult szakma): az alábbiakban ismertetésre kerülő játék nem azonos a múlt számunk híreiből beharangozott Unrestricted Access alcímet

Lehet, hogy az igazság most odafent van?



Ez az érdekes kérdések és az értelmetlen nyeremények játéka

jongói az említett UFO-kon kívül találkozhattak már például nyúlékony testű gumiberrel, a testéből kilépő, bosszúra szomjazó, nyomorék kommandóssal, többszáz éve a fák gyűrűjében rejtőző veszélyes életformával, és még sorolhatnám tovább az eseteket. A hivatalos álláspont szerint ilyen dolgok persze nem is léteznek, ám a két szorgalmas ügynök mindig mindenre fényt derít (vagy fátylat). Azaz csak derítene, mert a végén mindig az derül ki, hogy akiről azt hittük, hogy tud valamit, az se tud semmit, szóval a dolgok csak úgy spontán léteznek. Egyezünk meg tehát annyiban, hogy az igazság oda-át van.

Remélem, ezzel a kis eszmefuttatással nem gázoltam senkinek a lelki világába, de hát ezeket a bizonyos történeteket az

viselő programmal – most az Interactive Adventure nevű változatról fogunk szólni.

A LEGÚJABB EPIZÓD

A program felinstallálása után rögtön fel is tűnik a képernyőn Mulder és Scully, amint egy romos raktárépületbe hatolnak be. Mulder – szokásához híven – amint belép, már rögtön fel is fedez valami fontos nyomot a földön, ám hirtelen megjelenik három alak, akik figyelmeztetés nélkül tüzet nyitnak. Hőseinknek még védekezni sincs idejük, gyorsan hasra vetik magukat. Mulder előhúzza a szolgálati fegyverét, de a használatára már nem kerül sor: valami fényesség jelenik meg, és a támadóknak már csak a halálhörgését hallani... Jöhet a megszokott főcím.

A tényállás a következő: a hotelban szálltak meg Mulderék. Hotel van, Mulder nincs. Itt valami rejtély lappang...



Mint látható, a játék tulajdonképpen egy újabb epizód a jól ismert színesekkel, csak hogy itt most a játékos kapja a főszerepet. Mintha csak a TV előtt ülünk: a játék már elkezdődik, de még mindig íródik ki a stáblista. Ahogy az várható volt, a cslekmény nagyrészt Full Motion Video jelenetekből áll, sőt maga a játék is valódi terepen, azaz fotókönzajlik. Próbaian fogalmazva: minden egyes helyszínt több szemszögből lecsé- végre kaptak, s mi ezeknek a képeknek a segítségével máskálhatunk, vagy forgolódhatunk több irányba. Egyes helyszíneket még be is animáltak, így például a folyó hullámzik, a fák ágait pedig szél mozgatja. Az így életre keltett terepen hasonlóképpen élő személyekkel találkozhatunk: a szálloda recepciósnője buzgón jegyzetel, a vízparton egy kínai halászbárkáját mossa és így tovább – egy szóval, ahogy már említettem, egy filmnek leszünk a főszereplői.

Mielőtt azonban bárki azt hinné, hogy Mulder bőrébe bújva végre udvarolhat Scullynak, már most előrebocsátom, hogy nekünk nem az ő és nem is Scully szerepét szánták. A Seattle-i FBI iroda egyik alkalmazottját, Craig Willmore ügynököt fogjuk irányítani. A nyomozópáros itt most a nyomozás tárgyát képezi, az ő eltűnésük ügyében fogunk ugyanis eljárni. Az első ismerős pofa Skinner lesz, Mulderék főnöke. Szemiatómást aggodnik az ügynökei miatt, hiszen személyesen jött el a fővárosból, és kért segítséget a helyi irodától. Vele fogunk dolgozni, ő lesz tulajdonképpen kezdetben a partnerünk. Érdekes, hogy bár Mulderék utazási költségeit és szállodaszámláit ő hagyja jóvá, mégsem tudja, milyen ügyben jötték a városba – csupán arról van információja, hogy emberei hol szálltak meg. (Egy ilyen laza főnöknel én is szívesen dolgoznék.) Ezen a vonalon indul meg tehát a nyomozás. A teljes végigjátszásra itt az alábbiakban most ne számítsatok, annyit azonban elárulhatunk, hogy Mulderék eltűnése természetesen kapcsolatban van a földönkívülivel.

A KEZELÉS

Gyakorlott "kalandoroknak" az irányítás nem okozhat problémát: ahol a mutató átvált nyílra, ott a megfelelő irányba

fordulhatunk vagy haladhatunk, ahol pedig egy pislogó szemre vált, ott valami megvizsgálható tárgyat találunk. A harmadik lehetőség a villámló kéz: az ilyen tárgyakat ki/be kapcsolhatjuk, s hasonlóképp nyithatjuk például az ajtókat is. Ha egy élő személyre mutatunk, egy száj jelenik meg – így tudunk beszélgetni. A felvett tárgyak listája a "széles vásznó"

files



játéktér alatt fog kirajzolódni, de csak akkor, ha leviszük a mutatót. A jobb egérgömbbal tudjuk az ikonokat megvizsgálni, a ballal pedig használhatjuk őket. (Eképp vehetjük elő például az elektronikus jegyzetfüzetünket, vagy a mobil telefonunkat.) A használat sokszor csak kézbe vett jelent, megmutathatunk például fényképeket vagy tárgyakat a tanúknak. Amikor kézbe veszünk valamit, a mutató is felveszi a tárgy alakját – kivéve néhány speciális dolgot, mint például a fényképezőgép, vagy a pisztoly, melyeknél megfelelő célkereszt jön működésbe. Ha már nem akarunk használni egy tárgyat, egyszerűen csak le

kell vinni, vissza az inventoryhoz.

A képernyő tetején is jelennek meg ikonok, ám ott ritkábban – például amikor beszélgetés közben valamilyen tárgyról kérdezhetünk. Többnyire egy kék gömböt is láthatunk fent, ez a kezdők számára igen hasznos lehet, mivel ezzel kérhetünk segítséget. Csak rákattintunk, és máris kirajzolódik a következő tárgy, amit meg-

felesleges tereptárgy, tehát ha nem használunk segítséget, a keresgélés nem is olyan egyszerű. Jellemző, hogy még hősünk magánéletébe is bepillantást nyerhetünk: például egy (az ügy szempontjából lényegtelen) levelet olvashatunk el, amiből kiderül, hogy hősünknek van egy elvált felesége és egy kislánya; vagy a napi postánkat átvizsgálva arra derül fény, hogy embe-

szép sorban feltehetünk, és amiket muszáj is feltennünk. Kivételt képez az a ritka eset, amikor nekünk kell valamire válaszolnunk, ilyenkor sokszor nem is választok, hanem hangulatok közül választhatunk. (Például: humoros, komoly vagy paranoiás reakció.)

A főbb teendőkre tehát könnyű rájönni, ugyanakkor elég idegesítő, hogy néhány dolognak mindenképp meg kell történni-

még el is kell beszélgetni. Nem mond ugyan semmi fontosat, mégis muszáj megtennünk, ugyanis csak ezután csatlakozik hozzánk Skinner, és csak ezután jelenik meg a térképen a hotel (mint helyszín). A küldetést egyébként el is lehet szűrni, bár ehhez elég nagy hülyeséget kell csinálnunk. (Például részegeskedhetünk a főnök irodájában, vagy rálöhetünk egy ártatlan emberre, stb.)

AZ IGAZSÁG MÁR IDEÁT VAN AZ ÉRTÉKELÉS

Az X-Files összességében egy minőségi program, rég

láttam olyan játékokat, amiben ennyire adtak volna a részletekre. (Nem csoda, hogy mindenfajta sűrítés ellenére csak hét CD-re fért fel.) Nagyon tetszik, hogy szinte mindent meg lehet vizsgálni, bekapcsolhatom a lemezjátékot, a TV-t – frónok valóságos helyszíneken kalandozhatok. A színészi játékkal ugyan néhol nem voltam megelégedve, de azért összességében az is profi munka – erre a kalandra aztán nem lehet mondani, hogy nem életszagú. Amikor elsőnek hallottam róla, hogy az X-aktákból játéka készül, pontosan egy ilyen kalandra gondoltam, szóval az én izlésemet tökéletesen eltalálták. Bár relative nem

túl nehéz végigvinni a játékokat és aki egyszer már túl van rajta, nem hiszem, hogy újra nekifog, azért az X-Akták rajongóink kötelező darab.

V.Z.

A helyszíni szemle eredménye egy táltást a raktár egyik asztalában



GAZDASÁGTEREK DÖK, SEATTLE
APRIL 3, 1995
24:18 PM

Míg rójttem, hogy a nyomok egy orosz ücedojárhoz vezetnek, installáltam magamnak egy különbejáratú Scullyt

rünk munkája mellett novellákat is próbál írni. A fontos beszélgetéseket nem lehet elrontani, nincsenek jó vagy rossz dialógusok. Egyszerűen kérdések vannak, amiket

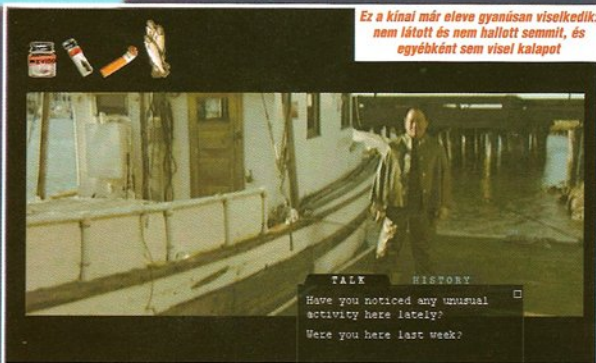
nie, még akkor is, ha lényegtelen. Például a játék legelején nem ronthatunk be rögtön a főnökhez: le kell ülni az asztalunkhoz, és meg kell várnunk, amíg telefonon behívát minket. Aztán nem elég, hogy mindent megbeszélünk a főnökkel és Skinnerrel, majd összeszedjük a felszerelésünket és átpasszoljuk az egyéb intézni való ügyeinket a másik ügynöknek, Cooknak, az említett kollégával

kell keresnünk, vagy esetleg csörög a telefon (figyelmeztetve minket, hogy oda kéne menni, és fel kéne venni). Ha esetleg a főmenübe akarunk visszatérni (ott található az állásmentést és a töltést is), akkor is felülre, a jobb felső sarokba kell vinnünk a mutatót.

EGY EGYSZERŰ ÜGY

A játék nem túl bonyolult; minthogy a cselekmény lineáris, nem nagyon lehet vakvágányra futni. A munka lényege ugyanaz, mint egy igazi nyomozó esetében: átvizsgálja a terepet, és kiszűrni, mi lehet fontos nyom. Rengeteg az ügymond

Ez a kinal már eleve gyanúsan viselkedik: nem látott és nem hallott semmit, és egyébként sem visel kalapot



x-files

Electronic Arts/Fox Interactive
<http://www.hyperbole.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: P90, 16MB RAM, 4xCD,
Win95, DirectX-kompatibilis

Egy könnyű, de igényes
kivitelezésű Full Motion kaland

82%

Bizony már nem ma volt, amikor Schwarzenegger a Running Manben megmutatta, hogyan is kell szórakoztatni a jövő polgárait. Azóta számtalan videójáték készült az ő "útmutatásai" alapján: hatalmas arénák, bennük csúcstechnológiával felszerelt gladiátorok – ez kell a népeknek, legalábbis a sci-fi írók szerint. Ez a helyzet az alapja a Redline-ban játszható versenyeknek is: a játékosok állig felfegyverzett terepjárókkal, páncélozott furgonokkal gyilkolhatják egymást. Eltre-halálra megy a harc és bár csak egy győztes lehet, mégis mindig van jelentkező, hiszen az első helyért nem mindennapi fizetség jár...

Nem mondhatni tehát, hogy a Redline alkotói valami újjal álltak elő, legfeljebb a téma megközelítése az, ami újszerű. Az átlagosnál nagyobb szabadságot kap a játékos: a hatal-

se a Turok-hoz hasonlítható: tulajdonképpen csak egyetlen fegyverünk van, s azt hősünk a löszérválasztástól függően "hajtogatja" (felhajt egy távcsövet, kinyit egy gránátvető-nyílást, stb.). Ha már elfogyott a municiónk és épp a pályán sem találunk egy újabb pakkot, a végső megoldás egy brutális körfürés. Igaz, csak az emberek ellen brutális, az autókát elég néhez vele megközelíteni anélkül, hogy ne minket üssenek el. Az autókra felszerelt fegyverek hasonlóképp "potásak", nagyon tetszett például a géppuska: klasszul látni, ahogy forog a cső. Autóunkat a versenyek előtt természetesen iz-

nyomán hatalmas lángok csapnak fel, de ennek ellenére a csőrömpölvé szanaszét szóródó alkatrészek és a gomolygó füst közül sérteletlenül bukfeceznék ki a pilóták. Igaz, ellenfeleink akkor a legsérülékenyebbek, amikor éppen kocsik nélkül maradnak, vagy amikor éppen átszállnak egy másik autóra. A gyalogosokat frankón "ki lehet vasalni", avagy megereszthetünk feljük egy géppuska sorozatot. A gázolások roppant életszerűek: ha a delikvens időben észleli a szándékunkat, még gyorsan elvetődhet előlünk, de ha már későn kap észbe, nagy puffanással csapódik le a motorházatetőről. A

viselkedése is megfelelő, sajnos azonban nem hibátlan. Idegesítő, hogy például nem lehet áthajtani egy romos falon, noha gyalogsimán átugorhatjuk azt. A gyaloglásnál nem sokat tapasztaltam az állítólagos motion capture mozgásokból, az animáció nem éppen egy Tomb Raider minőség.

Hogy befejezzem a mondandómat: a Redline összességében egy közepes érdemjegyet érdemel –



A hosszú díjat titka most sem a páncélautók gyalogos betámadása

mas és sokszor kusza úthálózatokon arra kalandozhatunk, amerre csak akarunk, és ha netán ráakadunk egy gazdátlan autóra, nyugodtan beszállhatunk. Sőt nem csak a járműveket tulajdoníthatjuk el: beugorhatunk például a pályákon elhelyezett ágyúba is.

Emberünket (avagy az autókát) Doomos perspektívából irányíthatjuk, de átválthatunk Tomb Raider-szerű követő nézetre is. Akár gyalog vagyunk, akár egy kocsiban ülünk, mindig legalább négy féle fegyver közül választhatunk, úgymint: rakéta, géppuska, gránát, stb. A 3D-s fegyverek grafikai kivitelezé-

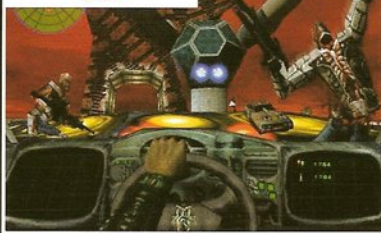
lésünknek megfelelően fegyverezhetjük fel.

A meccsek eltérő jellegű arénákban folynak: van ahol egy olajmező fölött, fűtoronyok között kell keresnünk az ellenfeleket, de van olyan is, hogy egy nagyvárosban, leszakadt hidakon kell átugratnunk. Akad olyan aréna is, ami abszolúte a Running Man juttatja az ember eszébe: elhagyott romos utcákon, düledező épületek között folyik a harc, s az egyetlen dolog, ami még működik, az a városrészes kivilágítása. A falak mentén elhelyezett rámpákon még az épületek tetejére is felhajthatunk, szóval van bőven hol elbujni, avagy lesben állni. A tágas, reflektorokkal megvilágított terek sem hiányoznak – néhány ellenfél előszorított ezeken a helyeken vár minket. Pusztítást ráadásul nem csak a mezőnyben végezhetünk – néme-

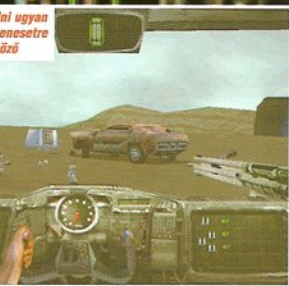
lyik tereptárgyat is tropára vághatjuk (például az olajkukák könnyedén "megadják magukat"). A destruktív ténykedésünket segíthetjük azzal is, hogy robbanékony hordókat tologatunk a megfelelő göcpontokhoz. A küzdelmek lefolyása kicsit a G.I. Joe rajzfilmek mintájára működik: a lövedékeink

versenyzőket az átlagosnál is keményebb fából faragták: nem csak gázolásból, de még rakétatámadásból is több kell nekik. A "meghalásnál" viszont úgy érzem, hogy a programozók a Carmageddon babérajaira próbáltak tőnni. Ha épp egy rakétával, vagy az autók lökhárítójával vetünk véget valaki életének, véres húscafatok maradnak hőronddónak. Hősünk – Duke Nukem után szabadon – valamilyen szarkasztikus megjegyzéssel néha még el is búcsúztatja áldozatait.

Ah, végre egy kis Carmageddon-élmény: gyalogosok a hűtőrács előtt!



Hát a Tippmixben a hazai csapat esélye most nem túl magas...



Hátulról támadni ugyan nem fair, mindenesetre gyümölcsöző

nincs benne semmi olyan, amit más játékokban már ne láttunk volna, az akcióra könnyen rá lehet unni. Ez egy olyan játék, amit szinte kizárólag csak hálózaton, többen érdemes játszani.

V.Z.

redline
Electronic Arts/Accolade
<http://www.accolade.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 T A O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P90, 16MB RAM, 8xCD, Win95
Ajánlott: P133, 32MB RAM, DirectX-kompatibilis hangkártya, 3D gyorsítókártya

Futurisztikus "tűhűtő", de csakis hálózati gladiátoroknak

73%

CINKELT LAPOK

BLACK DAHLIA (2. rész)

■ Miután visszatértünk irodánkba, a folyosón borzalmas rémképek rohannak meg bennünket: egy kaput látunk, amelyből egy idős férfi bukkan elő, és botjával pecsétet süti a homlokunkra. Szerencsére a rémálom gyorsan eloszlik, hiszen csak az asztalunkra dőlve bóbiskoltunk el (talán megviselte egy küssé a bátor ügynököt, hogy egyrészt szemlátomást meg akarta valaki gyilkolni, majd egy bájos ismeretlen egy levágott fejet postázott neki névre szólóan). Álmunkból az irodába lépő Merylo riaszt fel bennünket. Egy reggeli újságot hajít az asztalunkra, és a modulátából már látják, hogy meglehetősen morózus hangulatban van. Igen barátságatlanul érdeklődik, hogy mi a jó édes nénikénket műveltünk este. Hiába szabadkozunk a fegyverrel kapcsolatban, mondván, hogy önvédelem volt – őt sokkal inkább a Torzós Gyilkos érdekli, akinek újabb áldozatát találta meg. Legjobb lesz tehát ha mindent elmondunk neki, nevezetesen azt, hogy a gyilkos legújabb áldozata valószínűleg a Thule Társaságnak dolgozott, így tehát nem kizárt, hogy kapcsolat van a két ügy között. Miután Merylo távozott, nézzük meg az újságot, amelynek vezércikkében egy McGinty bárból való, zavaros fejú szemtanú beszél a feltételezett gyilkosról: idős férfi ördögi szemekkel, különös pálcával és különös idegen akcentussal, aki azt állította magáról, hogy Isten lovagja, és szent küldetésben jár...

■ Ballagjunk át Sullivanhez beszámolóra. Az ajtaja előtt ismerős hangot hallunk: éppen az FBI ifjú üdvöskéje, Winslow mester próbál alánk tenni, de mihelyt berontunk, elhúzza a csíkot. Kér-

dezzük meg Sullivant, hogy ugyan mire is célzott Winslow Walter Pinsky "szajnálatos állapotát" illetően, mire a főnök kiböki, hogy elődünket az FBI ideg-egyeztelés alapos gyanúja miatt egy zárt intézetbe szállította, ahol most szoros őrizet alatt áll.

■ Most jöhet egy helyszíni szemle: boldogult Louie barátunk egykori rezidenciáján. Ez egy meglehetősen igénytelenséggel berendezett padlászoba, ahol kosz, romok és a falakat díszítő rúnák fogadnak bennünket. A kályha előtti részen némi hamut találunk, amelyet az ecsettel elsepregette néhány újabb rúna tűnik fel, hasonlatosak a zacskóban le-



vőkhöz. Egy újabb rémkép következik, amelyben az álmunkban látott férfival találkozunk – egy bárd segítségével épp szokásos elfoglaltságát űzi... A rúnától balra egy meglazult deszkát fedezünk fel, amely alól egy szerencsedoboz kerül elő. (Tudjátok, olyan mint a kutyaházaz persely, amelyik különféle alkatarzainak mozgására nyílik csak ki.) A fűrészszalmát mintázó doboz különféle részeinek nyomkodásához és forgatásához távlelmeseknek kellemes szórakozást kívánok. (Türelmetleneknek LOGHOUST) A dobozból egy rúna díszítésű gyűrű, valamint egy kulcs kerül elő, ami a falnál álló kredenc zárját nyitja – már ha megfelelő sorrendben nyomkodjuk, húzódjuk és forgatjuk (TURNKEY). A fiók egy rúnával díszített agyart rejt.

■ Itt az ideje, hogy utánanézzünk ennek

INCOMING

A nagyszerű 3D lövöldözős játékban mindössze annyi a dolgunk, hogy játék közben a Shift billentyű lenyomvatartása mellett bepötyögjük az alábbi kódokat:

solídasarock	– sérthetetlenég
oldmacdonald	– vicces kód, hatására ürtehenek özönlik el a földet. Yihááá...
superdaisy	– egy lövéssel mindenkit elpusztíthatunk
invulnerability	– ezt mindenki találja ki maga
infiniteweapons	– végtelen lőszer

a bizonyos Mr. Muhlhavennek, akinek a nevét a nyakunkra küldött bérgyilkos gyufaskatulyájában találuk – irány tehát a Hotel Cleveland. A recepcióis fajtájának jellegzetes képviselője, mert egyes infokat ki lehet húzni belőle (a chicagói illetőségű Mr. MULLhaven a szálloda egyik legjobb vendége, mert üzleti útjain gyakran igénybe veszi a szolgálataikat, és pillanatnyilag valószínűleg nem tartózkodik a szobájában), de azt például sem vesztegetéssel, sem a COI-igazolvánnyal való fenyegetéssel

nem lehet kiverni belőle, hogy hányas szobában lakik (a vendégkönyvet pedig nem tudjuk ellopni). A megoldás kulcsát a beszélgetés közbeni egyik intermezzo állja meg: a sarokban lévő nyilvános telefonon hívjuk fel a portát (a száma a gyufaskatulya hátulján található), és Muhlhavenként (illetve Muhlhavenként) bemutatkozva reklamáljuk a reggeli újságot. Az alaposan letolt boy már robog is felfelé az újsággal, mi pe-

gánéletének néhány relikviája: találunk két macskakaparással irt levelet egy igen tiszteltemtől hölgytől és úrtól, egy elég borsos számlát az italfogyasztásról, néhány szexuáliságot, pár övszert, egy nyakörvet – ja, és egy kitöltetlen meghívót a Raven Clubba (ez utóbbit a zsebünkbe is sülyesztjük). Az így melletti éjjeliszekrényen levő korszóban egy kulcsra bukkanunk, valamint egy képre – de amint a képet megnéznénk, zajt hallunk az ajtó elől, tehát kénytelenek vagyunk a függöny mögé bújni. Néhány jópófa, gengszternek látszó figura masírozik be a szobalány kíséretében, kicserélik a korszóban levő fotót, aztán távoznak is. A kép Mr. Muhlhavent ábrázolja, meglehetősen féltreérthetetlen pozícióban egy hölgyvel, a hátoldalon szerény ajánlással: "Művészi tehetségem legújabb bizonyítéka. A negatívokat megkaphatja, ha a szokott helyen és a szokott időben találkozik." Hm. Úgy látszik, Mr. Muhlhavent zsarolja valaki.

■ Sullivan főnöknek ismét egy csomó mondanivalója akad. Pinsky utolsó ügye iránt érdeklődve egy dührohamot sikerül provokálnunk nála, de miután sietve közöljük, hogy valami összefüggés lehet a



jelenlegi esetünkkel, bosszúsan közli, hogy ő sem tudott belenézni az aktába, mert az FBI azonnal elkobozta. Valószínűleg Winslow koma irodájában vannak. Muhlhavenről annyit tud, hogy igen jó politikai kapcsolatokat

rendelkező üzletember, mellesleg az izolacionisták (az USA-t a háborútól távol tartani szándékozik) egyik vezetőalakja. A zsarolás kapcsán annyit derül ki, hogy Clevelandben tartózkodik egy von Hoss nevű német diplomata, a III. Birodalom elkötelezett híve – nyilvánvalóan kém, de semmit nem lehet rábizonyítani. Mindenesetre neki talán valami

ARMY MEN

"Csak ballag a katona" – legalábbis addig, míg a gaz konkurencia be nem olvasztja valami gonosz furmánnyal. Eme kilemetlen eseményt megelőzendő nyomjuk le az Esc gombot, és már gépeljhetjük is az alábbi, szerencsét hozó kódokat:

TRIUMPH
INVULNERABLE
PARALYSIS
PLETHORA
OCCULTATION

- a küldetés azonnali teljesítése
- Őrmi sérthetlenné válik
- megbénítja az ellenfeleket
- lőszerkészletünk maximumra áll
- hősünk láthatatlanná válik az ellenség számára, egészen addig, míg el nem kezd tüzelni

dig besurranunk mellé a liftbe. Miután a takarító benyitott a szemközti szobába, toljuk át a kocsiját, Muhlhaven szobája elé, majd vegyük ki az edények közül a kést, amellyel az ajtó feletti deszkalapot lefeszegette bejuthatunk a szobába. A legérdekesebb célpont természetesen a szekrény, ami zárva van, viszont a zárat pontosan ugyanolyan rúna díszíti, mint a Louienál talált gyűrűt... Egy újabb álomkép következik, amelyben egy Clevelandben meglehetősen szokatlan öltözéket (SS-tiszti egyenruhát) viselő úriemberrel kerülünk összetűzésbe, de miután az álomkép szertefoszlott, bejutunk a szekrénybe, ahol élénk táru Mr. (vagy Herr) Muhlhaven meglehetősen zűrös ma-



köze lehet a dologhoz. A kompromittáló fotóról Sullivan azonnal megmondja, hogy a Flanagan's nevű, kétes híru szórakozóhelyen készült, ahol olyan hölgyek várják a T. vendégeket, akiknek erkölcssei kapcsán egy pillanatnyi kétség sem merülhet fel. (Ugy látszik, a főnök sem csak a munkájának éli.)

■ A térképen ezután megjelenik a Flanagan's és Winslow irodája. Először az utóbbinál tegyük tisztelünket. Hopplá! Talán nem a legalkalmasabb pillanatban zavartuk meg, ugyanis szemlélatomást valami roppant fontos diktálnivalója támadt a figyelemreméltó domborzati viszonyokkal rendelkező titkárnőjének – mindenestre még szakít ránk egy percet. Igen "figyelemre méltó" következtetésre jutott az előző éjszakai történésekkel illetően: Louie a maffiának dolgozott, a ránk küldött bérgyilkos is a maffiának dolgozott, és mindkettőt a maffia nyírta ki. Komoly. Kérdezhetjük még Muhlhavenről és von Hessről is (bár – a későbbiek fényében – talán nem igazán taktikus kifecsegni, hogy valami náci mesterkedést gyanítunk a dolgok mögött), nemkülönben Pensky dossziéjáról, ami ott pihen a széfjében, és egyébként esse ágában sincs megmutatni nekünk. Ezzel a társalgást rövid időre elnapolja – fontos diktálnivalója van ugyanis...

■ Ugorjunk el a Flanagan kupiba, ahol természetesen rálelünk Muhlhaven úrra, aki először roppant felháborodik megje-



lenésünkön, de a fotó láttán csak hajlandó szöba elegyedni velünk. Sikerül meg tudnunk tőle, hogy von Hess zsarolja, ráadásul azért a látszólag érthetetlennek látszó okért, hogy bejusson a Raven klub zárkórú partijára. További tudakozás után kiderül, hogy a Raven klub mögött egy lovagrend áll (nahát...), és von Hess ezek társaságát keresi, mert meg akar szerezni valamit tőlük. (Ez már érdekesebb.) A partira csak egyetlen módon lehet bejutni: rendelkeznit kell a lovagrend írónka (vagyis Muhlhaven) által aláírt, és a vendécséttjével lebélyegzett meghívóval. Ilyet mi már alkalmasint magunkhoz szólítottunk Muhlhaven úr szekrényéből, adjuk tehát neki oda szígnözásra. (Csodálkozik, hogy honnan van nekünk ilyen...)

Sajnos peccsételés ügyben nem tud segíteni, hagyjuk tehát magára kellemetlen helyzetében és alsónadrágjában.

■ Winslow irodájába visszatérve nyugodtan ténykedhetünk, ő ugyanis a szomszéd szobában már javában diktálja a titkárnőt. (Miket mondok már?!) A falon sorakozó fotók elég vegyes társaságot mutatnak: Roosevelttel mellett szerepel még Al Capone, valamint igen nagy bőséggben az ifjú Winslow, mint reményteljes rögbisztár. (Talán ezért nyagattja az ő Jimbo barátját állandóan a sporttal.) A széfet az ajtó melletti, csendéletet ábrázoló festmény alatt találjuk, viszont a széfek igen rossz szokása szerint zárva tartózkodik. A nyitó kombinációt az egyik Winslow-fotóra firkantva találjuk, egyébként meg MASTERLOCK. A Pensky-dosszié egyébként igen sok kérdést megvilágít: az első oldalon két újságkivágást találunk, az egyik egy bécsi múzeumból ellopott középkori ereklyéről tudósít, a másik pedig egy Ausztriából megszökött doktortól, az egykori náciról – talán nem lesz nehéz kikövetkeztetni, hogy a cikk két alanya valószínűleg együtt hagyta el a sógorok földjét. A következő oldalakon Pensky beszámoló arról, hogy egy beépített informátortól azt a tájékoztatást kapta, hogy az SS valamilyen hadműveletet tervez az USA-ban, hogy megszeressen egy Dahlia fedőnevű különleges "technológiát", amiről a későbbi nyomozás megállapítja, hogy nem is egy technológia, hanem egy természetfölötti erővel rendelkező misztikus tárgy, amelyről a nációk azt hiszik, hogy birtokában megnyerhetik a háborút. Az utolsó lapokon Sullivan intéző aggodó leiratot be-

osztottjához annak idegállapota kapcsán, majd egy parancsot olvashatunk, amely Walter Pensky nyomozót azonnali hatállyal felfüggeszti a COI-nál betöltött státuszából, és szigorú orvosi megfigyelés alá helyezi a Sunnyvale kórházban. Miután a dossziét visszaraktuk a helyére, Jim a biztonság kedvéért még magá-



hoz veszi Winslow FBI-igazolványát, és gyorsan becsapja a széf ajtaját. Épp idejében, mert a Nagy Diktáló befejezte a mai adagját, és kissé rendezetlen állapotban megjelenik a színen. Talán jobb, ha nem is zavartuk tovább...

■ Sunnyvale-be Winslow FBI-igazolványával surranunk be, és itt találkoznak a kissé megzuhant Penskyvel. (Ő alakítja egyébként a játék dobozán annyira reklámozott Dennis Hopper, aki valami hollywoodi nagyágyú akar lenni – bár nekem még csúzlí sem, mert az életben nem hallottam róla.) Miután a barátságosan nővér távozott, és Pensky is kiköpte a gyógyszerét, hosszas csevegésbe foghatunk vele. Az ügy, amelyben nyomozott természetfeletti, ördögi erők nyomára vezetett, és szent meggyőződése, hogy azért dugták be ebbe a kórházba, mert túl közel jutott a megoldáshoz. Mikor felvetjük, hogy esetleg kapcsolat lehet a Dahlia és a Torzós Gyilkos között, buzgón helyesel: dара-ból barátunknak eddig nyolc áldozata



volt, és ha az ősi jóvendőlésben leírt formula igaz, akkor még egy hátravan. Új nap, új helyszín – és természetesen egy új rémálom, amelyben belepottyanunk a tükörbe, és onnan vagyunk

kénytelenek végignézni, amint a megjelenő doktor bácsi kézitáskájából a már jól ismert kis kéziszerszámját, átalakul a már ugyancsak jól ismert emberre, és a maga bárdolatlan (sőt, inkább bárdolt) módján nekiáll felszabdálni Mr. Penskyt...

Mikor magunkhoz térünk, Pensky érdekldőve néz ránk. Mielőtt elmondanánk, hogy milyen látomásunk is volt, leírja a fickót a pálcával – egy időben ugyanis ő is hasonlókat álmott. A fickó irányítja a Dáliát (vagy a Dália őt? – ezekkel a szenvedő szerkezetekkel mindig is hadiában álltam), és képes arra, hogy behatoljon az álmainkba. Csak egyetlen módja van annak, hogy szembeálljunk vele, nevezetesen az, ha megszerzünk három talizánt: a holló tolla játékonyan eltakar, a farkas agyara megvédi az ellenünk támadóktól, a sárkány bölcsessége pedig irányítja lépteinket. Ha megszerztük ezt a három totemet, akkor jöjjünk vissza hozzá, és megmutatja, hogyan harcolhatunk a Dahlia ellen. A tárgyak lelehetőségét illetően annyit tud mondani, hogy a holló tollat megtaláljuk az irodájában, a keresetess hadjáratokról szóló könyvben

– ehhez mi még annyit tehetünk hozzá, hogy a farkasagyas már nálunk van, szóval már csak a sárkány bölcsességére van szükségünk. A Raven Room kapcsán semmi újat nem tudunk meg az egykori nyomozótól, de amikor előtárjuk, hogy már csak Landulph követőinek peccsétjére lenne szükségünk a partira való bejutáshoz, eszébe jut, hogy látott egy sárkányos peccsétnyomót dr. Straussnál, a múzeumban.

■ Tehát miután felvettük az irodában a varjútollat, irány a múzeum. A bájos Miss Strauss természetesen szívesen odaadja rövid használatra a peccsétnyomóját, bár jelzi, hogy a mintája mintha nem egészen lenne megfelelő. Ez persze megint egy újabb idegesítő puzzle lesz, amelyben a peccsétnyomó nyelén levő öt pöcköt addig kell birizgálni, amíg ki nem adják a peccsétlő mintát (RING-DING). Olé, a peccsét kész, zuhan a viaszba – it's partytime!

■ A partin az első ismerős, akibe belötlünk Muhlhaven mester. Most kivételesen nem hölgy társaságban találjuk: von Hess úrral koketál, de amikor ifjonti hévvel belekötünk a német diplomatába, magunkra vagy benünket. (Érdemes megjegyezni a zsebből előhúzott, Vaske-reszt formájú medal-

iont – a későbbiekben még fontos lehet.) Újabb ismerős érkezik: Jimbo testvér (vagyis Winslow) érdekldődik, hogy hogy állunk a sportban, és elrángat bennünket von Hess asztalától, hogy



bemutasson bennünket a kiváló Elliot Nessnek ("Aki legyőzte Al Capontét"). Közben a diplomata gyorsan eltűnik az ajtó mögött. Miután megszabadultunk az FBI kihelyezett tagozatától, szomorúan konstataljuk, hogy a szoba ajtaja előtt egy barátságatlan gorilla jelent meg, aki morcosan közli, hogy a szoba magánlakosztály, amitől mi kénytelenek leszünk távol tartani magunkat – az ő dolga ugyanis az, hogy ne engedjen be senkit. (Érdekes, von Hess mégis belögt.) Kénytelenek vagyunk tehát más módszerrel bejutni. A sarokban egy forgóállványt látunk, amelyen a személyzet frissítőit felszolgálni az odabent tartózkodóknak. Vegyük magunkhoz az üres asztalon levő tányért, tegyük az forgóállványra, majd erre az állvány mellett asztalon levő tálcát a poharakkal. Ez meglehetősen ingatag csendélet, szóval amikor bepördítjük a szobába, éktelen csörömpöléssel le is esik az állványról. Erre igen nagy felfordulás támad, a gorillák kinyitják az ajtót, és elkapják az odabent oálkódó von Hess. Előkerül Merylo detektív is, és bőszt vitát folytatnak, hogy kié legyen a fogoly – végül

MOTORHEAD

A Gremlin remek kis autósversenyes játéka tovább javítható néhány igen elmés csalással:

- A személyi opcióknál gépeljük be: SUPERCARS, és csapatnak pedig adjuk meg: GREM. A továbbiakban a kamera nem a megszokott módszerrel, hanem felülnézéshöz követi a fersenyit (Micro Machines V4!)
- A személyi opcióknál gépeljük be: DEMON, és csapatnak pedig adjuk meg: GREM. A továbbiakban az autók felszerelése egy igen érdekes dologgal fog kibővíülni
- A személyi opcióknál gépeljük be: BUZZ ALDRIN, és csapatnak pedig adjuk meg: NASA. Így Hold-béli nehézkedést kapunk, tehát autók a legkisebb bukkanonnál is igen hosszas ideig repked a légtérben

arra az állápontra jutnak, hogy Ness irodájában találkoznak egy óra múlva.

■ Tiszta tehát a levegő, és mi a forgó-állványon szépen besurranhatunk az elsőfőtített szobába. Ugyan a zseblámpa fényének a kivételével talán a leglátványosabb, amit valaha csak kalandjártékban láthatunk, de talán mégis észrevehetőbb lesz, ha felkapcsoljuk az asztali feketit csillárt. A falakat a lovagrend erektől és különféle misztikus krikszkrakszok díszítik, középen pedig ott áll a 12 tag címerével díszített kerekasztal. Közeli felvételről megvizsgálva láthatjuk, hogy minden egyes körkékhez tartozó rekesz kinyitható a rúnás gyűrűvel, és a rekeszben különböző elemes megállapítások találhatók. Illetve egy rekesz nem nyitható: a rend sárkánycímeres nagymesteré, Landulphé. Ez csak akkor nyílik, ha a többi rekeszt a megfelelő sorrendben nyitogatjuk ki. (A sorrendet a rúnás tekercs 22. sora rejti, a cheat pedig egy mondabeli angol király neve, akinek hasonló stílusú berendezési tárgya mellett egy tucatnál több lovag is elfért.) Landulph rekesze alatt nem egy frázist találunk, hanem egy könyvet. A sárkány bölcsességét, amitől hősiünknek – szó szerint – vérengen forognak a szemei...



rős ajtó előtt találjuk magunkat, amely köré egy furcsa, ijesztő világ épül fel. Természetesen egy újabb puzzle következik: az ajtó kinyitásához a megfelelő párbaj kell rendezni a két oldalal való figurákat. A mögöttünk levő hasadékon tudunk lemerülni tudatunk mélyrétegeibe, ahol ide-oda bókászva a hangok különféle tippekét szolgáltatnak a megfelelő párosításhoz (CANCAN). Az ajtó túoldalán rúnákkal díszített bolygókat találunk, de mivel egyelőre ezekkel nemigen tudunk mit kezdeni, az Esc billentyűvel ébredjünk fel a transzból. Cassynek nincs különösebb ötlete a bolygókat illetően, van viszont egy asztrológiai könyve, ami segíthet az ügyben. Ennek különösen a harmadik oldala lesz érdekes, amelyen megtaláljuk a Naprendszer nyolc bolygójának rúnáját, a hozzá tartozó fémét, a bolygó szent számát, a bolygót védő arkangyalt és a hozzá tartozó szint.

■ Epp itt az ideje, hogy beugorjunk Sullivan főnökhöz. Von Hess-ügyben annyi a fejlemény, hogy a kiváló diplomátát nemsokára hazatoloncolják. Amint megpróbálunk rávilágítani a Thule Testvériség és a Torzós Gyilkos közötti kapcsolatra, Sullivan pont olyan szemeket mereszt ránk, mint amilyenek

gólva. Ezt Winslow lefoglalta. ■ Winslow ügynök természetesen mit sem tud Mr. Pensky hollétéről, állítása szerint akkor látta utoljára, amikor felüggesztették az állásából. Nyilván az orvosok szállították el valahova. (Nyilván.) Von Hess medallionjáról viszont tud, de nem látja be, hogy miért lenne nekünk erre szükségünk... (Kezd egyre ellenszenvesebbé válni ez a Winslow.) Louie csomagolópapírját pedig azért foglalta le, mert Merylo már időtlen-idők óta dolgozik az ügynök és egy fikarcnyit sem jutott előre – gondolta itt az ideje, hogy ő is ráálljon. Felfuvalkodott hólyag!

■ Merylohoz visszaugorva megnézhetjük az utolsó újságpapírt is. Tényleg nincs sok közös közöttük, hacsak az nem, hogy mindegyik csupa vér. Na meg az, hogy mindegyik fecni a vezércikkéből lett kitépve, a felső részen a napilap fejlécével. A dátum ugyan a vérfoltok miatt egyiknél sem olvasható ki, viszont minden egyes papíron tisztán kivehető egy-egy szám. Márpedig ezeket a számokat már láttuk valahol (ha nem hiszed, nézz bele a noteszedbe: Jim magánszorgalomból feljegyezte a Cassy asztrológiai könyvében olvasottakat); mindössze annyi a teendő, hogy az áldozatok sorrendjét vegyük alapul...

■ Tehát irány Cassy, aki ismét transzba ejt bennünket. A bolygók között most már megtaláljuk a helyes sorrendet, a nyolcadik után pedig egy új jelenik meg, amelyre rálépve egy roppant

DEADLOCK II

Ebben a finom kis stratégiai játéknál a Ctrl-F12 megnyomásával léphetünk a cheat menübe, ahol a következő kódokat adhatjuk meg

- | | |
|-----------------------|---|
| PILE IT ON Q40 | – plusz nyersanyagok |
| GREENBLIE | – mindent kifejeleszt |
| WALL2WALL | – az aktuális kutatás sikerrel véget ér |
| LEO | – maximális populáció |
| BIGBRO | – megmutatja az ellenség területén levő ellenséges egységeket |
| CHARISMA | – bármelyik idegen tartományba bekukhanthatunk |
| S-MART | – az összes komputer ellenfél barátságos lesz. |
| SQUISH | – a csempészek azonnal megjelennek |
| | – a scenario azonnali megnyerése |

ket legutóbb Penskyre mereszthetett, mindenestre hajlandó végighallgatni a pillanatnyi helyzetértékelést: Louie a Raven Roomban dolgozott, amit a Thule Társaság használt fedőszervként; Louie-t azért ölték meg, hogy ne beszéljen nekünk a Társaságról; ugyanazt a módszert alkalmazták, mint a Torzós Gyilkos, márpedig ez a "Kilenc ajándék Odinnak"-rituálé szerint a Dália energiájának felszabadításának céljából történt (talán von Hess is ezután kutattott, hogy megszeresse a Harmadik Birodalom számára) – következésképp az az ember, aki a társaság mögött áll, egyben a Torzós Gyilkos is, akinek egy áldozata még hátravan... Sullivan elképvedve hallgatja zagyvaságainkat, mindenestre elintézi, hogy Merylonál és Winslonnál betekinthessünk a nyomozás során eddig fellelt bűnjelékbe.

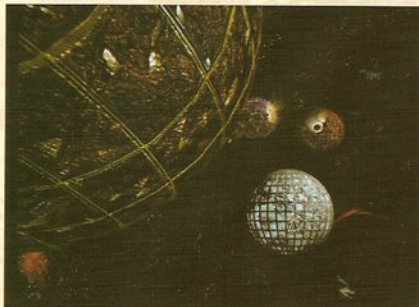
■ Merylonál rövid csevely után kialakul a mindkét fél számára kívánatos együttműködés. Von Hess iránt érdeklődve annyit tudunk meg, hogy semmi különösét nem mondott, és a nála láthatott medáról sem tud semmit – nem viszont találták nála egy papiruszt, amiről fogalmuk sincs mire szolgált (ezt meg is kapjuk, fedelén pedig már ismerősként üdvözölhetjük a rúnákat). Ezután kérjük el a gyilkosság sorozatra vonatkozó bűnjelket. (Alaposan nézzük végig mindet, és ha a jegyzékben rá lehet kérdezni valamire, azt se mulasszuk el!) A gyilkosságokkal kapcsolatban semmi különleges nyomra nem sikerült rábukkanni, sőt, egyes esetekben még a torzó hiányzó részeit sem sikerült előkeríteni. Az egyetlen közös vonás mindegyik gyilkosságban, hogy a megölt alkatrészt újságpapírba csomagolva találták meg. Az újság pedig minden esetben más és más... Akad azért némi támpont: a legtöbb áldozat a Kingsbury Run környékén került elő, továbbá

Louie-n kívül az első áldozatot is sikerült azonosítani. (Mindkettőre külön rá kell kérdezni, hogy megjelenjen a térképen választható helyszínek között.) Angelo Santorini kislitűl rabló volt, és Merylo egybéként kihallgatta az anyját is, bár semmi különösét nem tudott meg. Egy bizonyíték még hiányzik a listából: az az újságpapír, amibe Louie egykori – barátunk buksija volt csoma-

gólva. Ezt Winslow lefoglalta. ■ Winslow ügynök természetesen mit sem tud Mr. Pensky hollétéről, állítása szerint akkor látta utoljára, amikor felüggesztették az állásából. Nyilván az orvosok szállították el valahova. (Nyilván.) Von Hess medallionjáról viszont tud, de nem látja be, hogy miért lenne nekünk erre szükségünk... (Kezd egyre ellenszenvesebbé válni ez a Winslow.) Louie csomagolópapírját pedig azért foglalta le, mert Merylo már időtlen-idők óta dolgozik az ügynök és egy fikarcnyit sem jutott előre – gondolta itt az ideje, hogy ő is ráálljon. Felfuvalkodott hólyag!

■ Merylohoz visszaugorva megnézhetjük az utolsó újságpapírt is. Tényleg nincs sok közös közöttük, hacsak az nem, hogy mindegyik csupa vér. Na meg az, hogy mindegyik fecni a vezércikkéből lett kitépve, a felső részen a napilap fejlécével. A dátum ugyan a vérfoltok miatt egyiknél sem olvasható ki, viszont minden egyes papíron tisztán kivehető egy-egy szám. Márpedig ezeket a számokat már láttuk valahol (ha nem hiszed, nézz bele a noteszedbe: Jim magánszorgalomból feljegyezte a Cassy asztrológiai könyvében olvasottakat); mindössze annyi a teendő, hogy az áldozatok sorrendjét vegyük alapul...

■ Tehát irány Cassy, aki ismét transzba ejt bennünket. A bolygók között most már megtaláljuk a helyes sorrendet, a nyolcadik után pedig egy új jelenik meg, amelyre rálépve egy roppant



érdekes helyre kerülünk. Egy ROPPANT ÉRDEKES helyre...

Tudom, hogy dög vagyok, de a hely hiánya még nálam is nagyobb úr – tehát most megint a legizgalmasabb résznél fejezzük be a nyomozást. Aludjatok szépen, álmodjatok szépeket (mindenféle bárdos bácsikkal) – a nyári duplaszámban egyszer és mindenkorra lezárjuk a nyomozást!

UNREAL

A Quake II-klónok frissen megjelent új követőjénél (ismertetőt lásd nyári dupla számunkban) szokás szerint, menet közben adhatjuk be az alábbi csúcsokat:

- | | |
|----------------|---|
| ALLAMMO | – 999 töltény minden egyes fegyverünkhöz |
| FLY | – repülés |
| GHOST | – noclip, azaz át lehet menni a falakon |
| WALK | – az előbbi két cheatből visszakapcsol normális üzemmódba |
| GOD | – isten mód, vagyis sérthetetlenül válunk minden támadással szemben |

A továbbiakat majd legközelebb, maradjon nyárra is...

(Huh, már csak ez van hátra, és én mehetek foci vb-t nézni! Kis púder az arcra – illetve újra –, nagy lélegzet, és...)

Szervuszok, pajtikáim! Köszöntök mindenkit kis offline és outeraktív háztájimban, ahol hónapról-hónapra választ kaphattok az olyan kérdésekre, mint mondjuk az Élet, a Világminőség, meg Minden. (Elnézést, a Starship Titanic még nem múlt el minden hatás nélkül...) Bár tegyük hozzá, hogy a levelezőtől most már kezd enyhe déja vu-érzés elhatalmasodni rajtam, mert rendszerint ugyanazok a témák merülnek fel bennük: stábfotó, CD, miért kell hozzá 3D-kártya, nem kérdezek semmit-de-azért-tegyél-be-a-Csevegőbe és Sandra Bullock. (Bár az is lehet, hogy tulajdonképpen én egyetlen személyei levelezek, aki több álnévet és kézírást használ.) Az iménti megállapítás nem vonatkozik arra a levélre, amit a benne foglalt okosság miatt azaz tiszteltem meg, hogy első lehet a júniusi levélbombák között. (Ha osztanék Megalevél címet, akkor ez biztos kiérdemelné. De nem osztok Megalevél címet.)

MEGALEVÉL

Helló CoVboy!

Egy változatlan kérdéssel kezdeném. Mint már sokan mások, én is kíváncsi lennék arra, hogy lesz-e az 576-nak CD-melléklete. (CD-"MEL-LÉKLETE" biztos nem lesz. Legalábbis a közeljövőben.)

Na de nem is húzom az időt ráternek a tárgyára. Már majdnem 1 éve olvasom az 576-ot. Eleinte tűrhetőnek találtam. (Akkor minden OK. Ha tűrhető, az már nem rossz, ha már nem rossz, akkor az jó, és hogy ha jó, akkor az kiváló. Istenem, mire képes a logika!) A 97. decemberi számtól egyenesen tetszett, hogy nem foglaltok többé a hejet (Hejet? Selyhó!) az (Amigára), Nintendora, SEGA-ra stb-re készített játékokról szóló cikkeket. Eddig minden szép és jó volt csak hogy egyre több és több játékhoz biggyeztetették oda az utálatt Win95 jelzést. Ekkor fellapoztam a 98 mályusi számot elszörnyedtem. (Lyézusmálya!) Mindenholt ezt láttam WIN 95, WIN 95... (Aggadalomra semmi ok. Ez tömegjelenség – mindenkinél előfordul, és nem feltétlenül a kezdődő skizofrenia miatt.) Ezt nagyon megelégedtem hogy az újság 98% WIN95-ös játékokkal van teleírva. Miért nem lehet használni a jóöreg DOS-t? Vegyétek fontolóra ha azt akarjátok, hogy továbbra is vegyem az 576-ot. Nembeszélve a CD mellékletéről. Ja és a Cinkelt lapokba tehetnek néhány régebbi játékról kódokat. Előre is kösz. Azt viszont jónak tartom, hogy részletesen leírjátok a játékok minden részét. Alapjában véve az 576 nem egy rossz újság! (Akor jó, enek örülök.)

Ui: Ez mind amit leírtam baráti jótanács. Miért nem adjátok be végre a derekatokat tesztek be egy CD-t. Ja és jók a rajzok Csevegőben főleg a fonyadt Tomb Raider.

Kása Tibor, Marcali

Tisztelt Levélíró! Mindenek előtt szeretném megköszönni, hogy értékes gondolataival felkereste számalmas kis rovatomat. (Utócajának névadója, a nagy nyelvújító, mondjuk most valószínűleg ventilátort játszik a sírjában – de sebalj, had pöröglyön a kiss hüj!) Legyen szabad felhívnom a figyelmét arra az apróságra, hogy a játékok mellé mi csak kényszerűségeből "biggyeztük" a Win95 jelzést – a fő "biggyeztök" a játék fejlesztői, ugyanis ők írták meg erre a platformra a játékok 98%-át. (Bár nekem gyanús a Vári Zoli is!) A múltkoriban már kinyomoztuk, hogy ő teletős a 3D-kártyákért, de lehet, hogy ebben az ügyben is vaj van a fején...) A "jóöreg DOS"-t azért még lehet használni, én például tők jót szoktam copyzgatni benne. Sajnos – ahogy így elnézem – a mostani számunk is 98%-ban Win95 jelzésű játékokkal van tele, de azért nem kell elkeserednie! Tekintsen bizakodó szemmel a jövőbe, amikor 'Win98 only' jelzésű játékokkal lesz az 576 teleírva (már most elfogadunk a 2000. évre szóló előfizetéseket) – avagy tekintsen bizakodó szemmel a múltba, amikor 98%-ban DOS-jelzésűek töltötték meg megszentelt lapjait! (92-94-es számainkból korlátozott példányszámokban még hozzáférhető néhány – ne szalassza el a lehetőséget, rendelje meg most!) A baráti jótanácsot egyébként köszönettel veszem, annál is inkább, mert egy tők jó ötletem támadt tőle: ha holnap is esik az eső, többé nem nézem az időjárásjelentést!

SZÍNIVONALROMLÁS

Hali CoVBoy! Hát igen. Ismét megérkezett, és kezemben tartom. Bevallom, kicsit elkésérít az újság színvonalának romlása. (Engem is, de most mit tehetünk?! Mégsem rúgathatom ki magamat...) Már nem is veszem meg minden számot, csak azt, amelyikben jobb leírásokra számítok. De már azt is alig. Hát igen. Úgy van ez mint a számítógépeknel: kijön valami újabb és jobb, akkor a többi máris gyengébbnek tűnik. Értém én ezalatt azt a hárombetűs újságot, mely CD-mellékletet mondhat magának, valamint 100 oldal körüli terjedelemmel büszkélkedhet. Sőt! Megjelenik HAVONTA! és el is jut időben a mélyentisztelt hozzánk. (Ha csak időben, az nem nagy durranás – az 576 térben is!) Persze tudom: a vidéki kézbesítés. No de ez még nem is lenne gond! Hanem ott a sokszor kitárgyalt STÁBFOTÓ! Na jólván, lehet sokaknak nincs kedve elélnk állni, de azért jó lenne látni V.Z.-t egy PSX-el a kezében, vagy téged egy tehénész-gatyában. Hm. A másik dolog az ugyancsak kitárgyalt CD! Na persze majd jön erre is a válasz, hogy "Mintha ezt már hallottam volna valahol." Mint ezt lehet is olvasni a Csevegőkben, ezzel lerázva az immár idegesítő kérdéseket. De ezzel nem lehet ám elintézni! A publikum (ha nevezhetem őket/minket így) harcolni fog ám érte! Kb. mint az UTE és Fradi tábor a stadion előtt (csak ott nem lesz rendőrség,

meg könnygáz). (Hát olyan nagyon nagy harc sem volt...) De egye kuty! Egyszer majdcsak észreveszitek az olvasóközönség éhségét a kis likas korongra. Ezeken addig is gondolkozz el! (ha nem túl nagy kéres) Üdv: Maddog

Látod-látod? Vened kéne az összes számot, és akkor nem maradtál volna le arról a felbecsülhetetlen értékű információról, hogy meghajoltam a népakarat előtt, és a múltkor megígértem, hogy a nyári, összevont 576-ban lesz stábfotó.

(Ha valaki nem óhaját fényképezkedni, annak majd jól letöröm a derekát, és akkor majd ő is meghajol.) Ha a mazochizmus járványos méreteinek öltött olvasóink körében, arról nem én tehetek, és egyébként sem voltam még olyan szelény, hogy ígérni sem tudtam volna. Meg eszembe jutott, hogy a szeptemberi Csevegőben milyen jó kis történeteket tudok majd mesélni George Washington gyermekkorából, na meg arról, hogy miért nem volt stábfotó...

Aztán itt van ez a CD-téma. Most ez nem a gyere-cipő-hamm-bekaplak-módszerrel működik erre felé, hanem komoly megfontolás tárgyát képezi. (Ez úgy néz ki, hogy lábam az asztalon, és üres szemmel bámulom a plafont.) Aggadalomra semmi ok, de isten malmal lassan örölnék. (Például a konzolok is átvonultak egy saját újságba, csak egy kis idő kellett hozzá.)

ÖTLETGYÁROS

Mizujs, CoVboy? (Nem aggódní, ez itt most nem az interjú lesz...) Nem tudom feltűnt-e, hogy mostanában mindenki pontokba szedve nyújtja be a követeléseit – ráadásul SZÁMOKKAL? Ezennel felszámolom az analfabetizmust, és áttérek a BETŰS jelölésre! (Éljen a forradalom!)

A./ Kár, hogy nincs fotó a Csevegőben, az se volt rossz. Még azt se bánom, ha Horn Gyula és dicső gyülekezete kerül a levelek közé (bár ahogy elnézem a májusi Csevegőt, ez már mintha valakinek eszébe jutott volna...)

B./ Kicsi szívem repes az örömtől, hogy Adams apó végre lecsapni készül – de hoppá! Azt írtad, hogy "a játék egyszerre jön ki az azonos című könyvsorozat nyitó darabjával" – ezt gondolom a külföldi megjelenésre mondtad? Nem tudsz valami magyartírási szándékáról?

C./ Ennek a bagázsnak semmi sem jó: megvolt a szétválás, de ezek még CD-t, novellát oldalszám-növelést meg minden egyéb mife-nét akarnak. Van erre egy jó receptem: félevenként megváltozott alak-

ban jeleniben meg egy-egy 576, mint KKKKK (röviden: Különleges Két-szerakkora Különmellékletes Kbyte Különszám) – CD-vel, no-velával, mindennel.

Egyébiránt én is csak azt tudom mondani, mint a többiek: az újság NAGYSZERŰ, POMPÁS, sőt MAJDNEM TÖKÉLETES – csak ne-hogy elbízátok magotokat, bár ahogy látom, hál'Istennek egyetlen hibátok a szerénység

Cse



– csak így tovább. Hát akkor erőt, egészséget, két feleséget, négy negyedséget és Manitu legyen veletek. (Ez mind a szvasz szín-nimája?) Dorado

En is szeretem a lényegretörő változtatásokat, szóval válaszmát római számokba szedem, mert usque latinul tanulok:

I. Gyula most nem lesz egy darabig. A kis herceget ugyanis felváltja a kis Vuk. Ő meg nem túl fotogén. Bár annyira azért igen, mint a Gyula – na jó, ezt most ne ragozzuk.

II. Természetesen a külföldi megjelenésre gondoltam. Magyarról sajnos nincs tudomásom. Elméletileg írtam a játékszt mellé egy Douglas Adams-bibliográfiát is (angolt-magyart), csak nem fért be, mert megint kitört rajtam a grafománia. Sebaj.

III. Nagyon jó az ötlet, teljes mértékben támogatom. Meg is egyeztetnék egy ezres fogyasztói árban, mindössze annyi a kérésomé, hogy te meg szedj már össze egy 8-10 ezer embert, akik vásárlási szándékukról aképpen tesznek felreérthetetlen tanúbizonyságot, hogy ezt a szerény összeget előre befizetik a Comgame 576 Kft bankszámlájára...

NÁNDI SZERET

Háj(as) CoVboy!
Már másodsorra írok neked és az első levélnél se válassz, se semi. (Hogy még szerény ne legyek) a Csevegőben sem volt benne. (Semi az volt, a válasz azért nem volt bent a Csevegőben, mert csak a semi-finalis jutott a műved.) Megfigyelésem

mivel már 5 éve olvasom az újságot hogy aki a levelébe beleírja hogy "köszí hogy betettél a Csevicebe" az benne van. Persze lehet hogy ez nem elégtelen mert az előfizető száma rajta van, de lehet hogy nem. Van biztos olyan aki csak azért fizet elő hogy benne legyen a levele a Csevicegöbe. Na mindegy. A tapasztalat az tapasztalat úgyhogy ezt kihasználna KÖSSZ HOGY BETÉL-TÉL A CSEVICE. Más: mikor lesz már végre stábfotó?!? Most-már azért jó lenne. Persze gondolom ez olyan lesz mint a legutóbbi, mint a bűnözők. (Na látod, önös érdekekből nem kápráztattam el eddig veled a t. publikumot: T.J.-t például rendszeresen elvitte a rendőr. Vári Zoli pedig a mentő.) Ehez hozzá fűzve az a világ 101dik csodája lenne ha vári Zoli egyszer fehére lenne (legalább a pólója). (Megoldható az ügy. Kihípozzom. Mármint a Zolit. Vagy esetleg feleségül adom a Martinhoz.)

Megint más: na most megtornáztam az agyad, ezzel a merész ámdem nem alapozott kérdéssel: A TOMB Raider bögyös kis hősnőjének valójából is Lara Croft a neve. (Lehet hogy ez egy bunkó és szivató kérdés, de egyszer valakinek a szerkesztőségéből lehet ideg összeromlása). Na csá aztán lássam a levelem a csevicegöbe különben... A te szerető Nándi Budapestről!

Bálint Nándor, Budapest Szerető Nándim!
Lara-ügyben A szerkesztőségben én többeket is ismerek, akinek az idege össze van omlva, de azért – csak neked – az érdekedben végeztem egy

gyors közvéleménykutatást. (Ami persze nem jogosít fel téged arra, hogy a következő levélkédet "Ronda lpos" megszólitással kezdjed.) A végeredmény az, hogy tudományunk mai állása szerint, ha Lara Croft neve Lara Croft, akkor feltehetően tényleg Lara Croftnak hívják. (Ha kutatásaim újabb eredményeket hoznának, arról háladéktanulandó értesítek.)

Egyébként nagyon jó kis ötletet adtál: ezek után kizárólag azoknak fogok válaszolni a Csevicegöben, akik mellékelnek egy bizonylatot arról, hogy a levél feladásával egy időben legalább egy évre előfizették az 576-ot. Te vagy az utolsó, aki ama különös kegyben részesül, hogy enélkül is beteszlek. Erre három nyomós okom is van:

1. Okosat kérdeztlél Laráról. Ezt közérdekűnek minősítettem.
2. Megköszönted, hogy betettelek a csevicebe. Szívesen. (Ha meg betettelek, akkor mit kamuzol, hogy nem volt se válasz, se "semi"?!)
3. Elmondhatod, hogy én vagyok a mai napi betevőd.

RETÜRJEGY

cSŐSZERELŐ, cOVIUBI!
Ismerős a megszólitás? Igen megint én vagyok az, MaZsola, aki a múlt hónapban traktált CD-vel, stábfotóval, és végül de nem utolsósorban a hörcsögével. Rendben, módosítom ítéletem, életfogytiglani főszerkesztőség helyett életfogytiglani Csevicegőrára ítélek, fellebbezés nincs a bíróság döntése ezenel véleges... először... másodszor... senki többet, harmadszor... éééés jögerős (a tömeg éljenez) (Tekintetes bíróság és kritikus tömeg!) Az utolsó szó jogán legyen szabad annyit megjegyznem, hogy – ha jól emlékszem – én enyhítésért fellebbeztem, nem pedig halmazati büntetésért.)

Most ejtsünk szót néhány komolyabb dolgról:

1. Örülök a stábfotónak, a régi Martin-kép már úgyis lekopott a darts-táblámról. Vári Zoli képe meg beleesett a Voodoo-levesbe, úgyhogy újakat kérek.
2. Az őt76 egyre több képet közöl kiöregedett játéksztárokról, lásd az idősödő Larát, vagy azt a Dungeon rémet az előző számban, aki úgy néz ki, mint aki épp most jött ki egy éjszakai sztriptízbárból. (Meg fogsz lepődni, de a múltkoriki dekoráció engem ábrázol, amint épp kilépek egy éjszakai sztriptízbárból. A mostani dekoráció a Deathtrap Dungeonból lett megmentve, amelyen viszont azt szemléltethet, hogy a bárban mi volt a fő attrakció.)
3. Hogy van Bill Gates, a CD melléklet, a SNES és Martin? (Fontossági sorrendben.) (Szép kis társaság, biztos jól vannak így együtt. Sorrend nem számít.)
4. Egy toplistát a PC játékokról:
 - 1. Dungeon Keeper
 - 2. Carnageddon
 - 3. Redneck Rampage
 - 4. Alien Trilogia
 - 5. Mortal Kombat 2.

(Hm. Türelmő ílése van az úrnak.)

5. Régebben ámitottál Mortal posztersorozatort. Az ámitást a törvény bünteti (Az engem már nem érdekel, épp most ítélték el jögerősen!) és súlyosan károsítja az ön és környezete egészségét. Kerünk (a hörcsögöm és én) Mortal posztereiket! Ellenkező esetben újabb pert akasztunk a nyakadba! (Imádok perelni!) (Igen? Akkor legyen har: !!!!!!!) Most te jössz. Mortal-posztersorozat egyébként azért nem volt, mert ugyan megvolt pár karakter dián, és úgy tűnt, hogy az összeset meg tudjuk szerezni – aztán később rájöttünk, hogy rosszul tűnt, és eleve foghíjassan meg nem akartam sorozatot indítani.)

6. Más: megyek az utcán, zónd bódé, ajvél! Ez egy kis Murphy törvénykönyv akar lenni az 576 (és egyéb lap) vásárlásáról: Kedvenc lapunk, az 576, a Kiskegyed, a vadonatúj Meleg ajkak című férfiaknak szóló magazin (a megfelelő aláhúzó) aznap jelenik meg, amikor egy vasunk sincs. Folyománya: Fizess elő! (Nocsak. Milyen jó kis folyománya!)

Ha előfizetsz, a postás hazaviszi a kölkeinek. Folyománya: Ne fizess elő. (Téves folyománya: nem elképzelést kell cserélni, hanem postást.)

Ha nem fizetsz elő, újságosnál kell megvásárolnod kedvenc lapodat (lásd fent), de az a sunyi újságos az utolsó előtti épp az orrod előtt adja el, az utolsó pedig a pulttól veszi le, ergo salátá állapotban kapod meg. Folyománya: Ne bízz senkiben! (Főleg az újságosban ne!) Egyéb folyománya: Mindig rögtön csapj le az újonnan megjelenő kedvenc lapodra. (Hiányos folyománya: Fizess elő, és akkor kedvenc újságod olvasgatása közben az újságosnál kapott utolsó desszertként még mindig fogyasztathó.)

Az újságos mindig azzal hiteget, hogy holnap jelenik meg. Folyománya: Most se bízz senkiben! Emberünknek tehát minden módon meg van tiltva kedvenc újságjával való érintkezése. Folyománya: Lopd a nyomdából! (Teljes mértékben téves elképzelés: lopni nem ér!) Ennyit a mai napi meséről.

MaZsola, Budapest
Asszem menet közben mindent megválasztoltam, szóval a végére csak egy megjegyzés marad: a fenti levél nem azért került a Csevicegöbe, hogy szerető Nándim téziseit megkontrazza (illetve nemcsak azért), hanem azért, mert nekem tetszett. Ezzel azt szeretném jelezni, hogy a magam szerény keretei között a továbhiakban is fenntartanám a jogot annak eldöntésére, hogy kinek válaszoljak a Csevicegöben.

Nna. Menjetez szépen nyaralni, nyári gyakorlatra, tönkre – kinek hogy tartja úri kedve. En részemről most egy időre illegálitásba vonulok: elvermelek valami hívós anyag és a TV társaságában kicsiny szobámban, mert valami bv kezdődik, vagy mi a szösz. Ha a meccsek szüneteiben nem nézem meg őket még egyszer, akkor talán szakítok időt a nyári összevont számrak. Addig is: Gazza lesz!



Számítástechnika és Multimédia

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

Rádiótelefon: 06-20-344-391

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

Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig

Telefon / Fax: 364-05-79 és 251-79-16

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

Email: trans/am@usa.net

Szervíz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

Akció!!! Csak e hirdetés felmutatójának!

2 x 100 W aktív hangfal	4.400,-
56600 Fax Modem External	14.960,-
33600 Fax Modem Internal	7.920,-
14" LICOM SVGA dig. Monitor	25.200,-
15" LICOM SVGA dig. Monitor	35.200,-
15" TATUNG dig. Multimédiás!!!	38.000,-
Sony 24x-es IDE CD drive	12.800,-
Pentium TX/PRO - ACER/512 c.	12.200,-
PTX/PRO 1 Mb cac + hangkártya!!!	14.960,-

Turtle Beach hangkártyák teljes választéka

Trans-Am Devil MMX turbo Számítógép: Pentium TX, P200 IMMX,

16MB ram, 2.1GB HDD, 1.44 FDD, 53 Virge 2MB,

mintorony, 101g klavir, 16 bit hangkártya

79.600,-

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 tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium 11-ig, 24 óráos teszteléssel, 1+2 év garanciával, rakjarról! Teljeskörű szervízszereléssel várjuk minden kedves vásárlóinkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

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

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

Te vagy a mi emberünk

Az 576 KByte felvételre keres

- érettségizett
- a számítógépes és konzol játékokat professzionális szinten ismerő
- fiatal
- agilis
- megbízható
- jó megjelenésű
- magabiztos

munkatársat budapesti boltjába eladói munkakörbe.

Jelentkezés levélben az 576 KByte címén (1389 Budapest, Pf.: 132.) vagy telefonon az 329-5303-ás számon.

Gyűjteményem számára

vásárolnék, vagy az 576 KByte-ban kapható programokat adnék régi könyvekért, papírrégiségekért, 1920 előtti képes levelezőlapokért.

Cím: 1389 Budapest,

Postafiók 132.

Tel.: 3295-303 (9-14 óráig)

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.

Gépátépítés:

386-ról Pentium I200 MMX	34.000,-
486-ról Pentium I200 MMX	29.000,-
Pentiumról Pentium I200 MMX	19.000,-

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk! Javítás, tanácsadás. OTP Részletfizetési lehetőség!!!

Viszonteladókát is kiszolgálunk!
Tel./Fax: 341-5343, 06-20/264-507
Faxbank: 233-3666/1607#
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

HP Duna Szakáruház

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

JÁTÉKBOX

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



Libri®
DUNA PLAZA
könyvesbolt

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

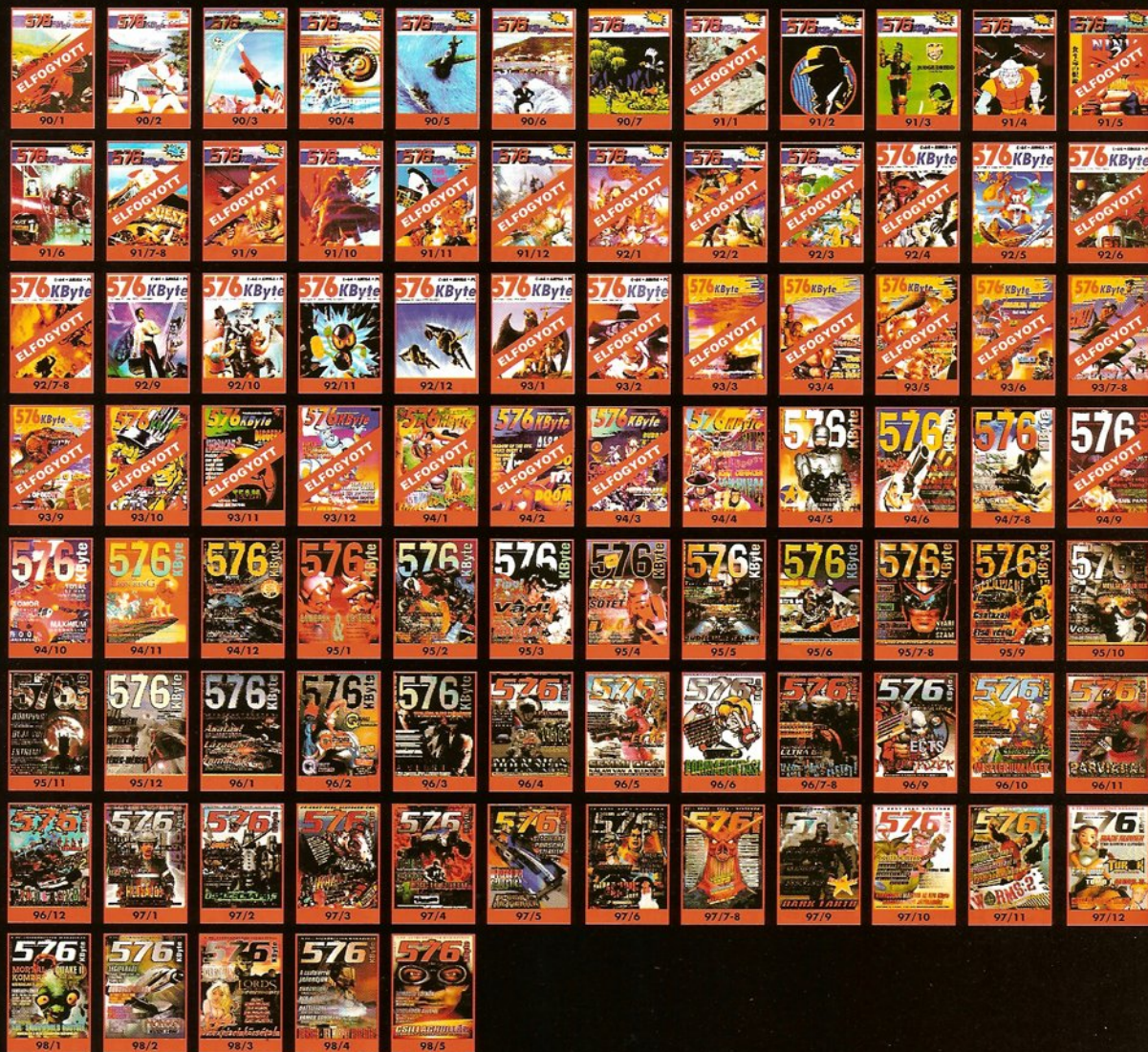


EUROPARK KÖNYVESBOLT

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

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

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre 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 röszsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!

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

A megjegyzés rovatba írd be:

"REGI SZÁMOK"!

90/2.	79,-	91/2.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1.	318,-	98/1.	318,-
90/3.	79,-	91/3.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2.	318,-	98/2.	318,-
90/4.	79,-	91/4.	79,-	92/10.	98,-	94/6.	336,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3.	318,-	98/3.	318,-
90/5.	79,-	91/6.	79,-	92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4.	318,-	98/4.	318,-
90/6.	79,-	91/10.	98,-	94/10.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5.	318,-	98/5.	318,-
90/7.	79,-			94/11.	218,-	94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-	97/6.	318,-		
				94/12.	218,-	94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-	97/7-8.	576,-		
								95/9.	318,-	96/9.	318,-	97/9.	318,-		
								95/10.	318,-	96/10.	318,-	97/10.	318,-		
								95/11.	318,-	96/11.	318,-	97/11.	318,-		
								95/12.	318,-	96/12.	318,-	97/12.	318,-		

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

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

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

Az akciós áraink kizárólag az akciós szelvénygel érvényesek!

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

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

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

Fogy. ár Akciós ár

COMMODORE JOY - ATTACK	2999.-
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	2999.-
PC JOY - ACTION PAD	4999.-
PC JOY - COMPETITION PRO	3999.-
PC JOY - EXPLORER PAD	5999.-
PC JOY - FX3000	6999.-
PC JOY - G FORCE PLUS	14999.-
PC JOY - LOGITECH THUNDER PAD	5999.-
PC JOY - LOGITECH WINGMAN LIGHT	6999.-
PC JOY - LOGITECH WINGMAN XTREME	16999.-
+ X WING VS THE FIGHTER	
PC JOY - MAGNUM 6	9999.-
PC JOY - MASTER PAD	5999.-
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	4999.-
PC JOY - POWER PAD	3999.-
PC JOY - POWER PAD PRO	7999.-
PC JOY - SABRE	5999.-
PC JOY - SABRE PRO	6999.-
PC JOY - SPRINT PAD	4999.-
PC JOY - SWIFT PAD	4999.-
PC JOY - TM PINBALL JOY	9999.-
PC JOY - TORNAIDO	3999.-
PC JOY - TRIDENT PAD	9999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÁRGA	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÜRKE	3999.-
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399.-
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999.-
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD	6999.-
TOP GEAR KORMÁNY + PEDÁL	24999.-

AMIGA

JÁTÉKOK

Fogy. ár Akciós ár

BOB S BAD DAY	1999.-
BRIAN THE LION A1200	3999.- 999.-
DENNIS A1200	2999.- 999.-
DISPOSIBLE HERO	2999.-
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999.-
PREMIER MANAGER 3 MULTI EDIT	2999.- 999.-
SHADOW FIGHTER AGA	2999.- 999.-

ANGOL ÚJSÁGOK

Fogy. ár Akciós ár

EDGE (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)	1499.-
EDM (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)	1499.-
EDMO (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)	1499.-
N4 MAGAZINE	1499.-
PC FORMAT-CD	2499.-
PC GAMER+CD	2499.-
PSX OFFICIAL-CD	2499.-
SEGA SATURN OFFICIAL	1499.-

STREET FIGHTER KULCSTARTÓK

JÁTÉKOK

TOVÁBBRA IS KAPHATÓ A NYOLC ALAPFIGURA, DARABONKÉNT MINDÖSSZE

199 FT-ÉRT!

C64

LEMEZEK

Fogy. ár Akciós ár

POPEYE COLLECTION	599.-
-POPEYE 1,2,3	
-POSTMAN PAT COLL	
-POSTMAN PAT 1,2,3	599.-
A KASTELY	999.- 499.-
ACTION FIGHTER	699.- 499.-
ALIEN 3	999.- 499.-
BAAL	999.- 499.-
BBURDUG RALLY	999.- 499.-
BOOM	999.- 499.-
CAPTAIN PIZZ	999.- 499.-
CREATURES	999.- 499.-
CREATURES 2	999.- 499.-
DALEX ATTACK	599.- 499.-
DE HARD	999.- 499.-
DOUBLE DRAGON 3	999.- 499.-
DYNASTY WARS	999.- 499.-
EMPIRE STRIKES BACK	999.- 499.-
F16 COMBAT PILOT	999.- 499.-
FACE OFF HOCKEY	999.- 499.-
FERRARI FT CHALL.	999.- 499.-
FINAL FRONT	999.- 499.-
FOOTBALL MANAGER 3	999.- 499.-
GRAND PRIX CIRCUIT	999.- 499.-
HUSSON HAWK	999.- 499.-
JAMES POND 2	799.- 499.-
JAWS	699.- 499.-
LAST NINJA 3	999.- 499.-
LETHAL WEAPON	999.- 499.-
LONG LIFE	999.- 499.-
LOTUS ESPRIT	999.- 499.-
MC DONALD LAND	999.- 499.-
NEW ZEALAND STORY	999.- 499.-
NO LIMIT	999.- 499.-
NORTH & SOUTH	999.- 499.-
PINK PANTHER	999.- 499.-
POLE POSITION F1	999.- 499.-
PREDATOR	999.- 499.-
RAINBOW ISLAND	999.- 499.-
PANMO 3	999.- 499.-
RETURN OF THE JEDI	999.- 499.-
ROADRUNNER	999.- 499.-
ROBOCOP	999.- 499.-
ROBOCOP 2	999.- 499.-
RUNNING MAN	999.- 499.-
SHADOW DANCER	999.- 499.-
SHADOW WARRIOR	999.- 499.-
SHINGO	999.- 499.-
STAR WARS	999.- 499.-
STREET FIGHTER 2	999.- 499.-
STREET ROD	999.- 499.-
SUPER MARIO	999.- 499.-
SWORD OF HONOR	999.- 499.-
TEENAGE M. NINJA TURT.	999.- 499.-
TERMINATOR 2	999.- 499.-
TEST DRIVE 2	999.- 499.-
TETRIS ES KIKUGI	699.- 499.-
TOM & JERRY 2	999.- 499.-

C64

LEMEZEK

Fogy. ár Akciós ár

TOTAL RECALL	999.- 499.-
TURBO OUTRUN	999.- 499.-
TURBOCAN 6	999.- 499.-
TUSKER	999.- 499.-
VENECITA	999.- 499.-

CARTRIDGE-OK

Fogy. ár Akciós ár

BATTLE COMMAND	999.- 499.-
ROBOCOP 3	999.- 499.-
TOKI	999.- 499.-

KAZETTÁK

Fogy. ár Akciós ár

ACROJET	699.- 299.-
ALIEN 3	999.- 299.-
BADLANDS	699.- 299.-
BLUE BARON	699.- 299.-
CALIFORNIA GAMES	699.- 299.-
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299.-
CONTINENTAL CIRCUS	699.- 299.-
CRACKDOWN	699.- 299.-
DELTA	299.-
FORGOTTEN WORLDS	699.- 299.-
GEMINI WINGS	699.- 299.-
GO FOR GOLD	299.-
HUNTERS MOON	699.- 299.-
LAST V8	699.- 299.-
LED STORM	699.- 299.-
MC DONALD LAND	699.- 299.-
MICROPROSE SOCCER	699.- 299.-
MOONWALKER	699.- 299.-
MULTIMIX vol. IV	299.-
NEIGHBOURS	299.-
NIGHTSHIFT	299.-
PIRATES	999.- 299.-
Q10 TANK BUSTER	699.- 299.-
QUEXED	299.-
RICK DANGEROUS 2	299.-
ROBOCOP	699.- 299.-
ROOLAND	699.- 299.-
SILKWORM	699.- 299.-
SKATIN USA	699.- 299.-
SOLO FLIGHT	699.- 299.-
ST DRAGON	699.- 299.-
STRIDER II	699.- 299.-
SUMMER CAMP	299.-
SUPER SCRAMBLE	699.- 299.-
SWIV	699.- 299.-
TETRIS ES KIKUGI	699.- 299.-
TIGER ROAD	699.- 299.-
TITANIC BLINKY	699.- 299.-

CD 32

JÁTÉKOK

Fogy. ár Akciós ár

HUMANS	3999.- 999.-
SUPER METHANE BROTHERS	2999.- 999.-

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



97/1



98/1



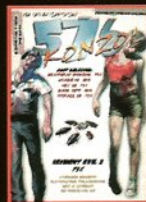
98/2



98/3



98/4



98/5

Egy újság, amiben mindent megtalálsz a konzolokról!

Nyár összevont számunk június 27-én jelenik meg. A tervezett tartalomról:

Klonda (PSX),
World Cup 98 (PSX/N64),
Extreme G (N64),
Forsaken (PSX),
Spice World (PSX),
Mystical Ninja (N64),
Motorhead (PSX),
Dual Heroes (N64),
Point Blank (PSX)
Forsaken (PSX),

Akciós áraink csak ezzel a szelvényvel érvényesek!
 Egy szelvényt több játék vásárlásához is juttathatunk!

576

576 KByte shop

ÚJJA ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!



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

TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576



576 KByte a Pólusban is!

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



CENTER COURT 237
TELEFON: 419-4117