

X. évfolyam, 6. szám, 1999. június

398,-Ft

Számítástechnikai magazin

KByte

FILET COMMAND

Tengeri hadviselés a víz alatt,
a felszínen és a levegőben

MIDTOWN MADNESS

Mániákus úrvezetők
ámokfutása a belvárosban

STAR WARS

— EPISODE I —

A film és a játékok

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

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

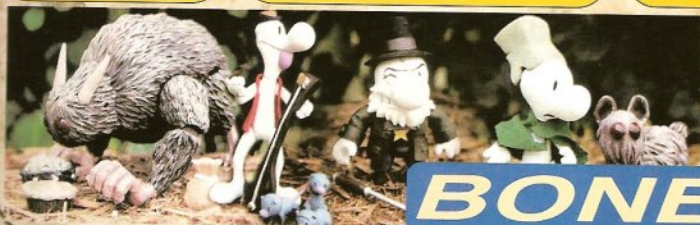


ZELDA

MARIO KART

SPAWN

CRASH BANDICOOT



BONE

STAR WARS



ÁRAINK!

- BONE 2999,-/DB
- CRASH BANDICOOT 2999,-/DB
- CRASH BANDICOOT 2 HÍVJ!
- CRASH BANDICOOT
- PLÜSS (KICSİ) 1999,-/DB
- DINOSZAURUSZOK 2999,-/DB
- DRAGO BALL Z HÍVJ!
- DUKE NUKEM 2999,-/DB
- FINAL FANTASY VII HÍVJ!
- MANGA ROBOT (KICSİ) 499,-/DB
- MANGA ROBOT (NAGY) 999,-/DB
- MARIO KART HÍVJ!
- METAL GEAR SOLID 3999,-/DB
- MORTAL KOMBAT 1999,-/DB
- QUAKE 2999,-/DB
- RESIDENT EVIL HÍVJ!
- SPAWN 1999,-/DB-161
- SPEED RACER HÍVJ!
- STAR WARS EPISODE I 1999.08.-161
- TEKKEN 3 HÍVJ!
- TOMB RAIDER 3999,-/DB
- TUROK HÍVJ!
- VIRUS 2999,-/DB
- ZELDA HÍVJ!

**FINAL FANTASY
QUAKE**



1999.08.-161

STAR WARS

1999.08.-161



DUKE NUKEM



RESIDENT EVIL

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

576 Kbyte

TUROK

MORTAL KOMBAT

DINOSZAURUSZOK



TOMB RAIDER

ARTICULATED FIGURE
REMOVABLE FROM BASE!

TOMB RAIDER

tartalom

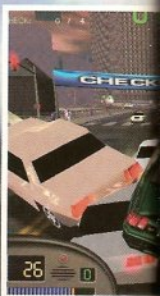
X. ÉVFOLYAM, 6. SZÁM, 1999. JÚNIUS

8 Jabba-tömegű Star Wars!

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

20 E

- sikoltotta
vontam, hog
ugyanis mié
benne, amer

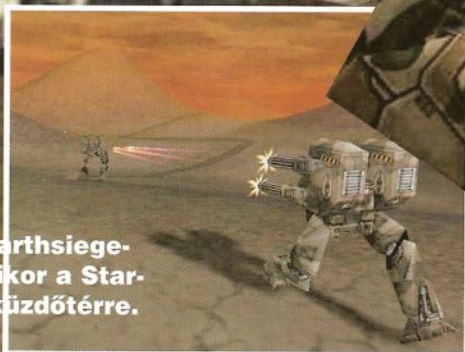


12 Ten

Ha úszik
"Háp!", a
val! (Egy
Arts na
nak a

18 Égszakadás, földindulás!

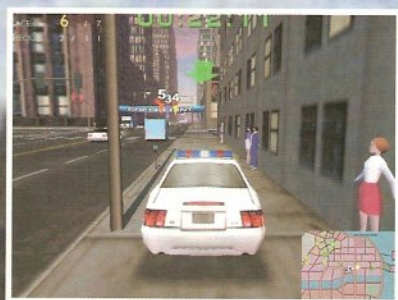
A Föld párszor már megindult tőlük az Earthsiege-ben, de most még az ég is leszakad, amikor a Starsiege belemót robotjai betrappolnak a küzdőtérre.





eszd el a hajam!

ánútlan vasárnapi autós, amikor felelősségre
niért megy át a zöldön. A Midtown Madnessben
Chicago egész belvárosa. és arra száguldunk
jőlesik. Akinek meg nem tetszik, azt lezúzzuk.



eri herkentyűk

agy repül, és nem azt mondja
or durrants oda egy rakéta-
ként is.) Ez az Electronic
szerű Fleet Commandjá-
poeticája.



HÍREK 4

HIDDEN & DANGEROUS-ELŐZETES ... 6

F22 LIGHTNING III-ELŐZETES 7

STAR WARS: A FILM 8

STAR WARS: THE PHANTOM MENACE 10

STAR WARS: RACER 12

FLEET COMMAND 14

STARSIEGE 18

SPORTS CAR GT 20

MIDTOWN MADNESS 22

JAZZ JACKRABBIT 2: SECRET FILES 25

COMMANDOS: BEYOND THE CALL... 26

ARMY MEN II 28

REQUIVIEM 30

VOODOO 3 32

INTEL PENTIUM III 33

EXPENDABLE 34

SLAVE ZERO 36

HELL-COPTER 38

RT 2: THE SECOND CENTURY 40

CINKELT LAPOK 41

CSEVEGŐ 44

Laptulajdonos:
Balogh Zsolt

Főszerkesztő:
Kiss László

Lapterv:
Molnár Dénes Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés:
Kismarosi Renáta

Levilágítás:
Recent Kft

Nyomás:
Grafit Pencil Nyomda Budapest

Kiadja:
COMGAME Kft
1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Cím:
1389 Budapest, Pf. 132.
576kb@irisz.hu

Terjeszti:
Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető:
576 KByte (Comgame '576' Kft) 1389
ISSN 0865-8226 Budapest, Pf: 132.

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

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

APRÓSÁG

Real-time stratégiáknak roppant kellemetlen hírel tudunk szolgálni: az eredetileg tavaly szeptemberre, aztán karácsonyra, aztán márciusra, majd végül júniusra beígért C&C2: Tiberian Sun megjelenése ismét csúszik. A Westwood szerint a hivatalos világpremier legújabb (és egyben "utolsó") dátuma augusztus 27. A késést most esetleg az is indokolhatja, hogy a játék vezető designere áprilisban hirtelen otthagya őket, de ha ez így megy tovább, akkor akár C&C 2000-re is kereszthelhetjük a játékot – már ha optimisták akarunk lenni.

Sokkal kellemesebb hír, hogy a Squaresoft a Final Fantasy VII sikerén felbuzdulva a játékaikhoz már nem a PlayStationt tekintik kizárólagos felületnek: készül ugyanis a PC-verzió az aktuális Sony-szupersztárból, a Parasite Eve-ből is (ld. a legutóbbi 576 Konzolt), amely egy Resident Evilre emlékeztető horror akció/RPG.

Lara lányka nyáron visszatér a monitorainkra (már ahonnan karácsony óta letűnt), ha nem is rögtön egy Tomb Raider IV-ben, de egy "Gold" kiadványban: akárcsak az első rész esetében az Unfinished Business, a megjelenésre váró TR2: Golden Mask is az eredeti játékon kívüli öt új pályát és 20 új karaktert tartalmaz, és Larával a címben szereplő arany-maszkot fogjuk hajkurászni. (Virtuális) Szexmániákosoknak viszont szomorú hír lehet, hogy a Core Design jogi eljárással fenyegetőzve bezáratta a Nude Raider site-ot a Neten, ahol minden idők legváltozatosabb domborzati viszonyaival rendelkező számítógépes sztárja – néhány avatott kezű grafikus segítségével – abszolút nem rejtgette, hogy mi van a szűk póló és a sort alatt.

CUTTHROATS



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

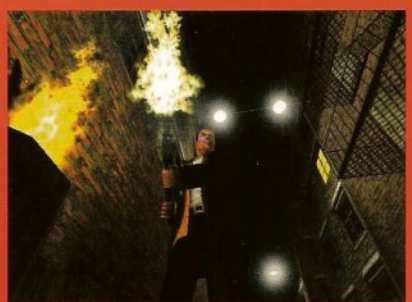


nagy elődben, a térségben négy gyarmati hatalom (az angolok, a spanyolok, a hollandok és a franciák) verseng egymással: szövetségeket kötnek, háborúkat indítanak, a politikai helyzet állandóan változik. A játékos eldöntheti, hogy valamelyik (esetleg több) szolgálatába áll, esetleg független szabadkereskedőként avagy közvetlegesen és -ilődésnek öröndő kalózkapitányként csinálja meg a szerencséjét. A meggazdagodás legegyszerűbb (és leglassabb) módja a kereskedelem. A játékokban a térség mintegy hatmillió négyzetmérföldjét találjuk meg (képernyőnként úgy fél mérfölddel számolva), benne több mint hetven kikötővel, amelyekkel szép nyugodt kereskedelmet folytathatunk (leszámlva persze az alkalmi kalóztámadásokat), illetve a csapszékben elásott kincsekről és egyéb nyálanságokról tudakozódhatunk. Így viszont nem sok hírnevünk lesz a környéken. Jobb a publicitása a kalózkapitányoknak, aki elég jól keres is, viszont nagy kergeti négy ország hadiflottája. Az "állami alkalmaszatt" pedig lebutított kalózkapitányok, hiszen csak azon hatalmak városait és hajóit támadhat meg, amelyekkel uralkodójuk hadban áll – őket viszont elhalmozzák kitüntetésekkel. A játékban kétfajta ütközet lesz: tengeri és szárazföldi (kimarad a Pirates!-ből a kapitányi bajvivás a fedélzeten). A szákmányból természetesen új és jobb hajókat vehetünk, embereket bérelhetünk, illetve feloszthatjuk morgolóldó legénységünk között, hogy növeljük lojalitásukat. Szó, ami szó, a Cutthroats ígéretek vállalkozásának indul – biztosak lehetünk benne, hogy hamarosan viszontláthatjátok ismertetőjét hasábjainkon.

MAX PAYNE

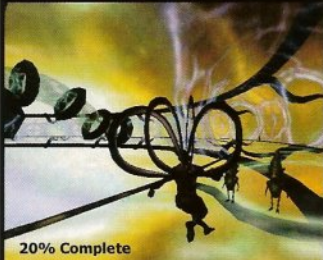
A 3D Realms játékaik mindig is kiemelkedtek a Quake-követők népes mezonyéből, egyszert igényes kivitelezésükkel, másrészt az igencsak sajátos karakterekkel, akiket minden játékosnak muszáj volt azonnal a szívébe zárnia. (Elegendő talán bizonyos Duke Nukem nevű arcot említeni.) Hasonló karrier vár a Max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

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



MDK2

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



20% Complete

2 nem RPG lesz, hanem ugyanazt a sajátos koncepció alapján felépített akcióvonalat viszi tovább, mint az elődje. A látványért a saját fejlesztésű Omen engine gondoskodik, amelyről annyit mondhatunk, hogy vagy valami 3Dfx-díjra pályáznak vele, vagy csak szimplán azoknak az igényeknek akartak megfelelni, amelyet az előd állított fel (dühöng a Voodoo-mágia). A játékban ismét találkozunk az előző rész főszereplőjével, az enyhén tojásfejű Kurttal és sajátos fegyvereivel: szerény kis kézi ágyújával, távcsöves puskájával és ernyőjével, amellyel botcsinálta Batmanként repked. További két karakter közül is választhatunk. Az első Dr. Hawkins, egy meglehetősen dilis tudós, aki mellelesleg robbantási szakember is, és hol a Világ Legerdekebb Bombájával, hol pedig a Hordozható Fekete Lyuk nevű találmányával ritkítja a hús fajta ellent. A harmadik karakter Max, a kutya. Ellenfelei is kutyaül fogják magukat érezni, ennek az ebnek ugyanis hat karja van, amellyel részint szidvaokzik, részint Rambot idező cuccokkal hadakozik. Az első Dr. Hawkins, egy meglehetősen dilis tudós, aki mellelesleg robbantási szakember is, és hol a Világ Legerdekebb Bombájával, hol pedig a Hordozható Fekete Lyuk nevű találmányával ritkítja a hús fajta ellent. A harmadik karakter Max, a kutya. Ellenfelei is kutyaül fogják magukat érezni, ennek az ebnek ugyanis hat karja van, amellyel részint szidvaokzik, részint Rambot idező cuccokkal hadakozik. Az első Dr. Hawkins, egy meglehetősen dilis tudós, aki mellelesleg robbantási szakember is, és hol a Világ Legerdekebb Bombájával, hol pedig a Hordozható Fekete Lyuk nevű találmányával ritkítja a hús fajta ellent. A harmadik karakter Max, a kutya. Ellenfelei is kutyaül fogják magukat érezni, ennek az ebnek ugyanis hat karja van, amellyel részint szidvaokzik, részint Rambot idező cuccokkal hadakozik.

STREET WARS '99

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

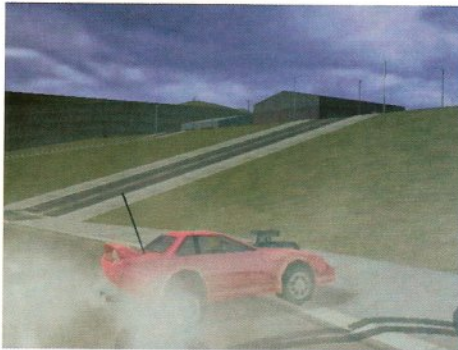


engine-jére épül, és ugyanazt az izometrikus (ál)3D nézetet használja, ami már a C-64-es Last Ninja4 óta ("talán" még emlékszik valaki rájuk) a fejlesztő védjegye – természetesen jelentős grafikai kiegészítésekkel. Az alapötlet ugyanaz, de a bevételi forrás cseppet más: a becsületes polgárokon és munkásokon kívüli piti zsebtolvajok, utcai verekedők, prostit, gengszterek és hasonló alvilági népek népesítik be, míg az épületeink (kaszinók, bárók, és persze piros lámpás házak) is ugyan igencsak közhasznúak, de a megnyitójuk biztos nem lesz benne a TV-híradóban. Mindez tele az eredeti részben tapasztaltnál jóval feketébb humorral. Itt van például a Bruto nevű figura, aki helyes kis komynai kötényében, fején Kilyukaszott papírzacskóval szokta szétverni a neki (nekünk) nem tetsző helyeket... A játékot az Infogrames elméletileg májusra ígérte, most június első napjaiban egyelőre még híre-hamva sincsen. Azért remélhetőleg még a nyár folyamán kitör az utcai bandaháború a PC-ken.



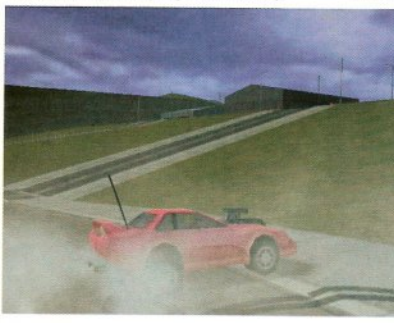
CARMAGEDDON 3

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



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

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



SOLDIER OF FORTUNE

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



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

APRÓSÁG

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

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

■ Stratégia-rajongók vadul tapsikolni fognak örömmükben, amikor meghallják, hogy készül a Civilization III. A Microprose-tulajdonos Hasbro a játékához közös fejlesztőcéget alakított Sid Meier saját cégével a Firaxis-szal, így az új Civ designerek személyében ismét ugyanazt a zsenit fogjuk köszönteni, mint az első két részben. Mivel a munka gyakorlatilag még el sem kezdődött, a Civ III sajnos már csak a jövő évezred zenéje lesz.

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

Manapság igen nagy keletje vagyon azon játékoknak, amelyben a játékos holmi hősiés kommandós bőrébe hajt végre olyan feladatokat, amelyeket a szombat esti mozi milliőkat kereső sztárjai szoktak volt művelni, legalább is a forgatókönyv által kirótt szerep szerint. (Vagy lehet, hogy nincs keletje, de a kiadók igen erőltetik őket.) A másik kultuszműfaj a Quake és népes famíliája, azaz a first person shooterek.

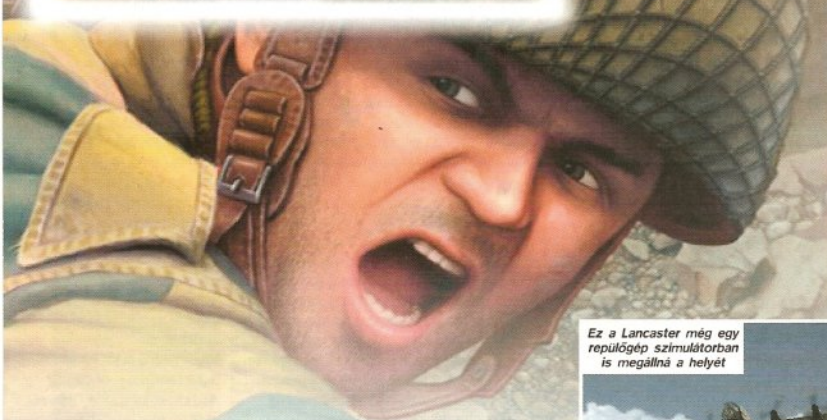
ták – és már készen is van a nagy fogás a la Hidden and Dangerous. A kezünk ügyébe eső dolgokból összedobott étkekkel ugyan a konyhában nem sülnék ki különösebben jó dolgok, de ez úgy látszik, játékoknál nem igaz: a szerzők ugyanis kihagyták a fent nevezett forrásokban található idegesítő momentumokat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

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

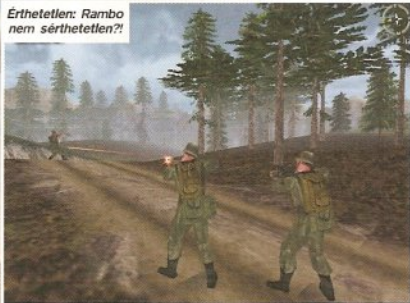
bíjhatunk egy bokorban, egy fa mögött, vagy akár egy gépkocsi alatt. Ha már a járműveknél tartunk: nyilván a Commandosból származik ötlet, hogy a külföldi járművek ne csak díszletként szolgáljanak a terepen. Itt is használatba vehetjük őket (de nem ám csak egyetlen karakter, mint a Commandosban!), és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

HD

HIDDEN & DANGEROUS



Erthetetlen: Rambo nem sérthetetlen?!



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



Ez a Lancaster még egy repülőgép szimulátorban is megállná a helyét



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

ború. Nincs ez most sem más-képp: a játékban a háború hat különböző campaignben (Norvégia, Olaszország, stb.) kell szövetséges kommandókat kommandírozni, összesen 23 bevetésben. A kommandóknak négy főből fog állni, amelynek összetételét szabadon határozzuk meg a negyven (!) különböző képességekkel és képzettséggel rendelkező karakter közül. A küldetések előtt adottságainak megfelelő fegyvert és felszer-

elést agghatunk rájuk, amelyek között vannak általános jellegűek (pisztoly vagy kézigrána), illetve speciálisak is (például a mesterlövész puskák). Szerencsére vége az elmebeteg AI vezérelte kollégák korszakának: minden kommandósunkat mi irányítjuk. Ez történhet közvetlenül is, de egy 3D taktikai térképre átválta (vagy akár parancsokat ordítva)

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

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

Mint az előzetes képek is mutatják, a grafikusok minden tekintetben rendesen megdolgoztak a pénzükért. Fentebb már volt szó a kétfajta kameranézetéről, amelyből az aktuális katonánk testhelyzetének és mozgásának függvényében a legjobban látható.

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

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



Hidden and Dangerous

FEJLESZTŐ: Illusion Softworks

KIADÓ: Take 2 Interactive

WEBSITE: www.illusionsoftworks.com

MEGJELÉSE: '99. június

A Novalogic szimulátorait rendszerint a tökéletes precizitás, kiváló grafikai kivitelezés, tulajdonképpen egyszerű kezelőfelület és persze mindenekelönt a várható akció jellemzi. Rendszerint modern katonai repülőgépek szimulátoraiban utaznak, és – mint a sorszámmal mutatja – mostanában egyik kedvencükhez tértek vissza: Lockheed F22-eshez, a XXI. század vadászpilótaéjéhez. Ennek az oka nyilván kettős lehet: idestova már vagy három éve, hogy megjelent a Lightning II, és azóta már lefolyt egy-két processzor- és videókártya generáció a Dunán (épp ideje fejleszteni egy kicsit); másrészt pedig a téma nem csak az ő kedvencük, hanem a közönségé is, amit jól tükröz, hogy 1996-ban és 1999-ben is ez a játék mondhatta magának a legjobb eladási eredményeket világszerte.

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

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

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

Aprajafalva, egyelőre még lakok nélkül



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

Egyébként a következő játék, ami kompatibilis lesz az IBS-szel, a múltkor számonkérő híreibe bementetett Maximum Overkill lesz, és lévén ez egy

tankszimulátor, a háború lehozódik a földre is. Így tehát elképezhető, hogy a légiharcokban megfáradt veterán pilótát egy földön bókászó tankról kilőtt Stinger fogja letakarítani az égről. Ha multiplayer-örülteknek ez még nem lenne elég a jóból, akkor még akad valami a tarolyban: a Lightning III-ban először kerül bevetésre a Voice-Over-Net technológia, azaz a játékosok különféle kedvességeket üzenhetnek egymásnak. Mielőtt valaki félreértene: nem arról van szó, hogy adott billentyűnyomásra egy előre meghatározott küldetnek egymásnak vagy egy negyedórát gépelgetnek egy chat-ablakba – nem, egy géphez csatlakoztatott mikrofon segítségével ugyanúgy rádiózhatnak, mint a rendes pilóták. Ez azért korrekt, nem? Különösen szórakoztató tanulmány lesz majd az, amikor mondjuk száz pilóta ordít az égen, 100 tank a földön, a kedves mama pedig a konyhában, hogy hal-kiáltás már le...
A fentiekből talán kiderül, hogy a Novalogic F22 Lightning III-ja hű marad úgy a kiadó, mint maga a játék neve támasztotta elvárásokhoz. Nem kizárt, hogy megvan '99 legjobban fogyó szimulátora. Illetve még "nem van meg", de június közepére már valószínűleg a boltokban lesz.

F22 LIGHTNING III

Csak azt tudnám, hogy ekkora szárnnyakkal ez egyáltalán hogyan képes repülni?



Üriember nem üz ilyen sportot



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

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



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

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

as MMX kell hozzá. Mivel csillogó-villogó repülőgépszimulátorokkal tele van a padlás, és az sem különösebben nagy durranás, hogy egy F22-eszel repülhetünk benne (mert ilyenekkel meg egy szekrény van te-
le), az F22 Lightning III-at igazából a multiplayer, és azon belül is az Internetes játék lehetőségei emelik majd magasán a felhők (és egyben a többiek) fölé, mert ott aztán teljesen megvadultak a Novalogicos fickók. Már 1997 óta folyamatosan dolgoznak a Nova World szerveren, ahol Integrált Csatamező (IBS) nevű technológiájuknak köszönhetően, hatalmas területek felett mérhetik össze a tudásukat a játékosok, és most kapaszkodjatok: egyszerre akár 120-an is. Az összes modernebb szimulátoruk kompatibilis az IBS-szel (természetesen az

Párosan szép az élet! Géppárosan



F22 Lightning III

FEJLESZTŐ: Novalogic
KIADÓ: Novalogic
WEBSITE: www.novalogic.com
MEGJELENÉS: '99. június

ELSŐ BEMUTATÁSAIN AZ ÚJ STAR WARS EPIZÓDRÓL – MIUTÁN HE- TESZERRE IS MEGNÉZTEM

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

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

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

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

A kis csapatnak le kell szállnia a Tatooi-

ne bolygón, melyet a Huttkok irányítanak. Itt, a Mos Espa nevű kikötőben szeretnének alkatrészeket venni a hajóhoz, azonban kiderül, hogy nincs mivel fizetniük a boltosnak, Wattonnak. Megismerkednek viszont Watoo szolgájával, a 8 éves Anakinnal Skywalkerrel, aki anyjával él a városban. Anakin egy homokvíhar elől otthonába invitálja a Jediket és a királynő szolgáját, Padmet, aki valójában az áruházba öltözött királylány! A fiatalok – a körülötte álló ellenére is – élénk érdeklődést mutatnak egymás iránt. Anakin felajánlja segítségét azért, hogy megnyeri a leg-

STAR WARS

EPISODE I THE PHANTOM MENACE

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

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

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

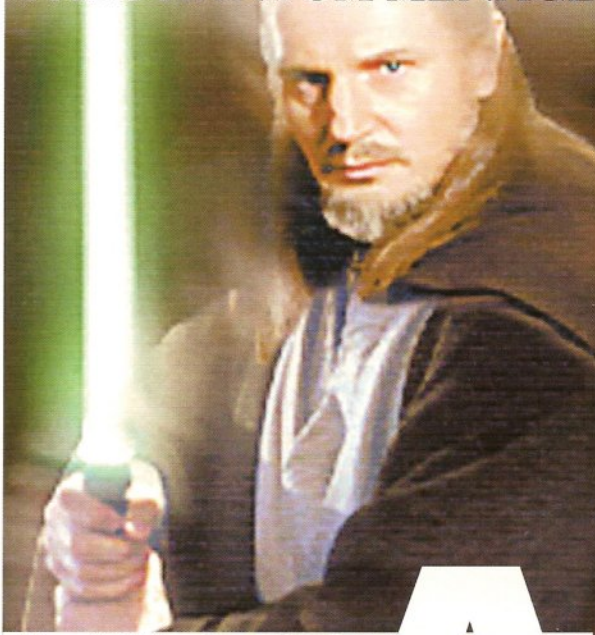
A The Phantom Menace története 32 évvel a The New Hope előtt játszódik. A meglehetősen kapzsi alakokból álló Kereskedelmi Szövetség általános blokád alá vonja a Naboo nevű bolygót. Se ki, se be. Miközben a szenátus vég nélküli ülésezés során próbálja feldolgozni az eseményeket, titokban két Jedi lovag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

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

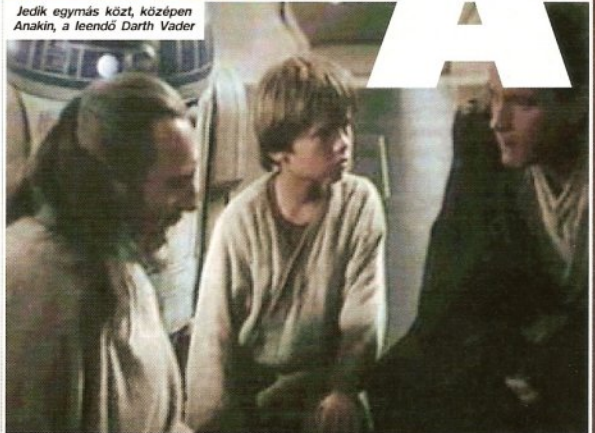
A Sithek párban járnak: a Mester és a Tanítvány



Qui-Gon és Obi-Wan akcióban



Jedik egymás közt, középen Anakinnal, a leendő Darth Vader



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

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

gítséget. Úgy határoz, hogy a Jedikkel visszaindul Naboora, hogy ott vivja meg saját csatáját. Mielőtt ez megtörténne, Qui-Gon bemutatja Anakint a Yoda vezette Jedi-tanácsnak, akik elutasítják a fiú Jedi-vé képzésének kérését.

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

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

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

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

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

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

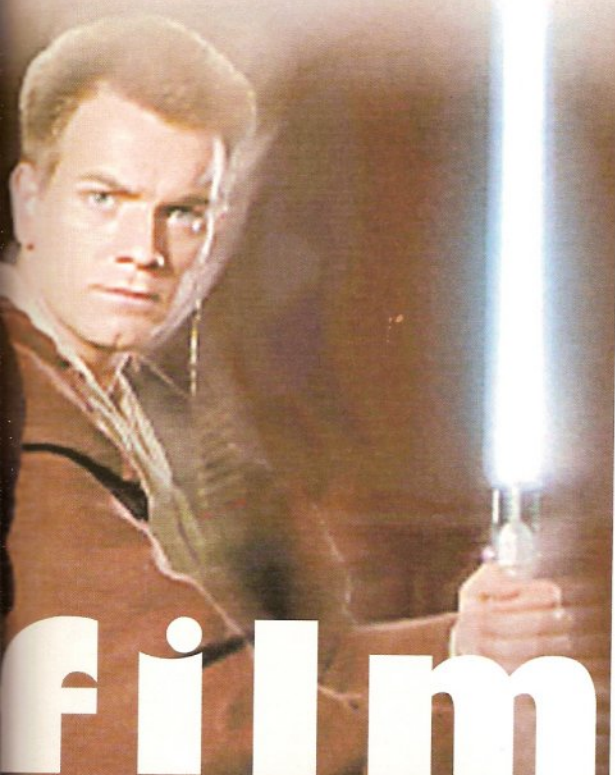
Martin

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

A verseny, amelyen Anakin szabadsága a tét



A legnagyobb arc: Darth Maul, Sith lovag – inkább Jar Jar kellene lenni helyette



film

Panaka kapitány és Amidala királynő



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



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

A Csillagok Hábora-ja-örüllet többé-kevésbé jellemző a szerkesztőség összes tagjára. Nem egyszerű örömménné volt hát a két játék megérkezése. Végre valami kézzelfogható az új csodából, amire már oly régóta várunk. Ezzel a hangulattal fogtam neki a tesztelésnek, de azért megpróbáltam minél jobban odafigyelni a bugokra is, hogy ne egy dicsőhímnuszú írjak, hanem valót ismertetek.

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

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

hosszú időt vesz igénybe, jóval tovább tart végigjártatni, mint a mozi két órája, hiszen nem szolgálnak követeli a forgatókönyvet, gyakran elkalandozik attól, minél küldetéseket kell teljesíteni, egyes a filmben csak néhány percig tartó jelenetek egész pályát tesznek ki. Négy főszereplő közül válogatnak a programozók, hogy melyikkel kell teljesíteni egy adott pályát, az előre meghatározott. A használt, használható tárgyverek típusa az adott karaktertől függ, a Jedi elsődleges "szerszáma" a fénykard, de azért hajlandóak a kezükbe venni másit is. Ellenfelekből is akad jó néhány, elsősorban a battle droidok, de feltűnnek a pajzsos destroyer droidok, bucalakók, emberi és egyéb ellentétek is, még Darth Maul is többször összeakad a játékos.

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

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

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

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

STAR WARS

THE PHANTOM MENACE

ERŐNYERŐ

Az első szint akár beemegetésnek is felfogható, Qui-Gon igen jelszen veredek



az igazi akciós elemeket átszűrt, akció-kaland-játékot, a részletes kidolgozás mellett is maradt azonban néhány apróbb hiba, ami egy rajongó szemében talán nem is tűnik fel, de egy nem annyira kultusz-játékban hevesen ástörösöm.

A játék egy külső nézeti 3D akció-kaland, vagyis a Tomb Raider-stílus, mikor az általunk alakított karaktert egy külső kameranézetből látjuk. Ez a kamera itt az aktuális főszereplő háta mögött lebeg, vele együtt fordul, a nézet szögét, távolságát előre meghatározott, megváltoztathatlan beállítások szerint változtatja. Erős a gyönyör, hogy a szinten hamarosan megjelenő Indiana Jones grafikai engine-jéhez van szerencsénk. Változatos helyszíneken járhatunk a játék

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

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

vagy állás mentésről-töltésről legyen szó.

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

TRANCE FEDERATION BATTLESHIP

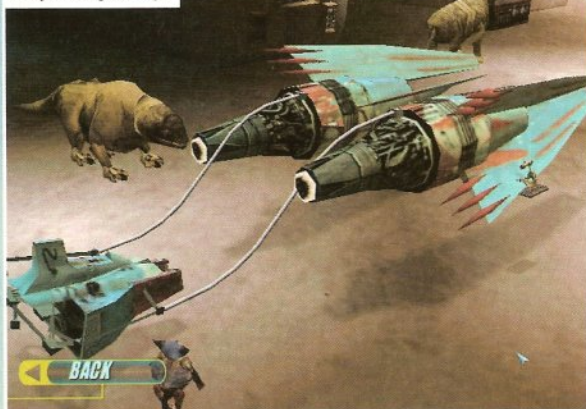
Obi-Wan Kenobit, az ifjú Jedi tanítványt alakítjuk, aki egy álnok csapatból tör ki mesterével a kereskedelmi szövetség inváziós flottájának zászlóshajóján. A megölésükre kirendelt robotok megsemmi-

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

A "HARCI SZEKÉR"

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

A sajátos hangulatú depó



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

A Racer a szintiszta sebességről, a nyers erőről szól. Első blikkre mindössze egy sima Wipeout utánzatnak tűnik, de jobban megvizsgálva jól látható, hogy egy teljesen egyedi darab. A különlegességét tulajdonképpen maguk a járművek adják. A harci szekerek modern utánzatai három részből állnak: egy apróbb és viszonylag törekenyebb fülkéből, amit két bivalyerős, robusztus rakétahajtómű vontat, melyeket csupán egy erőtér tart egymás mellett. Folyamatosan a hangsebesség környékén szágulda kevesebb, mint 2 perc alatt teljesítik a siklóik a 40-50 km-es távokat.

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

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

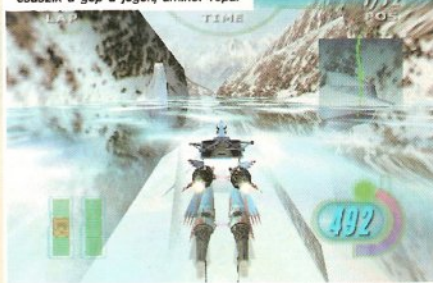
GALEKTIKUS KÖRÚT

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

ki, ha például egy sziklafalhoz közeledünk, már messziről látni, hol van rajta egy barlangbejárat. Szóval még ha nem is vezet oda kiközveztet út, akkor is rátalálunk – mindig egyértelmű az útirány. Amikor elsőként iratkozunk fel a versenyzők listájára, három versenyszályban indulhatunk: amatorként, fél-profiként, és galaktikus versenyzőként – mondanom sem kell, ezek a meghatározások a nehézségi szintet szimbolizálják. A nehézségi szint egyben pályaválasztás is, hiszen a különböző versenyszályokhoz 7-7 újabb pályát ad be a gép. A Star Wars világának nyolc bolygóján kerülnek megrendezésre a versenyek – mind-egyik planétán vagy három pálya is található.

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

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



STAR WARS RACER

Ben Hur

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

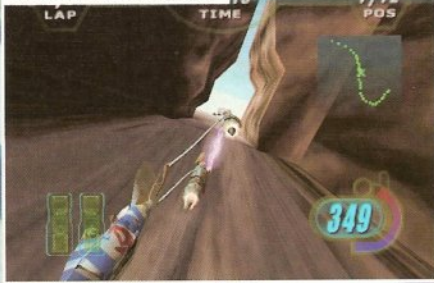
Az Ando Prime planétán a Hoth-hoz hasonló havas táj fogad minket – furcsa, hogy bár lebegő szerkezetekkel versenyzünk, azért a tapadásnál eléggé számít, ha egy befagyott tó jegére hajtunk rá. Ez a helyszín amúgy olyan, mint egy alpesi sípálya: zászlók jelzik, merre kell menni.

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

A Malastare nevű planétán ezzel szemben sziklákból van elég sok. Az amatorként írt lez elsőként vizsgálás a versenykabin térbéli irányításának. Van egy hatalmas ugrató, melynél azonnal felfelé kell irányítani a hajtóműveket, mert a lendület önmagában csak a szakadékt feléig elég...

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

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



Vérfigyaszto küzdelem az értékes 10. helyért



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

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

A MEZŐNY

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

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

Az imbolgó szekerek a külső szemléletnek talán egy kissé labilnak tűnnek, de az irányításuk egyáltalán nem ördögösség. Ha csak kicsit csapódunk neki valaminek, mindössze annyit történnik, hogy sérülnek a hajtóművek, de hát nyomban regenerálódnak is. A zászlóknak és az apróbb köveknek sem gond nekik, ha már túl sokat koccantunk. Eleinte csak diszkrétén füstölni kezd a hajtómű, majd még egy ütközés, és máris lángok csapnak ki belőle. Ha pirosra van a sérülés kijelzője, már csupán egy rossz mozdulat, és kész a bukás.

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

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

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



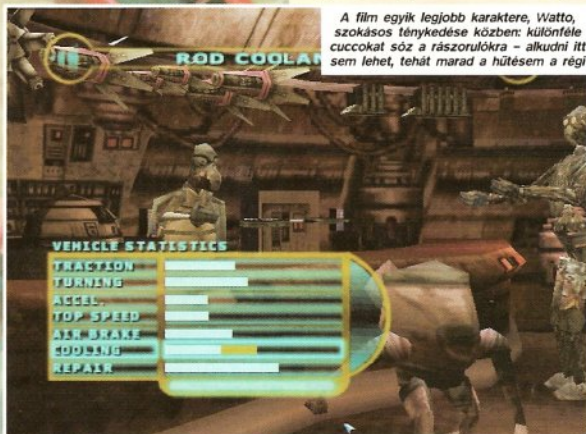
turbózársal bizony könnyen gallyra vágathatjuk a hajtóművet.

EGYEDI DARAB

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

V.Z.

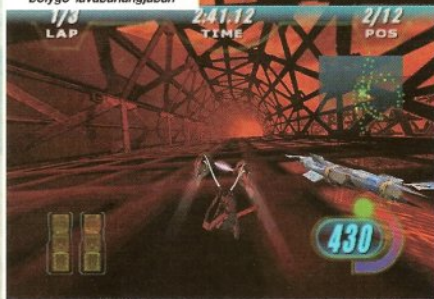
ucas-módra



A kiszorítósnak nemsokára rút véget vet a betonfal



Meleg a hangulat a Baroonda bolygó lávabarlangjában



Episode I - Racer

FEJLESZTŐ: LucasArts

KIADÓ: LucasArts

WEBSITE: www.lucasarts.com

MEGJELENÉS: június

Ketycere

Minimum: P166, 32MB RAM

Ajánlott: P200, 64MB RAM

3D-gyorsító: 3Dfx, D3D

Multplayer: LAN (2-8 fő)

Külsőin/belsőcs

Látványosság	■
Játszhatóság	■
Szavathosság	■
Zene bóna	■

Summa summarum

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

végítélet

90%

Na, az egymást másoló fejlesztők játékaiban már enyhén belefaradt játékosok most valami egészen új dolgot fognak látni! A Jane's Combat Simulations neve a harci stratégiák komázásainak rendszerint az igen korreket minőségét szokta volt jelenteni, a Fleet Command című játékkal viszont olyan viczekre evettek (a szó szoros értelmében), amire PC-n még nemigen volt példa. A név már magáért beszél: tengerre szállunk, és ott fogjuk elvagyobálni a gaz ellenségeket, ami talán nem jelent különösebb újdonságot. Ilyen szimuláció már akadt néhány a hajónaplókban, EGYES különféle vízi alkalmazásokkal már harcra szállhattunk kisebb taktikai összetűzésekben. Arra is volt már példa (például az SSI 5th Fleetje), hogy stratégiailag irányíthassunk egy tengerészeti csapásmérő erőt. De olyan, hogy egyszerre legyünk (stratégiai) parancsnokai egy flottaköteléknek, és azon belül (taktikai feladatokban) tengerügyi különféle hajóknak, aktív parancsnokai légi egységeknek, és fülzúgással küzdő kapitányai tengerelattjáróknak – na ILYEN még nem volt! Márpedig most valami ilyesmirtől lesz szó, és az egyszeri teszteszt tulaj-

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

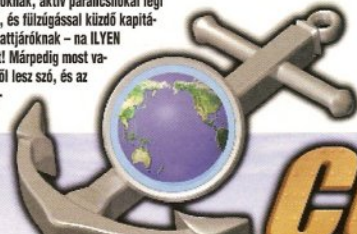
A KERETEK

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

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

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

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



FLEET COMMAND

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

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

az angol katonai szleng kifejezéseit és NATO-kódeveit használja, és ugyan mondjuk a repülőgép szimulátorokban jártasabb játékos ugyan ismerősként üdvözölni a NATO repülőgépek AIM-9 Sidevinder kis- és AIM-120 AMRAAM középhatótávolságú levegő-levegő rakétáit, de kötvé hinném, hogy akadémiai előadók közül tudná valaki, hogy mi a különbség mondjuk egy ESSM és egy RAM SAM között.

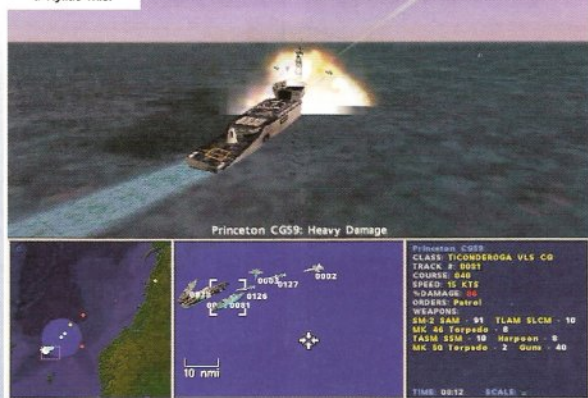
A Jane's referenciányaaga mellesleg a fent nevezett professzor urának is kellemes kis olvasmány lesz, hiszen a játékban nem kevesebb mint tizenhét ország teljes haditengerészeti arzenálja (illetve 16, plusz a semleges, polgári "célpontok") szerepel, kezdve az USA-tól és Nagy-Britanniától egészen az olyan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

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

A libiai haditengerészet fenyegető külsejű ladaja



Pakkot kaptam, mint a Nyilas Misi

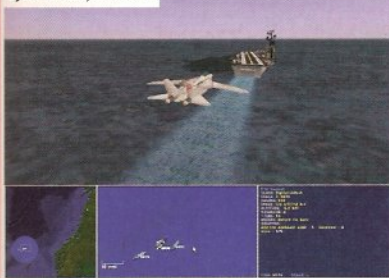


HATÁRTALAN LEHETŐSÉGEK

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

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

Yerterek haza, libuskáim!



kapott utasításokat: egyrészt itt is csak két helikopterrel rendelkezünk, és ha nem a megadott térségben keressük a menekülő kalózokat, nyilván az életben nem találjuk meg a malajsi partok felé tartó hajókat; másrészt pedig az eligazítás szerint végleg SEMLEGESÍTENI kell a kalózokat, amihez nem elég elsüllyeszteni a hajót, hanem meg kell találni ÉS felóni kis légszavart

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

A FELHASZNÁLÓI FELÜLET

Ez első ránézésre kicsit ijesztőnek tűnik, amint

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

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

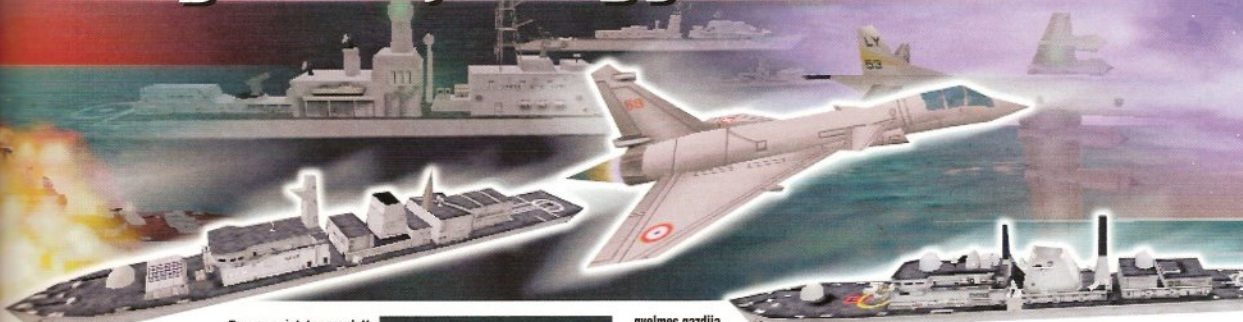
A VÍZEN

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

Ennyit a szovjet bombázókról, mehetünk haza!



Tengerre, magyar!



Egy szovjet tengeralattjárókat a torkán akad egy torpedó

repülőgépeket is. Már ezek is elég kellemes kis küldetések lesznek, a továbbiak szépsége már egy lórúgással vetekszik, míg az utolsó már egy komplett lovashadosztály patárai által előidézett halmozott rugdalózást idéznek. Tapasztalattól ajánlott, hogy kampajmba csak az kezdjen a Fleet Commandban, aki megcsinálta már a háromcsillagos szcenariókat is. Hadjárattól össze- négyet találunk, amelyek – elméletileg – ugyan szintén nehézségi szint szerint követik egymást (csak az előző teljesítése után jöhet a következő), de már az első, Bengál-öbölben zajlótló is enyhe idegrázást kapom (nyilván meghűtem, amikor dicső flottámmal kényszerfördőt vettem az öböl kellős közepén). A történet itt arról szól, hogy a gaz India partra akar szállni Sri Lankán. Az ENSZ arra utasítja a két rakétacirkálóból, két rombolóból és az Eisenhower repülőgéphordozóból álló köteléket (ami nem piskóta erő, ha figyelembe vesszük, hogy többek között 8 Seahawk helikoptert, 12 F-14 Tomcat, 20 F-18 Hornet és 12 S3 Viking repülőgépet is visznek a putnyiban), hogy többek között akadályozza meg a csapatszállító hajók partraszállását, lőjön ki egy tengeralattjárót, evakuálja az amerikai nagykövetet Sri Lankáról, továbbá takarítson el egy repteret. Egy ilyen csapásmerő légi armáddal ez megmosolyogtatóan könnyű dolognak látszhat, mert azt hiszem, hogy én leszek a támadó fő. Ehhez képest hideg zuhanóként ért, hogy mihielyt elkezdődött a küldetés, szinte beborult az ég, úgy elsüllyesztették a flottámmra

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

gyelmes gazdija ismét támadási parancsot nem ad neki. – **Repülőfődelzet:** Ez nyilván csak repülőgéppel hordozók, illetve a két helikoptert hurcoló rakétacirkálókon választható. Kiválaszthatjuk, hogy a fedélközben levő típusok hány perces készségben legyenek (az 5 perces fokozat már a repülőfődelzet, itt egyszerre 2 vagy 4 gép lehet), illetve a készen állókat indíthatjuk is. – **Azonosítás:** A kiválasztott egység teljes gőzzel megindul egy ismeretlen cél azonosítására (ha ismeret, akkor nem), de azonosítás után azonnal visszafordul és őrájratba kezd. – **Szonarok:** Az egység aktív radarja, légi- és víz-felszíni/százaföldi célpontok ellen, illetve a szonár a tengeralattjárók ellen. Azt nem árt megfigyelni, hogy a bekapcsolt állapotot egy kis pipa jelzi. – **Vízszonár a légiarajlómonstrum:** Gondolom magától értődik. Lőszerfogytat kézentekvé. – **Manőver:** Ez csak hajóknál van, ami torpedók ellen próbál ókori típusú védelmet nyújtani, már amennyiben a hajó kiterő manőverekkel menekülni próbál.

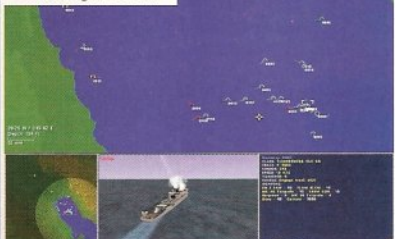
A különféle egységeket csoportos kijelölésekkel vagy a billentyűzetről taktikai egységekben is szervezhetjük, és csoportosan is irányíthatjuk. Maradjunk annyiban, hogy még sok érdekeset lehet mesélni az interface-ről, de a lényeg az, hogy a lehető legkézenfekvőbb, és tíz percen belül otthonos lesz benne mindenki, aki valaha is játszott már egy C&C-klónnal.

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

A LEVEGŐBEN

... dől el minden, tehát célszerű az ódivatú vilámlámháborús módszert követni: míg a rakétacirkálók fedezik a hordozót, a vadászgépek leszedegétek az ellenfél légi egységeit, utána a csapásmerő leradidrózák a maradványokat, míg a vídám repkedő vadászok csak azt nézik, hogy ki meri még kidugni az orrát. Ez ilyen egyszerű – a gya-

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





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

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

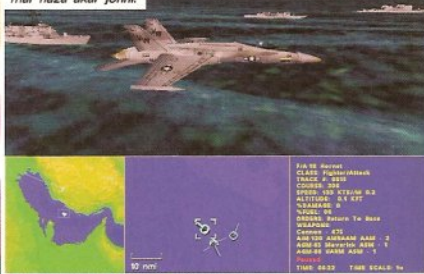
sen lassú gép, és önvédelmi fegyverrel nem rendelkezik, csak azután célszerű őket elindítani, miután a vadászok már letették a névjegyüket: az elenséges légierő és a szárazföldi rakétaindíték már megszüntek, és a felszíni célpontok is sérültek (olyankor ugyanis már nem nagyon lődöznek légvédelmi rakétákat).

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

RAKÉTÁK

A tengeri hadviselés elsődleges fegyvere. A különböző feladatokból (levegő-levegő, levegő-felszín vagy föld, felszín-felszín, légvédelmi és rakétaelhárító) egyaránt találunk kis- és közepes hatótávolságúakat, és általában mindegyiknél egymásra visszaható paraméter a robbandője tömege, a sebesség, a hatótáv és a hatások. Míg egy helikopterről kilőtt kis Hellfire ellen gyakorlatilag nem lehet védekezni (le-számítva a helikopter időbeni lelovását), egy-egy találatla szingyospéshez hasonlít a kényelmesen ballagó Harpoonéhoz képest, amelyet 2-3 idejében indí-

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



col magával, továbbá víz magával két Harpoon-t is, ami ideális fegyver vízfelszíni célpontok megdorgálására – viszont fahatát sem ér a szárazföldiek ellen; a Hornet csak két AMRAAM-ot víz, viszont két Sidewindert is, ami ideális rakéta légi ellenfelek elleni közelharcban, továbbá víz magával két HARM-ot és két Mavericket is, amelyek a közepes (ez a HARM) és a kis távolságban levő vízfelszíni és szárazföldi ellenfeleket hirtelleg derékan. A munkamegosztás egyértelmű: a Tomcatek távolról irtják a légi és vízi célokat, a Hornetek pedig közelről fejezik be a nagy művet. A gépgyára ritkán lesz szükség, ha a rakéták elfogytak, célszerű letenni a gépet a dekkre.

Jöhet a második hullám, azaz a csapásmérők, ahol szintén munkamegosztás történik: a Vikingek alkalmasak Harpoonjakkal és torpedókkal a vízi cuccok ellen, a Protiewek pedig a szárazföldön és vízen egyaránt takaríthatnak. Mivel mindkettő megjelöl-

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

A VÍZ ALATT

Tengeraltárjárókból is akad egy rakás, de az eddig játszott küldetésekben csak ritkán találkozunk velük. Fő jellemzőjük, hogy rendszerint "al-szának", azaz csak bizonyos időközönként (óránként) jelentkeznek parancsért, majd ismét visszabújnak a víz alá. Fő fegyverük a torpedó és a roppant bájos Tomahawk cirkáló rakéta, ami igen jó hatással van bármilyen felszíni célpontra, már amennyiben azonnal múlt időbe teszi.

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

HÁT APÁM...!

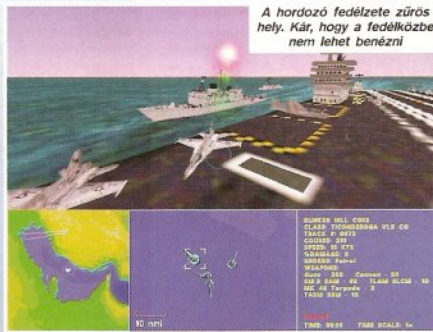
Először igencsak rettettem, hogy egy ennyire bonyolult játékhoz milyen nyakatekert irányítást fogunk kapni – de roppant kellemesen csalódtam, a játék ugyanis majdnem tökéletes. Találkozunk benne a világ haditengerészeti arzenáljának túlnyomó részével, hetekre elegendő küldetést és hadjáratot kapunk (a

poston P233 MMX, 32MB RAM Ajánlott: P-II, 64MB RAM 3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx Multiplayer: LAN, Internet (8 fő)

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

Co/Booy

A legszebb baba a belgrádi éjszakákat megvilágító Tomahawk



A hordozó fedézete zürös hely. Kár, hogy a fedélközbe nem lehet beélni

Fleet Command	
FEJLESZTŐ: Jane's Combat Simulations	
KIADÓ: Electronic Arts	
WEBSITE: www.janes.com	
MEGJELENÉS: június	
Kettyere	
Minimum: P233 MMX, 32MB RAM	Ajánlott: P-II, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx	
Multiplayer: LAN, Internet (8 fő)	
Külsőin/belbecs	
Látványosság	■■■■■■■■■■
Játszhatóság	■■■■■■■■■■
Szavatosság	■■■■■■■■■■
Zenebona	■■■■■■■■■■
Summa summarum	
Perfekt	
végítélet	
94%	

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

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



RoboRumble Vészhelyzet Earth Gold Edition Get Medieval

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

Shogo - Mobile Armor Division - 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver

Knights & Merchants - 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver

JACK ORLANDO - 4.995 Ft helyett 2.995 Ft
magyar nyelvű kézikönyvvel

Rage Of Mages - 6.995 Ft
magyar nyelvű kézikönyvvel

SILVER GAMES I. - 4.995 Ft
10 teljes verziójú játék

MICROGRAFX - 4.995 Ft
PICTURE PUBLISHER 6.0

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

TopWare
INTERACTIVE®

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

AZ ÁRAK AZ ÁFA-T ÉS A POSTAKÖLTSÉGET TARTALMAZZÁK.

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

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

JÁRMŰVEK ÉS PILÓTÁK

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

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

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

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

ST

Mechek

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

A KELLEMETLEBB RÉSZEK

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

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

az ellenség tüzétől, amit a megfelelő felszerelés birtokában akár csoportosíthatunk is (á la X-Wing). Egyébként a fegyverek, felszerelések és járművek tervezésekor az alkotókban erős megalománia uralkodhatott el, mivel ezekből rengeteg akadt. Ez magában még igen kellemes dolog lenne, ám az egyensúly nem sikerült a legtökéletesebbre. A különféle kettyerek józse tejesen használhatatlan, más részekkel pedig csakis a hadjáratok során érdekes próbálkozni. Multiplayer játékokban két-három HERC-típus és talán féltucatnyi fegyver uralkodnak a csatátereiken, a többivel csak a lelkes amatőrök

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

HADJÁRATOK

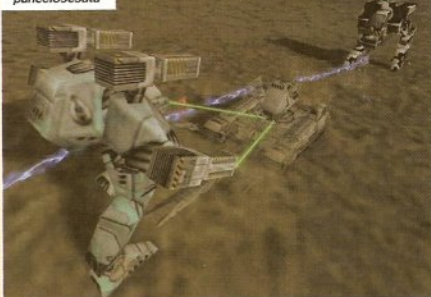
Az eddigiek alapján úgy tűnhet, hogy a Starsiege

A gaz cybridi földfoglalk egy jeles képviselője



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

Kissé egyoldalt pánccsocsata



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



nak a hadjártnak. A látszat ellenére egyébként ez lesz a keményebb dió.

A hadjáratok során kulcsfontosságú lesz, hogy szakaszunkból a megfelelő embereket a megfelelő felszereléssel vessük be. Folyamatosan kapjuk majd az utánpótlást, ám az igazán erős járművek és pilóták pótlása igen nehéz lesz, így nem árt odafigyelni szakaszunk többi tagjára. A súlyosan sérült járműveket célszerű távol tartani a harcától, mivel elvesztésük a későbbi küldetéseknél igen komoly hátrányt jelenthet.

Ideje lenne néhány szót ejtenem magáról az írá-

ezen felül is bonyolult, számtalan funkcióbillentyűvel kell a lelkes pilótáknak megküdeniük. Hál'istennek a tutorial küldetések remekül megszerkesztettek, így ezekből többé-kevésbé el lehet tanulni a legfontosabb manővereket. Ugyanakkor viszont akad néhány alapvető funkció, ami egész egyszerűen kimaradt a játékból. A célzórendszer például kriminális: nemcsak csúnya, hanem igen pontatlan is. S mindennek tetejében még csak nem is célozhatjuk meg az ellenfél MERC-jének testjait külön-külön. A kötetleink tagjainak kiadható parancsok listája szintén szűkös, ami a bonyolultabb

portosíthatjuk s választhatjuk szét, illetve több ilyen kombinációt is meghatározhatunk.

SUMMA

Kiső zavarban vagyok, hisz az eddig leírtak nagyjából a játék gyengeit firtatták – én mégis igen lelkesen játszottam a Starsiege-gel, s valószínű még fogok is (mondjuk úgy a Mechwarrior 3 megjelenéséig). Igazából a program hangulata fogott meg, s emiatt hajlandó voltam még a legordasabb baklövészek felett is szemet hunyni. Sokszor nem is amiatt

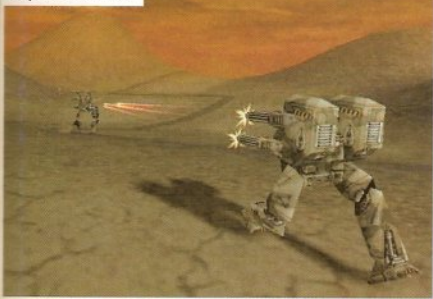
alapokra. Jut eszembe: a multiplayer játékról eddig nem sok szót ejtettem, holott az előzetesek alapján ez lenne a Starsiege egyik legfőbb erőssége. Elvégre egyszerre akár 20 játékos is gyilkolhatná egymást a számtalan csatátér egyikén, ami ezért nem hangzik rosszul. Nos, jónagom megpróbáltam egyszer-kétszer beszállni efféle hatalmas hirregekbe, ám részben a játék, részben pedig az adatforgalom lassúságának köszönhetően nem hagyott bennem maradandó élményt a dolog. Az igazat megvallva semmivel sem éreztem nagyobb izgalmat, mint egy mezei Mechwarrior-parti során. Aztán a járművek és

ARSLIEGE



á l r u h á b a n

Modern Western egy képbem elbeszéléve



nyításról is, ami sajnos szintén nem tartozik a Starsiege legfőbb erőnyel közé. Arra például mindenki készüljön fel leviekben, hogy a játékot csakis billentyűzetről és egérről lehet irányítani, joystickkal esélyünk sem lesz. Az irányítás még

A játékot természetesen "magasabb szempontok szerint" is vizsgálhatjuk



taktikai húzásokat eleve kivitelezhetetlenné teszi. A taktikai térkép nagyjából használhatatlan, bár a gyorsan pergő akció-részek közepette aligha lenne időnk effélele pepecselni. Az viszont tetszett, hogy fegyvereink tüzét rendkívül egyszerűen cso-

szenevtem végig egy-egy keményebb pályát, mert élveztem, hanem pusztán a történet folytatására voltam kíváncsi. Ugyanakkor persze bosszantó is dolog: egy jobb engine-nel és fejlesztő csapatpal sokkal többet is fel lehetett volna építeni ezekre az

fegyverek közti, már emlegetett kiegyensúlyozatlanság is sokat rontott az összehatáson. Csupa hosszútávú fegyverekkel telepakolt melák rohangált fel alá a pályán, s pillanatok alatt rommá lőtték a náluk kisebb MERC-eket. Ennyi.

Mindent összevetve élvezetes és érdekes játék a Starsiege, ám ez csakis is kizárólag a körítésnek köszönhető. Maga a játék nem egyéb, mint egy közepesen sikerült Mechwarrior-koppintás OpenGL-tárogatással megspékelve. Jelenleg műfajában a legjobbak közé tartozik, ám van egy olyan érzésem, hogy ez az állapot csak a Mechwarrior 3 és a Heavy Gear 2 megjelenéséig fog tartani.

Starsiege

FEJLESZTŐ: Dynamix
KIADÓ: Sierra
WEBSITE: www.sierra.com

MEGJELÉNÉS: meglelen

Ketjere

Minimum: P200, 32MB RAM
Ajánlott: P-III, 64MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, Open GL
Multiplayer: 2-20 fő

Külcsein/belbecs

Látványosság: [grid]
Játszhatóság: [grid]
Szavathosság: [grid]
Zenebona: [grid]

Szuma szummarum

Érdekes történet, fantasztikus hangulat – csak az engine-t tudnám feledni...

végítélet

83%

A Nexus nevű cybrid szörmszülött határozottan rossz nexusba fogunk keveredni



Mindenki kedvence: a blaster



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

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

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

végén, amikor már csupán egy kör megtételéhez maradt elég idő, elő-kerül a fehér zászló, s miután átha-ladt a mezőnyt vezető autó a rajtvo-nalon, még egy kör erejéig tart a verseny, és utána leintik. Hogy men-nyi idő van még hátra, és hogy mi-lyen zászló van érvényben, azt a bal felső sarokban jelzi ki a játék. S ha már a zászlóknál tartottunk, ügyel-jünk arra, hogy a fekete zászlót sose kapjuk meg. Ezt akkor mutatják be, ha túlságosan letérünk a pályáról, s csak azután vonják vissza, ha egy teljes kör megtétele után visszaté-rünk a pályaelhagyás pontjához – a közben eltelt idő kárba vész.

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

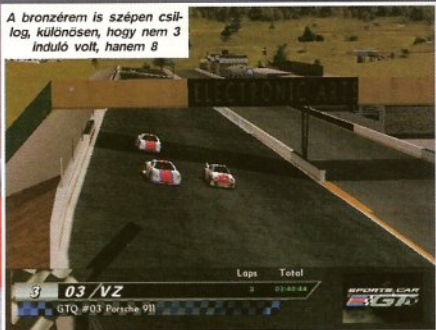
AZ INDULÁS ELŐTTI PERCEK

A játékos megnevezése, illetve kivá-lasztása után három mód közül válo-gathatunk. Először is indíthatunk gyors menetet, szabadon választott pályán, tetszőleges körülmények kö-zött, melynél azok közül az autók kö-zül válogathatunk, melyek már a "ga-rázsunkban áll-nak". A második pont a karrier mód, amit elindít-va minden ered-ményünk

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

Az gondolom mindenki számára vilá-gos, hogy csak az "élesbe" menő fu-tamokkal kereshetünk pénzt, s – ma-gától értetődően – az így szerzett pénz-ünkkel gyarápíthatjuk a gépkocsipar-

A bronzérem is szépen csil-log, különösen, hogy nem 3 induló volt, hanem 8



SPORTS CAR

GT

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

A szabályok szintén a valóságból lettek "kiállózva". A GT versenyek az ún. megbízhatósági versenyek kate-góriájába tartoznak: ember és gép küzd az idővel szemben. Az idő a kulcsszó: ezért is nem láthatunk hát-ralévő köröket az eredménykijelzön. Nem a köröket számolja a gép, ha-nem egy visszazámlálás kezdődik a start után. A fix hosszúságú futamok

pig is eltarthatnak, iszonyúan igény-be veszik a pilótát. Érdekes, hogy még ez a fáradékonysági tényező is szimulálva van: amikor kiállunk a boxba, kérhetünk egy gép irányította pilótát, mintha csak átadnánk a hely-ünket egy csapattársnak. Igaz, ez-után unalmas a várakozás, hogy ba-rátunknak kedve legyen ismét kiállni a boxba, szóval nincs olyan sok ér-telme a dolognak – főként hogy "csalhatunk" is, mivel a Pause gombbal bármikor kipihenhetjük ma-gunkat.

automatikusan a nevünk mellé jegyző-dik. Különböző nehézségű bajnoksá-gokon indulhatunk: a "futottak még" kategóriából indulunk, majd az ered-ményességünktől függően léphetünk feljebb először a GT3-as versenysz-tályba, majd onnan a kettősbe, és vé-gül az egyesbe. A kategóriákon belül meghatározhatjuk, milyen hosszúak legyenek a versenyek, milyen kemé-nyek, és mennyi ellentél induljon. A bajnokságokon a legrövidebb menet is 10 perc, szóval afféle játéktéri gyors menetekre ne számítsen senki.

kunkat. Figyelem: a keményebb ve-senyszályok tulajdonképpen egyet jelentenek a jobb kocsikkal, szóval megfelelő kocsi nélkül nem is léphe-tünk tovább. A pénztalmon három összetevőből áll: van az elért helye-zéstől függő alapdíj, amire aztán rájön még a kiválasztott nehézségi szintért és a verseny hosszúságáért járó "pót-lék".

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

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

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

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

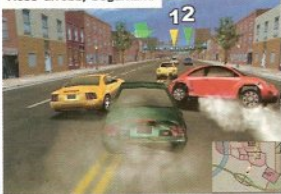
tek a helyi lakosok. (Apropó, én is a béta3 verziónál tetstoltem, szóval ha valamit esetleg negatív felhanggal említenék – olyan kevés lesz –, akkor kérek figyelembe venni, hogy a végleges verzióban még javulhat a dolog.)

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

lyes utcai ámokfutókat megfékezzük. Törtérik pedig ez a játék bájos hangulatához passzoló stílusban: trafficpá képek és holmi jogostványok bevonása helyett a rendőrök megpróbálják testületleg lezúzni a közötti vétségek elkövetőit. Nem tudom, hogy a béta-verzió sajátossága-e, de a rendőrök csak beninkelt üldöznek, a többi versenyzőt nem, ráadásul a Mustangjuk az egyik legjobb autó a játékban. Ez nem túl korrekt, de annyira nem nagy baj, hiszen a minket kergető jagelők is jónéhány tömegkarambolt okoznak, amivel a minket üldöző versenyzőket dolgát nehezítik. A rendőrök "sűrűsége" egyébként szintén állítható.

Mielőtt elmerülnék az autók és a versenyek szep-

Hess arrébb, bogárkám!



MIDTOWN

MADNESS

Ámok földi nagykövete

Még mondják, hogy egy kerékkal kevesebben van – legalább négyet!



Kézifékes megállás a célban – valamit még le kell zúzni!



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

RÉMÁLOM AZ ELM UTCÁBAN

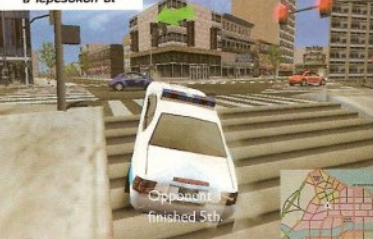
Lévn a kategóriának meglehetősen szűk keretel, a fejlesztők rendszerint a látványval tudnak valami újat hozni. A Carmageddon és a Destruction Derby volt eddig a két kivétel, amelyben hangulati ele-

végezhetünk közszolgálati munkát, és így tovább. A legjobb az egészben pedig az, hogy a lezúzott dolgok nem "nőnek vissza", hanem úgy maradnak, ahogy hagytuk őket. Egy sikeresen leszagattott villanyrendőr például az út közepén heverve a következő körben már közlekedési akadályt fog jelenteni úgy nekünk, mint a többi versenyzőnek. Külön műsorszámok lesznek a várost két-tettségű folyón átívelő hajóhidak,

amelyek két oldala felnyílik, ha valamilyen vízi jármű halad el alattuk – ami nyilván senkit nem fog megakadályozni, hogy ezerral átugorjasson rajtuk.

Egy normál város alapvető berendezéséhez hozzátartoznak a lakói is. Egyes versenytípusoknál szabályozható, hogy mennyi járókelő van az utcákon. Elitni ugyan nem lehet őket, viszont talán nem szükséges eszetelni, hogy milyen kedélyes hangulatot terem, amint kétszázal száguldoznak a járdán, és a kis ögők sikoltozva ugrolnak el előlünk, vagy rettegve a falhoz tapolnak. Egyes versenyek pedig már eleve a sétálóutcaikban vagy a lépcsőkön kerülnek megrendezésre... A közutak elengedhetetlen tartozéka a rendmárcona őrei, akik ugyebár azért vannak, hogy a veszé-

A furfangos rendőr tud egy rövidebb utat a lépcsőkön át



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



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

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

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

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

jön-megy a dolgára: teljeskocsik, buszok, sárgára és zöldre festett taxik vegyülnek a Mercikkel, Lincolnokkal, Cadillacokkal vagy éppen a Fiatokkal. Tök poén, hogy a "civil" autók viszonylag normálisan viselkednek: rendszerint megpróbálják elkerülni az ütközést, illetve ijedten álldogálnak egy karambolnál. Ettől függetlenül volt olyan is, aki jédetében belel jött. (Nyilván nő volt az illető.) Vidám körülményekhez fűződik a fűzők, vad dudás, rémült ordibálás ("Vadállat!"), "Mit csinálasz?!") és a város berendezési tárgyainak recsegése-ropogása szolgálatja a festői alapokat. Egyébként melegen



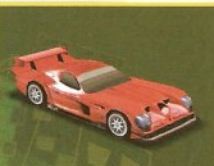
CENTURY FREIGHTLINER

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



PANOF ROADSTER

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



PANOF GTR-1

Messze a leggyorsabb gép, sajátos vezetési technikával. Az alacsony kasznis vizsont a legkisebb pakázástól is sérül, és gyorsan elhullik



FORD MUSTANG GT

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



FORD MUSTANG FASTBACK

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



Igy tört félbe egy igéretes pályafutás a hatóság közegek rüt túlkapasai miatt

1:44:59



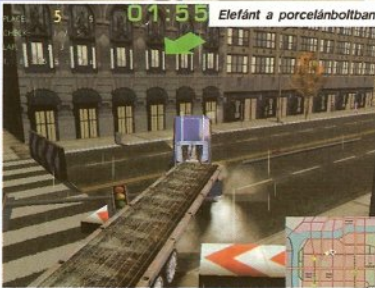
Game Over!



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

AZ AUTÓK

Mint kicsiny galériánkból is láthatjátok, a játék-



01:55 Elefánt a porcelánboltban

következőképpen rendszerint teljesen más vezetési stílus szükséges hozzájuk. A léőr kérdése elsősorban akkor válik fontossá, amikor egy nagyobb dugónál vagy karambolnál árrebb kell tolni pár vasárnapi autót. A végső sebesség szerepét valószínűleg nem kell különösebben ragozni. Az egyik legfontosabb tulajdonság az állóképesség, azaz mennyire bírja a masina a gyűródést. Márpedig gyűródni fognak rendszerint! Minden egyes karambol, koccanás, találko-

lőködésnél ki fogja eltolni a másikat. Utóbbiban persze a nehélysúly gépek is érhetnek el sikert: ha egy autónak a hátsó részét lőkjük meg, természetesen azonnal kifárol. Ez egyébként a kedvenc technikám, ha nem az enyém a leggyorsabb autó: egyszerűt a kilőköt versenyző nyilván lemarad, másrészt pedig a mögöttem jövők rendszerint jól le is zúzzák. Olyan kellemes halgatni a csőrömpölést mögöttem...

A VERSENYEK

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

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

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



FORD F-350 PICKUP

Kicsit nehézkesebb a többi Fordnál, vizsont nagyon masszív darab. A hosszabb, zúzó versenyek igaz sztárja



FORD MUSTANG CRUISER

Mustang GT V12, azaz kb. 20%-kal erősebb a civil Mustangnál. Rádadásul a rendőrautót természetesen nem üldözi a többi rendő



CADDILLAC ELDRADO

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



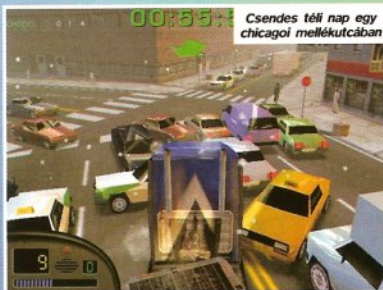
CITY BUS

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



NEW VOLKSWAGEN BEETLE

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



Csendes téli nap egy chicagói mellékutcában

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

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

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



Alacsonyan repülnek a buszok. Tán eső lesz?

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

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

Mellesleg azt csiripelik a madarak, hogy a Microsoftnál azt tervezik, hogy akár csak a Flight Simulatorhoz, ehhez is készítenek scenariótakat más nagyvárosok (köztük európalakkal) helyszíneivel. Az már maga lenne a Nirvána, ha lenne köztük egy Budapest is, és végigmehetnék a Körúton egy jó kis Kamazzsal, és kedvemre lezúzzhatnám az út közepén szivárgóval áldogáló Audikat, BMW-eket és egyéb butikautókat!

GoVoy

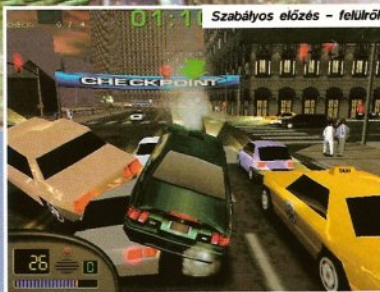
kítázve, hogy a folyóparti sétányon kell ezerrel végigtűzünk. Lévéen az idő igencsak szűkre szabott, egyes versenyeket még tökéletes vezetéssel sem lehet bármelyik kocsival megnyerni. Például vagy két órában keresztül szórakoztam vele, hogy az Under the Elt megnyerjem Mustang GT-vel. örülteknek például itt van a Dearborne Dash, ami annyiból áll, hogy nyílegyenesen le kell száguldanai az egyik utcán, aminek a végén felnyúl a hajóhídról röppenünk be a célba. Ez egy kisebb autónak nem kunszt, de busszal vagy kamionnal már elég hűzós (a busszal nem is lehet megcsinálni). Apropos, ha valaki nem ezzel a stílussal kezdte az ügyet, az itt inkább ne nagyon állítsa a közlekedés sűrűségét, mert itt enyhén más értelmezése van a “nagy forgalomnak”: míg a Checkpoint Race-nél kábé a szokásos budapesti szintnek felel meg a dolog, addig a Blitznél maximumra állítja egy olyan 200 autó kellős közepén találjuk megunkat...

A Checkpoint Race már igazi verseny, amelyben hat gépi ellenfél ellen versenyezve kell el-sőnek eljutnunk a célba, akik éppoly let-kesen törk

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

JUHÉ!

Ezzel az egyszerű kis szóval mindent el is mondtam a Midtown Madnessról. Ha a grafikat nézzük, lehet, hogy láttunk már ennél szebb kocsikat is, de a versenyzők autónak dukálásán csillogó fények azért itt is gyönyörűek. A “civil” autóknak egyszerűbbek



Szabályos előzés - felül!



Félre, gyalogos! Sietek!

Midtown Madness
FEJLESZTŐ: Angel Studios
KIADÓ: Microsoft
WEBSITE: www.microsoft.com/games
MEGJELÉNÉS: június

Ketycere
Minimum: P166, 32 MB RAM
Ajánlott: Pentium-II, 3D-kártya
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: LAN, Internet (8 fős)

Külső/belső

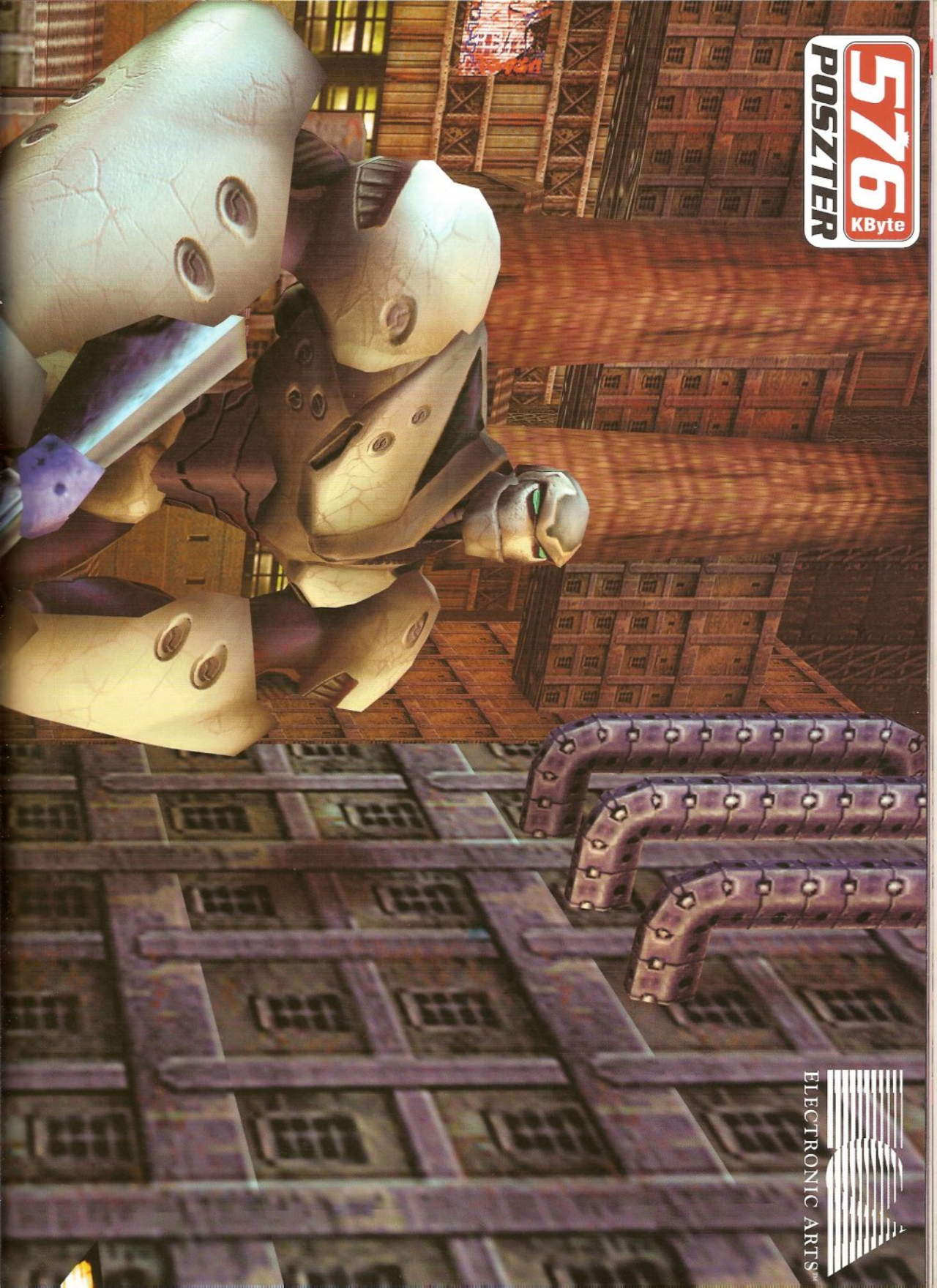
Látványosság	
Játszhatóság	
Szavatosság	
Zene/bőna	

Summa summarum

Vétek lenne kihagyni

végítélet

95%



POSTER
576
KByte

ELECTRONIC ARTS™



576
KByte
POSTER



EA
ELECTRONIC ARTS™



NEED FOR SPEED

ROAD CHALLENGE



Valakik csípiák a stílust, valakik azonban ki nem állhatják. Mint ahogy egyesek szeretik a fekete-fehér filmeket, mások pedig elvölvi nem néznek olyat, a videójátékok terén is vannak hasonló trendek. Sokan úgy gondolják, hogy a 2D-s platformjátékok ideje már rég lejárt, míg néhányan a mai napig odavannak a műfajért. Magamam inkább az utóbbiak közé tartozom, ma is kedvelem a stílust. Ezért is értékeltem olyan kedvezően egy évvel ezelőtt a Jazz Jackrabbit 2-t. A két rettenthetetlen nyúl, Jazz és Spazz egy olyan játéknak voltak a főszereplői, melyben a

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

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

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

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

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

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

Nyuszikán már megint nincs sapka

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

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

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

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

szik és cukorkák közé. Ezután egy kísértetkastélyban denevérek és csont-

vázak társaságában rémülődhetünk, majd végül egy nagyvárosban hadakozhatunk a cseppet sem vendégszerető lakókkal. A bónuszta-rgyak (azaz a felszedhető édességek, érmék) és az értük járó jutalmak ugyanúgy "működnek" mint legutóbb, amiket tehát most sem feltétlenül muszáj begyűjtenünk. A legfőbb cél mindenhol csupán annyi, hogy keresztülvágjunk a pályán. Ehhez esetenként ládákat kell tologatnunk/szétörnünk, köteleket átmszúnunk, trambulíkon felszökken-

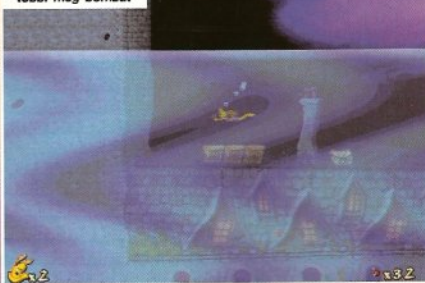
Tizenhat tonnárt raksz és mennyi a bér? Megmondom: egy stoki a feljebbjutásod



Lángosképi állat a babám



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



JJ 2 - The Secret Files

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

MEGJELÉSE: megjelent

Ketgere

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

Multiplayer: LAN, Internet

Külsin/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenébona

Summa summarum

Néhány új pálya pluszsal aligha lehet eladni ismét az eredetit

végítélet

64%

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

ISMÉTLÉS A TUDÁS ANYJA

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



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

"csak eszben, csak halgan, hogy senki meg ne hallja/lássa" stílus. Egy brit lord ugyan ezt igen fitymálón mérgetné, de egy brit kommandósok kicsit fontosabb az életben maradás, mint mondjuk

korló küldetésben (amelyben ráadásul sérthetetlen is) kedvre begyakorolhatja. Maradjunk tehát csak az újdonságoknál, amelyekből kettő van. Az első koedukált, azaz az összes figuránkra érvényes: a halott németektől bármelyik karakter elvehet egy doboz cigarettát. Ez logikailag hasonlóképpen működik, mint a már ismert kavics: elhajítva letéríthetünk a megszokott útvonalról egy járót, és midőn az árnyékba besiető katona rágyújt, a nyakát elnyiszantva/fejbeverve/csapdába ejtve szemléltethetjük vele, hogy a dohányzás mily káros az egészségre. Az egy más kérdés, hogy ezzel van egy kis probléma. Aki volt katona, az tudja, hogy szolgálatban nem lehet dohányozni (illetve lehet, csak nem szabad), és ez a Wehrmachtnál sincs másképp. A cigit megtalálói rá tehát olyan helyre megérő rágyújtani, ahol a többi ör nem látja, és ez nem feltétlenül az a hely, ahol jól föl lehetne tudni venni... A másik újdonság a zoldsapkás felszerelésében találjuk. Ez a jégcsákány, amelynek segítségével független falakon mászkálhat fel/le. Tök jó, de ezzel is van egy kis gond: nevezetesen az, hogy nem mindig ott, ahol a játékos ezt szükségesnek vélné, hanem ott, ahol ezt a szerző megengedik.

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

COMMANDOS

BEYOND THE CALL OF DUTY

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

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

a fair play. A fent említett rakásnyi német a következő megosztásban található a bevetés színpén: fix ponton felállított őrszemként, egy meghatározott útvonalon mozgó járőrként, illetve a horogkereszt zászlókkal jelzett barakkokban. Utóbbiakból akkor özönlik ki az erősítés, ha valamilyen őrszem/őrjárat riadót fúj. Ez a kellemetlen esemény akkor esedékes, ha valamilyik német megpillantja

egy óvatlan emberünket, felfigyel valamilyen zajra, avagy felfedezi egy meggyilkolt bajtársát. Egy riadó gyakorlatilag lehetővé teszi a küldetés sikeres kivitelezését, tehát a cél az, hogy a legkisebb feltűnés nélkül hajtsuk végre az akciót. Történi márpedig ez azzal a módszerrel, hogy az egymást keresztező, illetve látótávolságába eső őrszemeket/járőröket szép sorban, a megfelelő pillanat kiválasztásával kiiktatjuk (ezért merészelttem logikai játéknak nevezni az imént az ügyet), az árulkodó nyomokat (teszem azt: a hullát) pedig eltüntetjük. A kiiktatásra lehetőségek valóságos tárháza kínálkozik, ami emberreink képzettségének függvénye.

Az eredeti játékban hat speciális képzettséggel és felszereléssel rendelkező karakterrel találkozunk: a zoldsapkás Ramboval, a távolról gyilkoló mesterlövészrel, a kétfőtű tengerészgyalogsággal, a robbantóművész utással, a német járműveket és fegyvereket "megszáll" sofőrrel, és a német egyenruhába öltözött kémlel. Felszerelésüket és akcióikat két okból sem kívánom most bontogatni: egyrészt T.J. táborunk az említett cikkében már kifejtette egyszer, másrészt az online helpeben bármelyik angolus tudással rendelkező kommandós-jelölt elolvashatja, illetve a Tutorialban akár egyenként, akár a két gy-

Egy rendes óránk nincsen, de robbantani azt már tudunk!



Lehet találgatni, hogy kifer-e a csónak az akná közötti résen



ENEMY LOSSÉS

SOLDIERS 15

VEHICLES 0

BUILDINGS 6

MISSION TIME

SUSTAINED DAMAGE

MISSION MERIT

MERIT

PASSWORD #239Z

Háromnapos izáadás eredménye: egy órányi vállap és egy password a második küldetéshez

MAJOR

BRAND

BRAND

BRAND

BRAND

BRAND

BRAND

BRAND

BRAND

BRAND

BRAND

BRAND

BRAND

BRAND

BRAND

BRAND

BRAND

Újabb kommandózás

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

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

Vagy legalábbis eddig ott folytát. Ugyanis – hogy rögtön rátérjek a folytatás újdonságaira – most időről-időre kiteportalódnak hőseink a "való életbe" is. A fenti bevezető – bármilyen "féltemetes" is – nem egy UFO belsejében játszódott le, hanem egy teljesen hétköznapi környezeten. (Az egyikéket nem értem, hogy miért nem lehet felszíni egy vajas dobozt – még akkor sem, ha egy műanyagkatonáról van szó –, de mindegy.) Ki gondolná, hogy egy konyha is megannyi veszélyt rejt: felálló platin, nagyra nőtt svábogarak, az asztal peremén tatóngó mélység. A konyha tulajdonosa nagy dohányos lehet: az asztalon szanaszét hevernek az öngyújtók. A tréhanyságát azonban a saját hasznunkra is fordíthatjuk: felrobantva bennük a gázt, megpróbálhatunk megperzsenni egy-egy bogarat. Csak egyet sajnálhatunk: hogy az efféle helyszíneket – ki tudja, miért – nem mérték túl bőkezűen az alkotók.

AKCIÓ AVAGY STRATÉGIA?

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

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

Azt senki nem mondhatja, hogy ez nem egy bogaras játék

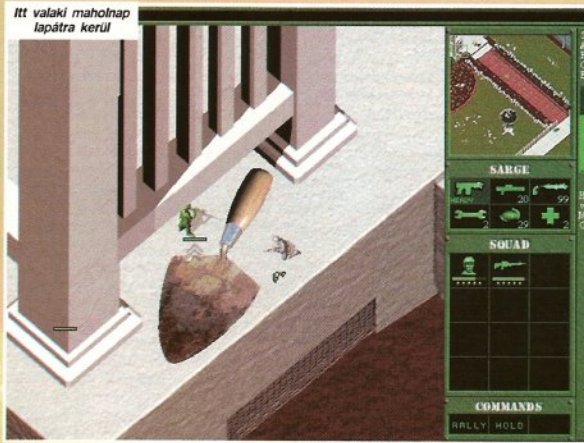


Hah, itt baj van! Úgy is fogalmazhatnánk, hogy a sárgák kékre-zöldre vernek minket

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

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

Itt valaki maholnap lapáttra kerül



ARMY

Az aknák a műanyag katonák egészségét is igencsak aláássák



hogy megrognálták, s ezért meg kell javítani. A javításhoz szerszám kell, amit a játékokban egy franciakukszimbólizál. Ezt a közeli faházból robbantathatjuk ki, majd miután megjavítottuk a szikrázó biztosítékdobozt, irány a vasútállomás, ahol aztán vonatra szállhatunk és jön a következő szint...

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

MINT HAT PÁR RENDŐRCISZMA...

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

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

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

A HADIANYAG

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



ARMY MEN II

egy teli táru bazookát akartunk felvenni, a régi el kellett dobnunk. Most inkább löszeresládaként működnek a felvehető extrák: automatikusan ki-
veszünk belőlük annyi töltényt, amennyit elbí-
runk, a maradék pedig ott marad. Az extrákat
egyébként továbbra is csak Sarge tudja felvenni,
a többi katonának mindnek csupán egy fegyve-
re van. Sarge egyszerre hat eszközt tud birtokol-
ni; ha tehát teli van a "hátizsákunk" de megkí-
vántunk valamit újabbat, muszáj eldobnunk valamit.
Jobbnál jobb gyilkoló eszközöket szedhetünk
össze: gránátokat, aknavetőt, s hogy egy külön-
legesen is említsek: egy nagytölt, amivel szété-
hetünk bármit és bárkit.

A fegyverekkel való célzás szintén kedvező
irányban változott. A pointer intelligensen
megmutatja, mikor van az ellenség a kivá-
lasztott fegyver lőtávolságában. Csak ak-
kor vált át célkeresztre, ha a kurzor a cél-
ponton áll, és ha már valószerű a találat.
Értelemszerűen például a mesterlövész-
puskával jóval távolabbról, és jóval
pontosabb lövéseket lehet leadni, mint
egy géppisztollyal. Az intelligens cél-
kereszt azonban szintén nem hibát-

lan. Vannak ugyanis ál-
cázott katonák, akikről
ugyan azonnal kiderül, hogy
az ellenség sorából valók (hi-
szén lőnek ránk), mégsem tudjuk
"befogni" őket egyszerűen azért, mert
zöldek. Jobb megoldást ilyenkor nem talál-
tam, minthogy átváltottam a régi billentyűzet-
irányításra.

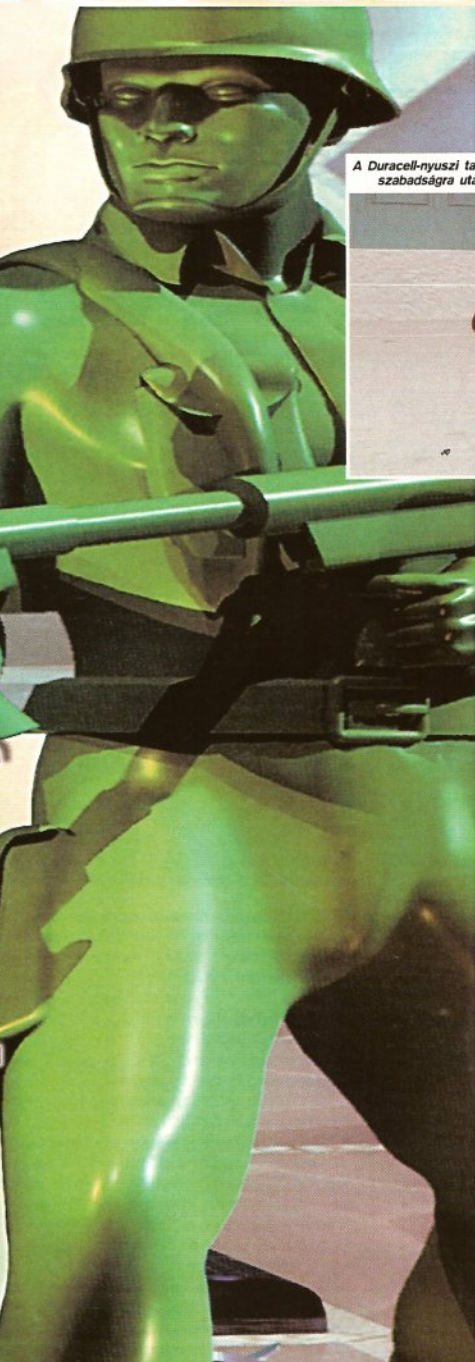
Felvenni persze golyóálló mellényeket és első-
segélycsomagokat is lehet. Piros keresztos lá-
dából két fajta van: az egyik általánosan ellátja
valamennyi emberünket mindjárt a felvétel pill-
anatában, míg a másik az inventorkba kerül,
és onnan mi gyógyíthatjuk vele egy-egy delik-
venst. Még mindig a ládáknál maradva van to-
vábbá néhány különleges funkciójú ikon is. A
fényképezőgéppel például légi felderítést kér-
hetünk, mire a térképünkön az összes ellensé-
ges katona pozíciója meg lesz adva. Vagy felve-
hető tárgyként jelenik meg az álcázás is, amit
- mint már említettem - az ellenség is szívesen
alkalmaz.

A játék első részének kevés pozitív jellemvo-
násai közé tartozott, hogy a katonákat jármű-
vekbe is beültethettük. Nos, továbbra is be-
zsuppolhatjuk őket teherautókba, avagy tankok-
kal szerelkezhettük fel, valamint ami új: vízre
is szállhatunk. A páncélozott csónakban akár
hatan is elférnek, s ezáltal mostantól már a víz
sem akadály.

ÉRTÉKELÉS

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

Minden pasztik, de nem fantasztik



A Duracell-nyuszi talán nyári
szabadságra utazott



mes történetbe ágyazták, melynek részleteit pá-
lyák közti videók mesélik el. Humoros (vagy leg-
alábbis annak gondolt) animáció párosul továbbá
minden egyes meghaláshoz is; agyamosan megy
át a katonánk, avagy egy diverzans akciónál le-
marad az őt kinéketíteni próbáló gépről, stb. En
egyébként logikusnak tartottam volna, ha a halál-
nemekhez társították volna ezeket a betéteket,
de hát nem így történt.

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

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

V.Z.

Army Men 2

FEJLESZTŐ: 3DO

KIADÓ: Ubi Soft

WEBSITE: www.ubisoft.co.uk

MEGJELENÉS: megjelent

Ketycere

Minimum: P90, 16MB RAM

Ajánlott: P133, 32MB RAM

3D-gyorsító: -

Multiplayer: soros, modem, LAN, Internet

Külcser/belbecs

Látványosság

Játszhatóság

Szavatosság

Zene/belbecs

Summa summarum

Játszhatóbb, mint az első rész,

de ez még édeskeves

végítélet

70%

Egy földre szállt angyal, aki embereket gyilkolászik. Hogyan lehet ez a képzavart feloldani? Tessék csak figyelni, mert mindenre van magyarázat – főleg, ha egy újabb Quake-Kiónhoz kell kitárolni egy "eredeti" történetet...

Az Úr végignézett mindezen, amit teremtett, majd elismerően csettintett: "Ez igen!" Am hamarosan rá kellett döbbednie, hogy a teremtményei még közel sem olyan tökéletesek, mint ahogy azt gondolta. Idővel minden elromlott – a családösszottságot is lehetett olvasni a Teremtő arcáról. Amikor az őt körülve-

vő angyalok lenéztek a mennyből, azt kellett látniuk, hogy a teremtmésére tett kísérletet kapzsiság és ostobaság fertőzte meg. A "nemes szörnnyeteg", akivel a Mindenható a megalkotott planétát benépesítette, csilláphatathatlanul mohó lett: az emberek mindig valami olyasmit akarnak, amit a teremtményük nem adhat meg nekik. Az angyalok úgy érezték, valamit tenniük kell – hogy mit, arról megosztottak a vélemények. Egyesek úgy vélték, hogy az Úr bölcsességére kell bízni a dolgot, mások viszont úgy gondolták, a saját módjukon avatkoznak be.

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

tásának, de az senki nem is gyanítja, hogy ők állnak a háttérben. Közeledik az Armageddon napja. Csakhogy a Bukott Angyaloknak azért még egy ellenfelet számolnuk kell: természetesen szerény személyünkkel. Malachi szerepében az Úr kiválasztottját alakítjuk. Nekünk is le kell utaznunk a Földre, hogy aztán ott megállítsuk a pusztítást. Ha nem sikerül gátat vetnünk a Bukott Angyalok mesterkedéseinek, az Úr kénytelen lesz maga meglendíteni az Armageddónt, s ezzel tulajdonképpen a reitens angyalok kívánságának tesz eleget. Az embert – aka-



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



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

rom mondani: angyalt próbáló feladathoz minden tudásunkra szükségünk lesz. Rögtön indulásnak a Purgatóriumon kell átvágnunk.

ELSŐ ÉS KÉSŐBBI BENYOMÁSOK

Meg kell mondjam, a Requiemről elsőként néhány ismerősömtől hallottam, akik nem győzték istenteni a játékot. Minthogy a szóban forgó személyek Quake-ranjongók, úgy gondoltam hihetek nekik, és ezért nagy várakozások közepette installáltam fel a játékot. Azonban mit ad isten, első nekifutásra meglehetősen absztrakt képet mutatott a program. Örmóttan alagutakon vezet át az út, melyeknek fala-

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

később egy lánnyal ismerkedhetünk meg, akit rögtön meg is kell mentenünk a hadsereg egyik börtönből... Bár nem játszottam végig a játékot, legjobb tudomásom szerint három felvonásból áll a teljes történet, s ebből Judith megmentése teszi ki az elsőt.

Nem vitás, hogy az akciójátékok esetében sok múlik azon, mennyire változatos az akció. Folyamatosan új célokkal látni el a hőst nem könnyű feladat.

REQUIEM

AVENGING

Angyalok a föld

csakhamar ki lehet keveredni, s miután megérkeztünk a Földre, már ismerősebb (vagy legalábbis felismerhetőbb) táj fogad minket. Szépen beárnyékolott betonözsungel graffitikkal, rozsdás kapukkal, koszos csatornákkal. Az ellenfelek is mindjárt "szimpatikusabbak": az utcákon stárium van kihirdetve, amit a rendfenntartó erők szavatolnak. A katonák viselkedése jól kidolgozott, és az animációjuk is nagyon király. Ellenük már ésszel kell küzdenünk: fedezéket kell keresnünk mondjuk ládák mögött, és a lehető legsérülékenyebb pontjukra, vagyis a fejükre kell céloznunk. Az a helyzet ugyanis, hogy a katonák szemlátomást golyóálló mellényt viselnek: ha a mellkasukra céltunk, frankón egy tárat ki kell lövniük ahhoz, hogy végre elterüljenek. A játék egyébként közepesen brutális: nincs túljátszva a vér fröcsögése, ellenben a közeli találatoknál szakadnak a fejek és a végtagok. Néha az elterült katonák még kínkeservesen üvöltönek és vonaglanak, míg kilehelik a lelkiiket. Mindenki látványos halálfusát vív, majdnem minden hullá más-képp terül el. Az összképen csak az ront valamelyest, amikor néha egyesek még fej nélkül is ordítanak vagy az oldalukat fájallják...

A JÁTÉK

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

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

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



a pályák hossza növekszik természetesen, de meg az el-
lentelek száma, melyek mindenhol csak úgy
özlönnek. A támadóink ugyan helyszínenként kü-
lönöznek (páncélos katonák, túlvilági démonok,
robotok, stb.), viszont egy-egy hullámban olyan tö-
megesen bukkannak fel, hogy egy idő után óhatat-
lanul beleuonunk a lövöldözésbe. Nem kell ugyanis
elgondolkoznunk, milyen taktikával támadjunk,
mint ahogy azt a Half Life-ban minden sarkon meg

jártatnál. Ha vannak is néha elágazások, azok csak
többnyire "zsákutcák", melyek legfeljebb extra mu-
niciót rejthetnek.

A másik kevéssé pozitív dolog a beragadás. Pofátla-
nul elvárják tőlünk, hogy keskeny peremeket ugrol-
junk például a lerombolt hotel tetefején, ugyanakkor az
engine néha még a teljesen sima fal mellett is meg-
akad – ki tudja, miében. Sok helyen egy tíz centés lép-
csőre felállpve muszáj volt lenyomnom az ugrás

AZ ÉRTÉKELÉS

Nos, azt hiszem ez minden, amit erről a játékról
tudni kell. A siker főként a türelmünkön múlik: van-
e kedvünk mindig újrapozícionálni, valahányszor egy ka-
tona hogyhogy nem a hátunk mögé kerül, és már
csak későn vetjük észre. (Ajánlott az F5, azaz a Qu-
icksave használata.) Huzamosabb megakadást
nemigen lehet: csupán mindig a meglévő eszköző-
ket kell a megfelelő helyen használni.



Exorcist: Nem túl erős lökések az ál-
dozatra, ami kisebb energiagömbök formá-
jában nyilvánul meg. Csak nagy adagban
halálos, de arra kitűnően alkalmas, hogy
szakadókba taszítsunk egykeket.



Paincoat: Kétféleképpen, gerjeszthető en-
ergiagömb – tulajdonképpen ez az alap-
fegyverünk. A gyengébb ellenfelekre ha-
lálos. Ha pár másodpercig "tízlik", kön-
nyen szétrobbanhatja a célpontot.



Brimstone: Kétféleképpen. Én mondjuk
inkább színpánt csak tűzballóknak
nevezném: egyszerűen széttegetti az
újjába kerülő delikvenst.



Bloodbat: Vérfalózó látvány. Szó szerint
felforr az áldozat vére, ami aztán sugár-
ban tör utat magának szanaszét. Értelem-
szerűen robotok esetében inkább hana-
golyók ezt a trükköt!



Lightning: Az istenek jól bevált fegyve-
re, a villám. Malachi nemcsak egyszerű-
séggel a tenyeréből varázsol villámot
– ezt is lehet továbbgerjeszteni.



Locust: Undorító egy halálos: sás-
kák fájják fel az áldozat testét. Mint
Pápa az áldást, így bocsáthatjuk a
zizegő felhő a kiszemelt célpontra.



To Salt: Szó szerint sóbárányvá vál-
tathatunk bárkit: először megder-
med az áldozat, majd ha halálos dó-
zist kapott, szépen el is porlad.



Apocalypse: Amint a neve is mutal-
ja, ezzel az Apokalipszist hozhatjuk
el – legalábbis azok számára, akik
éppén a közelünkben tartózkodnak.



Heal: Némi esszencia árán gyó-
gyíthatjuk magunkat. A játéktí-
pusból adódóan felettebb hasz-
nos hókuszpókus.



Deflect: Pajzs. Rövid ideig sem-
mitől sem sérülünk. A baj csak
az, hogy TYNLEK csak nagyon
rövid ideig...



Holy Light: A Szent Fény főként a játék
elején jön föl, ahol néhány szót átjárót
szinte lehetetlen a fény nélkül észreven-
ni. Alig fogyasztja az esszenciát.



Banish: A túlvilágról átjött démon-
ok elleni fegyver: visszazéhetjük
őket oda, ahonnan jöttek – a po-
klos, avagy a mennyekbe.



Shockwave: Földrengéssel tere-
lhetjük el az ellenőzt figyelmét,
ami ráadásul a páncélunk körül
még sérülést is okoz nekik.



Heal: Ezzel a számos cipővel él-
vezhető sebességre kapcsolunk. Ha
például túl távol van egy kapcsoló attól,
amit működtetni, ezzel kényelmesen
odasíthetünk.



Flight: Noha ez a varázslat szó szeri-
nül ugyebár repülést jelent és az
ikonja is egy szárny, valójában csak
egy nagyobb ugrásnak felel meg.



Warp Time: Csaknem teljesen le-
het állítani az időt. Nem csak a kü-
lönböző kreatúrákat, hanem lifteket
is, egyszóval mindent lelassíthatunk.



Heal Other: Másokat gyógyítha-
tunk vele. Persze a katonáknak
nem feltétlenül muszáj...



Insist: Bármelyik ellentételel átállít-
hatjuk a saját oldalunkra – igaz,
sajnos csak korlátozott ideig.



Resurrect: Hősünk, mint egy igazi
félisten, akár még a halottakat
is feltámaszthatja.



Possess: Beleköltözhetünk bárkinek
a testébe. (Múltaságos dolgok a ka-
tonák közt bennefektetés jár.)
Sajnos ez is csak rövid ideig tart.

HEM

ANGEL™

Apokaliban

gombját! Vagy az is furcsa, hogy a ki-
sebb nyílásokba csak a guggolás bil-
letyűjével lehet lemászni, máskéül-
ben a levegőben állunk, lebeszünk...

A FEGYVERZET

Az összegyűjthető fegyverarszenál teljesen
szokványos: elsőként egy pisztolyt szerzethetünk,
aztán egy géppisztolyt, utána jön a shotgun, a grá-
nátvető, a rakétakilövő, a távcsőves puská, és vé-
gül a railgun, ami már egy kisebb ágyúnak felel
meg. Azt mondjuk meg kell hagyni, hogy a formater-
vezésük igencsak brutál – főként a három csőből tű-
zelő shotgun nagyon impresszív. Hogy mennyi lösz-
er a kiválasztott fegyverhez, azt a bal alsó sarok-
ban láthatjuk. Értelemszerűen különböző lösz-er való
mindegyik eszközhöz: golyók a géppisztolyhoz, pat-
ronok a shotgunhoz, speciális töltény a távcsőves
puskához, és energiacella a railgunhoz.
Szerintem a shotgun messze a legjobb
fegyver, amitől egy kicsit talán felesleges-
es is válik a többi számszám. Na persze néha
rjúk szarulunk, hiszen ha nem lövünk le
olyan katonát, akinél patron van, hamar el-
fogy a munició. A fegyvereken kívül paj-
zsokat is találhatunk: ha van már nálunk
pajzs, akkor az az életoerünk kijelzője
attal látható.

A játékmennetbe ott vitték egy kis új
színt, hogy ezúttal egy isteni lényt irányítunk,
aki ezért mágius eszközökkel is fel van fegyver-
ve. Ezeket az "eszözü-
ket" az Úrtól kapjuk
személyesen, ám csak
fokozatosan jutunk hoz-
zájuk – magyarul útköz-
ben jelennek meg az iko-
nok. (Általában akkor
kapjuk meg őket, amikor
szükségünk is van rájuk.)
A varázsláshoz szükséges
erőnk az ún. Isteni
Esszenciából merítjük,
ami folyamatosan töltö-
dik, s melynek aktuális
állását baloldalt, a ke-

reszt-ikon mellett láthatjuk.
A természetfeletti erők négy csoportba oszlanak,
melyek mindegyikéhez külön van egy aktiváló bil-
lentű. A legfontosabbak persze a támadó erők, me-
lyeket fegyverként használhatunk. Az összes többi
erőt – miután az erők menüjéből választottunk – a
jobb egérgombbal is lehet használni. Egy dologra
felhívnam a figyelmet: varázslatokkal nem lehet
széttörni az üvegeket és a rácsokat! Ha tehát van-
dálkodni akarunk, muszáj löfögyvert találnunk.



Hol erőszakkal nem érsz el
eredményt, ott jól jön a simo-
gatás (persze ez nem az a hely)

A Requiem összességében nem egy rossz játék,
legfeljebb egy kicsit vonatott. A grafikai tekint-
ve például nem lehet okunk panaszra. A jelenlegi
etalont, a Half Life-ot ugyan nem mőlja felül, vi-
szont az időtől elismerést érdemel, hogy az alkotó-
k nem egy már meglévő engine-re építkeztek,
hanem a játéknak minden egyes porcikája saját
készítésű. A karakterek kidolgozása ehhez képest
igencsak primór, az árnyéklások megdöbben-
ően jók. Az árnyékok kontúrjai nem csak a padlóra
vetődnek, hanem a falakra és a tárgyakra is "fel-
kúsznak" – ahogy illik. Ha tehát nem is CB-zet-
nek olyan klasszul a katonák, mint a Half Life-
ban, viszont egy előbukkanó árnyék könnyen
áruklodhat, ha egy félreeső sarokban megdöb-
tő támadóra számíthatunk. Kellemes vonás továbbá
a szoftveres rendezelés is, amit mostanában már
egyre ritkábban tapasztalni az ilyen játékoknál.
Az pedig még ritkább, hogy 3D-gyorsító nélkül is
teljesen jól szuperál az anyag. Tulajdonképpen
azt is mondhatjuk, hogy a Requiemet az alacsony-
abb kategóriájú PC-khez találták ki, szóval eb-
ből a szempontból a magyar piacra ideális. Egy
érvet ezelőtt esetleg minden tekintetben csúcs
játék lehetett volna, de most már túl ér a first
person shooterek mezőnye ahhoz, hogy a legkivá-
lóbbakkal egy súlycsoportba kerülhetne – persze
ízlesek, pofonok és gépkonfigurációk tudvaleg-
en különbözök.

V.Z.

Requiem

FEJLESZTŐ: 3DO

KIADÓ: Ubi Soft

WEBSITE: www.3DO.com

MEGJELENÉS: megkezdte

Kategória

Minimum: P166, 32MB RAM

Ajánlott: P200, 64MB RAM

3D-gyorsító: 3Dfx, 3D3

Multiplayer: soros, modem, LAN, Internet

Külsőin/belsőcs

Látványosság

Játékoság

Szavathosság

Zenebona

Summa summarum

Egy jó közepes Quake-klon,
egy kis mágiával megspékelve

végítélet

86%



A háromcsővű shotgun egy
ilyen Mikrobának már csak
jelentős lösz-erfelhasználás
okoz "négycsőhurot"

kellett tennünk: mindössze arról szólt a dolog, hogy
elő a legjobb fegyvert, aztán mindent bele! Sajnos a
kaland elemeket sem vitték túlzásba. Azon kívül,
hogy néha egy-egy tárgyat kell elvinnünk egy sze-
melytől egy másikhoz, csupán kapcsolók működtet-
tésére korlátozódnak a teendőink. Az egyhangú ka-
pcsoló kereséséhez ráadásul eléggé egyhangú pá-
lyák tartoznak: majdnem mindig lineárisak a szin-
tek, azaz elindulunk a pálya egyik végéből, majd
kismillió gonosz lepuffantása után kilyukadunk a ki-

**CSAK KOMPLEX
KÁRTYA**

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

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

netet, feleslegessé teszi DVD dekóder kártya beszerzését.

**16MB ÉS 16BITES
RENDERELÉS**

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

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

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

Voodoo3 2000

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

MEGINT MEGDUPLÁZTÁK

Mármint a kártya egy halom jellemzője

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

**2048X1536 ÉS
DVD TÁMOGATÁS**

A 2D rész maximális felbontása igen tisztes, monitor legyen a talpán, ami elbírja. A 3Dfx állítása szerint ez a jelenlegi leggyorsabb 128-bites processzorral párosul. Igazából kihasználja a képességeit nem lehet a PCI slotban, bár a legkisebből, a Voodoo3 2000-ből, létezik azért PCI busz-os verzió. Mindez megtámogatva a 3Dfx speciális 16 bites színekkelésével, ami szebb HiColor palettát mutat. A kártya támogatja a DVD MPEG2-es tömörítést, ami nem azt jelenti, hogy tartalmazza a célprocesszort, de a Zoran féle SoftDVD-vel képes a 30fps sebességű visszajátzásra azért elég jó. Azok számára, akik nem különösebben igénylik a digitális hangkime-

megjelenítéshez, de még az 1600x1200-hoz sem létszükséglet a 32 MB memória. Akkor meg minek fizessük meg? Egyébként is a 3Dfx saját textúra tömörítési eljárását használja a kártya, ami igen tisztes méretű adathalmot beszűfolyását teszi lehetővé a fenntartott 6 MB-ba. Azon viszont kicsit elgondolkodtam, hogy nem támogatja az AGP busz direkt memória kezelését, vagyis a Voodoo3 nem képes a túl nagy textúrákat a rendszermemória lefoglalt részében tárolni. Ezzel az AGP legnagyobb újítását hágták figyelmen kívül a fejlesztők.

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

CSAK WINDOWS?

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

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

**2000, 3000, 3500
ÉS 4000**

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

A szenz

belső órajelében, és az esetleges kiegészítő szolgáltatásokban.

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

A 3000-es, már 166MHz-es processzorral dolgozik, 7m tr/sec sebességgel és TV, valamint S-Video kimenettel is ellátták. A 3500-as "csak" annyiban különbözik tőle, hogy 183MHz-en ketycere és szárazkötő központja alakítja a számítógépet, hiszen TV vevő, rádió és videó digitálizáló kártya is egyben. Csatlakozó megoldása igen egyedül, mert mindössze egy port van a kártyán, a monitort és a különféle bemeneteket egy speciális kábelben keresztül lehet hozzákácsolni. A legnagyobb darabról, a Voodoo3 4000-ről még csak előzetes információk léteznek, hivatalosan annyit lehet tudni, hogy ez is csak AGP verzióban lesz hozzáférhető, de az vadul támogatni fogja az Intel 440JX chipsetet, vagyis az AGP 4x szabványt. További fejleményekről a maga idején.



FORRADALOM, VAGY CSAK A KÖVETKEZŐ?

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

MARADHAT AZ ALAPLAP

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

nak megismert független tesztelő, nagyon is hasonló eredményeit elnézve levonható számos tapasztalat. Általában, Windows tesztprogramok alatti teljesítménye öt, maximum tíz százalékkal javult, azonos órajelű PII Klamath-al összehasonlítva, ami az áttervezés kapcsán végrehajtott egyszerűsítésnek köszönhető.

Nincs ez másképp a játékoknál sem, pontosabban az olyan játékoknál amelyek nem támogatják a KNI (Katmai New Instruction), avagy MMX2 utasításkészletet, amit legú-

zánkban igazán népszerű Celeron-oknál nagyságrendekkel kerül többé, és nem is jelentették be "kikönnyített" PIII-ak piacra dobását.

KNI

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

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

szik lehetővé azonos művelet elvégzését. Sőt, megszűnt az egyes utasításkészletek közötti váltásnál szükséges, számítási szempontból elvezzetnek tekinthető idő, hiszen párhuzamosan használhatja a hagyományos lebegőpontos, az MMX és a KNI parancsokat az adott program. A poén az egészben, hogy a KNI gyakorlatilag csak válasz az AMD, 3D-NOW! utasításkészletre, amivel alaposan leghagyta az eddig mindig mindent elsőként bemutató Intel a legnagyobb konkurencijára.

TÁMOGATÁS

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

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



INTEL PENTIUM 3

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

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

Ár-érték arányos hármasok?

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

KÁNIKULA

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

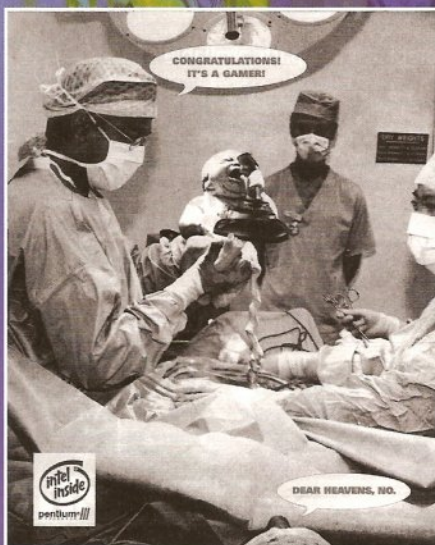
MÉRŐSZÁMOK, FRAME-ÉK

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

OLCSÓBB

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

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



VENNI, VAGY NEM VENNI

Nehéz kérdés, mert azért mégis csak egy szakajtónyi pénzért kérnek a prociért, és valódi képessé-

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

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

geit csak az új utasításkészlet támogat programokkal tudja megmutatni. De figyelembe kell venni, hogy az Intelről van szó, akinek elég nagy befolyása van az egész PC piacra, köztük a játékfejlesztőkre is. Amint bizonyossá válik az új technológia elfogadottsága, mindenképpen érdemes lesz elgondolkozni a beruházáson, és az árak is szinte hétről-hétre csökkennek.

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

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

A harcba indulás előtt nem árt körül-

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

A CSATAMEZŐN

Remélem felkészültetek a végtelen

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

EXPENDABLE

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

A FELÁLDOZÁS

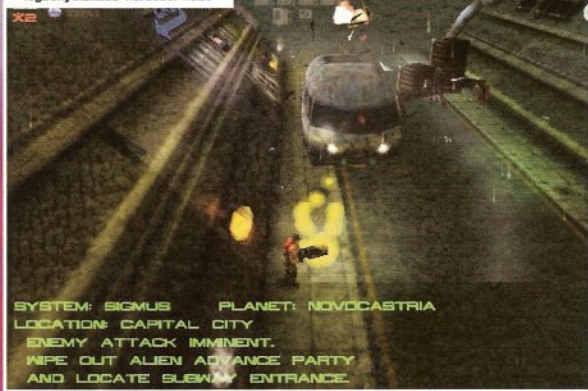
2463-at írunk. Az elmúlt 500 évben az emberiség messze eljutott a végtelennek tűnő galaxisban. Sötét, kietlen és természetlen világokat fedezett fel a távoli űrben. A jobb állapotban lévő bolygókat és holdakat, megpróbálták lakhatóvá tenni. A légkört az ember számára betelepezhető oxigénnel látták el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

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

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

Szemfényvesztő

Mint az ellagitás is mutatja, feladataink nem tartoznak a történelem legbonyolultabb kérdései közé



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

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

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

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

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

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



Kifogyott a fegyver? Kár. Pedig milyen jól tengett a környék!



EGYÉB ÉLVEZETEK

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

Korlátozott felelősségű társaság



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

lenfelekre, mintegy fede-zékbe búva. A pályák alatt folyamatosan található az animációjával készült átvett képsorokkal, az egyes szintek között pedig teljes képernyős videókat szemlélhet az arra érde-

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

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

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

ET

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



Cégünk reklámja: minden villog, robban és füstöl



Expendable

FEJLESZTŐ: Rage Software

KIADÓ: Rage Software

WEBSITE: www.rage.co.uk

MEGJELENÉS: megjelent

Ketycere

Minimum: P166, 32MB RAM

Ajánlott: P-11, 64MB RAM

3D-gyorsító: 3Dfx

Multiplayer: -

Külsőrs/belsőrs

Látványosság	■■■■■■■■■■
Játszhatóság	■■■■■■■■■■
Szavatosság	■■■■■■■■■■
Zene/bnna	■■■■■■■■■■

Summa summarum

Egy szabvány hollywoodi akciófilm, hihetetlen látványeffektekkel és jó sok hullával

végítélet

85%

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

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

MI IS AZ A SLAVE?

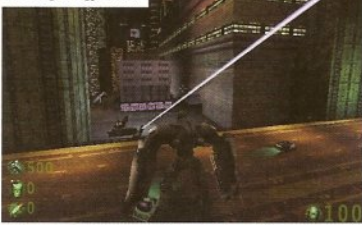
A sztori a következőképpen alakul. Természetesen valamikor a jövőben járunk, méghozzá egy erősen urbanizálódott világban. A Földet uraló nagyvállalatok közül az ASIA Co. egy kisebb birodalmat épített ki a Távol-Keleten, mely mammutcéget a SovKhan dinasztia irányítja egy hatalmas metropolisz szívéből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

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



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

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



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

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

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

AMIRE SZÁMÍTHATUNK

Nos, azt hiszem most már érthető, miért egy nagyvárost kell választani a tomboláshoz. A többemeletnyi magas ságú robottal a diktatorikus rendszer központját kell felszámolnunk – mely harcra így persze néhány véletlen járókelő is áldozatul fog esni. Persze a civil forgalom csak a kórités, nekünk a város "örszemei"

SLAVE

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

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

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

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

detésünkön a SovKhan erők közti kommunikációt kell megbénítanunk, aminek érdekében három generátor szükséges megsemmisítésünk. Anyit előre bocsáthatok, hogy az utolsó egy szívszobb töelenség őri – s hasonló főgonoszokkal még majd a többi pályán is összefutunk.

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



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



már kellően felszerelkeztünk, hősünk "hátizsákjának" látványa még a néhai NDK-s turistákat is lepipálja.) Roppant egyszerű megoldás, hogy ha kifogyunk a lőszerből, nem muszáj ökölharcba bocsátkoznunk (bár lehet), hanem bármit hajgálhatunk, ami a kezünk ügyébe akad – még az emberek is. Ha ahhoz van gusztusunk, megállhatunk az autópálya közepén, s a lefékező kocsikat felmarkolva dobálhatjuk az ellent. Egy másik megoldás, ha széttörjük a kisebb házakat, mire a romok között nem egyszer ott marad egy-egy vaskos gerenda, amit aztán furkósbotként használhatunk. Tulajdonképpen fegyver maga a lábunk is! A taposó támadásunkkal (amit a felvétel gombjával aktiválhatunk, ha a földre nézünk) simán agyontiporhatjuk a tankokat és a ha-

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

A TECHNIKAI KIVITELEZÉS

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

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

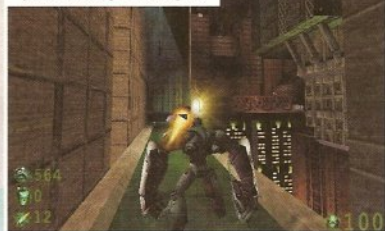
akadályokon, s mindig követjük a helyes irányt: ez ugyebár nem túl megterhelő feladat. Az már egy más kérdés, hogy ha nem rendelkezünk megfelelő tüzérséggel (márpedig ez sűrűn előfordul), akkor a "jóakarúink" hamar kikészítenek minket, s ezért csak lassan, óvatatosan lehet haladni. Minden lövést meg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

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

Szaporodnak a roncsok a generátor körül



A hátunkon függő Sztálin-orgona csodaszép gyászhimnuszokat játszik bármelyik ellenségnek



SLAVE ZERO

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

A MINŐSÍTÉS

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

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

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

V.Z.

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

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



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



Slave Zero

FEJLESZTŐ: Accolade

KIADÓ: Electronic Arts

WEBSITE: www.slavezero.com

MEGJELENÉS: augusztus

Ketycere

Minimum: P200, 32MB RAM

Ajánlott: P-III300, 64MB RAM

3D-gyorsító: 3Dfx, D3D

Multiplayer: modem, LAN, Internet

Külsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Óriási robotok, nem olyan óriási élvezet

végítélet

81%

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

Hah! A gaz ellen megtámadta a bázisukat!



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

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

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

A fejlesztőknek rendszerint jó szokásuk kerettörténeteket fabrikálniuk a játékokhoz. Nincs ez most sem másképp. Egy évtizeddel ezelőtt még kézenfekvő alapot szolgáltatót a kommunista vesztői, ami megfertőzi a demokratikus fertőt. Mivel ez a téma már divatját mőltá, mostanában új területeket kell keresni: gonosz koinainbárók, vérmes zokniárús kinalak, zavaróg aljanépek, illetve az égbolton bicikliző ET-k leselkednek a mit sem sejtő játékosra.

Esetünkben a harmadik verzió él, miszerint egy szál helikopterünkbe öltözve a gonosz "valakik" háza táján fogunk rendet (illetve: romokat) teremteni. Az introból kiderülő "kerettörténet" részletezésétől megkímélam a jó ízű olvasót – legyen elég annyi, hogy az amerikai mítosz beteljesedésekképpen meg fogjuk menteni a világot mindenféle rossztól. Ehhez mindössze egy szerény helikopter áll a rendelkezésünkre, de azért az ott lesz a

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

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



barom, viszont igen jól bírja a gyűrődést.

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

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

Seriff az égből

HELL-COPTER

Atavalyi karácsony egyik legkellemesebb meglepetése volt, hogy a fenőfa alá bezakatolt a Railroad Tycoon II. Télapó bakterruháit öltött, és némi gőz, füst, valamint a krampácslók körúráján kísérletben újra énekelte az ipari forradalom hőskorát. Meg egy Sid Meier nevű úrét és a Microprose-ét is, akik a kilencvenes évek elején elhozták nekünk a Railroad Tycoon első részét. Ez akkor még extrém felülnézti 2D VGA-ban "tündököl", de az idősebbek még emlékezhetnek rá, hogy a vérbe borult szemű játékosok hány éjszakát töltöttek el az ügyes-bajos dolgokkal, amik kitöltik egy vasúti pénzmogul üres perceit. (Fiatalkabak kedvéért: sokat!) A világszerte igen nagy közismertségre örvendő Pop Top Software teljesen új

megfigyelhetünk bennük. Míg az eredeti játékban egy pályán rendszerint az volt a feladat, hogy minél nagyobb profitot érjünk el, addig az újaknál egyéb szempontok merülnek fel. Itt van például a Mother Russia küldetés, amely a II. világháború idején játszódik, és a szovjet vasút problémáival kell benne szembenéznünk. Lévn ez akkor teljes mértékben állami tulajdon, a részvényesek nem fognak az osztalékuk miatt kukorékolni, márcsak azért sem, mert alapvetően nem is a gazdaságságról lesz szó. A feladat az, hogy a támadó német Wehrmacht által fenyegetett területekre csapatokat, fegyvert és löszert juttassunk el a hátsószágból (vagy onnan, ahonnan erre mód nyílik). Ha egy ellenség által fenyegetett területen az

Az eddig megismerteken kívül szerencsénk lesz 5 új szuperkomotívóhoz (négy villamos, és egy gőzmozdony, az előbbieket nyilván csak villanyvezetékkel ellátott pályán közlekedhetnek), öt rakományt szállító vagonhoz (löszér/tegyver/csapatszállító a háborús küldetésekhez, valamint alkalom el "computer" vagonok a többiben), továbbá tíz "gyárhöz" (barakk, löszér, piafőző, reptér, satöbbi).

A játék nemcsak új küldetésekkel gazdagodott, hanem némi módosítással is a kezelőfelületben.

Ezek közül két kisebb jelentőségű az, hogy egy pozíciónál hosszabb vasúti hidat is építhetünk víz felett (horribilis költségekkel, valamint új pálya lefektetésénél két új módszert is alkalmazhatunk (egy pozíciós, valamint egyenes pályát). Sokkal fontosabb, hogy megadhatjuk a rakomány értékesítésének módjait. Az eredeti RT2-ben úgy zajlott a dolog, hogy

az évezred boltja, de szükség törvényt bont), vagy addig a szerelvényen maradjon, amíg valamelyik új állomáson szükséglet nem mutatkozik iránta.

Fentiek alapján majdnem teljes mértékben megvagyok elégedve ezzel a mission diskkel: nemcsak egy rakásnyi új (és új szemlélet alapján játszandó) campaignt és küldetést kaptunk új cuccokkal, hanem még egy kicsit javítottak a kezelőfelületen is. Tapsikolnék örömmel, ha nem maradt volna meg az eredeti játék azon butasága, hogy nem le-

RAILROAD TYCOON II

Akit a húszezer volt megcsapott...



The Second Century

EXPANSION PACK

formába öntötté a játék folytatását: 1024*768-as felbontásban, 16 bites színmélységben és 3D-ben szabhattunk új utat vasparipáinknak.

Tidadi-dampadi-dam. Szolgálati közlemény következik: személyvonat és mission disk érkezik a CD vágányra. A vágány és a monitorok mellett kérétek vigyázzni! Khm. Elnézést, kirtört rajtam a MÁV-kör.

A lényeg az, hogy a vonatoktól megszokott késleltetéssel megérkezik a kiegészítő, ami valószínűleg igen boldogá tesz mindenkit, aki a jövőjét a "bakteriológiai" kutatásoknak óhajja szentelni. Részemről onyhe szépezzel szemlélem a mission diskeket, hisz rendszerint nem újat, max többet adnak az eredeti játékhoz. Na, esetünkben erről aztán szó sincs, hiszen nemcsak – jóval – többet, hanem újat is kapunk. Amíg az első rész a vasút 1830-1930 közötti első évszázadát dolgozta fel (ezért is választottuk annak idején Moldova mester nagyszerű riportregényének címét főcímmek), addig a kiegészítő a vasút következő évszázadára koncentrál. Jelen évszámunkból addódat némi sci-fi beütéssel. A villanyvasutak feltűnésével a gőzmozdonyok kora lejár, és a játékosokat nem a mozdony füstje fogja megcsapni, hanem néhány kilovolt. A mission disk az eredeti játékra települ rá. A három, egyenként 6 küldetésből álló új campaignt egy külön menüből, a 18 új küldetés a régi scenariók közül indíthatjuk.

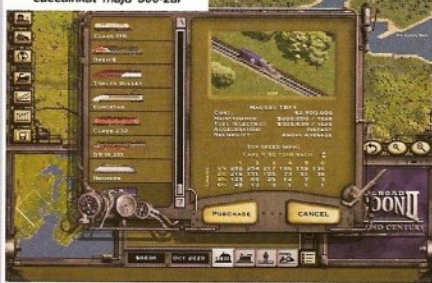
A fent említett számok már önmagukban is igen impozánsak, de még inkább azzá válnak, amikor elkezdünk játszani velük (mármint az új küldetésekkel), hiszen egy alapvető szemléletváltást is

ellenség ereje (ami egyébként egy fiktív szám, és az adott terület városainak szállítási igényein alapul) elérni vagy meghaladja a sajátunkat, akkor a terület elvesz. Egy másik küldetés közvetlenül a háború utáni Berlinben játszódik. Adott mennyiségű élelmet, acélt, csapatokat és hasonló nyálánságokat kell két szerelvényvel néhány nap alatt Berlinbe juttatunk, a nyugati hatalmak által megszállt területeiről, azaz a leendő NSZK-ból. Az iménti két példában gyakorlatilag kizárólag arra lesz szükség, hogy a rendelkezésre álló szerelvények menürendszerrel végezzünk különféle bűvészműtávirányítást, de az új küldetésekben azért találkoznak a modern kor fiktív szűz terepeivel (a mediterrán térség vagy "Észak-Amerika az árvíz után"), ahol a szűz teret kell az új követelmények alapján kiegészíteni vasúti birodalmunkat, illetve lesz néhány "metra"-küldetés is, amelyben viszont egy metropoliszban belül kell gyorsvasúthálózatot kiépítenünk. Utóbbi esetben az újig problémát az fogja jelenteni, hogy az új hálózatot MIT és HOL dözeroljunk el.

Az új feladatokhoz igazodnak az új cuccok is.

ha a szerelvény megállt egy állomáson, és a rakomány helyben nem volt igény, akkor tovább utazott (ha egy későbbi állomáson szükség volt rá), illetve – jelentéktelen, rendszerint nulla összegért – értékesítésre került (ha később sem volt rá igény). A probléma abban állt, hogy adott helyről muszáj elszállítani a kutyának sem kellő árut, de a több kocsi nyilván lassítja a szerelvényt. Most viszont már lehetőségünk van – a csomópontokban – taktikázni: az eddigi módszeren kívül megadhatjuk, hogy a nem kívánt árut tárolják el egy állomáson, amit egy másik szerelvény felvehet. Egyébként mód van arra is, hogy a nem kívánt cuccot akkor is eladják, ha később lenne rá igény (nyilván nem ez

2 és fél millióért már egy ilyen helyes kis TT-modell vonta a cuccainkat majd 300-zal



Berlin éhezik, de már a célegyenesben a felmentő sereg (illetve vonat)



Hoppá! A Vityebszk felé közlekedő csapatszállító, mintha egy kicsit legyengült volna



het alagutat építeni, valamint az a logikai buk-fenc, hogy felesleges "kétsávos" pályát építeni: az egysávoson is elmegy a szembejövő forgalom, csak az egyik szerelvény változik addig "szellemvonattá", amíg a másik áthalad "rajta". Ez a játék szempontjából kellemes, de akkor is butaság – a Microprose-os első részben ilyenkor vasúti katasztrófa volt, ami ellen szemaforokolt és/vagy kitérőkkel lehetett védekezni. Ezeket az apróságok leszámítja az a szerény véleményem, hogy minden cégnek ILYEN mission CD-t kellene csinálnia.

CoVboj

RT2: The Second Century

FEJLESZTŐ: Pop Top Software

KIADÓ: GOD/Take 2 Interactive

WEBSITE: www.take2games.com

MEGJELÉNS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 16MB RAM, eredeti RT2

Ajánlott: P200, 32MB RAM

3D-gyorsító: nincs

Multiplayer: LAN, Internet (4 fő)

Külcsin/belbecs

Látványosság

Játszhatóság

Szavatosság

Zenebona

Summa summarum

Igazán korrekt kis kiegészítő

végítélet

90%

DARK SIDE OF THE MOON (3. RÉSZ)

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

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

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

CSITTI!

REQUIEM: AVENGING ANGEL

Az Enterrel hozhatjuk be a szokásos konzol-ablakot: CSMLTON - csaló billentyű engedélyezése CSSHROUD - teljes pajzs és élelterő CSHEALTH - teljes élelterő CSROSARY - valamennyi varázslóerő aktiválása CSANIMO - munició CSGUNS - valamennyi fegyver bekapcsolása CSYHWH - Isten mód CSESENCE - végtelen mennyiségű esszencia CSHALT - Az idő megállítása CSVANISH - Az ellenfelek eltűnének CSOSH - Nincs gravitáció

CSITTI!

COMMANDOS BEYOND...

Pályakódok, amiket a password pontnál kell megadni:

2. 8K2IX
3. 9R291
4. 4469J
5. 4HSAB
6. 4JTSN
7. LUK2L
8. DUSLZ

P.a.M. 2000

Samsung SyncMaster S320 TFT 13.3"

TFT LCD 249900.-Ft+áfa

AOpen

Samsung SyncMaster S520TFT 15"

TFT LCD 341900.-Ft+áfa

ABIT

Seagate Maxlist Pro 9140

9GB IDE HDD

3év garanciával 44000.-Ft+áfa

Cherry

Axon

CyberDrive írő 4x/2x/6x,

IDE felület 34000.-Ft+áfa

CTX

Aopen CRW-9420 írő 4x/4x/20x

IDE felület 64700.-Ft+áfa

MAG

Wesselényi utca 21.

Telefon: 352-8576

H.-P., 10-18, Szo. 10-14

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

**PAM
2000**

CSITI!

ARMY MEN 2

Szálljunk be az "üzenet-módba" a \ megnyomásával, majd írjuk be, hogy !WHEN ALL ELSE FAILS... (beleértve a három pontot is) ezzel aktiváltuk a cheat módot. Ezek után az alábbi kódokkal próbálkozhatunk:

!PATTON'S SPEECH - a csapat biztatása

!! GIVE UP - a szint újraindítása

!VENI VIDI VICI - a szint átlépése

!NIGHT OF THE WALKING DEAD - az ellenség zombivá változik

!SUICIDE KINGS - Sarge megölése

!NINJA ARTS - Sarge lopakodó módba kapcsol és gyorsabb lesz

!GOD OF GAMBLERS - véletlenszerű cuccok, néha végtelen mennyiségben

!PAPER DOLLS - ejtőernyősök

!WATCHTOWER IN THE SKY - feliderítés

!GERONIMO! - 12 légi csapat

!BEAUTIFUL NIKITA - örök távcsöves puská

!FOURTH OF JULY - M80

!ROACH SPRAY - örök lángszóró

!RUBY RAY - Bár mennyiszor használható nagytű

!ALUMINUM FOIL - golyóálló mellény

!SMORFS - kék egyenruha

!METAL SHEETING - szürke egyenruha

!SHRINK WRAP - barna egyenruha

!POOPER SCOOPER - aknakereső

!GNOMISH INVENTIONS - robbanóbanyag

!ACME DISCS - aknák

!NO ROCKET LAUNCHER - örök rakétavető

!VILLAGE PEOPLE - örök lángszóró

!! HAVE A ROCK - örök gránátok

!PHOENIX! - lángoló ember

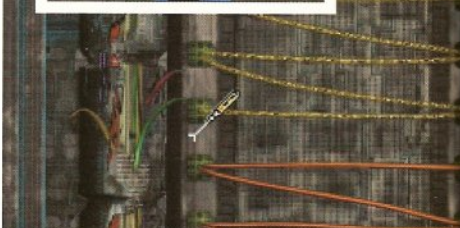
!SURPRISE PARTY - egy csomó váratlan ellenfél

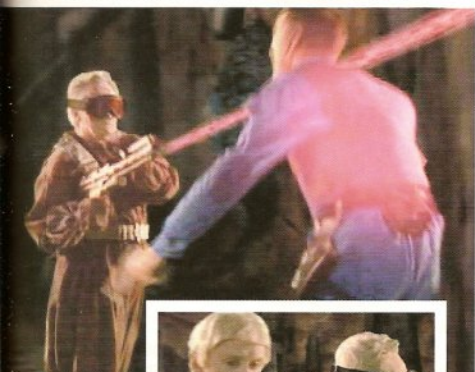
hosszas eszmecsere alakul ki, amelyből jónéhány adatot nyerünk: megtudjuk például, hogy Whistler érdeklődött nála a bányákról – elsősorban Jake bácsi bányájáról –, majd útba igazítást kért a bányaszint vezérlőterme felé, ahol tudvalegleg távozott is az élők sorából. Grice-ot és a biztonságiakat Gilly nemis egyszerűséggel gensztereknek nevezi, majd a beszélgetés végén kölcsönkérhetünk tőle egy körtét a bányaszlámpánkba. Némi rendrakás után rögtön kettőt is ad, mert nem árt a tartalék. (Nagyon helyes: egyet lehetett ugyan venni a shopban, amikor még nem vadásztak ránk a biztonságiak, de az a szomorú helyzet, hogy kettőre lesz szükség.) Miután elköszöntünk liftezzünk le a C-szintre, amelynek végében Jake bácsi parcelláját találjuk. (Illetve most már a miénk, csak nem tudjuk, hogy miért és mennyit ér.)

Kocogjunk a barlang végében levő zöldes telerhez. Figyelmesebb szemlélő az ezzel átellenben levő (vagyis bal oldali) falon már kiszúrhatott egy odarajzolt napraforgót. Napraforgókat már láttunk a Jake bácsival kapcsolatos gyermekkori emlémeinkről szóló videóban, tehát nem nehéz kiötléni, hogy itt valamit üzeni akar nekünk. Hogy egész pontosan mit is, az akkor derül ki, amikor kicseréljük a bányaszlámpában az összetört lámpát, és felvesszük a vállunkra (ha nem lenne még ott). A lámpa fénycsóvája ugyanis egy kis üreget világít meg, amelyben egy adag lthaca lapul (lehetőség szerint ez ne adjuk el), továbbá egy "videokazetta". Miután becsusszantottuk a VDA-ba, azonnal megjelienik Jake bácsi már jól ismert arca. A bevezetőben közli, hogy ha megtaláltuk ezt a kis felvételt, akkor ő már nyilvánvalóan halott. Ez a szomorú esemény azért nem szegi kedvét (most már tulajdonképpen ügyis mindegy neki), és hosszas, kissé érzélgős beszámolót tart nekünk a múltkor, amelynek legfőbb tanúsága, hogy tulajdonképpen nem is igazán bácsikánkat tisztelhetjük benne – sokkal inkább a kedves papát. Nos, csak. Ennek örömeire sétáljunk vissza a lifthez, fel az A-szintre, és ki a kerengőre. Most kivételesen nem a másik lifthez megyünk, hanem a kerengő harmadik sarkába, a zöld hordókhöz. Menet közben furcsa élményeink lesznek: a ládákon ugyanolyan cikázó árnyak jelennek meg, mint amilyenek elől Jake bácsi (azaz: papa) menekült az introban...

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

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





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

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

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

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

mert közvetlenül mellette, a kerengő végében nyíló ajtónál lesz dolgunk. Itt ugye a folyosót egy acélajtó zárja el, de ezt az akadályt a pákával vilámgyorsan elháríthatjuk, a folyosó végében pedig már vár bennünket az utolsó generátor. Miután ezt is hatástalanítottuk, a folyosón visszafelé sétálva egy résen lepillanthatunk egy bányába, ahol néhány cepheid dolgozik egyedüli egy biztonsági őrrel. Az egyikükön gyorsan kitörnek az oxigénelvonás tünetei: eldobja a bányászbiggyuját, és az őr unszolására sem hajlandó visszatérni a munkához, mire az minden teketória nélkül felüli. Az őrt meg a szomszédos cepheid pírítja meg a következő pillanatban, a csapat elveszi tőle a fegyverét, és gyorsan elszelnek. Murrá, kitört a dicsőséges forradalom!

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

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

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

CSITTI!

SPORTS
CAR GT

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

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

CSITTI!

JAZZ JACK-
RABBIT 2:
THE SECRET
FILES

A csalókódokat játékok közből lehet bevenni:

JJGD - Isten mód
JJINV - isten mód
JJGUNS - az összes fegyver
JJAMMO - maximális lőszer
JJRUSH - sérthetlenség
JJFLY - Helikopterrel való
JKK - önmegsemmisítés
JJSHIELD - energiapajzs
JJNEXT - szintugrás
JJLIGHT - teljes fényesség
JJBIRD - madár segítségül hívása
JJCOINS - érmék szerzése
JJGEMS - drágakövek szerzése
JJZINGO - visszatérés a főmenübe
JJQ - kilépés a játékból
JJMORPH - Spazzá változás, újbóli beíráskor madrára változás, aztán hékává változás, és végül visszatérés Jazzhez
JJNXT - Szintugrás

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

Nézünk valami más, izgalmas témát! A hónap legérdekesebb kérdését minden bizonnyal az alábbi levélírónk tette fel. Akik nem döttek be a Csevegő elején ék-telenkedő vádaskodásoknak, azok elhihetik nekem, hogy a nagy művet TELJES terjedelmében bocsolatom a kifinomult ízlésű olvasó elé:

Hi CoVboy! Nagyon fránkó az újság, csak kevés dolgot van róla Martina Hingisről. Ez miért van?)

Üdv: cad

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

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

Most pedig jöhet a TESZT DRIVE 6. ismeretője

Helló TehenÉSZ!!! A sablonszövegeket, úgymint "már régóta akartam írni, de még csak most vettem rá magam.... jó az újság.... kell/nem kell CD...., oldalszám...., bla bla" most gondold ide. Olvasom a Csevegőben, hogy mindenki tesztekért rinyál. Gondolom azért nem csináltad még ezt meg, mert nincs ötleted, hogy miként fogj hozzá. Gondoltam, megszánlak, megszánlak és írok neked egy mintapéldányt, hogy milyen kérdéseket kellene feltenni, szerintem a kérdésekre TE magad is válaszolhatnál a nyilvánosság (Csevi) előtt, de légy szíves ne próbáld megad jobb színben feltüntetni, mint amilyen vagy!

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

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

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

(A másé. Küldjél mindenki máséból egy-egy kartonnal. Maximum átmegek dohánnyagyerke, ha kicsit nagy lesz a kucsk.)

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

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

4. kérdés: Kedvenc női szereplő az ES-MERALDAból (ha beteszelsz a Csevice, akkor elküldöm neked)

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

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

(Ez kérdéses.)

Remélem jó lesz szórakozni a válaszadásnál, nézzél sok eszmeraldát éljen lüszló malaver és végül, de nem utolsón sorban az 576, és végül, de utolsósorban TE!!! :))

Üdv.: Letiszia Kalderon alias Matthew P. (gyc Mettyú P)

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

Csumi Covboy ! Na már régóta veszem a lapokat, sőt szerintem az összes szám megvan. Nagyon érdekes változásokon estünk túl , de valahogy mindig a ti újságotokat vettem. (nem tom miért?;) Ez most tökmindegy, csak az a lényeg , hogy csomó embernek elege van a sok panaszokdó hörcsög leveleiből, hogy ez kell, meg az kell, de inkább a többség szerint legyen az újság 17Doldala 70cd, amiből 20 eredeti, és mindezt persz tök ingyen – ez nevétség.

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

Ja, még valamikor azt írtátok, hogy a 19x -es FORMULA 1-es idény jogait az EA vette meg. És most pedig azt látom, hogy az EIDOS fog kiadni valami hasonló cuccot. Mert ugye bár tök régóta jelent meg normális F1-es játék PC-n.

(A licencjogok ugyanúgy -től -ig szólnak, mint mondjuk az albrélet vagy a telenzámbla. Idén nyárig meg az Eidos volt a jog, szóval nem történt tévedés. A hivatalos kiegészítő ismertetőjét egyébként a következő számunkban már olvashatod.)

Végül, de nemutolsó sorban lenne egy kérdésem avval kapcsolatban , hogy ha valaki(EN)nyomul egy mezei Voodoo 1-es (Monster) karttyával , és szeretne venni (apa nem szeretne—)) egy Voodoo2-est vagy Voodoo 3-ast, az gyorsaságkülönbséget fog észrevenni vagy a kép szebb is lesz. Mert eddig nem szagattott játék a gépen (majd fog) és feleslegesen venni egy 3dfx-es második vagy harmadik generációs karttyát az luxus.

Ezt a kérdést nem értem, ugyanis rög-tön magában foglalja a választ is.

Es utolsó : Azt vettem észre hogy más újságnál dolgozók is RIVA TNT karttyával nyomulnak, miért ?

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

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

GLOBE (előfizető)
Ul: Jó lenne egy kérdőív.
Itt volt egy, kicsivel odébb.Újabb érde-

kes talalós kérdés jön:

Szia 576KbByte Szerkesztőség! Azt szeretném tőletek alásan megkérdezni, hogy mennyi kb. havonta az olvasóitok száma. Egyébként tök jó az. Fáradozásaitokat előre is köszönöm.

U.i.:Nem kell CD! Peti =

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

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

Üdvözlöm :))

Na szóval: ezt a címet, ha megkukkantánád: «IV HYPERLINK "http://in» (Jó ez így, nem reklámozunk a vicc kedvéért Internetes site-ot sem.)

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

Öh, nem tudom, hogy hogyan sikerült ennyire félreismerned, de a Fradival ne szórakoz, mert megmondalak a "társadalmi előnk urának"! Mindenesetre elballagtam az adott helyre, ami tényleg igen mókás idő. Aki nem tudná, hogy miről van szó, annak röviden vázolnám.

Adva volt egy Internetes újság (ne említsd neveket), ahonnan elballagott pár figura, és azt találták ki az új "nyerő" ötletnek, hogy csinálnak egy olyan site-ot, ami úgy működik, mint az IRC, csak e-maillel. Fel van dobva egy razzás téma, és akinek van kedve, az hozzászól egy e-mailben. Minden hozzászólás fennmarad az oldalon, és bárki elolvashatja az összeset, és ahhoz is hozzászólhat. Egy téma megvitatásának roppant célszerű és demokratikus módja – LENNE, ha az ember megvitatogathatná a vitapartnerét.

Ebben a formában kábé úgy fest, mint egy viking faló főtére, ahol mindenki a maga igazát ordította (illetve a vikingeknél sokkal demokratikusabb volt a helyzet, mert ott fennállt annak a veszélye, hogy a túl csúnyának ordibáló egyedeket alkalmasint jól fejbeverték valami súlyos csatabárdal). A kérdésre válaszul: nem, nem én írogatok ide. Mellesteg az itteni egyedek nagy többsége CoVboynak nevezi egymást. Igen szórakoztató társaság.

Ez egyik meg is magyarázta, hogy amikor én eljöttem a CoV című újságtól, a CoVboynév "copyrightja" közös meg egyezséssel oltmaradt és azt most bárki használhatja. Na hiszen! A polgári neves sem világszabadalom, de azért nem rajonganék érte, ha mondjuk a T.J. így szignózná valamely hitelkerelmét. Valaki egyébként tényleg jött ott, aki ismerhet engem, mert volt egy ilyen beszélős, hogy "Hát Lázus azért nem hittem volna, hogy te tök ingyen nekállsz csinálni egy ilyen asztalt!" Ezen a néven csak nagyon kevesen szólítanak, és valami azt súgja, hogy egyébiránt is ismerhet az illető. Mindegy érezzek jól magukat, úgyte tudok velük mit csinálni, akkor meg minek foglalkozzak velük. Hopp, viszont elfogyott a hasáb: csókol mindenkit CoVboyn van Lapos, akinek most szaladnia kell, mert kész van az újság, csinálnia kell a nyári számat, és egyébként is várják a pontyok!



a mostani Konzoban már írt Anna Kurnyikováról. Szó se róla, az sem rossz, különösen a neve. (Mármint az Anna). Igyszek megem-berelemi magam én is, és a nyári számban kanyarítok pár oldalt a zsáneremhez közelebb álló Gabriela Szabadiniról. De azért volt helytelen kérdés is: Csá tehenész legény! Help!!!! Most nem fogom kikeresni az újságból, hogy melyikötök szokott szerepjátékokkal foglalkozni. Ezt, légszíves, intézd el te! Na, szóval a kérdéses: mit kell az Ultima VII-ben mondani Trinsic polgármesterének, hogy megadja a jelszót? Csak a földrajzi értékek kellene, a többi már kiderítettem. Előre is thanks! Adios, Varga Akos
Dear muchacho! Ezt a játékot úgy négy évvel ezelőtt láttam utoljára, mikor is egy másik újságnál voltam postamadár, meg még ami kellett. Akkor se én jászottam vele, hanem valami fanatikus, aki úgy fél év alatt le is írta a megoldá-

TRANS-AM *elektrik*

Számítástechnika és Multimédia

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

Rádiótelefon: 06-209-344-391

Http://www.trans-am.hu

Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig

Telefon / Fax: 364-05-79 és 251-79-16

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

Email: info@trans-am.hu

Szervíz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

Diákoknak 2% kedvezmény!!!

14" LICOM SVGA 3 év garancia	24.400,-
17" LICOM SVGA 3 év garancia	52.000,-
Creative 36x IDE CD drive	9.200,-
1.7 Gb Seagate winchester	16.000,-
4.3 Gb Quantum winchester	22.800,-
6.4 Gb Quantum winchester	26.400,-
Pentium II ACORP Celeronhoz	11.440,-
Pentium II Abit BH6 BX / ATX	20.400,-
Pentium II 333A Intel Celeron CPU	15.960,-
Pentium II 366A Intel Celeron CPU	17.200,-
Matrox G-200 AGP 8Mb SD RAM	16.400,-
Sound Blaster 128 PCI oem	9.600,-
Trans-Am Devil PII Celeron:	105.600,-
Pentium II alaplap, PII 333A Celeron, 32 SD, 4.3 Gb Q HDD,	
1.44 FDD, Mini tor., 53 4Mb AGP, 36x CD drive, hangkártya, 14" SVGA, 105g klav.	
Trans-Am használt Pentium:	46.400,-
Pentium/100, 8MB, 270 HDD, 1.44 FDD, baby ház, 2MB PCI VGA,	
14" digitális monitor	
Canon BJ 10 SX használt/3hó garancia	12.000,-

HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 24 óráos teszteléssel, 1+2 év garanciával, rakttárral!

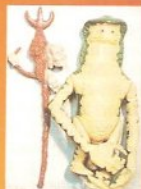
Teljeskörű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADOK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Hívjon, alkudjon és vásároljon!

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

STAR WARS



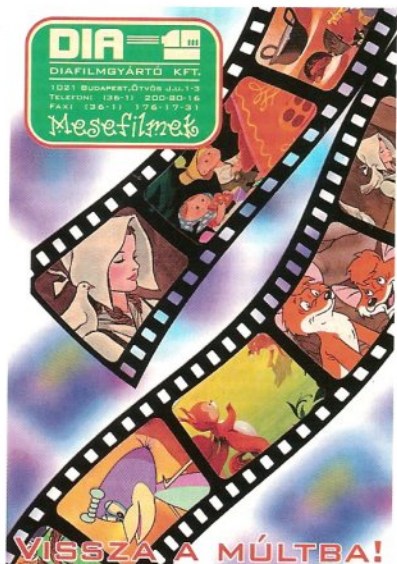
SEGÍTSETEK!

Nagy bajban vagyunk!

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



DIA
DIAFILMGYÁRTÓ KFT.
1021 BUDAPEST, DRYNÁR JÁNOS
TELEFON: 06-21 20080-18
FAX: 06-21 176179-31
Mesefilmek



VISSZA A MÚLTBA!

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

BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

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

129.900,- +25% Áfa

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk!

Javítás, tanácsadás.

OTP részletfizetési lehetőség!
Viszonteladókát is kiszolgálunk!

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

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

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

A P R Ó H I R D E T É S E K

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

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

monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigás bővítmések. Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510

gényfüzeteket, érdeklődni lehet 08-20 H-ig, Tel.:06-20-9465-718

Eladó elsőkézből SNES + 2joy + 5 kazetta (WC94,FIFA96,Sim City,Mario World,Mariokart) 25e. Ft.-ért. A kazetták külön is megvásárolhatóak 3-6e Ft.-ért. Tel.:06-23-451-481

AMIGA KÍNÁL

Commodore 64 - Amiga Gyors-szerviz és Kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók,

EGYÉB KERES

Magas áron veszek vagy cserélek régi kiadású ASTERIX és TALPRA ESETT TOM képre-

EGYÉB KÍNÁL

3 playstation program eladó: Crash Bandicoot 3, Resident Evil 2, Tekken 3, 8000Ft/db Tel.:62/482-002

Eladó PSX-re Rogue Trip. Ár:10000Ft. Tel.:4075205

PC KÍNÁL

Eladom megunt Tomb Raider 3 című száamítógépes játékomat. Irányár:8000 Ft. Tel.:258-86-96

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

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

HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánszemélyeknek: 20 szóig 500,- Ft (árfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szóznak számít)
Közületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (árfával) minden további szó 40,- Ft

GEPTÍPUS:	PC	C64	ROVAT	CSERE KERES KÍNÁL	OPCIÓK	VASTAG BETŰ INVERZ KERET	(+50% FELÁR) (+50% FELÁR) (+50% FELÁR)
	AMIGA	EGYÉB					

M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

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

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

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

Megrendelem az 576 Konzol című lapot példányban

Megrendelő neve:

Címe, irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

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

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot példányban

Megrendelő neve:

Címe, irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

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



COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

KÉRJÜK TISZELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



1999 Április 16.-tól az 576 KByte 1990-1997-es régi számai

akciós áron, egységesen

100,-FT/DB

(+ postaköltség*) boltjainkban megvásárolhatók vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.

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

Rendeléskor rőzsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba ird be a kért lapok megjelenési számát.

Fontos! Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

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

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

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

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

Mint látható, megembereltük magunkat, és végre összehoztunk egy szerény adag top-listát. Egyéni ízlésünknel bátorkodtunk különbséget tenni a nagy öregek és a legtrisebb ifjonek között, összehasonlítási alapul pedig mellékelünk egy angol listát a májusi értékesítési adatok alapján.

FORRÓK ÉS LANGYOSAK

1 CIV: CALL TO POWER

2 MIDTOWN MADNESS

3 HALF LIFE

4 TOCA 2

5 HEROES OF MIGHT... III

6 ALPHA CENTAURI

7 FLEET COMMAND

8 SILVER

9 ROLLERCOASTER TYCOON

10 WARZONE 2100

OLDIE, BUT GOLDIE

1 CIVILIZATION 1-2.

2 QUAKE I-II.

3 PANZER GENERAL 1-2.

4 DUNGEON KEEPER

5 DIABLO

6 POPULOUS

7 MONKEY ISLAND I-III.

8 STARCRAFT

9 FIFA-sorozat

10 C&C: RED ALERT

ANGOL ELADÁSI LISTA

1 CHAMPIONSHIP MANAGER 3

2 BALDUR'S GATE: TALES OF...

3 ROLLERCOASTER TYCOON

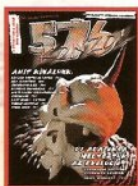
4 X-WING ALLIANCE

5 CIV: CALL TO POWER

6 GTA: LONDON 1969

7 TOCA 2 TOURING CARS

576 KONZOL - A MEGSEJÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA



01

02

03

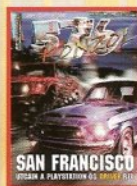
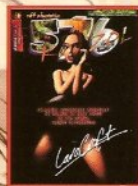
04

05

06

07

08



09

10

11

12

13

14

15

16



Következő számunk tartalmából:

Monkey Hero (PSX)

Syphon Filter (PSX)

Rollcage (PSX)

Constructor (PSX)

Star Wars Racer (N64)

Micro Machines 64 (N64)

Egy újság, amiben mindent megtalálsz a konzolról!

AKCIÓS SZELVÉNY
 Akciós árakon csak ez a magazin!
 Egyszerűsített árúlisták
 és a legújabb játékok
 vásárlására is ajánljuk!

576



576 KBYTE SHOP

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATÓZ:
1137 BUDAPEST, POZSONYI É. 14.
TEL.: 35-90-576



576 KByte a Mammutban is!

Budapest, II. kerület, Széna tér
2. emelet, a Libri könyvesbolt mellett
TEL.: 345-80-76

576 KByte a Pólusban is!

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

