

Baldur's Gate

LÉGIVESZÉLY!

HELYRE KIS CSOKROT KÖTÖTTÜNK A LEGFRISSEBB REPÜLŐ SZIMULÁTOROKBÓL!

FALCON 4.0

ISRAELI AIR FORCE

EUROPEAN AIR FORCE

WWII FIGHTERS

TOP GUN: HORNET'S NEST

FIGHTERS PILOT (hehe)

WARGASM

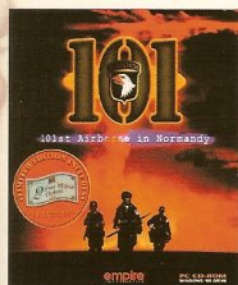
A HÁBORÚ, MINT ÉLVEZETI CIKK

AZ AD&D CSILLOGÓ
RENEZÁNSZA

SIM CITY 3000

Önkormányzati választások előtt kötelező tananyag - amellelt pedig a legszebb városszimulátora Földön!

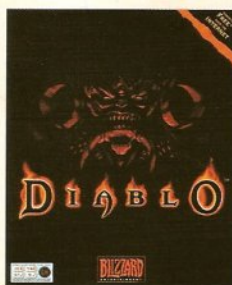
FEBRUÁRBAN IS AJÁNDÉKAKCIÓ AZ 576 SHOPOKBAN!



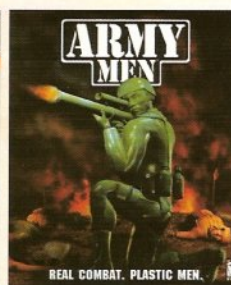
101ST AIRBORNE
11999,- HELYETT **6999,-**



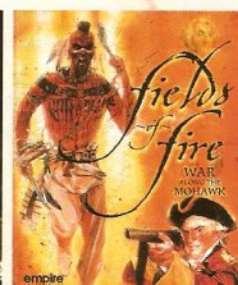
F22
11999,- HELYETT **4999,-**



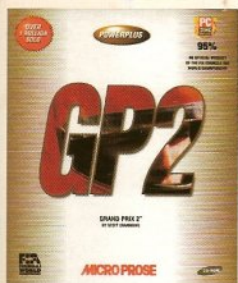
DIABLO
9999,- HELYETT **4999,-**



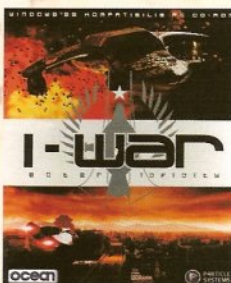
ARMY MEN
11999,- HELYETT **4999,-**



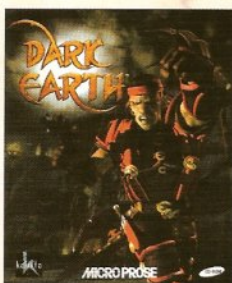
FIELDS OF FIRE
11999,- HELYETT **6999,-**



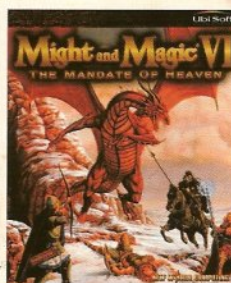
GRAND PRIX 2
9999,- HELYETT **4999,-**



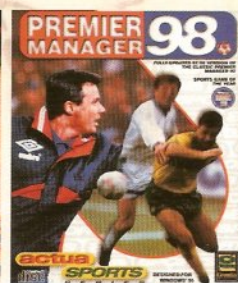
I-WAR
11999,- HELYETT **4999,-**



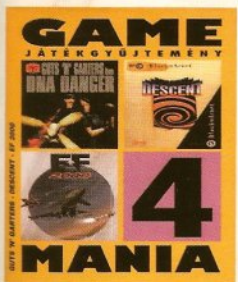
DARK EARTH
12999,- HELYETT **4999,-**



MIGHT AND MAGIC VI
11999,- HELYETT **6999,-**



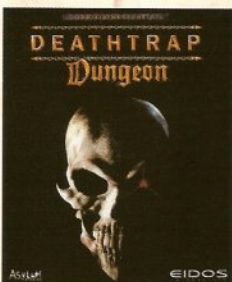
PREMIER MANAGER 98
7999,- HELYETT **4999,-**



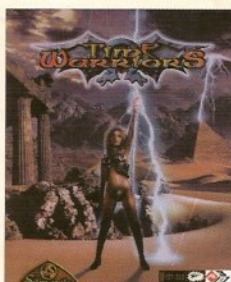
GAME MANIA 4
9999,- HELYETT **4999,-**



THE FIFTH ELEMENT
11999,- HELYETT **5999,-**



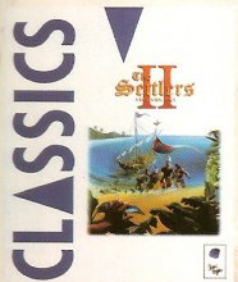
DEATHTRAP DUNGEON
9999,- HELYETT **5999,-**



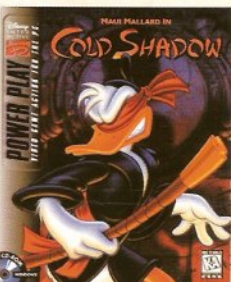
TIME WARRIORS
9999,- HELYETT **4999,-**



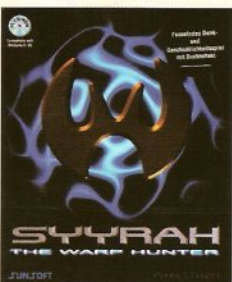
ULTIMATE RACE PRO
9999,- HELYETT **4999,-**



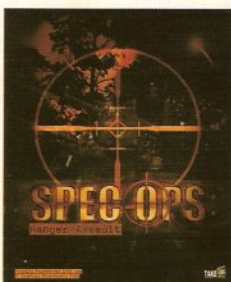
SETTLERS II
9999,- HELYETT **3999,-**



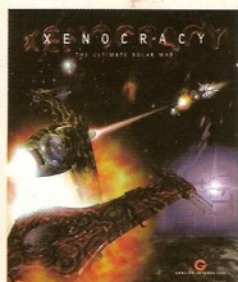
COLD SHADOW
11999,- HELYETT **4999,-**



SYRAH
9999,- HELYETT **3999,-**



SPEC OPS
11999,- HELYETT **7999,-**



XENOCRACY
11999,- HELYETT **4999,-**

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

tartalom

X. ÉVFOLYAM, 2. SZÁM, 1999. FEBRUÁR

36 Jönnek

Jönnek, látnak és totál telenítést bevállalod, az az igazi Skullie

12 Kicsiny falum,

8 Oly sokáig voltál távol

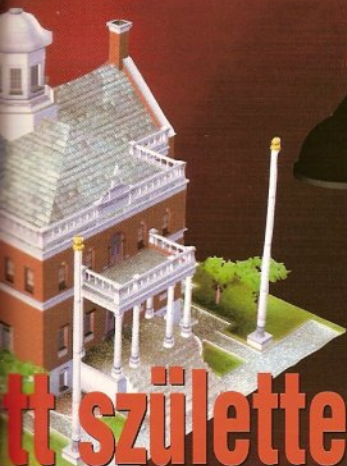
Szinte már tényleg elfelejtettük az AD&D rendszerét követő Forgotten Realms-játékokat, de a Baldur's Gate-ben annál fényesebb a visszatérésük. Az Interplay új játéka bamkot robbant még a legfinnyásabb szerepjátékosok monitorán is!

28 Akit a Falcon

... az most aztán kapaszk...
piacot Hornettől Falconig

a kopaszok!

lisek! Ha ezt a végleges szőr-
or a végén még te Te leszel
ynök!



tt születtem én...

yen frankó kis metropolisz lett belőle egy pár
att, amikor engem választottak meg polgármes-
nek a Sim City 3000-ben!



füstje megcsapott

jon, mert most körbeprepüljük a fél szimulátor
pítfire-től Mustangig.

| | |
|------------------------------------|-----|
| HÍREK | 4 |
| QUAKE III: ARENA-ELŐZETES | .6 |
| DIABLO 2-ELŐZETES | .7 |
| BALDUR'S GATE | 8 |
| SIM CITY 3000 | 12 |
| GOLF 1999 EDITION | 15 |
| KING'S QUEST VIII | 16 |
| WARGASM | 18 |
| DARK VENGEANCE | 20 |
| NASCAR 99 | 22 |
| QUAKE 2 EXTREMITIES | 23 |
| POWER SLIDE | 24 |
| S.C.A.R.S | 25 |
| TOP GUN: HORNET'S NEST | 26 |
| FIGHTER PILOT | 27 |
| FALCON 4.0 | 28 |
| IAF: ISRAELI AIR FORCE | 30 |
| EUROPEAN AIR WAR | .32 |
| WWII FIGHTERS | .34 |
| SKULL CAPS | .36 |
| ANNO 1602 | .38 |
| CINKELT LAPOK: GRIM FANDANGO | 40 |
| CSEVEGŐ | 44 |

Laptulajdonos:

Balogh Zsolt

Főszerkesztő:

Kiss László

Lapterv:

Molnár Dénes Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés:

Kismarosai Renáta

Levélábrázolás:

Recent Kft

Nyomás:

Grafit Pencil Nyomda Budapest

Kiadja:

COMGAME Kft

1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Cím:

1389 Budapest, Pf. 132.

576kb@irisz.hu

Terjeszti:

Hirker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető:

576 KByte (Comgame '576' Kft) 1389

Budapest, Pf.132.

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

Mostanában, amikor az utolsókat rúgja a tél (puff neki! – ezt írtam reggel, és este leesett fél méter hó) és az utcákon Voodoo2 kártya nélkül is az Unrealt meg-szégényítő ködfeffektek gomolyognak, az ember némi lelki vigaszra vágyva fázósan büjlik közelebb túlhajtott processzorához. Ebben a halott környezetben már csak az tartja a lelket, hogy az ébredés előtti legmélyebb alvásból lassan kilábal a Természet – természetesen gondolkodok itt a játékkiadókra. A karácsony slágerei most már előbb-utóbb végérvényesen lefutnak, végetért a nagy szüreti szezon – és a kiadók lassacskán kénytelenek lesznek előhúzni azokat a királyokat a kabátjukból, amelyeket nem akartak a decemberi leosztás nagy ársaival megütni. Az Electronic Arts például végre-valahára elővarázsolta a Sim City legújabb részét, amitől öregnek-fiatalnak egyaránt megdobban a szíve (illetve lapzárta után megjött az isteni Sid Meier apó Alpha Centauria is, amitől az említett korosztályok talán már egyenesen fibrillálni is kezdenek), és talán a többi macskó is előbújik hamarost a barlangjából. Addig is a mostani számban elviszünk benneteket egy kis sétarepülésre, mert az utóbbi időben nekiállt repkedni az egész szerkesztőség (leszámítva Vári Zolt, aki MIA megjelöléssel szerepel a szolgálati tablón). Reméljük ti is élvezni fogjátok – aki pedig szédül, nyugodtan vegye használatba a zacskót a szemközti ülés hátáról (például durrantson). Hát akkor felszállás!

APRÓSÁG

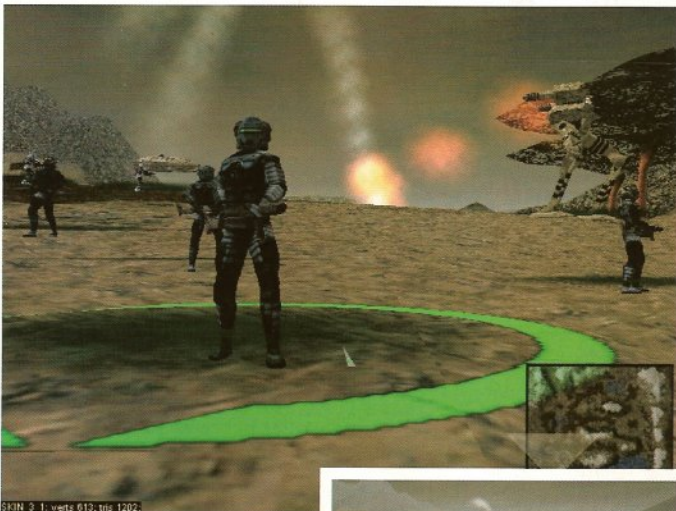
■ Rákos daganat sebességével terjed az Unreal-univerzum. Fenti megállapításra nemcsak a játék megjelenését követő engine-vásárlási láz ad alapot, hanem az is, hogy közben az eredeti szerzői is dolgoznak: egyrészt hamarosan jön hozzá a mission pack; nagy dérel-dúrral készílik a második részét (nyilván 2005 körüli megjelenésel P-VI 5000 MHz masinákra), valamint – talán a Quake III: Arena nyomdokain haladva – valószínűleg még a tavasszal napvilágot lát a teljesen multip-layerre kihegyezett Unreal Tournament is.

■ A remek kis Constructor második része már idestova két éve készül a System 3-nál, akik boldogan jelentik, hogy a munka rendkívül jól áll. Mivel ők közben felbontották a terjesztői szerződésüket az Acclaimmal, és átvonultak az Infogrames kebelére, a "Constructor 2" Street Wars 99 néven fog megjelenni május hónapjában.

■ Mazochista hajlamú, és félkész művek iránt rajongó számítógép-fanok számára már hozzáférhető a Windows 2000 béta verziója. Szkeptikusok inkább a '95-ből kiindulva nem is próbálják ki (kiváló béták után egy bugokkal teli végleges született) – annyiban már biztos, hogy az ezredfordulóra már új operációs rendszer fog ott mosolyogni vinyóinkon. Nostradamus ennél azért sokkal szebbet mondott.

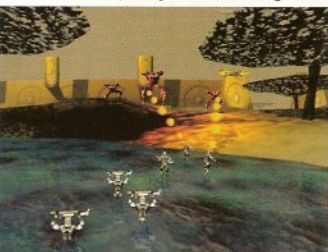
■ A Windows mellett lassan fejlődget vadhajítást, a DirectX is. A menedzserei szerint márciusban jelenik meg a 6.1 verzió, '99 közepére tervezik a D3D támogatásokkal tellítődelt 7.0, és 2000-re a 8.0 verziót, aminek már folynak a munkálatai.

DARK REIGN 2 HIRED GUNS



SKIN_2_1: vert: 619; tita: 1202

A mikor Anno Domini úgy két éve megkezdődött a Dark Reign promóciós hadjárata, az Activision nem kevesebbet állított a játékról, mint hogy ez lesz az a game, ami forradalmasítja a real-time stratégiák kategóriáját, letaszítja trónjáról az addig uralkodó Red Alertet és a jövőben ez lesz a mérce minden RTS-játék számára. Habár a kását nem ették ilyen forrón, szó se róla, a DR tényleg egész jó kis játék volt a maga idején, és valóban tartalmazott néhány egész különleges újítást (hi-color grafika, waypoints, stb.), amit a követői valóban átvettek. A Pandemic Studios a folytatásban az előző recept szerint jár el, ugyanis néhány igen ígéretesen hangzó dolgot találtak ki megint. Ez nem vonatkozik a a 26. században játszódó történetre, amelyben a Szabadság Gárda



harcol az Impérium csapatai ellen, és az események tulajdonképpen az előző rész előzményei. (Ez a Red Alertnél el lehetett egyszerű lőni, de itt már kicsit ótvárossan hangzik.) Az viszont már sokkal izgatóbb, hogy nemcsak nyílt terepen, az időjárás viszonyok és a nap-szak által megszabott látási viszonyok között zajlik majd a küzdelem, hanem fedett helyeken (épületekben, bunkerekben). A legizgatóbb viszont az, hogy az egységek megjelenítését a hadseregektől a gyalogsági szintig külön perspektíva szolgálja, amelyet a legkisebb egységekig egy külön, változtatható nézőpontú kamerával rendelkező 3D engine támogat (3D-kártya tehát mindenképpen kelleni fog). Még nem tudni, hogy mi süli ki a dologból, de a képek mindenesetre ígéretesek. A várható megjelenésről egyelőre még nincs pontos információ, de valószínűleg az őszig még találkozni fogunk vele.

A-10 WARTHOG

Úgy látszik, hogy a Jane's Combat Simulations-nél az az urak fixa ideája, hogy a PC-k technikai fejlődésének minden egyes lépcsőfokán végigkocognak a fegyveres erők légi arzenálján. Ha a Mustangot vagy a Falcont szépségkirálynőnek tituláltuk, akkor az egyébként is "Varacsos Disznó" becenevet viselő A-10-es méltán lehetne egyes számú rondaság, mert ha az ember ránéz, azonnal két kérdés vetődik fel benne: mitől képes repülni ez az otromba pléhdoboz, továbbá a nevét Varthyogon vagy Warthurgnak kell-e ejteni? Mind-

egy. Mindenesetre az iraki tankosok tudnának róla mit mesélni, mert a Varacsos a maga mindent elölrő fegyverzetével kis magasságban tényleg korlátlan úr a maga háztájijában. Ennek megfelelően nem az égbolton fogunk repkedni, hanem kis magasságban oszonunk majd a fák felett. A Jane's furai urai azt állítják, hogy direkt erre a speciális feladatra egy teljesen új engine-t készítettek, ami támogat minden létező és jövőbeni grafikus gyorsítót (minő öntudatos megállapítás). A játékban két területen zajlanak az események: a koreai helyszín szinte edzőpályának tűnik majd a Hidegháborús Németországhoz, és nemcsak szimula-pilótát alakítunk, hanem bevetést irányító tisztet, aki helikopter- vagy tűzvédelmi támogatást

Hiired Guns?! – kapja fel megütözközve a fejét a korosabb Olvasó, akinek annak idején még volt szerencséje a jó öreg Amigához, amelyen egy hasonló című játék (egyfajta korai akció/stratégia turmix, akkor még forradalmian új, négy független ablakra osztható kezeléssel) tisztes sikereket söpört be magának, a DMA Designnak és a Psygnosisnak. Bizony, bizony, AZ a Hiired Guns, csak természetesen a modern képtémékhez igazítva. Persze a jól csengő patinás név még nem biztos út a sikerhez, tehát egy igen frappáns ötlettel spékelték meg: a folytatás-hoz megvásárolták az Unreal engine-t. (Jó, ennél talán frappánsabb ötlet is az eszükbe juthatott volna, de hát vegyük figyelembe azt is, hogy nem terem minden bokorban egy Sid Meier.) Persze igen nagyot téved, aki azt hiszi, hogy egy lövöldözős Quake-klonhoz lesz szerencséje: az engine csak támogatja a harci részeket, amelyek viszont szerves részét képezik a stratégiának – mert hogy ilyen is lesz. A történet négy szomorú sorsú szabadkereskedőről szól, akiket életfogytig tartó rabszolgaságra ítéltek – mivel ez nem túl rózsás jövőkép, szegénykéim kénytelenek menekülni. A stratégia rész abban áll, hogy el kell dönteni, hogy adott helyzetben mi a megfelelőbb megoldás: szétosztlatni a csapatot, vagy épp ellenkezőleg egyesíteni az erőket. Ehhez kézenfekvő megoldás az előző játékból megmaradt négy ablakos kezelőrendszer. Azt már tudjuk, hogy megfelelő hardveren az Unreal-motor csodás dolgokat tud zen-



geni – nyakonötvte ezekkel a sajátos vonásokkal pedig igencsak érdekesnek ígérkezik a dolog. A Hiired Guns valószínűleg még a nyár dereka előtt a boltokba kerül.

kérhet, Falconokat küldhet fedezetnek, azaz egy személyben parancsnokolja a harcmezőt. Várható megjelenési idő: tavasz.



PLANESCAPE TORMENT

Aki figyelmesen végigböngészte a Baldur's Gate első CD-jét, annak bizonyára feltűnt egy titokzatos, Torment névre hallgató játék előzetese. A meglehetősen potás animációból mindössze egyetlen dolog nem derült ki: vajh' miféle játék lesz ez (azonkívül, hogy igen szép). Nos, az interplay hamar megfelelt a kíváncsiskodó tömegek kérdésére: a Torment a Baldur's Gate kissé feltuningolt engine-jét fogja használni, s éppúgy az AD&D szabályait fogja követni. A helyszín azonban kissé vadregényesebb: a játékos ezúttal a Külső Létsíkok eseménydús mindennapjaival ismerkedhet meg. Istenek, démonok, szellemek, hatalmas hősök és bolygó lélek – hogy csak a legérdekesebb lakókat említsem. A játék kezdetén egy nagyhatalmú, ám momentán épp amnéziában szenvedő halhatatlan hőrébe bújhatunk, aki rögtön sorsfordító események közepébe csöppen. Nem akarok rosszízúnak tűnni, de ez a sztori valahonnan roppant ismerős, csak nem ugrik be, honnan... Mindegy, a program a mellékelt screenshotok alapján még a Baldur's nem mindennapi grafikáját is verni fogja, a meglehetősen érdekes háttértörténetből és környezetből pedig még jó dolgokat is ki lehet hozni. Várható megjelenés az év közepén.



VIVA FOOTBALL

Bizony, hogy éjjen a foci! Tényleg néminemű fanatizmus szükséges ahhoz, hogy a Crimson a FIFA- és Actua Soccer-sorozatok mellett megpróbál labdába rúgni. Bár a Virgin reklámkampányában csodálatos adatokat emlegetnek (motion captured technológiával készült 5.400 animációs fázis, meg hasonlók), az előzetes képek alapján szerintem senki sem ájul el, aki látta a fentebb említett két nagygyűjű legutóbbi részt – annál impozánsabbak viszont a számok. Kezdjük ott, hogy 1.035 csapat közül választhatunk, amelyekben 16.544, egyenként tíz tulajdonsággal rendelkező játékos kergeti a bőrt. 323 stadion várja a mérkőzéseket, kezdve a Wembley-től egészen a Pamplomousses városában levő Sir Aneurid Ruganath Stadiumig, amely köztudottan Mauritius egyik legkeményebb orszábarlangja. Mindenek tetejébe újra lejátszhatjuk a nemzeti válogatottak mérkőzéseit 1958-ig visszamenőleg. Adatrajongóknak tehát ideális lesz, és talán egy hónapon belül már meg is érkezik.



COMMANDOS: BEHIND THE CALL OF DUTY

A bban talán minden mániákus stratégia egyetért, hogy a tavalyi év egyik legsikeresebb kommandós játéka a Pyro Studios Commandos című játéka volt. (Hja, a név kötelez!) Pedig a nyári uborkaszekzen elején megjelenő játékokat a szakma érthetetlen fanyalgással fogadta: szemére hányták a Spectrum-szerű játékmennettől kezdve a túlzott nehézségig mindent. A közönség azonban hatalmas lelkesedéssel fogadta, és – mivel a dollárra éhes kiadóknak manapság már csak kizárólag ez számít – az Eidós elegetten dörzsölhette a markát. Nem csoda, hogy ha már érkezik is a folytatás – vagyis inkább egy kiegészítő, úgymon "másfeledek" rész. A nyolc új küldetést felvonultató játékban a kommandósaink és különféle képességeik nem változtak – azonkívül azonban szinte minden, elsősorban a helyszín: a bevetéseket Krétán, Bonnbán (ott például lesz egy állatkert is), a Csatorna-szigeteken, Hollandiában és Belgrádban fogjuk végrehajtani. A szerzők az eredeti játékhöz képest legalább kétszer akkora térképeket ígérnek, továbbá színesítették egy kicsit a lényegüket is: amíg az elődében a bevetés célja rendszerint egy elsődleges célpont volt



(például robbants fel valamit, aztán lépj le), addig itt már másodlagos és összetett feladatokkal fogunk találkozni. Mivel itt nem lesznek olyan tulajdonképpen bemelegítőnek szánt küldetések, mint mondjuk az első rész első 4-5 pályáján, a kezdő kommandóparancsnokok részére beépítették a nehézségi fokozat választásának lehetőségét. A kétszer akkora terepen természetesen legalább kétszer anyai német katona is dukál, továbbá a szokásos Wehrmacht-katonákon kívül találkoznak Luftwaffesokkal (Tigrisekkel már biztos) és a Luftwafféhoz tartozó katonákkal is a kép tanúsága szerint biztos lesz Junkers 188-as, de a hírek szerint lesz egy olyan küldetés is, amelyben egy olyan titkos repertert kell megtámadnunk, amelyen sugárhajtású Messerschmitt 262-esek állomásoznak). Ha minden igaz, akkor négy új ketyere kerül az arzenálunkba, de eddig csak kettőről lehet pontosan tudni, hogy mi az: az egyik a shotgun, ami ugyan kicsit zajos jószág, viszont egy lövéssel bárkit képes leteríteni; a másik pedig a nagy hatótávolságú Enfield mesterlövész puská. Ugyan nem fegyver, de azért emberrablási akciókban hasznos lesz még a bilincs. Szóval sok kellemesség várható hamarosan, valószínűleg még a tavasz folyamán.



INTERSTATE '82

A mikor két éve megjelent az Interstate '76, mindenki csak csodálkozott: mi ez? Kalandjáték? Akció? Autóverseny? – pedig a válasz egyszerű volt: mindhárom – és egyik sem! Ez az '76. Szóval dögös kis játék volt, és még ma is elmenne – már ha nem kanyarogna itt a célegyenesben a folytatása, amelyben a szerzők (és velük együtt a szereplők is) átléptek a nyolcvanas évekbe. A sztorit ugyanaz a garda hozta össze, mint az első, így igazolomban nem lesz hiány. A játékban negyven különböző állig (illetve visszapillantóig) felgyerezt, nyolcvanas évek divatjára tervezett járműből (autók, motorok és helikopterek) választva gyepálhatjuk egymást, 30 küldetésben és 20 pályán – miközben mellesleg felderítünk egy szövevényes összeesküvést, amelynek szálat az Elnök Óvális Irodájába, a közép-amerikai forradalmók és



leendő elnöki gyilkosok közé vezetnek. A legnagyobb előre lépés ezen túl az első részhez képest a csakis 3D-kártárra tervezett engine, melynek köszönhetően az egymást gyepáló sofőrök viadala az első rész sivatagából a nagyvárosok 3D forgatagába kerül. Megjelenése még a nyár előtt várható.

APRÓSÁG

■ A TOCA 2 befejezése után a Code Masters figyelme egy vadonatúj, és roppant meglepő irányba fordult: a projekt neve Colin McRae Rally 2. ■ A Descent-sorozatáról közismert Volition bejelentette, hogy egyszerűen dolgoznak a Conflict Freespace 2. és a Descent 4. részén. Abból kiindulva, hogy még a harmadikból még csak a demo jelent meg, talán egyből elkezdhetnék a hetediket is – akár mindkettőből. Mellesleg üres perceikben egy Summoner néven futó Diabloid game-ét is pályolgatnak, de ez is csak leghamarabb karácsonyra készülhet el.

■ Érdekes statisztikai adatot tett közzé az Origin, mely szerint az öt ért szakmai kritikák ellenére az Ultima Online lett Nagy-Britanniában minden idők leg többet használt csak-Internetes játéka. Több mint 10.000 állandó előfizetőjük csengeti a tiz fontra rúgó havi előfizetési díjat, és ami a legszébb az egészben: több mint a felük minden másnap játszik is.

■ 1998. a válaszok éve volt (lásd például Virgin-Westwood, vagy Cendant-Sierra), de úgy látszik ez idén is folytatódik egy igen régi házassággal is: februárban bírósági keresettel fordult a GT Interactive a Midway ellen, azt állítva, hogy a cég tisztességtelen üzleti húzásai többtízmillió dollárt kárt okoztak neki. Az ítélettel függetlenül tehát nem valószínű, hogy egy leendő Mortal Combat 5 GTI címke alatt jelenjen meg.

■ Végül egy apróhír a konzolok világából: Japánban már megjelenése előtt túllépte az egymilliót a Final Fantasy VIII-re leadott megrendelések száma. Mi is szeretnénk még a nyár előtt várható.

1 999-ben két esemény biztosan történtik, melyeket még sokáig fogunk emlékezni: a teljes napofogyatkozás és a Quake 3: Arena megjelenése. Szerencsénkre a Q3A előbb rengeti meg a virtuális világot – egyesek szerint alapjaiban – mint a Nap ideiglenes elrejtőzése a Hold



Egy egész tühető modell

mögé. Hogy pontosan mikor arra talán még maga Carmack sem tudja a választ, de ha hinni lehet az id tervezőnek (melyeket eddig hajsza! pontosan betartott), akkor a Q3A tesztverzióját már március vége felé nyúhatjuk. Ez egy pályát fog tartalmazni, valószínű hasonlóan alacsony számú modellel és skinnel. Ez a verzió tulajdonképpen egy publikus béta, s arra hívatott, hogy felje a játék hibáit.

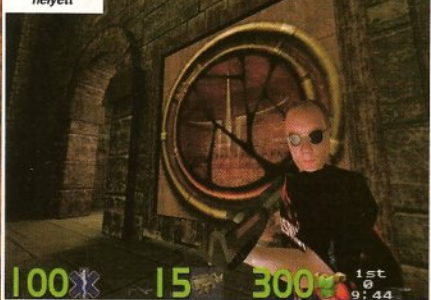
összehangolni a Quake1 és Quake2 rajongók igényeit, kívánalmait, s tervei szerint a Q3A összeolvastja a két rajongótábor – és természetesen újabb rajongókat is szerez dobbsétes grafikájával és tovább csiszolt hálójátékával. Aprópó, grafika: a Q3A feladja a leckét a többi 3D-s motor fejlesztőnek. Ami a legjobbban megfogott, azok a görbe felületek, azaz igazi íveket láthatunk a játékban. Persze ez még csak csepp a tengerben – a játékban lesznek tükrök (állítólag lesz egy terem, melynek a plafonját mindenhol tükrök borítják), ami elég érdekes reakciókat válthat ki egy remegő kezű Quakerből egy f2f meccsen. Megjelenik

kód is a pályákon, magasan verve az eddigi látott

kon, magasan verve az eddigi látott

QUAKE III ARENA

Igazolványkép helyett



(Jól csinálja az id: a fél világ nekik fog tesztelni.) A végleges verzióval talán majd májusban találkozhatunk. Kicsit gondolkodóba estem, miket írjak ebbe a rövid előzetesbe – a legújabb infókat sürítsem bele, vagy inkább egy átfogó képet adjak a születésben lévő műről? Végül az utóbbinál maradtam, tekintve hogy ez egy off-line médium, s egy hónap múlva a friss infók szakkállás lesz, és tekintettel azokra az olvasókra, akik szintén off-lineok, s ezidáig nem azal töltötték az idejüket, hogy mindenfélét összevadászsanak a netről. Akkor hát lássuk, miért is fog úgy rengetni ez a Q3A.

Akihez még nem jutott el a hír, a Q3A egy teljesen multiplayerre kihegyezett játék. Természetesen gondoltak az id-s fiúk azokra is, akiknek nincs lehetőségük internetes vagy hálózati játéokra, s beépítettek botokat a programba, melyeket valódi, "hires" quakerek stílus alapján kódoltak. Persze az igazi móka a háló játék lesz – ebből megkísérlí kihozni a legjobbat az id. Megpróbálták

ködeffekteket (ld. Unreal), lesz például egy pálya, melyen egy híd alatt sűrű vörös köd gomolyog, remek bővőhelyként a legyengült üldözötteknek. Sajnos a dinamikus árnyékok csak statikus elemekhez járnak, a játékosoknál elmaradnak, ehhez szükség lesz még némi hardver fejlődésre. Ezek csak a legszembetűnőbb grafikai újítások a motorban, mely immár 24 bites színmélységben pompázik. Egyébként a játékban előforduló effekteket általában filmekhez vagy klippekhez hasonlítják a tesztelők.

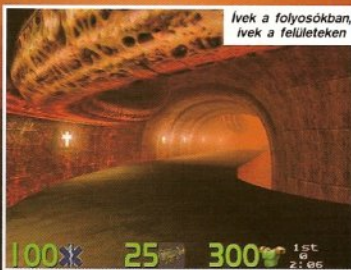
Személy szerint egyre jobban érdeklődök a pozícionált hangok iránt, s ezen a téren sem kell csalódnunk az idben – igéretük szerint megfelelő hangkártyával (SB Li-ve!-ra vagy Diamond MX300-ra gondolhatnak) hallható lesz, hogy honnan jön a lépétek zaja, a rakéták hangja surroundban húz el felettünk

stb. Azt hiszem érdemes elgondolnodni egy újabb hangkártya és négy jobb hangszóró bevásárlásán.

Persze egy multiplayer játék lévén szó, nem minden a grafika és a hang. A játékba beépítik a legkedveltebb MOD-okat, lesz CTF, Rocket Arena. A pályák stílusukban három félek lesznek: horrorisztikusak, techno-beütésűek és Geiger-féle organikus csodák. Háromféle játékos-ostállyal találkozunk a játékban: lesznek a könnyű, közepes és nehézfiúk. A legelsőik előnye a sebesség, de nem bírnak ki sok találatot, és még a lövések is messzebbre repítik őket, mint nehézsúlyú kollégáikat – de a rocket jump is magasabbra viszi őket! A modellek kinézete és animációja szintén sokat változott – a modellek karja, teste és lába külön lesz mozgatva, s ennek köszönhetőbben sokkal élethűbb animációt kapunk. A modellek részletesebbek lettek, még az ujjai is külön állnak, de ezzel együtt vége a hizi modell gyártásnak, azaz a feladat elé néz aki ilyenre adja a

fejét. Skinek terén – ha lehet – még rugalmasabb a program, a játékban külön rész szól arról, hogy készítsük el saját skinünket, hogy az a legelőthűbb legyen.

A fegyverek és egyéb apróságok listáját nagyobból már ismerjük, a legtöbb fegyver a Quake 1-ből és 2-ből lett átvéve: Machine Gun, Super Shotgun, Grenade Launcher, Rocket Launcher, Plasma Gun (a Doom-féle), Lightning Gun (állítólag gyengítik a Q1-eshez képest), Flame Thrower, Railgun, BFG. Páncéltól három féle lesz 100/150/200 – s ártékkal, de ha 100 fölé megyünk



Ivek a folyosókban, ivék a felületeken

(a max 200) akár életpontban, akár páncélban, az elkezdéti visszaszámolási 100-ig. Iszonyatos információkaval-kádból tudok még válogatni, de az egy oldal kemény határt szab – így néhány hirtelen megtetsző újítás, változás következézik:

- Talk Icons: amikor a konzollal vagyunk elfoglalva, megjelenik egy buborék a fejünk fölött (és az illedelmesebb játékosok nem rajtuk gyűjtik be a frageket)

- Bounce Pads: ha jól vettem ki, ez valami szélcsatorna-szerű szerkezet, mely felrepít, s légi harcokat folytathatunk – kíváncsi vagyok a végeredményre. Légi harcba a Jetpackkel is lehet keveredni, de egy hátra szerelt repítő szerkezet, de meglehetősen nehezen irányítható.

- A pozicionált lövések hiányozni fognak, abból a megfontolásból, hogy neten, modemmel nehéz lenne pl. fején löni valakit.

- Visszatér a láthatatlanság bővületes effekttel, valamint lesz regeneráció, hook, gyorsító, személyi gyorsító, hangos kommunikáció LAN-on, anatómiailag korrekt testrészek stb.

És hogy ennek mi az ára? Az id szerint a minimum egy 200-as Pentium 32 megával, 3D-kártyával



Hát álszítani maximum a bejáratok fognak – a játékosok soha!

(legalább Voodoo 1-es sebességű). Tekintve a széleskörű konfigurálási és butítási menüeknek, ez hihető, de aki egy igazi flashre vágyik az P-II-esben vagy esetleg "P-III-asban" gondolkodjék.

Nagyon tömören ennyi, aki többre is kíváncsi az töménytelen mennyiségű anyagra lelhet a hálón, vagy reményelink szerint az áprilisi számban. A napokban (nem feledni, hogy ezek a cikkírás napjai) jelent meg a neten sCARR (6 egy tekintélyes Quaker, aki ráadásul közel lakik az id birodalmához) élménybeszámolója, ő ugyanis két napig nyúzhatta a művet Carmackéknál. Ha hihetünk neki, a Q3A egyike azon játékoknak, amiben minden tökéletes. A cikk végén így summázza a látottakat: "1999 ismét a földrengés éve lesz!"

Quake III: Arena

FEJLESZTŐ: idSoft

KIADÓ: Activision

WEBSITE: www.idsoftware.com

MEGJELENÉS: '99. május (7)

A Diablo 2-ről előzetest írni? Mi sem egyszerűbb, meg már egyből ismét itt az ideje. Legalább is így gondoltam, egészen addig a pillanattig, míg optimista vigyortól fénylő arccal el nem kezdtem a neten infók és screenshotok után kutakodni. Legutóljára még tavasz/nyári megjelenésről regéltek a Blizzard bülbülhangú menedzserei, s ez alapján már joggal remélhettem, hogy néhány konkrétumra is akadok a játékkal kapcsolatban.

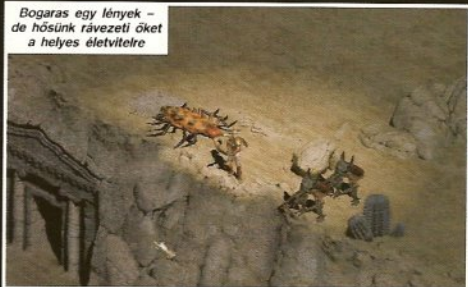
Ügyint pontos megjelenés, terjedelem, gépigény meg ilyesmi. Persze a Diablo 2 sorsa eddig is meg lehetőségen zűrösen alakult: először is már-már Dungeon Keeper-szintű késést produkáltak a készítők, majd különféle bérviták miatt az

diablo-vadászatra. Hogy miben is rejlett a játék igazi varázsa – a véletlenül szerűen generált térképekben és tárgyakban, a borongós hangulatú hátértörténetben avagy a gyönyörűen megrajzolt szörnyekben? Senki nem tudott rá választ adni és senki nem tudta azóta se reprodukálni. Nem is

nik, hogy a Diablo 2 hangulatát és játékmenetét tekintve szakasztott apja lesz. Marad az izometrikus perspektíva, maradnak a véletlenül generált pályák és tegyverek, s marad a dark-fantasy hangulat is. Maguk a karakterek viszont igencsak megújultak: az előző rész három hőse teljes egészében kimaradt a folytatásból. Van viszont helyettük öt új kaszt: az amazon, a lovag, a varázslónő, a barbár és a nekromanta – természetesen más és más képességekkel. Ebből az ötösfogatból tán a nekroman-

tedni, nem árasztották el a gaz poligonok az egész játékot – mindössze néhány látványosabb effektúrnál kerülnek képbe a 3D-s ketyerék. Azon viszont határozottan félhabórodtam, hogy a játék egyenlőre csak a 3DFX-et fogja támogatni. Hohó emberek, hát a D3D és az Open GL hun' marad? Nem akartok a proféta szerepében tetszelegni, de ez igen pocskék marketingfogásnak ígérkezik. Az emberek nagy többsége épp kezd átállni a 2D/3D integrált D3D-alapú gyorsítókártyákra, erre minden idők egyik legjobban várt PC-s játékprogramja a képükbe röhög. Ez azért igen nagyfokú illetlenség.

Bogaras egy lények – de hősünk rávezeti őket a helyes életvitelre



Ahogy élnezm, lovagunk a "heroius beallás lécson" nevű skilljét csiszolgatja



Merőben sportszerűen eljárás, hogy ezek a kis vörös vakarcok is tűzlabdákkal dobálóznak



DIABLO

eredeti gárda többsége egész egyszerűen lelécelt. Ezek után tán nem is kell annyira csodálkozni, hogy e sokak által már oly rég óta várt játék a totális káosz állapotában leledzik.

Itt egy pillanatra meg is állnék, s ejtenék néhány szót az első részről. Először is: aki valami csoda folytán elmulasztotta volna, az feltétlenül szerezze meg, mert valami nagyon kimarad az életéből! Nincs még egy játék PC-n, ami ilyen tökéletesen ötvöznő a fantaszy, akció és szerepjáték elemeket. S ez a tökéletesen eltalált játékmenet még (mai szemmel nézve is) fantasztikusan tetszetős külsővel párosult. Nem is csoda, hogy a Diablo abszolút bestseller lett a maga idején. A Starcraft megjelenéséig talán az Interneten játszható programok egyeduralkodója volt, s mind a mai napig rengetegen szánják rá magukat egy kis esti

volt meglepő, hogy röviddel a Diablo megjelenése (s az első eladási kimutatások közzévétele) után a Blizzard már be is jelentette, hogy készüli a folytatást. Na, ez volt úgy két és fél éve – és azóta néma csend. Jó, időnként előrukkoltak a fejlesztők néhány screenshottal, karaktervázlattal, előzetes ígérettel, néha még a várható megjelenésre nézve is tettek hatályos közléseket. Az például elég biztosnak tű-

ta ígérkezik a legérdekesebbnek, aki démonokat idézhet meg és holtakat támaszthat fel. Nem mondom, ha ezt sikerül korrektül megoldaniuk a készítőknél, akkor nem kevés új szintet visznek a játékba... Ami a program méretét illeti, az szintén elég kecsegtetőnek ígérkezik, ugyanis állítólag legalább négyszer ak-

kora lesz, mint a Diablo. Ja, és a készítőik külön gondot fordítanak arra, hogy a küldetéseknek immáron multiplayer játékban is legyen értelmük. Nem rossz elgondolás, ez szintén igen sokat dobhat a játékmeneten. S végetül következzen a legmeglepőbb hír: a Diablo 2 már támogatni fogja a 3D-s gyorsítókártyákat. Na nem kell meg-

Ugyanakkor az is igaz, hogy az előzetesek alapján a Diablo 2 jó eséllyel pályázhat a maga kis kategóriájában a "legszebb" jelzőre. Az alkotók különösen nagy hangsúlyt fektettek a fény/árnyék hatásokra és az egyéb különleges effektúrokra (például köd). Egy szó mint száz: a játék alighanem magasan veri majd elődjét, mikor majd megjelenik.

Akarom mondani: ha egyszer tényleg megjelenik. Az ugyanis igen riasztónak tűnt, hogy a Blizzard hűlőcséi néhány igen lényeges kérdésre nem tudták a választ. Például a megjelenést illetően a következő ígéretet tették: valamikor 1999-ben. Aha. Amúgy a Diablo 2 site egészét ez a sejtelmes díj-kör lengi át. Mikor lesz Beta-teszt? Majd. Várható a demo-változat? Előbb-utóbb. Hány CD-s lesz a játék? Körülbelül négy. Ajánlott konfiguráció? Még nem tudjuk. Ár? Igen, az lesz neki. Háát... minden tiszteletem a Blizzardé, hogy nem akarnak félkész játékot kiadni a kezük közül, de ezek alapján a játék még negyedéskor állapotban sem leledzik. A screenshotok ugyan határozottan ígértesek, de az egyenlőre csak a grafikusokat dicséri, s nem a programozókat. A jelen helyzetben úgy tűnik, hogy a játék legkorábban karácsonyra készül el, de ennél távolabbi megjelenést is el tudok képzelni. Sajnos. Nem baj, én amíg élek, remélek.

T.J.

Erről a jelenetről a Twin Peaks új szemből: Tűz, jój velem...



A jó varázslónő utolsó mana-italig harcol, bár az alant nyüzsgő csontok nem túl sok jóval kecsegtetnek



Diablo II

FEJLESZTŐ: Blizzard

KIADÓ: Sierra

WEBSITE: www.blizzard.com/diablo2.com

MEGJELENÉS: '99. vége (?)

KARAKTEROLÓGIA

Az igazi C-64-es veteránok még emlékezhetnek az SSI végeláthatatlan AD&D sorozatára. Pool of Radiance, Death Knights of Krynn, Gateway to Savage Frontiers – hogy csak néhányat említsék a tucatnyi játék közül. E programokat alapvetően két dolog kötötte össze: a maga korában mérföldkönek számító engine és a teljes egészében az AD&D-n alapuló szabályrendszer. A siker nem is maradt el: hosszú éveken át mosolygatók ránk az akkor még hazánkban nem igazán létező software-üzletek fiktív polcraíról az SSI illetve TSR logóval teletűzdelt dobozok. Aztán véget ért az aranykor: az AD&D utolsó töltényig küzdve ugyan, ám végül elbukott az újabb, jobb, érdekesebb szerepjátékok rohamai alatt: az SSI játékok hajdan dícsőséges grafikája és engine-je felett pedig ugyancsak eljárt az idő. Néhányszor persze megismerette a megújulást e sebesebb napokat is látott duó, ám ezek a próbálkozások (például Dark Sun illetve Ravenloft) valahogy sohasem arattak újító sikert. Már-már azt hittem, hogy az AD&D já-

A játék kezdetekor egyedül vághatunk neki Sword Coast csöppel nem barátságos vadonjának, így mindössze egyetlen karakter megalkotásával kell elbírálódnunk. Sajnos. Az utunkba kerülő hősjelöltek ugyan szíves-örömeit beállnak csapatunkba, ám ezek legtöbbször egy cseppet sem túlélő típus. Némelyik másképp és keresgéltés árán ugyan rá lehet bukanni néhány életképebb figurára is, ám jobban örültem volna, ha minden csapattagot én kreálhatok. E problémára egyetlen megoldás létezik: multiplayer játékok választva szintén végigjátszhatjuk a történetet, viszont saját karaktereket generálhatunk. Mindössze arra ügyeljünk, hogy magunkon kívül minden játékost kapcsoljunk ki – e ravasz húzással alaposan megkönnyíthetjük dolgunkat.

A karakterek képességeit és lehetőségeit alapvetően a kasztjuk határozza meg, bár nem mellékesek tulajdonságaik sem. A kasztok mindegyike tulajdonságához van kötvé, egy harcossal például

nek (legalább is az emberek-nél), s 15-ös értékű felfelé adnak említésre méltó pluszokat. A középértékek között túl sok különbség nincs, ergo az ideális karakter három-négy 9-es tulajdonsággal vag neki a kalandoknak, a többi értéke maximális.

Hőseink a jól megszokott XP-gyűjtőfésűs módon fejlődnek tovább, magasabb tapasztalati szintre egy meghatározott mennyiségű tapasztalati pont (ez kasztól függ) összegyűjtése után léphetnek. A szintlépések számos kellemes vonzata van, például nő a fickó életereje, tapasztaltabb lesz harcban, illetve a varázstudók több varázsigét tudnak fejükbe préselni. Igen nagy marhaság viszont, hogy a már emlegetett életéro véletlenszerűen növekszik, egy harcossal például éppúgy kaphat egyetlen HP-t, mint tízet. A megoldás gondolom legfeljebb: a szintlé-



hűz között, s ezt kivonja a THACO értékéből. Amennyiben a végeredmény alacsonyabb vagy egyenlő a célpont AC-jével, akkor eltaláltuk a gaz ellent. Ha már itt tartunk, ejtenék néhány szót a fegyveres képzettségek elsajátításáról is. A karakterek bizonyos

Pléhdiendi

tétek sokak által várt Nagy Feltámadása egyszer s mindenkorra elmarad, mikor is megérkeztek az első hírek a Baldur's Gate-ről, mely az alkotók szerint jó eséllyel pályázhat majd a "Min-

legalább 9-es erővel kell rendelkeznie. A tulajdonságokat véletlenszerűen sorolja ki a gép, ám a már kisorsolt értékek között szabadon pakolászhatjuk a pontokat. Túl sok értelme tehát nincs is a dolognak, hisz végső soron tetszőlegesen oszthatjuk el a pontokat. A vicc az egészben az, hogy tulajdonságaink összértéke nem fix, tehát a kellő türelemmel és szívós egérrel rendelkező játékosok fél órányi büszkatingatás árán igen csak lápos karaktereket hozhatnak össze.

Szerintem mondjuk logikusabb lett volna egy egyszerű kis pontelosztogató rendszer... A tulajdonságokról általában elmondható, hogy 1-18-ig terjed-

pés előtt vad mentőgetésekre és visszatöltőgetésekre kell kezdeni, míg csak ki nem jön a kívánt érték. Játsszani ugyan az efféle trükkök nélkül is lehet, csak épp idegesítő, mikor néhány nehezebb szintlépés miatt deli hőseink percenként fognak elhalálozni...

A HP-n kívül a másik kulcsfontosságú karakterisztika az AC, ami a karakter ügyességét, páncélzatát, egyzóval sebezhetőségét hivatott jelezni. Minél alacsonyabb, annál jobb, egy -2 körüli érték már igen-igen kellemesnek számít. A THACO (To Hit AC 0, csak hogy precíz legyenek) mutatja hősiünk jártasságát az adott fegyverben, itt szintén az alacsony érték az üdvös. A játék a következőképp számolja a harcot: véletlenszerűen sorsol egy számot egy és

Az ellenfél már így is komoly ütőerőre képes, pedig a hál tőrből ma négy szabadnapos



den idők legjobb szerepjáték-programja" címre.

Az első screenshots alapján két következtetést vontam le: 1) a Baldur's tényleg pofásra sikeredett, 2) kiagyaldit alighanem a "nyúljuk-le-a Diablot" alagondolat vezérelte. Az első igazi meglepetés azonban akkor ért, mikor az Interplay nem szállt bele a játékküldők "Csúsztasz te is!" nevezetű vídám játékába, azaz csekély késéssel egy többé-kevésbé működőképes verzióval rukkoltak elő. Hallalója! Mi több, néhány percnyi játék után az is elvált, hogy nem holmi Diablot-utánérzéssel van dolgunk. Kérhetik nem nevetni: az Interplay programozói egy színvonalas, eredeti és nem utolsó sorban hangulatos programmal rukkoltak elő, mely szabályában teljesen hű az eredeti szerepjátékhoz.



számló szintlépés után (ez detto a kasztjától függ) képzettség-pontokat kapnak, s ezek elkölítésével sajátíthatják el egy bizonyos fegyvertípus használatát (pl. a kardokét, tjakét, lándzsákat stb.). Amúgy bárki bármilyen fegyvert használhat (hacsak azt nem tiltja a kasztja), csak épp a képzetlen fegyverforgató oly brutális büntetések sújtják, hogy nem igazán éri meg a dolog. Nem szóltam meg a mentődobásokról, melyek azt határozzák meg, hogy karakterünk mennyire ellenálló a különleges támadásokkal (pl. mérgekkel, varázslatokkal, átváltózatásokkal) szemben. Ezekbe nem igazán bonyolódunk most bele: minél alacsonyabb az érték, annál jobb – egyébként karakterünk kasztjától, szintjétől s nem utolsósorban a ráaggatott mágikus ketyeréktől függ.

Fontos lehet még az egyes karakterek jellege, ez határozza meg ugyanis a világhoz (és egymáshoz) való hozzáállásukat. Példának okáért egy törvénytisztelő jó lovag és egy kaotikus gonosz nekromant nemcsak egymás ki nem állhatja egymást, hanem sokszor egymás torkánál is ugrik. Még akkor is, ha történetesen egy csapatban kalandoznak, úgyhogy nem árt a parti összejelölésekre figyelni az ilyen ellentétekre. Mint a példából is sejthető, a jellem két részből áll össze: az első a törvények iránti érzelmeiket jelzi (törvénytisztelő, semleges, kaotikus), míg a másik az illető moralitására utal (jó, semleges, gonosz). E logikát követve például a kaotikus gonosz a leggonoszabb gonosz – legalább is az Atlanti-Óceánraian túl.

A vízvártózat összecsapás után egy FPO zivatar – hősai halottaik eltemetéséhez ideális idő



Pillanatkép a Farkasokkal táncoló forgatóasztárol. Szárnyas: Robin Hood és díszes kompániaja



Hát akkor egyenlőre ennyit a THACO-k, AC-k és egyéb bohókás rövidítéses világról, következzék a tulajdonságok és kasztok. A különféle fajok ismertelését most kihagyom, mivel ezek igazán drasztikusan nem befolyásolják a karakter lehetőségeit. Egy dologra azért nem árt ügyelni: a nem emberi fajok csak egy bizonyos szintig képesek fejlődni, így aki a Baldurs folytatásaiban is az itt megalkotott csapatokkal kíván kalandozni, az ne nagyon kísérletezzon holmi egzotikus fajokkal. Vagy legalább is többkasztú (multi-class) karaktereket kreáljon, mivel ezek jóval lassabban fejlődnek – viszont több kaszt különleges képességeit is megkapják.

TULAJDONSÁGOK

Erő (Strength): Egyrészt pluszokat adhat karakterünk sebzésére (értelemszerűen csak közelharc fegyverek esetében), másrészt pedig meghatározza, hogy mennyi a maximális terhelése. Ez utóbbit senki ne bűsülje alá, mivel a túlterhelt hősök

mozgása eléggé lelassul, ami harc közben igen-csak kellemetlen tud lenni. Amennyiben harcosunk (figyelem: ez más karakterosztályra nem áll) erje 18 lenne, a gép soros el másodlagos értéket is mellé (max. 100). Ez a másodlagos érték igen komoly mértékben befolyásolja az illető harcibeli statisztikáit: 18/01-es erével +3-at adhatnak a sebzéshez, míg 18/00-ossal +6-ot. Erre a másodlagos értékre sajna nem pakolhatnak át pontokat másnonnan, így a túrelmes egyének itt is előnyben vannak.

Intelligencia: A tolvajok fő képessége, pluszokat adhat a lőfegyveres támadásokhoz és csökkentheti az AC-t. Mindenkinél jól jön, különösen a harcosnak, hisz neki kell majd pofozkodnia a különféle randaságokkal.

15-ös érték feletti plusz HP-ket ad szintlépésekkor, így minden karakter számára jól jön. Az eredeti AD&D-hez hasonlóan még az is meghatározza, hogy az illető mekkora valószínűséggel éli túl a feltámasztásokat – tehát nem árt az értéle isteni közbeavatkozások előtt menteni egyet.

Hitvány (Wisdom): Boldogok a lelki szegények, mert övek a Sword Coast – tehát nem túl lényeges tulajdonság (tényleg, miért is lenne?). E szabály alól természetesen kivételt képeznek a varázslók és bárdek, mivel az intelligencia határozza meg, hogy mekkora valószínűséggel tanulnak meg varázslatokat.

Bölcsesség (Charisma): Akár az intelligencia, csak ez a papok illetve druidák egyik legfontosabb tulajdonsága. A külön magas bölcsességgel bíró papok több varázslat memorizálására képesek, valamint a különféle elmére ható bűvölések is nehezebben hatnak rájuk. Asteisták számára teljesen főfősleges.

Karizma (Charisma): Közel sem olyan fontos, mint a karizma (olyan), de azért bizonyos szituációkban jól jöhet. Na például magas a csapatot vezető karakter karizmája, az idegenek jóval kedvezőbben viszonyulnak hozzáik, a boltokban olcsóbban kínálgatják a portékát, s mintha az örök is előzőbbek lennének. A dolog persze fordítva is igaz, tehát hosszú távon idegesítő lehet egy Quasimodo-szerű figurával baragolni.

KASZTOK

Harcos (Fighter): Hát igen, e név magáért beszél. Fizikai harcban nincs párja, minden vértét és fegyvertípust használhat. Igen kellemes képessége, hogy egy bizonyos fegyvertípusra többször is költhet képzettség-pontokat, ilyenkor specializálódik az adott fegyverre. Példának okáért az a harcos, aki öt képzettség-pontot költhött egy fegyverre, az nagymesterré válik, s hárommal csökten a THACO-ja, valamint +5-öt kap minden sebzésére. Ja, és körönként kétszer támad – ami azért nem egy utolsó dolog. Szintenként 1-10 HP-t kap.

Erdőjáró (Ranger): Afféle Robin Hood-szerű figura, jellege csakis "jó" lehet. Emellé elsajátíthatja a tolvaj lopakodás képességét, s elbűvölhet állatokat és embereket is. Ez így még nem is hangzana rosszul, ám specializálódni sajna csak egy bizonyos szintig tud – egy fegyvertípusra maximum két képzettség-pontot költhet. Harcban tehát nem igazán veheti fel a versenyt egy harcosal, viszont induláskor választat magának egy esküdt ellenséget (pl. ogrék), akik(ik) ellen igen jelentős pluszokat harcol. Szintenként 1-10 HP-t kap.

Lovag (Paladin): Az abszolút jókislú, jellege csakis "törvénytisztelő jó" lehet. Az erdőjáróhoz hasonlóan specializálódhat egy fegyverre, viszont elűzheti az élőholtakat (akár a papok), pluszokat

kap minden mentődobására és képes kézzátétellel győgfittani. Ezen felül még érzékeli a gonosz lényeket, s ismeri a "Védelem a gonoszról" nevezeti papi varázslatot is. Mivel ellenfeleink túlnyomó többsége ebbe a jellembe tartozik, elég jól használható kaszt. Hopp, majd elfelejtettem: csakis emberek válhatnak lovagvá. Szintenlépésenként 1-10 HP-t kap.

Egy tetszőleges isten felkent követője, aki képes varázsolni is. A papi varázslatokról általában elmondható, hogy erősségükben elmaradnak a mágusok igéi mögött, viszont karakterünk szintlépésekkor automatikusan megkapja az összeset. Egyébként a harcosok után a papok a legjobb harcosok, minden vértét viselhetnek, s a szűró és vágózerszámok kivételével ez a fegyverekre is igaz. Ezenfelül elűzhetik az élőholtakat is, bár az eléfelle mesterkedések sikere nagyban függ szintjüktől és a célba vett randaság erejétől. Egyébként a papok még istenmüktől függően egyéb isteni áldásokban is részesülnek – én például ajánlom mindenki figyelmébe a Tempus-követőket. Körönként 1-9 HP-t kap.

Írók: Az erdőjáróhoz hasonlóan Greenpeace-aktivista. Varázsol, hetedik szinttől felveheti különféle vadak alakját (mondjuk a játék vége felé ezt a képességet akár a hajóra is kenhetik), viszont az élőholtakra legfeljebb bamba vigyorokat vehet és bűrpáncálnál súlyosabb vértet nem viselhet. Ja, és mindennek tetéjébe még a fegyverhasználatra is elég limitált. Hm. Mem mondanám, hogy a kedvenc kasztom... Szintenként 1-8 HP-t kap.

Tolvaj (Thief): Kevéssé heroikus, ám annál használhatóbb szerzet. Harcban nem igazán jellesedik, bár hátulról, meglepetésből támadva halálös sebeket oszt. Szintenként 20%-ot oszthat szét a következő képességek között (a nevük gondolom magukért beszélnek): zsebmetszés, zárnyitás, csapákeresés és csapadék eltávolítása. A bőrvérnél nehezebb páncélok nem igazán szenvedheti, szintenként 1-6 HP-t kap.

Bábi: A tolvaj egy igen érdekes váltoja. Ért a zsebmetszéshez, második szinttől használhatja a mágusok varázslatait, valamint nagy valószínűséggel beazonosítja a különféle bűverőjű tárgyakat. Legérdekesebb képessége mégis az, hogy harc közben bűverőjű dallal buzdíthatja társait, ami egyfajta áldásként működik (módosítja az ellenfél dobásait és növeli a csapattagok morálját). Nem használhat pajzsot illetve láncigánál nehezebb vértet – ennek ellenére határozottan használható kaszt. Szintenként 1-6 HP-t kap.

Varázsló (Mage III, Specialist Wizard): Gyengék, nem értenek a harchoz, lassan fejlődnek – viszont pusztító varázslatok ismerői, mely bőségesen pó-

tolja már említett hiányosságait. A játék vége felé a varázsló lesz csapatunk legnékülözhetetlenebb tagja, harmadik szintig viszont jóformán semmi hasznukat sem látni. Legnagyobb hiányosságuk, hogy új varázslatokat csakis varázsolóvegyekből tanulhatnak, amiket viszont egy pötyvöt nehéz lesz felkutatni. Ezen felül használhatnak varázspáncákat, felolvashatnak egyszer használatos varázskercseket – szóval nélkülük aligha lehet a későbbiekben boldogulni. A specialista varázslók külön alkaszott alkotnak: ők a mágia egy bizonyos váltoján szakosodtak, ebből varázslatstílusokat egygyel többet képesek memorizálni, mint "mezei" kollegáik. Bizonyos varázslatokat viszont egyáltalán nem képesek megtanulni, s igen szigorú követelményeknek kell megfelelniük (egy "Evocation"

Kedvenc képzettségűsömet, Oboltek idéze: "A fene eszen belétek, hát ti sohasem alszotok?"



szférára specializálódott mágusnak például legalább 16-os egészséggel kell bírnia). Szintenként 1-4 HP-t kapnak.

Egy érdekesnek ígérkező kirándulás

Kalandjaink gyönyörű hétköznapok kezdeteként: egy Candlekeep nevezetű kastélyban, ahol békés szerzetek... akarom mondani szerzetesek bolyonganak. Némi szaladgálás és seveségek után aztán felbuknak mostohaapánk is, aki rögtön igen jó hírel fogad: annál tovább kell állnunk. A "hova?" "miért?" "na de papus!" jellegű próbálkozások sa nagyon vezetnek eredményre, így aztán igen minimális vagyonnal és felszereléssel ki-ki nekivághat a vadonnak. Nos, körülbelül ennyi a háttértörténet, a miértekre játék közben feltehető választ. Egyébként a játék cselekményét jejezettek tagolták az alkotók, melyek végtét egy-egy fontosabb talány megoldása jelenti. E módon ki-ki sejtheti, hogy jó nyomon van-e, avagy éppen egy teljesen teljesen mellékes halad. Remek megoldás az is, hogy az eddigi kalandokat egy külön napló rögzíti kifejezetteen olvasmányos formában, így nem kell könyörgés turkálni a jegyzetek között.

Ami Sword Coast kiséjt illeti, itt meglehetősen egyszerű a közlekedés. A pályák szélein "sé-tálhatunk át" a főtérképre, ahol is meghatároz-

Hmm, a bájos Disney-orvarkált után elég sokkoló élmény volt ez a két randaság...



hatjuk a következő célállomást – magyarán a játékok egyetlen izometrikus perspektívában játszódik (á la Diablo). A helyszínek feltérképezése egyébként aligha fog gondot okozni bárkinek is, mivel egy rendkívül kultúrát és jól átlátható autotmap segíti a tájékozódást. A már emlegetett nagy térképen sajna nem csúszkálhatunk fel-alá kedvünk szerint, csak a már felderített helyszínek kereshetjük fel innen. A fel nem derített, ám hallomásból megismert helyeket illával jelöli a program – ezeket már bármikor felkereshetjük, ám át még nem utazhatunk rájuk. Az sem mellékes, hogy egy pálya mely oldalán távoztunk, ugyanaz a nagy térképen ennek függvényében jelennek meg új, még fel nem derített helyek. Bizonyos objektumokat csak egy bizonyos feladat elvégzése után lehet felkeresni, ezeket szürke színnel jelöli a program. Rengeteg helyszínt fel sem kell keresni a végső győzelemhez – ezek rejtik a már emlegetett mellékszálakat. Ennek ellenére igenis megéri átkutatni a legkihaltabb, legtovább érdeket és dombokat is, mivel ezek kincseket, hasznos információkat s nem utolsósorban legyilkolásra váró szörnyek sokaságát rejtik. Van, ahol mindössze egy meglepett koboldfalura bukkanunk, ám más-hol örült varázslók, elátkozott ereklyék gyűjtőre hűsők és pörül járt varázslónások várnak a kalandorokra. Igazából ezekből az apró kőzjátékokból lehet érezni, hogy milyen iszonyatosan hosszú és összetett játék is a Baldur's Gate. Nyugodtan állíthatom, hogy még több hónapnyi játék után is lehet találni titkos helyszíneket, érdekes info-morzskákat és mellékszereplőket.

Egyébként a játék igen logikusan kezeli a nem játékos karakterek akcióit is. Ez egyelőre a csapat vezetőjének (illetve az éppen aktív karakter) karizmájától, nagyobb részt azonban a hírnévtől függ. Hírnévünk 1-20-ig terjedhet, s minél alacsonyabb, annál rosszabb hírnek örvend a partt. Egyes értéknél például minden városban állig felfegyverzett katonák és fejdárcok várnak ránk, míg huszsnál félaaron vásárolhatunk a boltokban. Ugyanakkor a "gonosz" jellemű mellékszereplőknél pont fordított az ábra, ők szóba sem hajlandók állni valami kiscserkészekkel. Mi több, karaktereink viselkedését, játék közbeni megnyilvánulásait is befolyásolhatja a hírnév. A kettes hírnevet eljávva (ez mondjuk nem volt könnyű, de némi tömegmészárlás után azért összejött) lovagom először csipősszavakkal illetve eddigi társait, majd fegyvert rántott és rájuk támadt. Szóval a liberálisabb szelleme (értsd: többféle jellemű álló) csapatokban ajánlatos az arany közepűt követelni... Hírnévünk egyébként olyan bohóságok miatt szokott csökkenni, mint például a tolvajlás vagy az ártatlan järeklők brutális temeszarása, növelni pedig részben a templomokban megejelthető adakozással, részben pedig a küldetések teljesítésével lehet. Ez utóbbiakból egyébként rengeteg akad, ezeknek csak a főredőket kell feltétlenül végrehajtani a záró képsorok megtekintéséhez (a tapasztalati pontok miatt mondjuk érdemes érdemes végigszenvedni).

HARC & PIHENÉS

Előzetesen az a szörnyű gondolat motoszkált bennem, hogy a harcot is Diablo-módra oldották meg az Interplay programozói – ami részben igaz is. A cselekmény ugyanis való-időben zajlik, ám a space loyansákkal bármikor megállíthatjuk az eseményeket. Ekkor mindent meggondolva, mindent

megfontolva ki-ki kiadhatja a csapattagoknak szánt parancsokat, amit azok legjobb tudásuk szerint meg is próbálnak majd végrehajtani. Itt jegyezném meg, hogy az egyes karaktereket irányító A.I. igenesek változatos képet mutat – tehát a különböző jellemű figurák nem feltétlenül ugyanígy reagálnak egy adott szituációra. A direkt parancsoknak ugyan nem "szegülnek ellen", ám egy katolikus karakter például hajlamosabb megfújni az ütközéstől, mint törvénylisztelő társa (aztán lehet, hogy képzelted, de eddigi tapasztalataim erre utalnak). Harc közben egyébként két dologra kell különösen figyelni: a varázslók védelmére és az éhharcosok folyamatos gyógyítására. En például két harcossal szoktam fel-

viszsa. Szóval érdemes alaposan megfontolni, hogy ki mit tanul be, mivel sok helyen egyáltalán nem is lehet pihenni (például a szörnyektől nyüzsgő labirintus mélyén viszonylag ritkán). A pihe-néssel egyébként az elvesztett HP-ket is vissza lehet szerezni – csak épp csigalassúsággal. Sajátos ellentmondás, hogy egy magas szintű csapatnak (magas szint-sok HP) iszonyú hosszú ideig kell táboroznia, hogy mindenki teljesen felgyógyuljon. Ez igaz akkor is, ha történetesen vannak papok a partiban, mivel egy "Könnyű sebek gyógyítása" varázslattal épp annyit gyógyít egy kezdő pap kezéből,

ték az egyetlen dolog, ahol van egy-két igen komoly fenntartásom a játékkal szemben. Először is ugyanazt a cselekményt játszhatjuk végig benne, mint az egyszemélyes játékban. Ugyanazok a szereplők, ugyanaz a játékmenet. Aki egyszer már végignyomta az egyszemélyes játékot, az helyenként bizony unottan fog ásitolni – s ez aligha válik a játék dicséretére. Érdekes módon a Diablo esetében meg lehetett oldani, hogy sokan tucat-száz is végigszították a poklot, s tizenharomszázra is nekilágtak. A Baldur's Gate esetében ezt nem nagyon tudom elképzelni... Az viszont el kell ismernem, hogy a játék minden más szempontból fantasztikus. A grafika és a hangulat helyenként a tökéletesség határát súrolja.

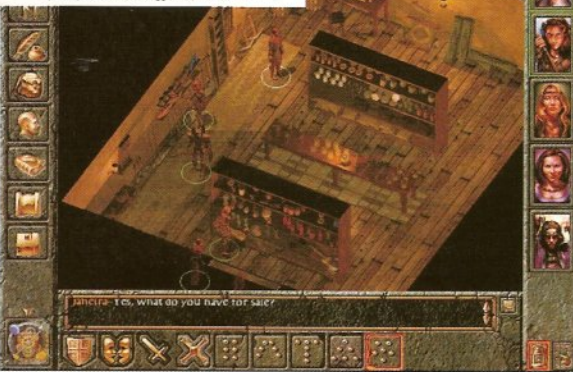
Nicsak! Arcand apón nincsen sapka...



A folyamatosan változó időjárás, az állandóan szövegező karakterek, a végelethatalan (s az utolsó pixelig kézzel rajzolt!) vadon viládszaga elvárásolja az embert. Csak egy dolgot tanácsolhatok: ki-ki vágjon bele mihamarabb! S bücsizöl egy jó hír: már készült a Baldur's Gate folytatása, melybe átmenhetjük az első rossz végülített karaktereinket. Ez mondjuk azért sem rossz dolog, mivel a játék során csak egy bizonyos szintig fejlődhetünk – az e fölött szerzett tapasztalati pontokat elveszítjük. E sajátos megoldásnak köszönhetően egy 7-8. szintig juthatnak el hőseink, ezáltal megáll a fejlődésük. Holott az igazi hatalom birtokába úgy 16. szinten kerülnek a karakterek. A kétségess kedvéért inkább nem minősítem ezt a megoldást, inkább epedve várom a már emlegetett kiegészítőt.

T.J.

A bolt az alternatívák gyűjtőhelye: egyszerűbb lelkék esetleg vásárolhatnak; közepesen bonyolultak például lopnak; az igazi tréfamesterek pedig akár "rabolyíkolhatnak" is



tartani az ellent, miközben a mögöttük álló papok folyamatosan mormolják a külföldi gyógyító-varázslatokat. A varázslók pedig a messzi távolból figyelnek, legfeljebb néha engednek meg egy-egy csúnyább támadó-varázslatot.

Miként a mánó is tartja: "munka után édes a pihenés". Jelen esetben azonban nem csak édes, hanem szükségeszerű is, mivel a varázslók és a papok a pihenés során memorizálhatják újra varázslataikat. Az AD&D-ben ugyanis nem a jól megszokott manapontok rendszer szerint történik a varázslás – minden karakter egy megadott számú és szintű varázslatot képes memorizálni, melyet csak újabb nyolc óra szunyókálás után kaphat

mint mondjuk egy nyolcadik szintűből. Ami mondjuk igen méretes baromság...

SUMMA

Hát, lassan a harmadik oldal legálján tartok, s számtalan dologról még nem is szóltam. Alkudozás, fogadók, párbeszéd, kezelés, templomok, hogy csak néhány témát említsek. Mentségemre legyen mondva, hogy a Baldur's Gate egész egyszerűen hatalmas – mind méretében, mind pedig minőségében. Az igazat megvallva egy egész újságon keresztül el lehetne írdogálni róla, s ennél nagyobb dicséret hirtelenjében nem is jut eszembe. Tán a multiplayer já-

Baldur's Gate

FEJLESZTŐ: Interplay

KIADÓ: Interplay

WEBSITE: www.interplay.com

MEGJELENÉS: megjelent

Ketgere

Minimum: P166, 16MB RAM

Ajánlott: P233 MMX, 32 MB RAM

3D-gyorstul, LAN

Multiplayer: modern, LAN, Internet (6 fő)

Külsőn/helbece

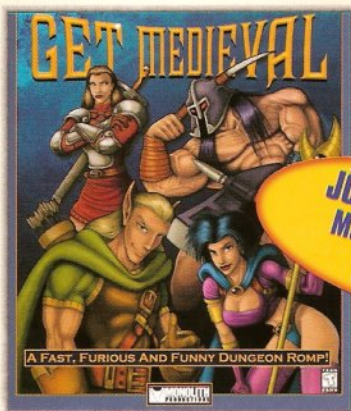
| | |
|--------------|-------|
| Látványosság | ★★★★★ |
| Játszhatóság | ★★★★★ |
| Szavatosság | ★★★★★ |
| Zenebóna | ★★★★★ |

Summa summamurum

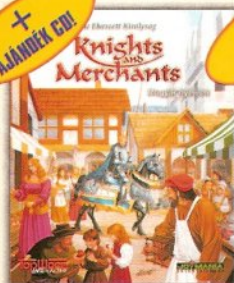
Majdnem tökéletes. Majdnem.

végítélet

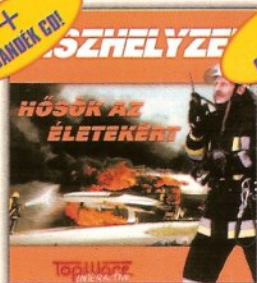
93%



JÖN! JÖN! JÖN!
Magyar nyelvű játékok!



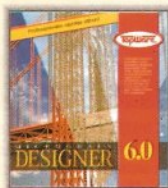
Knights & Merchants - 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver



Vészhelyzet - 4.995 Ft
magyar nyelvű szoftver



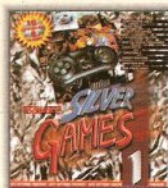
RoboRumble - 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver



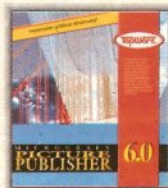
MICROGRAFX DESIGNER 6.0
magyar nyelvű 'help'-pal - 4.995 Ft magyar nyelvű kézikönyvvel - 4.995 Ft



EARTH GOLD EDITION
16 teljes verziójú játék - 4.995 Ft



SILVER GAMES I
16 teljes verziójú játék - 4.995 Ft



MICROGRAFX PICTURE PUBLISHER 6.0 - 4.995 Ft

Forgalmazó:
TRAVELBOX - Hungária Kft.
a

TopWare
AG

kizárólagos magyarországi
képviselője.
3200 Gyöngyös, Jókai u. 7.

Levél cím: 3201 Gyöngyös, Pf.: 310
Telefon/Fax: 37/315-905
E-mail: tbh@interdnet.hu



JACK ORLANDO - 4.995 Ft helyett 2.995 Ft!
Kalandjáték Harold Faltermeyer zenéjével

AKCIÓS AJÁNLAT!

EROTIKUS VIDEO CD-K:
Carol Lynn - Erotic Clips Nr.3 - 2.495 Ft
Carol Lynn - Hot Disco Love - 2.495 Ft
Carol Lynn - Carol's Pervers Dreams - 2.495 Ft

AZ ÁRAK AZ ÁFA-T ÉS A POSTAKÖLTSÉGET TARTALMAZZÁK.
VÁRJUK VISZONTELADÓK JELENKEZÉSÉT!

Aminap, amint zacskó szotyolából álló estebédemet fogyasztottam a Szt. István park valamelyik padján, és megpróbáltam a héjakat a le-fel lábatlankodó galambok fejére juttatni, egy huszárvágással megoldottam városunk néhány problémáját: a 4-es metró végállomásánál lesz az új Nemzeti Színház! (Mint látható, igen elfoglalt emberként is szívesen viselem a közügyeket.) Ez a frappán ötlet annak a melléktermékeként született, hogy igen sokat gondolkoztam azon, hogy vajon mi a jóisten csinálhatnak a polgármesterek, azoknál persze, hogy megválasztásuk után felveszik a fizetésüket és próbá-cseprőbbsikeridőjüket, protokolláris jellegű megbeszéléseken vesznek részt, új adókat eszelnek ki (például szotyolázásra), és napról-napra a TV-ben vigyorognak avagy panaszkodnak. Ma már tudom, hogy kicsit gonosz voltam velük szemben, mert igencsak sürű az életük. Ebben nagy segítségemre volt a Maxis cég sikersorozata, a Sim City – amely most már a harmadik részét tart.

Történelemlecke dióhéjban: A sorozat nagyon régen indult, a C64 és az Amiga fénykorában. Majd 10 évvel ezelőtt történt, hogy először játszhattunk építgetősdit. A

kitérek majd a részletekre is.

Először is egy tévhitet szeretnék eloszlatni: a játék a tervezés stádiumában kicsit másképpen nézett volna ki, mint ez a végleges verzió, ugyanis az előzetes hírek alapján tartalmazott volna egy, a 3D kártyák által erősen támogatott háromdimenziós nézőpontot, melynek segítségével leszállhattunk volna a mennyekből kicsiny városunk zajos forgatagába, hogy testközelből figyeljük az eseményeket. Nos, ez (legnagyobb bánatunkra) nem valósult meg, a készítőket dobták az ötletet, és maradtak a hagyományos (már-már kicsit öregesnek ható) izometrikus 3D-nél, azonban – a mai trendnek megfelelően – a színpalettánk "kicsit" kibővült, a masszív 256 szín helyett immár 65k-s színmélységben épül, szépül



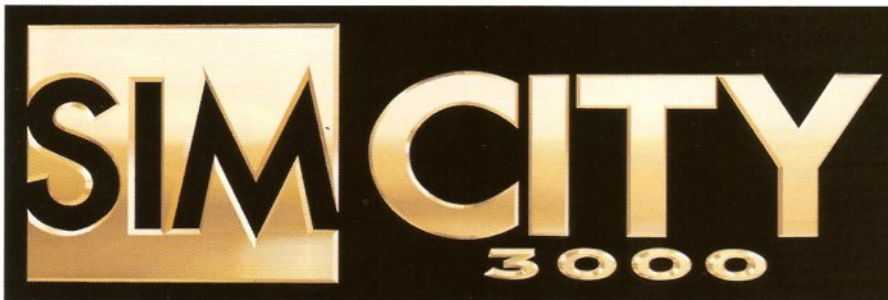
Városközpont az egymás mellé települt közüzem- és közlekedési épületekkel

megkülönböztetés, ami nem csak grafikai és árbeli különbséget hoz magával, hanem sok minden másra is hatással van. Eklatáns példa erre, hogy (a második résszel ellentétben) az emberek immár nem az óriási felhőkarcolókban és betonzsungelekben laknak legszívesebben, hanem sok

célszerű tehát az óvárosba, netán egy lakótelep mellé építeni (mint ahogyan ezt több esetben nálunk a kommunista "hónatyák" elkövették). Az 50-es, 60-as évek ipari és környezetvédelmi robbanása azonban máris megoldást kínál a bajra: megjelennek a hulladékégetők, később az újrafeldolgozó üzemek (a magyar MÉH(ecskek) megfelelői). Később összeköthetjük a keletet a hasznossal, ugyanis olyan szemétegetőt építhetünk, amely már áramszolgáltatóként is üzemel. Mindenesetre akárhogy is timentjük el a szemetet, lehetőleg a térkép szélére pakoljuk ezeket az épületeket, mert a lakók egyáltalán nem tolerálják az ilyesfajta szomszédoságot (aki turkolni akar, az majd úgyis odamegy).

Az Ipari negyedeknek (végre!) nem kell a belvároshoz közel esniük, és a játszóterek, parkok is sokkal nagyobb jelentőséggel bírnak. A légszennyezettség

A jövő évezred



program rendkívül népszerű volt, hiszen nagyon jó dolog figyelni, amint a kezünk munkája alatt kis porfészekből igazi metropoliszá fejlődik egy település. Sikérére leginkább az a jellemző, hogy a Maxis megtartotta a Sim elnevezést, és ezen név égése alatt majd egy tucatnyi gazdasági-építgetős-fejlesztgetős szimulációt hozott ki. A második rész grafikájában

A Manhattan-terv itt most kivételesen nem atombombát jelent, hanem egy csini kis várost



hozta az igazi áttörést – korának egyik legszebben kivitelezett, izometrikus 3D ábrázolást alkalmazó játéka volt.

Most pedig itt a sorozat legújabb tagja, amelyet talán a legnagyobb várakozás előzött meg a Sim név kisebbfajta komputerizált legendává válása óta. Leginkább az a kérdés vetődik fel mindenkiben, hogy a (szinte természetes) optikai tuningon kívül miféle újdonságok találhatók a játékban. Az ismertetőben tehát ez fogja a legnagyobb hangsúlyt kapni, de természetesen

a város. A maximális felbontást a videokártyánk, a monitorunk és a gépünk kapacitása szabja meg.

Az épületek, az előző részekkel ellentétben, viszont immár teljesen 3D objektumként jelennek meg. Ez azt jelenti, hogy ha forgatunk a képernyőn, nem egyszerűen ugyanazt a képet kapjuk, hanem az épületeknek immár valóságos "hátuljuk" van, minden oldalról másként festenek – ez legjobban a nem szimmetrikus épületeknél látható. Együttal a forgatás szögének lépcsőmértékét is csökkentették 90 fokról 45-re, azaz egy teljes

körhöz már 8 fordulat szükséges.

Az épületek száma a Sim City 2000 nyolcvan fajtájával szemben igencsak megnőtt, immár több, mint 350 féle épületet építhetünk, ami azért még gombócból is sok. Az előző rész csak nagy és kis népszerűségű zónákat engedélyezett, itt megjelenik a köztes állapot is, amely hihetetlen módon a "közepes népszerűségű" területet jelenti. Mind a három épületletpusról (ugye a lakótömbökről, ipari negyedekről és az üzleti zónákról van szó) alkalmazható ez a

kal inkább a nyugalmasabb, kertvárosi hangulatot árasztó épületeket kultiválják.

Mit mondjak, meg tudom őket érteni. Mivel a számbeli különbségek óriásiak, nem tudom szőről-szőrőre felsorolni az új épületeket. Egy dolgot emelnék csak ki egy kicsit részletesebben: a Maxis cég (igencsak helyeslendő módon) mindig is nagy súlyt fektetett a környezetvédelemre (lásd Sim Isle, vagy Sim Earth) – és ez

nem kerülte el ezt a részt sem. A légszennyezést már az előző részből ismerhetjük, itt megjelent a természetes vízek szennyezése is. Ezt csak kb

a 70-es évek felé megjelenő szennyvíztisztító berendezéssel tudjuk korrigálni, amely ugyan igencsak borsos befektetés, de mindenképpen megéri az árat. Új fajta lehetőségünk a szeméttlerakók, illetve szemétteltelepek építése. Ugyan a szinte tökéletes szimuláció a szagokat még nem képes érzékelteni, de már csak a dekoratívitás szempontjából is igen haszontalan dolognak tűnnek – pedig nem azok. Nem

csökkentése mellett növelik a föld értékét is, ezáltal a fejlődést gyorsítják, és ami talán a legfontosabb, a lakosság hangulatát is emelik. Igen, a lakosság immár nem csak apró pontokból áll, ami senkit nem érdekel, és már nem is csak a "növekedjétek és sokasodjatok" parancsnak engedelmessé kell, hanem hangulata is van. Ha valami nem tetszik nekik, bizony ők nem költöznek oda, és akkor a fejlődésnek, adó-



bevetélnék és a pontszámnak is búcsút mondhatunk, arról nem beszélve, hogy legrosszabb esetben még lázonganak is. Van egy "pár" (egész pontosan 110) olyan épület is, amely a Föld egy-egy nagyvárosának világhíres építményét hívott a képernyőre vinni (pl. az Eiffel-torony, az Empire States Building, a Big Ben vagy a Sidney-i Operaház). Tulajdonképpen csak dekoratív szerepük van, mert nem láttam, hogy különösebben befolyásoltak volna valamit is, igaz, hogy állati jól néznek ki. Egy városunkban maximum 10 ilyen épület lehet, ez valószínűleg csak arra jó, ha esetleg nem egy fiktív, hanem egy létező nagyváros modelljét vetjük tervébe. Feltűntek a farmok is, mint újdonság

esetünkben a vezetékes víz és a metróhálózat fejlesztését jelenti. Mindkettő nagyon fontos, a metróállomások mellett székretnek az emberek lakni, és ezáltal a felszíni forgalom is csökken. Akinek még ez sem elég, az letölthet a játék site-járól a későbbiekben egy építésztervezőt is, amivel olyan csínál, amilyet csak akar. Megemlíthetem, hogy a Sim City 2000-ből is áthozhatunk kész városokat (bár köve hiszem, hogy sok olyan játékos lenne, akinek ezek még megvannak valahol a vinyló szegletében),

legnagyobbán azért már látszik az épületek, hogy pixelekből állnak. A város immáron valóban él, szinte érezni is a nyüzsgést. A kis fekete pixelekből jőpofa autók, hajók, repülők (még a metrók is látszanak) és különböző járművek alakultak, és nem utolsósorban az emberek is láthatóak. Nem elég, hogy igen jó az animációjuk, hanem felismerhetően vannak megrajzolva is, a terek körül gyerekek, a laktanyák körül katonák, a kórházak körül fehér köpenyes orvosok rohagnak. Az autók megállnak az utcasarokon, hogy átengedjék a gyalogosokat, dugók alakulhatnak ki a rossz utak követke-

vet, ahonnan és ahová igyekszik. Ezt azért egy kicsit tűzűsákn tartom, mert nem hiszem, hogy ennyire részletes és mindenre figyelő AI-t kapott volna a játék, de az is igaz, hogy nem követtem végig egy teherautó útját sem – ha valakinek van hozzá türelme, próbálja ki. A méretek immáron kolosszalissá nőttek: a városnak apterülete a négyzeseeresé duzzadt az előző részhez képest, és mivel ez egy méretarányos és pontos szimuláció, kijelenthetjük, hogy nem tűzűs az egy-száz négyzetmérföldnyi beépíthető terület. Apropos, beépíthető terület: ebben a részben sokkal inkább odafigyeltek a dom-

Árösszimulátora



tében, szóval a forgalom is apróképpen kidőlgözött. Ha tűz vagy valami más katasztrófa közeleg, az animáció felgyorsul, mert pucol a jónép. Ezek ugyan csak apró részletek, de többek közt ezek tesznek naggyá egy programot. A gyártók állítása szerint (meglehetősen objektív forrás...) külön "traffic simulator"-t hoztak létre, minden egyes járműnek és gyalogosnak megvan a meghatározott útvonala amit kö-

gően), például lehetnek kiemelt zöldterület vagy nyaralóhely, iparváros vagy áramszolgáltató, ugyanakkor egy hatalmas szemétdomb is. A választás csak rajtunk áll, a lehetőség adott a kontaktus megteremtésére a szomszédos városokkal. A kapcsolatot a polgármesterek együttműködése jelenti, sajnos magát a konkrét várost nem látjuk, csak általános adatokat kapunk róla. A szolgáltatásokért cserébe általában busás pénzösszeg ulti a markunkat. Mindenestre a teljesség jegyében megjegyzem, hogy a kereskedelem a szomszédokkal meglehetősen egyszerűen sikeredett, talán az ebben rejlő lehetőségeket egy kicsit jobban ki lehetett volna aknázni. A dolgot úgy működik, hogy egy villanyvezeték, vagy egy csatornát, utat elhúzzunk a térféig széléig, majd ezután nem sokkal jelentkezik nálunk a szomszéd képviselője és kér illetve felkínál valami szolgáltatást. Sajnos ennyi az egész művelet, de hát semmi sem lehet tökéletes. A kezelhetőség is jó irányba változott, a végeláthatatlan szöveges menük immáron jőpofa grafikus-ikonos felületet kaptak. Tanácsadóink is vannak, akik a városírá-

mindenesetre dicsérendő, hogy valamilyen folyamatosságot próbálnak a készítőket fenntartani (ugyanis a második részben az elsőben épített városainkat is használhattuk).

Mindenféleképpen érdemes egyenként felkeresni a játék site-ját (www.sc3000.com), mert amellet, hogy sok hasznos információt megtudhatunk róla, letölthetünk különféle add-onokat, városokat, helyt kapott egy kolett FAQ, ahol cheat-eket, különböző építési technikákat, tippeket és trükköket is találhatunk. Ha a Maxis nem hazudik, lesznek letölthető épületek, katasztrófák (bár igaz lenne, lásd hátul a dörgedelmeimet). Ennyit az épületekről, mert ami első pillantásra feltűnhet, az talán nem is ez, hanem a zoomolás mértéke. Immár sokkal emberközelebbi léptékben is megnézhetjük a városunkat, ami körülbelül annyit tesz, mintha egy közepes méretű lakóház tetejéről kukkolnánk. Ekkor egy nagyobb felhőkarcolónak például már csak az alját láthatjuk, mert nem is fér bele teljesen a képhe. Az öröme azonban nem késkerüség is vegyül: az ötszintű nagytűsábnál a

gok. Alacsony népsűrűségű ipari telepeken létesítik őket a polgáraink, kritériumuk, hogy távol essek az utaktól, kicsi legyen a légszennyezettség és a földék értéke. Megmondom őszintén, sok értelmét nem láttam ilyenek építésének, szerintem csupán díszítőelemek, mindenesetre hogy tén jók is valamire. Természetesen megmaradt a 2000-ből már jól ismert földalatti építkezés is, ami



nyitás minden területről (egészségügy, bűnözés, közlekedés, stb.) hasznos információkkal és tanácsokkal látnak el minket (Kicsit a Civilizationból ismert tanácsadókra hasonlítanak). Az előző részben az újsághírekben értesültünk a fontosabb eseményekről, itt a képernyő alján egy sorban online mennek az információk, elég csak odakattintani, és már a helyszínen is vagyunk.

Az egyik legfontosabb, hogy minden tetűnknek látható és érezhető hatása van a városra, és ez nem kizárólag az épületek grafikájában, esetleg fejlődésében mutatkozik meg. Ha éppen meguntuk a Gangstersszel való játszadozást, építsünk itt egy

naköröket is csinálj), de szívesen vettem volna egy pár régiséget is (pl. légikatasztrófák, vagy az árvíz az előző részekből).

Itt említeném meg azt is, hogy a katasztrófáknál feltűnt egy új ikon is, ami eddig még nem volt: tulajdonképpen egy légószirénáról (vagy talán inkább egy vészjelzőről) van szó. Akkor kell használnunk, ha valamilyen veszély fenyegeti a polgárokat. Használata után a nép fedezékbe vonul az utcáról, csökkentve így a lehetséges áldozatok számát, és növelve a rendőrség, illetve a vészelhárító alakulatok munkájának hatékonyságát. Érdekes azonban megjegyezni, hogyha ok nélkül nyomkodjuk a gombot, akkor az első kamu riasztás után a jónép ránk se bagozik, hanem végzi tovább a dolgát. Mit mondjak, érthető a dolog, szerinte ha napjaink Budapestjén megszólalának a légószirénák (ha még működnek egyáltalán), a lakosság 90%-a a seprűnyéllel ver-

Noha jópár napba is beletelik, mire megjelenhetjük a városról, hogy ez már igen, ide akár én is beköltözök, mégis egy idő után kicsit egysíkúvá válhat. Ezt azért valamennyire ellensúlyozza a rengeteg épület, illetve, hogy különböző stílusú és szerkezetű városokat építhetünk. Olvastam egy nyugati újság review-jában egy nagyon találó elemzést a játékról: szerintük nem is igazán egy számítógépes játék, kicsit inkább a LEGO-ra hasonlít.

Mostanában igen nagy a sorozatok divatja a számítógépes játékokban. Én megértem, hogy egy jól bevált (és főleg nagyon sikeres) alapkonceptiót nem lehet egyik napról a másikra felrúgni, de ma már szinte kivétel nélkül olyan játékokkal találkozunk, amik egy előzőt majmolnak a kor technikai szintjére való felhozattal. Kínzóan hiányolom az eredetiséget a programokból (a Tomb Raider 1 és 3 közt szerintem az a különbség, hogy más pályákon és nagyobb felbontásban játszhatunk, ja és Lara küszni is tud).

Ami azt illeti, ez itt is elmondható. A játékmenet változott egy pár dologban, van egy rahedi új épület, de az alapstratégia nem változott (akár egy real-time stratégiánál), de igazából csak egy felújított dolgot kapunk. Az egész játék tulajdonképpen azon múlik, milyen ügyesen lavírozunk



Vízet nemcsak csalogizálni kell, hanem bevezetni is

né a plafont, vagy a szomszéd halkítsa le a TV-t, mert felmegy és leüti (én is ide tartozom...).

a lakossági igények és a büdzsénk közt. Nagyon hiányolom a 3D-s nézet kimaradását, ez valóban forradalmi újítás lehe-



Ezt a környéket akár illatos utnák is nevezhetnénk - hasonló okokból kifolyólag, mint a pestit

tett volna. Belelehetnék volna a napszakokat is (vagy legalább az éjszakákat), például egy éjszakai nézet igencsak király lett volna.

A negatívumok közé sorolnám azt is, hogy a navigációk közti lépkedés meglehetősen időigényes, és csak lassan tölti be az egyes épületeket a gép. Mindazonáltal ha figyelembe vesszük, hogy mennyi és milyen minőségű grafikát mozgat a program, akkor talán valamennyivel elnézőbbek lehetünk ebben a tekintetben.

Mindazonáltal a játék igen jó és mindenekelött: gyönyörű. Gazdasági szimulációnak elsorángú, "real time stratégiának" is elég látványos, ha valakit nem zavar, hogy itt bizony nem háborúzhatsz. Erdemes megemlíteni a grafika mellett az igen jól sikerült zenét és hanghatásokat (támogatja a 3D-s hangkártyákat is): a program alatt fúvosokkal támogatott, kellemes jazz-szerű zene szól.

Akik sokat vártak rá, azok bizony nem csalódnak, de akik esetleg nem ismernek az előző részeket (teszem azt, akkor-tájt még nem érdekelte őket) azoknak is ajánlom. Tulajdonképpen mindenkinek, aki érez magában némi alkotószellemet és kreativitást, egy kicsit megcsömörlött már a rombolástól és most már inkább építeni szeretne. Sőt, egy pár hét játék után akár is lehet indulni a következő helyhatósági választásokon...

K.Z.

Sim City 3000

FEJLESZTŐ: Maxis

KIADÓ: Electronic Arts

WEBSITE: www.sc3000.com

MEGJELENÉS: marcius

Ketycere

Minimum: P166, 32MB

Ajánlott: P-II 233

3D-gyorsító: nincs

Multiplayer: nincs

Kölcsmán/belbecs

Látványosság

Játszhatóság

Szavatosság

Zenebona

Summa summarum

Egy legenda újjászületett

végítélet

92%



Egy "kisebbfajta" forgalmi dugó

laktanyát – a katonaság jelenléte erősen csökkenti a bűnözést. Szükségünk van kevésbé környezetszennyező iparra? Nem gond, tartsuk szem előtt az oktatást, a mérnökeink majd nyomatják a találmányokat. Egyszóval a program mesterséges intelligenciája igen fejlett, ezt igen jól eltalálták a programozók.

Nos, úgy tűnik eddig csak áradoztam a játékról. Nézzük hát meg egy pár hibáját is! A kereskedelem egyszerű voltát már említettem az előbb, most egy pár másikat sorolnék.

Elsősorban keveslem a katasztrófák számát. Minden maradt a régiben, csak a tűz, tornádó, földrengés, UFO-veszély és lázadás keserítheti meg az életünket.

Ugyan a kivitelezésük nagyszerű (a tornádó belsejében pörögnek a romok, kocsik és az egyéb hordalék; az UFO még gabo-

1999 a golf éve, mondhatták a Microsoftnál, mielőtt piacra dobták a legújabb golfjátékukat. Mivel a mamutcég nemcsak a játékaikról híres, elővigyázatosan közelítettem meg a programhoz, nehogy meglepetés érjen. Mikor kezembe került a doboz, meghökkenem: hát már ide is beköltözött az a bizonyos "Joe Black"? Ugyanis a borítón mintha Brad Pitt ágakodott volna, golfütővel a markában. Az előbb említett film emléke, kellemes érzéseket árasztott bennem, ezért rögtön lágyabb szívvel láttam hozzá a játék tesztelésének.

A programot a Friendly Software Corporation készítette a Microsoft számára, igaz nem nagy nevű cég, de ahhoz hogy Mr. Great Bill felkarolja ezt az ifjú titán csapatot és beleegyezzen a játék kiadásába, valamiképp mégis tudniuk kellett a



Hát ezt a 2Dfx gyorsítót elnézve nemcsak én fogok kaputát löni

csapat programozóinak. A Microsoft a borítón, hihetetlen életszerűséget, gyönyörű designt és egyszerű kezelhetőséget ígért. Megfigyeléseim szerint, a fehér holló ritkaságával veteszük az olyan játék, amelyik 100%-ra beváltja az előre beharangozott ígéretekét. Ezért a játék betöltése után, elindultam feltérképezni miben is lódtottak a kiadónál. A csalódásom ott kezdődött, amikor a játék és menürendszere designját pillantottam meg. Az egész úgy festett, mintha ablakban futott volna, és még a Windows ikonok is ott figyeltek a képernyő sarkában (elég elsőmórtó

látvány volt). Az Electronic Arts játékoknál jól megszokott intróit egyszerűen kihagytták, úgyhogy senki nem számított semmiféle bevezető videóra. Ez elég érthetetlen volt a számomra, mert nem hiszem, hogy a 2 CD-t megmérték a játék mellé, nem fért volna fel, a lemezek valamelyikére egy pár perces, kis hangulatteremtő filmetcske.

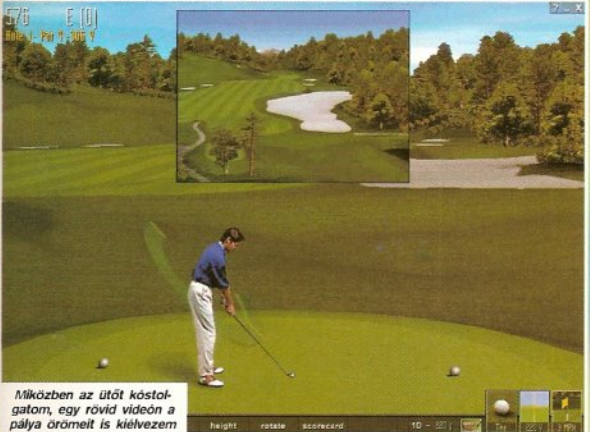
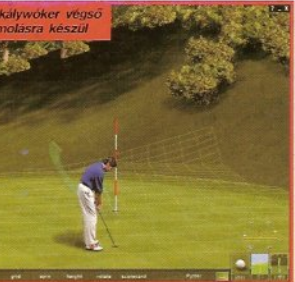
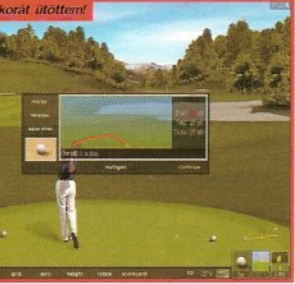
Összesen 2 fajta képen állhatunk a golfpályára elő (plusz még a hálózati játék). Ha a Quick Startra kattintunk, rögvést a játékmézőn találjuk magunkat, az legfeljebb gyakorlásnak vagy az irányítással való ismerkedésnek felel meg (szóval olyasmi, mint a Training). Ha most próbálkozunk először, és még nincs mentett állásunk a gép egy Default játékos fog kréálni számunkra, viszont ha már ismerjük a dörgést és a bajnokokat is megleckéztettük, a legutóbb mentett játékkal fogunk a gyakorló pályára kerülni. A második lehetőség az igazi szezon el kezdése, mégpedig a New Round. Miután rákattintottunk, egy új ablak nyílik, ahol mindent beállítunk a játékkal kapcsolatban. Ki választhatjuk, hogy melyik pályán kívánunk indulni (összesen 7 pálya van, de ebből 1 bonusz), milyen legyen az időjárás, itt külön lehet kiválasztani a fű nedvességét, a felhők sűrűségét és a szél erősségét is. Továbbá ebben az ablakban találhatunk még olyan finomságokat is,

(nem Pentium II) hosszú másodperceket kell várunk az ütések között. Nem is a töltés igényli igazán a gép teljesítményét, hanem a pálya más szémszögűből való gyors újrajrjolása. Egy P200-nál lassabb gépen ez a várakozás egyszerűen ideggyilkos és megöli a játék élvezhetőségét. Ezen kívül a kezelés sem éppen gyerekekjétek, mert igaz hogy a legtöbb opció (mint például az ütők kiválasztása) automatizált, de egyedül a játékos kezelése és a talaj domborzatának felmérése olyan nehéz, hogy jópár napos gyakorlatra és esetleg még tehetségre is szükségünk lesz az elsajátításához, ha nem akarunk az utolsó helyen végezni a bajnokságban. Mindent összevetve, a Microsoft legújabb

Brókererek sportja MICROSOFT GOLF 1999 EDITION

mint az emberünk és tudásának a konfigurálása vagy a pálya nehézségének beállítása. Minden képen érdekes ide bekukkantani, mert itt választhatjuk ki figuránk alakját, öltöztetjük és még az irányítással kapcsolatban is lehet érdekességeket találni. Itt felfedeztem egy kis segítséget a kezdő játékosoknak, egy aprócska filmet, ami elmagyarázza nekünk a játék és a fickó kezelését.

Miután kiszórakoztuk magunkat a beállítókkal, bele is vágthunk a játék közepébe. A pályák grafikája a Microsoft ígérétehez hűen szépen kidolgozott (bár néha, például az erdőben fellelhető objektum illesztési csuszások). A játék ugyan nem használja ki a 3D gyorsítók nyújtotta lehetőségeket, mégis maximális élethű tájat és tökéletesen élvezhető játékot kínál. A golfzó emberkénk mozgása és alakja egy az egyben digitizált és fénykép minőségű – semmi kivetni valót nem találtam benne, hibátlanra sikerült a maga módján, emelem kalapom előtte. Hasonlóan eltaláltak a hanghatások is (azért csak a hanghatásokat emelem ki, mert zene csak a menüben van). A "természet lágy ólén"-érzést, a tökéletesen élethű madárcsiripelésekkel és szélvullatokkal érték el, melyek tényleg olyanok mintha egyenesen ez erdőből zümmögne a füünkbe. Ezekon felül, minden egyes ütésünk után, egy égből jövő hang bírálja annak sikerességét és néha tanácsot is ad a következőz.



Miközben az ütőt kölcsöngetem, egy rövid videón a pálya örömeit is kiélvezem

ni, mert itt választhatjuk ki figuránk alakját, öltöztetjük és még az irányítással kapcsolatban is lehet érdekességeket találni. Itt felfedeztem egy kis segítséget a kezdő játékosoknak, egy aprócska filmet, ami elmagyarázza nekünk a játék és a fickó kezelését.

Miután kiszórakoztuk magunkat a beállítókkal, bele is vágthunk a játék közepébe. A pályák grafikája a Microsoft ígérétehez hűen szépen kidolgozott (bár néha, például az erdőben fellelhető objektum illesztési csuszások). A játék ugyan nem használja ki a 3D gyorsítók nyújtotta lehetőségeket, mégis maximális élethű tájat és tökéletesen élvezhető játékot kínál. A golfzó emberkénk mozgása és alakja egy az egyben digitizált és fénykép minőségű – semmi kivetni valót nem találtam benne, hibátlanra sikerült a maga módján, emelem kalapom előtte. Hasonlóan eltaláltak a hanghatások is (azért csak a hanghatásokat emelem ki, mert zene csak a menüben van). A "természet lágy ólén"-érzést, a tökéletesen élethű madárcsiripelésekkel és szélvullatokkal érték el, melyek tényleg olyanok mintha egyenesen ez erdőből zümmögne a füünkbe. Ezekon felül, minden egyes ütésünk után, egy égből jövő hang bírálja annak sikerességét és néha tanácsot is ad a következőz.

golfjátéka, az 1999 Edition, megfelelően szép, jó hanghatásokkal is kecsesget – viszont túlzott komolysága és bonyolult irányítása miatt, nem ajánlom olyan játékosoknak, akik most kezdenek ismerkedni a golfjal.

| Golf 1999 Edition | |
|--|-------------------------------|
| FELJESZTŐ: | Friendly Software Corporation |
| KIADÓ: | Microsoft |
| WEBSITE: | www.microsoft.com/games |
| MEGJELENÉS: | megjelent |
| Kétgyere | |
| Minimum: | P100, 16MB RAM |
| Ajánlott: | P200, 32MB RAM |
| 3D-gyorsító: | - |
| Multiplayer: | modern, LAN, Internet |
| Külsőin/belbecs | |
| Látványosság | ■■■■■ |
| Játszhatóság | ■■■■■ |
| Szavatosság | ■■■■■ |
| Zene/bóna | ■■■■■ |
| Summa summarum | |
| Ennél azért sokkal jobb és modernebb golfok is vannak a piacon | |
| végítélet | |
| 76% | |

Húúú! Kiálthatott fel valamikor a 80-as évek derekán a King's Quest első részét befejezők a gyantátlan Amiga/PC tulajdonos. Akkor még nem sejtette, hogy a King's Quest az ezredfordulóra a leghosszabb kalandjáték sorozattá, már-már számítógépes szappanoperává nővi ki magát. Az akkor még 4 színű környezetben játszódó, szöveges parancsokkal irányítható játék hatalmasat változott a nyolc rész alatt. Az első három rész hasonló, a negyedik rész grafikája jelentős mértékben javult (VGA!), az ötödik résztől kezdve pedig a szöveges irányítás helyébe ikonok léptek. A hetedik részben sajnálatos "újításokat" vezettek be: Windows alá jelentették meg, hazavágták a save game funkciót és nem feltarozták a párbeszédet. Azonban a leggyökeresebb változást a nyolcadik epizód hozta.

A VÁLTOZÁSOK ÉVE

Kétségtelen, hogy a változások korát éljük – na nem egy számítógépes Klimaxra gondolok, hanem a 3D térhódítására. A Sierra közel két éve nem jelentkezett újabb kalandjátékkal, pedig ez az eredeti profiljuk, amely méltán

NÉMI KRITIKA

A KQ8-at csak fogcsikorgatva tudom kalandjátéknak nevezni: a játékidő 70%-át a máskálás teszi ki, a maradék 30-ból pedig 20 marad a harcokra, 10% pedig a tényleges kalandelemekekre, beszélgetésekre, új helyszín megvizsgálására. A nagyarányú máskálásból már sejtheti az olvasó, hogy hatalmas területekkel örvendeztet meg a program – való igaz, de ennek a grafika látja kárát. Először is ekkora terület kirajzolása komoly feladat a grafikus motoroknál. Nem tudom, hogy a piacon lévő 3D-s motorok mire lennének képesek ilyen hatalmas nyitott tér generálásakor, mindenesetre a KQ8-engine (amely Sierra fejlesztés) elég gyenge megoldásnak tűnik. Helyenként 10-20 lépésre látunk előre, a többi feketeségbe vagy szürkeségbe burkolódik. Ez az első pályán még valamennyire elfogadható, ugyanis félhomály uralkodik a faluban, de a második helyszín labirintusában nagyon zavaró. Hiába van előtünk fátyla, ha kivesik a motor látóteréből, semmit sem látunk belőle. Emellett a sebességben sem repszelt az engine, egy 200-as Pentiumon olykor 1 képkocka/másodpercre is lelassult a játék. A RAM igé-

KQ ÚJ MASKARÁBAN

A bírodalom lebegő temploma, ahol minden baj kezdődik



nye szintén borzasztó, 32-vel folyamatosan swappelget a winchesteren, 64 megánál kezd elfogadható lenni. Ha már a sebességnél járunk, nem hagyhatom említés nélkül a program töltési és fájlkezelési részét: a

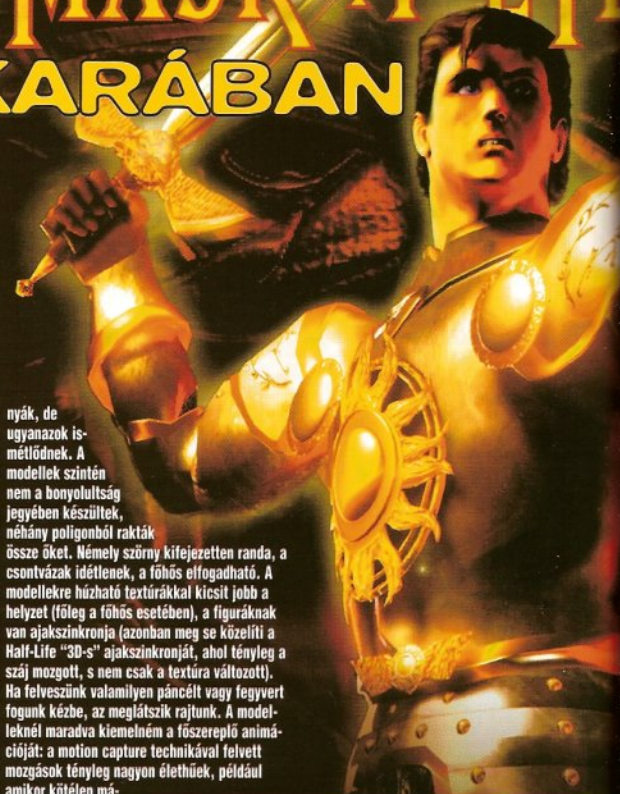
világhírűvé tette őket. A néhai kis családi vállalkozás a 90-es évekre komoly céggé fejlődött, és piaci trendeket követett, illetve alakított. Talán megszülvélve a régi mondatát, miszerint a suszter maradjon a kaptafánál, 1999-re visszatértek egy kicsit a régi profilhoz: 1998 végén jelent meg a KQ8, a Quest for Glory 5, és még idén várható a Gabriel Knight 3. része is. Természetesen ezeket az anyagokat mind a kor követelményeinek megfelelő köntösbe öltöztették, vagyis immáron teljes 3D-ben kalandozhatunk.

CD-n külön könyvtárban tárolja a 10 pályát, de a winchesterre mindig csak egyet másol, és az előzőt letörli. Ez iszonyú hosszú folyamat nála, úgy 5-7 perc. Tekintve, hogy csak az aktuális pályát tárolja a winchester, a hajamat téptem, amikor átlépve az új pályára (5 perc töltés) elfelejtettem menteni és sikerül elhaláloznom. Az előző állás a másik pályán volt – újra 5 perc töltést jelent, majd ismételtlen belépve az új pályára újabb 5 percet. Visszatérve a grafikához, a minősége még csak nem is eget rengető: a textúrák nem elég változatosak, bár nem csü-



Connor eddig csak derékig volt a kultúrszban – most már nyakig

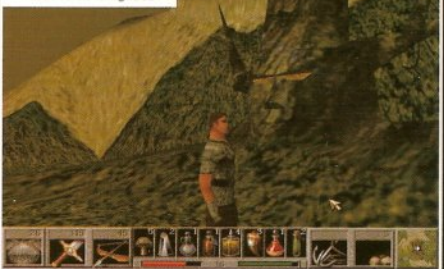
ROBERTA WIL KING'S Q MASK OF ET



nyák, de ugyanazok ismétlődnek. A modellek szintén nem a bonyolultság jegyében készültek, néhány poligonból rakták össze őket. Némely szörny kifejezetten randa, a csontvázak ideletlenek, a főhős elfogadható. A modellekre húzó textúrákkal kicsit jobb a helyzet (főleg a főhős esetében), a figuráknak van ajakszínkronja (azonban meg se közelíti a Half-Life "3D-s" ajakszínkronját, ahol tényleg a száj mozgott, s nem csak a textúra változott). Ha felveszünk valamilyen páncélt vagy fegyvert fogunk kézbe, az meglátszik rajtunk. A modelleknél maradván kiemeltem a főszereplő animációját: a motion capture technikával felvett mozgások tényleg nagyon élethűek, például amikor kötélén más-

szunk fel a falon, az igen klasszul néz ki. A játék Direct3D-t használ, így gyakorlatilag bármilyen kártyával elindul, és a 3Dfx-kártyát külön érzékeli. Utóbbi ajánlott, mert az árnyékok bekapcsolása után az említett kb. 1 képkocka/másodperc átlagsebességű képrészítés nem ad okot nagyobb vidámságra. Egyenként ilyen ár-

A beszélő fa, ami szerény díjazás fejében kiváló rébuszokat zengedez



AMS' QUEST ERNITY

mégis sokkal több kalandelemmel találkoztam benne, lebilincselő, folyamatosan pörgő története volt, izgalmas harcokkal tüzelve stb. A KQ8 is inkább a szerepjáték kategóriába lépett: a program számolja életerőnket, fejlettségi szintünket, fegyverszékértelmünket, védettségenket, külön ablaka van a varázslótyököknek és több a harc, mint a kalandozás.

Akiket a zenék hoznak izgalomba egy komputertjátékban, azok nem fognak csalódní, készülnenek fel a legjobbakra: szépen megkomponált muzsikák hangzanak fel, többnyire az adott helyszínhez illőek. A hangszerek tisztán szólnak, rossz szó nem érheti őket. A hanghatásokra ugyanez igaz: ciripelés, kuruttyolás, vízcsobogás – mikor mi illik.

A grafika-felépítés-zenék hármásának kritikája után hátra van még a kezelhetőség. Tekintettel 3D-s mióváltára, arra számítom az ember, hogy bármilyen irányítás konfigurálható. Óriási csalódást kell okoznom: nincs freelook (azaz nem nézelődhetünk körbe az egérrel), nincs oldaldalazás, jóformán csak a kurzorgombokkal mozgathatunk, egérrel csak a pöinteret mozgathatjuk a képernyőn. Játsható saját szemszögöböl vagy külső nézetöböl (F2), de az utóbbi mód inkább látványos, mint hasznos. A térképezés a játék becsületére válik, kifogástalanul néz ki, egyedüli hiányossága, hogy nem lehet megjegyzéseket íni bele.

A TÖRTÉNET ÉS AZ ELSŐ KALANDOK

A történet ezúttal szakít a királyi familia családí életének feloldozásával: Connor, a főhős egy egyszerű favágó Daeventy királyságban (legalább a helyszín nem változott). Bár a játék elején tisztázódik Graham király udvari varázslójával, de az első másodpercekben kövé válnak. Mindez egy gonosz varázslónak köszönhető, aki szétrobbanja az Örökkévalóság Maszkját, amely kifejezetten negatívan hat az élök világára. Az emberek kövé válnak, az élöhatottak feltámadnak, s mindenféle randa szörny árasztja el a királyságot. Connor éppen kedvesével beszélget, mikor a tragédia megtörténik. Sötét felhök toronyosulnak az égölholra, hirtelen hatalmas vihar kerekedik, s Connor mellé becsapódik a maszk egy darabja. Főhősünk kézbe veszi a töredéket, s így elkerüli a kövé dermedést. Kedvese ekkor már biztos kölébakon áll és varjú káral a vállán. Ha a varjúra bökünk, felröppen és elvezet a helyi varázslóhoz, aki félig megösiszta a kövé válsát későn elismert varázsisgéjének köszönhetően. Tőle tudjuk meg,

nyékemoldást még nem láttam sehol: az árnyék követi a domborzati viszonyokat, megtörik az asztalon, a tereptárgyakon. Az más kérdés, hogy ez nem dinamikus, azaz nem figyeli a fényforrások helyzetét és erejét.

Persze nem a grafika a legfontosabb egy kalandjátéknál, moroghatsz sokan, joggal. Öket is el kell keserítenem: a KQ8 – ami a kalandot illeti – csak halovány árnyéka régi önmagának. A felvehető tárgyak 90-95%-a gombáköböl, varázslatököböl és egyéb lötytyököböl áll, melyek inkább RPG-hangulatot kölcsönöz a játéknak. Pályánként 3-4 "igazi" tárgyat találunk, s ezeket általában a "tetthely" közelében kell használnunk, tehát nem sok fejtrést okoz, hogy hol is. Tulajdonképpen alig lehet valamit csinálni a böhöm nagy pályákon. Azaz egyvalamit mégis lehet: öldödni a szörnyeket. A játék alatt többször is beugrott a Lands of Lore második része: igaz, hogy az szerepjátékként futott, de

Nem elég, hogy felölhol rémisztenek, de egy egészret akarunk csinálni belölem



A látzat csak Azrael, az alvilág ura nem beszél feltétlenül szamárságokat



szé nem csupán ennyire korlátozódik az első pálya, hisz rengeteg varázslót találhatunk, páncélokot szedhetünk össze, s ha ügyesek vagyunk a Tö Boszorkánya ideajda varázskardját. Hasonlóképpen folytatódik a hét helyszínen, amelyek elég változatosak: kalandozhatunk mocsárban, hófödte hegyvidéken, sivatagban, föld alatt.

ZÁRSZÓ

hogy feladatunk a maszk további négy darabjának felkutatása. Térképet nyom a kezünkbe, amely a tájékozódásban sokat segít. Mint már írtam, ténykedésünk főleg a gombák, lötytyök, páncélok, új fegyverek begyűjtésére és a gyilkolásra fókuszál. Nélkülözhetetlen a továbbjutáshoz a fejsze megszerzése: ezzel kidönthetjük a malom előtt álló fát, amely megállítja a malomkereket, s így feljuthatunk a malomba elrejtett kötélig és kampóig. Nagyon hasznos eszközök, ezekkel kölékedhetünk a játék folyamán függőlegesen, s ha ilyen helyszínre érkeztünk, egy ikon jelenik meg a képernyő alján. Ezek a fel- és lemászó jelenetek a leglátványosabbak köze tartoznak. Automata külső Kameraállítás veszi folyamatosan mozgásunkat, olyan, mint akár a többi átvézetö kép és párbeszéd.

Az első pályából tulajdonképpen már nincs sok hátra – új szerzeményünkkel feljuthatunk a vízesés tetéjére, ahol a téglákat a víz útjába lökve szabadoda válik a vízesés mögötti üreg, amely a királyi kastélyba vezet. Itt találunk egy kevés hamut és egy kulcsot a portré mögött. Visszatérve az előző pályára már csak a kriptából kell elhoznunk a hös gyűrűjét, és a köté segítségével bejutni a templomba, ahol a kösöt megölöve kinyitlik a mauzóleum ajtaja. Kifelé vagyük magunkhoz a gyertyát, majd adjuk a gyűrűt, a gyertyát és a hamut a varázslónak aki varázsgyűrűt készít. Ez megtöri a mauzóleumban lakozó vadállat varázslát, és mi átsétálhatunk a következő világra, a halottak birodalmába. Per-

A régi King's Questek kedvesek voltak, szépek, igazi mesék, érzések és vér nélküli. A nyolcadik rész ezzel szemben szürke, komor, és a harcok dominálnak benne. Aki a régi KQ-k folytatásaként ül le játszani, az csalódní fog, aki egy kalandelemekkel gazdagított 3D-s szerep- vagy inkább akciójátékra vágyik (és megvan hozzá a megfelelően bika öröme) az talán egy ideig el fog szórakozni vele. Kérdés, hogy meddig.

Gáspár

King's Quest VIII

| |
|---|
| FEJLESZTÖ: Sierra |
| KIADÓ: Sierra |
| WEBSITE: www.nasrkoferentny.com |
| MEGJELENÉS: megjelent |
| Ketycere |
| Minimum: P166, 32MB RAM |
| Ajánlott: P-11, 64MB RAM |
| 3D-gyorsító: Direct Draw, D3D, 3Dfx |
| Multiplayer: nincs |

| |
|-----------------------|
| Külcin/belbecs |
| Látványosság |
| Játshatóság |
| Szavatosság |
| Zenebóna |

| |
|--|
| Summa szummarum |
| Jó, jó, de én személy szerint jobban örültem volna, ha folytatják a bevált tradíciót |

végítélet

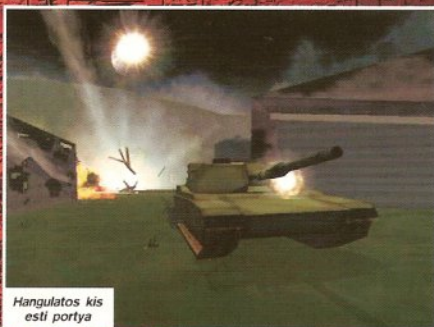
77%

Jobb két vasat tartani a tűzben: Connor nemcsak a zombikkal ápol jó kapcsolatot, hanem az angyalkákkal is



Egy évvel ezelőtt, amikor megjelent a BattleZone, mindenki fohászodott az égtekhez, hogy vánának még csodák és van még "új" a nap alatt – mert volt bór az Activision orrcáján kiadni egy felturbózott ezer éves játékot. Az biztos, hogy elég egyedül állt a teremtett, de azóta elmúlt egy év és elfjött az idő, hogy kövessék klonjai. Ha nem is teljes egészében, az igen sajátos címmel rendelkező Wargasm is a BZ megoldásaira épül, azaz egy real-time 3D akciójáték, amelyet stratégiai elemekkel dúsítottak fel.

A játékot a repülő szimulátorairól híres Digital Image Design készítette. Bizonyára rettenetesen törték a fejüket a programozó bácsik, hogy valami új, és érdekesnek mondható történetet találjanak ki a játéknak, és – meglepő módon – ez sikerült is nekik: 2025-ben járunk, és a III. világháború már nagyot a nyakunkon van. A vezet



Hangulatos kis esti portya

ezeitül a háborúk számítógépen keresztül folynak. Azért itt sem babra meg a játék: a vesztes ország teljes bankok irányítását adja át a nyertes hatalomnak, és még hadisarcot is fizet. Ez így elég jó megoldásnak tűnik az egész világ számára, de egyvalami

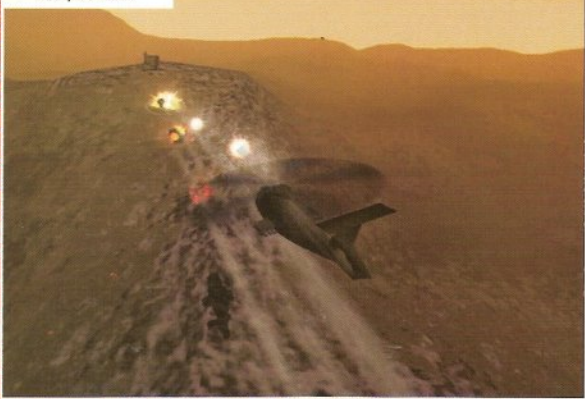
más dolgunk nem lesz, mint hat pályán át lövöldözni az ellenséget, és mindezt természetesen időre. Úgy 50 ellenség likvidálására kapunk két percet. Ez már magában is lehetetlen feladat, de még az energiánk és a töltényünk is fogy (persze játék közben kis ládikák formájában akad némi utánpótlás).

Kegyelmiül kapjuk a készítőktől azt a bónuszt, hogy minden megölt ellenség után a játék tíz másodpercet ad hozzá időnköz. Ha jól számolom, átlagban tíz másodperc alatt kell elintéznünk egy ellenséget. Pár próbálkozás után úgy döntöttem, hogy ez nem nekem

terepen viszont könnyebben rejtőzhetünk, de sajnos ezt az ellenség is ugyanúgy felhasználhatja ellenünk, és így rajtaütésszerű támadásokat hajthat végre. A területre mutatva tájékozódhatunk a helyi viszonyokról: megtudhatjuk, mi lesz az elvégezendő feladat, mekkora a szektor fegyver ellátottsága, stb. A következő feladat a csapatunk megszervezése. Bal oldalt találunk egy zöld hálós mezőt, amelyre alulról kell felpakolnunk a fegyverzetünket. A Default gombocskával a gép egy alapértelmezett csapatot hoz létre, de ezt senkinek sem ajánlom (kivéve annak, aki rögtön meg akar halni), mert a gép által választott csapattal csak profi kommandósoknak van esélyük. Célsezerűbb eljárás újat fabrikálni, amiben segít a jobb felső sorokban levő ablak, ahol az éppen kiválasztott egységekről kapunk információt (sebesség, fegyverzet, pajzs, meg ilyenek).

Szexi harcmezők

Ezért nem kell a hegytető közepére kiállni



nagy hatalmak úgy gondolják, hogy a legutóbbiban követett módszer túl sok hercehurcával járt, ezért az az ötletük támad, hogy az országok közti konfliktusokat a továbbiakban virtuális iton kell rendezni. Így jön létre a World Wide War Web (WWW). Minden ország, a valós haderejének megfelelő hadsereget állít össze virtuálisan és

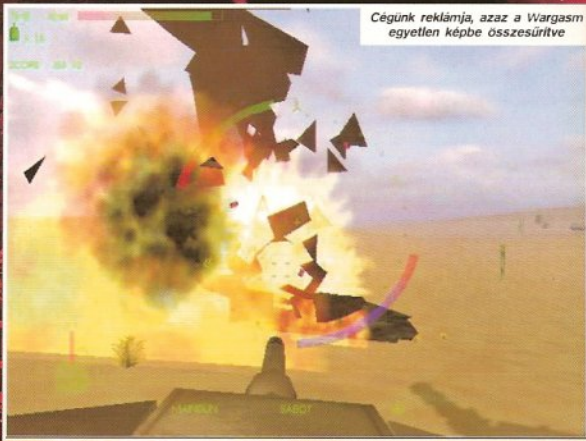
re ők sem gondoltak: az otthon unatkozó hackerekre. Ezek a rosszcsontok a hálózatot feltörve teljesen felborítják a haderők egyensúlyát, és az egész világban káosz keletkezik. A tagállamok egyetlen esélye, ha egy rátermett hős (azaz Te) belép a rendszerbe és rendet csinál. Igazán nem mindennapi a történet, és igazán szívesen megnéztem volna egy intro videó formájában – de ezt most lespórolták a szerzők. Miután kiszorítottuk magunkat a tanulással, és nagyjából megismertünk az irányítással, kipróbálhatjuk az Instant Action opciót. Ez a név szokás szerint annyit takar, hogy "ész nélküli lövöldözés". Itt semmi

való feladat, ezért át is léptem az igazi játékra, vagyis a War Webre.

Kezddékor egy világtérkép jelenik meg, ahol ki kell választani, hogy melyik kontinens területéhez kívánunk csatlakozni, azaz hol kell majd véghezvinni a tisztogató hadműveletet. A területek különböző domborzati és éghajlati viszonyokkal rendelkeznek. Egy sivatagos síkságon például igen könnyű prédájává lehetünk egy helikopteres támadásnak vagy egy air-strike-nak. Hegyes, dombos és erdős

A következő állomás a hadművelleti térkép, ahol fel kell sorakoztatnunk csapatunkat, viszont ezt csak meghatározott leszállóhelyeken tehetjük. A játékmenet két képernyőből áll, a térképből és a játéktérből. A térképen Red

A földi és légi csapatok tökéletes együttműködése a siker alapvető titka



Cégünk reklámja, azaz a Wargasm egyetlen képbe összeszűrve

Ha egyszer egy üzlet beindul... Még jóformán ki se élvezhetjük igazán a Heretic II-t, már is itt van egy igen hasonló alkotás – már legalábbis ami a külsőségeket illeti. Mert ugye a Dark Vengeance-ben elég sok hasonló vonást lehet felismerni: ebben a játékban is harmadik személy perspektívából irányíthatjuk az emberünket, a fantasy környezetet is stimmel, sőt mi több: itt is ottlék a főszereplők!

Mindezek ellenére mondjuk tiztíz lenne egy lapon említeni a két játékot, és ezt nem csak azért mondom, mert a Dark Vengeance valahogy nem nyerte meg teljesen a tetszést, hanem mert a két játékban más-más elemek dominálnak. Míg a Heretic II inkább egy csihi-puhi Quake-klónhoz áll közel, addig a Dark Vengeance-ben a küzdelem finomítására fektettek nagy hangsúlyt. Az akció menete inkább hasonlít egy veredős játékhöz, mint egy lövöldözés anyaghoz. Nem az a lényeg, hogy rátapadjunk az akciógombra, hanem hogy mindig a legideálisabb támadást használjuk, és időnként védekezni se felejtjük el.

A különbségeknél maradván mellőzés szerepében is van némi eltérés: ezúttal az elfek alakították a gonoszokat. Egy Amagar nevű világban járunk, ahol éppen egy napfogyatkozás lehet megfigyelni. A nép lázasan készül a különleges eseményre – miután az égbolt elsötétült, vig innepély veszi kezdetét. A jókedv azonban csakhamar alábbhagy. Történi ugyan-

Hallo, tűzoltók! Egy fegyverek látszó hódolgal felszerelt néger baba fejttyűtöta a lakásomat!



is, hogy a Nap még órákkal később sem akar előbújni – a sötétség úgy tűnik, állandósul.

Elsőként a tengerparti városok tapasztalhatják meg, mit is jelent ez: szürke démonok ezrei érkeznek a tenger felől, s minden útjukba kerülő embert legyilkolnak, minden házat felgyújtanak. Más helyeken megnyílik a föld, s a mélyből szintén ilyen lények özönlenek ki. Az emberek közül csak nagyon kevesen tudják, honnan is származnak ezek a teremtmények, s kik is azok a Sötét Elfek.

A Sötét Elfek valaha együtt éltek az emberekkel Amagarban – békében megtért egymás mellett a két nemzetség. Igaz, a béke viszonylagos volt, míghogy az elfek egyetlen embert sem engedték be a falvaikba. Az emberi természet pedig – miut tudjuk – nem képes elviselni az alárendeltséget, szóval óhatatlanul

A Warlock szive most is bator, mert sosem játszik cheatel



háború lett a konfliktusból. A harcok során az emberek seregei sorra vereséget szenvedtek, köszönhetően egy zseniális elf vezérnek, Smite-nak. A Legfelsőbb Tanács azonban közbeavatkozott: egy csillagos éjszrakán a varázslók átkot bocsátottak valamennyi elfre. Az összes elf, aki másnap kilépett a napfényre, elvesszen égett meg. A csel bevált, bár egy áruló varázsló révén Smite még időben értesült a mesterkedésről, s legjobb embereivel együtt egy szigetre menekült. Rankur szigetén ezután valamennyiüknek nyoma veszett. Azóta sok száz év telt el – a háború elfelejtődött, s az elfek is csak a legendákban éltek tovább. Legalábbis mostandig ezt hitte mindenki...

A KIVÁLASZOTT

A helyzet tehát kiálatstalanannak tűnik, ám a legendák egy kiválasztottáról is említést tesznek, akiepe sikerül felszámolnia a köcsög – és itt jövőnk be mi a képe. A sors kezét a mi kezünk fogja helyettesíteni: az első dolgunk ugyanis a "Kiválasztott" kiválasztása. Három figura közül lehet szelektálni, melyek mindegyikének jó oka van, hogy harcba szálljon. Nanoc, a gladiátor a saját testvérét ölte meg az elfek arénájában, majd miután sikerült megszöknie, a nővérét is elvesztette. Amikor rátalált a holttestre a falujukban, bosszút esküdött. Kite, a nevelőapját, s egyben tanítómasterét gyá-

szolja, akit szintén az elfek öltek meg. Végül Jetrel, a boszorkánymester az elcsúfított arcáért akar elégtételt venni. A napfogyatkozás közben éppen egy veszélyes démon idózt meg, aki a sötétségnek köszönhetően elszabadult. A baleset óta Jetrel bekötözött fénykénytelen élni, de megfogadta: felkutatja azt a varázslót, aki a tartós sötétségért felelős.

A Dark Vengeance-ben az a különleges, hogy a szereplőválasztás nem csupán egy extra adalék, hanem ahogy a szereplők története más, úgy a helyszínek és a cselekmény is teljesen más – ergo nem tűz, hogy háromszor lehet végigjátszani a játékot. Háromjuk közül Jetrellel a legnehézebb boldogulni, a varázsló ugyanis kizárólag a távoli támadásokra specializálódott, s a közelharcnál elég gyengén "muzsikál". Pedig hát gyakran támad több manó is egyszerre, vagyis a közelharc elkerülhetetlen.

Visszont annál jobban lehet kaszabolni Nanoccal: hatalmas bájréjával óriási erejűeket szüntethetünk, s mellesleg a gladiátor igencsak strapabíró fickó. Persze az ideális középutat a nő szereplő jelenti: Kite remek késekkel és remek varázslatokkal egyaránt rendelkezik.

A Dark Vengeance semmiképp nem tartozik a bonyolult játékok közé, a megoldandó feladatok még az átlagnál is egyszerűbbek. Ahogy már a Doom óta megszokhat-

Nem túl független döntőbírói játszunk a Pinokkió vs. R2D2 összecsapásban



élték a szörnyek: egy piros kis pont jelenik meg az aktuálisan célba vett ellenfél testén, az egyéb felbukkanó szörnyeken pedig egy zöld pont világít. (A pont egyébként az áttörhető falakon is megjelenik.) Ennek segítségével mindig tudjuk, hogy éppen kire célzunk, plusz még a kamera is úgy állítja be magát, hogy mindig képen legyen az akció. A kívánt ellenfél

BOSSZU

tuk, mind-össze arról szól a dolog, hogy mindig meg kell találni, illetve meg kell nyitni a továbbvezető utat. Az esetek többségénél egyszerű ajtó képezik az elgondítendő akadályokat; de nem ritkán valami speciális dologt is el kell végeznünk. Például meg kell keresnünk egy csapat, amit a helyére visszaállítva feltöltünk egy csatornát, a csatornán pedig elhajózhathunk... Rájönni a dolgok menetére azonban nem nehéz, csak össze kell párosítani a tárgyakat. Elsősr például találunk egy félszemű gölemt, ami éppen egy ajtó előtt ül, majd nem sokkal odébb megtalálhatjuk a szemét. Jól körül kell nézni mindenhol, s ki van zárva az elakadás. Amikor használni akarunk valami gépet, vagy ki akarunk nyitni egy ajtót, a program még ki is írja, hogy mit kell keresni – szóval logikát nem igényel a dolog.

lnkább a küzdelem kapta a főszerepet. Igaz, a legkönnyebb fokozaton simán végig lehet vinni (vesztéses nélkül) a pályákat, de a mehezebb szinteken már komolyan óda kell figyelni, milyen ellenfél ellen milyen mozdulatot teszünk.

Az irányításnál egy szokatlan, ámde okos újítással

megtámadásához egyszerűen csak irányba kell fordulni, majd ha ezután nyomva tartjuk a támadás gombját, az áldozat nem menekülhet.

A támadás gombjával több ütessel és varázslattal is (a boszorkánymester esetén csak varázslattal) próbálkozhatunk. Ha sima késsel vagy bárdalal vereszkünk, azaz közelharcot vívunk, arra vigyáznunk, hogy az ellenség csapásai elől mindig el kell húzódnunk. Azt azonban hozzá kell tenni, hogy még a pajzs is amortizálódik, s minden hárfított csapásnál úgy fog, mintha darabra mérnék. Az alapfegyvereken kívül mindegyik karakter nyolc egyéb fegyvert (varázslatot) tud összehozni, plusz még négy speciális eszközt, melyekkel még izgalmasabb lesz az akció. Kitapasztalhatjuk, melyik ellenfél ellen melyik fegyver jó, s így nagyobb hatásokkal gyilkolhatunk. Példának akáért ott vannak a kardjokkal csapkodó csontváz lovagok, akik vi-

DARK VENGEANCE

szonylag életerősnek tűnnek, de ha Kite tornádót bocsát rájuk, a második fuvallat már le is viszi a koponyájukat. A különleges fegyverekkel csak egy kellemetlenség van: manát fogyasztanak. A mana jelképezi azt az ősi elemet, ami a mágia mozgatórugója. Négy típusa van: föld, tűz, víz, levegő. A manát is ugyanígy gyűjthetjük be, mint az életet adó kelyhet és az egyéb tárgyakat. Hát akkor lássuk, milyen fegyverekkel gazdálkodhatunk!

- Living Flame** – Gránátszerű fegyver, mely robbanásakor három lángnyelvet lövell ki
- Cyclone** – Mini tornádót varázsolhatunk az ellenfél köré
- Bleeding Edge** – E mérgezett késsel elég egyszer nyiszantani, s ügyis kifejtő hatását
- Frozen Cross** – Nyílpuska, amely fagyasztó vesszőket lök ki
- Acid Brew** – Savat fújhatunk, csakúgy mintha Chemotoxot nyomtatnánk
- Distant Boom** – Távírányító bomba, amit aztán "támadással" aktiválhatunk
- Zap** – Ez egy háromgúji fegyver, mely igen veszélyes elektronikus kísérlet generál

A mágusnő speckói:
Flash – Ezzel a különleges technikával mindenkit megvakíthatunk a közelünkben
Shock Mine – Mozgást érzékelő aknákat potyogtat Chamoleon – 15 másodpercre láthatatlanná válnak
Burst – Gránát, ami tűskéket lövell ki magából

A boszorkánymester fegyverei:
Focus Staff – Varázsbot, ami egyszerű, de megbízható lövedéket képes kibocsátani

- generálva
- Vampire Staff** – Ezzel az "élő" pálcával denevéreket uszíthatunk ellenfeleinkre
- Transfusion Tines** – Eme különleges villával elszedhetjük az ellenfél energiáit
- Meteor Storm** – Meteorosíval bombázhatjuk az ellenfelet
- Watery Mirror** – Visszatükrözhetjük az ellenségeink lövedékeit
- Lightning Rod** – Egy rendkívül erős villám, ami azonnal átterjed bárcike, aki a célpont közelében tartózkodik

A boszorkánymester speckói:
Shield Sphere – Félíg átlátszó pajzs 10 másodpercig

kolmányharcosok recsegve-rogogva merevednek meg, míg az elfek elkezdik dörszilgolni a szemüket. Ez tehát mind jó. Most pedig elmondandó, miért nem lett a kedvenc játékom a Dark Vengeance. Nem tudom, ki hogy van vele, de számomra nagy csalódást okozott, hogy mindvégig csak szűk folyosókon trappolhatunk. Alig van egy-két nagyobb terem, a szobák eg alá pedig még ritkábban tévedünk. Kicsit tágasabbra vehették volna a labirintusokat, mert amúgy formatervezésükkel nincs gond. Nem egyszerűen az ütvesztők, de egy-egy jellemző szobának, vagy bevezetési tárgynak köszönhetően mindig megismerjük, ha valahol már jártunk. Csak hát túl sivár az egész! Manapság a víz alatti részek természetes velejárói ennek a műfajnak, de ilyen egyáltalán nincs a játékban. Még mozgó tereptárgyak sem nagyon akadnak, csak unalmas, statikus helyszínek mindenütt.

Sajnos a programozás szempontjából sem beszélhetünk tökéletesen műről. Vannak például a tologatós hordók, amiken keresztül felmászhatunk magasabb helyekre: nos ezeken gyakran át lehet esni. Vagy enlíthetünk azt is, hogy emberünk minden jelentéktelen kiszögélyesenn fennakad. Sarkítva fogalmazva: például nem tudunk bemenni egy szűlesse fára ajtón csak mert a könyökönk csúszka még hozzára a félfához. Nagyon ritkán önmagán is találkozunk, hogy a vágás megbolondul, és olyan, mintha át lehetne sétálni a falakon. (Az már csak zárójelben jegyzem meg, hogy a kamera mindentelleg meghibásodás nélkül is gyakran bekukkant oda, ahova elmeletileg nem kéne.)

Nem akarok semmi jónak az elrontója tenni, de ha az igazat akarjátok tudni, jómagam nagyokat ásítottam a Dark Vengeance tesztelése során. Semmitmondóak a feladatok: ilyen-olyan misztikus gépezeteket kell beindítanunk, mire kinyílnak az ajtók, megjelennek a portálok és kész: A mesterkelt történetet nem igazán tudtam átélni – talán más lett volna, ha legalább néhány pre-renderelt animáció színesítette volna a dolgot. Persze találgatásokban nem akarok bocsátkozni, szóval

csak ennyit mondhatok: a Dark Vengeance-t azok próbálják ki, akik a Tomb Raider-féle játékokból főként a küzdelmekre kíváncsiak.

V.Z.

VÁGY

FEGYVEREK ÉS SPECKÓ TÁRGYAK

A gladiátor fegyverei:
Fighting Axe – Nanoc leghűségebb társa ez a pengeéles bárd

- Ice Blade** – Hasonlóan működik a ninják dobócsillagjához, csak ez még pattog is
- Fire Brand** – Lángba boríthatjuk az ellenfelet, és a láng folyamatosan sérülést okoz
- Shocking Spear** – Egy gömbvillámot küldhetünk az ellenfélre, ami plusz még a közvetlen környezetre is hat
- Phantom Edge** – Mágikus erővel felruházott kard
- Thunder Hammer** – Eme robbanó katapácsal szögök helyett az ellenfelek fejét lehet beverni
- Frozen Claws** – Akit ezekkel a kamokkal háromszor (erős ütással) eltálatlunk, menten megfagy
- Titan's Mace** – Ez a különleges buzogány borzalmos sérüléseket tud okozni, és még védelmet is nyújt
- Death's Scythe** – Kétkézes kasza, ami természetesen varázserővel van "felturbózva"

A gladiátor speckói:
Messle Booster – Doppingszer, mellyel 10 másodpercig 10 egységnyivel több sérülést okozunk
Stamp – Ezzel az eszközzel erőugarokat bocsáthatunk ki. Nem csak a célponton okoz sérülést, de még a közelben lévő többi ellenfelet is lebénítja
Berserk – 20mp-ig bevadulhatunk, mely állapotunkban nem érzünk fájdalmat, azaz nem tudják felbeszékíteni a támadásainkat
Dragon's Scales – 100 pontnyi pajzsot kapunk, és nem sérülünk 60 másodpercig

A mágusnő fegyverei:
Cutting Knife – A kés ugyebár alapvető szükséglet egy mágusnőnek
Toriles – Végpenégek a távoli ellenfelekhez. Kite egy szorze kettőt dob el belőle

A mértékelen szteroidozgatásnak köszönhetően Nanoc ebben a harcban is fix egyszerre áll

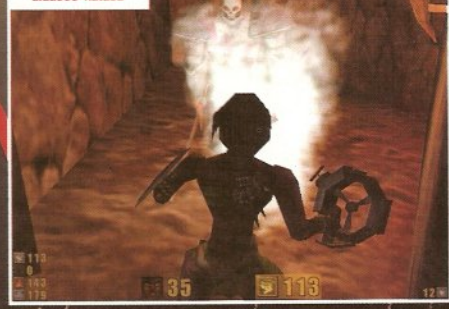


Fiery Fist – Mintha csak egy tüdőből formázott öklöt látnánk ki, ráadásul ez még robban is
Staff of Dust – Ha ezt a pálcát használjuk, az élesen vedett sérüléseinket a pálcá varázserője nyeli el
Skipstone – Ez az ugrandó fegyver háromszor is továbbpattan, minden alkalommal egy erőtőlámat

Varlockokkal tűzoktó, oda ut, ahova kell!



A zsebbeli ventilátor áldásos hatása



- Stun Rune** – Egy láthatatlan varázslat, aminek az ellenfél nekibájlaga szépen lebénul
- Clone** – Hét másodpercre teljesen láthatatlanná válnunk
- Phoenix Demise** – Ezt használva 12 lányira minden lángba boríthatunk magunk körül

A KRITIKA

Azt hiszem itt az ideje rátréni az értékelésre, mert hogy néhány dolgot még szeretnék kivészeni. Kezddük talán a pozitívumokkal, vagyis a gratifikáció. A figurák – beleértve a saját emberünket – kidolgozása éppen megfelelő, a dinamikus árnyékolás megteszi a hatását: a szépen animált szereplők mindig a megfelelő szögből és a megfelelő színben vannak megvilágítva.

Elképesztő ellenfelek kötnék belénk: meggyünk például egy folyosón, mire itt-közben ócskagokból összehalmozott kupacokra figyelhetünk fel. Eleinte gyanútlanul sétálunk el ezek mellett, ám hirtelen megmozdul az egyik kacat, majd követi azt a több ócska fadarab is, s végül egy lim-lom-harcos bontakozik ki. Azt is tudtam értékelni, ahogy az eltérő karakterek különböző módon reagálnak a fegyverekre. A villám hatására például ezek a tá-

Dark Vengeance
 FEJLESZTŐ: Reality Bytes
 KIADÓ: GT Interactive
 WEBSITE: www.darkvengeance.com
 MEGJELÉSE: megjelent

Ketycere
 Minimum: P166, 16MB RAM
 Ajánlott: P200 MMX, 32MB RAM
 3D-gyorsító: Direct3D
 Multiplayer: LAN, Internet

Külsőin/belbecs
 Látványosság: [Progress bar]
 Játékosítás: [Progress bar]
 Szavathosság: [Progress bar]
 Zenebona: [Progress bar]

Summa summarum
 Megszületett a Heretic II kisocse – de mintha torzszulót lenne

végítélet

81%

A NASCAR Racing 1999-es kiadása többet hoz ki a PC-ből, mint bármely más eddig megjelent NASCAR szimuláció – állítja a büszke apuka az újszülött fiáról, azaz a Papyrus a legújabb autós játékról. Bár azt tudjuk, hogy egy szülő mindig elfogult a csemetéjével szemben, azt rövid játék után rögtön konstatálhatjuk, hogy ez nem teljesen üres beszéd. A Papyrus figyelmét nem kerülte el egyetlen változás sem, ami az utóbbi egy évben ennek az autósportnak a világában történt, szóval minden pilóta megvan, aki 1998-ban rajthoz

tudatosan kerültek a karambolok. Az egyes versenyek – függetlenül attól, hogy teljes bajnokságot játszunk, avagy egy különálló "Quick Race"-re nevezünk be – maximálisan a valódi menetrend szerint zajlanak: először gyakorolhatunk, aztán a helyezéssért mehetünk, majd belemeglyegetünk, és végül jöhet az igazi erőpróba. A futamokat megelőző menükben beállíthatunk játéktérmi és szimulációs körülményeket egyaránt, olyan dolgokra is tekintettel, mint például a szél erőssége. Mielőtt pedig elindulnánk, a garázsban egészen finom módosításokat

gén, az üzemanyagszinten, és a súlyelosztáson is. A kocsiunk ráadásul nem csak a belsejét, hanem a külsejét is kedvünk szerint formálhatjuk, mert ahogy a Papyrusról már megszokhattuk, most is van fényezőműhely. Az indulók listájának az összeállításánál (a Driver Infónál) kell keresnünk a festés opcióját, ahol mellesleg mindegyik hivatalos pilótáról

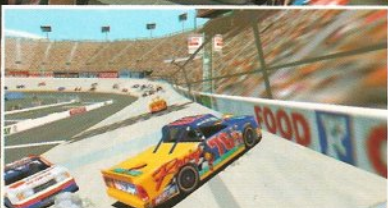
hogy most Phoenixben vagy Las Vegasban körözünk az egyformán ovális pályán. Egy dologgal tehetők volna változatosabbá a körkörös pályákat: ha jelenlétben csiszolnak a grafikai színvonalon. Ez azonban nem történt meg. Hiába a

A műszerfal még mindig a '94-es posztgagyí irányzatot követi



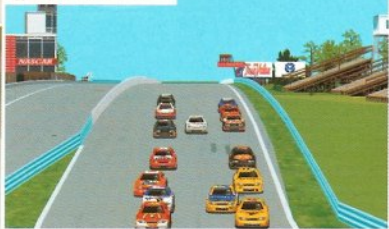
NASCAR 99

TOCA jenkí módra



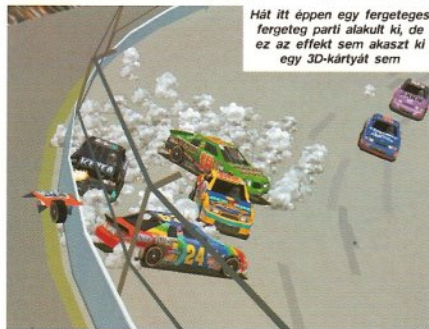
Az újszerű Truck kidolgozása még egész tünhető, a közönség meg... hál... izé... ott a túlvégen nem is rossz!

Jelentem, ez egy 3D-kártyával készült felvételt. Egyéb jelentésválom nincs



végezhetünk a verdán: állíthatunk a gumik nyomásán, a kormányozott kerekek dőlésszögén, a váltó áttételein, a lengéscsillapítók keménységén, a kormányzás érzékenységén, a hátsó spoiler dőlésszö-

Hát itt éppen egy fergeteges fergeteg parti alakult ki, de ez az effekt sem akaszt ki egy 3D-kártyát sem



állt, s valamennyi hivatalos pályán lehet versenyezni. Sőt még a teherautók bajnokságára is be lehet nevezni, mely járművek menet tulajdonságának kialakításához egészen új modelleket kellett a fejlesztőknek kidolgozni.

Akárhogy is nézzük, a NASCAR rajongói elégedettek lehetnek. Három fajta bajnokságban lehet indulni: a "sima" NASCAR kupán kívül a Grand National versenyen, és az említett teherjárgányok idejében, a Craftsman Truckon. E három bajnoksághoz 35 eredeti pálya tartozik az USA legkülönbözőbb vidékeiről, módosítva,

illetve aktualizálva a '98-as időnyeknek megfelelően. Maga a szimuláció meglehetősen profi munka – bár ezt nem igazán dicséretnek számom, hiszen e téren már a NASCAR 2-vel is minden rendben volt. Az autók tehát természetesen viselkednek, s s alaposan össze is lehet őket törni, az ellenfelek pedig intelligensen vezetnek,

egy kisebb bibliográfiát is találunk. Természetesen a korábbi NASCAR játékok-

ból már megszokott többfajta nézet és a remek visszajátszás is megtalálható a szolgáltatások között, szóval ami a lehetőségeket illeti, csakis fejlődés tapasztalható. Kár, hogy az elmondottakhoz eléggé átlagos grafika párosul, amit én meglehetősen zokon vettem. Mindjárt ki is fejtém, hogy miért.

Ugyebár akik manapság versenyjáték fejlesztésére adják a fejüket, már eleve nagy fába vágják a fejszájukat. Mint-hogy sorban jelennek meg a jobbnál jobb autóversenyek, a közönség igényei folyamatosan bővülnek, s eme igények listáján két dolog áll az első helyen: a magas szintű grafika és az új kihívást kínáló pályák. Ez utóbbi követelménynek a NASCAR természetesen nem tud megfelelni – de ezt a sport lényegéből adódóan nem is lehet a szemére vetni. Van ugyan 11 vadonatúj pálya, de hát nekem (és gondolom nektek is) totál mindegy,

3Dfx-es gyorsítás, a látvány alig javult a NASCAR 2 óta. A textúrák egyszerűek, az autók árnyékolatlanok (illetve mindig délben van a verseny), és bár alig van tereptárgy (a felátókat ne nevezük annak ilyen kinézettel), mégis csúnyán látszik, ahogy a gép a távolban felépti a pályát. Bár akadnak kivételek: egyes pályák sebnek tűnnek, lévén, hogy a stadionok összefüggő tribünjeinél nem tudtak spórolni a poligonokkal, viszont ezeken a helyeken meg gyakran lelassul a program – főleg ha több riválisunk is egyszerre jön a képbe. Tudom, hogy néha 20-30 kocsit kell a gépnek kirajzolni, de egy 3D-kártyával azért illetet volna ezt a problémát kevésbé akadovva át-hidalni. A belső nézetet pedig igazán átrakhatták volna 3D-be. Nem mondom, a NASCAR-rajongóknak így is biztosan sok örömet fog okozni a program, de mivel Magyarországon nem annyira népszerű ez a sportág, van egy olyan érzésem, hogy nálunk nem a NASCAR Racing '99 lesz az ideai kasszasiker.

V.Z.

Nascar Racing 1999 Edition

FEJLESZTŐ: Papyrus
KIADÓ: Sierra
WEBSITE: www.sierrasport.com
MEGJELÉNS: megjelent

Ketgere

Minimum: P90, 24MB RAM
Ajánlott: P133, 32MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, Rendition Graphics
Multiplayer: modern, hálózat, Internet

Külső/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

A Papyrusnál átalították a naptárt, de a grafikusok mintha elfelejtették volna haladni a korral

végítélet

74%

Nem tudom, készültek-e statisztikák arról, hogy a multiplayeres Quake-harcoknak eddig hány virtuális áldozata volt, de abban biztos vagyok hogy a történelem valóságos háborúiban elesettek számán jócskán túlélt. Naponta sok ezren nyitják a FPS-ek etalonját, számtalan szerver üzemel szerte a világon. Nem véletlenül, hisz a Quake, testre szabhatóságát, konfigurálhatóságát és természetesen a hangulatát idáig még nem sikerült senkinek túlszárnyalnia. A testre szabhatóság egyébként sok Quakernek megmozgatja a fantáziáját, s aki a programozáshoz ért, az a Quake kódjához nyúl hozzá, aki a 3D modellezésben jeleskedik, az új modelleket (szereplőket) készít, megint mások új pályákat terveznek. Teszik és tehetik, mert az id teljes mértékben támogatja a fejlesztőket: letölthető a forráskód, a Neten több pályatervező program is található, bármilyen grafikus vagy hangfájlból pilanatokon belül készíthetnek a Quake

egy-egy elérhető a Neten és ingyenesen letölthető, de akinek nincs erre lehetősége, saávszélessége vagy ideje, annak remekül jön az Extremities. A szerencsések között van az Action Quake2. Ez annyira tetszett nekem, hogy már rég letöltöttem a Netről. Ebben a modban kommandóست alakítunk valóságos fegyverekkel, és sokkal inkább a taktikán van a

leszedi az ellenfél emberét, az bekerül a börtönükbe, s onnan csak egy csapatárs szabadíthatja ki, ha sikerül eljutnia a kapcsolójá. Ha mindenki a börtönbe kerül, kivégzés következik, ami elég kellemetlen az egyik félnek, de a másiknak jó sok pontot jelent.

A Rail Arena a railgun kedvelőinek való: ez az egyetlen fegyver a pályán, s ezzel

zei fegyvereket és újra vágyik (láncfűrész, ípuska, robbanó töltény, speciális gránátok, kard stb.), annak látnia kell. Szeretted a focit? És a Quake-et? Mi lenne ha összekötőd a kellemes a hasznossal? Az egyik legperverszebb mod a Kick! Focipályán játszódik, s a cél az ellenfél emberének lepuftantása (eddig a Quake), majd a koponyaszerkezet kapuba juttatása (ez meg a labdarúgó rész). Jö szóraközt!

A sportnál maradvra jöjön a PowerBall, ami a rugbyt ötvözi a Quakekel. Tehát cél a labda átdobása a gólvonalon (pont), vagy áftútas a labdával a gólvonalon (még több pont).

Hátra van még a Red Rover és Qwar2 – előbbi egy eredeti fegyves: van egy piros játékos, akinek meg kell öl-

Az Action-ben a taktikázás van első helyen – a terelem meghozza győzelmét



számára emészthető formátumot. E fejlesztésekkel kapcsolatban csak egyetlen kikötése van az id-nek: semmiféle üzleti tevékenység nem folytatható velük, kvázi pénz nem láthat belőle a fejlesztő. Szerencsére ez nem tőri le a lelkesedést, s tömegével találhatunk új pályákat, modelleket, modokat a Neten. Utóbbi a modification rövidítése, s gyakorlatilag az eredeti Quake szabályain változtat. Ilyen például a CTF, ami a legelterjedtebb Quake mod, amelyben két csapat küzd egymás ellen, s a cél az ellenfél bázisára hajtva megszerezni azok zászlaját, és visszajutni vele a saját zászlókhöz (létezik három csapatos CTF is). Talán ez a legelterjedtebb csapatjáték a Quake-hez, ami annak is köszönhető, hogy az id hivatalosan felkérte Zoidot (a CTF atyját), hogy készítse el a Quake 2-höz a CTF-et, s a megjelenő Quake 2 patchekhez ezt már hozzá is csomagolták. No, de térjünk vissza az Extremities-hez.

hangsúly, mint az őrlőgésen. A sérülések is valóságosabbak, például egy nagy ugrás után folyamatosan sántikál emberünk. Az irányítást kissé túlkomplikálták, de emészthető – amíg nem érkezik meg a Half-Life-hoz a Team-Fortress patch vagy az önálló Team Fortress 2, addig nincs vetélytársa.

A JailBreak a készítőik szerint CTF alapokon nyugszik: szintén két csapat játszik, és mindkét csapatnak van egy-egy börtöne. Ha valamelyik csapat

kell elszívni a többiek életerejét. Amolyan vámpír-játék, de így jól meg lehet tanulni célozni.

A Rocket Arena 2 leginkább a gladiátor-játékokra hasonlít – csapatokat kell alakítani, egyszerre két csapat küzd, és a győztes fogadja a következő csapatot – s így tovább. Addikték szerint az egyik legsikerültebb és legveszélyesebb mod, hamar kialakulhat a függőség.

A CD-n található a Capture! mod is, mely egy Jail-Breakkel bővített CTF játék: a két csapat célja a zászló megszerzése, de a "halottak" börtönbe kerülnek, ahonnan úgy szabadulhatnak ki, ha az ellenfél csapatából is lepuftantanak valakit. Ilyenkor egy f2f csatában dől el, hogy ki szabadul. Annak a csapatnak, amelyiknek megszerzik a zászlaját, automatikusan kiszabadulnak a tagjai. A C.H.A.O.S Deathmatch mod szintén olyan anyag, amelyre már régen szert tettem. Aki megunta a me-

Ritka pillanat, éppen sikerül lencsevégre kapni egy rakétát becsapódás előtt. Hogy a zászlókeret birkózók sorsa mi lesz, nem tudni, de az előtérben álló lánnyt sejtlen...



nie a kékeket, s a halott kékekből szintén piros lesz. Az utóljára megölt kék lesz a következő körben a piros, a többiek a kékek. Ennyi. Utóbbi az egyetlen Quake alapú stratégiafejlesztés: a Quake szörnyeit kell menedzselni, s az ellenfél bázisát megsemmisíteni velük. Sajnos az a baj ezekkel a modokkal, hogy nehéz szertvert (főleg hazait) találni hozzájuk, így leginkább azok tudják kihasználni őket, akik LAN-ban tudnak játszani valahol. De ők aztán kifulladásig!

Gáspár

A KIVÁLASZTOTTAK

Vajon mit is takar – ennyi mellébeszélés után – ez Extremities? Az id ezen a CD-n összegyűjtötte a legsikerültebb Quake 2 modokat, skinet, térképeket, s mindent megfejelt a 3.20-as patch-csel – amely tervei szerint az utolsó a sorban, a GameSpy shareware verziójával, mely megkönnyíti a hálójátékok beállítását és használatát – és az Eraser bottal. Ezek a kiegészítések egyébként

Örült fegyverek arzenálja öröngző quakereknek. Itt épp a lipuskát látjuk a robbanó vesszővel



Quake Extremities

FEJLESZTŐ: –

KIADÓ: Activision

WEBSITE: www.idsoftware.com

MEGJELENÉS: megjelent

Ketzer

Minimum: P133, 16MB RAM

Ajánlott: P166+, 32MB RAM

3D-gyorsító: OpenGL, 3Dfx

Multiplayer: TCP/IP

Külcsin/belbecs

Látványosság

Játszhatóság

Szavatság

Zenebona

Summa summarum

Megszállott halójatekosoknak

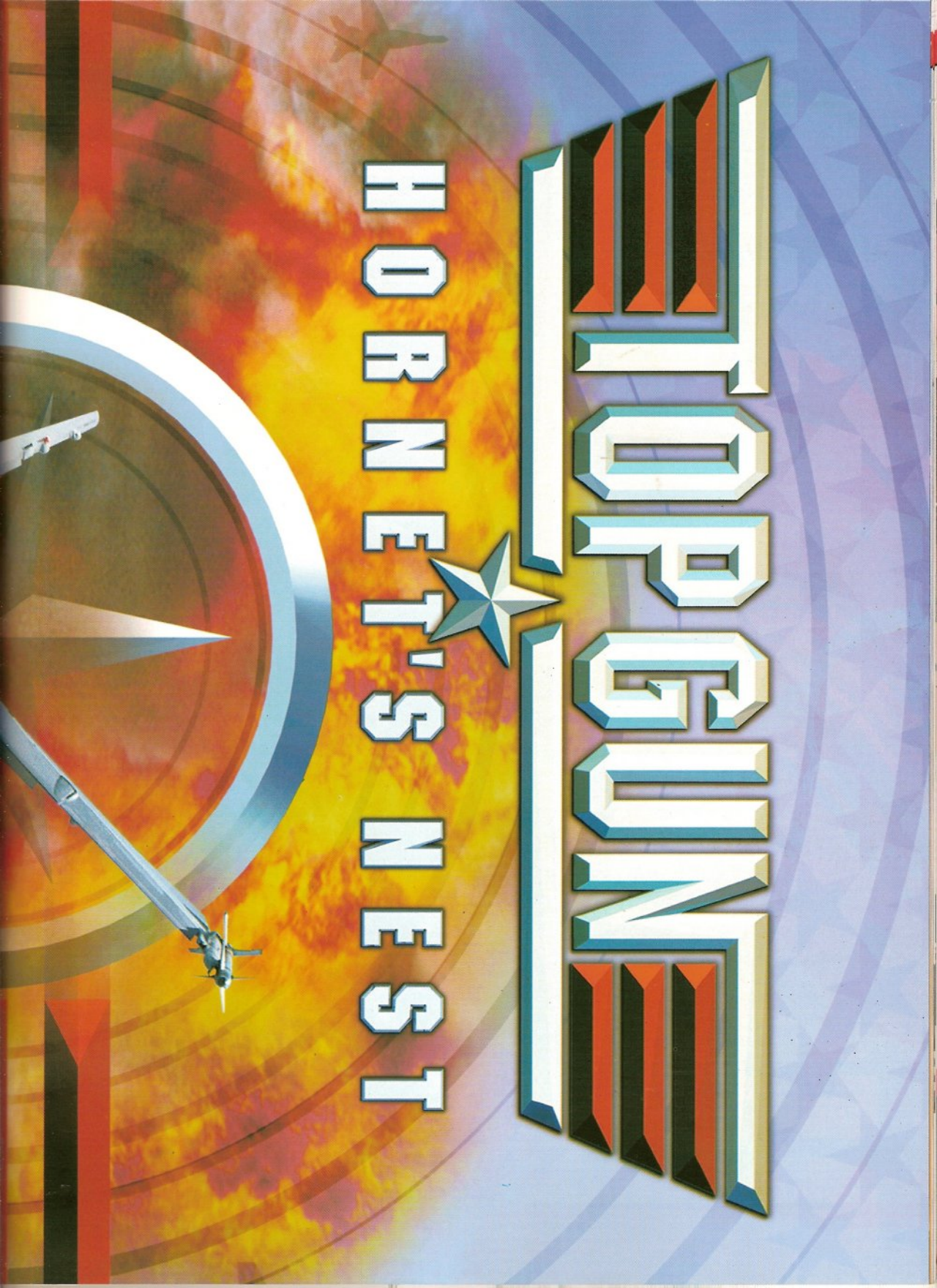
akar receptre is

végítélet

90%

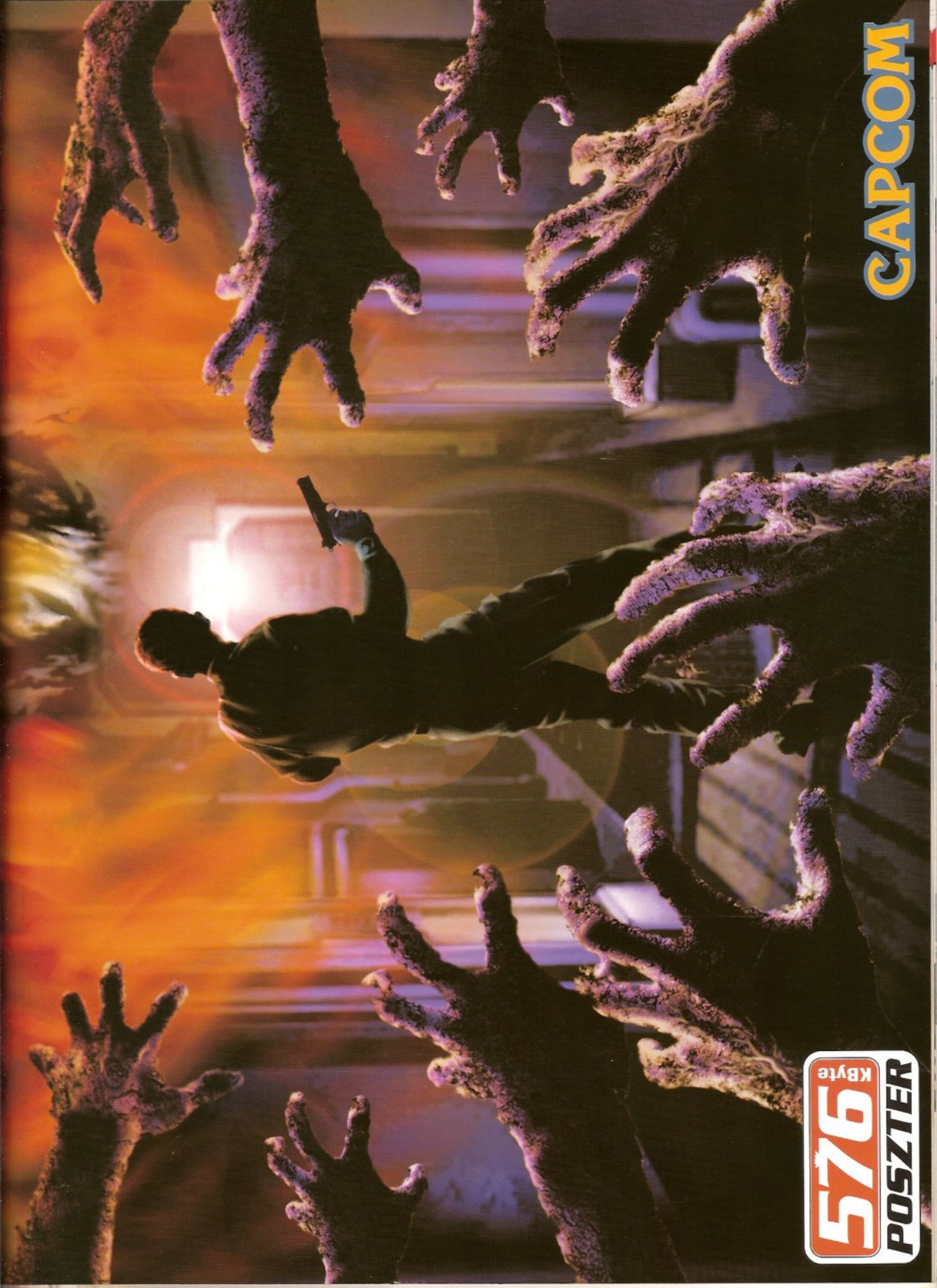
TOP GUN

HORNET'S NEST



RESIDENT EVIL 2





CAPCOM

576
KByte
POSZTER



MICRO PROSE®

576
KByte
POSZTER

"Vajh" ki ne ismerné a Microprose legendás szimulátorát, a Top Gun: Fire at Will című programot? – a klasszikus hagyományokat követve efféle épületes csacsakással illemben konferálom a már emlegetett szimulátor folytatását, a Hornet's Nestet. Ez egyszer azonban nem tesztelém efféle föllentésekkel a plafon szakítószárdságát, mivel jömagam a Top Gunról kb. annyit tudtam, hogy van egy ilyen című botrányfilm, melyben Tom Cruise megrendszabályozza a

sok moskos rohadékot. Mentségemre legyen mondva, hogy a szimulátorok terén szerzett ismereteim meg-

lehetősen hézagosak – általában egy bizonyos vörös háromfedelőhöz kapcsolódnak. Normális körülmények között nem is vállalkoznék efféle egzotikus játékok tesztelésére, ám balsorsú DoVbo barátomat teljesen váratlanul kb. félútcányi főkegyforma szimulátor legte meg. Az első sokk után aztán rögtön ki is hirdette a rendkívüli állapotot, s első intézkedéseként kezembe is nyomta a Top Gun: Hornet's Nest dobozát. Eleinte kissé szorongva szemléltem az anyagot, ám a kézikönyvhöz melékelt színes prósbán találtam egy érdekes kitélet, hogyszongya "... a játék tökéletes elegye egy szimulátornak és egy pörgő akció-játéknak". Noscsak. A dobozon díszelő Microprose logo alapján azért nem egészen erre számítottam, úgyhogy gyorsan végig is lapoztam a kézikönyvet. Előrebocsátom, hogy nem vagyok a XX. századi haditechnika okleveles szakértője, s szabadidőmet sem töltöm mindenféle millitárista szaklapok böngészésével, ám néhány furcsaság még az én avatatlan szememnek is feltűnt. Példának okáért az, hogy nem lehet katasztrófálni.

Mondjuk sok minden mást sem lehet a játékban (az már eleve gyanús, hogy a billentyűzet-kiosztás jókora betűkkel szedve is befért egy oldalra), de EZ azért igencsak szombetűnő. Az ultrarealista akciókat kedvelő szimulátor-megszállottak ezek után akár el is felejtethetik a programot – ez a játék nem nekik lett kitalálva. Előjáróban ennyit a kezelőségi, lassuk inkább a tett színhelyét és a szereplőket. Először is ott van Nagy Testvér és az ő repülőgépanyahajói – tán mindenki kitalálta, hogy ezen az oldalon állunk. A játék készítői nem is variálták túl a játék alapkonceptjét: fel kell szállni az F-18-cal, szét kell bombázni a gonoszokat, majd le kell szállni az F-18-cal. Mondja még valaki, hogy a háború bonyolult dolog... Az már eleve zavaró lehet, hogy mindössze

TOP GUN

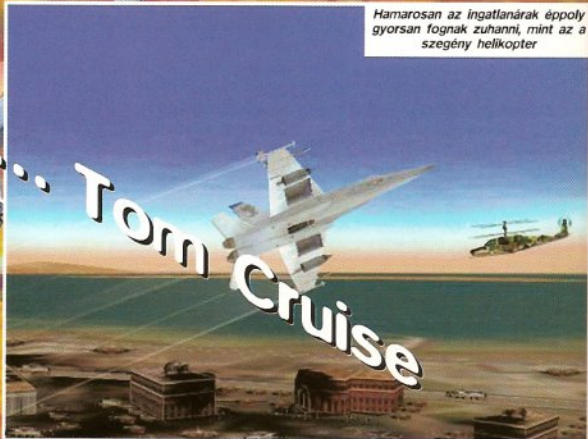
HORNET'S NEST

Repül a, repül a,

repül a,

Tom Cruise

Hamarosan az ingatlanárak éppoly gyorsan fognak zuhanni, mint az a szegény helikopter



egyetlen géptípust irányíthatunk, bár ez magában még nem volna hiba. Az már sokkal érdekesebb, hogy a nagyfokú tipizáltság az ellenfeleinkre is igaz. Az egész játékban mindösszesen hét, azaz hét darab különböző géppel találkozhatók, kettőféle helikopterrel, háromféle járművel és háromféle hajóval. Ez volt az a pont, ahol először kibúrt belőlem a "nanemá"-szintű hiteltenség. Az igazi harctéri időesség mégis akkor kapott el, mikor rövid vizsgálat után kiderült, hogy a játék összterjedelme a videók nélküli teljes 120 Mb – ez azért igen nagyfokú illetlenség. Ezek után már igencsak érdeklődve vettem szemügyre a különböző hadjáratok helyszínét, vajh merre fel kell terjeszteni az igaz hitet? Az első szerencsés játékos egy Martikov nevezetű orosz tábornok, aki Szibériában egy egész magánhadserget gyűjtött össze és épp puccsra készül. Csak így, egyszerűen. Az orosz kormányzat e szorongatott helyzetben egyetlen dolgot tehet: segítségért kér az amerikaiaktól. Saját hadserge



A hadműveletre pár urat reaktiváltak az öregek otthonából

Lám, ebbe az iraki oázisba is elhoztam az infravörös békeparancsot



Kolumbiában azért megfontolás tárgyává tettem, hogy álljaljak-e a drogbarokhoz

és a grafikát illeti, az többé-kevésbé a közepmezőnybe tartozik. Az irányítás ugyan kissé lebutított a Jane's szimulátoraihoz képest, ám a fontosabb funkciók nem hiányoznak belőle. Ez mondjuk kissé bosszantott, hogy kötelezőnk többi tagjának mindössze négy különböző parancsot adhatunk, s maguk a hadjáratok is igen hamar enyhé unalomba fulladnak... Mindegy, ez van. A grafikára kár is lenne túl sok szót vesztegetni – tisztességes iparosmunka, helyenként néha gesztustalan textúrákkal. Elhез mérten legalább a gépjégné is szólídnak mondható, egy gyorsítókártyával megtámasztott P200-on már egész élvezhetően fut a drága. Hogy mindezek alapján kinek is ajánlanám a játékot? Egy biztos: a megalkodott szimulátor-rajongóknak semmiképp, az ő nyomuk aligha fogja bevenni az alaposan leegyszerűsített irányítást és légiharcot. A kocaipolitik már jóval vidámabb perceket tölthetnek el a program

esatornát. Csak így, egyszerűen. Ere aztán vérszemét kap Kuba és Kína is, s modern vadászgépek tucatjait adományozzák a esatornabontatók bagózsának. Ezt előlvasva megjelent lelki szemeim előtt a féltelmes és ultramodern kubai légiarmada, amint két keresztbeteft fecskeendével az oldalán harcba száll az amerikai hadsergessel, s halkan az asztal alá ruhanak.

Az eddigiek alapján sejtethető, hogy sem az élethűség, sem pedig a változatosság nem sorolható a Hornet's Nest legfőbb erői közé. Ami magát a játékmenetet

előlt, hisz a Microprose programozói egy egyszerűen megtanulható, interneten is könnyen játszható szimulátort hoztak össze. Ha ez volt az eredeti céljuk, tulajdonképp teljes sikerrel jártak. A gond csak az, hogy sem a hangulat, sem pedig a látvány nem fogja eladni a programot. A "Top Gun" elítálg így magában pedig érdekes szíriót egy kicsit kevés lesz. Főleg ezekben a szimulátorokban igencsak bővekető időkhöz. Egy erős közepet azért még így is megérdemel a játék, de többet semmiképp. En pedig szépen visszainstallálom a European Air War, mert az azért valahogy maradanőbb élményt nyújtott.

T.J.

Hornet's Nest

FEJLESZTŐ: Microprose

KIADÓ: Microprose

WEBSITE: www.microprose.com

MEGLÉLENÉS: megjelent

Ketycere

Minimum: P166, 32MB RAM

Ajánlott: P200+, 64MB RAM

3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx, Power VR

Multiplayer: modem, LAN, Internet (8 fő)

Külsín/belbecs

Látványosság

Játszhatóság

Szavatosság

Zenebóna

Summa summarum

Egy közepes szimulátor-szerűség – se több, se kevesebb

végítélet

74%

Vadász pilóta – a játék magyarra fordított neve, amit rádió reklámban népszerűsítettek, azonnal egy szimulátor programként jelenne meg előttem. Talán a mélyen tisztelt főszerkesztőm is hasonló érzékcsalódáson esett át, amikor rám osztotta ezt a feladatot. **(Fontos! Nevezett SOSEM tévedni – MTP)** Elegendően először írok olyan programról, amelyik nem is szimulátor, hanem egy külső nézetből (háttulról) látott repülőgéppel történő, ízig-vérig lövöldözés játék.

A bevezetőből az érzékenyebb olvasók biztosan kiérik, hogy az *Aquila non captat muskas* (Sas nem fogdos legyeket) bűnös, lefitymáló nagyképszerűséggel vettem kezembe ezt az aprócska programot. A ki-

adó egy általam egyébként tisztelt, nagy múltú cég: az Electronic Arts. Ismerve eddigi tevékenységüket, a puritán külső, amely első látásra engem is megtévesztett, egyfajta szándékos fricskának, jópofa poénoknak tűnik, az egyre szebbet, egyre tökélethebbet, "kerül amibe kerül, nem számít", kiélestedt viadalban. Fricska a konkurenciának a fogyasztói ár is, mely jóval olcsóbb a megszokottnál. Jópofa poén a vásárlónak: a dobozát kibontva is "csak" egy CD-t, és egy magyar nyelvű, felhasználói kézikönyvnek becézett vékony, de vasos poénoktól dagadó füzetecske talál benne. Furcsa: korunk számítógépes ellentmondásaira riamutató ironikus nyelven is felfogható, hogy ez a "rút kiskacska" is mini-

len. A felhasználói füzetecske egyébként időnként emlékeztet egy poénygyűteményre. Remélhetőleg a fordítást végző dr. Úr szándékosan fogalmazott úgy, ahogy. Pl.: "Baráti célpont befogása" az én átiratomban: anyós szeretgetés kisbal-tával. Aztán: "A számítógépen kétféle számbilentyűzet is található, ezért bizonyos esetekben

A kézikönyv hiányosságai miatt a programok nem okolhatóak, amit megszerettem a *Fighter Pilot*ban azért pedig dicséretet érdemelnek. A programban nem csak mi, és ellenfeleink vannak jelen, hanem a munkánkat segítő társak is. A

Nomen est omen

adó egy általam egyébként tisztelt, nagy múltú cég: az Electronic Arts. Ismerve eddigi tevékenységüket, a puritán külső, amely első látásra engem is megtévesztett, egyfajta szándékos fricskának, jópofa poénoknak tűnik, az egyre szebbet, egyre tökélethebbet, "kerül amibe kerül, nem számít", kiélestedt viadalban. Fricska a konkurenciának a fogyasztói ár is, mely jóval olcsóbb a megszokottnál. Jópofa poén a vásárlónak: a dobozát kibontva is "csak" egy CD-t, és egy magyar nyelvű, felhasználói kézikönyvnek becézett vékony, de vasos poénoktól dagadó füzetecske talál benne. Furcsa: korunk számítógépes ellentmondásaira riamutató ironikus nyelven is felfogható, hogy ez a "rút kiskacska" is mini-

ges repülőgépek szépen kivitelezettek, az égő, füstölő látványuk megragadja a játékos képzeletét. A küldetéseket megnehezíti, hogy jól álcázott (pl. egy helyes hadsádkába rejtett, csak egyetlen szügből támadva elérhető, a légvédelem által remekül fedezett) földi célpontokat kell a játékosnak leküzdenie. Bár pilótafülkét nem tartalmaz a program, olykor-olykor remekül be-

még ezek között is különbséget teszünk, a szándozott funkció billentyűket pedig minden esetben "funkció", vagy F(zám)-mal jelöljük, a "fogalmi dugó" elkerülése

térképről azért tudjuk leolvasni az ellenfelek helyzetét, mert az AWACS ezt lehetővé teszi. Elvesztése tehát ha nem is tragédia, csökkentti kiterjesztett képességeinket. Kísérő gépeket is rendeltek mellénk, melyet az általunk megjelölt célpontra tudunk küldeni. Hatékonyabb lesz a támadásunk, de bizonyos esetekben a léghárítás is zavarba hozható, ha nem engedjük pusztán magunkra összpontosítani. Elektronikai zavarást végző (EF-111) repülőgép is a segítségünkre van, hatását kevésbé érzem, viszont nem árt tudni, hogy összekadhatunk vele.

A program fő erényének nemes egyszerűséget, és nem cirkalmazott szépségét tartom. Szimulátor kedvelőknek nem, inkább játéktérmi lövöldözés automaták baráti körének figyelmébe ajánlom.

Sz.JVC.

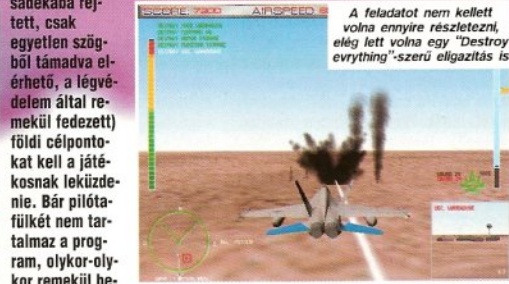


A program időről-időre hasznos játékcsokkal kedveskedik nekünk

MISSION COMPLETE
EXIT FLIGHT? (Y/N)



Hopp! Míg nem figyeltem, megnyertem a dolgot



A feladatot nem kellett volna ennyire részletezni, elég lett volna egy "Destroy everything"-szerű elgázítás is

lehet felelkezni a felhőlen lövöldözésbe. A leginkább az zavart a játék során, hogy az orrom előtt illegő-billegő makettet nem tudtam a képernyőről leirítani – bár a kézikönyvecske szerint ez lehetséges az "a+1" már önmagában is megfelelő billentyűkombinációval, amely a valóságban az "Alt+F1" lenne, – ha nem kellene az Altot folyamatosan nyomva tartani, miközben a kormányzás lehetet-

végezt. Különösen izgalmas feladványnak számított a "Hat(Hüvelykgomb) fel W" és társai jelentésének megfejtése. "... a gépelés után üsd le az e-1"-ből arra következtek, hogy aki az Enter billentyűt kis "e"-vel jelöli, maga sem tudja, miről ír. A cikizést befejezve még egy kedvec mondat: "Ez a helikopter teljesen fegyvertelen, feladatot megvédeni, hogy túlélje az adott küldetést." Gratulálunk a magyar nyelvű kézikönyv szerzőinek. A Falcon 4.0-ban leirtakra utalva a kézikönyv hasznosságáról: ezt a játékot mondjuk nem a kézikönyv miatt érdemes megvenni...

| | |
|---|--------------------------|
| Fighter Pilot | |
| FEJLESZTŐ: Charybdis | |
| KIADÓ: Electronic Arts | |
| WEBSITE: www.fighterpilot.com | |
| MEGJELENÉS: megjelölés | |
| Ketycere | |
| Minimum: P166, 16MB RAM | |
| Ajánlott: nincs | |
| 3D-gyorsító: Direct3D | |
| Multiplayer: modem, LAN (2f6) | |
| Külsőcs/belbecs | |
| Látványosság | <input type="checkbox"/> |
| Játszhatóság | <input type="checkbox"/> |
| Szavatosság | <input type="checkbox"/> |
| Zene/bóna | <input type="checkbox"/> |
| Summa summarum | |
| Néha de jó is egy kis onfelédt puff-puff! | |
| végítélet | |
| 83% | |

Több havi repülő-alkalmassági jogosítvány megvonás után ismét lehetőséget kaptam, hogy "gépbé" szálljak, és megoszthassam velek élményeimet. Kiéhezettan csaptam le a Falcon 4.0-ra, és teljesen el voltam kápráztatva, hogy az egykori "dugattyús" számítógépet által produkált látvány után mire is képes egy "sugárhajtású". Természetesen a

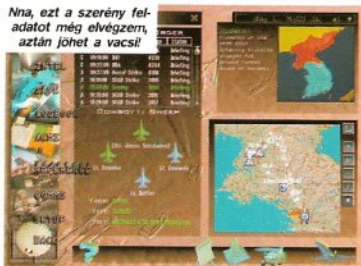
val jó öreg mezei joyom kényszeredetten vettem elő, amitől újraindítás után azonban pörgött a Súlyom, akár valami 40 fokos főzőerő reklám lenne, mert a joyt sehogyan sem lehetett bekalibrálni. Telefon K. Gergő barátomnak. A Falcon 4.0 varázsszökeket hat, futva közele, hátsájkájában egy professzionális "botkormánnyal". Az F-15 Talon joystick már remekül "veszi a lapot",

semmi probléma, a Falcon időmított súlyomként uralja a kék eget. (Később rájöttünk, hogy mégiscsak lehet a billentyűzetről is vezetni a madarat (Setup-Controllers-Load-Laptop), természetesen (!) jóval lassabban reagálta le mozdulataimat...) Még mindig az első benyomásoknál tartva, mintha egy kicsit hosszabb ideig töltögetne a megszokottnál: mintha a felgyorsított idejű játék lenne a realizitkusabb (nem a grafika "szagát", in-

ságom zavar, hogy egy hét ismerkedés után, még mindig ismeretlen a funkciók többsége!) Zenebonailag az összekötözések közül nekem az ui5.wav (loop) tetszik a legjobban, bár a slágerlistákra a program zenéi közül tudom, hogy nem ez kerülne fel. A hanghatások jók, de egyébként semmi különlegesség, amire az ember olyan nagyon felkapná a fejét – leszámítva persze azt az effektneként említett érdekes kis hangot, amit csak egyetlen egyszer sikerült elcsipelnem a programból.

ramba, vannak-e unalmas részei, tudnék-e vele akár egy fél év múlva is játszani? Ezt a szempontot talán még egyetlen tesztelés során sem helyeztem ennyire előtérbe – most is azért teszem, mert úgy gondolom, hogy mire profi módon tudjuk ennek a szimulátornak minden egyes feladatát végrehajtani, addigra hónapokat kell a "fedélzetén" eltöltenünk. Ez az ára, ha túl jóra írunk meg egy szimulátort – elveszíti a "játék" jellegét.

Nos, a küldetések hangulatára nem lehet panaszom, izgalmasak, érdekesek, változatosak, izgatottak voltak. Bár sűrűn észreveszem, hogy alapvetően nem a feladatra koncentrálok, hanem "örömprepülő", a táj szépségeiben gyönyörködöm. A doboz tartalmánál külön kiemelni, hogy egy koreai térkép is a tartozék része, melyből már gondolhatják a rutinos olvasók, hogy a szimulátor helyszíne mi is lehet. A helyszínbeli környezetben igen érdekes, muzeális jellegű (vagyis a modern környezetben nem



Nna, ezt a szerény feladatot még elvégzem, aztán jöhet a vacsi!

káprázathoz – nemcsak – az eddig használtnál nagyságrendekkel jobb hardver, hanem a fantasztikusan el-

talált szoftver is hozzájárult, mert a Falcon4.0 szinte tökéletesre sikerült.

ELSŐ BENYOMÁSOK

Az installálással, memória- és hardver eszközök illesztésével és az egyéb nyálákságokkal most semmi gondom sem volt (kezdenek beigazolódni az öreg Bill elképzelései?!), bár az első repülésen csak utasként nézelődhettem, mert billentyűzetről (a pedálok kivételével) nem fogadott el semmilyen kormányparancsot. Mondjuk én billentyűzetről jobban szeretek repülni, szó-

kább a "lassított" felvételt vált normál lejátszásra az időgyorsítással). Az alattunk elúszó táj fantasztikus, az eddig látottak közül a legszebb, még alacsony magasságban sem veszít sokat a varázslatból. A műszerfal is a megszokottnál jóval részletgazdagabb, a két oldalsó panelen található kapcsolók is "kattinythatók", teljesen odáig vagyok tölük, végül az egy hetes tiszteltkörözgetés után – amikor mr. CoV ráam telefonált a cikk leadásának határideje miatt – jövök rá, hogy legalább annyira zavarnak, mint amennyire tetszenek. (Pontosabban a tudatlan-

TÖBB ÓRÁS REPÜLT IDŐ UTÁN

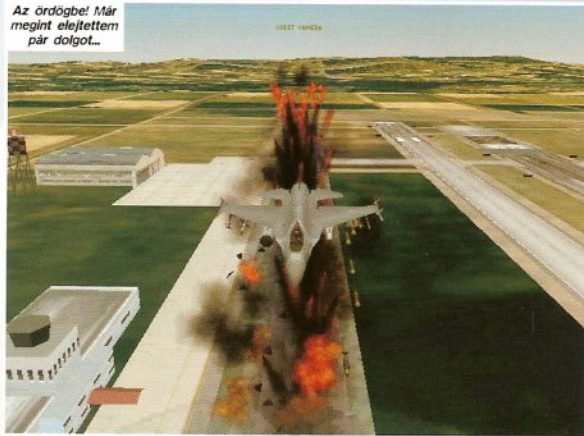
Egy picit úgy érzem magam, mintha egy hétre bejárhattam volna valamelyik középiskola egyik osztályába, és most arról kellene érettségi dolgozatot írnom, hogy milyen volt az ebben a suliban eltöltött 4 év...

Jóval több van ebben a programban annál, hogy egy hét alatt bárkinek kiadná magát. A tesztrepüléseket, nagyobb részt az Instant Action menüben végeztem. Az ellenfél hatékonyságát kevésbé mértem, bekapcsoltam a "sérthetlenséget", ennek ellenére bádoglyuggató hang jelezte, ha egy-egy géppuskasorozat (elvbén) végigverte a gépem. Elsősorban az érdekelt, hogy mennyire lehet befeleledkezni a prog-

szokvány) ellenfelekkel is találkozhatunk a levegőben: Il-28, MiG-19, Tu-16, Szu-25. A különböző "effek-

tek" maximális élethétsége is említést érdemel: az Il-28-as fark-lövése még zuhanás közben is képes vészeltüli és ránk nézve életveszélyesen tüzelni, egy ronda kis békát (Szu-25-ös) közelről darabjaira aprítva pedig hallani lehetett egy felém száguldó test (a pilóta) hátborzongató halászi-

Az ördögbe! Már megint elejtettem pár dolgot...



Az egyik legszebb effekt: a kabintetőben tükröződő önarcképünk



kolyát. A kabin plexijéről visszatükröződnek a műszerek, ha felnézek, szemehetek sisakba burkolt önmagammal. Külső nézetben az élesebb manővereket követően megjelenik a szárnyakon az áramlásleválás, a földre csapódó rakéták, bombák helyén izzó kráterek jelzik a "találatot". A MiG-29-es hajtóműve

szerepettel olvasgatom tehát, és most is, amikor vissza kell majd adnom, ezt talán jobban fogom sajnálni, mint magát a programot. (Vagy lehet, hogy éppen emiatt fogom majd megvenni?) A fedőlapon leszámítva fekete-fehér a könyv – ez azért sajnálatos, mert az egyes fejezetcímeket gyönyörű F-16-os



Mostanában így pecéznek Korea környékén

ugyanúgy füstöl éles manővereknél, mint a valóságban, többször is ez árulta el a tényleges helyzetét. A műgém került MiG-23 nagy állásszögű (lassú) repülési nélytelen volt beelőzni, farba is durrantottam, minekutána szemet gyönyörködtető füstfodrokat ergetett és megtért a MÉH-be.

Apróság, nem is hibaként említem, de ha a kabinban

fotók díszítik, melyek színesebben mutattak volna. Több esetben is leírtam már, hogy véleményem szerint a szimulátorok sok esetben éppen a mellékelt kézikönyvekkel együtt érik meg az árukat. A műszerfal, illetve az oldalt található konzolok rendkívül részletes kidolgozása miatt a könyv tanulmányozása, többszöri átolvasása nélkül szinte lehetetlen lenne némely műtyürke funkciójának kitalálása. A részletes műszerismeretén túl, a kezdőkre is gondolva, ábrákon keresztül magyarázzák el, mi történik, pl. ha a joyt elmozdítjuk valamelyik irányba, vagy a különböző műrepülő figurákat hogyan célszerű végrehajtani. Megtudhatjuk a leszállás szabályait, mikor, melyik műszerről, milyen adatok olvasása mellett fogunk majd puhán talajt. A rádió-navigációs, lokátor-, és MFD-üzemmodok ugyanúgy megismertetik velünk, mint a különböző rakéták, vagy bombák használatát. Hetekig el lehet szórakozni a légi tankolás művészetének elsajátításával, mire rutinosan bele tudjuk bőkezűni a tankergép fullánkját Falconunk gerincébe. Külön fejezet foglalkozik azzal, hogyan tudjuk kikerülni, a ránk indított rakétákat. A programban található egy nagyon érdekes, újszerű nézet is: a műszerfal mellett, a képernyő

bal szélén egy függőleges csíkban megjelenik a műszerfal és a kaptulülés között lévő plexi tető, hogy a fejünk fölé kerülő, a látómezőnkől kicsúszó ellenfelet szemmel tudjuk tartani. Szintén a program nagy újdítsa az ACMI (Air Combat Maneuvering Instrumentation) menüpont, melyben a teljesített feladatot elemezhetjük, nézhetjük vissza különféle nézőpontokból. Az ACMI egyébként egy létező rendszer, melynek mérete akár egy kivehető viányó-dobozé, és mindenféle okosságot rögzít, hogy leszállás után a szerencsétlenkedő pilóta hibáit elemezgessek mások okulására.

A CAMPAIGN

A menüben életségű forgatókönyvet találjuk egy Észak-Koreával megvívott háborúnak. A napi politikát figyelve sajnos nem is olyan hihetően a történet, egy jobb sorsra érdemes nép (mely kis híján éhen hal) merész vezetői atombomba előállításán fáradoznak, amit persze az Egyesült Államok nem nézhet jó szemmel. A programban – hogy szalonképebb legyen a dolog – a pirosak nem elégszenek meg a "házi vegykonyhában" való kutyvasztással, hanem le is rohanják a kékeket, akik ellentámadásba átcsapva, ultramodern fegyvereikkel megverik a legalább félévszázados lemaradással, de mennyiségi fölényrel rendelkező oktondikat. Személy szerint szívesebben harcolnék drogbrók felhízalt csapatai ellen, mint az éhségtől karikáltak látó pilóták ellen, de ez van. A katonákat különben sem azért tartják, hogy a nagyokos politikusok helyett gondolkodjanak, hanem hogy végrehajtsák azok parancsait.

Számomra ebben a programban sokkal érdekesebb a küldetésnél, a harcoknál a minden eddiginél részletgazdagabb gépbelső. A táj kidolgozottsága, és úgy általában a "látvány" miatt már-már (hár ettől azért – tudom – még mindig messze vagyunk) egy valódi szimulátorban érezhetjük magunkat. Bár bölcös politikusaink egyre csak halogatják a vadászgéptender kiírását, egyszer mégiscsak szint kell már vallaniuk végre. A világ legnagyobb meglepetése lenne számomra, ha a szóba jöhető vadászgéptípusok közül, nem a két amerikai típus egyike kerülne

Imádom, hogy ezt a sok bizgentyűt mind lehet kapcsolgatni



ki győztesen. Ismerve az ország anyagi helyzetét, a döntésnél (feltehetően) lényeges lesz a gépek darabonkénti ára (is), márpedig akkor az F-16-os lesz az esélyesebb. Érdekes lenne egyszer egy pilótával leülni beszélgetni arról, hogy egy Falcon4.0 színvonalú szimulátorprogramot milyen szinten tudnának (vagy nem tudnának) használni a kiképzésben. Számomra azt jelentette ez a program, hogy egy kicsit jobban belelátom abba, mit jelent az F-16-os technika, azon belül is az F-16C Block

Most mondjátok meg: há! nem szebb, mint a Claudia Schiffer?!



52-es model. Amíg eddig csak a Hornet (F-18) volt számomra "AZ Isten", most megnyugodni látsom, hogy ha a másik típus lenne a nyerő, sem lesz nagy baj. Ez is ugyanolyan kondenzcsokt fog húzni az égen, csak egy kicsit vékonyabbat.

Sz.JVC.

Csak mindent a maga idejében: most jön a kigurulás, aztán a felszállás – odafent pedig a begurulás!



látható joyt fogó (számítógépes) kezem is elmozdulna kormányzás közben azt a pár centit, az már maga lenne az Éden.

A KÉZIKÖNYV

Már installálás közben – esetleg előtte is – szeretem áttanulmányozni. Sok mindenre lehet következtetni a tartalmából, eddig csak egyszer fordult elő, hogy nagyságrendekkel volt jobb a kézikönyv magánál a programnál. Nagy elő-

| Falcon 4.0 | |
|--|--------------------|
| FEJLESZTŐ: | Microprose |
| KIADÓ: | Microprose |
| WEBSITE: | www.microprose.com |
| MEGJELÉSE: | megjelent |
| Kétgyere | |
| Minimum: | P166, 32MB RAM |
| Ajánlott: | P-11 266, 64MB RAM |
| 3D-gyorsító: | Direct3D, 3Dfx |
| Multiplayer: | modem, LAN (25) |
| Külső/belső | |
| Látványosság | ██████████ |
| Játszhatóság | ██████████ |
| Szavatosság | ██████████ |
| Zene/bóna | ██████████ |
| Summa summarum | |
| Olyan, akár egy szépségkirálynő: gyönyörködni lehet benne, de nehezen megközelíthető | |
| Végítélet | |
| 93% | |

Ha közvéleménykutatást kezdenénk az utca emberével arról a kérdésről, hogy szerintük melyik állam rendelkezik a világ legjobb légierejével (szándékosan pongyola a megfogalmazás), majdnem biztos, hogy csak a témával behatóbban foglalkozó listáján szerepelne az első három helyezett között Izrael légierejének, az IAF-nak neve. Amikor először olvastam rólok (jó pár évig volt ez tabu téma nálunk), engem is meglepett a dolog. Átgondolva Izrael történetét, minden bizonnyal a világ egyik legnagyobb harci tapasztalatával rendelkező, az egyik legharcdeztettebb légierő az IAF.

Minden megjelenésre váró szimulátor híre fel szoktam kapni a fejem, az IAF esetében pedig ez fokozottan volt igaz. Nagyon-nagyon drukoltam a Jane's programozóinak, hogy ha már ekkora fába vágják fejszéjüket, csak el ne szúrják valahol. Örömmel jelenthetem az olvasóknak, remek munka került ki a kezük alól, olyannyira, hogy akik nemcsak a látvány, hanem a tartalom esetleg még jobban érdekel, annak (ugyanazért az pénzért) minden bizonnyal az imént tesztelt Falcon 4.0-nál is kedvezőbb lesz ez a program.

Kezdjük a szokásos dobozleltárral: 2db CD, egyik a játékot, a másik az IAF történetét tartalmazó történelemtár, hasznosabbnál hasznosabb táblázatokkal, filmbetétekkel, képekkel. Akinek még ez sem elég, annak (szemben a Fighter Pilotban találttal) egy nagyon korrekt magyar nyelvű, 11 oldal terjedelmű kézikönyvvel is kedveskednek a forgalmazók. Nagyon szeretem olvasgatni, mégsem jellemző rám, hogy mint egy "igazi" könyvet, az elejétől a végéig elolvassak egy kézikönyvet. Most azonban ez történt. Az érdekesebbnél érdekesebb fejezetek közül elsősorban az Izrael és az IAF fejezetet emelem ki, ahol a bevezetőben említett megállapításra kapunk ékes bizonyítékot. Mivel a téma érdekel, ismertetem már a történetből néhány fejezetet, de így összefogva, még háborzongatóbb, még nagyobb tiszteletet kérdelemző kép táruult élelem. Ha már képről beszélek – míg el nem felejttem megírni – a pilóták adattapjánál akár a saját, BMP formátumú (digitalizált fényképünket is a programba integrálhatjuk).

A játék lehetőségeinek ismertetésére kinálkozó legegyszerűbb módszer a főmenü pontjainak szemezgetése:

Training (gyakorlás): 11 részből álló bevetéssorozatban keresztül sajátíthatjuk el a legfontosabb fogásokat. Nagyon-nagyon élveztem, hogy különböző típusokon is kipróbálhattam ugyanazokat a feladatokat. Mirage III, Kfir, F-4 Phantom, F-4 2000, F-15, F-16, és – végre! – a Lavi fedélzetén is ott lehettem, még ha csak játék formájában is. A képzést kétféle kurzuson végezhetjük: Basic Course az alapképzést (felszállás, útvonalrepülés, műszerismeret, leszállás) adja, míg a Combat Course a harci kiképzésért (légiharcgyakorlás, vadászbombázó feladatok, támadások elhárítása, kísérők irányítása, kötelekrepülés) felelős.

Campaigns (hadjáratok): valamennyi történelmi hadjáratban részt vehetünk; de ezeken túlmenően fiktív, a jövőben elképzelhető eseményekre is gondoltak a szerzők (pl. Iraq). A történelmi hadjáratok, és a multiplayer bevetések bármelyike, köztük időben bekapcsolódva is lejátszható. A jövőben játszós-



Szoros "családi" kötelék: papa, mama és a gyerek

dó hadjáratokban csak minden sikeres bevetést követően léphetünk tovább. A feladat választást követően a Tactical Display (harcászati megjelenítő) segítségével megtörténik az eligazítás. A kötelékek helye, összetétele fix, de hogy melyik kötelékbe kerüljek, én legyek-e a vezérgép, az választható.

Scramble (emelés éles célra): Riasztás ismeretlen támadó ellen, a céladatokat felszállás után kapjuk meg rádió. A nagy stratégiák tervezéseit itt keresztbe húzza az élet, az improvizatív jellemek kerülnek előnybe. Ha a rádiót elfelejtétek bekapcsolni, a képernyő bal felső sarkában megjelenő szöveg is tartalmazza az üzeneteket.

Multiplayer (hálózati játék): majd egyszer ezt is kipróbálom...

ügyi gyűjtő", az elért teljesítményekel. **Preferences (beállítások):** számítógépünk képességeihez tudjuk optimalizálni a programot. Ezen kívül van még egy Quit pont is, de – tekintve a program minőségét – ez nálam csak a lehető legtrikább esetben került használatba.

goly azonosításkor, ronccsa lövésük előtt ismerősként üdvözölhessük őket; a BRIEFING az eligazítás, azaz a feladat szöveges meghatározása; míg az ARMING ponttal kiváltható, mit szeretnél magaddal vinni. A Toggles kapcsolókkal a waypointok és a kötelékek beállítását végezhetjük el.

ARABDARAB



Mission Creator (küldetés tervező): finomíthatjuk a megkezdett, vagy új, a saját szájzünknek megfelelő bevetéseket tervezhetünk. Ezen túlmenően, az ellenfél oldalán is kipróbálhatjuk, milyen lenne a kék mezt átcserelni vörösre. Természetesen ekkor lehetőség nyílik az ellenfelek két típusának, a MiG-23-nak és a MiG-29-nek a kipróbálására is.

Reference (ismertető): a programban (früends-barát, foe-ellenfél) szereplő gépyerek, típusok ismertetői. **Pilot Records (elért eredmények):** "személy-

TACTICAL DISPLAY (hadműveleti terv)

A játéknak ez a része a feladat átvételekor és tanulmányozásakor, de repülés közben is (Esc) állandó információval szolgál. Jelzi az eredeti feladattól történő eltéréseket, mutatja a társ-kötelékek helyzetét, illetve menet közben is átrendezhető vele a formáció. A FLY opcióval állíthatjuk be, hogy a formáció mely gépében kívánjuk végrehajtani a bevetést; a VISIT a te-reptárgyak, eszközök szemrevételezése, pl.

TACTICAL MAP (hadműveleti térkép)

Akár a bevetés sikere is múlhat azon, mit, hová, és hogyan jelöltünk be rá, még a tervezés időszakában. Ereklése a játéknak, (ennyivel jobb nekünk, mint a valóságban az igazi pilótáknak), hogy a vezérgép megsemmisülése esetén átkerülünk a kísérő gépre. Az "irányítható" gépre kattintva, a fedélzetükön találjuk magunkat, a "nem irányítható" objektumokra kattintva, azok szemszögéből láthatók a



Akinek kedve szottyan, az arab államok gépparkján is utközbe nyargalhat



történések. Amennyiben a térkép, a túl sok műlyúr miatt áttekinthetetlenül válik, az oldalsó ikonokkal lehet "letisztítani" a képet. A térképen, a földrajzi pontok távolságát is mér-

Négy krampusz a zebrán



tő vonal a rakéta minimális és maximális hatótávolságát mutatja. A céltávolság skála mellett jel beúszásakor az Rmin és Rmax köze, jelzi, hogy a célpont hatótávolságon belül, a rakéta indítható. Az Aim Dot szimbolizálja a rakétaindítás irányát. Ha az ASE-n belül látható, esélyünk van a találatra. Egy nagy X fedi az ASE kört, ha rakéta indításához túlságosan közel a cél. Ha a cél box mellett egy másik kereszt is megjelenik, az IFF jelzi, hogy barát gépet fogtál be, vigyázz, le ne lódd!

Lobátör Eszméidok

A különböző lokátorok használata a program egyik legjobban eltalált, legegyszerűbb része, így mindenképpen megérdemli, hogy neki is szenteljünk egy rövidebb misét. Az LRS például

úton nem is lehet bemérni bennünket.

Ennyit az elkerülhetetlen technikai tudnivalókról. Következzen néhány személyné élmény. A Falcon4.0-val együtt került fel a viányóra, és amaz káprázatos szépsége elcsábított. Az IAF-ról az első benyomáson az volt, hogy alacsony magasságban elmúlik varázsa, csak a fellegekbe nézve szép a táj. A program nem ismerte fel a 3D-gyorsítómat... Aztán elkészült a Falcon leírás, és még aznap éjjel repülni akartam egyet az IAF-fal, hogy másnapra legyen valami "bilentyűzet Kiosztási" tapasztalatom. Sikerült is hajnal háromig nyújtólni, mert annyira tetszett, hogy nem tudtam abahagyni. Nagyon dob minden programon, ha több géppel is repülhetünk benne, úgy tűnik, ez a recept most is bevált. Bár a műszerfalak pár évvel ezelőtli időkre emlékeztetnek (akkor nagyon klassznak számítottak volna), mégsem szeretném ezt hibaként említeni. A kuriózumként már emlí-

Egy igazi érdekesség, amit még egyetlen játékban sem láthattál: az F-16 alapján készült Lavi



Egy másik kuriózum: "pupos" Falcon



nagy hatótávolságú keresés, messzire lát, de gyenge felbontása. A TWS ("tartsd szemmel, miközben keresel!") rövidlátóbb az előzőnél, de jobb a felbontása, több célpontot is meg tud különböztetni egymástól. Az ACM a légi harc üzemmód, azaz helyettünk keres és választ ki, de hatótávolsága a legrövidebb. A BORE a közeli légi harcban gyorskijelölő a HUD-on, és 10 mérföldön belül lévő célokat azonnal kijelöli. Az STT univerzális üzemmód, (LRS, ACM, BORE egyesítése), félaktív lokátoros rakéták indítására, a GMT pedig a mozgó földi célok követésére szakosodott. A Standby (STBY) sima készülségi állapot, ilyenkor nincs radarkijelzés, ergo ezen az

tett Lavi lekerekített műszerfala talán a legidegenebb, de nem tudom ellenőrizni mennyire tértek el – ha egyáltalán eltértek – a valóságtól. A repülőgépek külső nézeti képei – még nekem is furcsa leírni – talán még a Falcon 4.0-át lepipálják, megverik.

A kiüldetések hangulata olyan izgalmat szimulátor program kapcsán. Csak egy szimpla példa:

A hatnapos háborúban Mirage-géppárral őrdjratozunk a sivatag felett. Apró pontok jelennek meg, lejjebb ereszkedünk. Látjuk, hogy harcokcsikát vontak össze, gyülekezési körletekben várakoznak. Azonnal lecsapunk, géppárral aprítjuk az őcskavasat. A robbanások

hangja, az ég felé szálló füst, a különböző jól eltalált effektek, csak fokozzák harci kedvünket. Nem tudjuk túlzásba vinni a dolgokat, rádió figyelmeztetés érkezik, az ellenség MiG-eket emelt ránk. A fegyverzet kezelésében még kevés a gyakorlat, bár a lokátorom befogja a MiG-et, a rakétáim célt tévesztenek. Kísérem nálam ügyesebb, az ő rakétája telibe talál. A megmaradt MiG engem nyaggat, vesztett forgolódás következik, végül az ostoba keresztülrégi géppárum lövonalán. Káprázatosan szép füstöt húzva maga után, lassan süllyedve veszít magasságából. Egy darabig követem, majd megadom neki a kegyelemdőfést. A levegőben felrobban, vissza-visszanézve a lehullott roncsok a földön még sokáig füstölnek. Repülünk tovább a kijelölt útvonalon. Reptér közeleg, felkészülök a leszálláshoz. Aztán visszahúrom a futókat, mert egy

igen barátságtalanul festő SAM repül felém. Az üdvözlésre küldött rakétából kiderül, hogy tudatlanságból majdnem dezertáltam egy arab reptérre. Erre mondják, hogy nem mind reptér, ami fénylik. Még ezen az incidensen lamentsálok, miközben szegény kíséremet lelovik. Sebaj, ha már idevetett a balsors, szét-nézek jobban. Remélik álcázva, a beton szélén MiG-21-esek sorakoznak, a repülőter egy távolabbi pontján pedig böhöm nagy szállítógépek. Géppárum aprítja őket, a különböző effektusok, megint csak ledöbentenek. Itt születik meg az elhatározás bennem, hogy erő a programról feltétlenül írnom kell nektek. Az elhatározást tett is követte, mert – igazán remélem – ezt az írást olvastátok idáig.

Sz.JVC.

OLÓ

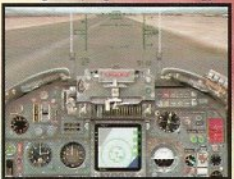
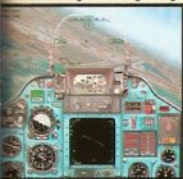
Vigyázzal! Nem mind reptér, ami fénylik



ni tudjuk az A-pontból jobb egérgomb nyomása közben áthúzza az egeret a B-pontba.

Néhány jó tanács a HUD használatával kapcsolatosan (a teljesség igénye nélkül)

A HUD közepén elhelyezkedő kör (ASE) mutatja azt a zónát, amelyben a rakéta keresőfeje képes a célkeresésre. Tüzeléshez először ebbe a körbe kell a célzó pöttyöt (Aim Dot) beletelnie, majd ezután ellenőrizni az indítási távolságot. A magasság skála mellett találha-



Israeli Air Force

FEJLESZTŐ: Jane's Combat Simulations

KIADÓ: Electronic Arts

WEBSITE: www.janes.co.uk

MEGLÉLENES: megjelent

Ketgere

Minimum: P200MMX, 32MB RAM

Ajánlott: P200+

3D-gyorsító: 3Dfx

Multiplexer: modern, LAN, Internet (8f6)

Külső/belső

Látványosság

Játszhatóság

Szavatosság

Zenebona

Summa summarum

Ritkaságzámba menő téma – hasonló

kvintesszencia

végítélet

94%

Az utóbbi időben kicsit kevesebbet játszottam repülőgépek szimulátorokkal, nem is igazán az érdeklődés lankadása miatt, sokkal inkább azon prózái okból kifolyólag, hogy otthon figyelő konfigurum nagyságrendekkel túlta alul a manapság megjelenő játékok igényeit. Pontosabban a minimálisakat még úgy-ahogy kielégítette, de a gonosz fejlesztő bűszi az ügyvezető minimális igényeket úgy határozzák meg, amin még úgy-ahogy elkerreg a játék – márpedig elég illuzióromboló, amint egy egyébként nyilván csodaszép cucc másodpercenként egy frame-es képfirásítási sebességgel – szó szerint – kerreg. Karácsony alkalmából azonban magamat is megleptem egy-két aprósággal, így amikor kitaláltuk, hogy a mostani számban berepüljük az utóbbi idők szimulátor-teremtését, akkor magamra is gondoltam. Mivel már a régi szép Amigás idők óta a zivern csúcska, az elsődleges célpont volt a Falcon 4.0, de midőn a dobozát véletlenül a lábamra ejtettem és az eltűrt né-

dászgépek arra, amely távolabbi célpontok esetében az egész bevetés alatt megfelelő fedezetet biztosítana a bombázókötteleknek;

- az 1944-45 folyamán lezajlott terrorbombázások pedig az előző stratégia csújje folytán a polgári lakosság ellen zajlanak. A szövetségesek már rendelkeznek azokkal a vadászgépekkel, amelyek a bevetés teljes ideje alatt képesek fedezni a bombázókötteleket, viszont a németek is új fegyverekkel lepik meg őket: védekezésben bevetésre kerülnek a Me-262 sugárhajtású vadászgépek, támadásban pedig a V-1 repülőbombák.

A játékban a választott időszaknak megfelelő vadászgépeket repülhetünk, de célpontként természetesen taktikai és stratégiai bombázók is feltűnnek. A teljes szereplőgárdával a főmenü View Objects pontjában ismerkedhetünk meg a résztvevők nemzetisége szerinti lebontásban. Ebben a tekintetben a szerzők maradtak a "siágyernánus" (azaz mindenki által is-

megetaláljuk a B-17 Flying Fortress, a B-24 Liberator és a B-26 Marauder bombázókat. Impozáns felsorolás, szó se róla, a legnagyobb nevek között mindenki itt van. Persze ha nagyon kukacoskodni akarnánk, akkor esetleg mérgeledhetnénk, hogy a RAF gépeit kicsit hátréba szorították: ha már stratégiai légi hadműveletekről van szó, akkor nem igazán a taktikai célpontok ellen bevett Mosquito kívánkozna főszereplőnek, sokkal inkább a Vickers Wellingtono, vagy az Avro Lancasterok, amik mintha kimaradtak volna – de ne legyünk maximalisták.

LÖVÖZÜNK VAGY SZIMULÁLUNK?

Egy ilyen játéknál rendszerint egy nagy dilemma áll a fejlesztők előtt: lövöldözés akciójátékot csináljá-



A szépségverseny első helyezetteje kétségek nélkül a Mustang. Most éppen otromba rakétákkal a hóra alatt

gi fokozatát, sérthetelenséget, végtelen löszert, gépet és üzemanyagot, a levegőben történő ütközéseket, hosszú tüzelés után elakadó géppágyúkat, az el-lenség képzettségi szintjét – meg még sorolhatnám.

Erőd tető nélkül

hány apróbb csontot, mégis inkább úgy gondoltam, hogy az ilyen súlyos tudományokkal bírközön inkább SzjVC koma – én maradtam inkább egy másik Microprose minél. Az European Air War már csak azért is közelebb áll hozzám, mert én jobb szeretem látni is azt, amire lövök. Márpedig az EAW a harci repülésnek abba az időszakba visz bennünket, ahol a pilóta képességei még sokkal többet nyomtak a latban, mint akármilyen elektronikus csodái.

HOL ÉS MI?

Márpedig ez a hely a II. világháború légtére, azon belül is a nyugati fronté – már amennyiben a légi hadviselés kapcsán lehet ilyenről beszélni. Microprose-ék talán némi lokalpatriotizmusról tettek tanúbizonyságot, amikor az "európai" légi háború címszó alatt kizárólag az angolszász-német civódásokat tárgyalták, de hát a történekekből adódóan – különösen a hadjáratok szempontjából – csak ezt a frontot lehetett logikailag viszonylag élesen elkülönülő részekre felosztani. Ezekből három, a maga nemében klasszikus darab van. Az első idősík az 1940-es angliai légi-csata, amelyben a német Luftwaffe megpróbálta kivinni a légifőlényt a brit szigeteket felelt, amely kulcsfontosságú lett volna egy majdani partraszállás sikeréhez. A másik két hadműveletnél fordul a kocka: a Luftwaffe védekező szerepkörbe kényszerítve a német háttérország ellen irányuló anglo-amerikai stratégiai bombázásokkal szemben. A történelmet valamelyest ismerők igencsak tapsikolhatnak, hogy a légiháborúnak eme szakaszát két részre osztották a szerzők:

- az 1943-as légi hadműveletek alapvetően Németország (illetve az általa megszállt területek) lipari és gazdasági potenciálja ellen irányulnak. A szövetségeseknek azonban nincs megfelelő hatótávolságú va-

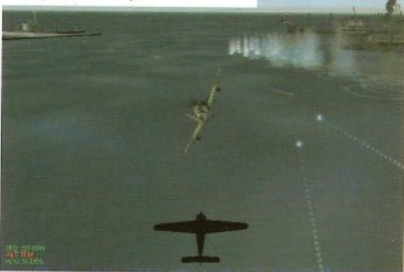
EUROPEAN AIR WAR

met) típusoknál. Az angliai csatában a német részről repülhető gépek kimerülnek a Messerschmitt Bf-109 E-4 vadászgépből, továbbá a Messerschmitt Bf-110 rombolóba (ami azért ebből a társulatóból egy kicsit kilóg), de – célpontként, avagy támogatandó masinaként – szerepel a Junkers 88 két típusváltozata, a Heinkel He-111, és persze az elmaradhatatlan Ju-87 Stuka. Angol részről ebben az időszakban a Hawker Hurricane Mk. I és a Spitfire Mk. I verziói repülhetők. Jelentősen kiterjed az úgy a másik két idősíkon. Német részről repülhető a Messerschmitt Bf-109 G-6 és K-4 típusváltozata, a Focke-Wulf FW-190 A-8 és a

hosszú orrú D-9, valamint '44 novemberétől a Me-262, továbbá a célpontok közé '44 júniusától felzárkózik az igazán kuriózusként ható Fieseler-103 (közismertebb nevén: V-1), valamint megjelenik a kétmotoros Messerschmitt Me-410 nehéz vadász. A RAF repülhető típusai a Spitfire Mk. IX és XIV típusváltozata, a Hawker Typhoon Mk IB és a Tempest V, másodlagos masina a De Havilland Mosquito Mk V. Jóval szélesebb az USA légierejének választéka: repülhetünk a "kettőtárcsú" P-38 Lightning D és J változataival, a P-47 Thunderbolt C és D variánsával, valamint a P-51 Mustang B és D verzióival. Az amerikaiak másodlagos gépei között

nak, avagy egy izzig-vérig szimulátort. Mindkét dolognak megvannak a hátrányai: az utóbbinál csak egy nagyon kis réteget csöszölhetnek meg, hiszen az életheység előbb-utóbb a játszhatóság rovására megy; az előbbinél pedig azt a jogos fanyalgást válthatják ki, hogy ez azért mégsem az igazi. E probléma megoldására rendszerint azt a módszert választják, hogy a játékosra bizzák, hogyan is akar játszani, azaz konfigurálja ő szabadon, hogy hogyan is akar játszani. Ez az EAW esetében igencsak kellemesre sikeredett, mert a Configure Game menüben csak azt nem állíthatjuk be, amit nem akarunk. A Difficulty repülési részében például aktiválhatunk egy rakásnyi élethű opciót: válóssá tehetjük a repülési modellt, állíthatjuk a pozitív és negatív nehézkedésnél fellépő vörös/rekeltelést, az átesésnél fellépő jelenségeket, a szél- és őrnyhatást, a motor túlterhelésénél fellépő tülemegedést – egysszóval minden repülési tulajdonságot; a Combat-részben a leszállás nehézség-

Normandiában oly morcos a fogadtatás, hogy még az ámyékom is úgy dönt, hogy inkább nem jön velem tovább



Lényeg a lényeg: mindenki úgy konfigurálja magának a játékot, amilyen jölesik neki.

VÍZKERESZT, VAGY AMIT AKARTOK

Fentebb elmondottak vonatkoznak az egyes küldetésekre is. Egy ilyen játéknál az ember rendszerint rá-

Csúcsforgalom London felett az Adlertangon



Néhány Liberator érkezett egy német város felszabadítására



Szönyegbombázás egy veszélyes kamerazérből

tapad az Instant Action opcióra, hogy minél előbb az akció közepében találja magát – itt ez nem érdekes, mert a Single Mission lehetőségeivel tulajdonképpen

csuklani kezdtem, mert a játék olyan szép, hogy attól a fülem kettéállt (legalábbis addig, amíg a WWII Fighterst ki nem próbáltam). Kezdjük a tereppel. En-

ékes gemnássággal); az egyes vadászok ordítva közlik, ha eltaláltak valakit, illetve valaki a nyakukba akasztódott – az atmoszféra nagyszerű.



egy scenario editorba jut, ahol olyan küldetést csinál, amelyet őrí izlése diktál. Előszörként kívánunk repülni, hogy melyik ország melyik géptípusával kívánunk repülni. A típus egyben meghatározza az időt is. Megadhatjuk a napszakot és az időjárás viszonyokat, az Instant Action paramétereit (ami azt jelzi, hogy a bevetésnek nincsenek korlátai). Kiválaszthatjuk, hogy milyen bevetést önjajunk repülni: szabad vadászatot, bombázók kísérését, vadászbombázó bevetést, elfogást, satöbbi – rá-



Kábé ennyit látni egy FW-190 kabinjából – mindenesetre a sorozat talált

adásul a célpont kiválasztásával az is, hogy milyen távolságba. Megadhatjuk, hogy milyen elsődleges (bombázók) és milyen másodlagos (támogató vadászok) célpontokat akarunk, milyen magasságból induljon a küldetés, mik az elsődleges és másodlagos célpontok, mekkora formációban, milyen tapasztalat-tal, megadhatjuk az ellenséges léghárítás és vadásztevékenység mértékét – mindent, ami csak jól esik. Kábé így képezlek egy korrekt scenario editort.

nél rendszerint azt a módszert követik a programozók, hogy csini kis textúrákkal kápráztatják a játékost, amik egyébként lejjebb ereszkedve egyre rondábbak. Itt ez nem volt elég: odafelelőn is tökéletesen fest a terep, de mélyrepülésben azért egész más a helyzet. Egy városnál előtűnnek a házak részletei, fák és bokrok nőnek ki a földből (jó, mondjuk a terepjelölésnek igencsak hasonlítanak egymásra). Alacsony támadásban például egy reptérnél hirtelen láthatóvá válnak a leányvázott gépek, mint ahogy a nyílt terepen haladó tankok, vagy a tenger hullámain himbálózó deszanthajók is. Az egész környék él, és ezek nem dekorációk: mindent meg lehet támadni, minden célpont, és minden füstöl a találatoknál.

A játék legkeményebb része, még akkor is, ha a konfigurálásban elérhető lehetőségek (sérthetatlenség, örök löszer, stb.) itt is jelentkeznek. Vagy legalábbis részben jelentkeznek, ugyanis ha ellenséges területen ugrom ki a gépből (vagy végzünk kénszerkesztést), akkor természetesen a várható következmények érkeznek: családnak értesítik, hogy eltűntünk egy bevetés során. A bevetések a Single Mission pontnál megszokott alapelvek alapján működnek, de természetesen nem ugyanúgy – mindig az adott időszakhoz és félhez viszonyítva. Szóaks szerint a korrekt szereplésért különféle plecsnik (Német Lovagkereszt, amerikai CMOH, és így tovább) járnak. A kiváló hangulatra egy példa: a JG. 2 Richthofen pilótájaként először vadászbombázó küldetést repültem Normandia felett, vídám tankaritottam a Caennél felvonuló Sherman tankokat, lyugtattam a partaszállító hajókat és az őket kísérő rombolókat – aztán egy szép napon a vadászirányítás azért emelte a magasba az egységemet, hogy a gépeinket a kifutópályán bombázza le a szövetséges légi-erő. Miután annak a rendje-módja szerint szétverték a repterünket, a "LOKI Bodenkontrolle" (vagy mi a Franz) le is fújta a bevetést, és a rutinos autópilóta nem a szétbombázott kifutópályára, hanem a tübe tette le a FW-190-esemet. Hát ez cool. A hangulatot tovább fokozza, hogy egy-egy reptéren rendszerint három-négyes kötelek állomásozik, az ott nem versengést folytatóknak egymással. A témát ismerők egyébként igen impozáns társaságban találhatják magukat, ugyanis a többi pilótát neves aszokról vezették el: Steinhoff (197 légi győzelem), Barkhorn (301), Rall (275) – bár akkor egy kicsit megdöbentem, amikor a JG. 1-ben az egyik schwarm negyedik gépét az akkor már két éve halott Afrika Csillaga, Hanns Marselle (így írták a nevé) vezette. Ugyanez vonatkozik egyébként a szövetségesekre is: az angolok legeredményesebb ásza, Johnnie Johnson például főtűzrészlettel kísérgetett egy Spitfire IX-ben. A campaign küldetése egyébként mindig a választott század repülőteréről indulnak, néha 6-700 mérföldes távolságba, ami azért még az időgyorsítás mellett is elég hosszadalmas mulatság, viszont lehet ugrálni a waypointok között is. Az viszont már kicsit butaság, hogy a program nem veszi észre, hogy a bevetésnek vége – külön ki kell szállni Esc-pel. Sajátosan történik az értékelés is: a program azt figyeli, hogy a megadott célpontból a bevetés ideje alatt (azaz az irányítás visszarendelő parancsáig) mennyit sikerült eltakarítani és mekkora veszteséggel.

TALLY-HOI

Pár (tizjórányi) játék után igencsak elfogultan tudok nyilatkozni az EAW-ról. Summázzuk egy mondatban: hú, de jó! A konfigurálható irányításnak köszönhetően egyszerű a vezérlése, ráadásul az ember azt csinál, ami csak jól esik. Marha jól kijönnek az egyes repülőgéptípusok sebességéből és választható fegyverzetéből adódó eltérések, ebből adódóan a küldetések mindig elképzeltül izgalmasak. Szakértők is elégedettek lehetnek, hiszen a gépek minden szempontból (az adott időszakban divó álcázófestés, fegyverzet, harc-eljárás) szinte tökéletesen realizáltak. (Bár ha nagyon kötődökni akarék: hiányolom a szövetséges gépekről a partaszállás időszakában megszokott fekete-fehér törzs- illetve szárnycsíkosztást, illetve a szövetségeseknél a megszokott léggyújtómelket és a földön megsemmisített gépekről járó léggyújtómelket... ja, meg

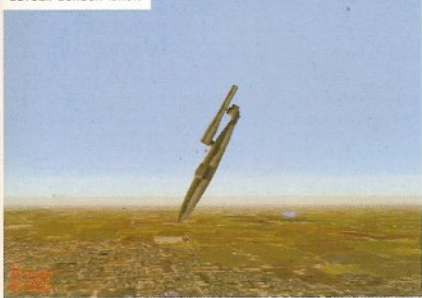
előző killer volt a hangárban álló Spitfire IX is az otágu légszárnyal). Állandó kötelektársam (S&JC koma) kedvenc szórakozása a gépkönyv – itt azzal sem lehet gond, mert szerény 256 oldalát számlál. Ennek csak egy kisebb része a manual, a többi a repülés alapvető fizikai jellemzőivel, a standard vadászrepülő-mánóvevrel, a bombázó harc-eljárásokkal és a történelmileg megvalósításra kerülők ismertetésével foglalkozik. Egy baja van csak: a hátulján levő billentyűkiosztásban akad némi tévedés, ugyanis a mai napig nem tudtam kislabilizálni, hogy vajon mivel kell beindítani a motort, azaz csak autópilótával tudok felszállni. Akinek egyébként a gépkönyv nem lenne elég, talál még a CD-n egy Flight Schoolt (ami nevével ellentétben inkább FAQ-ként üzemel, ami ismertebb pilóták visszamemlékezőiből állítottak össze), a View Objectsnél megnézhet egy-egy vidéit a repülhető típusokról, továbbá a Newsrel archiv filmeket a játék által tárgyalt hadműveletekről. Szóval: kiváló hangulat, tökéletes prezentáció és nagyszerű játék. Ajánlom mindenkinek.

CoVboj

MI SZEM-SZÁJNAK INGERE...

Most jön az, amikor felszállunk. Ettől erőteljesen

Jerry légi posta útján üdvözlő London lakóit



European Air War

FEJLESZTŐ: Microprose
 KIADÓ: Microprose
 WEBSITE: www.microprose.com
 MEGJELÉSEK: megjelent

Ketycere

Minimum: P166, 32MB RAM
 Ajánlott: P233
 3D-gyorsító: 3Dfx, Direct3D
 Multiplayer: soros, modem, LAN, Internet

Külsőin/belbecs

Látványosság
 Játékoság
 Szavatosság
 Zene

Summa summarum

Egy Lovagkereszt jár a fejlesztőknek, a kardokért és brillánsokért meg dolgozniuk kell

végítélet

92%

Na tessék! Mihelyt kiszálltam az EAW valamelyik masinájának pilótáifülkéjébe, máris behuppanhatok egy másikba! A félreértések elkerülése végett: ez örömként szolgál számomra, mert ha az EAW igen kellemes kis szórakozásként jelent meg életemben, akkor a WWII Fighterst akár teljes katarzisként is jellemezhetjük – legalábbis a grafikai tekintete. A két játék egyenként kábé úgy viszonyul egymáshoz, mint mondjuk egy szörny Pthagorasz-tétel (ami a maga nemében tényleg egy igen kellemes kis csoda – lásd EAW) egy kaifantósabb integrálszámításhoz.

HOL JÁRUNK?

A Jane's brigád a világ első számú reprezentánsa a számítógépes szimulátorok között, de ettől függetlenül most nem igazán voltak hozzáink bőkezűek – legalábbis a helyszínek illően, ami már rögtön az ötletes Jane-reklám utáni intro videóbeli kiderül. Az idő 1944-45 fordulója, a

Az időjárás ugyan kissé trüfvi, de ez a Dakota már nem tud meglepni



Igy fest a panoráma egy Mustang nyergéből



Miss Europe és Miss Universe egymás közt



helyszín pedig az Ardennek dombdíke – azaz a Jenkik által "a Duder csatájának", amit a világhírű film után mindenkinek csak a "Halál 50 órája"-ként emleget.

A főmenü igen hangsúlyosan sikeredett, ugyanis stílszerűen egy múzeumi tálalóban bökészhatunk ide-oda. A bal oldali hangárban találjuk a játékban repülhető vadászgéptípusokat. Az EAW-hoz képest nem vagyunk különösebben eleresztve ezzel a hét legismertebb típusal: német részről bevételre indulhatunk a Messerschmitt Bf-109 G-6 típusváltozatával, a Focke-Wulf 190A-val, és a sugárhajtású Messerschmitt 262-vel; Jenkiknél a P-51D Mustang, a P-47D Thunderbolt és a P-38J Lightning a választék; míg a RAF-ot az egy szem Spitfire Mk IX képviseli. Szóval a kiinduló viszonylag soványka, viszont kiváló lehetőségünk van katorziszni a masinákban: bekukkanthatunk a pilóta-

fülkébe, a motorburkolat alá, és megnézhetjük az elsőleges fegyverzetként szolgáló géppuskákat és gépgyúkat. A Jane's platformra kattintva átmehetünk kicsit multimédiába: itt megtaláljuk a repülhető típusok viszonylag bő tipustörténetét, a repülhető változat technikai paramétereit, archiv filmekből összevágott videókat szemlélhetünk, és persze elvihetjük egy tesztkörre a masinát.

A tálró Air Forces fülkéjében szemlélhetjük a másodlagos gépeket, azaz nem repülhető célpontjainkat. Szövetségeseinknél B-17 Flying Fortress, B-24 Liberator és B-26 Marauder bombázók, valamint a C-47 Dakota szállítógép lesz a delikvens; a németeknél a He-111 és a Junkers 88 bombázó, V-1 szárnyasbomba és – kellemes meglepetésként – az Arado 234-es sugárhajtású bombázó. Itt is van egy rövid típusismertető, bár videó már nincs.

A tálró közepén találunk még egy filmes történelem-könyvet az ardeneki offenzíváról, mellette pedig a szembenálló felek hadseregében rendszeresített legfontosabb páncélos-, tüzéségi- és szállító egységek rövid ismertetését, amelyek a játékban felszíni célpontként fognak szolgálni.

Miután ékeppen szépen kiművelődünk a kulisszák tekintetében, a Fly Nowban azonnal fejest ugorhatunk a légiháborúba (a masina teljesen véletlenszerű paraméterekkel generál egy küldetést), illetve a War Roomba, ahol aztán kedvünkre fabrikálunk olyat, amilyen jólesik. Itt a Jane's táblánál megint megállhatunk egy percre, hogy megszemléljük néhány vadászszerszemeit a videóban, aztán mehetünk balra a szimula küldetésekhez és a hadjárathoz, avagy jobbra a barkácsműhelyhez. Maradjunk az utóbbinál, aminek Quick Mission pontjában köztötségektől mentes akciót faraghatunk magunknak. Összedobhatunk négy négy típust számláló, egyenként maximum négy gépből álló baráti és ellenséges köteléket, azaz 32 gépet eresztünk egyszerre egymásnak. Ezek között csak a "Barát-1" brigádot kell a repülhető gépek közül kiválasztani (ezt a köteléket vezetni majd a játékos), a többinél bármelyik másodlagos gép is beállítható, és persze itt repülhetünk akár Mustangokkal Lightningok ellen is. Megadhatjuk a kötelékek pilótáinak képzettségi fokát is kopszálát ászig, illetve – ha a típusnál lehetséges – a vadászokat különféle másodlagos (illetve a játék terminológiája szerint: "harmadlagos") fegyverekkel (rakétákkal, gondolgepgyúkkal, bombákkal és pöttánkokkal) is felszeríthetjük. Be lehet még állítani a kezdő magasságot, a napszakot, az időjárás viszonyokat, földi célpontokat (épületek, repterek, csapatok), és így tovább.

Ennél kicsit Kütőtebb a Mission Builder, ahol a téség hadműveleti térképe felett a fentebb említett lehetőségek alapján komplett küldetéseket tervezhetünk légi és földi célpontokkal, waypontokkal, el-igazítással, meg minden szizmárával, és

ezekek szépen el is menthetjük későbbi felhasználásra. A táloldalon a Single Mission táblánál találhatjuk az egyes küldetéseket: 20 szövetséges és 15 német küldetés van bennünk, elfogó, alacsony támadó és felderítő küldetésekként, továbbá vannak tréningküldetések is, ahol a masina útmutatásai alapján gyakorolhatjuk a le- és fel-szállást, navigációt, bombázást és lövészetet. A Campaignben természetesen hadjáratot indíthatunk hasonló bevetéseken – bár hogy őszinte legyek, én nem nagyon értem, mert rendszerint elég életben maradni a küldetés alatt a győzelemhez (bár itt sem nagyon akar a játék véget vetni a küldetésnek) – de azt nemigen értem, hogy ha egyszer szépen elhaláloztam, akkor a hősi halottak kijáró teme-

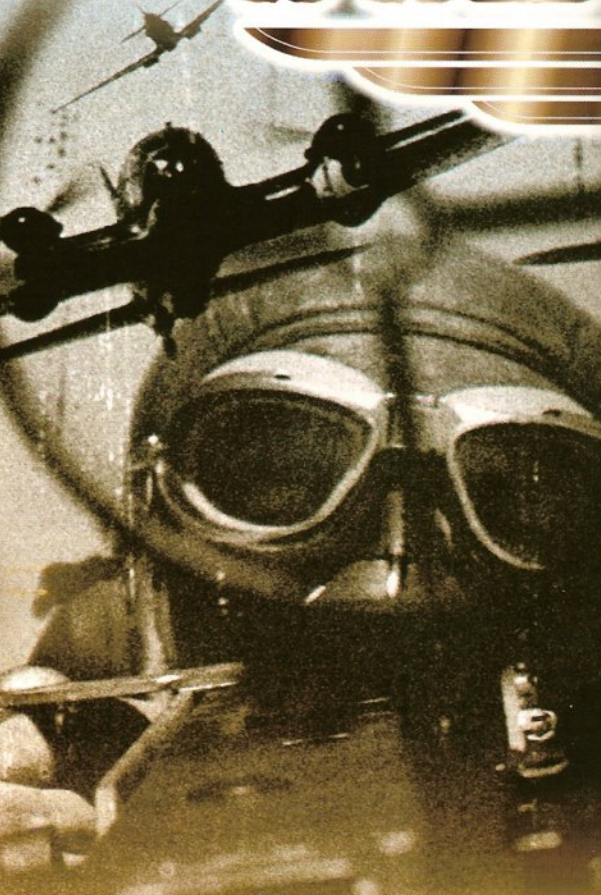
tés helyett miért a következő küldetés érkezik. Mindegy, nem kell minden apróságban fennakadni.

VIZUÁLIS KATARZIS

Az igazi show akkor kezdődik, amikor végre szárnya kelünk. Ha az EAW-ra azt mondtam, hogy szép, akkor a WWII Fighters egyenesen gyönyörű (nem véletlen, hogy 3D-kártya nélkül nem is hajlandó men-

földi csapatok és az épületek is (a campaign küldetései közben játszott "videókkal" egyetemben), mint ahogy a

SPITEK WWII



ni), különösen ha az ajánlott konfiguráción futtatjuk, és minden apróságot bekapcsolunk rajta. Az talán már nem csoda, hogy minden gép kívül-belül tökéletesen élhető (még a rádióantennák tekintetében is), de – különösen külső nézeti képekben – elképesztő látványban részesülünk. A gépeken a legapróbb kormánymozdulatok is azonnal jelzik a kitérő kormánylapok, tüzeléssel töltényhüvelyek százal szóródását el a gép mögött (bár ezt az EAW is tudja), és egyszerű a felhőpáncsok és a légi robbanások kivitelezése is – a darabokra hulló, szanaszét lyuggatott repülőgépekről pedig már nem is beszélve. Egyszóval, ami a levegőben történik az csodaszép. A felszínről mondjuk ugyanazt már nem igazán lehet elmondani. A terep textúrája ugyan a magasbó csodaszép festenek a földközébe ereszkedve viszont már kevésbé (az EAW azért jóval szebb volt). Igencsak lehangolóan festenek a

lezuhanó gép effektusa sem igazán lett eltálatva – mint-ha a grafikusok a levegőben előltek volna az összes puskaporokat (igaz, hogy ott viszont nagyon!)

NEHÉZ A DOLGA A PILÓTÁNAK

Különösen ha a kissé álmoskásan beinduló EAW küldetés után pottyan ide, mert itt aztán rendszerint azonnal durbelelünk! Pár tesztrepülés után indítottam egy campaignt, bekapcsoltam az időgyorsítást és mire két-tölt pisantottam volna, a többi Messer már szét is bombázta a földi célpontot, és néhány füstoszlopok kívül nem maradt semmi a Környék. A Quick mission is tényleg elég gyors; első alkalommal kértém 4 Lightningot ellenfeleink, és az akció tartott vagy öt másodper-

cig: mire feleszmélt, a szembejövő konkurencia ripityrára lőtt. Természetesen itt is lehet konfigurálni a játé-

játéllenséges légi és földi objektumok között, azaz nyom követhejük, hogy mit művelnek a többiek. Szintén

nem is szólvá. A másik marhaságot az autópilóta szokta szolgáltatni: párszor olyan szép dugóhúzóba vitte a gépet, hogy azt tanítani lehetne, leszál-lásnál minden különö-sőbb átmenet nélkül odaver-te a masinát a földhöz, egy szép napon pedig úgy szállt fel a reptérről, hogy elvitte magával az irányítótör-nyot is.

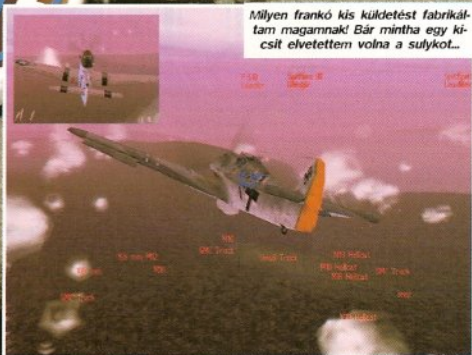
MAGYAR VÁLTOZAT

SzlvC koma kedvenc témái közé tartozik a szimulátorokhoz mellékel kézikönyv. Mellesleg nekem is, és ez most tényleg meg-ér egy misét. Mint tudvalevő, a Jane's nem ki-zárólag szoftverfejlesztő, hanem egyben a világ legnagyobb katonai kiadója. Ebből adódóan ötkilés le-xikonokat vártam a dobozban – ehhez képest volt benne egy 70 oldalas füzetek és egy 16 oldalas manual-szerű-ség. Ez kábé úgy hatott rám, mintha Jack Nicholsonst egy Milky Way-reklámban pillantottam volna meg. Sebaj: nem a méret a fontos, hanem a minőség – gondoltam, és be-létem a fürdőszobába, hogy kiolvassam az egészrel. Tettem ezt annál könnyebben, mert a magyar disztribútor igen üdös módon magyar kézikönyvet nyomtatott hozzá (ami mondjuk egész szép fejlődés az IAF fénymásolatához ké-peszt). Ilyen nagyszerű olvasmányhoz bizony már rég volt szerencsém, és hirtelen nem tudtam, hogy sírjak vagy ne-velsek. Kezdődik az egész egy kis történelmi áttekintés-sel, a bombázásokra vonatkozó Douhet-elmélet ismertetés-sével, majd a '43-44-es légiháború ismertetésével. Innen származik az alábbi gyöngyszem: "(1944-ben) a németek kifejlesztették a 88 mm-es Flak-ot, azaz légvédelmi ágyút". Nocsak. Addig nyilván csak az öklüket rázták az égre. Meg Rommel is csak tévedésből használta páncéltel-hárításra '41-ben Afrikában az egységként már '38 óta rendszerben álló ágyút. Ha már Rommelnél tartunk egy másik figyelemre méltó megállapítás a D-nap előtti na-pokról: "A szovjet hadsereg minden eddiginél brutálisabb támadást indított keleten. Ezel aztán végképp összeza-varták a Németország védelmét irányító Rommelt. Míg a németek az átcsoportosításokkal voltak elfoglalva, Dwight D. Eisenhower... kényelmesen ki tudta dolgozni a normandiai partraszállás tervét". Ez igen. Rommelt nem igazán zavarhatta össze egy 2000 kilométerrel odébb levő front, különösen hogy az adott időben éppenhogy csapa-tokát kapott oman, ha nem is Németországba, hát az észak-francia partszakaszát védő B-hadseregcsoportha, és ezen a tényen az sem változott, ha következetesen két 'I'-lél írják a nevét – mint ahogy Eisenhower törzsakra sem egy unalmas szombat délután találta ki a D-napot. Az ember csak felkapja a fejét arra a megállapításra, hogy "Montgomery az arnheimi hídküzelében előtörőysüket dobattat le, hogy azok a frontvonalak mögött próbáljanak fénykedni. Ledobott emberek közül összesen ötven ötök tül a bevetést." Jui! Walter Lord, a "Híd túl messze van" szerzője szerint épp négyhátszáz ennyi előtörőysüket eva-kuáltak Arnhemből – mellesleg ha az előtörőysök szeren-csésében "lénykedtek" volna, '44 karácsonyára véget ér a háború. A történelmi ismertető csúcspontja azonban az ardemeki offenzíva előestéjén érkezik el: az amerikai 3. hadsereg akinek Németország keleti felén kellett volna tevékenykednie...". Ah! Vajon melyik Belorusz Front alá-rendeltégében? A kézikönyv a továbbiakban is hasonlóan emelkedett stílusban zajlik. A gépek ismertetésénél pl. kijelenti, hogy a FW-190 a világ legnagyobb számban gyártott repülőgépe (holott maga is írja, hogy a BI-109-ből majdnem kétszer annyit készült; a BI-109 E változatán fíz csuszótalp volt farokkerék helyett, továbbá a Liberato-r legnagyob aditette a Ploiesti melletti olajutak el-szűrtására (akkor vajon miért nevezte el az USAF pa-rancsnokai ezt a bevetést a Bombázók Fekete Napjá-nak)?). Igen szépen festenek a típusok fogvyvetélet is-mertető táblázatok (ki találhatta ki őket?), valamint a re-pülőiskolában is nagy ötlet arra biztatni a pilótát, ne menjen közel a bombázóhoz, mert annak majdnem mindy van farokgöppuskása (mindez szemléltetve egy HO-111-esen, amelynek mondjuk egy nincs). Érdekes. Erich Hart-



A magam szárnyaszegett mód-ján kénytelen vagyok tudomásra venni, hogy itt lőnek rám

ÉS MESSZEREK FIGHTERS



Milyen frankó kis küldetést fabrikál-tam magammal! Bár mintha egy ki-csít evetlettem volna a sulyok...



Felhívás keringőre. Előadja egy megvadult Mustang, és egy marcona Schwalbe

kat (a játék elején, de akár bevetés közben is): több fo-kozatban is lehet állítani egy csomó könnyített (sérthe-tetlenség, valós repülési modell opcióit, végtelen lö-szert és izemanyagot, és hasonló társait) a grafikai opciókkal egyetemben. Nagyon jól sikerült a pozitívne-gatív nézékedési túlterhelésnél kialakuló fekete-és vöröslásis effektje, ami itt mókás módon a külső néze-tésben is izemel. Az élethűségnek ugyan nem tett jót, de a játszhatóságot nagyon megdobta a modern gépek szimulátorait idéző targeting lehetőség, ami a távoli ho-rizonton felbukkan elmosódott pixelekre kirja, hogy mi is az, és kék vagy piros színnel jelöli, hogy barátság avagy ellenség. Nekem ez jót tett: itt lényegesen kevesebb szövegszerű gépet durantottam le, mint az EAW-ben. Hatalmas poén, hogy az F12-vel egy kis ablakot nyitna-tunk meg, amelyben kedvünkre váltogathatunk a sa-

nagy ötlet, hogy a műszereknek szintén megnyithatunk három önálló ablakot, és a fontosabb infokat (pl. ma-gasság, sebesség és műhorizont) külön is figyelhetjük. Ennek öröme a külső képek nemcsak a szemek szol-gálgának öröme, hanem egész jól lehet onnan is irányí-tani a játékok. Mindezek ellenére a játék még könnyű szimulációs fokozaton is marha nehéz: az AI vezette ma-sinák elképesztő menekülő manőverekkel küzdenek a bürökért, fordított esetben meg majdnem lehetetlen le-rázni őket. Ez néha érdekes dolgokhoz vezet: például igencsak meglepődtem, midőn egy B-17-est hajkurászva az egy szabályos Immelmann-fordulót repülve próbált fel-lelőni (hogyan nem esett át?). Arról már nem is kell be-szélünk, hogy természetesen az AI vezérelt gépek zöld-füli pilótái is pár löttényből halálos találatokat durran-tanak a farunkba, a mindent felvő légvédelemtől már

mann, a világ legtöbb (352) hitelesített légyjűzelmét el-ért pilótája pont ellenkező véleményen van, de az összes neves ász is egyetért vele Gallandtól PokrisKingig bezáró-lag. Na mindegy. Nem tudom, hogy ezek fordítás hibák-e, de kövte hiszem, hogy a Jane's-nél ilyen tárgyú tévedé-sektől hemzsegő, laikus, és néha kimondottan sületlen kézikönyvet írtak volna. (Az is érdekes, hogy a multime-dia részben például eltérő műszaki adatok szerepelnek a BI-109 G-6-ról – mintha két külön bolygón készülték vol-na!) A hab a tortán azonban az, amikor az ember elkezde-ne játszaná. A szimulátorok jó szokása szerint akad egy-két billentyűzfunkció. Mit tesz az ember – fellapozza a Manual vonatkozó passzusait. Na, arra varrjál gombot! Addig aztán nem pillantasz jobbra, még meg nem nyomod a ω billentyűt, ha pedig egy Mustang löv a farkadon, kösd fel a gatyádát a TM utáni kutatásból! Ennyi a ma-gyar nyelvű kézikönyvről.

WWII VS EAW

Kézenfekvő összehasonlítás alapnak kínálkozza a ha-sonló témájú EAW – mint ahogy abszolút nem az, mert annak pontosan azok a gyengéi, amik a WWII erősségei. Az EAW-hez képest piros pont a légi események látvá-nyárét – fekete a földiekért: piros pont a repülőgépek aprólétes kivételzésért – fekete a kisebb létszámért; piros pont a targeting lehetőségért és az ellenség-aba-lékért – fekete a sajátos autópilótáért; piros pont a ku-lisszák remek multimedea prezentációjáért – fekete a kreatív campaign miatt. Hanghatások tekintetében nincs nagy különbség, bár a WWII hangulatán sokat dob a me-niökben szóló bigband zene, és bár nincsen rá különö-sbb szükség, elég jól sikerült a küldetések közötti szó-ló muzsikák is. Szóval nem lehet elődönteni, hogy melyi-kük a jobb. Nekem mindkettő nagyszerű élmény volt – de még jobb lett volna, ha a kettőt összegyárták volna.

WWII Fighters

FEJLESZTŐ: Jane's Combat Simulations
KIADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.janes.com
MÉGJELENÉS: megjelent

Ketjere

Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM, Voodoo2
3D-gyorsító: 3Dfx, Direct3D, OpenGL
Multiplayer: modem, LAN, Internet (32 fő)

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

A kettősepek játéka: egyszer fenn, egyszer lenn. De abbahagyni nagyon nehéz!

végítélet
92%

Sok időtlen játékot láttam már, de a Skullcaps szellemiségében maximum csak a Worms-so-rozat elmés tagjaival vetekedhet. Arra ugyan csak félnótás megoldásai emlékeztetnek, mert témáját tekintve ez valami "istenszimulátor"-szerűség, de egyszerűsége folytán talán enyhé költői túlzás lenne a Populoushoz és társaihoz hasonlítani. Az elmés kerettörténet arról szól, hogy a Földet benépesítő "skullie-k" (csontkopasz, kissé lökött fickók – nevezük őket a továbbiakban mondjuk Kopárok) népek népet rettetően veszély fenyeget: földjüket megtámadják a hatalmas Szörmökök, és minden Kopárt hajnövesztővel akarnak bekenni – ami egy Kopár szerint száz halálnál is rosszabb. Az egyetlen remény már csak a mérés

csolva csak ki kell jelölnünk őket (mivel nagyobb csoportok is szelektálhatóak, ideális módszer például halálas támadó ármádiák kialakítására); de a házbán is átalakíthatók, mindössze csak át kell hajtanunk őket a típusuknak megfelelő szobába. A ház előterében toporgókat kihajthatjuk a mezőre, ha ottefeljünk valakit, az visszatér az utolsó szakmájához. A manccsal egyenként átpakolhatjuk őket a kívánt helyre (például bepottyantjuk őket egy épületbe), de megfelelő energia teljében "angyaliszármayakon" is reptethetjük őket, akár nagyobb csapatot is (ha a célpontot egy Szörmök-épület ereszé alatt határozzuk meg, akkor ez véres ostromot jelent). A célpontot azonban lehetőség szerint ne a tengerben jelöljük ki, mert kopárjaink hidrofóbok

kót minden egyes épületint tv-szobájában érdemes mindig szaporítani – a cél a minél nagyobb létszámú Kopár, akiket katonává alakítva majd jól péppé verjük a gonosz Szörmökököt.

A SERÉNY ÉPÍTŐK

Az első ház helyre pottyantott építő rögtön be is költözik a megépült házba, de mivel az épület karbantartásához is szükség lesz 2-3 ilyen kék klottosba öltözött illetőre,

laborra, de ettől függetlenül már kezdetben érdemes dolgoztatni párat a labor részben. A tudósok gyártják ugyanis a támadó és védekező fegyvereket. Ettől függetlenül a mezőn is kell hagynunk néhányat, mert – az energiagyűjtést leszámítva – egyes fegyvereknél szükség van arra is, hogy egy szárnyra kelt tudós a célhoz szállítsa, másoknál pedig arra, hogy egy tudós üzemeltesse.

A BÁTOR KATONÁK

Rettentő barna gatyás hadifánk harcolnak a gonosz



Vigyázat - robbanó te

SKULLLO

játékosban van, akinek bölcs vezetésével talán eljárásiható a végveszélye is jobb sorsra érdemes (bár ez utóbbi jelzőben pár óra játék után azért nem vagyok annyira bizonyos) nép feje felől.

(illetve tulajdonképpen -filek, csak némi vizet nyelve a légideszant szépen meg is fullad). Ha esetleg nem akarunk repülni, akkor a kapával a régi

Populous-módi szerint a

szigetek között lehet utat építeni, vagy netán lebontani. Mint a fentiekből is kiderült, fontos szerep jut a különböző épületekben folyó munkáknak. A kezdetnek mindig csak egy 10 Kopárt befogadó lakóházat építhetünk (az építkezés felgyorsításához pedig csipjünk nyakon egy két gatyás Kopárt és pottyantjuk a ház kijelölt helyére – különben napesztig várhatjuk, míg valamelyik marha belebotlik a

feladatba), ha van hozzá elegendő energiánk. Kébé ennyit kell tudnunk a kezelésről, nézzük mit művel a négy különböző típus.

A DOLGOS MUNKÁSOK

A piros gatyás munkások gyűjtik a mezőn a reptetéshez és a földmunkákhoz szükséges energiát, a házakban pedig ropant kellemes munkájuk van: a tv-szobában tornázva szaporodnak. A szaporulatot aztán átvarthatjuk egy másik szobába dolgozni. Ha az épület elérte maximális befogadóképességét, akkor a szaporulat kisétál a mezőre. Ebből adódóan egyértelmű, hogy leg-alább egy fic-

rögtön bedobálhatunk még egyet-kettőt (vagy akár többet is, mert egyértelmű, hogy minden munka gyorsabban halad, ha többen dolgoznak rajta). A házat az építők nemcsak karbantartják, hanem automatikusan nekifognak némi upgrade-nek is. Alapból egy nagyobb területű (több Kopárt befogadó) lakóházat kezdnek el fabrikálni, de az építő műhelye feletti ikonnal más utat szabhatnak a fejlesztésnek: kutatólaborra vagy barakká alakulhatnak. Ha a munka befejeztével a ház mégsem akar növekedni, azon segíthetünk azaz, hogy arrább pakoljuk az útban levő köveket – de egyszerűbb már eleve olyan ház helyet kinézni, ami körül bőven van szabad hely.

AZ OKOS TUDÓSOK

A mezőn levő tudósok akkor kezdenek el energiát gyűjteni, ha az egyik alapházunkat már átépítettük

szörmökök ellen. Mivel kissé rövidlátók, és csak akkor hajlandók egy jó nagyot beverni egy Szörmöknek, ha az a közvetlen közelben van, eleinte szükség lesz a

műveleti területre" telepörtáljuk. Energiát akkor kezdenek el gyűjteni, ha az egyik alapházat átalakítjuk barakká. Minden egyes házukban érdemes egy pár főből álló "helyőrséget" állomásoztatni, amely egy homokszókat püfölvé folyamatosan magasan tartja a harci szellemét – és mellesleg megvédi házikunkat attól, hogy egy arra kódogó Szörmök elfoglalja (mindig két támadó katona kell ahhoz, hogy egy védőt Kinyiffantson). A barakkban és nagyobb lakóházakban levő katonáknak ezenkívül plusz haszna, hogy kézigránátokat és föltényeket is



Ez valóban egy roppant érdekes pályá lenne, de akárhogys forgatom, még Ausztria-Magyarországnak sem jön ki

ALAPOZÓ

Az első meglepetés akkor ért, amikor kinyitottam a dobozt. E neves alkalom kapcsán rendszerint ugyebár hirdetések, regisztrációs kártyák, kézikönyvek, hirdetések és egyéb papiruszok tömege borul a tisztelt érdeklődőre – most ez teljes mértékben elmaradt. A dobozban ugyanis a CD-n kívül nincs semmi (még egy regisztrációs kártya se, ráadásul megspórolták még a CD-tok borítóját is). Ez a roppant takarékos prezentáció először enyhé hiányérzetet ébresztett bennem, de installálás után kiderült, hogy tulajdonképpen nincs is szükség rájuk. A játék első 10 pályája arra hívott, hogy lépésről-lépésről megtanítson bennünket a Kopárok ügyes-bajos dolgaira. A kezelőfelület is a lehető legegyszerűbb, ráadásul jobb clikkel bármiről kérhetünk helpet.

A játékot egy rakás Kopárral kezdjük, amelyeknek négy fajtája van: munkás, építő, tudós és katona. Feladatuk kettős: ha házon kívül vannak, akkor ide-oda bölkszva energiát gyűjtenek a fajtájuk számára (talán virágokat szednek, bár ez nem igazán lényeges); házon belül pedig a megfelelő szobába hajtva őket különféle elmés dolgokat művelnek, amelyekről majd kicsit később csevegünk. A Kopárok bármikor más kategóriába sorolhatók: ha a mezőn vannak, akkor a kívánt osztály ikonját bekap-



gyártanak, szabadban levő kollégáinak, akik így már messzebből is komoly fenyegetést jelentenek a Szörmök testi épségére (ráadásul ilyen fegyverrel már egy találat is elég, hogy a gaz ellenség kicsiny szitakötővé változva elroppenjen a Val-és Meghálába.)

FEGYVEREK

Most pedig következenek a rettenetes fegyverek, amelyek láttán még a Sylvester-filmeknél nevelkedett ifjúság is sikoltva

enek! CAPS

(többiakra azért, mert a mi Kopárjainkra nem hatnak) – az egy másik kérdés, hogy én azért csak jobban szeretem a Szörmök-házak bejáratát elé telepíteni őket. Az alapvető csapda a Pit, amely elnyel egy Sir Mawkot, a továbbfejlesztett változata többet is. Érdekes változata a Popper, ami nem hogy elvesz, hanem hozzájuk ad: héliummal addig fújja fel az áldozatot, amíg szét nem pukkan. Másik variáns az Electrohead, ami "némi" feszültséget kelt a beletörtkáló delikvensben. Van ezenkívül még hatalmas egerfogó cápfogakkal és aknamező – működésük oly szörnyűsége, hogy el sem mondom. Az ágyúhoz és a katalpuzhoz nagy reményeket fűztem, hogy rémisztó bombázásokkal renthatom földig Szörék otthonait, de reményeimben csalatkoznom kellett: a saját Kopárjainkat lehetjük át velük egy Targettel megadott helyre (ez talán akkor jó, ha a Workerek energiája nem elég a reptetésre), illetve van olyan változat, ami a Szörmököt lövi az égbe, enyhe egészségkárosodás mellékhatással. Ebből a kategóriából az egyik legjobb fegyver a földrengés, ami gyönyörű lyukakat váj a cél környékére, és persze rendszeren ad az útjába akadó épületeknek is. A játék hiperfegyvere a Big Hit (vagy valami hasonló, címere a Kopárfej két öklü között), a Popula Armageddonjához hasonlító móka: a tengerre egy sziget jön létre, ahová minden szereplő elrepül a min-



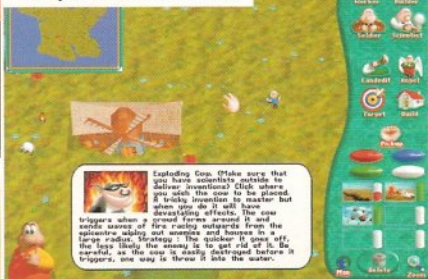
Szörnyű (és főleg: bűdös) dolgok főnek az Eiffel-torony boszorkánykonyhájának mélyén

olyan gyors lesz a szaporulat. Eme életélir ellentéte gyártható a rókából: a célbavett Szörmök-házban a felére csökken a fogamzás. Az állatokat a tengerbe is hajgálhatjuk: ilyenkor előlőből visszaminősülnek hallá, amelyeket a laborba szörva halesőt gyárthatunk – a fehérjédús táplálékot összecsipegetve katonáink kétszeres hévvel fogják a harcba vetni magukat. Ugyan nem állat, de azért igen használható a kő (mellesleg a kedvencem), amely a sziklaeső alapanyaga. Ellenzere



Kombinált offenzíva Szörék laborja ellen, sziklaesővel, héliummezővel, miegymással

Újabb korszakos jelentőségű technikai vívmány született: a robbanó tehén!



Explosion Gun. (Pobas sure that get here intentionly put the believe inaction) Click where you wish the cone to be placed. It will be exploded in matter but when the cone is placed but detonating effect. The cone will trigger a small force around it and create a wave of fire razing nearby from the explosion. It will not explode and harm to a player. The cone is likely the enemy to get rid of it. The cone will be the cone to get rid of it. The cone will be the cone to get rid of it. The cone will be the cone to get rid of it.

menekül a spájz biztonságot nyújtó fedezékébe. A tudósok műhelyének ikonjára kattintva választunk ki megépítésre, egyszerre maximum hatot (egy újabb szörnyűség fedezése után persze többetünk már egy szükségletelné váltait). A fegyverek ki-és újratejesztéséhez némi idő szükséges, ami annak a függvénye, hogy az összes épületnek laborjaiban hány tudósunk dolgozik az ügyön. Minden fegyver csak egy bizonyos ideig fejt ki hatását, és a hozzájuk jutás alapján két kategóriájuk van. Az elsőbe tartozók folyamatos fejlődés folytan válnak választhatóvá; rendszerint van nagyobb ka-liberű (azaz hatásfokú) változatuk, ami a V1.0 változat megépítése után válik választhatóvá; bevetésük után pedig automatikusan újjaépülnek. Ezeknek a legfőbbje valamilyen csapda vagy ágyú. A csapdák egyaránt alkalmasak támadó és védelmi célokra

Mint a mókus fenn a fán, a sok Kopár oly vidám...



dent eldöntő Kopárs versus Szörmök összecsapásra. Az veszt, aki előbb hal ki.

A fegyverek másik kategóriájához szükség van mindenekelőtt egy laborra. Éles szemű megfigyelő már nyilván észrevette, hogy a pályának nagy számban képviseltetik magukat az állatvilág Kopárhoztól és Szörmököktől eltérő képviselői is. Ezeket a laborra ejtve tudásaink egy-egy újabb tömegpusztító fegyvert fedeznek fel. Az így kifejlesztett fegyverek célajuttatásához nem szükségeseltett idő (azonnal hatni kezdenek), de csak addig épülnek automatikusan újra, amíg van hozzájuk "töltény" (újabb állatkákat kell a laborba dobálni).

Innen már csak régebbi idők olvassák tovább! Az első csodafegyver a görényből készül, ami – minő csoda – természetesen egy búzbomba lesz. Egy szörmök házra helyezve a lakosság valami miatt hanyatt-homlok kitérőddul. Hasonló hatású csapásmérő eszköz gyártható kígyókból is. A nyusziból csodálatos fogamzásserkentő készülhet: egy saját házunkra helyezve egy ideig kétszer

Mary Pop-pins esernyője, ami megvédi Kopárjainkat az égből zuhogó kövektől. Most pedig jön a legvérengzőbb vadállat: a tehén. A trójai faló mintájára elhelyezzük Szörmökfalva közepén, ahol a gyanútlan ellenfeleink egyszerre csak ijedten figyelnek fel rá, hogy az eddig békésen legelésző kerézdő tüzes istennyilákat köpködvé felrobban. Már nem egészen elmerészem hogyan (talán bírkéből), gyártható szárazföldi csapárj is, amelyek derék tagjai a konkurencia falujának közepén úszkálva Szörmökökkel csillapítják éhüket. A mi Kopárainkból nem kérnek, de ha az ellenfél veti be ellenünk, akkor lehet szelídítő varázslatot gyártani, ami kezes báránnyá változtatja Cápait és Cápéttit. Másik módszer ez ellen, hogy a Kopárokat gyorsan felkudlújk egy közeli fára. A fegyverek természetesen kombinálhatók egymással, és ezzel sokkal kellemesebb hatást érhetünk el: teszem azt tellipokolgatjuk Szörék küszöbét néhány csapdával (mindegy miylenel, de én a héliumot komálom); amikor már jópár a helyén van, elindítunk egy sziklaesőt a küszöb elé; majd rögtön beejtünk egy búzborzot a házikóba. Az azonnal előseregülő Szörmökökkel ha nem végezzenek az aknák, megteszik helyettük a kavicsok. Hehe...

SÚLYOS DARAB

Különösebb kommentár nem szükséges a fentiekhez. A 11. pályától kezdve élesben megy a móka, a Föld országairól (vagy inkább földrajzi egységeiről) mintázott terepeken. Az oktatástól eltérően itt csak egymás utáni sorrendben lehet játszani a 45 pályát (és mivel a játék megjegyzi, hogy melyik pályán hagytuk abba az ügyet, tulajdonképpen el nem tudom képzelni, hogy minek kellett a save opció). Alkalmasint megletetés is érte az embert (már azon kívül, hogy a 15. pályától kezdve a Szörmök

wok elég rendszeren bekeményítenek): Franciaországban például egy Eiffel-toronynak álcázott lakóházban már egyből 40 katoná és 20 építő fogadott – volt miből gazdálkodni.

A kivitelezéssel nincs gond: a kezelőfelület halál egyszerű, a grafika hi-color (bár csak 640*480-ban fut), a zene pedig pontosan a játék debil hangulatahoz illeszkedik (persze öt percen belül már elég idegesítővé válik). A Tutorial részről kicsit eszalóztam, hogy a masina teljesen lipótnak néz, de ahogy a küldetésekben kezdett egyre morcosabban játszani, egészen megkedveltem a Skullcapset. Vére áhítózt quakereknek igazából nem ajánlott, azoknak viszont annál inkább, ekik komálják az egyszerű, és enyhén dilnyos játékokat.

CoVbo

Skullcaps

FEJLESZTŐ: Creative Edge

KIADÓ: Ultra-S-R

WEBSITE: www.ultra-s-r.com

REGÉLELÉSI: megjelent

Ketycere

Minimum: P133, 16 MB RAM

Ajánlott: P166, 32 MB RAM

3D-gyorsító: nincs

Multiplayer: modem, LAN, Internet

Külcsin/balbecs

Látványosság

Játszhatóság

Szavathosság

Zene

Summa summarum

ZsebPopulous elborultabb játékosokak

végítélet

83%

Be kell vallanom, hogy amikor az első előzetes képek tavaly nyáron megérkeztek az Anno 1602-ről, igen csak felcsillantak a szemem: gyarmatok, telepések, kalózok, gátáztatlan szabadkereskedők ágyúkkal teletüzelt vitorlásokon – hmmmm, az egy nekem való játék lesz! Mindig is a szívem csücskei voltak az ilyen stílusú stratégiák. Tovább fokozta a várakozásomat, hogy – lévén a játék a német Sunflowers csapat szülötménye – német nyelvterületen előbb is jelent meg, és a germán lapok az egekig dicsérik (ígaz, egy kukkot nem értemtett belőlük, de az értékelésükben levő arab számokat még le tudom fordítani). Így tehát boldog csatakiáltással támadtam be az 576 Shopot, amikor megjelent a polcain, felhúztam ott-honi ábracudamra a Jolly Rogert és gondoltam elvermelek vele néhány hétre. Rosszul gondoltam – nem kellett hozzá annyi idő...

A cím láttán nem kell különösebb képzelőerő, hogy az ember hozzávetőlegesen behatárolja, hogy mikor játszódik a játék, az elég közepes színvonalú introból pedig kiderül a hely is: az Újvilág gyarmatosításra váró szigetein. Talán az egyesült Európa eszméje lebeghetett az elküvetők szeme előtt, de nem spanyol konkvistádorokat, francia fibusztréket avagy angol kalózkereskedőket fogunk alakítani – egyszerűen csak választunk egyet a négy színes zászló közül, a náció tehát teljesen lényegtelen. Ugyanúgy fikatív a helyszín is: a program minden játék elején véletlenszerűen generál egy 10-15 szigetből álló pá-

lyát, amelyet majd a négy játékos kedvére gyarmatosíthat. Ez elsőre nem hangzik különösebben rosszul, de a szigetek mérete, továbbá az a bizonyos véletlenszerűség már magában hordozza a játékmenet negatívumait. De ne vágyjunk a dolgok elébe, ezen majd később csemegezzünk. Az öt rövidke Tutorial "küldetésben" elsajátíthatjuk a városépítést, a diplomácia a kereskedelem és a harcok irányításának alapjait (legalábbis úgy-ahogy), ezenkívül még játszhatunk campaignt (Continuous Play) és scenariókat. Ezek itt merőben poétikus megevezések, mert az ún. "campaign" (azaz hadjárat) arról szól, hogy különböző megkötések nélkül a játék végtelen ideig tart, nincs semmi különösebb cél. (Illetve nyilván az lenne a cél, hogy idővel elfoglaljuk az összes szigetet, de ennek azért lesz néhány apróbb akadályja.) Sajátosak a scenariók is, amelyekben egy-egy adott létszámú és minőségű populációval rendelkező gyarmat létrehozása a cél: a küldetéseket ugyanis csak sorrendben lehet játszani, miután az előzőt teljesítettük, csak akkor választható a soron következő. Ez lehet szerencsés megoldás mondjuk egy autóversenyben, vagy akár egy stratégiában is, ahol a küldetések egy bizonyos történetet mesélnek el (lásd például Settlers III vagy Knights and Merchants) – de itt ez kevésbé tűnik jó ötletnek.

KEZDETENBEN VALA...

A játék kezdetén mind a négy játékos egy-egy kis kereskedelmi hajóval rendelkezik, és az első feladat az első település megfelelő helyének kiválasztása. Hajónkkal egy sziget mellé leparolkolva a szem használatával fel lehet mérni a nyersanyagforrásait: egyrészt ta-

látható-e a szigeten valami ásványkincs (vas vagy arany), illetve a föld milyen növények termelésére alkalmas. Mindenképpen olyan szigetet keressünk, amelyen van vas (erre később az alapvető fontosságú szerszámok gyártásához szükség lesz), illetve vannak hegyek (onnan pedig követ fogunk bányászni).

A megfelelő sziget kiválasztása után fel kell építenni egy kikötőt, kipakolni a hajón levő nyersanyagokat, és már kezdődhet is az új gyarmat építése-szépítése!

Ez egy amatőr Settlersezőnek sem jelent majd különösebb problémát: minden nyersanyagot előlélhető épületnek van egy vonzáskörzete, ahol a termelés zajlik; minden épületnél szükség van rá, hogy bekössük az úthálózatba, amelyen keresztül a megtermelt cuccokat tallóságaink a feldolgozóba, avagy a legközelebbi raktárba továbbítjuk; továbbá szükség van munkásokra, akik dolgoznak benne. Ha egy épület valamilyen hiány (munkaerő, szerszám vagy velemény) miatt nem termel, a tetején forgó kérdőjel mutatja. Kezdetben csak az alapvető épületekkel rendelkezünk, a továbbiakat a gyarmat fejlődésével kapjuk meg. (Hogy ez minnek a függvénye, azt a kézikönyv titokban tartja, de nekem úgy tűnt, hogy a populáció: rendszerint minden ötvénnyel történő népszaporulat után tűnt(ek) fel új épület(ek).)

Egy új épület felhúzásához három alapvető építőanyagra (illetve valamelyik kettőre), azaz fára, kőre és szerszámokra, valamint némi készpénzre lesz szükség. A nyersanyagok közül kezdetben csak a fát tudjuk po-

Ki korán kel, aranyat lel!
Aki későn, az is, csak jól
korbe kell neznie



tolni egy (vagy inkább két) erdész bácsi segítségével, akik egyben fűrészmalomként is szolgálnak. Az alapvető épület kezdőskor a placér: egyrészt itt tárolunk majd minden cuccot, másrészt ennek (avagy egy kikötőnek) a hatókörében lehet bármilyen új épület felhúzni, azaz további terjeszkedéshez majd újabb(ak)ra is szükség lesz. Ezután elkezdhetjük felhúzni reménybeli telepéseink lakóházait, amelybe azok szép lassan elkezdnek beszállingózni. A város menedzselésének (azaz a fejlődésnek) további feladata a továbbiakban az, hogy polgáraink különböző igényeit úgy elégítsük ki, hogy közben biztosítsuk a nyersanyagok megfelelő utánpótlását, továbbá az épületek építési és fenntartási költségeit ellensúlyozzuk az adókkal és a kereskedelemmel.

Vörhagyasztó tengeri
viadal gyakorlás közben –
Nelson forog a sirjában



Mini Sim City

ANNO
1602

Creation of a New World

A civilizáció újabb áldása:
gyönyörű akasztófa épül
CovBoylle főtérén



CSITTI!

POWER SLIDE

A későbbi pályák és a jobb kocsik behozásához névnek kell beírunk az alábbiakat:

AARON F00: Advanced nehézségi szint
MEGASAXON: Insane nehézségi szint

Az alábbi cheatet pedig játékok közben tudjuk megadni:

BLAST: a többiek lökdö-sése

BOMB: bomba

BURN: lángszóró

GLIDER: kormányozható-ság ugratás közben is

HOVER: légpárnás mód

ICBM: rakéta autó

JUMP: ugratás

LAUNCH: a nézőpont le-válása, amit aztán a

"Z"-vel lehet mozgat ni, miközben az "X"-szel pedig kocsikat lehet kilőni

LIGHT: könnyű autó

LUNAR: csökkentett gra-vitáció

SLEEP: az ellenfelek el-aalszanak a volán mö-gött

SLIPPY: csúszós út fel szín

SPIDER: fel lehet mászni bármilyen meredek falon

STICKY: jobban tapadó kerék

SUCK: mágneses vonzás az autók között

WARP: az idő lelassítása (az Alttal lehet szabá-lyozni)

TWISTER: tornádó az au-tó felett, ami az összes ellenfelet magával ra-gadja

CSITTI!

S.C.A.R.S.

Itt jön néhány kellemes kis kód a szó szerint állati autóverseny a kupák és az autók előhívásá-hoz! A cheatet megadá-sához először menjünk az Options menü Set-tings pontjába, ahol a menü aljánál írhatjuk be az alábbi kódokat:

GLASSX - Crystal kupa
ROCKYY - Diamond kupa
ZDPEAK - Zenith kupa
XPERS - Master szint
DESERT - Skorpó autó
RATTLE - Kobra autó
RUNNER - Gepárd autó
MYSTER - Leopárd autó
ALLVID - Az összes autó

GRIM FANDANGO (3. rész)

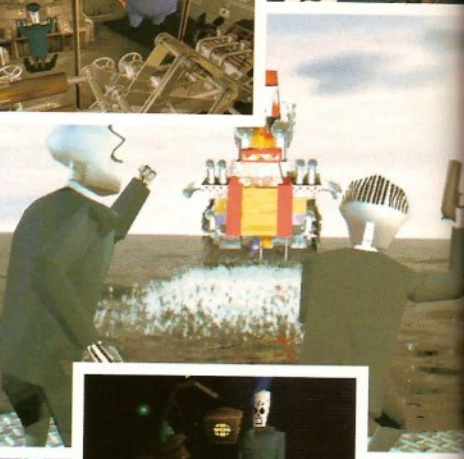
Utoljára ott hagytuk abba, amint sikeresen kifutottunk Rubacava kikötőjéből a Limbo gőzösön, vadonatúj harmad fedélze-ti almatróz állásunkban. Mint az már az eddigiékből is kiderült, Manny élelmes egy halott: a múlt-kori egy évnyi sikálás egy szép kis bárt hozott a konyhára, a mostani pedig – természetesen egy év eltel-tével – egy szép kis hajót. Manny kapitánnyal legközelebb a Glottis koma által jelentősen felturbózott hajó parancsnoki hídján találko-zunk, amint az egyik matróz jelenti, hogy vámosok akarnak a fedélzetre lépni. Takargatnivaló híján erre ter-mészetesen megadjuk az engedélyt. A matróz távozta után hirtelen egy csontgalamb ereszkedik a fedélzet-re, a forradalom nagy vezérének, Salvador Limonesnek gyorsfutára, aki azt a hirt hozza, hogy Meche nem érkezett meg a kikötőbe: leug-rott a fedélzetről a Gyönggyért, ami a tenger mélyén fekszik, de vár-zsereje minden halandónak (illetve halottnak) egyaránt megdobogtatja a szívét. Kapunk egy térképet a he-lyéről, továbbá azt a nem túl vidám információt, hogy azért nem árt vi-gyázní, mert nem várt csapdák le-selkednek ránk...

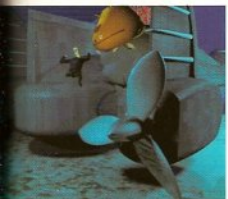
Miután a hídon kibáméskodtuk magunkat, baktassunk le szépen a fedélközbe, ahol szörnyű látvány fo-gad bennünket: a "vámosok" igen alapos munkát végeztek, mert min-denütt virágba borult matrózok te-temei fekszenek. Ránk is valami hasonló sors várna, mert a folyosó végén megjelenik két alak igen morcos kinézetű mordályokkal ga-loppozik felénk – de szerencsére Glottis koma gyorsan beránt ben-nünket a gépházba. Az öltönyös vá-mosok vadul dörömbölnék az ajtón, de mivel kevés hajlandóságot muta-tunk a kinyitására, ahol is készül-nek a robbantáshoz. Nehé az egykori sikeres almatróz lett a kapitány ugyan nem igazán illik ilyet monda-ní, de talán most tényleg jó lenne olajra lépni...

A gépház két ablakán kikukucsálva a hajó két horgonyláncát látjuk, a piros gombokkal pedig felhúzhath-juk/leengedhetjük őket. Felhúzott állapotban esetleg a kaszával le-hetne piszkálni őket, de egyelőre nem érjük el egyiket sem. A motor vezérlőpultján levő két karral tud-juk a jobb és a bal oldali hajócsa-varokat üzemeltetni (elengedni úgy kell, mintha tárgyat tennénk el). Ha az egyik horgony fel van húzva, ak-kor annyit mozoghatunk, amennyit a másik enged, mint ahogy azt a víz alatti nézet is mutatja. Ebből a né-zetből az is kiviláglik, hogy a hor-gonyláncok vannak olyan hosszúak, hogy a hajót átúsztassuk felettük és mellesleg ez is a cél. Legcélse-rűbbnek az alábbi sorrend tűnik (de meg lehet a másik oldalon is csi-nálni): jobb oldali horgony fel; jobb-ra, amíg a horgony átúszik a hajó alatti; jobb horgony le. Ha most

azonnal visszahúzzuk a horgonyt, az felhúzza magával a balt is, amit a kaszával most már elérünk a kaj-i-tablakból. Miután beakasztottuk a horgonyt az ablakkeretbe, húzzuk "fel" a bal horgonyt. A rémisztő re-csegecs-ropogás hallatán Glottis ér-deklődik, hogy ugyan mi volt ez, de Manny megnyugtatta: csak a perfor-áció. Hogy mire is gondolt ponton-san, az rögtön kiderül, mihelyt hát-ramenembe tesszük a csavarokat: a hajótest kettészakad, mi a hátsó fertályal elporzunk – két gengszter pedig ott áll megfűrészve a hajó első részén, ami szép csendben követi a Titanic példáját...

A térkép alapján hamarosan lepar-kolunk a Gyöngy lelőhelyére. A par-kolás alatt itt az értendő, hogy le-süllyedünk a tengerfenékre, bár egy kissé elsodródva. Kicsit setét is van, ráadásul Glottis először mókás tengerész történetekkel szórakoztat bennünket holmi tengeri ször-nyekről, majd azzal, hogy ő nem vi-zidémón, hanem szárazföldi és ful-doklik. Manny megnyugtatta, hogy ha szív nélkül tudott élni, akkor le-vegő nélkül is kibírja egy kicsit. Előbb-utóbb a közelben átsiet egy Cheppo nevű figura is, aki elég mókás arc. Azért sétál itt a tengerfenéken, hogy gyalogszerrel jusson ki a Ha-lottak Földjéről. Igen szóra-koztató társalgást folytathatunk vele a hajókról, navigá-cióról, a csak tengerészme-skében létező Gyönggyről (ott világit a hátterben...), de még vitámabb lesz, ha han-gos nótázás közben hozzá-szegődünk. Miután egy kör után visszatérünk, rájövünk, hogy alap-vető gondok vannak a "Hold" alap-ján történő navigációjával, így te-hát próbáljuk meg inkább lerángat-ni a fejezről a lámpást. Nem igazán megy, és eléggé zokon is veszi, így te-hát amikor a következő köréből visszaért, ragadjuk meg a lámpásá-nál és balra húzva adjuk oda Glot-tisnak, hogy hozza magával vilá-gítani az egész Cheppit lámpástul-mindenestül. Idővel oda is érünk a Gyönggyhez, ami Cheppo szerint ugyan nem létezik, de nagyon örül, hogy gazdaggá tette. Van azonban egy kis bökkenő: a tengerészmesék igazat mondanak, hogy aki megpróbált lemerülni érte, sosem került elő. Ennek oka a látottak szerint abban keresendő, hogy a Gyöngy mellett parkoló tengeralttjáróban egy méretes lila polip lakik, aki kellemesen megebédél az önjelölt búvárokból, majd csodálkozva me-red arra a szírtre, ahol álldogálnuk: gyalogos látogatók eddigelé rit-kán érkezhettek... Mivel Glottis nem akar lemen-ni, és Manny sem igaz-zán rájog az ötle-tért, hogy lesétál-jon, amíg a fenevad ilyen rondán mered erre a fényforrásra,





menjünk inkább körbe a szirten. Idővel egy sziklába botlunk, amiből kicsiny csapok nyúlnak ki. Manny nem találak fogódzót, de Chepito lámpásán igen, és így kiderül, hogy ez a hatalmas oktopusz egyik kihelezett tagozata – és már jön is a gazdájuk. Amíg a polip elfogyasztja Chepítot (ezt hívják egyébként epizód szereplőnek), Manny és Glottis felugrik a tengeralattjáró farkára, aki vacsija végeztével úgy dönt, hogy mára ennyi – visszamászik a sajátos meghajtó mechanizmussal működő tengeralattjáróba, és titokzatosan otthona felé veszi az irányt. Ami Glottis szerint természetesen nem más, mint a világ vége. A tengerészek ugyanis jól tudják, hogy a téves feltételezések ellenére a föld igenis lapos alakú, és ha a hajás elér a világ végére, akkor egyszerűen leesik róla.

Mi nem követjük ezt az eljárást, ugyanis a tengeralattjáró leparkol a világ végén lévő korallbányába. Manny megnyugtatta Glottist, hogy fogalma sincsen hol vannak – mindenre várjon itt, amíg ő megkeresi Mechet. Jobbra egy futószalagot találunk, ami szemlátomást törmelékkel szállít valahova a víz színére, előtte pedig egy kart, ami megfordítja a futószalag haladási irányát. Erre egyelőre még nincs szükség, tehát vegyük használatba

a barlang végén lévő liftet. A folyosó bal oldalán lévő ajtó zárva van, követezképp a másik irányt választjuk, ahol nemsokára egy takaros kis szobába csöppenünk, amelynek berendezése többek között egy üres papírkosárból, valamint egy csodaszép forgatható hamutálcából áll (utóbbit egyből ki is próbálhatjuk). A szobából nyíló ajtó mögött kellemes meglepetés fogad bennünket – Ms. Mercedes Colomar, alias Meche. Végre! A múltat illetően ugyan néminemű nézeteltérések támadnak, ami egy Mannynek lekevert pofonban is megnyilvánul. Végzőra megjelenik

Domino is, aki "megmagyarázza" jelenlétünket a hölgynek: eszerint Manny Calavera mindig a nyero oldalon van, és ezért jelen pillanatban is az ő alkalmazottja... Közben betoppan az ajtón Glottis is, aki roppantul aggódik értünk – pechére, mert Domino egy csapóját segítségével sülyesztőbe teszi, és mi fájó szívvel nézzük, ahogy legjobb barátunkat elnyeli a világ végén lezúduló ár... Mielőtt elégtételt vehetnének érte, Domino jelzi, hogy egy új munkakör vár ránk és egy jól irányzott jobbgyenyessel elejét is veszi a fölös kérdézősködésnek...

Amikor új "irodánkban" magunkhoz térünk, a plafonon lógó kalitkában két szerencsétlen kis "angelltost" pillantunk meg. Új munkakörünk ugyanis az ő őrésük lenne. Bibi és Pugsy Kicsiny szerszámaival csillogó ékszereket farag a korall-

darabokból, és nem igazán szeretnek bennünket, Domino ugyanis itt is elég rendezes befeketített miniket. Ha beszédbe elegyedünk velük hol sirva fakadnak, hol meg akarnak harapni bennünket – amikor pedig segítséget ajánlanánk nekik, ha lenne ilyen kis apró számozunk, Bibi még hozzánk is vágja a kis kalapácsát. Ezt mindenesetre el tesszük.

Sétáljunk át Domino irodájába, ahol most Meche titkárnőként dolgozik. Itt hosszas beszélgetésből fényt deríthetünk a múlt és a jelen rejtélyeire. Meche azért tűnt el az irodánkból, mert olyan csalódottnak látszottunk, hogy nem egy Kilenecre szóló jegyet tudunk kiutalni neki; a Rubacavában töltött évről nem szeretne beszélni, de a kitőbbsen azért kölintott fejbe bennünket az üveggel, hogy nehogy Domino csapdájába essünk; és végül azért dolgozik Hector Lemans főgöngyözt emberként itt lévő Dommonak, hogy vigyázzon a két kalitkába zárt kigyerekre, akik egyébként kicsit tudnak repülni – harapni pedig nagyon (bár ezt már tudjuk). Saját jószándékunkról azonban nem igazán tudjuk meggyőzni, maximum azzal, hogy ha odaadjuk neki a pisztolyunkat. Mint az állig felfegyverkezett Halottföldi maffia tagjainak biztos van fegyverük. Mint tudjuk, nincs, de ez nem hatja meg a lányt, tehát majd kerítünk neki egyet. Előtte azért helyezzük üzembe megint a hamutartót. Ha elég sokat forgatjuk magunk felé a cigarettájára alig figyel Meche előbb-utóbb a lábára ejti a parazsat, ami kiegészíti a selyemharisnyáját. Ugyan Marlene Dietrich Kék Angyalban nyújtott produkcióját meghazudtoló jelenettel húzza le a láb(szárcsont)járól, csak egy újabb rossz pontot gyűjtünk be nála, amint dühösen a papírkosárba hajítja. A kalandjátékokon nevelkedett avatott kukabúvár ezt természetesen azonnal magáéhoz is szólítja. Benézhetünk esetleg Dominohoz is, de ő éppen relaxál: walkmant hallgat és nem igazán foglalkozik a külvilággal.

Az alagsorban balra a bányát találjuk, ahol egy csomó lélek rabszolgaként korallt fejt. A polip úgy látszik, mégsem étkeszi céllal gyűjtötte be őket. Köztük van egykori lámpásunk Chepito is, aki egyrészt nyomatékosan kifejti, hogy soha többet nem óhajt velünk "sétálni", másrészt pedig – ahhoz képest, hogy mekkora kulimásza került itt – tulajdonképpen egész jól megtalálta a számítását. Mivel mindenütt drágakövek hevernek.

CSITI!

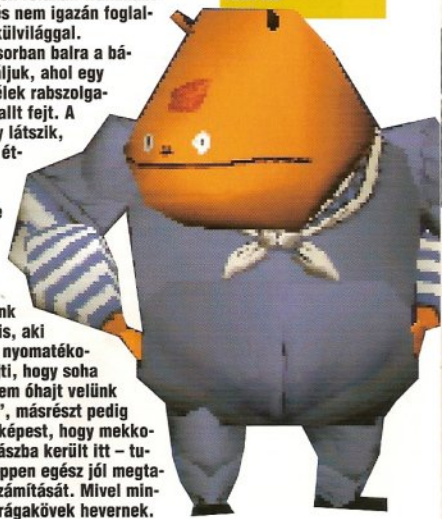
KQB: THE MASK OF ETERNITY

Többeknek talán némi csalódásként szolgált, hogy a már jól megszokott klasszikus stílus helyett némileg Lara anyó kalandjaira hasonlított az új KQ-játék, de talán pont a nyomasztóan sok akciórész miatt nem fog megártani hozzá néhány csalás. A cheat képernyőhöz nyomjuk le a játék közben CTRL + SHIFT + 7 kombinációt, majd jöhetnek az alábbiak:

GOD – Isten mód (az UNGOD visszakapcsol halandóságra)
TELEPORT – egy térképet kapunk, amelyen kiválaszthatjuk, hogy hova akarunk teleportálni. Templomokban és a föld alatt (a gnómnaknál) nem működik.
GIVE xxx yyy – az xxx tárgyat megkapjuk yyy darabszámban, pl. a GIVE CRYSTAL 5 cheat öt kristályt nyom a kezünkbe.

Játék közben szintén megadhatjuk, hogy új part indításánál melyik pályán akarunk nyomolni. A pályanevek:

DAVENTRY
DEAD CITY
SWAMP
GNOME
BARREN
ICEWORLD
TEMPLE1
TEMPLE2
TEMPLE3



CSITI!

WARGASM

A kiváló kis harci stratégia küldetéseihöz az alábbi passwordok segítségével juthatunk hozzá:

- 2 - CHEESE
- 3 - TOAST
- 4 - BUTTIES
- 5 - KEBAB
- 6 - GATEAUX

CSITI!

POPULOUS:
THE BEGINNING

Az olümposzi kategóriájú istenek még tavaly, kisebb erdei sámánok pedig azóta már biztos végigjátszották a tavalyi év egyik legjobb stratégiai játékát – de kezdő mágosoknak esetleg még használhatóak lesznek az alábbiak. Nyomjuk meg egyszerre a Tab és az F11 billentyűket, majd a megjelenő ablakba pötyögjük be:

BYRNE

ami aktiválja a cheat üzemmódot. Ezután játék közben az alábbi billentyűkombinációk megnyomására a következő bónuszokat kaphatjuk:

- Tab + F3: az összes varázsital
- Tab + F4: az összes épület
- Tab + F5: maximális mana

Természetesen itt is virágzik a feketepiac, és ott elég jól megtalálja a számítását – nála mindent lehet kapni. Hajót mondjuk nem (azokat egyébként is utálja), tüőlüközött sem (itt a víz alatt úgyszincs rá különösebb szükség) – pisztolya viszont van, amit az Igazi selyemből készült harisnyára el is cserélhetünk vele. Sajnos töltény nincs hozzá, azt ugyanis erőrefelé kicsit körülményes szerezni. Chepito ugyan roppant büszke csemselt fúrójára, de a neves eszköz mintha egy kicsit túlzottan rázná szegényt. Ajánljuk fel neki kipróbálásra a gyerekek ékszereskalapácsát, aztán szépen lépünk meg a kezünkbe nyomott fúróval.

Baktassunk vissza Mechéhez, hogy végre bebizonyítsuk neki ártatlanságunkat. Neki van tölténye is hozzá – a gond csak annyi, hogy a most már töltött fegyvert ránk fogja. Dominot akarja megszarolni szerény személyünk által, hogy eressze szabadon a gyerekeket. Domino ezen igen jót mulat, és elárulja, hogy nem is dolgozunk neki. Amikor viszont a lány feléje fordulna a fegyverrel, könnyedén kicsavarja a kezéből, szépen elzárja valahova – majd a jól végzett munka örömeivel visszatelapszik karosszékebe, és visszarajka a fejére a walkmant. Kedvenc ellenségünk az irodája előtti széfbe zárta Mechet, aki kétségbeesetten dörömböl a belső ajtón, hol minket, hol Dominot hívva. A széf természetesen zárva van, a kerekkel meg egyelőre nem tudunk mit kezdeni – először tehát megfúrjuk a zárat. (Kicsit nehéz megtalálni, legjobb, ha jobbról közelítve vesszük használatba a fúrógépet.) Miután a zár nyelvéhez hozzáfértünk, jöhetnek a kerek – és egyben a játék egyik legidegesítőbb rejtvénye: a zárnelyv négy kerekét a kurzornyilakkal forgathatjuk jobbra-balra, de mivel egy tengelyen vannak egyszerre mozognak. A legalsó állandóan forog, a felette levők pedig akkor mozdulnak meg, ha az eggyel lejjebb lévő kerék már elég sokat mozgott azonos irányba. Ha mozgás után megfordítjuk az irányt, akkor még visszaugranak egy pozíciót és megállnak. Ez így leírva kicsit épületesen hangzik, de menet közben egyszerű – az már kevésbé, hogy ezzel az idegtéppő módszerrel kiforgassuk a megfelelő kombinációt: a négy zárnelyv lapos oldalának jobbra kell néznie. Sok sikert...

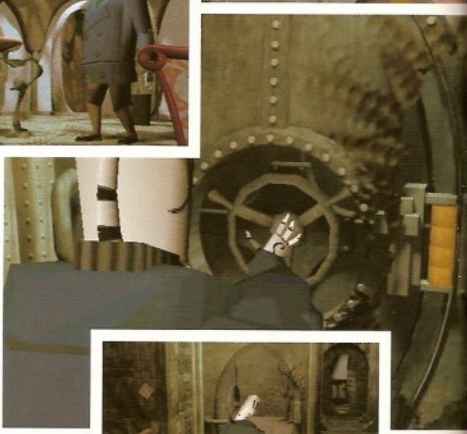
Miután ez megvan, lépünk hátra a keréktől, és nyomjuk le a kilincset. Áááá! – trükkös kis ajtó: a kilincs megint összetyult a zárnelyveket. Miután újabb kellemes órákat töltöttünk a forgatásukkal, a kilincs használatát elótt

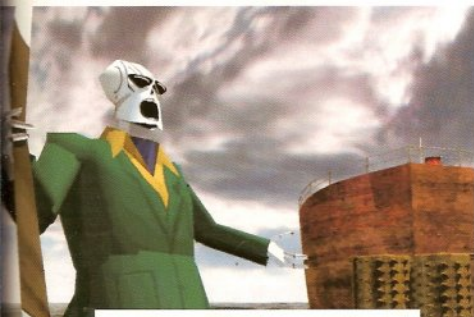
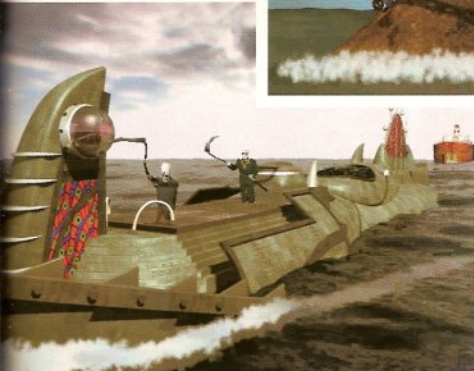
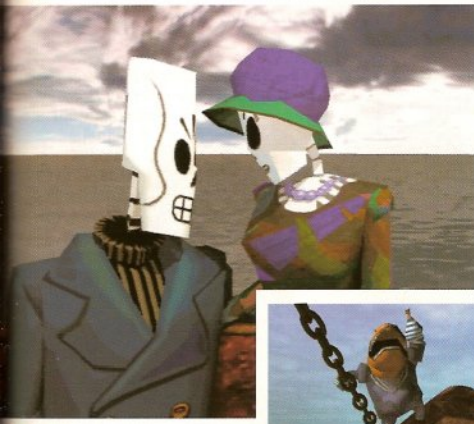
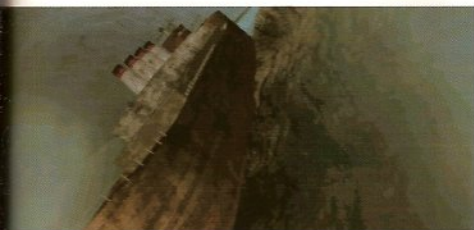
akasszuk be a kaszánk pengéjét a nyelvekhez (végül is logikus: a zár akkor nyílik, ha a nyelvek nem tudnak elforogni).

Odabent azonban nem leljük Mechet, csak egy rakás zárt fiókot a bánya irataival, egy lovagi páncélt a szomszéd szobában, valamint az ehhez tartozó éktelen méretű bárdot. A bárdnak a súlya is megvan: Manny csak egy kicsit tudja felemelni, utána vissza is eszi a földre. Egyetlen érdekes dolog van még itt: a széf ajtaja feletti

kis bigyó. Ezt meg lehet piszkálni a kaszával, de nem történik semmi – mindaddig legalábbis, amíg be nem csukjuk a széf ajtaját. Ez ugyan nem biztos, hogy teljesen jó ötlet volt – mindenestre feltáru a szemközti csapajító, ahonnan kisiet Meche. Tiszteségünkről most már meg van győződve – épelmejűségünkről kevésbé, hiszen épp az imént zártuk be az egyetlen menekülési útvonalat. A szomszéd szobában egy rakásnyi aktatáskában lapul az a hihetetlen mennyiségű Kilencs-jegy, amit Domino és Hector Lemans az évek során elloptak a jó lelkektől. Mannynek épp az a furcsa, hogy lapulnak úgy emlékszik, hogy abban az időben, amikor még egy csomó Kilencs-jegyet kiadott (na az már ELÉG régen volt), a jegyek mozgtak – automatikusan beleerőpültek annak a léleknek a kezébe, akit illeltek. Furcsa, de egyelőre a kijutással kell foglalkoznunk. Manny első számú terve az, hogy a kaszával kinyitja az odafent futó csővezetékben a zuhanyt, a helyiség lassan megtelik vízzel, a szép pár pedig felúszik. A mennyezet kérdéssel nyilván csak akkor akar foglalkozni, amikor az aktuálisá válik, de addig nem is jut el. A zuhanyzót kinyitva ugyanis csak a padló lesz nedves, tehát jobb, ha el is zárjuk a vizet a csővön levő kerékkel. A padlón levő víz szépen el is tűnik egy csempe alatt, következésképp nyilván ott kell lennie a zuhanyzóhelyiség lefolyójának. Következik a kettes számú terv: vonszoljunk ide a bárdot, majd amikor az ominózus csempe felett van az éle, emeljük meg. A padlóra visszaesve a bárd széttöri a csempét, és az alatta feltáruló lefolyón keresztül kimenekülhetünk a szabadba, a sziget partjára. Itt Manny megnyugtatta Mechet, hogy ő csak foglalkozzon a két kisgyerekekkel, mi elmegyünk és hozunk egy hajót. Milyen hajót? – érdeklődik Meche. Na, ezen még dolgozunk...

A szomszéd helyszínen egy irdatlan méretű szerkezetre felkocogva szemrevételezhetjük a hatalmas zúzóköveket, amelyek apró darabokra örölik a koralit. A szerkezet üzembe helyezése után rájövünk, hogy egy hatalmas mozgódarun va-





gyunk. A fel-le nyilakkal mozgathatjuk a láncon függő markolókat (itt például letehetjük a partra), a jobbra-balra nyilak pedig magát a darut mozgatják. Csúszunk át először is a túldoldalra, ahol a daruból kiszállva annak a futószalagnak a végét látjuk, amelyet a lift mellett találunk. Kocogjunk le a futószalagon, amelynek a végén akkora a sodrás, hogy Manny már kénytelen lesz igen érdekes stílusban üzni. A világ szélén menekülni próbáló hajók mindig megpróbálnak horgonyt vetni – talán egy ilyen kísérlet maradványa az itt látható vasmacska is. Annál érdekesebb, hogy ha továbbbúszunk a sodrás ellenében, megtaláljuk a vasmacskához tartozó láncot is. Még érdekesebb, hogy a lánc végén ott lóg a hajó is. A legérdekesebb viszont az lesz, ha lemászunk a láncon, ugyanis a hajón megtaláljuk elvesztettnek hitt barátunkat, Glottis komát. Természetesen per pillanatot is a motorokat bütyköli, és büszkén mutatja, hogy sajnálatos állapota ellenére a mindkét hajócsavar tökéletesen működik. Hajó tehát már van – az egy más kérdés, hogy hogyan fogjuk innen kihúzni. Persze annak is megvan az útja-módja...

Kocogjunk vissza a daruhoz, menjünk vele vissza a túldoldal strandra és mielőtt kiszállnánk, ejtsük le a markolóját. Sétáljunk le a daru mellé és álljunk neki a fúróra. Chepito rázós szerkezete tökéletesen működik, de az eltávolítási manőver egy plusz nem várt eredményt is hoz: le-töri a daru karját. Ha átnézünk a szomszédba, akkor látjuk, hogy Meche

már elvégezte az ő feladatát: a két vidám kis rösszcsont vidáman kergetőzik a levegőben, amit csak egy másodpercre szakítanak meg azért, hogy érdeklődjenek a hajó után, amit a bácsi megigért.

Szálljunk vissza a karjától megfosztott mozgódaruba. Ha a láncot leengedjük, kar híján most pont az őrlőkövek közé esik vissza, és ott be is akad. Nem baj: a daruval megmozdulva kitegyük a helyéből az egész miskulanciát, a túldoldal pedig ismét leengedjük a láncot. A vége pont a futószalag végére esik. Sétáljunk le a szalagon, a karnál ugorjunk le róla, és fordítsuk meg vele a menetirányt. Erre a súlyos lánc lezúdul egészen a vasmacskáig. Az irányt megint megfordítva megindul ugyan visszafelé, de súlyánál fogva hamarosan hurkot vett, ami az irány újbóli megfordításával szerencsésen ráhurkolódik a vasmacskára. Most már csak annyi a teendő, hogy visszamászunk a darura, felhúzzuk a láncot és már látjuk is amint az ordító Glottis komával a tetején előbukkan a hullámsírból a hajó.

A kis társaságot a túlparton látjuk viszont: Meche ül Glottisnak, a gyerekek a hajónak, Glottis pedig a helyükről kiszagattott őrlőkövek-

nek, amiket természetesen azonnal felszerelt a hajó orrára. Calavera kapitány pedig kiadja a parancsot: teljes gőzzel előre!

A mi jó öreg Domino barátunk hirtelen arra rezzen fel irodái nyugalmából, hogy egy füstcsík kanyarog a távolban, és ettől igen morcos hangulatba kerül. Glottis és Meche közben andalító beszélgetésbe merülnek az élet (illetőleg a halál) értelmét illetően, elcsuklik egy szerelmi vallomás, hogy helyt adjon az először elcsattanó csóknak... De nem a csók csattan, hanem Domino a tengeralttjáróval a hajó oldalának, hogy vérfagyasztó kasza-párvialra hívja hősinket. Több se kell Mannynek: bátran lehuppan a tengeralttjáró fedélzetére, ami azonnal el is távolodik a hajó törzseitől. Rántsunk szépen kaszát, és számoljunk le egyszer-s-mindenkorra Dominoval. Ez kicsit körülmenyes lesz, lévén könnyűszerrel hártja az összes ütőcsipkét, derekas kontrával. Így tehát kénytelenek leszünk egyeb más módszerhez folyamodni: vágjuk inkább a kaszát a – Manny szavaival élve – a világ legrendább periszkópjába, azaz a tengeralttjárót hajtó polip szemébe. A szem gazdája ezt érthető okokból kicsit rosszul tűri, és vadul kanyarogni kezd. Ettől Dominót végképp előnti a düh: egy ügyes mozdulattal kiveri kezünkkel a kaszát, és hanyatt eső hősünk felett diadalmas végső sújtásra emeli a sajátját...

Folytatásos kalandsorozatok – mint amilyen ez is – itt szoktak véget érni, hogy egyszerűbb lelkelűtő nézők egy hetet izgulhassanak azon, hogy meghal-e a főszereplő? De én folytatom: Domino a dicsőség kapujában elfelejt a háta mögé nézni, ahol ott közeleg a hajó, elején a rémséges méretű őrlőkövekkel. A kettes számú főgonosz pillanatokon belül elnyeri a büntetését, amint az ütközésből kifolyólag behanyatlak a hatalmas fogak közé és szép apró darabokra szeszakázódik. Ez mondjuk Mannyt kevésbé vigasztalja, ugyanis másodperceken belül ő következik – és akkor most hagyjuk abba, folyt. köv. legközelebb. Lehet tördelni a kezeket: vajon megmenekül-e Manny? (– Átmegegység kicsit mindentudó anyósba, aki a családdal beszélget, akik csak a szappanopera aktuális részének az ismétlését tudták megnézni: Persze, hogy megmenekül! A két kislány tud repülni, és a két karjánál fogva felemelik a fedélzetre.) Vajon egymásra talál-e végre a két szerelmespár? (Persze, hogy egymásra talál! Glottis és Meche csodaszép családi életet fog élni. Manny meg talán örökbe fogadja a két kiskölyköt.) Vajon vége lesz-e valaha ennek az egésznek? (Persze, hogy nem lesz vége soha! Azért folytatásos. Maximum az szolgáltatathat erre indokot, ha menetközben megjelenik a Grim Fandango 2 – akkor újat lehet kezdeni!)

CSITTI!

HEDZ

A Hasbro eme elmés játékát egyelőre még nem teszteltük, de eme esemény elérkezéig talán hasznára lesznek a csalások azoknak akik jó "fejcek" akarnak lenni. Hívjuk be az üzenetablakot a T billentyű megnyomásával, majd gépeljük be:

OH MY GOD - God mód
TOO HARD FOR ME - ki-kapcsolja az AI-t

CSITTI!

BLOOD 2 (DEMO)

Egy kis véréngzés mindig kellemes kikapcsolódást jelent a farszót nap robot után. Az alábbi kódokkal talán több sikerélmény születik. Először is nyomjuk meg a T billentyűt a kommunikációhoz, majd megjelenő ablakba gépeljük be a családokat:

- MPAMMO - maximális löszer
- MPARMOR - maximális páncél
- MPCAMERA - mozgatható kameraállás
- MPCLIP - át lehet menni a falakon és a zárt ajtókon
- MPGOD - Isten mód
- MPHEALTH - maximális egészség
- MPKFA - Maximum töltény, páncél és egészség



Na kérem, ezt is megértük! Szobrot állítottak Lara Croftnak! Igaz ugyan, hogy nem a Trafalgar Square-en, és még csak nem is az East Enden – de viszont legalább háromszoros "életnagyságút". Valamelyik élelmes kereskedő kitalálta ezt a marhaságot, és az emberek (felölt emberek) pedig viszik, mint a cukorkát. (Bár szó se róla, hogy így felnevez a monitornó tetelére, mintha még a TR3-ban mutatott formájánál is lényegesen dímbes-dombosabb lenne – talán ez lehet az oka). Egyébként nem tudom mi ez a mizéria most ezekkel a szobrokkal meg figurákkal, de mindenki gyűjt valamit. Martin Star Wars-figurákat, T.J. orkokat – a végén még én is hozok valamilyen alternatív képzőművészeti performance-ot megválasztatlan leveleimből. Ennyit egyelőre a figurákról, de azért ne távolodjunk el a képzőművészet témájától: egyrészt elektronikus levéladámban napról-napra egyre értékesebb alkotások tűnnek fel, és most már nem álltam meg, hogy ne rendezzek egy kisebb kiállítást belőlük (pillantsatok csak a jobb oldalra – ráadásul kimaradt a kedvencem, a Windows-mintás toalettpapír); másrészt meg ehhez kapcsolódik az első levél is.

Üdv 576! Nem kezdem el dicsőíteni az újságot, mert mindenki tudja: ennél jobbat sehol sem talál. Legelső levelem egy nagy szemrehányással kezdtem. Láttuk már a Star Wars, Popolous, Tomb Raider, Forsaken stb. posztereit. De kérem! A Quake-ekről mit rakhattunk ki a falra??? Semmit. Ez elég szépen mutat, de jól jönne már valami kézzelfoghatóbb. Mivel nem valami selejtekről van szó, megérdemlik, hogy a poszter teljes méretében pompázzanak. Ha már itt tartunk elfelejtették az egy-oldalon-két-poszter taktikát, mert állati bénán mutat a falon a nagyok között egy fél. Ha a cseveibe nem is raktok be, remélem megfontoljátok panaszat. Végezetül fogadjatok jókívánságaimat: nem kell CD melletket; nem kell oldalszámemelés, ha 1001 reklámmal jár; mindenki olvassa az 576-ot! Üdvözlettel: Çr@Sh

Hm. A dolog igaz. A poszterrel azonban van egy kis problem: az ezekhez használt nagyfelbontású képeket CD-n küldözgetik a cégek, illetve a kiállításokon tarhált presskitekéről származnak. Poszterre csak olyat tudok rakni, amilyen van. Esetleg végső esetben lehet próbálkozni a kiadó PR-seinél (ld. Mortal Kombát 4, de az is vagy két hónapig jött-jövögetett) – de az egyszerű szerkesztők inkább egyéb témákkal szokták zargatni őket. A türelmük ugyanis véges, és ha állandóan saját ötleteiddel farszodt őket (a szaknyelv "cél-tarha" néven emlegeti az eljárás), akkor netán B-listára kerülés, és előbb-utóbb azt is elfelejtik elküldeni, amit mindenkinél el szoktak. Visszatérve a konkrét példákra. A Quake-eknek nem volt semmilyen poszterre kínálkozó reklámjuk, kizárólag az egyre szaporodó számú szárral ellátott Q betűk, földbarna alapon. Szerintem a poszter feladatra kizárólag az, hogy jól nézzen ki – már pedig a Quake-reklámoknál azért

jobb is akadtak. Ennyi. (ööö, még egy perc: neked melyik szám volt az utolsó, mert szerintem már vagy egy éve abbahagytuk az egy nagy-két kicsi posztermódszert?)

Hello CoVBoy!

Képzelmű történt velem a múlt (ma) Megyek reggel az újsághoz, hogy megvegyem az 576-ot. Megkérdezem tőle, vajh egyáltalán megjelent-e már? Mivel igennel felelt, gencsat felderültem volt vala. Am ezután sajnálattal közölte vala, hogy csak egy érkezett vala, és azt is elvitték vala. Ez igencsak elszontyolítva vala. Miért nem nyomtatok többet vala? Eger kevés 576-ot kapa.

Kan

Ui: egyébként nem hiszem, hogy minden baromságot elolvasol, amit E-mailen kapsz. Mint ahogy ezt sem. De nem baj. Én nem haragszom.

A megfogalmazás így nem korrekt: EGYETLEN levelet sem olvasok el! Van egy elmés válaszegeneráló programom, amely egyes mondatoknál "Közszike", másoknál "Tényleg", megint másoknál "Hát ez nem lehet igaz!" beszúrásokat helyez el – még soha senki nem panaszkodott rám, hogy rossz levelezőpartner lennék. Dobó uram városába pedig az NH Rt. kommandósa szállítják tegyveres kísérettel az 576-ot, de a pontos példányszámába innen igazán nem szöghatok bele. Viszont nagyszerű megoldást kínál a hasonló kényelmetlen malőrökre, ha valaki előfizet – még fel sem merült benned ez a frappáns ötlet?

Most pedig következnek egy tanulságos levélke. Néha szoktunk ugyebár vitaforumot nyitogatni a másolt játékokról, meg egyéb csacsakaszgokról, aminek – szerintem – annyi lenne a feladata, hogy okítsa a népet. A következő levélből az derült ki, hogy ennek a feladatának maradéktalanul eleget is tett. Vagy legalábbis majdnem maradéktalanul.

Hello CoVBoy!

Két (2) problémám lenne. Először is szögezzük le, hogy az újság baromi jó. Minden kívánságot kielégít. Nekem személy szerint csak egy (1) bajom van vele, és egyben ez az első kérés, hogy sok helyen hiányzik a bilentyűzetkiosztás.

Pedig sok helyen kéne. Elolvasom a cikket, megtetszik a játék, megveszem, és nem tudok vele játszani. Az a kevéske, amit néha-néha írtok, pedig igazán kevés! A kurzorgombokat én is ismerem, de ennél több kell(ene).

A másik problémám nem az 576-tal van. Azt írtatok a Settlers III ismertetőjében, illetve a csevegőben, hogy a másolt CD-ken az olvasztár nem vasat, hanem disznót gyárt. Ezt csak megerősíteni tudom. De akkor honnan szerzek vasat? A pig farmer nem önti! Az eredeti játékra viszont sajnálom a pénzt. Ezért most ünnepélyesen felkérem az 576 Kbyte főszerkesztőjét CoVboyt, hogy az ügyben legyen sokunk segítségére, és járjon utána a dolgoknak. Előre is köszönöm.

(Khm.) Kedves Levélíró! Először is

felhívnom a figyelmét arra, hogy az újságban található cikkek, nem a kézikönyv szerepét hivatottak betölteni, hanem – mint nevük is mutatja – ismertetők, egyben kritikák. Terjedelmi okok miatt egyébként sem tudnák eleget tenni ünnepélyes felkérésének, még ha akarnánk, akkor sem – de nem is akarunk, a kézikönyvek feladatát ugyanis szerintünk rendszerint viszonylag jól ellátják azok a kézikönyvek, amelyeket azon játékok dobozában találhatna, amerre sajnáljuk a pénzt. A kézikönyvek ugyanis a játék tartozékai. Hirtelenjében nem is tudok a dologhoz más hozzátenni, mert kicsit meg vagyok lepődve. Valami olyasmi feelingje van a dolognak, mintha valaki ellopna egy autót, és utána nyílt levéllel fordulna az Autószerelők Lapjához, hogy ugyan mondják már meg, hogy hogy lehet ezen a dög Mercin kikapasztani a kormányzarat, mert pillanatnyilag kizárólag csak körbe hajlandó haladni és ez egész egyszerűen felháborító. Hm. Szóval kénytelen lesz mindenki maga levonni a konzekvenciát annak kapcsán, hogy mennyire szórakoztató vas nélkül a másolt Settlers3.

Ugorjunk. Megint kaptam levelet állandó postarémemtől, akinek ma sem fogom aláírni a nevét, viszont találtam a levélkéjében egy nagyon tanulságos részletet:

4. Most a Csevi jön. (& a feketelevés) TÉNYLEG RENDES GYEREK VAGY! CSAK AZ A BAJ, HOGY A PÉKTÖL KÉRTED, ÉS NEM A HENTES-TÖL!!! És milyen szöveg az, hogy nincs LUSTA VAGYOK, HE??? NEM AZÉRT VOLT RÓVID A LEVELEM, MERT LUSTA VAGYOK, HANEM AZÉRT, MERT NEM VOLT IDŐM!!! (Mj levegő) ÉS MOST MÁR ÍRD ODA NEVEM, MERT BAJOK LESZNEK!!! JOÓÓ???

Nem jó. Én azt megértem, hogy ha valaki elfoglalt és nincs ideje, csak azt nem értem, hogy akkor azt miért nem lehet felfogni, hogy más is lehet elfoglalt – ÉS

ÉN RÁADÁSUL MÉG LUSTA IS VAGYOK! Nna. Csak azért sem írom ide, hogy Derzi János, mert már hára kíváncsi vagyok, hogy milyen bajok lesznek...

Lagnagyobb öröömre nagy érdeklődés követte a múltkorai matematikai, kombinatorikai és pelloponnépszoszi (hogy én mindig csodaszép szavakat találok néha a szótárban!) eszmefutatómat a 4 és a 6 egyémszóhoz való viszonyáról Sok vélemény elhangzott per és kontra, de én most csak egyet idéznék, amelynek egyes részét a maguk módján valóban megdöngöztethetnek.

Szerintem 4=6! Hiszen:

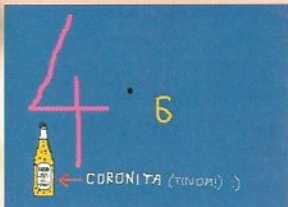
1. mindegyik 3 hangból áll
2. Van egy bullterrierem és egy Baseball utom, akik szintem így gondolják, és ők mindig tudnak valamivel érvelni...

ORJ

Na kérem: jól kösse fel a nadrágot, aki megpróbál egy ilyen érveléssel szembeszállni!

Mivel természetesen most is érkezett néhány levél CD-vel, árral, oldal-számmal kapcsol-





latban, örömmel jelentem be, hogy menet közben szert tettem egy védőangyagra:

Júúúááá CoVBoy!
Üdvözöllek téged, Föld lakosa. A nevem Dj. Cyber. Mielőtt helyszíni tudósítónk közbeszólna vagyis Te CoVboy - , nem, én nem a Redneck Rampage-ból szabadultam, csak szeretem ez a játékot. Már most előre közlöm és tudatom veletek és az olvasókkal, hogy én leszek a visszatérő rémálmodok. Mármint más néven az 576 Kbyte újság védelmezője és ha bárki, bár-



mikor, bárhol szóban vagy levélben szídni meri az újságot; Dj. Cyber tollat (billentyűzetet) ragad és ír, hogy megvédje az 576 becsületét. VIII? (Természetesen. Jó estét, Zorro.) Nos, ha



már itt tartunk akkor kezdjük a hősködést. Mivel már nagyon unom, hogy a Csevegő másról se szól, minthogy:

- mikor lesz má' végre CD az újsághoz?
- mikor lesz lap-szám emelés?
- mikor lesz jobb minőségű a lap?

Ezért most már végre én is beleszólok. A CD: Figyél! Ha CD kell, két eshetőség van:

1. Megveszitek az X újságot: kiadtok kétszer, háromszor több pénzt (havonta), magasabb az oldalak száma, lesz 1 vagy 2 CD-vel több a gyűjteményben és még a lapok minősége is "tuti" (tutira rossz).
- Kész nyereség nem?
2. Ha 576 Kbyte CD-re fáj a fogatok: vagy menjetek el a körzeti fogászhoz vagy szépen(!) kérjétek meg CoVboy bácsit, hogy csináljon fél-évente-évente egy különkiadást 2 CD-vel (amolyan DC-CD szerűen).

CD témán azt hiszem túl vagyunk. Jöhet a lapszám emelés és a lapok minősége: ez a téma még királyabb, mint az előző. Ha tesztem azt, hogy a mi "kis" Tehenészünk megemeli a lapok számát akkor nyilvánvalóan az újság árát is emelni fogja. Aztán majd jönnek síró szájjal a következő Cseveiben: -ÓÓ, mondd miéért lett ennyi az újság? - nos, erre is lenne válasz: -Gyerekek, infláció van. Nem baj?(De!). A lapok minősége meg úgy jó, ahogy van. Erre is van egy pár sorom: Mivel nagy tesztelő hírében állok, én nem csak a játékdemokat teszteltem, hanem az

újságot is. Míg az X nevű lap már ronggyá szakadt és olvashatatlan, addig az 576 újság vígan túri a rá nehezedő kiképzéseket! (Hogyne. CoVBoy apó vigyáz, hogy mindig legyen benne néhány páncélos.)

Visszont én itt olvastam egy-két számomra(!) sértő levelet. Név szerint a Pistike és «IV HYPERLINK "mailto:sz».

Én nem is tudom CoV, ilyen levelet miért raksz be a Csevegőbe? (Miért ne? Virágozzék minden virág! Meg egyébként is mondj nekem csak egyetlen okot, amiért nem érdemes valakinek a levelet betenni a háztájimba!) Vezekelni akarás a bűnéidért? (Nem. ENNYI azért nem volt.)

Vagy pedig ilyen nagy az önkritikád? Ha annyire bánatos vagy, vegyél magadhoz egy rekesz sört és igyál (az legalább meglát-szik rajtad). Ha nincs söröd, majd viszek csak mond meg hová. Na, "kedves" Pistike és szgyorgyblabla.hu: ha nem teszitek az újság, mert az CSAK játékokkal foglalkozik, mert **** a lap minősége, mert nincs hozzá CD és !!!NINCS POSZTER!!!!, akkor ne vegyétek meg. Mindenkinek egyéni joga, hogy mihez kezd a zsebpénzével és mire költi. Ha nincs annyi pénzetek, ami X újsághoz kell akkor gyűjtsetek szorgalmasan, vagy ne sírjon a szájtatok. Vagy! Van még egy lehetőség: ne is vegyetek szám. tech. lapot, hanem küldjétek sok-sok sört CoVboynak.

(Nekem ez a legutolsó variáció egészen megtetszett.)

Védelem Pistike és Gyurika oldaláról:

.....(kuss van)

Vád: Bűnös.

A saját véleményem tömören: Az újság így ahogy van, KIRÁLY.

Várjátok, maradt egy-két kérdésem:

-CoVboy, dohányzol?

(Természetesen. John Lennon is megmondta, hogy a dohányzás nem káros az egészségre – és tessék: nem is a cigibe halt bele.)

-Milyen gépeken szoktátok tesztelni a játékokat?

(Számítón.)

-Milyen esélyem van, hogy csak úgy kapjak tőletek ajándékba egy 1 éves előfizetést?

(Kábé annyi, mint T.J.-nek a legutolsó Dungeon Keeper partiban.)

Na, jó megyek má' Húzóam a belem és zárom soraim: Dj. Cyber (Dídszé szájber)

U.I.: Ez az első emilem és ha már nem is raksz be a csevibe, küldhetnél egy visszajelzést az újságom keresztül. Kösz.

... ..
(Remélem ez megteszi.) Na ennyit mára, zárom soraimat, pontjaimat és vonalaimat. Pusszantok mindenkit, és fogadjunk, hogy nem lesz CD a következő számban!



Számítástechnika és Multimédia

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

Rádiótelefon: 06-209-344-391

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

Februári áresés!

| | |
|--|------------------|
| 14" LİCOM SVGA 3 év garancia | 25.600,- |
| 17" Adlas SVGA digitális monitor | 56.000,- |
| Creative 32x IDE CD drive | 8.960,- |
| 3.2 Gb Quantum winchester | 25.600,- |
| 5.1 Gb Quantum winchester | 29.600,- |
| Pentium II ACORP Celeronhoz | 13.600,- |
| Pentium II Abit BH6 BX / ATX | 21.920,- |
| Pentium II ASUS 440 EX/AT | 19.920,- |
| Pentium II 300 Intel Celeron CPU | 15.600,- |
| Pentium II 300A Intel Celeron CPU | 17.920,- |
| Matrox G-200 AGP 8MB SG RAM | 22.400,- |
| Sound Blaster 128 PCI oem | 9.920,- |
| Trans-Am Devil PII Celeron: | 118.000,- |
| Pentium II alaplap, PII 300 Celeron, 32 SD, 3.2 Gb Q HDD, | |
| 1.44 FDD, Mini tor., 53 4Mb AGP, 32x CD drive, SB 16, 14" SVGA, 105g klav. | |
| Trans-Am használt 486: | 36.000,-48.000,- |
| 486 DX2/66, 8MB RAM, 170-540 HDD, FDD, | |
| baby ház, PCI VGA, 14" digitális monitor | |
| Canon BJ 10 SX | |
| használt/3hó garancia | 12.800,- |

Használt számítógép és alkatrész kiárusítása!

HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!

Komplett gépek teljeskörű összeállításban, 386-tól Pentium II 450-ig, 24 óráig teszteléssel, 1+2 év garanciával, rak tárról! *Téveszköri szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Az árak ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

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

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

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



READY COMPKER KFT. SZÁMÍTÁSTECHNIKA! SZAKÜZLET BEMUTAZÓTEREM ÉS SZERVİZ

Bp. V. ker. Vadász u. 36. (Vadász-Báthory sarok)
Tel: 331-0518, 311-66-96, Fax: 311-8671
Hétfőtől-Péntekig: 9.30-18.00 Szombaton: 9.00-13.00
Részletes árlista: 2-333-666/1310# www.ready.hu

SZÁMÍTÓGÉPEK

Igény szerint összeállítható konfigurációk
1+2 év garancia
ajándéksoftverekkel

Alkatrészek teljes választéka

winchesterek, processzorok, alaplapok, monitorok:
Western Digital, Seagate, Quantum, Maxtor, Celeron "A",
Celeron, AMD K-2 3D, IP-2 266-400,
Abit, Acorp, Aristo, Asus, Gigabyte
Adlas, Daewoo, DTK, Mag, Samsung
és egyébek, például egerek:
A4, Genius, Logitech, Microsoft

Kedvező árak viszonteladóknak:
06-30-9413-453

Gyűjteményem számára

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

Cím: 1389 Budapest,
Postafiók 132.

Tel.: 3295-303 (9-14 óráig)

Megunt

Star Wars-figuráidat

és LEGO-ídat

értékegyeztetéssel az

576 KByte shop

árúválasztékából bármely

játékra elcserélheted!

Érdeklődni hétköznap

munkaidőben

(8-16 óra között):

349-48-47

BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

Midi ATX, Epox VIA MVP3-G alaplap,
AMD 6K2-300/66, 64MB/100SDRAM,
1.44MB FDD, Q3.2GB HDD, Virge 4MB
PCI VGA kártya, Belinea 14" monitor
/3 év gar./, 32xCD-ROM, SB16
hangkártya, 105 gombos bill., egér

137.900,- +25% Áfa

Használt, működő
alkatrészeit beszámítjuk!

Javítás, tanácsadás.

OTP részleffizetési lehetőség!
Viszonteladókat is kiszolgálunk!

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

Faxbank: 2333666/1607#

E-mail: balati@ahol.com

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló számok **999 Ft**-ért,
az 1994-es évfolyamból meglévő számok pedig **1100 Ft**-ért!

Legújabb akciónk:

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

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

A megjegyzés rovatba írd be:

"REGI SZÁMOK"!

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------|------|--------|------|--------|------|---------|-------|---------|-------|---------|-------|---------|-------|---------|-------|-------|-------|
| 90/2. | 79.- | 91/3. | 79.- | 92/5. | 98.- | 94/4. | 168.- | 95/1. | 218.- | 96/1. | 318.- | 97/1. | 318.- | 98/1. | 318.- | 99/1. | 398.- |
| 90/3. | 79.- | 91/6. | 79.- | 92/9. | 98.- | 94/5. | 168.- | 95/2. | 218.- | 96/2. | 318.- | 97/2. | 318.- | 98/2. | 318.- | | |
| 90/4. | 79.- | 91/10. | 98.- | 92/10. | 98.- | 94/6. | 168.- | 95/3. | 218.- | 96/3. | 318.- | 97/3. | 318.- | 98/3. | 318.- | | |
| 90/5. | 79.- | | | 92/11. | 98.- | 94/7-8. | 336.- | 95/4. | 218.- | 96/4. | 318.- | 97/4. | 318.- | 98/4. | 318.- | | |
| 90/6. | 79.- | | | 92/12. | 98.- | 94/10. | 218.- | 95/5. | 218.- | 96/5. | 318.- | 97/5. | 318.- | 98/5. | 318.- | | |
| 90/7. | 79.- | | | | | 94/11. | 218.- | 95/6. | 376.- | 96/6. | 318.- | 97/6. | 318.- | 98/6. | 318.- | | |
| | | | | | | 94/12. | 218.- | 95/7-8. | 318.- | 96/7-8. | 576.- | 97/7-8. | 576.- | 98/7-8. | 576.- | | |
| | | | | | | | | 95/9. | 318.- | 96/9. | 318.- | 97/9. | 318.- | 98/9. | 398.- | | |
| | | | | | | | | 95/10. | 318.- | 96/10. | 318.- | 97/10. | 318.- | 98/10. | 398.- | | |
| | | | | | | | | 95/11. | 318.- | 96/11. | 318.- | 97/11. | 318.- | 98/11. | 398.- | | |
| | | | | | | | | 95/12. | 318.- | 96/12. | 318.- | 97/12. | 318.- | 98/12. | 398.- | | |

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

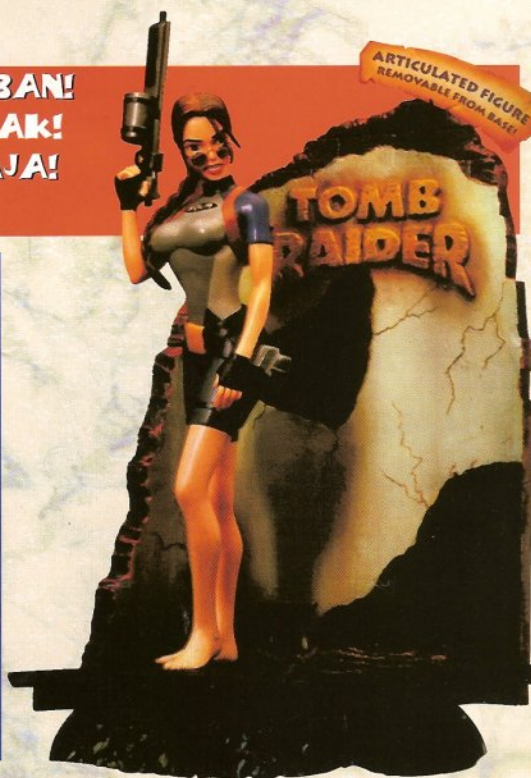
**ÚJ ÖRÜLET CSAK 576 KBYTE BOLTJAIBAN!
GYŰJTŐKNEK ÉS MEGSZÁLLOTTAKNAK!
LARA CROFT 30 CM-ES JÁTÉKFIGURÁJA!
BEVEZETŐ ÁR: 3.999,- FT**

ARTICULATED FIGURE
REMOVABLE FROM BASE!

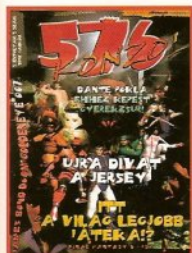
TopWare JÁTÉK

Játékunk nyertesei között nyolc eredeti TopWare-játékot sorsolunk ki. A feladat egyszerű: válaszolj az alábbi kérdésekre, és legkésőbb 1999. március 1-ig NYÍLT LEVELEZŐ-LAPON add fel címünkre (COMGAME 576 Kft. 1389 Bp. Pf. 132.). A levelezőlapra írd rá: TopWare-játék!

1. Melyik az a hamarosan megjelenő akció/RPG stílusú TopWare-játék, amelyet eredetileg az Eidos akart kiadni?
2. Hogy hívják a népszerű TopWare-kalandjáték magán-tektonikus főhősét?
3. Mennyibe kerül a magyar nyelvű Vészhelyzet?
4. Milyen klasszikus kategóriába tartozik az Earth 2140?
5. Melyik cég fejlesztette a Shogot?



576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



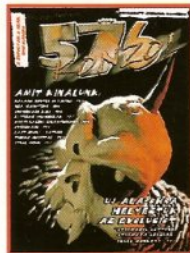
01



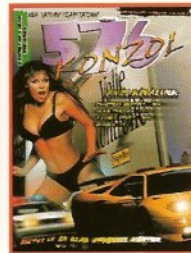
02



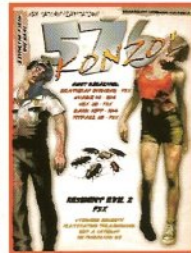
03



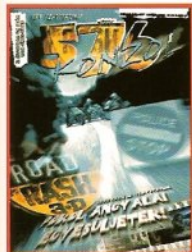
04



05



06



07



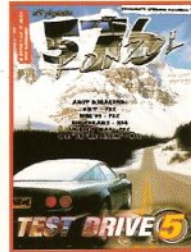
08



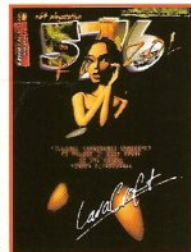
09



10



11



12



13

Egy újság, amiben mindent megtalálsz a konzolról!

AKCIÓS SZELVÉNY
Akciók, brókák csak az 576-n!
www.comgame.hu
Egy magazinnál is több játék!
Vásárolásra is jó választás!
576

576 KBYTE SHOP

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ

1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TEL.: 35-90-576

ISSN 0865-8226



9 770865 822000



576 KByte a Mammutban is!

Budapest, II. kerület, Széna tér

2. emelet, a Libri könyvesbolt mellett

TEL.: 345-80-76

576 KByte a Pólusban is!

Pólus Center, Center Court 237

TEL.: 419-4117 (A szökőkútnál)

