

A PC-JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

398,-Ft

Számítástechnikai magazin

KByte

**BŐSÉGES
ARATÁS**

DISCWORLD NOIR
HIDDEN AND DANGEROUS
HEAVY GEAR II
KINGPIN
BRAVEHEART
STREETWARS
SYSTEM SHOCK 2
JAGGED ALLIANCE 2

**COMMAND
&
CONQUER**

**TIBERIAN
SUN**

KOMMENT & CONQUER NEM SZÜKSÉGES

SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D

CRASH BANDICOOT

2999,- FT/DB

Jet Board Crash Komodo Moe Jet Pack Crash

Coco Bandicoot Dr. Neo Cortex Tiny

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

3999,- FT/DB

Liquid Snake

Revolver Ocelot

Psycho Mantis

Sniper Wolf

Vulcan Raven

Ninja

Solid Snake

Meryl Silverburgh

RESIDENT EVIL 2

3999,- FT/DB

Zombie & Claire Redfield

Licker & Leon S. Kennedy

Tyrant/Mr. X

Willem G-4 & Willem G-3

William Birkin & Sherry

Ada Wong & Ivy

Hank & Zombie

DUKE NUKEM

2999,- FT/DB

Pigcop

Battlelord

Duke Nukem

Octabrain

TOMB RAIDER

3999,- FT/DB

3999,- FT/DB

Jin Kazama Nina Williams Paul Phoenix Ling Xiaoyu

4999,- FT/DB

Heihachi Mishima

True Ogre

Evil Jin Kazama

Yoshimitsu

QUAKE

2999,- FT/DB

Major


Athene

Iron Maiden


Tank

MÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!

MARIOKART 64 3999: FT/DB



Bowser Yoshi



Mario


THE LEGENDS OF ZELDA 4999: FT/DB

SCARINA OF TIME




Link Ganon

AUSTIN POWERS 3999: FT/DB




Far Bastard




Austin Powers Dr. Evil Austin Powers Felicity Shagwell

STAR WARS EPISODE I 2999: FT/DB


THE FORCE IS WITH YOU IN ALL THE STAR WARS FIGURES



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




1- Watto, 2- Senator Palpatine, 3- Rie Odo, 4- Darth Sidious, 5- C-3PO




1- Boss Nass, 2- Ki-Adi Mundi, 3- Chancellor Valorum, 4- Mace Windu, 5- Gungan & Pii Droids

SPAWN 3999: FT/DB



Curse of The Spawn 2 Zeus Hatchet



Jessica Priest & Mr. Obersmith Medusa Raenius

MORTAL KOMBAT 1999: FT/DB



Sektor Sub Zero Kitana Johnny Cage

MARVEL vs. CAPCOM GLASH OF SUPER HEROES 4999: FT/DB




Venom vs. Captain Commando Captain America vs. Morrigan




War Machine vs. Mega Man Spider-Man vs. Strider

THE X FILES 3999: FT/DB



Attack Alien Cryopod Alien



Fireman & Cryolitter Scully & Mulder



Kapható párosítások:
Scully & Cryopod
Scully & Alien
Mulder & Cryopod
Mulder & Alien
Fireman & Cryolitter
Attack Alien & Primitive Man

Ami a képes listánkból kimaradt... 2999: FT/DB

WILD WILD WEST 2999: FT/DB

CARNAGE 2999: FT/DB

DINOSZAURUSZOK

ALIENS 2999: FT/DB

WILD WILD WEST 3999: FT/DB

tartalom

X. ÉVFOLYAM, 9. SZÁM, 1999. SZEPTEMBER

22 A törpemecek visszatérnek

Lehet, hogy egy mindössze pár méter magas gear eltörpül még a legkisebb mech mellett is, de az biztos, hogy a Heavy Gear II méltó vetélytársa a Mech Warrior 3-nak.



26 Ganxták öröme

Lehet, hogy a Kingpin csak egy Quake-klón, de a bájos vérfürdő, a pajkos nyelvezet és az arcok egy rapzenekar eszmevilágába is beillenének

20 Csehül állunk

Ami persze nem igaz, hiszen a cseh fejlesztésű Hidden&Dangerousban a német Wehrmacht fog csehül állni kommandósaink áldásos tevékenységének köszönhetően



18

Mi az szög ordít heart

Adjunk egy
fonba, hogy
ez még benn
erian Sun is!



Nem 3.14skóta

örös, бүдös, aszalterítót visel nadrág helyett,
el teli bunkósbót van a kezében, és nagyon
egmondom: skót klánvezér beszélget. A Brave-
n egyszerre akár 15-tel is összefuthatsz.



HÍREK	4
ECTS-BESZÁMOLÓ	8
TIBERIAN SUN	10
DISCWORLD NOIR	14
STREETWARS	16
BRAVEHEART	18
HIDDEN AND DANGEROUS	20
HEAVY GEAR II	22
UNREAL: RETURN TO NA PALI	25
KINGPIN	26
CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000	30
NASCAR ROAD RACING	32
F.A. PREMIER LEAGUE STARS	33
JAGGED ALLIANCE 2	34
SYSTEM SHOCK 2	36
TARZAN	38
CINKELT LAPOK	40
CSEVEGŐ	44

Laptulajdonos:

Balogh Zsolt

Főszerkesztő:

Kiss László

Lapterv:

Molnár Dénes Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés:

Kismarosi Renáta

Levélábrítás:

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

Budapest, Pf: 132.

A kiadványban megjelent

szöveges és illusztrációs

anyagok bármely módon

való felhasználása csak

a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226

Megint eltelt egy nyár – kezdeném, ha szokás szerint valami galaktikusan nagy banalitással akarnám nyitni aktuális számunkat. De nem teszem, mert szerintem az iskolába avagy munkába járóknak ez talán maguktól is feltűnt. Remélem, hogy mindenki egész téle elegendő UV-sugárzást szívott magába, de azért talán a játékokról sem feledkeztek meg, mert ha UV-sugárzást nem is, a CD drive-ok év végéig elegendő cuccot szípanthattak a nyáron magukba. Az ember csak kapkodni tudta a fejét, hogy az eddig gyakorlatilag teljesen dögölt szízon alatt milyen kellemes kis nevek érkeztek: Kingpin, Braveheart, Heavy Gear II, Jagged Alliance 2, Discworld Noir, nem is beszélve a meglepően jó Hidden&Dangerousról. Közben szeptember elején szép csendben lezajlott az újabb ECTS is, ahol a kiadók eddig azt szokták volt bemutatni, hogy mivel játszunk majd a következő fél évben. Szép csendes show volt... (Martin síráimat lásd hamarosan.) Az idei nyarat azonban egy egészen meglepő esemény fogja emlékeztetéssé tenni: egy borongós augusztus végi napon megjelent egy bizonyos Tiberian Sun nevű játék. Ettől még én is úgy meglepődtem, hogy úgy döntöttem, ennyi elég is lesz bevezetőnek, nem tartalak fel benneteket az újságba való belemerülés nemes sportjának üzésében.

APRÓSÁG

■ Carmageddon-mániákusok nyilván eltorzult arccal értesülnek róla, hogy a harmadik rész nem lesz üzembépes karácsonyra (pedig a járdák akkor különösen népes helyek!); a Death Race 2000 megjelenése valószínűleg átszúszik jövő tavasza.

■ Jó hír a MechWarrior-rajongóknak (már azon kívül, hogy megjelent a Heavy Gear II); a Microprose két új kiegészítést is kidob a 3. részhez, amelyek közül az első még karácsony előtt megjelenik, és új mecheket és fegyvereket is fog tartalmazni.

■ Az Electronic Arts minden eddigi mennyiségét meghaladó Tiberialan Sunt szállított az európai üzletekbe a játék terjesztésének megkezdésére. Tibi Angliában meg is hálafta a bizalmat: a játék ugyanis első népszerűségi megmérettetésén az Eidos Championship Manager 3-ának heti eladási rekordját, amit a szakemberek előzetesen teljesen elképzelhetetlennek tartottak. Történt ez annak ellenére, hogy a hivatalos bemutatás előtt négy nappal, augusztus 23-án már letehető volt a kalóverziónak és angol nyelven is. Igaz ebben nem voltak mozik és nem működtek a multiplayer opciók – valamire tehát csak jó volt a játékon levő védelem.

■ A roppant gyenge South Park után egy másik South Park-játék is készül, amelyben dilis hőseink autóversenyzni fognak. A South Park Rally karácsonyra kerül a boltokba.

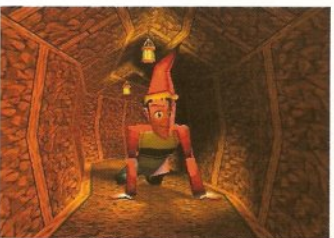
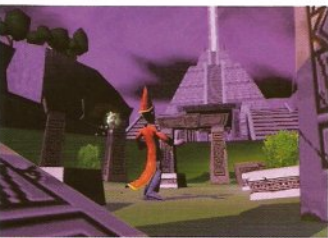
■ Vesélyben a Lemmings vezető szerepe a maga egyszemélyes kategóriájában (terelő-szimulátor): az Empire karácsonyra várható új játékában 30 birkát kell áttérlelnünk a rájuk leselkedő szörnyű borzalmak között 16 szinten. Mi más lehetne a címe: Sheep.

SIMON THE SORCERER 3D



Az enyhén kretén kalandjátékok kedvelői nyilván megdöbbenő szívvel hallják, hogy hamarosan ismét viszontláthatjuk monitorainkon Simont, az Ifjú, enyhén ütődött, de azért jólelkű kezdő varázslót, akibe először valamikor '93 tájának botolhattunk bele, amint az akkor igen népszerű korai LucasArts-stílusú kalandjátékban, amelyben egy kótyagos varázskönyv egy párhuzamos univerzumba teleportálja, ahol a jó varázslók jó szokása szerint kénytelen volt a világ, s benne egy Calypso nevű varázsló Sordidtól való megmentésével foglalatkoskodni. A zajos sikert hamarosan követte a fantáziadús *Az Oroszlán*, a *Varázsló és a Szekrény* alcímet viselő folytatás, ahol újra találkoztunk az előző rész szereplőivel, és itt Calypso elrabolt lányunkaján próbáltunk segíteni. A kaland némi malőrrel végződött, Simon lelke ugyanis csapdába esett a testén kívül. Mint a címe is mutatja, a készülő folytatás már az ezredforduló kalandjátékosainak

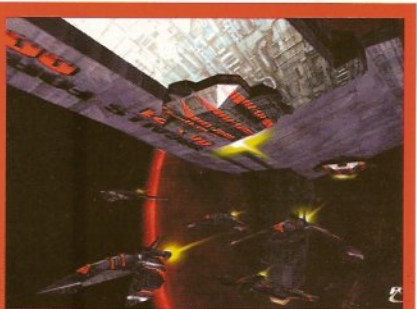
az elvárásai alapján épül fel: teljes 3D ben fogunk bolyongani az amatőr mágusok röggös útjain, amihez természetesen nem árt majd valami combosabb videókértálya is. A történet az előző két rész eseményein alapul, tehát korábbi rajongói sok ismerősre fognak bukkanni a több mint 50 karakter között, viszont akad majd néhány új is. A kommunikációs rendszer szintén a régre épül, néhány módosítással, amiből igen érdekes próbálkozás, hogy mivel a karakterek nem csak Simonnal, hanem egymással is érintkezhetnek, az információk közvetett módon is eljuthatnak a játékoshoz. Mindehhez még van egy igéret a többféleképpen végigjátszható, és ebből adódóan nyilván különböző befejezésekkel kecsegtető játékmotrere. A mai kalandjáték-szegény időkben nyilván minden játékos két kézzel kapna utána, de a Simon the Sorcerer 3D megjelenéséig sajnos a jövő év elejéig várniuk kell.



BIG BANG

A játékefejlesztőket rendszerint nemigen kell féltetni, ha egy készülő játéknak valami különösen idióta nevet kell adniuk, de a Big Bang elkeresztelő a Project 2-nél még talán közülük is kiemelkednek. Pedig a játék elég kellemesnek ígérkezik, már aki kedveli a Wing Commander- és a Conflict Free-space-stílusú űrhajó-szimulátorokat. A játékos a Sekianok Ifjú pilótáinak az egyike, akik momentán a Chakkamok és harci robotjaikkal éppen élethalálharcban állnak a világuk elpusztítására törő Ittitsekkel. Túlságosan bonyolult történettségére senkinek

nem kell számítania, mert a fő hangsúly a harcokra, és mindenekei előtt az újgenerációs 3D-kártyák látványeffektjeire tevődött. A hatalmas hordozóhajókból előrajzó, plazma és ionlézerekkel feldíszített csapasméror hajókból vagy 16 kisebb-nagyobb különféle típus fog egymásra ronítani. Meglehetősen méretes hullámokban, ugyanis az engine-t úgy készítették fel, hogy minden további nélkül lekezeljen a képernyőn 40 villámgyorsan mozgó vadászgépet. (Az még titok, hogy ez milyen konfiguráció végzi majd.) A játékra december első napjaiban vehetik rá magukat a stílus kedvelői.



RISK II

Nyilván nem kell senkinek sem különösebben bemutatni a Risk nevű társasjátékot, amelyet nálunk Rizikó néven ismernek a táblás játékok komálói, de ha valaki nem ismerne: a játékosok csapatokat építgetnek, hadjáratokat indítanak a semleges és az ellenséges tartományok leigázására, amelyekben a csapatok kimenetelét a létszámon kívül a szerencse (kockadobás) dönti el. Lévéen a Hasbro játékbirodalom egyik legsikerültebb társasjátéka, PC-n már több megvalósítást láthattunk belőle. Legutóbb vagy két éve, ami igen sokat tett az alapjátékhoz, de kinézetét tekintve már igencsak megérett a modernizálásra. Az új Risk



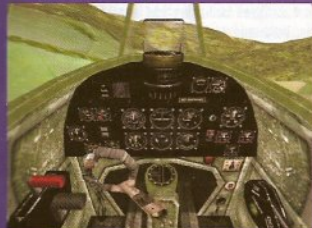
természetesen új grafikai köntösbe öltözik és egy egyszerűsített kezelői felületet kap. A világban 48 tartomány várja, hogy meghódítsuk. A hagyományos 2D "táblán" kívül lesz egy 3D műholdnézetünk is, és természetesen a csataterén masírozó hadaink is 3D csatatereken mérik össze kardjaikat, illetve dobókockáikat. Érdekes módon eszükbe jutott a programozóknak, hogy ez tulajdonképpen egy társasjáték, amit nem kimondottan számítógép ellen elvezetes



játsszani: most már lesz multiplayer-játék is, amelyben nyolc önjelölt Napóleon próbálhatja ki a többiek taktikai érzékét. Külön figyelmet érdemel azonban a számítógépes ellenfelek elleni (szóval a szülő) játék is: a gépi játékosoknak különféle személyiségprofilokat készíthetünk, ami meghatározza a játékestílusukat, továbbá képesek lesznek tanulni, azaz a kudarcokból le fogják vonni a megfelelő konzekvenciákat. Várható megjelenés novemberben.

FLIGHT COMBAT

A Looking Glass mostanában is végzi azt, amiről a világ már jól ismerheti őket: kiváló minőségű repülőgépszimulátorokat fejlesztenek. A polgári repülők felvonulató Flight Unlimited 3. része mellett egy igen kellemesnek ígérkező harci szimulátor is úton van tőlük. A Thunder over Europe alcímet viselő Flight Combatban a II. világháború légterébe röppenünk, ahol az USAF, a RAF vagy a Luftwaffe pilótájaként fogunk részt venni a történelem alakításában. A 22 repülhető géptípus között megtaláljuk a már jól ismerteket a Me-109-esőtől a Mustangig, és bár van néhány érdekesebb csemege is (Me-163 Komet vagy Focke-Wulf 190D), a legnagyobb meglepetés az lesz, hogy a típusok között bőven szerepelnek bombázó gépek is – amelyek eddig nem igazán erősítették a katonai szimulátorok fejlesztői. Német részről repülhetünk például Stukával, Junkers 88-assal vagy Heinkel 111-essel, az angolaszakznál pedig a Mosquiton kívül beugorhatunk Liberátor,



Flying Fortress vagy Lancaster nehézbombázókba is. Ez nemcsak azt jelenti, hogy a szokásos elfogó vagy kisérvő vadász és vadász-bombázó küldetések kiegészülnek zuhanóbombázó bevetésekkel, stratégiai bombázásokkal és haditengerészeti célpontok elleni csapásokkal, hanem egy új játékélményt is: a többfőnyi légénységgel rendelkező gépeknel ugyanis körbecoghatunk a személyzet egyes tagjai között, szóval akár toronygéppuskásként is kaszálhatjuk a 109-eseket. A látványhoz a Flight Unlimited átalakított motorját használták fel, ami most is hozza a formáját: változó időjárás körülmények, az összes alkatrész valóságosan mozog és sérül, többszáz különféle képességű gépi pilóta (vagy 8 multiplayer), terepnek pedig több mint egymillió négyzetmérföldnyi területet modelleztek le Európából. A játék tehát igen imponánsnak ígérkezik, és nem is kell rá túl soká várniuk: már a karácsonyi vásár előtt megjelenik.



TITANIUM ANGELS

Igen kellemes hír, hogy az SCI-nál nemcsak a Carmageddon következő részével töltik az idejüket az emberek, hanem egyéb érdekes tervek is forgatnak a fejükben. A Titanium Angels címének hallatán nyilván minden Carma-rajongó szemé azonnal felcsillan – de tévednek: ez nem egy újabb apokaliptikus verseny, sokkal inkább egy cyberpunk akció/alandjáték, valahogy olyanformán, mint mondjuk az Outcast. A sci-fi történet a föld jövőjében játszódik, ahol négy különböző faj küzd az életbenmaradásért. Carmen nevű hősnőnk a Kınderekhez tartozik és egy elég érdekes munkából tengeti napjait: akkor jut munkához, ha olyan probléma merül fel, amibe a hatóságok nem akarnak (vagy nem mernek) beavatkozni. Vagyis fejedelmek és illetők. Legújabb munkájának egy kicsi, de gazdag szigetország diktátorának likvidálása. A dolog elég nehéznek indul, ugyanis rögtön érkezése után a légvédelem



elővi az öt hozó szállítógépet, és ő egyedül marad a diktátor hadserege ellen. Illetve nem egészen egyedül, "társá" is akad: a Titán. A játék folyamán mindig a helyzetnek megfelelően kell változtatnunk az irányításuk között. Carmen Tomb Raider-féle követő nézetből, míg a Titánt saját szemszögéből irányíthatjuk. Némi RPG-elem, hogy a történet során mindketten fejleszthetik képességeiket és újakat sajátíthatnak el. Mire szükségük is lesz, hiszen a játék aland-részén kívül néha legalább olyan forró lesz a talaj alattunk, mint mondjuk egy Quake-deathmatchben. A látványról a dírekt a játékhoz fejlesztett engine gondoskodik, ami a változatos fény/árnyeffekteket mellett görbe felületekkel, voxelekre alapozott, a játékos lába körül gomolygó köddel és azzal az aprósággal kedveskedik majd nekünk, hogy a program igyekszik mindig az adott PC képességeihez igazítani a modellezendő terepet és textúráit. Az első infok szerint tehát igencsak ígértes Outcast-utvánzattal lesz dolgunk a jövő év tavaszára tervezett megjelenéskor.



SPIRIT OF SPEED 1937

Hogy osztatlan az érdeklődés az autóversenyek iránt, azt talán az mutatja a legjobban, hogy a tömegével megjelenő Forma-1-, rally- és egyéb versenyek mellett a Grand Prix Legendsben már az autóversenyzés múltjába is kirándulást tehetünk. A Microprose-nál megint valami hasonlóval óhajtottak meglovagolni ezt a divathulámot, de most a GPL-nél sokkal messzebb megyünk vissza a múltba – egészen a címben jelzett időpontig, amikor aztán tényleg hihetetlen járgányok hasítottak az utakon, és egy vezetői hiba szinte biztosan a sofőr halálához vezetett. Ez élményhez első kézből itt szerencsére nem lesz szerencsénk, de az özönvíz előtti masinákhoz (Bugatkihoz, Alfa Romeokhoz, az Audi elődjeként emlékeztet az Auto Union C-khez) bőven lesz szerencsénk. Szám szerint 12-be ülhetünk bele, amelyek mozgását még meglévő modellek tapasztalatai alapján modellezték. Összesen nyolc korabeli európai és egy USA-béli pálya várja, hogy felcsívítsanak rajta a gumik. Egy-egy verseny egyébként a



modern versenyekhez hasonló stílusban zajlik: a bajnokság mellett, indíthatunk edzéseket és időmérő futamokat is, sőt, a pályákon beparkolhatunk a boxba is. A játékból természetesen nem hiányozhat a multiplayer-opció is, amelyben összesen nyolc játékos szállhat ringbe. 3D-környára ugyan mindenképpen szükség lesz hozzá, de a szerzők azt ígéri, hogy egy P200-on is korrekten fut majd. Várható megjelenés október végén.

APRÓSÁG

■ Az Acclaim az ECTS-en egy igen kellemes új licencéről tájékoztatta az összegyűlt népeket. Megszerezték ugyanis a Ferrari-jogot az egész világra, amelynek első gyümölcse talán egy jövő tavasszal megjelenő Ferrari-játék lesz.

■ Mostanság kezd túltengeni a játékpiacon a női hősközlő. Hamarosan egy új, de azért közismert lányka felzárkózik melléjük: Xenia, a harcos hercegnő. Belőle a Titus gyárt játékot, aminek Nintendo-változata még az idén megjelenik, a PC-sről még nincs feltételezett időpont sem.

■ Nem pihent sokáig a Hidden and Dangerous által szerzett babérait az Illusion Softworks. A cseh gárda máris gőzerővel dolgozik egy új játékán, ami a Star Wars első részében látható verseny egyfajta fantasy-reinkarnációja, sárkányokkal, varázslókkal, stb. Munkacím: Flying Heroes.

■ A Cryo folytatja az utóbbi években szokásos stílusának, a 3D renderelt kalandjátékoknak a futószalagon való gyártását. A soron következő darab a '96-os Atlantis c. játék második része lesz.

■ Különbő Madnesek rajongói elégedetten konstatahatják, hogy készül a Microsoft Madness 2. része, amit a Microsoft a jövő tavasz végén szándékozik piacra dobni.

■ A Microsoft egyéb játékokat is forgat a fejében: a MechWarrior jogait is birtokló FASA egy újabb társasjátéka kerül megismerésére, de a Crimson Skies a jövő év második felétől biztosan nem készül el.

■ A Monolith mindig híres volt feltételezett függetlenségéről. Most a Fox Interactive köztött kiadói szerződést – de csak a következő két játékára. Aztán mennék tovább.

APRÓSÁG

■ Bár a Settlers III-hoz megjelent mission disk augusztusban az európai listák tetején trónolt, nem pihennek a fiúk a Blue Byte-nál. Az ECTS-en két új fejlesztést is hivatalosan bejelentettek: a jövő év végére várható a Settlers IV része, továbbá jön a negyedik része egy másik nagy sikerű stratégiai játékok sorozatának, a Battle Isle-nak is.

■ Diablo 2 után epekedő RPG-fanok megnyugtatóra közlünk egy antihirt: a Sierra és a Blizzard az ECTS-en SEM jelentette be, hogy csúszna a játék megjelenésével – így az EGYELŐRE még mindig december. Bejelentettek viszont valami roppant fontos dolgot, amit úgy hívnak, hogy Warcraft III. A real time stratégiák nagyapájának egykori és jelenlegi rajongói azért meglehetősen elképedtek, amikor meghallották, hogy nem a Command&Conquer-sorozat trónját akarják a továbbiakban megpályázni: a harmadik Warcraftból ugyanis szerepjátzó stratégiát fognak gyártani. Ha ez sokáig így megy, akkor előbb-utóbb nyilván már ork-szimulátor is lesz.

■ Az előző számunkban már hírt adtunk arról, hogy az Electronic Arts ügynökei, a Chicago Bulls visszavonult sztárját, Air Jordant kerülgetik egy reklámszerződéssel. A szerencsés frigy augusztus végén meg is született. Hogy Michael isten ezzel mennyi pénzt akaszt le, az titok, az viszont nem, hogy ő lesz az NBA 2000 reklámfahadjárának első számú figurája.

■ Szinte éppen hogy csak megjelent a Heavy Gear II, az Activision máris közölte a tisztelt vásárlókkal, hogy már dolgoznak a harmadik részen, és várhatóan jövő év végére ismét fempáncélt húzhatnak a gearek rajongói.

ACM 1918

Egy időben a repülőgépszimulátorokat gyártó cégek között igen divatos témának számítottak az I. világháború kétfedelű gépeit felvonultató játékok. Normális ember az életben persze nem ülne bele egy ilyen bizonytalan madárba, de virtuálisan azért elég jó móka volt. Mostanság azonban megint pihen a téma (ki tudja, miért), és próbálja kihasználni az ACM 1918. A titokzatos cím az Aerial Combat Manoeuvres (légiharc manőverek) valamint az évszámot jelöli. A helyszín a nyugati front, ahol Remarque szerint a helyzet változatlan, a játékos(ok) majd tesz(nek) valamit a mielőbbi változás érdekében. A játékban angol, francia, amerikai vagy német szolgálatba lépve fogjuk berepülni a korszak leghíresebb repülőgépeit: például Fokker D. VII-es vagy a háromfedelű Fokker Dr. I-est a német oldalon, vagy a Sopwith Camel, Nieuport 17-et vagy Spad XIII-at az antantén, és talán már magától értetődik,



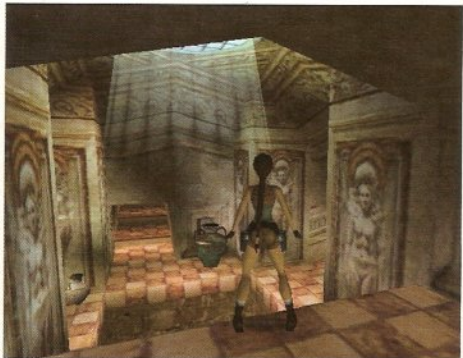
hogy mindegyik gép egyéni karakterisztikával fog repkedni. A cél természetesen az, hogy az Aszok Aszává nőjük ki magunkat. Nyolc különböző küldetéssel nézünk majd szembe, amelyben a szabad vadászaton kívül olyanok is szerepelnek, mint például lövészárkok géppuskázása vagy Zeppelin léghajók elleni légitámadás. Ha valaki egy kökemény szimulátorra számítana, az azért egy kicsit téved: a szerzők elsődlegesen azokat a játékosokat célozták meg, akik nem óhajtanak ötkilós kézikönyveket olvasgatni, mielőtt az égbé reppennének, sokkal inkább az akción lesz a hangsúly, azaz az ACM 1918 inkább lesz lövöldözős játék, mint szimulátor. Ettől függetlenül a renderelt földfelszínnel, a real time fényeffektekkel és egyéb látványtrükkökkel a szerzők igyekeztek a minél nagyobb élethűségre törekedni. Hogy ez hogy sikerült, az igen hamar kiderül, mert a játék még az őszel a boltokba kerül.



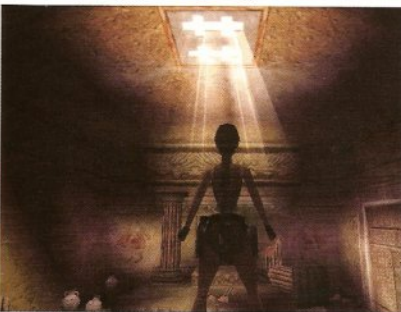
TOMB RAIDER IV

Nahát, micsoda meglepetés!

Ki hitte volna?! Ki hitte volna, hogy egy stílus megteremtője, egy sajátosan feminin image kialakítója és az Eidós pénztárcájának legnagyobb gyarapítója még visszatér körünkbe? Senki. Mindenki BIZTOS volt benne, hogy a kis bögyös kalandornő a két pisztolyával idén decemberben is ugyanígy ott fog kotlani a karácsonyfa alatt, mint az elmúlt három évben eddig mindig. A Last Revelation alcímet viselő negyedik részhez egy viszonylag új csapat állt össze, ami hatalmas változásokat ígért. Abból kiindulva, hogy ez is "csak" egy Tomb Raider, elég jó helyszínt választották: Miss Lara Croft legújabb kalandjainak (leszámítva az első, bevezető küldetés) ugyanis Egyiptom ad otthont, ami a tombok raidelésére tudvalegileg a legkézenfekvőbb ország. Jelesebb helyszínek: Kairó, Alexandria, Luxor, sziklatemplom Karnaknál és persze az elmaradhatatlan piramisok Gizehnél. Nem véletlenül említünk helyszínt, színtekről ugyanis már nemigen lehet beszélni: a történet úgy lesz kialakítva, hogy az egyes szintekre többször is vissza kell majd térni. A történetben Lara ellenfele a német származású von Croy, aki egy roppant gonosz kis archaeológus, és beduinok vad csapatával kóricál a fáraók földjén. Az új fejlesztést azzal kezdték a Core-nál, hogy elődboták a TR 3 engine vagy háromme-



gyed részét, hogy teljesen újjalakíthassák a játékot. Kezdték az egészet a grafikai részzel, amelynek kamerakezeléséhez a Resident Evil-t vették alapul, és bőszen ígéri, hogy nyoma se lesz a TR3 állandó "mapping"-jének (villogó textúráinak). Szintén sokat csiszoltak a fényeffekteken, amelynek legszébb példája az lesz, amit Lara magához vesz egy égő fátylát, az annak fénye bevilágítja a környezetét. Lara mozgása várhatóan sokkal szebb lesz, továbbá új mozdulatokat tanul, amiknek fontos szerepe lesz a történet folyamán. Valamennyivel kisebb hordárban törnek majd barátnőnkre az ellenfelek, lesznek viszont olyanok, amelyeket csak trükkösen lehet elpusztítani (a csontvázharcosokat például úgy, ha lelőjük őket a mélybe). A szokásos pisztolypar mellé bevonul az arzenálba egy nyilpuska, továbbá Lara egy messzelátót is visz magával, amellyel távolabbi helyeket fűrészhet. A legnagyobb változás azonban a játékmenetben lesz: kezdenek közeledni a kalandjátékokhoz, aminek biztos jele a teljesen új inventory. Ebben a tárgyakat Lara használhatja, összekombinalhatja vagy akár el is dobhatja, bár fontosabb tárgyak többször is kelljen fognak. Sokkal több lesz az NPC, vagyis a többi karakter, amelyekkel az engine-nél készült kis jelenetekben kommunikálhatunk és természetesen nem maradnak el a videók sem. Megjelenés november végén.



SINISTAR UNLEASHED

A gonosz úrifények sosem bírnak magukkal: állandóan el akarják foglalni az egész univerzumot. Mostanában abban mesterkednek, hogy megépítik a mindent ütő biometál fegyvert a Sinistart, amely elkészülte után mindent letarol maga előtt. Ahol a legnagyobb a szükség, legközelebb a segítség... – ennyi éppen elég egy sci-fi lövöldözős játék kerettörténetének. A THQ kiadásában megjelenő új játékot a nem túl ismert Game FX készíti, amelynek tagjai egyébként olyan játékokban működtek közre, mint a Flight Unlimited vagy a System Shock. A feladat "egyszerű": le kell rombolni a Sinistart, ami a történet folyamán egyre nagyobb és erősebb lesz. A játékos kezdetben egy gyengébb hajóval indul útjára, de mivel az eltakarított UFO-kért fejpenz jár, idővel új fegyvereket és új hajót is vásárolhat magának. Összesen 6 különböző saját hajótípus közül választhatunk, melyek mindegyike kilenc, egyéni fegyverrel és nyolc egyéb berendezéssel szerelhető fel. Az ellenséges hajók közül viszont több



mint 25 típus képviselteti magát, amelyek 24 küldetésben és 6 bónuszpályán várják, hogy felszeleltessenek bennünket. Igen combos minimum konfiguráció várható, ugyanis elsődleges szempont a látvány: a saját szemszögből vagy közvetlenül nézhető irányítható ütköztekben a záporozó meteorokon kívül akár 20 ellenség is ronthat ránk egyszerre. Soká éljenek a shoot'em upok! Megjelenés októberben.

INVICTUS



Herkules elment kitakarítani egy csep-
pet sem virtuális istállót. Akhilleusz-
nak inihelygyulladás van. Prométheusz
elsőfokú égési sebekkel szállították
kórházba. De a Diablo él! Ha másért nem,
hát azért, mert hatalmas sikere egyre több
fejlesztőt ösztönöz hasonló stílusú akció
RPG-k gyártására. Az Interplay Invictus (la-
tinul Meghódítatlan) című játéka az Olüm-
posz árnycsapatot alkimet viseli, és a görög
mitológiát zatyulja össze a fantasy világá-
val. Hősök kicsiny csoportja indul útjára,
hogy némi kalandozás és egy jó adag hír
révén elfoglalja az őket megillető helyet az
Olümposz csúcán. A kalandok során az
NPC-kkel kommunikálva újabb hősökre te-
hetnek szert, így idővel tíz főre duzzadhat
a rettenetes armádia. Ettől függetlenül csatá-
ba csak maximum négyet küldhetünk –



nyilván a játékos feladata lesz eldönteni,
hogy melyik arcok felelnek meg a legjobban
egy adott összecsapás követelményeinek. A
történet ott folytatódik, ahol Homérosz ab-
bahagyta az Odüsszeusz. Athéné marha
büszke, hogy pártfogolja végül is sikeresen
átvergődött a kalamajkák seregén, Poszei-
dónt meg a guta kerülgeti és az a vélemé-
nye, hogy Odüsszeusz csak rettentő ma-
laca volt – ha újabb kihívás elé kerülne, ak-
kor biztos, hogy bukna az ügyet. Athéné
boldogan elfogadja az újabb párbajt. Így
kezdődik az a menetelés, amelynek a végén
félitenné fogunk válni. Látványát tekintve
a játék igencsak "diabloid", bár némi mó-
dosításokkal. A grafikai engine egyfajta ke-
veréke a 3D és a voxels technológiáknak.
A játéktérrel szabadon forgathatjuk, hogy
lássuk kik rejtőznek az épületek mögött,
illetve természetesen zoomolhatunk, hátha
meglátjuk, milyen színű bugyit viselnek az
amazonok. Csata közben fontos a hadrend:
gyémánt, ék vagy vonal alakzatban állha-
tunk fel támadásra vagy védelemre. Össze-
sen 30 különböző fantasy-fajjal fogunk ta-
látkozni, amelyeknek természetesen mind-
nek megvan a fajukra jellemző harcmodor-
uk. Diablo-rajongóknak tehát kötelező tan-
anyag lesz a Quicksilver új játéka, amely-
nek megjelenését az Interplay az év végére
ígéri.

FIFA 2000

Egy újabb játék, ami nem hat a meglepetés ere-
jével: mivel az Electronic Arts 2006-ig megvá-
sárolta a FIFA-jogokat, a következő hat évben
is rendületlenül érkezni fognak a FIFA-játékok az év
végére (illetve addig még lesz 2 VB és 3 EB – talán
azok sem maradnak ki). Ez a hosszadalmas sorozat
máshol talán már idegesítő lenne, de aki figyele-
mel kíséri a FIFA-sorozatot, az jól tudja, hogy az EA
Sports minden egyes részzel állandóan egyre jobban
felülmúlja önmagát (a konkurenciáról már nem is
beszélve). Új év, új FIFA, új engine – hangozhatna
helyzetjelentés, ugyanis megint teljesen új (ponto-
sabbban: legalább fele részben átalakított) motor ke-
tyeg a játék alatt. Ez vonatkozik a grafikára, az ani-
mációra, az AI-ra, a hangra – mindenre. Kezdjük



ott, hogy az irányítás maradt a régi, de a játékosok
néhány új modulatot kaptak. Itt van például a
"hessegetés", amikor is a játékos (akár csata az
életben) kiteszi a kezét, hogy távol tarthassa az ellen-
felét a labdától. Egy másik modulat a labda fede-
zése, például azért, hogy egy hátréval kikísérhesse
a labdát. Pontnégyszögként is bővíti a paletta, amit a
szerzők DirectAttack/Defence-nek hívnak. Ilyenkor
három ikon jelenik meg, amivel pontosan kiválaszt-
hatjuk a célba vett játékos, avagy a védő jobban
figyelhet bizonyos részre. A Linekerrel felvonuló
narrátorri szövege már meghaladja a 85.000-et,
de a legelképezőbb az lesz, hogy a felatokról el-
tűnnek a textúrák: EGYÉNILEG animált közönség
lesz, amelyek izgalmas pillanatokban felugrálunk a
helyükről és hullámanak! Az EA Sports nagy
bátrán már napra pontosan bejelentette a megle-
lenést: november 1.



APRÓSÁG

■ Mostanság úgy tűnik, hogy a média egyéb sztárjai (nevezetesen a regényírók) is szívesen kalandoznak a számítógépes játékok területére: Terry Pratchett csak felügyeli az adaptációkat, Douglas Adams a Digital Village-nél közre is működik, most pedig az Androméda törzs és a Jurassic Park világhírű írója, Michael Crichton is a szorítóban üdvözölhetjük. Ő a Timeline nevű cégével egy kalandjátékok dolgozik.

■ Tovább bővíti a Command&Conquer-birodalmot. Egyrészt könyv alakban megjelent egy hivatalos stratégiai útmutató a Tiberian Sun-hoz (érdekes olvasmány lehet...), másrészt a Westwood augusztusban bejelentette, hogy C&C: Renegade cím alatt egy új játékot dolgoznak. Az igazi meglepetés azonban az, hogy a Renegade nem a megszokott stílust hozza: a GDI és a NOD kommandóúgynak ugyanis taktikai szinten, egy 3D akciójátékban fognak összecsapni, valahogy úgy, mint a Rainbow Sixben.

■ Gari Kaszparov, a sakk világbajnoka mindig is ügyes pénzkeresőnek bizonyult: nemrég az Intel egyik reklámdíjnyeréséhez kért a világ, amint próbál színeseket meghazudtolni alakításokból kivont a számítógép ellen, a nyarat viszont azzal töltötte, hogy a világ ellen sakkozik. Az MSN Gaming Zone támogatásával rendezett "Kaszparov vs Világ" sakkjáték az Interneten keresztül zajlik, és Kaszparov lépéseit után a világnak 48 óra van egy-egy új lépés megtételére. A játszma iránt érdeklődők ennyi ideig szavazhatnak, és a partiban a legtöbb szavazatot elért lépést fogja megtenni a világ. Augusztus végén a 40. lépés körül tartottak, és a szakértők szerint 60-ig is elmehetnek és egyelőre még nem látni, hogy vajon ki lesz a győztes. Hogy az élelmes orosz elnézzük, ő biztos nem fog veszíteni. Maximum egy partit.

PHOENIX

A Team 17 most egy időre fiókba rakta a Worms-öt és egy tőlük kissé szokatlan területre tévedt: űrháborút csinálnak, valahogy olyanféleképpen, mint mondjuk az Elite. A főszereplő egy Beck nevű figura, aki kicsit felszívta magát egy barátja halála miatt, beköti a cipőfüzűjét és elindul meghódítani a világegyetemet. A játék egyfajta kaland is, amelynek cselekménye ténykedésünk függvényében eltérő végkimenetellel kecsegtet, és egyébként több mint 60 küldetés vár

ránk (kísérés, felderítés, vadászat, stb.) A játékban összesen 40 eltérő karakterisztikájú, belső felépítésű és egyedileg sérülő hajóba szállhatunk be, amelyeket egyenként 12 különböző fegyverrel tehetünk marconná. A maximum 8 főre méretezett multiplayer-játék érdekessége, hogy nemcsak deathmatcheket játszhatunk, hanem eldönthetjük, hogy egy adott hajón pilótaként vagy lövészként óhajunk-e szerepelni. A pontos megjelenés egyelőre még bizonytalan, valószínűleg jövő tavaszra várható.





A mikor az idei, '99-es ECTS előtt két héttel végigolvastam a kiállítók szegényes névsorát meglepve tapasztaltam, hogy a nagygyűk – az Electronic Arts, a GT, a Virgin, és az Eidos – vagy nem vesz részt a show-n, vagy csak zárt ajtók mögött fogadja a kiválasztottakat. Na, mondom, temetik az ECTS-t.

Amikor a főnök, Balogh Zsolti bejelentette, hogy az idén hárman megyünk Angliába – velünk jött a Pólus Centerben levő boltunk vezetője is – már tudtam, hogy a vélihetően gyengécske kiállításért kárpót majd a buli, amit ott csapunk.

Amikor a taxi a kiállítás első napjának reggelén fékezett a hatalmas csarnok előtt, egyből láttam, hogy a kigyózó sor ugyanakkora, mint eddig minden évben volt. Ugyanúgy nem volt kedvem végigállni, mint eddig egyik évben sem, így ugyanúgy előrefurakodtam, mint rendszerint. Kivételesen most ennek semmi értelme sem volt, mert pillanatok alatt bejutott mindenki – hiába, az angolok értenek a "kigyózó sorok" kezeléséhez, nem úgy, mint mi.

Amikor beléptem a tereembe ugyanúgy a mega Acclaim stand fogadott, mint tavaly. Ugyanolyan izgalmas diszleitek voltak, mint tavaly, és ugyanúgy nem volt semmi jó játékuk – a Shadow Manen kívül (ld. következő számunkban) – mint minden évben. Volt ott viszont 5-6 bombázó táncosnő (ugyanúgy, mint tavaly), izgi cicikidobós szerelésben. Hála istennek a standépítő értette e dolgát, mert a "táncér" elé egy kopott, tejüveg-szerű plexit szerelt fel, amin keresztül lehetett ugyan látni a lánykák bájait, de fotózni nem nagyon tudtam. Szomorodjon meg, ha tudta volna, hogy én gyűjtöm az ECTS bébiket, nem csinált volna ilyen merényletet! Mentem is tovább.

Amikor feltűnt, hogy bizonyos egyének nagy kartondobozokkal, táblákkal, monitorokkal, PC-kkel és pillanatragasztós flakonokkal rohagnak, mint pók a falon, ki-következtem, hogy azért itt sem mennek zökkenőmentesen a dolgok, és bizony néhány stand nem lett kész a 10 órás nyitásra. (Emlékszem, amikor még zöldfüllű koromban 10 órára beszéltem meg egy-egy találkozót, aztán negyed 11-kor derült ki, hogy a cég PR-es művésznöje még MEG SEM ÉRKEZETT a kiállításra. En meg álltam ott fehér ingben, fekete pulóverben, kivajazva, mint aki élete legjobb randijára készül, folyt rólam a víz, és át-kosztam magam. Na, most idén ilyen hibát nem vétettem, rövid, katonai gatya, póló, horgászkalapot – izzadjon, akinek hat anyja van – és csak a legfontosabb találkozók a legjobb arccal. Amikor megláttam az Eidosos haverom egy kis bigével csacsogni, rögtön tudtam, hogy az idén

vékony lesz Eidosos szerzetcsomag. Olyannyira vékony, hogy Andy (a PR-es, akiről szó van) kedélyesen kezét rázott velem, megkérdezte, hogy vagyok, biztosított, hogy én vagyok a kedvenc magyar főszerkesztője, majd sajnálkozva bement a frankót, hogy nincs nála CD-csomag, de majd küld postán az ECTS után. Már éppen mondtam volna neki, hogy nekem a CD RÖGTÖN a show

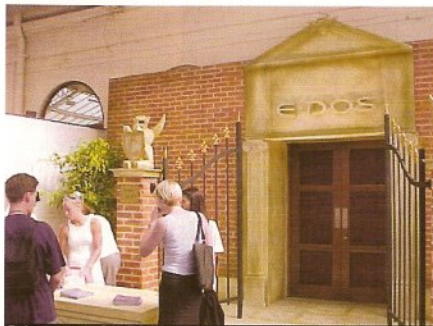
esetén". Oké, te nyertél, leléptem. Amikor a csarnok mértani közepén állva körülnéztem – röpke két óras felfedezés után – realizálódott bennem, hogy ez az ECTS inkább húz a konzolok felé, mint a PC-s játékok felé. Mert a Nintendo és a Sony veszett nagy placcal rukkolt



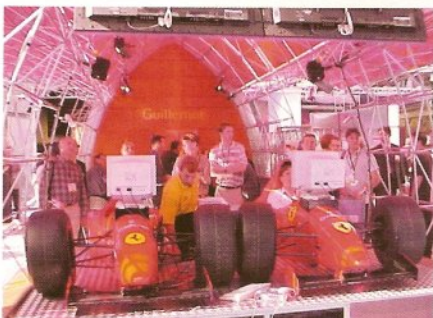
Internetes fantasy játékosok kedvenc találkozóhelye: egy stand az Everquestnek

után kéne, mert ugye a KByte akkor jelenik meg, de a pali sarkon fordult, és ellibeggett a nővel a büfé irányába. Igaza van, ki a rákot érdekel egy kis hülye – ráadásul magyar – főszerkesztő?! Azóta lesem a postást. Ja, a standjuk. PoFás kis építmény, kiköpött Lara háza. Epp be akarok slisszolni a ZART ajtón, amikor mondja a kislány, hogy "No-no!". Először arra gondoltam, hogy kifejttem neki, miért is akarok bejutni, de aztán eszembe jutott, hogy öreg vagyok én már bohócnak, így aztán végleg dobtam az Eidost. Amikor a Take 2 standjának bejáratánál elém állt a kétméteres néger kölyök, már tudtam, hogy nehéz meccsem lesz. Mondtam neki, hogy kéne egy CD csomag, meg XY-nal is beszélnék, ha lehet. Erre bement, hogy "Belépés csak találkozók esetén". Mondom újra, hogy mi kell, meg kit keresek, ő csak ismételt, mint a robotzsaru: "Belépés csak találkozók

elő, millió jobbnál-jobb játékot felvonultatva, míg PC-re rendesen vadásznom kellett, hogy valami izgalmasat találjak. Gondoltam is rá, hogy miként fogom a CoVboy-nak úgy előadni ezt az "élménytö-



Ex itt vagy egy zártkörű londoni yachtklub, vagy az Eidos standja



Schumacher lába miatt a Ferrarinak volt két felesleges kocsija



A Drakan-lányka ma a ruhatárban hagyta a sárkányát

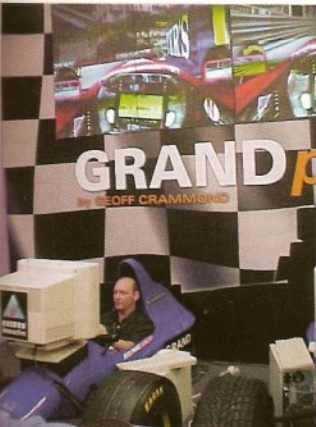
meget", hogy a végén tudjon valamit meríteni belőle? Állítólag jó színész vagyok, de hát lócitromból nem lehet várat építeni, legfeljebb lócitromvárat.

Amikor már a harmadik kiállítónál is csak egy majdnem üres dossziét nyomtak a kezembe – belül pár gépelt lap, CD sehol, színes szórólap



Az Eidos ennyit azért mutatott. Vajon melyik játékkukhoz?

sehol – tudtam, hogy nemcsak írni lesz nehéz az ECTS játékaírói, hanem képet mutatni is. Mondtam is az egyik kislánynak, hogy régen lelkes papírgyűjtő voltam ugyan, de most inkább értékelnék egy icipici fényes korongot, amin szép játékképek meg illusztrációk vannak – mert ugyebár betűket én is tudok



A kiállítás legjobb anyaga: Grand Prix 3 a Microprose-től

írni, de képeket meg screenshotokat küldni azt nem. Ja, mondja, hát CD az az idén nincs. Mondom magamban: "Nem baj, úgyis gyenge játékaitek vannak, fogok én itt kézcsoközni neked!". Ez a rémisztő tendencia egyébként "alles global" jellemző volt a kiállításra – nem elég, hogy csak a kis cégek voltak kint, de még promóanyagokat sem hoztak magukkal. Amikor közeledtem a Virginés találkozóra természetesen tudtam, hogy ismét nem engednek szinte senkit a közelükbe. Csak jó kapcsolataimnak köszönhetően, hogy bejutottam. Duma, csomag, elköszönés. Ekor vettem észre, hogy a press CD nincs sehol – anélkül meg nincs illusztráció! Ha másra nem is, erre a Virgin CD-re nagyon vágytam, mert létfeltétlenül jó kapcsolataimnak köszönhetően még jó, hogy vissza tudtam jutni és kaptam egyet! Halál jól néz ki, mint egy összecsukott Biblia, belül lapul a lemez. A Virginnek van stílusa, szó se róla.

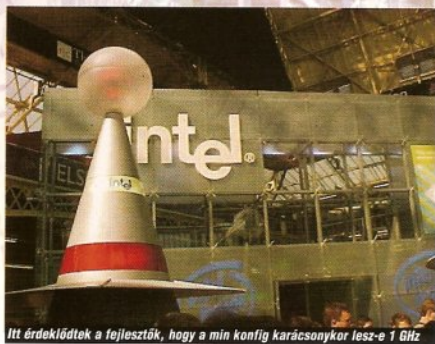
Amikor a Codemasters, a THQ, Infogrames és az Ubisoft – ők voltak a legnagyobbak – standján szinte csak N64, PSX és Dreamcast játékokat láttam, az az érzésem támadt, hogy a PC a végét járja. Pontosabban a PC-s játéklejlesztés. Persze ez nem igaz, hiszen egyre-másra jönnek a híres játékok PC-re, de azért FIGYELEMREMÉLTÓ az a tendencia, ahogy a legtöbb cég beleerősített a konzolpiacon.

Amikor azt hittem, hogy a nagy cégek távolmaradása előrelépési lehetőséget biztosít a kicsiknek, nagyot tévedtem. Bebizonyosodott, hogy hiába épít egy "második vonalas" kiadó nagy standot maga köré, akkor is csak két búbánatos hostess kislánnyra fog csak jutni, vagy még arra sem. És azt a pár gépelt lapos ismertetőt akár egy kempingasztalról is ki lehetett volna osztani.

Amikor feltűnt, hogy az idén szegényes lesz a fotózható csajválaszték elszomorodtam. Talán ha háromszor lettem szerelmes, sokat mondok. Szemek, még ezt az aprócska örömet is elvették tőlünk. Sőt, amikor délután 5 óra magasságában megpillantottam a blue teahouse táncosnőt fekete kolle-

gínájával, csak azért nyomtam rájuk egy pár kockát, nehogy szó érje a ház elejét.

Amikor visszamentünk a szállodába és összeraktuk a begyűjtött anyagokat – nem okozott fejtörést, hogy miként hozzuk haza – eddig mindig kellett venni egy új táskát –, már nem volt kétséges, hogy az ECTS haladoklik. Sajnos idén az amerikai E3-ra nem jutottam el, de jövőre elég valószínű, hogy oda megyünk inkább. Szinte alig hoztunk CD-ket és illusztrációs anyagokat, pedig szinte egész évben (korábban) azokat használva szoktunk dolgozni. Szégyen. A hanyatlás okát nem sikerült megfejteni. Nem tudom, hogy a PC-s fejlesztések akadoznak, vagy egyszerűen csak drága a helybérlet, és a cégek inkább másra költik az amúgy is szűkös forrásait. Mindenesetre figyelemreméltó, hogy még az Eidos



Itt érdeklődtek a fejlesztők, hogy a min konfig karácsonykor lesz-e 1 GHz



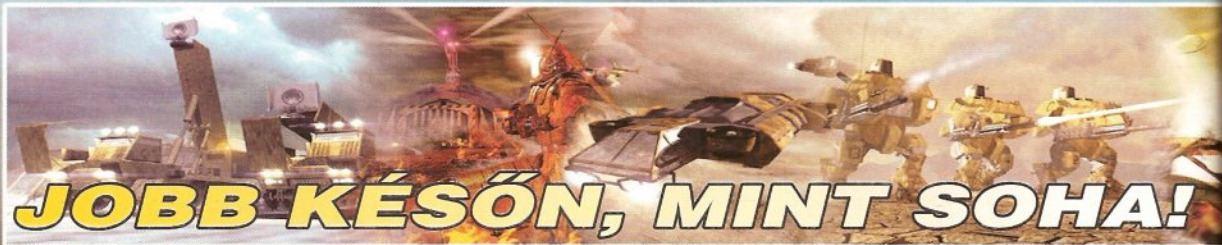
Egy angol kiállításról persze nem hiányozhat a lövészeny

sem villantott, aki pedig korábban minden évben vitte a palmát a csajjaival és csúcs standjaival. Most már igazán kíváncsi vagyok, hogy jövőre mit találnak ki!

Martin



Army Men II – akárom mondani: két army man. Mintha ezek nem műanyagból lennének



JÓBB KÉSŐN, MINT SOHA!

Három év. Kis idő mondjuk a prekambriumhoz képest, viszont a real-time stratégiák játékok evolúciójában ez egy egész korszakot ölel fel. Meglepetően sokat kellett várni a Command & Conquer alkotóira, hogy a Red Alert után végre ismét egy vadonatúj dologgal jelenjenek meg. A Tiberian Sun mostanában valószínűleg az egyik legjobban várt játékok volt. Noha már a padlás is tele van C&C-klónnak "cimkeztető" stratégiai játékkal, a "nagy örög" folytatása azért változatlanul az érdeklődés középpontjában áll.

Nos, ha a nyájas olvasó is az említett érdeklődők közé tartozik (ami mondjuk logikus feltételezés, ha már egyszer itt van nyitva az újság), akkor előrebocsáthatom: ha nem a folytatásról lenne szó, valószínűleg most is "csak" egy C&C-klónnak minősíteném a dolgot. Persze ez nem feltétlenül jelent rosszat. Aki azt valjól, hogy a jön mi-

kinthetőséget. De talán felesleges is több szót vezetgetni a külsőségekre – a képek sokkal beszéde-
sebbek.

A 2030-AS ÉV

A C&C "történelmi" háttérrel ismerve nem nehéz újra "felvennünk a fonalat". Gyakorlatilag minden

kap igaz színészekkel. Amennyiben a Brotherhood táborában fogunk harcolni, a történet egy kivégzés TV-közvetítésével kezdődik. A Brotherhood rangos eseménye nem várt fordulatot vesz: az elítélt ugyanis egy csinos riporternő segítségével megszökik. Hamarosan fény derül rá, hogy a Brotherhood jelenlegi vezetője valójában áruló, s a szökevények az "igaz hivat". Ők segítenek Kane-nek visszaférni, merthogy Kane, a

és a legutolsó küldetésben meg "ümlesztve" lesz minden! Már rögtön az első küldetésben kapunk például lépegetőket. S ha nem is termelhetünk mindent már a legelején, külső segítségként bármikor keverheted egy rendkívül erős harcos, vagy egy speciális egység a csapatunkba. Az meg a legjobb móka, hogy az ellenfél egységeit is gyárthatjuk, már amennyiben sikerül elfoglalnunk egy gyárat.

Az, hogy milyen harcosokat tudunk kiképezni és milyen harcjárműveket lehet előállítani, természetesen attól függ, hogy milyen épületeket sikerül felhúznunk a pénzünkkel. A legmenőbb egységek létrehozásának például az az alapfeltétele, hogy legyen technikai központunk. Itt lép be a képhe egy fontos momentum: az időztés.

A pályák úgy vannak megalkotva, hogy ne nagyon lehessen gondatlanul feltűratni a hadi termelést. Vagy azt halljuk, hogy valaki támadja a bázisunkat, vagy azt, hogy nincs miből folytatni a munkát – so-

nek változtatni, az egészen biztosan imádni fogja a Tiberian Sunt.

Hogy a vesszőparipámmal, a grafikával kezdjem, gyorsító-kártyák ide vagy oda, a Tiberian Sunban egyáltalán nincsenek poligonok – a készítő a voxles grafikanál állapodtak meg, ami gyakorlatilag annyit jelent, hogy a játéktér nagyjából változatlan az elődökhöz képest. Izometrikus nézetből láthatjuk a terepet, melyen apró katonák, tankok és egyéb harcjárművek irtják egymást. Szébb lett persze a részletek kidolgozása, ami nem meglepő, viszont míg más real-time stratégiáknál egyre inkább az élethűségre pályáznak, úgy ez a játék sokkal inkább "rajzolt" külsővel rendelkezik. Az egyes csapatokat élénk színek különböztetik meg, az emberek pedig elég kontúrosan vannak megrajzolva. Tény, hogy a jelenlegi trendtől ez egy kicsit elújírt, ám rövid játék után rájöhetünk, hogy ez nagyban növeli az átte-

ugyan-
úgy folytató-
dik, mint anno. Az egyik választható felet a világbékeért harcoló GDI tengerészgyalogosok testesítik meg, a másik oldal pedig az elvadult terrorista szekta, a Brotherhood of Nod katonái. A harcok továbbra is a tiberium-lelőhelyek körül folynak: változatlanul ez a rejtelmes anyag működteti mindkét fél hadigépezetét.

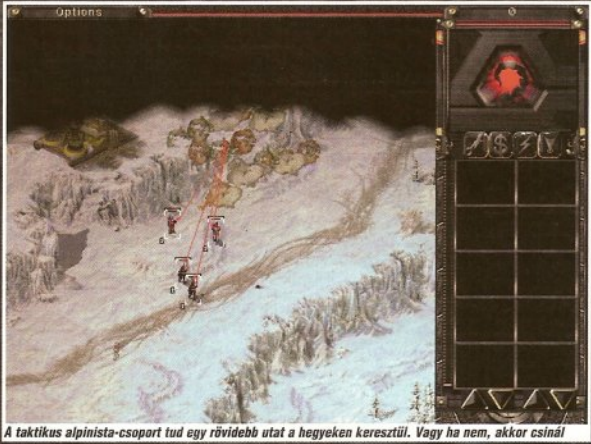
Itt kell megemlítenem, hogy a játék felettlőbb színvonalas videó-beállításokkal büszkélkedhet, ami remé-
kül segít a küldetések eseményeszerű összeláncolásá-
ban. Nagyon szépen hozták össze a computer-grafiká-

Brother-
hood legen-
dás hadvezére a híresztelésekkel el-
lentéhen nem halt meg. A Brotherhood katonái már alig várják, hogy szolgálhassák őt. Ha a másik oldal választjuk, a GDI-nál természetesen kevésbé fogadja kifőrt lel-
kesedés Kane visszatérését – So-
lomon tábornok sze-
repében James Earl Jones játssza a folyton mor-
cos, de mindig határozott GDI parancsnokot. A videó-be-
állításokban az tetszett legin-
kább, hogy nem csupán dumákat lát-
hatunk. A filmek szoros összefüggésben vannak a küldetésekkel. Például egyszer megesik, hogy Kane lasszása esetén három nehézségi szint választható. Egy dologhoz – azt el kell ismerni – nagyon értenek a Westwoodnál: a küldetések megtervezéséhez. Az iz-
galom progresszívan növekszik, s az új kihívásokat olyan kiszámítottan adagolják, hogy minden helyszí-
nen történik valami érdekes: újfajta feladat vár ránk, új fegyver, esetleg éppen az ellenség új fegyverével kell kibábrálnunk. A "kiszámított adagolás" pedig vonatkozik a fegyverekre is: nem a nulláról indulunk

sem hagynak minket nyugton. Az építkezésnél már a szokásos dolgok (tiberium-feldolgozó, erőmű, barakk, hadi üzem) felállítására is elég sok pénzbe kerül, ezért ha extra "nyalánkságok" fejlesztésébe fogunk, könnyen a tiberium-készleteink végére érhetünk, ami pedig kiváló alkalom az ellenségnek, hogy rajtuk ütjön. Még ha folyamatosan dolgozik is a betakarító kocsik, a kasszáknál akkor is csak lassan telik, s így megeshet, hogy csak tehetetlenül nézzük, amint szétbombázzák a bázisunkat. (Mondjuk annyit bármikor meglehetünk, hogy mi magunk adogatjuk el az épületeket, s abból a pénzéből képeznünk ki újonco-
kat.) Az ilyen kényelmetlen helyzeteket elkerülni mindig alaposan meg kell fontolni, érdemes-e egy drágább beruházásba pénzt álni, s nem inkább a már meglévő cuccok kihalásáért tőrekednünk.

A KEZELÉS
Noha egy vadonatúj játékról van szó, az összetevők a régiek. Aki már játszott a Red Alerttel, annak az

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN



A taktikus alpínista-csoport tud egy rövidebb utat a heggyeken keresztül. Vagy ha nem, akkor csinál



irányítás alapvetően ismerős lesz. Gyakorlatilag nem változtattak semmit a már bevált metóduson. Jobboldalt vannak az épületek és az egységek ikonjai, fölöttük pedig a szint teljes térképe – pontosabban annyi, amennyi fel van derítve belőle. (Ha nincs elég energia, akkor semennyi.) Az épületek torakásához, illetve az egységek irányításához mindössze az

Csakúgy mint az Igazi hadviselésben, a hidak birtoklása és újjáépítése rendkívül fontossgal bír. Az egyébként szerencse, hogy a hidak rendbe hozása semmivel sem bonyolultabb, mint az elpusztításuk. Minden hídhöz tartozik egy karbantartó bódé, s abba kell belerágnunk egy mérnököt.

Bár régi trükk, de azért megemlítendő a szétapósítás (a fegyvertelen járművek fegyvere), illetve az az elleni védekezés, az "oszolj!". Ezeket a parancsokat szintén a billentyűzettel lehet fogantatosítani. Majd' elfelejttem: egy hasznos újítás mégis csak akad az egér-irányításban. Amikor kijelölünk valakinek egy célpontot, néhány pillanatra egy színes vektor köti össze az egységet a célponttal. Ha netán menet közben kattintunk valakire, ez a vektor újra kijelölődik – azaz mindig



Itén az áldás az égből. Hát'Istennek nem manná't küld az Úr, hanem erésítést



tiszában lehetünk vele, ki hová tart. Hát kérem, ez eddig jó, de egy dolog mégsem tetszett. A program nagyon intelligensen kiszámolja, ha valahová kerülő úton kell menni (még akkor is, ha a terület az ismeretlenség ködébe burkolódik), de azt nem tudja kiszámolni, hogy gyalogosaink elkerüljék a kék tibériummezőket – még akkor sem, ha csak néhány métert kéne odébbmennüink. Nos, azt tudni kell, hogy a tibérium kék és zöld formában található meg, s amennyiben kék mezőn gázolunk át, az igen káros hatással van a gyalogos katonáink egészségére.

ÉPÜLETEK

Ahogy már megszoktuk, a bázisunk létesítését a termelő épít-

mények felhúzásával kezdjük. Miután az alapvető szükségleteinket biztosítottuk, fordíthatunk pánzt a bázis védelmére is. Építhetünk impulzusgyűjt, amivel az összes közel merészkedett gépet lebéníthatjuk. A GDI-nál a "Tűzvihar" védőgenerátorral (illetve a hozzá szükséges falakkal) akár a természeti csapások ellen is felkészülhetünk – ha még nem mondtam volna: előfordul, hogy ionvihar dühöng, vagy meteorzápor rombol le mindent. Amikor a figyelmeztetés elhangzik, csak be kell kapcsolni a pajzsot. Amíg működik, reneteg energiát fogyaszt, ezért nem árt az energia-termelés felturbóznai. Ha olcsón akarunk több áramot termelni, jó lesz gyártatni energiatárolnákat az erőművekre.

A fejlesztési központ szintén fontos pontja a GDI arzenálnak, rajta helyezhető el ugyanis az iongyűjt vezérlő (egy döbbentes hatású őrügyverhez), és a kereső/vadászroidokat kilövő részegység. (A droidokat lásd alább.)

A Brotherhood talán legfélelmetesebb fegyvere az álcázás. Az álcázó generátor segítségével akár egy egész bázist is el lehet rejtetni a kíváncsi tekintetek elől.

Ahogy a GDI-nak ott van az iongyűjt, a Brotherhoodnak is vannak nagy hatótávolságú fegyverei. Történetesen rakétákról van szó, melyek kilövéséhez silókat kell építeni. Kétféle rakéta létezik: nyálb- és végírakéta.



A francha, visszajött a Halley-üstökös! Hívatjuk a mérnököt



Most vagy nem a tökéletes szint választottam, vagy ez az új UTE-pálya

GÉPEK

A bevethető szárazföldi eszközök közül a Node oldalán tankokat (köztiük lopakodó tankot), motorokat, buggykat tudunk összeszerelni, melyek ágyúkkal, illetve géppuskákkal vannak felfegyverezve.

A GDI-nál hasonlóan fegyverrel a kétlábú lépegetők osztják a halált, őket egészíti ki a gyilkos sugarú disruptor tank. A legkirályabb GDI fegyver azonban vitathatatlanul a négylábú Mamut II lépegető, ami a Star Warsból ismert AT-AT-ra emlékezteti az embert. Kár, hogy egyszerre csak egyet lehet belőle építeni. Érdekes, hogy a játék alkotói a hagyományos hajózásról teljesen megfeledkeztek. Helyettük repülővel, helikopterrel, léggéppárral (GDI) vagy alaúttúróval (Nod) lehet a vízen átkelni.



A gyomevők lelkesen gyűjtik a vegyi fegyverek alapanyagát. A "gyomraevető" jutalma pedig egy szép környezetszennyező

A végírakéták töltetét a tibérium hulladéktelepen lehet előállítani. A hulladéktelep tibériumgyökerek feldolgozásából állítja elő a vegyszert. Ha igazán elit Nod harcosokat akarunk, nélkülözhetetlen Nod templomának a felépítése is – így válik elérhetővé a kiborg kommandós és a mutáns gépróbi.



Harmaid típusú találkozás. Lassan új technika áll a házhoz

A levegőben egyértelműen a GDI van fölényben. Az orca vontatóval például akár milyen egységet lehet szállítani. A Nod legjerejének ársa a csészé-aljszerű banshoe, ami idegen technológiával készült. A légi járművekkel kapcsolatban csak azt nem értem, miért nem lehet felderítéshez használni őket. Egyszerűen nem hajlandók berepülni felderítetlen terület fölé – kivéve ha átutazóban vágunk át az ismeretlenen...

A bázisunk védelmére – a szokásos lézereken kívül – szintén szolgát néhány érdekesség. A Nod öröknél a kullancs tank el tudja ásní magát, s onnantól fogva ágyúként funkcionál. A kilőtt vadászroid rátapad az ellenségre, s önfeláldozóban vele együtt robban fel. A GDI serege az álcázott tankok kiszűrésére mobil felderítőket is elhelyezhet. Igaz, ezek megsemmisítésére a Nod nagy hatótávolságú, mobil tüzérséget állíthat csatasorba.

A felsoroltakon kívül mindkét fél gyárthat mobil javítómenhelyeket, melyekkel kinn a terepen lehet megjavítani a gépeket, ami nem egy hátrány. Nod sajátosság végül még a gyomevő is. Ez nem feltétlenül a Nod kiváltsága: a gyomevő ugyanis a titokzatos tibérium lyukak körül burjánzó gyökereket szírelti, melyekből aztán a hulladékfeldolgozóban halálos kórt osztó rakéta készül.

KATONÁK

Utóljára hagytam, pedig talán a legfontosabb: a harcosok ki-képzése. Ami mindkét oldalon megegyezik: a legegyszerűbb egység a gyalogos, az egyik legegyszerűsített pedig a győztes, aki a leggyorsabban építkezik, a leggyorsabban építkezik, a leggyorsabban építkezik.

A Nod oldalon a rakétavető gyalogosok végzik a romboló munkát, az egyszerű katonák ellen pedig a kiborg gyalogság hatásos. A kiborgok meglehetősen elszánt harcosok: lábuk nélkül, fél karra is tovább tudnak küzdeni. A kiborg kommandós igazán kincs a seregben, egyenesen halálos. Még a lépegetők sem bírnak ki 2 fővéssel többet tőle. A leg-



A Títanak erefelől így készítenek titánözveket

benragadhat egy teljesen mellékes épületben!

Nem tettem emlíst még egy harmadik népcsoportról, mely sem a Nodhoz, sem a GDI-hoz nem tartozik. Ők az ún. Elfeledek, azok a mutánsok, akiket a tiberium fertőzött meg. Nem irányíthatjuk őket, kivéve azokat, akiket mi "állítunk elő". A Nodnál ilyen a már említett mutáns géprabló, a GDI-nál pedig a Ghost

fegyverekkel rohanhassuk le, s így a Brotherhood számára megnyerjük őket. Bár – mint mondtam – nem választhatjuk ki őket, adott esetben a parancsnokunkat azért követni fogják.

AZ ÉRTÉKELES

A Tiberian Sun Itthon magyar nyelvű kézikönyvvel jelent meg, ezért a fenti ismertetőt csak bemutatónak szántam. (Az elmésnek tűnő "magyarított" elnevezések is innen származnak.) Aki pontosan kíváncsi az egységek képességeire, az mindent megtalál a füzetben.

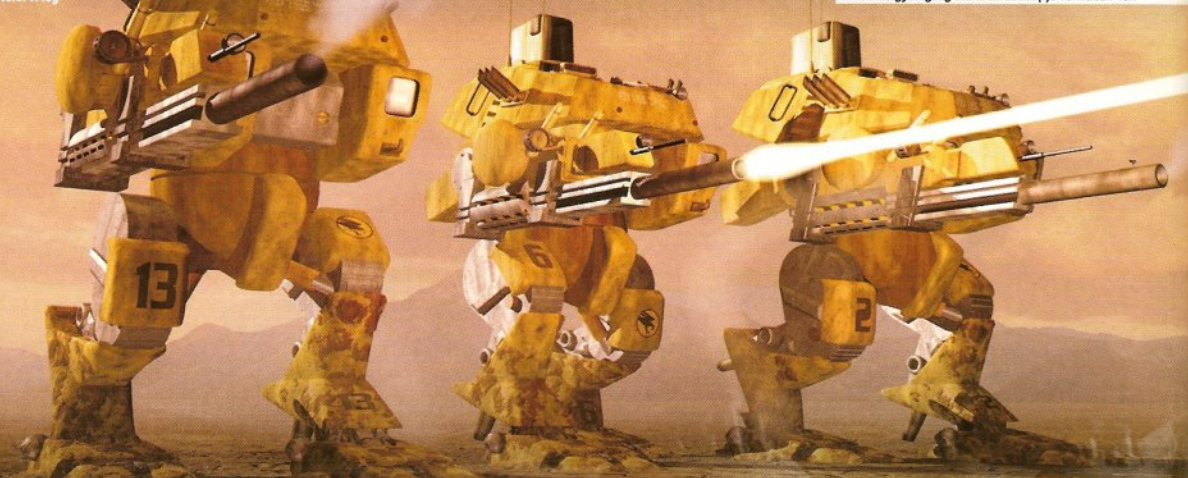
Az RTS-rajongók számára a Tiberian Sun a kötelezően beszerezendő kategóriába tartozik, de ha engem kérdez valaki, annyit mondhatok: nem reformálta meg a műfajt, de akik a kitaposott utakat szeretik, azok hálásak lesznek a Westwoodnak. Engem elég szépen lekötött a játék – a tükörben a karikás szememet látva talán túlságosan is. Továbbra is remek küldetések teszik próbára a stratégiákat, és az a lényeg. Megemlékszem mindent, elfoglalni egy bázist, kiszabadítani vala-

ságnak is megvan a hátránya: a lépegetők száttiporják őket, ha pedig véletlenül löszerezésük mögé bújnak, egyetlen robbanás akár három-négy katonát is elő fátylvá változtat.

A multiplayer mód (max. nyolc játékosal) is teljesen frankó, ráadásul nemcsak hálózaton lehet igénybe venni. A skirmish móddal akár gépi ellenfelek ellen, szabadon választott terepen harcolhatunk. Teretep véletlenszerűen is generálhatunk, hogy még véletlenül se legyen két azonos menet. Nekem tetszett a játék, s bár



A rakétás gyalogság ma is kibombantó formában van



szemtelenebb figura talán a mutáns géprabló. Bár-melyik járművet képes elfoglalni, s ha kilövik alóla, hát átszáll egy másikba. Jó mulatság – persze csak ha mi vagyunk vele. Sajnos egyszerre csak egy lehet belőle.

Mónként – ha a küldetés úgy kívánja – kémet is irányíthatunk. A kém igen kedvező tulajdonsága, hogy bizonyos távolságban (csakúgy mint a lopakodó tank) láthatatlan marad. Vigyázni kell, hogy mindig a megfelelő objektumba menjünk vele, különben

Stalker, akinek a robbantó szakértelmét aknázhajók ki. Felhívom rá mindenki figyelmét, hogy a mutánsokra tiberium gyógyító hatással van! Amúgy a számozott mutánsok mindkét félben csalogtatók, ezért csak ritkán állnak valamelyik hadban álló szolgálatába. Egyszer például a Brotherhoodnál csak azért kell elfoglalnunk egy GDI gyárat, hogy a mutánsokat GDI

kit, stb. Csak kisebb dolgok "szórák" a szememet, gondolok itt néhány aránytalanságra. Olcsóbb például lerombolni és újraépíteni az egyszerűbb épületeket,

már hallottam negatív visszhangokat is, szerintem a C&C-mitosz becsületen nem esett folt. Szenczácó helyett ugyan csak konzolidációról beszélhetünk – de így is jó.

V.Z.



Az én mozim: egy mammut, közvetlenül a kihalása előtti pillanatokban

mint kiképezni egy mérnököt és vele elfoglalni azokat. Az is elég érdekes, amikor egy nagyon árán kiépítünk egy rakétasilót és mindössze egy zöld pacát tehetünk a térékre. A vegyi rakéta alig ér valamit: csak nagyobb tömegbe verődött gyalogosok ellen hatásos, de még így sem hozza be az árát.

Hosszas játék után egy dologra rájöttem: sok lúd dísznót győz. Hiába fejlesztünk egy Mamut II-est: ha egyszer lebénítják, elveszik tőlünk és ellenünk fordítják. Úgy tűnik, inkább a katonák "építése" válik be. Ha robbolni akarunk, egy halom rakétavetővel kell útnak indulni. Mivel sokszor több védelmi vonalat kell áttörnünk, a föld alatti csapatszállítónak is nagy hasznát vehetjük. Átsuhanni az ellenség alatt, későbbi nehézségekre tartalékolva az embert: nem egy küldetésnél ilyen egyszerű a megoldás. Igaz a gyalog-

C&C - Tiberian Sun

FEJLESZTO: Westwood
KIADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.westwood.com
MEGELLENES: megeleint

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P-III 233, 64MB RAM
3D-gyorsító: -
Multiplayer: soros, Modern, LAN, Internet

Külső/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavaltóság
Zene b o n a

Summa summarum

Egy frankó RTS játék, kicsit mar-
elavuló kontosben

végítélet

90%

A szabadítási akció azal kezdődik, hogy teherautónak álcázva besuhanunk a GDI bázisra

GOLD GAMES

14.995,-

Az előző nagy siker volt...

... itt a folytatás !!!

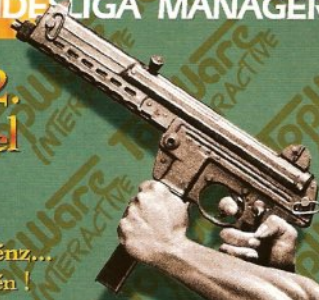
23 teljes verziójú játék 24 cd-n egyetlen válogatásban fantasztikus áron !
Számoljon utána... Egy játék alig több, mint 600 Ft ! Mit kap ma ennyért...?

TOMB RAIDER, PANZER GENERAL 3D, P.O.D.,
BUNDESLIGA MANAGER '97 GOLD EDITION,
SUBCULTURE, stb...

JAGGED ALLIANCE 2,
magyar nyelvű kézikönyvvel

9.995,-

Zsoldosok... Kormányzók... Harcosok... Pénz...
Vezesd egy ország szabadságharcát zsoldosaid élén !
Légy katona, diplomata, zsoldosvezér és stratégia egy
személyben, és lépj be a Jagged Alliance 2. izgalmas világába...



JAGGED ALLIANCE 2

2 in 1
akció !



ROBORUMBLE
2.995,-

VÁRJUK VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT !

SHOGO 昇剛
mobile armor division

TopWare
INTERACTIVE

TRAVELBOX - Hungária Kft.

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

AZ ÁRAK AZ ÁFÁT ÉS A POSTAKÖLTSÉGET TARTALMAZZÁK.

Valahol a Galaxis sötét mélyén rendíthetetlenül üszik ismeretlen célja felé a hatalmas A'Yu-in, az óriási világtékőnc. Meteorolyaguta páncélján négy elefántot hordoz, melyek hátán pihen minden égitestek leglehetősebbike: a Korongvilág. A bolygó teljesen lapos, ezért óceánjának vize a Peremen keresztül lezúdul a nagy büdös semmibe, és ez a látványosság számos turistát vonz – bár beszámolni még senki nem tudott a látványról, lévén a től közel merészkedők szintén lezúdulnak fenti helyszínre. A Korongvilág számos kisebb-nagyobb szigetből és kontinensből áll. Legnagyobb települése Ankh-Morpork ikervárosa, élén a Patrícussal. A helynek több nevezetessége is van: igen gyakran látogatott például a városi hullaház, amely oly népszerű, hogy akit a Bérnyílások igen hatalmas és dolgos céhe egyszer ide juttatott, többet már nem is igen akar innen távozni. Ankh-Morporkban található továbbá a Láthatatlan Eyetem, amelynek tanszékein a mágusok meglehetősen kelekótya kaszóját okítják az alapvető háztartási

Fandagóban.) Ha a meghatározás nem is, de a stílus nyilván ismerős mindenkinek, elegendő csak a Casabancára vagy a Máltai sólyomra gondolni, Humphrey Bogarttal a főszerepben. Aadvagyon ugyebár egy cinikus, meg hasonlított férfi (a legtöbbször magandetektív), aki egykor halálosan beleszeretett egy asszonyba, aki aztán a ná jó szokása szerint elhagyta őt. A mai machok előfutárának tekinthető karakter ettől természetesen inni kezd, folyamatosan dohányzik, nem szereti, ha Louis Armstrong az 'As the times goes...' zongorázza, és bár minden útjába kerülő nő szerelmes lesz belé, egyiket sem cipeli az gyöbe – ő most szenved. Közben állandóan esik az eső, és minden sikátorban nagyon sötét van. Artán megjelenik a végzetes asszony, amittől hősünk még többet cigarettázik. Szó szót követ, majd a grandiózus fináléban megcsókolja az imádot hölgyet, és az életből kilépe belesétál a ködbe. Közben szem nem marad szárazon. Ez a film noir ARJZE. Na, a Discworld



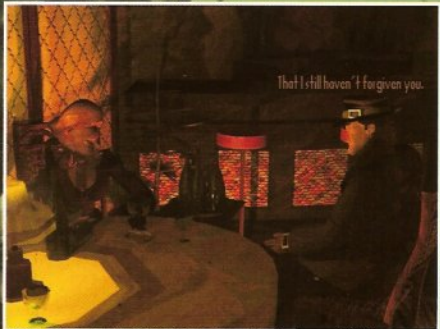
Lewtonnak is van egy feje, de azért Rincewind csak jobban festett

Noirban is valami ilyesmiről lesz szó, leszámítva persze a cigarettázást, mert mostanában különféle egészségvédelmi kampányok vannak a Korongvilágban is. (Imi még lehet.) A játékban Lewton szerepét fogjuk játszani, aki a Korongvilág első magányomozója, Philip Marlowe és Sam Spade helyi reinkarnációja. Lewtonnak kellemes kis állása volt az ankh-morporki rendőrségnél (íze: városi őrségnél), mígnem egy szép napon Vimes kapitány ki nem rugta helmi vesztegetési ügy kapcsán. Így tehát kénytelen pályát módosítani, ha ez a módosítás csak abból is áll, hogy hivatásos nyomozóbból magánvállalkozóvá válik. Az némi gondot jelent az életben, hogy elfelejtette előbb felmérni a piacot. Ankh-Morporkban ugyanis a kutyának nincs szüksége magandetektívre: ha egy polgár a Patrícussal nem tud elintézni valamit, akkor egyszerűen a Bérnyílások Céhéhez fordul, akik Korong-szerzte híresek arról, hogy megbízhatóan pontos tesznek bármilyen ügy végére. Lewton így az éhhalál szélére kerülne, ha csak be nem masírozna hozzá a végzet kettes számú asszonya, egyfajta Greta Pullover, fehér garbóban. Bocsnát, asszem egy kis képzavarom támadt, a hölgyet ugyanis Carlotának hívják. Első megbízásunk arról szól, hogy meg kell találnunk egy Mundy nevű arcot, aki néhány napja érkezett a Milkan, ami esetünkben nem egy lila tehenet, hanem egy lerobbant vitorlást takar. A történet innen úgy alakul, ahogy a klasszikus krimik nagykönyvében megvan írva: főhősünk jön-megy, az eső állandóan esik, az utcák sötétek, mindenki folyamatosan hazudik neki és az ügy egyre bonyolultabb lesz, egyre több szálat kell követnünk benne. Közben természetesen felbukkan a végzet EGYES számú asszonya – szintén természetesen – a bárban. A Mundy nevű stálistát a forgatókönyvíró az első felvonás végén természetesen eltesszi láb alól, amit természetesen a mi eszméletlenül heverő testünk társaságában talál meg Vimes kapitány nyomozó-

kommandója, és így egyes számú gyanúsítottá előlépve már a saját bőrkinc megmentése érdekében is muszáj lesz minél gyorsabban kilodozni az összekuszálódott szájakat. Mindez a Korongvilág sajátos univerzumában, ami teli van troll énekesnőkkel, vámpír zongoristákkal, hogy az egyéb kétes elemeket már ne is említsük.

A kezelőfelület sammi újíjdódságot nem tartogat annak, aki játszott már point-and-click kalandjátékkal. A stílszerűen szélámpákkal jelölt pontir mindig mutatja, ha egy helyszínen lehet valamivel "interactolni" (felvenni, használni, beszélgetni), a jobb click a vizsgálat, a bal click az interact, a nyílak pedig a kijáratokat mutatják. Ami igazán figyelemreméltó, az a kommunikációs rendszer. Egy szereplőre kattintva mindig hosszadalmas csevegés veszi kezdetét, amely aztán újabb témákat felvetve újabb végtelen eszmece-

rékre ad alkalmat. Arra készüljön fel mindenki, hogy a játékban minden szereplő annyit beszél, hogy néha már az az érzés támad az embernek, hogy filmet néz, nem pedig egy kalandjátékkal játszik. A magandetektív szerkes felserelése természetesen egy jegyzetfüzet, ahova ügyek szerint elrendezve felírja a vagy kihúzza a fontosabb személyek neveit, a gyűjtőlistákat, a nyomokat és így tovább. Jobb kattintással Lewton minden jegyzetből elmondja a fontosabb tudnivalókat, de valamelyik szereplővel csevegve ezek témaként is szolgálhatnak. Egy-egy ügyben nem ritka a 8-10 téma is, ami rendszerint a már megszokott száradatot váltja ki a legnagyobb szótól – szótól a biztoss, hogy a szöveget nem sajnálták a szerzők! Ha valamelyik beszélgetésben új téma vagy személy neve merül fel, akkor a képernyő bal felső sarkában látjuk a sebesen jegyző tollat, ami azt jelenti, hogy az új



A nőkel itt az alapvető probléma, hogy kicsit sok van belőük

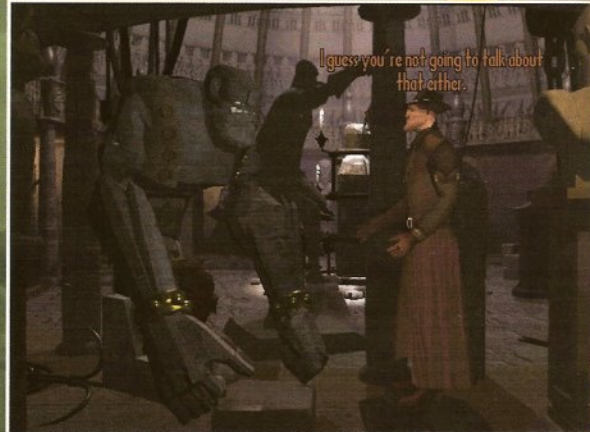
mágiaktól (Sunlicht-varázslat) kezdve a komolyabb levitiációs és nekromenta varázslatokig. A Korongvilág ugyanis csordultig van töltődve oktatásban (ez a kékeszöld és a zöldeskek közötti árnyalat tudvalegőleg a nyolcadik alapszín) izzó mágiával. A Korong legismertebb – ha nem is legnépszerűbb – személye egy fekete kámszát viselő úriember, kaszával a vállán. Vele minden helyi lakos életében egyszer mindenképpen találkozik. Az úriember egyébként híres száraz humoráról, és arról, hogy néha szabadnapot vesz ki. Halálának hírvjár az üljétót.

Ha valaki azt hinnie, hogy a fenti leírás egy utazási broda prespektusából, netán egy pszichológiai klinikára beutalt kényszergyógykezelést naplójából származna, az merőben téved és valószínűleg még nem olvasott egyetlen Terry Pratchett-regényt sem. Mr. Pratchett igen jól kitalálta magának ezt a Korongvilág-hílyeséget, mert világáhirre tett szert azzal az egyszerű módszerrel, hogy futószalagon gyártja belőle a fantasy-paródiákat. Tegyük hozzá, hogy megérdemelte, mert egy Pratchett-regényt csak az tud komolyabb kérosódas nélkül átvészélni, aki korábban hosszú hónapokig gyárt a konditeremben rezekizomra.

A PO's játékos ez ideig már összefuthatott a Discworlddel, hiszen a Psynosis már két játékot is megjelentetett Pratchett hisztérikus univerzumából, amelyben Rincewinddel, a Korongvilág legdülisőbb varázslójával csettletünk-böftölünk. A kiadó azóta változott, a fejlesztő nem – a lényeg, hogy itt jön a harmadik Discworld-kalandjáték, amely az előző kettőhöz hasonlóan az aktuális trendhez igazodik: most már teljesen 3D. Az ismerős helyszíneken túl el is fog a hasonlatosság, a Perfect Entertainmentnél ugyanis azt vették a fejükbe, hogy a Discworld Noirban a Pratchett-univerzumot összeházasítsák a '30-as és '40-es évek jellegzetes hollywoodi stílusával, a film noirral. (Úgy látszik, ez a szokás kezd elharapózni: a LucasArts ugyanett találta ki a Grim

That'll havent f orgiven you.

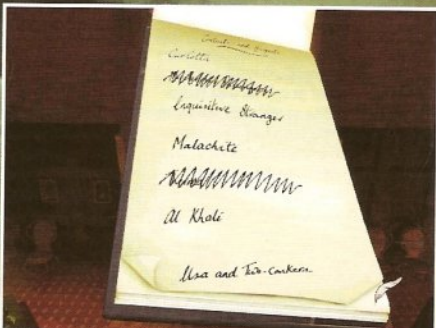
I guess you're not going to talk about that either.



Nehézféjű trollokkal társalogni különösen embert próbáló feladat.

DISCWORLD NOIR

nyommal továbbjutunk a játékban. A nyomok ráadásul néha "tárgyként" is üzemelnek: ugyanúgy használhatjuk őket valamelyik berendezési tárgyon vagy személyen, mintha tárgyak lennének. Az egyes helyszínek közötti közlekedés Ankh-Morpork folyamatosan "bővülő" térképén történik, és ugyancsak a csevegésekkel tudunk új helyszíneket elérhetővé tenni, amit a bal felső sarokban megjelenő térkép is jelez. A játékban meghalni nem lehet, és tulajdonképpen a négy felvonásra osztott történet nagyjából lineáris is, azaz a történetben az új nyomok felbukkanásával nagyjából egyenes vonalon fogunk végigmasírozni. Ebből adódóan bőven el lehet akadni, ha valahol nem vetettünk



A jegyzetke pillanatra teljesen világos, hogy a nyomozás gyorsan halad

kválójó fényeffekteket és főleg az elképesztően hangulatos aláfestő jazz bázene kiváló atmoszférát teremt. A szinkron sem rossz, bár Lewtonhoz talán jobban illene Bogart vontatott hanghordozása, mint ez a hadarós Rincewind-stílusú tenor. Szóval egy kicsit furcsa játék lett a Disc-



Hegyes-dombos megbízónknak néha különlegesen jó kérdései vannak

fel egy témát/nyomot, nem találtunk meg egy tárgyat avagy kihagytunk egy helyszínt. Az utóbbi mondjuk elég kellemetlen esemény, csak egy példa: a rakpartnál horgonyzó Milkára az első tiszt nem hajlandó felengedni; bizonyos beszélgetések lefolytatása után a parton rakodó tengerész eltűnik, mi pedig elrejtőzhetünk egy ládába, amelyben bepakolnak minket a raktérbe; ha a fedélzetre feljutva a folyót vagy a morcos első tisztet kezdjük el vizsgálgatni, akkor Lewton a folyóban, majd az irodájában találja megát, és nem vehet fel a kabinból egy tárgyat; a dokkba visszatérve a matróz ismét a ládánál álldogál. Át is térhetnénk akkor az értékelésre. Meglehetősen érdekes elképzelés volt összeházasítani a Korongvilágot a film noirral. Nem is sikerült. Ezt a történetet írhatta volna Raymond Chandler vagy Dashiell Hammett – de semmi esetre sem Terry Pratchett. (Annak ellenére, hogy személyesen "lektorálta" a forgatókönyvet.) Ami nem jelenti azt, hogy nem lenne kiválóan megkomponálva, viszont sokkal közelebb áll a két említett krimióriás cinikus stílusához, mint mondjuk a Pratchett-regényeket belengő felhőtlen vidámsághoz. A párbeszédekben hatalmas beszélőcsok hangzanak el, de ezek a fekete humor kategóriájába tartoznak, hasonlóan, mint a Grim Fandango. Abban ez tökéletesen sült el, de ez a stílus a Korongvilág univerzumában annyira autentikus, mint ha mondjuk a Laár pour Laár társulat hirtelen ötlettől vezérelve a Hamletet tűzné műsorára. A film noir hangulattal viszont tökéletesen adták vissza: a folyamatosan zuhogó eső, a

world noir, de annyi szent, hogy élvezetes, látványos és hosszú – viszont semmi esetre sem röhejes, ahogy azt az ember egy Pratchett-univerzumban játszódó történetről elvárható.

CoVboY

Discworld Noir

FEJLESZTŐ: Perfect Entertainment

KIADÓ: GT Interactive

WEBSITE: www.gtgames.com

MEGJELÉSE: megjelent

Ketgere

Minimum: P200, 32MB RAM

Ajánlott: P266, 64MB RAM

3D-gyorsító: -

Multiplayer: -

Külcsin/belbecs

Látványosság	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Játszhatóság	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Szavatosság	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zenebóna	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Summa summarum

Önmagában egy kiváló 3D kalandjáték – de ez nem Pratchett Korongvilága

végítélet

90%

ICEWIND NÉLKÜL!

Idestova már több mint két éve, hogy az Acclaim szárnyal alatt megjelent a System 3 csapat Constructor cími kis pályamunkája. A fejlesztő nevével az agyok házában nyilván megdöbben az egykori C-64 tulajok szíve, hisz ők voltak az elkövetők például az International Karate- és a Last Ninja-sorozatnak is. Ha valaki nem emlékezne rá, a Constructor egyfajta "zseb-Sim City" volt, amelyben a t. játékos egy ingatlanügynököt alakított: üres parcellákat vásárolt az önkormány-

házzsámot, és egy meglepett háztartásbelit ápolnak le a szerszámaikkal.

KÉTES ÜZELMEK

Aki játszott már a Constructorral, a játémeneten semmi különös változást nem fog észrevenni, mert csak a téma változott, a lényeg nem: most nem albrőltek fogunk befogadni, hanem alkalmazottakat, továbbá nem albréteket építünk-szépítünk, hanem az al-

Factoryban legyártott felszerelések kiszállításával emelhetünk. Az alapszintű szeszítő például egy szimpla bügcserda, amit egy leparló kihelyezésével a munkásaink sörözővé, majd egy leparlóüzemmel fejleszhetnek a Boss igen nagy örömeire. A Gadget Factoryban a felszereléseken kívül még egyéb dolgok is készíthetők: a parkosítás például növeli a látogatók komfortérzetét, míg a parcellák sarkánál elhelyezett metromegállók jelentősen meggyorsítják derék alattvalóink közle-

mét is. Új boltjaink már alaplól rögtön leadnak 10-15%-ot a zsaruknak, de a hatóság növekvő érdeklődésével ezt kénytelenek leszünk növelni, különben a boltvezetőink pánikba esik és elmenekül. Az alkalmazottaknak van némi kihordási ideje: minél régebb óta dolgoznak, annál lassabb a szaporodásuk, és idővel szépen el is hullanak. Ilyenkor gyorsan küldeni kell egy új fiút, mielőtt egy vidám csőtáncoslád fészkelné be magát a kuckóba, és a szaporulatát átküldené a környékbeli boltokba.

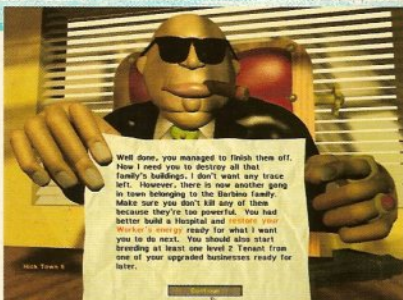
GANXTAGOCSI

zattól, épületeket húzott fel rájuk, amelyekbe aztán béröltek költöztethetett. A bérő színvonalra (azaz fizetőképességre) annak volt a függvénye, hogy milyen szolgáltatásokkal és berendezéssel várta a lakás (nyilván mások az igényei egy hajléktalanak, mint mondjuk egy sikerügynöknek), és mennyire

világ által előszeretettel futtatott boltokat. Az építkezéshez szükség lesz egy üres parcellára (bár kezdetkor azon még van két ház hely, amelyiken a főhadiszállásunk található), valamint különféle gyárakra, amelyek az előnyöngyök szolgáltatják. Ezekből háromféle van: a cementgyár, a téglagyár és az acélöntő. Ha egy (vagy több) munkásunkat valamelyikbe beüldjük dolgozni, akkor addig szorgoskodik, míg tele nem lesz a raktár.

kedését.

Miután egy boltunk megépült, az üzemeltetéséhez szerződöttnünk kell egy megfelelő szintű alkalmazottat. A boltot kétféleképpen lehet futtatni: pénzt termelünk, illetve szaporítjuk az illetőket. Utóbbi verzió kétéseles: gyárthatunk újabb alkalmazottakat és munkást. (Előbbi csak akkor érdemes, ha már legalább második szintű az épület, mert akkor a második kategóriát futtatható alkalmazott lesz a "gyermek" – első szintű a HQ-n bármikor gyárthatunk munkásból is). Az üzleteink előbb-utóbb egyre jobban felkeltik a rendőrség figyelmét.



A Főnöknek az a véleménye, hogy inkább ne hívjunk újat a Barbinokkal...



...különbön egy szép betonszímában végezzük a kikötő mélyén

tudták a karbantartóink távol tartani a "természeti katasztrófákat" (a bérők például abszolút nem rajongtak érte, ha néhány szellemmel vagy egy népesebb csőtányfamiliával kellett a bérlemben osztozniuk).

Azóta fordult egyet a világ: a System 3 valamilyen titokzatos okból átkeresztelkedett Studio 3-ra és keblére ölelte őket az Infogrames. Közben meg szépen eltiúnyogtek a játékok folytatásával. Amikor az első hírek felreppentek róla, kicsit meglepődhetett mindenki: a második részben ugyanis az ingatlanügynök átvedlik Keresztapává, mert – idézve a kézikönyvet – a Streetwars egy "mafia real time stratégiai játék". Hogy ezt mennyire kell komolyan venni, arról az introban rögtön értesülünk is. Egy háromfős "szakértőcsoport" indul egy tiszteletlen genszter megrendszabályozására. Miután magukhoz vették a meggyőzéshez szükséges eszközöket (baseballütőt, palacsintasütőt, tollsprét – kinek mi akadt a keze ügyébe), a tettehlyon egy fatális véletlen folytán eltűnnek a

világ által előszeretettel futtatott boltokat. Az építkezéshez szükség lesz egy üres parcellára (bár kezdetkor azon még van két ház hely, amelyiken a főhadiszállásunk található), valamint különféle gyárakra, amelyek az előnyöngyök szolgáltatják. Ezekből háromféle van: a cementgyár, a téglagyár és az acélöntő. Ha egy (vagy több) munkásunkat valamelyikbe beüldjük dolgozni, akkor addig szorgoskodik, míg tele nem lesz a raktár. Miután a raktárban elegendő nyersanyag van, akkor valamilyen üzletet felépítve nekivághatunk alvilági karrierünknek. Az üzletek két kategóriába vannak osztva: az elsőben a szerényebb jövedelmet hozók (kajálda, szeszítő, peepshow, motel, zugdoktor, temetkezési vállalkozó), míg a másodikban a tisztesebb pénzforrások (mozi, lapkiadó, éjszakai szórakozóhely, játéktér) találhatóak. A leendő üzlet kiválasztása után egy munkást kell hívunk, aki felépíti a boltot, majd ezután egy alkalmazottat kell szerződöttnünk az üzemeltetéshez. A második kategóriába tartozó üzleteket csak magasabb szintű (simlisebb) alkalmazott futtathatja. Kategóriától függetlenül minden üzletnek három szintje van, amelyeket az előző részből már ismerős Gadget



Úgy látom, anghén túlbuzgó gengsztereim egy ideig a rendőrség vendégszeretét fogják élvezni

STREET
CONSTRUCTOR UNDERWORLD

A Gadget Factoryon kívül még három kiszolgáló épülethez lesz szerencsénk. A napi néhány munkában megfáradt gengsztereink a körtázainkban regenerálódhatnak, míg a temetőben a kemény üzleti versenyben létrejövő hullákat tüntethetjük el a zserrányokk vizsla szemé elől. Építhetünk még teljesen privát börtönt is – találgatjuk ki, mi célból...

KÉTES ARCOK

A maffia tudvalegőleg igen hierarchikus szervezet, és nincs ez másképp most sem. Mindenki marad a maga kaptafájánál, a kaptafák kiosztása (azaz a munkakör kijelölése) pedig a főhadiszállásunkon történik. Alattvalóink négy munkakörben ténykednek:

Munkás: Egyrészt ők végeznek minden munkát az ingatlanok felhúzásánál/fejlesztésénél, ők dolgoznak a gyárakban, ők szállítják ki az anyagokat a felhasználási helyükre; másrészt ők szolgálnak "nyersanyagul" a többi munkakörhöz.

Alkalmazott: ők futtatják az üzleteinket, már volt róluk szó.

Karbantartó: A különféle épületeink idővel amortizálódnak, alkalmasint kiigylődnak. A fixer besztásba kerülők dolga,

alatt például a konkurencia területéről átvihetjük a mi városrészninkbe őket, hogy ott folytassák a költekezést. Az ellenfél lepu-fantott emberei természetesen hullává változnak. Ez javítja a városképet, viszont előbb-utóbb megjelenik a rendőrség is helyszínelni. A taktikus maffiózó szépen átvon-szolja a hullákat az ellenség területére – helyszíneljenek a desztók náluk! Helyszínelést egyébként direkt módon is elérhetünk: a HQ-n gyártott megvesztegetési pénz be kell vinnünk az őrszobára, ahol cserébe egy bóját kapunk. Ha ezt a rendőrségen kívül tesszük le valahova, akkor hamarosan megjelenik mellette a rendőr, és vadul járőrözni kezd körülötte. Ilyenkor a fizetési listánkra kerül, viszont ideális megoldás egyrészt azon épületeink megvédésére, amit támad egy ellen-lásbas csapat, illetve a konklarencia boltjainak bezárására. Olyan disznóságot már el se merek képzelni, hogy valaki az ellenfél egyik kaszinójába behúz egy hullát, aztán letesz mellé egy bóját...

KÉTES HELYEK

A maffiózók és a város épületein kívül még akad néhány "semleges" épület, ame-

től, a kutyaóiban barátságos pit bullok várják a nemkívánatos látogatókat, a szellem-csapda elnyeli a túlvilágról ide tévedt urakat, és így tovább.

lás 800*600-ra módosult, mindenesetre a látvány akkor sem különösebben nagy durranás. A kezelőfelület tulajdonképpen elég egyszerű (bár a "jobb click-bal click"-mórsorszámba azért



Hát ezek közül az arcok közül én inkább egyike sem bízok rá egy üzletet

TWARS

hogy ezt megelőzzék. Egy-egy épületet lehet online is renoválni, de mivel az egy kalap alá kerül, sokkal egyszerűbb, ha automatizáljuk a karbantartóink tevékenységét.

Gengszter: Az üzleti élet roppant kemény dolog, már csak a konkurencia miatt is. Derék maffiózóink segítségével azonban egészséges szintre (tehát nullára) redukálhatjuk verseny-társaink ténykedését. Egy ellenséges személyt vagy épületet ugyan a többi fickókkal is megtámadhatunk, de mivel gengsztereinket különféle rábeszélést elősegítő kegytárgyakkal (Magnum, shotgun, Thompson-gitár) szerelhetjük fel, célszerűbb velük végeztenni a tevékenységét. 2-3 géppisztolyos szakértő elég gyorsan lefont egy-egy épületet, arra azonban nem árt figyelni, hogy ezt lehetőleg ne egy rendőr szemé előtt csináljuk. Ilyenkor ugyanis cseppet sem vidám esemény történik: jeles emberünk kalitkába kerül, majd egy léghajó egy nagyobb kalitkába (jelesen: a rendőrségi fogdába) szállítja a derék emberünket.

KÉTES TÁRGYAK

A játékban akad néhány tárgy, amelyeket embereinkkel ide-oda hurcolásza igen huncut dolgokat művelhetünk. A parcelláinkra felhúzott épületek után idővel egy-egy olajos hordó jelenik meg a HQ-előtt. Ha egy-egy ilyen kipakolunk az utcára, akkor a környéke a saját színünkre vált, és ezt a területet a gengsztereink igen agresszíven fogják védeni. Szintén "tárgyak" a kőtyagosan támolgató vásárlók is: a gengsztereinkkel beléjük durranva átmenetileg elájulnak, ami

lyek furcsa lakóit felbérelve rácszíthatjuk az ellenséges brigádokra. A mészárszéken lakik a Bruto, a pszichopata, aki vidám ámokfutást rendez az épületekben; a templomban lakik Mac atya, aki gyűjtést rendez az árvaháznak (a billiárdszal-olban lézengő tolvajok-hoz hasonlóan "elrabolja" a pénzt az üzletekből); a személtelen trónol Junior, a szabotőr, a folyóparton bárban Filó, a prosti, míg az elhagyott börtönben egy ártatlanul villamoszékbe küldött elítélt szokott szerény tiszteletdíjgázásért eljárni kisorsítani egy kicsit. Mivel ezek a figurák alkalmasint ben-nünket is meglátogathatnak, nem árt a Gadget Factoryben legyártani azokat a cuccokat, amelyek megóvnak tőlük: a pánccelszerekről és a riasztócsengő ójva a pénzünket a rablók-



Giles Spud kicsit ideges. Nyilván nem rajong érte, ha éggé baltot vezet



A lepusztult zugívóiban kívülről otthonra lett egy népes csótányfészlőd

KÉTES (ÉLYES)

Őszintén szólva igencsak kétségeim vannak afelől, hogy mekkora sikere lesz a Streetwarznak. Kezddük ott, hogy szerintem már alapve-tően a témával is baj van: a gengszterek ügyebár a leg-kevésbé sem nevelésesegek (leszámitva Joe Pescit bár-melyik szerepében) – de még ez lenne a legkisebb baj. Az már nagyobb, hogy lényegét tekintve gyakorlatilag semmit nem változott a játék, olyan mintha csak egy mission disk lenne. Jó, persze a 320*200-as felbon-

bele lehet bonyolítani), épp ezért elég borzasztó, hogy – az előző részhez hasonlóan – költekezés végig kell menni egyfajta Tutorialon, amelyben a fokozatosság lenini alapuló campaignben szép sorban meg kell oldanunk az apróska részfeladato-kat (például: építs egy új kocsmát, amely pénz termel, és egy könyhá-t, ahol szaporítás). Elég idegesítő, hogy a következő feladatra a program csak akkor enged, ha az előzőt már megoldottuk, és ha előre "dolgo-zunk" valamelyik pályán, azt a pro-gram nem veszi észre. Lehet, hogy a játék multiplayerben elég szórakoz-tató, de az biztos, hogy egyjátékos üzemmódban emiatt kicsit hajmeresztő. Mindent egybe-ve: a kisebb debil hangulat és grafika miatt le-het, hogy ideig-óráig szórakoztató a játék, de szerintem nem a StreetWars lesz az, ami miatt emlékeznünk kell majd a '99-es évre.

CoVBoy

Streetwars

FEJLESZTŐ: Studio 3
KIADÓ: Infogrames
WEBSITE: www.streetwars.com
REGIÁLÉS: meglelt

Ketgyle

Minimum: P166, 16MB RAM
Ajánlott: P266, 32MB RAM
3D-gyorsító: -
Multiplayer: LAN (4 fő)

Külsín/belbecs

Látványosság	■
Játszhatóság	■
Szavatlóság	■
Zenebóna	■

Summa summarum

Több mint két év "fejlesztés" után azért emel kicsit többet várt volna az ember

végítélet

76%



Mihelyt megérkezik a sütő, meleg kaja is lesz a leveskonyhán

XIII. századi Skócia roppant vidám hely volt. (Ma is az, de akkor aztán különösen.) Ez a szégyen ország émeletlenül az angol korona húbirtoka volt, de a skót-angol viszony rendszerint neuragikusnak alakult: a skót királyoknak ez csak akkor jutott eszébe, ha érdekek éppen azt diktálták, a skót hegyvidék klánvezérei pedig egyfajta vicces nemzeti sportnak tekintették az angol király adószedőinek és seriffjeinek az elpohosását. (Ez a szép hagyomány ma él is, ha más nem, hát az angol-skót focimeccseken.) Ennél már csak egy kedvesebb hobbiuk volt: ha egymásnak fúthettek be, nemritkán az angol király segítségével. Különösen vidámmá vált a helyzet 1290-ben, amikor a megüresedett skót trónra nem kevesebb mint 12 klánfőnök tartott

A játékban 10-16 klánfőnök (meg persze az angolok) küzdenek a Skócia feletti hatalomért, és a cél az, hogy diplomáciai vagy katonai úton-módon megszerezzük az ellenőrzést a skót tartományok legalább 70%-a felett. Bónuszként kiebrudlalhatjuk az országból az angolokat, de Machiavelli tanítványai esetleg rászúthatják őket a konkurens klánokra is.

STRATÉGIAI TURMIX

A játék magától értendően egy stratégia, annak viszont meglehetősen érdekes turmix. A fő cselekményeket Skócia térfképén irányítjuk, ami nem lesz különösebben újszerű senkinek, aki valaha is játszott az immár 15 éves Defender of the Crownnal

gyobb csoportra oszlanak: az első csoport (farmer, favágó, kőányász, hányász) nyersanyagokat termel, míg a második csoport (építők, pékek, fegyvermesterek, szabók és ékszerészek) pedig feldolgozókat (A harmadik csoport per pillanat munkanélküli – belőlük lehet új csapatokat felállítani). Az első csoport teljesítményét a létszámon kívül meghatározzák a település vonzáskörzetének nyersanyagforrásai és az évszak, az utóbbit pedig a rendelkezésre álló nyersanyag mennyisége. Utóbbi esetben tehát előfordulhat, hogy teljesen felesleges emeljük a szakma létszámát, az előállított mennyiség nem növekszik. (A program jelzi, hogy mennyi lesz a darabszám, de ez egy kicsit csalóka: szerintem nem ÉVES, hanem HAVI termelési jelez).

nap egy hírnök zavarja meg őket kedvec délutáni whiskeyjük szmogotása közben, másrészt a túl sok ajándékot idővel a gengszerség jelenék fogják tartani. Ugyanilyen hírnökök természetesen a mi ajtónkon is kopogtatni fognak, bár a gépi ellenfél ellen meglehetősen egysíkú üzenetekkel: a baráti klánok rendszerint információt akartak vagy pénzkölcsönt, semlegesek pedig soha semmit. Ajándékok kizárólag az ELLENSÉGESEK küldtek, úgymond a "barátságunkért cserébe". Ha 50 fontnál nagyobb volt az ajándék, és mindig azt jelentette, hogy már el is indult az a támadó sereg, amely roméyouk szorint pontot tesz pályafutásunk végére. Az ellenségtől kapott pénzzel nem árt vigyázni: ha mindent elfogadunk, akkor elképzelhető, hogy egy szép napon az anya-

DÜHÖDT SZOKNYAPECÉREK

BRAVEHEART

igényt. Mivel nem tudtak egymás között időre jutni, ki-ki a kisebb klánok és főleg az angol király támogatásának megszerzésével próbált nyíró helyzetbe kerülni. A skótok által csak "Nyakigláb"-nak titulált I. Edward éppen akkortájt végeztet Wales bekebelezésével, és momentan ráért a zabolálatlan skótok problémáival foglalkozni. Na persze a maga sajátos módján: úgy gondolta, hogy a saját fejébe húzza a skót koronát. Ennek következtében a következő negyedik évszázad egyfajta sajátos történelmi deathmatchet hozott a Kics tájon.

A Braveheart a Mel Gibson főszereplésével készült hasonímú filmben alapul, amelyet ittthon "A rettenthetetlen" címmel vetítettek a mozik. Ha valaki nem látta eddig, annak ajánlom figyelmébe. Igaz ugyan, hogy a hollywoodi észlévillág előtt tisztelegve kicsit szírupos, és tali van a történelmi alakok és tények torzításával – de a csatajelenetek aztán nagyon ott vannak a spiceen! A főhősé William Wallace, az angolok lefűlésének jeles bajnoka, aki arról a rossz szokásáról csak akkor szokik le, amikor a politikailag kevésbé naiv klánfőnökök egy csoportja kiadja Nyakiglábnak, aki a kor nemes szokásainak szemelében felakasztatja, kibelezteti és felnegyelteti.

vagy klánja (pardon: klónja) valamelyikével; hatalmunk gazdasági alapjait városaink gazdasági menedzselésével teremtjük meg, egyfajta Sim Tartomány-módszerrel; ha pedig valami komolyabb nézeteltérésre kerül sor, akkor pedig átváltunk 3D real time stratégiába, mondjuk a la Battlezone. Az első lépés a klánunk (egyben a kezdő tartomány) kiválasztása. Az igen idővélendő dolog, hogy a klánok politikai és katonai adottságai igencsak különbözők, ráadásul – mivel a kezdő tartomány klánhoz kötött – a gazdaságiak nemkülönböztet, így minden klánnál teljesen új helyzet elé kerülünk. Mivel szeretek nyíró lóra tenni, a Bruce-klánnal fekötetem neki az ügynek, de – a nagyobb népesség miatt – talán jobban jártam volna valami nagyobb brigáddal (Buchanan, Stewart, stb). Az émeletlenül főhősnek számító Wallace ugyan katonailag elég jó, de kicsinyése és rossz fekvése miatt inkább mazochistáknak ajánlott.

A GAZDASÁGI ALAPJAI

Királyi ambícióinkhoz a városaink lakossága szolgáltatja az alapokat: erődítményeket emelnek, fegyvereket gyártanak, s ők szolgáltatják seregeinkhez az "alanyagokat is". Az adott nem célszerű 10-15 százaléknál magasabbra emelni, mert ettől tötegesek lesznek, a pénzügyi háttérrel célszerűbb a kereskedelemre alapozni. A városok menedzselésénél a trükk a lakosság megfelelő elosztása a különböző termelési ágazatokban. Ezt lehet automatizálni is egy adott irányba (szaporodás, katonai feladatok avagy kereskedelem), de szerintem jobb fél-automatikusan (fix létszámot lehet rendelni egy adott feladatra) vagy még hatékonyabb lehet a dolog teljesen manuálisan bepepelve. A szakmák két na-

Két szakmáját fontos a mesterek tudása és az ismert technológia is: az építők például nem állhatnak neki rögtön egy lovagvárnak, a fegyvermesterek pedig nem késíthetnek azonnal teljesen zárt fém-páncélt. Idővel persze szép lassan megtanulják az új dolgokat – a gond csak az, hogy egy újonnan el foglalt tartomány mestereitől ez az idő mindig újra indul.

DIPLOMACIA

Kezdetben vala a kezdőtartomány néhány rossz szomszédal, azon túl pedig a sötétség. Először tehát felderítőket kell indítaniuk az ismeretlen tartományok tulajdonosának és hozzájuk való viszonyának kifürkészésére. Utána a diplomácia a második szakaszba lép: hírnököket és kémeket küldhetünk a városokba. Hírnök útján békét köthetünk, szövetséget ajánlhatunk/felmondhatunk, segélycsapatokat kérhetünk, információt cserélhetünk, szövetségst, stábbit. Hatalt is lehet mondjuk üzenni, de szerintem sokkal jobb, ha agresszív szándékainkat nem hírnök útján, hanem valami nagyobb csapásnémérő alulalattal jelezzük (még a végén ránk uszít valakit a leendő áldozat). Az enyhén negatív üzenetek (pénzt vagy csapatokat kérünk kölcsön) természetesen hatással vannak a hozzájuk való viszonyra, ugyan-úgy a pozitívak is (küldünk 30 fontot ajándékba). Utóbbit nem érdemes túlzásba vinni: egyrészt még a baráti klánfőnökök sem szeretik, ha minden áldott

tartományunk (a hírnök mindig oda érkezik) szépen állál valakéhez.

A politika másik eszköze a kémkedés. Kémeink ottthon kémelhárítók, idegen településekre küldve őket katonai információkat fűrkészhettek ki. Tök poén, hogy az ellenséges városnál álló kémre is át



A Bruce-klánnak "csak" a pirosak és narancssárgák az ellenségek...



Fiúk, rajtok se gatyá van! Most akkor üssük őket vagy adjunk nekik whiskeyt?



A Bruce-klán otthonában dögös seregek várják a nemkívánatos látogatókat

lehet választani, és real 3D-ben huncutkodni vele a terepen.

A magasabb diplomácia két alaptétele: 1. ha gyengeséget mutatsz, téged fognak megtámadni; 2. ha erősnek mutatkozol. Ez a látszólagos paradoxon egyben magát a játékot jelenti: nehezebb fokozatban már nem javasolt minden

kínóztatják némi információért.)

A besorozott katonákat tíz alakulattól álló, alakulatanként maximum 15 főnyi seregekbe oszthatjuk. Egy alakulatra csak tökéletesen azonos felszereléssel rendelkező katona kerülhet. A "felszerelés" kezdetben kicsit házigyagos, de ezt a felállító város raktárából fegyverekkel és páncélokkal módosíthatjuk, illetve ha nem kétkézes a fegyver, pajzsokat is kaphatnak. Fontos fogalom a "felállító város", amit az alakulat neve is jelöl: a katonák zsoldja innen lesz levonva (tréningezésnél háromszor), ennek raktárából kajálnak, és egyre romlik a hangulatuk, ha messze vannak tőle. (Ézert van az az eleinte blödségnek ható dolog, hogy egy másik tartományunkban levő seregünket csak akkor tudjuk

val: parancsokat adhatunk egy-egy emberkénknek, vagy egy több együttesen kijelölt alakulatnak, vagy akár egy box segítségével kijelölt csoportnak. Nem árt figyelni rá, hogy a városokban beállított felállás egyben "hadrendként" is szolgál, tehát maximális létszámmal a hal felső ablakban levő alakulat lesz a balszárnny. A skót harcművészet rendre a "Hegytbe, Obelix!"-taktikát követi, de a kijelölt csapatokat alakzatokba is állíthatjuk: standard vonalba, támadó háromszögbe, védekező körbe vagy bámszkródé japán turistacsoporthoz. Kisebb távol-ságban mozgatva őket még tartják is az alakzatot, de arra fi-

űszettet, de mégis tűbonyolítva. Az ikonerdő miatt a kezelőfelület elsőre kicsit ijesztőnek tűnt, de végül is gyorsan meg lehet barátkozni vele, bár ebben a tévedésekkel teli és hiányos kézikönyv nem sokot segít. (A Tutorial pedig egyzszerre, kattintásonként akarja bemutatni tőviről-hegyre az egész játékot – ember a talpán, aki ezt végigszenvedti!)



A Stewart-klán bátor rohama így már eleve hátlára van ítélve

gyélni kell, hogy több csoportot kijelölve egyetlen egységként kezdenek működni. A mozgáson kívül adhatunk általános parancsot támadásra (bár ha elég közel van az ellenség, akkor automatikusan is támadni fognak), kitérésre, hátrálásra avagy menekülésre. A csaták kimenetelét a képzettség és a létszámok felül nyilván a fegyverzet dönti el – na meg persze az, hogy az e korban potenciálisan csatanyerő újások hogyan tudják segíteni a kizűtsut. Manőverezésre nincs különösebb szükség, maximum a páncélos angolok ellen lehet operálni egy kis átkaróllással.

A vezér önálló "alakulatként" üzemel, és neki plusz parancsai is vannak. Újra alakzatba rendezheti a csapatokat, csata közben megegyezhet egy fegyverszínben, illetve megadhatja saját magát. Ilyenkor ő rendszerint veszteségtelítára kerül, viszont a csapatát elvulhatnak. En ugyan ilyet soha nem tettem, de a vesztrésre álló ellenfél gyakran él ezzel a módszerrel – néha nem rossz politikai elfogadni, és elkerülni a felesleges további vörontást. A városok ostroma mindig nyílt terepen zajlik, erődtítményekhez és várakhoz viszont nem árt ostromgépeket (kaputörő kocsi, ostromtorony, katapult) is magunkkal vinni. Ha fővároszt vettünk be, akkor az egész tartomány a kezünkbe kerül, ráadásul az innen élmezelt, de távol levő seregek is minket gyarapítanak a továbbiakban.

HÜMM-HÜMM

A filmből kiindulva sokat vártam a Bravehearttól (mármint nem szirupot – azt, hogy ha túléltem az első órát, akkor ez is nekikellő). Ami nagyon tetszett, az a kombinált alapötlet, a klánokonként változó indulás és az időlmit nélküli játékmódot (vége akkor van, ha valaki győzött, vagy elvesztettük a legutolsó tartományunkat is). Továbbá az, hogy a dolog lehetőségeit tekintve ugyan meglehetősen

HEART

felszerelni a raktárából, ha a raktár városát tesszük házássá. Az újcsak mindig zölöfűiek, de esetekben illetve kiképzéssel a regálaris, veterán és elit besorozást is elérhetnek.

A seregeket város védelmére, egy várbéli helyőrség szolgálatára vagy kiképzési feladatra rendelhetjük, a többihez már egy vezért is kell adnunk az armádnak. Ilyenkor küldhetjük diplomáciai küldetésre, amikor hasonlóan működhet, mint a hírnök csak sokkal tágabb lehetőségekkel – a kísérelt ilyenkor mintegy "nyomatékosítja" a vezér óháját. Ugyancsak lehet működtetni a vezér sereget kémként (pl. pénz, árut és fegyvert rabolhatunk, felgyűjthetünk egy épületet, vagy megölhetünk egy vezért). Az orjárat/rablás küldetés



Macsak Edward király, angol királynak van fókó lova – lovagjainak is

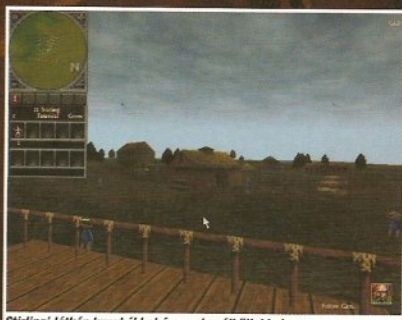
további nélküli katonai erővel meghódítani Skóciát: még ha elég erősnek is lennénk hozzá, a túl gyorsan gyarapodó birodalom sorozatos angol támadásokra fog kénytelenül.

KATONÁSDI

Katonáinkat két csoportra oszthatjuk: a nem dolgozó városi lakosságból besorozott vítézekre és a vezérekre (vagy "hősökre", ha úgy jobb). A játék kezdetén minden klán két fanatikusnak lojális vezérral indul, de a későbbiek folyamán újabbak is felajánlják szolgálataikat (vagy éppen felépnak, ha rossza fordul a hangulatuk). Seregeink bizonyos feladatokra csak egy vezért hozzájuk rendelve láthatnak el, jelenlétiük növeli a sereg ütőképességét, közelharokban pedig a leggyengébb is messze jobb, mint akár egy elit sorállományú. Másrészt mindegyik rendelkezik egyéni képességekkel, amelyeket hasonló, csak sokkal szélesebb körű feladatokban kamatoztathat, mint a hírnök vagy a kém. Alkalmassint fogásigba szoktak esni vagy meghalnak – ez szakmai ártalom, de az előbbi esetben kiszabadíthatjuk vagy kiválthatjuk, a mi börtönünkben levőket (már amennyiben van olyan a városban) pedig meg próbálhatjuk átállítani. (Dungeon Keeper rajongók meg-

tés mibenlété attól függ, hogy saját vagy idegen tartományt jelölünk ki célként: újáratnál a saját tartomány területén mozgó idegen hadseregeket és Karavánokat fogja a csapat feltartóztatni (utóbbiakat ki is lehet rabolni, de a következményeket tekintve ez nem bot), rablásnál ugyanez a feladat, csak kívülre. Ja, van még egy küldetéstípus: a támadás!

A harcokat lehet a harcmezőiről irányítani vagy automatikusan megvinni. Melegen ajánlott az előbbi, ha ugyanis a gép kezd el számolgatni, akkor még másfélszeres túlerőben lévő veterán csapatainkkal szem ritka a 75-95%-os veszteség. A harc tényleg teljes 3D élményt ad: a saját szemszögű, követő és csata kamerákkal teljes 360 fokban forgathatjuk és tetszés szerint nagyíthatjuk/kicsinyíthetjük, bár a módszer miatt állandó lesz az a bizonyos "mapping" (zavartó textúrák villogása, ha a nézőpontot mondjuk egy fa lombjába visszük). A kezézés ismerős lesz, ha valaki már játszott real time stratégiá-



Stirlingi látkép kunyhókkal és munkanélküliekkel

Braveheart
FEJLESZTŐ: Red Lemon Studios
KIADÓ: Eidos Interactive
WEBSITE: www.eidos.co.uk
MEGJELNÉS: meglelet
Ketjere
Minimum: P233, 32MB RAM
Ajánlott: P-41 300, 64MB RAM
3D-gyorsítók: Direct3D, 3DFX
Multiplayer: modem, LAN, Internet
Külcín/belbecs
Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebóna
Summa summarum
Kiváló elképzelés, kellemes kivitel, közepesen
vortatott játékmódot, Patch Shop, Boys

végítélet

85%

Bevallom, a földig leesett az állam. Hogy egy semmiből előkerült cseh fejlesztőgárdának olyan kommandós játékok sikerül összehoznia, amí nemcsak hogy versenyképes, de legénység "ütés" is, azt álomban sem gondoltam. Nem akartok nagy szavakat használni, de úgy érzem a konkurenciának bőven van mitől tartania. Mert hát mit is kapunk a *Hidden & Dangerous*-ban? Olyan hihetetlenül életszerű háborús helyzeteket és elkepesztően intelligens ellenfeleket, amilyeneket eddig csak a *Commandos*-ban tapasztalhattunk, mind azt egy olyan 3D-s engine-nél támlálva, amí még a *Rainbow Six*-t is lepipálja. A kommandós játékok legjava van ebben az egy játékban összegyűrve, sőt, az egyes összetevők még tovább is lettek finomítva.

MINDEN LEHETSÉGES

A játékok tulajdonképpen úgy is lehetne definiálni, hogy 3D-s *Commandos* – ha nem lenne jóval több annál. A lényeg végül itt is ugyanaz: a Harmadik Birodalom összemészálásához kell hozzájárulnunk néhány szabótsz-, illetve diverziónakció végrehajtásával.

Négyszögletes kommandóknál mélyen a németek által megszállt területekre kell benyomulnunk, s stratégiai fontos objektumokat kell törpára vágnunk, illetve VIP minősítésű embereket/foglyokat kell kimenekítenünk. A *Hidden & Dangerous*-ben azonban minden eddigi játéknál közelebbről "szagolhatunk bele" a II. világháború atmoszférájába. Nem csupán madártávlatból irányíthatunk néhány katonát, hanem mi magunk járunk ott például a kis Jozsuziáv városkában, tutyúlvá a kijárási tilalomra. A játék készítői – nyilván a konkurencia tanulmányozásával – kitűnően ismerték fel a lehetőségeket, miként lehet egy ilyen játékot maximálisan életszerűvé, és ezzel egyetemben tökéletesen játszhatóvá tenni. Bölcös döntés volt, hogy a játékos szabadon választhat a *Tomb Raider*-féle követő nézet, és a katonát saját perspektívájá között. Külső nézetből mintegy filmet szemlélhetjük az eseményeket, míg belső nézetből érezhetjük, ahogy a fulánk mellett tutyúlnék a golyók.

Hihetetlenül komplex, s mégis nagyon egyszerű: ez jellemzi az elénk tornyosuló akadályokat, illetve azok megoldását. Valódi harci feladatokat kapunk, s nekünk úgy kell gondolkodnunk, mintha a kézzel fogható valóságban járnánk. A *Hidden & Dangerous* közben sosem kell attól tartani, hogy valamit nem lehet, itt azáltal tényleg teljes cselekvési szabadságunk kapunk. Ha elfogott a muniócióm, elvesztem a halottak fegyverét. Ha látam egy üres őrtornyot, már csak a hecc kedvéért is felmászhat kipróbálni, hogyan "muzsikál" a német géppuska. Ha találtam egy horogkeresztesekkel fellobozózott kínosra német autót, nem voltam rest ellopní. Ebben a játékban az a leginkább fantasztikus, hogy a terepen mindent a

küldetés szolgálatába állíthatunk. A magaslatokról távcsővel kémlelhetjük ki az ellenség mozgását, a dombok és a fák mögött rejtőzködehetünk, a kivágott farönkök mögött fedezékelt kereshetünk – szóval minden olyan tereptárgy, amí csupán "díszletként"



Az az elmosdott alak ott a távolban egy német őr. Géppisztollyal...

funkcionál. Az pedig már csak a ráadás, hogy az ellenségesnek nem csak a fegyvereit, de a járműveit is eltszákmányolhatjuk: a saját páncélosok csövét fordíthatjuk ellenük, avagy német autókban, motorrekárókron roboghatunk.

A KEZELÉS

Sok játékfejlesztő számára a sokréteűséget egyet jelent a bonyolultsággal, de a szerencsésen az Illusion Softwareknél úgy gondolták, hogy ennek nem feltétlenül kell így lennie. Az embereink kommandórozása felettebb egyszerű. Bármelyik katonát irányítását átvehetjük, és parancsolhatunk a többieknek: a rangok ellenére nincs közöttük főnök. Az aktuális emberünket a first person shooter játékok mintájára az egérrel, plusz a kurzorbillentyűkkel irányíthatjuk, de természetesen van külön löpőkodás- és futásbillentyű is. Nagy szerepet kap a rejtőzködés, aminek két fázisa van: le tudunk górnymélni vagy küszhatunk. Ezenkívül még a "cselekvés-gombra" van szükségünk, amí univerzális: mászhoz, a járművek használatához, a tárgyak felvételéhez, a kutakodáshoz egyaránt ezt kell használni.

Amí a parancsnoki teendőket illeti, az közel sem olyan bonyolult, mint a *Rainbow Six*-ben, ahol tovább tartott a küldetés megtervezése, mint maga az akció. Persze ez ízlés kérdése: a túlemesőbb játékosok lehet, hogy előnyben részesítik a hosszás megbeszélést a tervvel. A *Hidden & Dangerous* esetében szemléletesebb a játszhatóság volt a fő szempont, úgyhogy bármikor adhatunk bármelyik emberünknek parancsot, akárhol is tar-

tózkodik. Ha jól belegendolunk, ez végülis logikus is: semmi értelme egy térkép felett tervezgetni, hiszen képzetlenség minden lépést percra pontosan egyetelni, mert mindig közbejárt valamí. A *Hidden & Dangerous*-ben csak alapvető parancsokat foghatosíthatunk a bármikor behívható térképen: úgymint "Men ide!", "Kövess!", "Használ!", "Használj a felszerelésből!", "Támadj meg!", "Értezt!", "Várj egy jelre!", "Allj felt!", "Érezkedj tárdre!", "Feküdt!". A parancsok ikonjaít egy grafikon-szerző táblán helyezhetjük el, melyek az Y-tengelyén láthatók az egyes embereink, az X pedig az időt jelképezi, amellyel így szinkronba hozhatjuk az embereinket. Egyszerűbb ukázatok a térkép behívása nél-

kül is kiadhatunk. Egy külön "billentyűblokk" nyomkodásával öbögathatunk parancsokat a társainknak, akik – 15 méteren belül tartható a beszélgetés is azokat. A "Utánami" fel-



Páncélvonat közvetlenül a szomorú elindás pillanata előtt

kiáltásra mindenki követni fog minket. Az "Allj!" nem tudom, mit csinálhat... A "Menj a dologdra!" hasonló az "Allj" parancshoz, csak ezzel egyenként kopthatjuk ki a társainkat. A "Kizárólag szükség esetén tüzelj!"-re sókorszak van szükség, ugyanis buzgó katonáink előszeretettel lövöldöznek minderre, amí mozog. Végül van még a sokat mondó "Né!" felhívás, amí bővebben annyit tesz, hogy "Ugyan tartsd meg a távolod, barátom!"

CSAPATMUNKAP

A lehetőségek tehát adottak: egészen szerteágazó hadműveletekbe foghatunk. En személy szerint mégsem taktikáztam túlságosan. Pontosabban mindig ugyanazt a taktikát alkalmaztam: egy mestertűzővel megtisztítottam a terepet, s a többiekkel csak utána nyomultam be a helyszínre. Ha jól sejttem, ez nem igazán az, amí csapatmunkának szokták nevezni... Csak nagyon ritkán kerülünk olyan túlérvel szembe, hogy csapatunk összes tagjára egyszerre van szükség. Persze a saját szórakoztatásunkra azért alkalmazhatunk ösztüzet. Például képzeljék el egy vasútállomást vesztelő vonatokkal. A vágányok között fegyverekkel örzött légvédelmi ágyúk sorakoznak. Az egyik szerelvény mögött egyszer csak előrohban egy ángulus (szerény személynem); a német őr uszgyi utána. Kisebbség főtőcska veszt kezdetét,



A milícia helyzete elég dangerous, de jobb, ha itt hidden maradunk

amikor a német az utolsó vagonhoz ér, három látvány villan, s a kicsált "vad" holtan terül el. Hogy miért nem adtam ennél bonyolultabb feladatot az embereimnek? Mert a vége mindig ugyan volt: néhány mélabus dállam – merthogy rövid gyászzena búcsúzárta a hősi halált halt katonák. Ha nem mi irányítjuk őket, egyszerűen nem elég óvatosak. Tévedés ne essék: ezzel nem agyalokom. Ha rájuk támadnak, az embereink szaguktól visszafofók. Csakhogy: az ellenségnek vannak orlvisszélai, akik ellen nem biztos, h megadatik a visszavonás lehetősége. Szóval bevált módszer: mindig enaj kezüleg, a lehet legtovábból, óvatosan, lesből elintézní.

A másik dolog, amíért hanyagoltam az összehangolt támadásokat, hogy egy idő után terhessé vált felgymélni a katonáimat. Sajnos nem lehet őket fix alakzatba



HALÁL



rendezni, úgyhogy a rendszerességgnek legközelebb a nélkül masírozunk az aktuális parancsnokom után. Teszem azt: ki akarok kerülni egy géppuska fészket, mire az egyik lemaradt katonám nyugá átvág az ellenség orra előtt... De említhetném is, amkor a mestertűzőszemet irányítva meghávalatik, hogy fedezzén. A kolléga önkényesen tnyitott, s így hívta fel rám a figyelmet, vagy tántan kidugta a fejét, s ezzel árulta el a hollétünket. Azok járnak a legjobbban, akiknek módjukban a hálózati játékokat játszani. Ismerőseinkkel négy csapatban együtt kommandózni tényleg nem so-



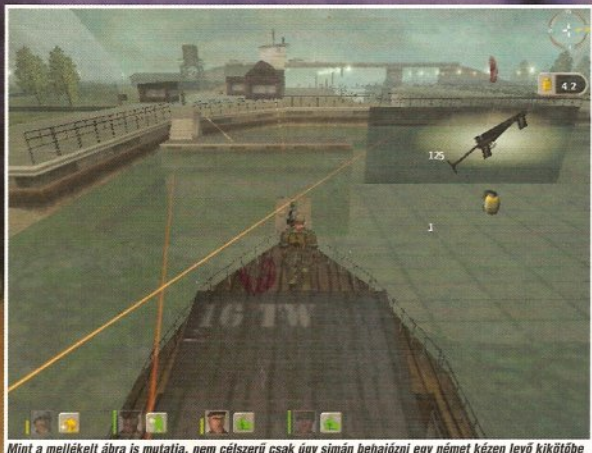
Kijárási tilalom ide vagy oda, a civilbe öltözött kommandó nyugodtan turkálják a városban egy parancsnoki Mercedesen

Az újoncokat megkönymitendő, a katonák rövid életrajza mellett öt főbb adottság van valamennyi jelöltnél felsorolva: lövészetben való jártasság, reakcióidő, rejtőküdü képesség, teherbírás, kitarlás. A teherbírást mindjárt tesztelhetjük is, hiszen miután összeállt a csapat, felszerelést kell vételezni. Természetesen minden eszköz teljesen korhű: kézigránátokat, aknákat, puskákat, géppisztolyokat vehetünk magunkhoz, sőt ha a küldetés úgy kívánja, dinamitot is. (Ha screenshotot akarunk készíteni, a fényképezőgépről se feledkezzünk meg.) A

Utána Irány Jugoszlávia, ahol a dunai hajózáásban okozunk némi fennakadást. Ezután hat németországi küldetésben egy földalatti komplexumba kell behatolnunk, ahol az új rakétafegyver prototípusának megsemmisítése a cél. Norvégiába a német atomkutatás miatt kell elutaznunk, öt küldetésből áll ez a "program". Ezután egy rövid, ámde annál izgalmasabb feladatot kapunk: egy megtorpédózott német tengeralattjáró sodródik az Északi-tengeren, ami

tem már az utolsó órszámmal is, mire egy tårköpűvés taglózott le. Azt láttam, hogy az egyik ör fellefedzte az állását és elmenekült, de azt nem gondoltam, hogy egyenesen a létrához rohan, és felmászik az én biztonságomnak hitt magaslatomhoz...

Azonban a mérsékelt képességű játékosoknak sem kell megijedniük. Noha még a játék kezükönyvében is azt írják, hogy az akciókon belül nincs állásmentés, mégiscsak akad egy "Save" opció a pa-



Mint a mellékelt ábra is mutatja, nem célszerű csak úgy simán behajózni egy német kézon levő kikötőbe

furcsa módon még nem süllyedt el. Mivel a legénységet már feltehetően evakuálták, kitűnő alkalom ez megszerezni a hajó dekódoló berendezését. A háború vége felé két küldetésben Cseh-szlovákiába visz utunk: Prágából kell elrabolni egy német rakétakutatót.

A küldetések roppant változatosak, s ráadásul nagyon izélesen vannak bemutalva. Minden feladat előtt pontos tájékoztatást kapunk a várható veszélyekről, pontról pontba bemutalva a térképen minden fontos dolgot. Néha ezen felül még moziyszerű jelenetek is tartkítják a programot, melyek az előre be nem kalkulált eseményeket mutatják be. Jugoszláviában például egyszerűen igérik az dolgunk, csak hogy a célhoz közeledvén lelőjük a repülőgéppontot, és ejtőernyőseink szanaszét szóródva egy erdőségekbe érkeznek – így lesz egy egyszerű szabotázsakcióból végül öt küldetés.

VESZÉLYESEN JÓ

Aki idáig eljutott, az gondolom nem lepődik meg, hogy a Hidden & Dangerous-t messze a legjobb háborús játéknak tartom. Igaz, egy kissé nehéz, de hát (ha már élethűségéről van szó) az élet is az, s mellesleg a Commandosban már megszokhattuk, hogy a kommandósoknak soha nem szabad tévedniük. Mert hát az előrebocsáthatom: a Wehrmacht méltó nagy híréhez. A friztek figyelme egy pillanatra sem lankad. Altvó vagy akár cigarettázás öröknek nyoma sincs, legyen szárazó eső, vagy koromszít, mindenki tökéletesen látja el a feladatát. Elég kellemetlen volt, amikor például úgy félig lebombázott olajfinomító őrtranyókból "szedegtettem le" az öröket (az egyik tartály tejejen halva kitűnő kilátásom nyílt az egész komplexumra). Jökédvően végez-

use menüben. Igaz, csak egy állást lehet menteni, de az is sokat segít.

Egy ilyen kaliberű játéknak még a hibái is megbocsáthatóak. Mint például az, hogy sem a kommandós iskolában, sem a Wehrmachtnál nem tanították meg tökéletesen a létrákon való lemászást – a miénk és az ellenfelek egyaránt önként és dalolva vették magukat a mélybe. Egy másik hibát az állásmentéseknel tapasztaltam. Néhány alkalommal, amikor "sikeresen" felrobbantottam egyik-másik katonát, a küldetés végén mégis élték és virultak, s vihettek őket a következő hevetésre...

Grafikaillag azt hiszem nem kell magasztalnom a játékokat: a képeink nyilván elég beszédeseek. Viszont ami lelírhatóan, azok a zajhatások. Főleg az, ahogy a géppisztolygolyók fütűlnek a füllünk mellett, vagy éppen a hűsbe csapódnak. A helyszínek és a tárgyak is sokkal valószínűbb színezetet kapnak, amikor például halljuk, hogy kotyog az olajtartály, a pályaudvar várótermében pedig diszkrét zene szól. Kiváló munka, csak gratulálni lehet hozzá.

V.Z.

Hidden & Dangerous

FEJLESZTO:	Illusion Software
KIADÓ:	Take 2
WEBSITE:	www.take2games.com
MEGJELNESE:	megjelen

Ketgerere

Minimum:	P233MMX, 32MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott:	P-II 300, 64MB RAM
3D-gyorsító:	D3D
Multiplayer:	modem, soros, LAN, Internet

Külcain/balbecs

Látványosság	■■■■■
Játszhatóság	■■■■■
Szavathosság	■■■■■
Zenebona	■■■■■

Summa summarum

Alkalmazott: éltalalt kommandós játékok, remek küldetésekkel, kemény ellenfelekkel

végítélet

94%

OS FEGYVER

HIDDEN & DANGEROUS

Úgy aztán már végleg nem lehet panaszkodni az Al-ra. Mellesleg egyjátékos módban is sokat számít, hogy milyen embereket viszik a bevetésre.

A BEVETÉSEK

Negyen jelentkezőből válogathatunk a hadjáratokhoz, ezen belül egy-egy akcióhoz nyolc ember jár. A karakterválasztás is nagyon frappánsan van kivitelezve – semmi fölösleges sallang. A türelmetlenebb játékosoknak a fegyverek és az emberek kiválasztásánál automatikus szelekálás is módjukban áll.

teljes rakatkészletünket szintén a hadjáratok elején kell összeálltanunk, az egyes küldetések előtt csakis abból válogathatunk. Itt megjegyezném, hogy a felszerelésnél talán érdemes automatikus válogatást nyomnia: úgy ugyanis automatikusan a mesterlövész kapja a távcsöves puskát, egy vállasabb fiókra hárul majd a géppuska hordozása, stb. Embereinkre Európa hat különböző pontján várnak feladatok, melyek több részküldetésekre oszlanak. Elsőként Olaszországban kapunk négy missziót: egy lezuhant angol bombázó pilótáit kell kiszabadítani, akiket Piemonte közelében tartanak fogva.

Sokszor elgondolkodtam már azon, mi abban a ráció, hogy a jövő harci gépei kerekék vagy lánctalpak helyett lábakra helyezik – egyelőre azonban még nem sikerült rájönnöm. Mindenesetre nem volt hülye ember, aki az ötletet kitalálta, hiszen a különféle "lépőgépek" már jó ideje nagy népszerűségnek örvendenek, úgy a képregényekben, mint a szerepjátékokban és a videojátékokban. A PC-szek számára az ideje nyár igazán bőséges témást hozott e témában, hiszen a várva várt Mechwarrior 3 mellett megérkezett a Heavy Gear 2 is. És ami nagy örömmünkre szolgálhat: mindkét cím hozta a tőle várható színvonalat. Sőt, a Heavy Gear 2 úgy érzem felül is múlta önmagát. Hiszen a Mechwarrior 3-nak – mint a stílus nagy öregének – úgymond kötelező volt tartania a nivót, ám a Heavy Gear 2-től talán senki sem várt olyan drasztikus újításokat, mint amilyeneket végül felmutatott.

LÓPAKODÓ GEAR?

Kezdeném talán ott, hogy a Heavy Gear 2 nem egy szokványos Mechwarrior-klón. Semmilyen szempontból nem az. Míg az előző rész a Mechwarrior 2 engine alapjaira támaszkodott, addig a folytatás egy teljesen új engine-nel készült, melyet a készítő Dark Side-ra kereszteltek. A Dark Side-dal teljesen új megvilágításba helyezték a monstrumok

vannak az efféle "hatásszünetek", melyeknél lehetőleg nyugton kell maradnunk. Szövegségek egy ségeket kell bevárni, avagy egy ellenséges űrjáratot kell távolról követni, stb.

A BIRODALOM VISSZAVÁG

Igen dicséretes, hogy az alkotók a történet lényegesebb eseményeinek bemutatásához pre-renderelt "mozikát" készítettek. A történet természetesen ezúttal is a játék alapjául szolgáló Dream Pod 9 licenc alapján van felépítve. (A Heavy Gear ugyanis egy hagyományos RPG-univerzumon alapszik.) A távoli jövőben, a 62. században járunk, az emberiség által kolonizált Terra Nova nevű planétán. A Terra Nova örökre beírta a nevét a történelembe: a bolygó lakói egyesítették erőiket, s sikerült kivívniuk a függetlenségüket. Sikeresen verték vissza a Földről irányított inváziót. Legutóbb ugyebár ebben a véres háborúban vehettünk részt, meghozta a két lábán járó gearek csatáiban, melyek eredetileg ugyan az építőiparba terveztek, de a harcmezőkön is kiválóan megállták a helyüket. A Föld erői végül is meghátráltak, s a Caprice bolygó vonaláig vonultak vissza – erről szólt az első epizód. Az első háború óta már elég sok év telt el, és a hajdani szövetség széthullott – észak és dél persze ismét egymás torkának esett. A marakodás azonban egy nap váratlan esemény szakítja félbe: egy teljes város tűnik el Terra Nova térképéről. Peace River, benne az egyik

közben zuhog az eső, hősésként emelhetünk az ellenség nyomába, a Caprice-on pedig eleinte sivatas környezet fogad minket. Egyes küldetésekénél még űrsétára is vállalkoznunk kell: gearünkkel az űrben lebegő objektum külsejére tapadhatunk,

re ostromolhatunk meg – a Heavy Gear 2 ezzel már csaknem a Battlezone-haberjaira pályázik. Mielőtt azonban elriasztanám a túrelmentlenebb mech-rajongókat, azt azért hozzá kell tennem: a gondosan kitervelt stratégia nem létszükséglet,



Az űrséta pulykafüveszet mindaddig, amíg az emberekhez háttérül közelítünk

háborúját: egyrészt grafikaiilag lett kimagaslóan szép a játék, másrészt – és ez még lényegesebb – a játékmenet változott meg jelentősen. De a kettőt talán nem is lehet teljesen elválasztani. A szép dímbesombos terep ugyanis nyilvánvalóan kihatással van a csatákra. Eddig ugyebár azt szoktuk meg, hogy a sík terepen összecsap két tábor, s megfelelő tüzérvél, illetve ügyességgel végül győzedelmeskedik valamelyik fél. A Heavy Gear 2 ezzel szemben teljesen újítja küldetésekkel lepi meg a játékosát. Az eddig főként

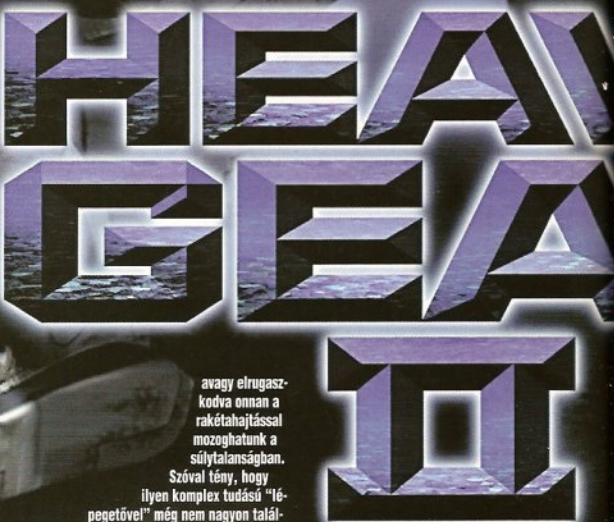


Egyelőre nyugalmas csatamező, madártávlatból – egyben taktikai térkép

legnagyobb fegyvergyárral egy szem-pillantás alatt megsemmisül. Az anyagtalánító berendezés félelmes pusztulást végez, a földiek esélyt sem adnak a városnak. A tragikus esemény ismét együttműködésre kényszeríti a bolygó két érdekcsoportját. A szövetségeseink gearjeinek parancsnokaként a következő feladatot kapjuk: mindenáron meg kell találnunk az anyagtalánító berendezést, amihez ha kell, még a Capricre is el kell utaznunk.

ÚJ ENGINE, ÚJ LEHETŐSÉGEK

Az utazás a remekbeszabott új engine tette lehetővé, melyel látványosabbnál látványosabb helyeken barangolhatunk. Mocsárban gázolhatunk, mi-



avagy elrugaszkodva onnan a rakétahajtással mozoghatunk a súlytalanságban.

Szóval tény, hogy ilyen komplex tudású "lépőgépeivel" még nem nagyon találkozhattunk. A Heavy Gear 2 sokkal inkább szimuláció, mintsem egy shoot'em up. Külön forgathatjuk a törzset, miközben folyamatosan tarthatjuk az útirányt, menél közben oldalazhatunk, s az űrben két érekcsoportját. A szövetségeseink gearjeinek parancsnokaként a következő feladatot kapjuk: mindenáron meg kell találnunk az anyagtalánító berendezést, amihez ha kell, még a Capricre is el kell utaznunk.

csak ajánlott. Az embereink az utasításaink nélkül is gondolkodnak, azaz ha megtámadnak minket, nem kell külön figyelmeztetni mindenkit a veszélyre. Amennyiben hesevsebb vérmérsékletű pilótákat választottunk ki, még az is megeshet, hogy mire felocsúdnunk, már végeznek is a támadóinkkal.

A gearek hatékonysága persze nem csak a pilótáktól függ, hanem a fegyverzetüktől is. Az előző részhez képest kissé leegyszerűsítették a gépek összeszerelését, ami mondjuk nem biztos, hogy mindenkinél tetszeni fog. Most nem elég eltérő testet egy másik típusú lábbal összerendezni, csupán a fegyverzetet és a kiegészítő egységeket



HÁT, EZ REMECH!



Nemhogy földönfutó lettem, de szükség esetén -csúszó is



A multiplayer díszkrét bája: az utánlötés rendszerint igen kockázatos vállalkozás, ha a környéken öljökodik valamelyik gaz ellenfél

állíthatjuk össze. Igaz, apró vacakokból aztán van bőven. Mindegyféle löfegyvereket, lézereket, rakétákat aggathatunk a gépünkre, sőt még kézi fegyvereket is (értsd: pengéket a közelharchoz, arany gránátokat). A fegyverek mellé jönnek

ja a gépek harcképességét: valamennyi alkatrészhöz tartozik egy harci érték, s ezek összegéből jön ki végül az ún. threat value. Külön van egy határ az egyes gépek felszereléséhez, és külön az egész csapatéhoz. Ha túl jó gépeket állítunk



Az ágyú a távozásnak köszönhetően megvan, de a dombon diskuráló két fickónak talán botorság volt magamra vonni a figyelmét



Esik eső karikára, Heavy Gearek kalapjára... Az igazi pón az lenne, ha a villám belejűk is csapna. Nem belém -BELÉJÜK!

plusz olyan lehetőségek, mint vízhatlanná tenni a gépet, avagy ellátni anti-gravitációs felszereléssel - az ilyen dolgokat persze a várható terepváltozásokhoz kell igazítani. Érdekes, hogy nem csak fejleszteni lehet az egyes alkatrészeket, de ha valamire nem tartunk igényt, gyengíthetünk is egyes vonatkozásokban, például gyengébb páncélzatot szerelhetünk fel. Hogy ez ugyan mire is jó? Hát arra, hogy valami hasznosabbnak legyen hely. A program minden küldetésnél maximálál-

többi módán, így például a hálózati játékoknál kedvünkre válogathatunk. A hadjáraton kívül egyébként még három egyjátékos mód közül szelhetjük: "történelmi" csatákat vívhatunk meghatározott körülmények között, tréningküldetéseket gyakorolhatunk a gép kezelését és az alapvető taktikákat, és végül azonnali akcióba foghatunk. Ez utóbbi úgy néz ki, mintha botok ellen játszanánk deathmatchet: maximum ötös csapatok küzdenek egymással tetszőleges helyszínen.

VÉGSŐ

A Heavy Gear 2 értékeléseként végül is egy szubjektív tapasztalatot kell megosztanom veletek: el kell ismerni, hogy eleinte nehéz megszokni a bonyolult irányítást és a szokatlan feladatokat, de miután már nem nyúlunk félre a klaviatúrán, és tudjuk, hogyan kell használni a gépünk képességeit, egyre inkább élvezni kezdjük a dolgot. (A gyakorló küldetésekkel egyébként hamar bele lehet jönni az irányításba.) A megszállott mech-rajongóknak sem okoz csalódást az anyag: a játék kézikönyvében "komoly" műszaki leírásokat böngészhetünk végig, a küldetések során pedig kismillió beállítást próbálhatunk ki.

A Dark Side engine grafikaillag rendkívül megnyerő teljesítményt nyújt: az életszerű domborzatot fe-

nyekkel borítják be az elshunó rakéták, s a gérek árnyéka is olyan, amilyennek lennie kell. Csúsz az animáció is. A durvább találatoktól megesis, hogy a gépek feldőlnek, ám nem jönnek zavarba: magától értetődő mozdulatokkal tápászkodnak fel, sőt, közben még tüzelni sem felejtnek el!

Egyedül a hangok azok, amik kicsit szegényesek. Nagyon király, hogy van 3D surround, de hát ahhoz az egy-két puffanáshoz, durranáshoz nincs rá túlzottan nagy szükség. A rádióadások viszont igencsak segítenek belelőni magunkat a csatákba (a nem várt fejleményekről is mindig rádión értesülhetünk).

Ha rangsorolni kell az összetevőket, kétségtelenül a küldetések felépítése vívja ki leginkább az elismerést. A részfeladatok megoldása nem feltétlenül kötelező, noha annál nehezebb lesz a dolgunk, minél inkább eltérünk a javasolt menettől. Például az egyik alkalommal egy ellenséges menetszlopot követve simán bejuthatunk egy bázisra, míg a konvoj elpusztítva erőszakkal kell betörtünk, amivel persze felvívjuk magunkra a figyelmet.

Hogy hál marad a negatívumok felsorolása? Nos, itt következik, habár ezek nem is annyira a játék

hibái. Arról van szó ugyanis, hogy a programot három gépben próbáltam ki, és három gépben volt gondom az installálással. Két ízben képtelen voltam használni a billentyűzetet: akárhogy is definiáltam át az irányítást, a numerikus billentyűzetet és még néhány egyéb billentyűt egyszerűen nem érzékelt a játék. Közöttük a control billentyűt sem, melynek

révén a kettős funkciójú gombok is használhatatlanná váltak. Szerény véleményem szerint a hiba a magyar nyelvű Windowsnál keresendő, szóval akik ilyenekkel rendelkeznek, azok számíthatnak rá, hogy alaposan át kell variálniuk a billentyűzetkiosztást. (Ez pedig azért eléggé kellemetlen, mert maga a gép mozgathatóság kifejezetten a numerikus billentyűzetre van optimalizálva.) De amint említettem, három gépben próbálkoztam. Harmadjára egy angol Windowson simán ment a játék, bár ott meg a fájlok bemásolása ment eléggé akadovva. A minimum gépkövetelménynél ugyan meg volt említve, hogy a játék esetleg néha lassan tölt. Meg az is, hogy ez csak bizonyos '93 előtt gyártott drive-oknál fordul elő. A gépem még nincs 10 hónapos sem, de majd' fél óráig tartott az installálás. Persze full installnál csak egyszer kell túlélni az ügyet, szóval vegyük úgy, hogy ez nem hiba.

V.Z.

Heavy Gear II

FEJLESZTŐ: Target Games

KIADÓ: Activision

WEBSITE: www.activision.com

MEGJELÉSE: megjelölt

Ketgere

Minimum: P166, 64MB RAM, 3D-kártya

Ajánlott: P-II 300, 128MB RAM

3D-gyorsító: 3Dfx, D3D

Multiplayer: LAN, Internet

Kulcsin/belbecs

Látványosság	■
Játszhatóság	■
Szavatosság	■
Zene/bóna	■

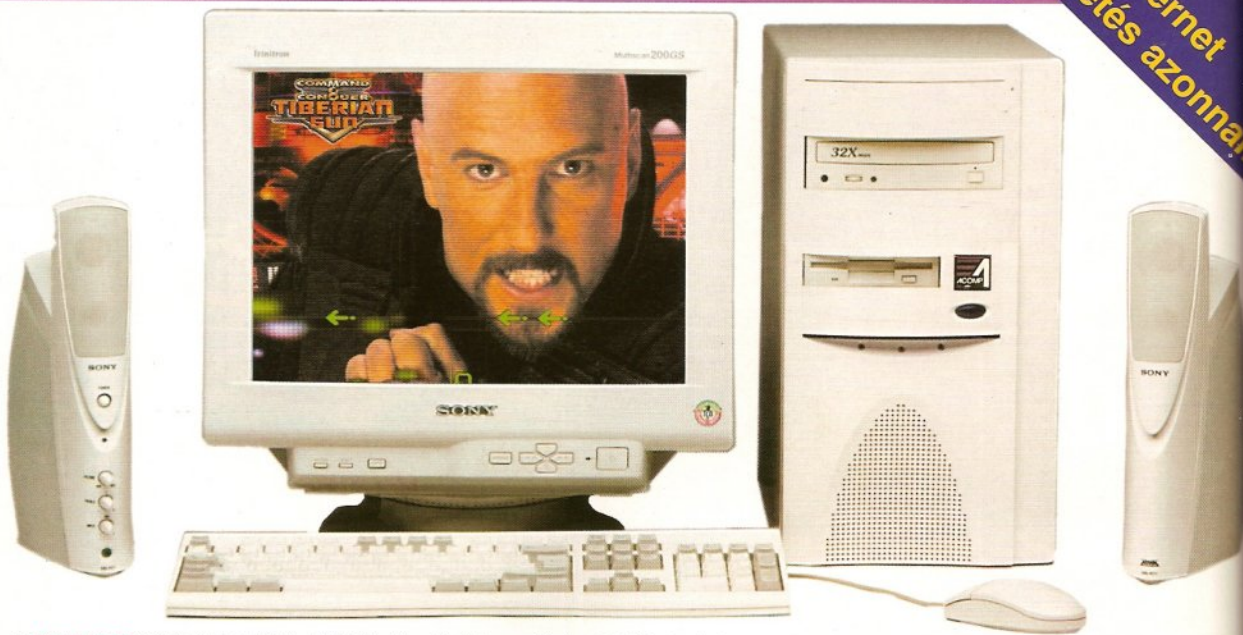
Summa summarum

A lépegető monstrumok a régiek, minden egyeb - főként a haremódr - vadonutaj

91%

AZ ORSZÁG LEGJOBB ÁRFEKVÉSŰ KONFIGURÁCIÓJA: AZ ÚJ ACOMP BASE!

Internet előfizetés azonnal!



Az **ACOMP Zenith**-tel kialakítottunk egy tökéletes Intel® Pentium III konfigurációt, mely a számítástechnika jelenleg elérhető legnagyobb teljesítményét nyújtja. Minden, amit Ön csak elképzelhet belekerült a gépbe egy szerezési árfekvés mellett. A világ egyetlen hardver DVD támogatású S-Video és kompozit videó kimenetes 16MB-os VGA kártyája az ATI Fury, a legújabb technikát képviselő DVD meghajtó, a hangkártyák csúcsa a SoundBlaster Live!, minden feladatra elegendő gyors elérésű 128MB memória, és nem utolsósorban az ABIT legújabb alaplapja, mely már a szuper gyors Ultra DMA 66-os merevlemezeket is kezeli: a BE6. Az adatok mozgatását a 120MB-os kapacitású a: drive segítségével könnyedén elvégezheti. A gép átvételkor már minden készen áll az azonnali munkára.

Telepített magyar Windows 98, beállított DataNet Internetes előfizetés, regisztrált e-mail cím. Külön ajándékként válasszon egyet a legújabb DVD filmek közül és csodálja meg a hibátlan DVD kép és hangminőséget. A gép a kedvezőbb vételár érdekében Celeron processzorral is megvásárolható.

Az **ACOMP Xplorer** egy optimálisan kialakított munkagép. Gyors 64MB memória és 8.4GB merevlemez kapacitása elengedhetetlen a játék- és felhasználói programok futtatásához. Kiváló Direct 3D teljesítményű Creative Riva TNT 16MB-os videokártyája, éles és kifogástalan képet biztosít minden alkalmazásban. A gépet DVD meghajtóval szereljük, hogy Ön hazavihesse otthonába a mozi varázsát. Kérje akár Celeron akár

Pentium®III processzorral és meglátja, hogy maximálisan elégedett lesz a sebességével. A gép alapját az ABIT díjnyertes alaplapja: a BX6 Rev2 képezi.

Az **ACOMP Base** egy döbbenetesen kedvező árfekvésű, mindennél felszerettebb konfigurációnk. A gépet Intel® Celeron processzorral ajánljuk, 366 vagy 400MHz-es változatban. A beépített díjnyertes Toshiba CD-ROM, az 56Kbps fax modem és a hálózati kártya egy komplett rendszert alkot. A gép 6.4GB-os merevlemez elegendő kapacitással bármely program számára. Ezzel a géppel azonnal elérheti az Internetet vagy faxot küldhet és fogadhat, de akár egy többgépes hálózat része is lehet! Természetesen mindhárom gépünk „Year 2000” kompatibilis!

ACOMP Zenith

Intel® Pentium® III processzorral

- ABIT BE6 alaplap, Ultra DMA66, Intel® BX chipset, 153MHz
- 128MB SDRAM 100MHz
- 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
- PANASONIC vagy SONY 5x / 32max DVD
- LS-120 PANASONIC a: drive
- Intel® Pentium® III processzor
- ATI Fury TV-OUT videokártya 16MB RAM
- SoundBlaster Live! value hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX midtorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet
- Windows®98 telepítve
- 3 hónap internet előfizetés (DataNet Surf)
- Ajándék DVD film

Celeron 400MHz Nettó ár: 219.900 Ft

Pentium III 450MHz Nettó ár: 244.900 Ft

Pentium III 500MHz Nettó ár: 259.900 Ft

ACOMP Xplorer

Intel® processzorral

- ABIT BX6 Rev. 2 alaplap, Intel® BX chipset, 153MHz
- 64MB SDRAM 100 MHz
- 8.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- PANASONIC vagy SONY 5x / 32max DVD
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Celeron® / Pentium® III processzor
- Creative Riva TNT videokártya 16MB RAM
- SoundBlaster 64 PCI hangkártya
- 80W aktív hangfalak
- ATX midtorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron 400MHz Nettó ár: 134.900 Ft

Pentium III 450MHz Nettó ár: 159.900 Ft

ACOMP Base

Intel® Celeron processzorral

- 32MB SDRAM 100 MHz
- 6.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- 36max TOSHIBA CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Celeron processor
- On-Board videokártya max. 8MB RAM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- Ethernet hálózati kártya 10/100Mbit
- Fax modem 56kbps V90
- 80W aktív hangfalak
- AT monitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron 366MHz Nettó ár: 89.900 Ft

Celeron 400MHz Nettó ár: 94.900 Ft



Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 356-6790, 212-8963
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu

Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP Számítástechnikai Kft.



576 KByte
POSZTER



Westwood™
S T U D I O S

COMMAND & CONQUER[®] TIBERIAN SUN[™]



ELECTRONIC ARTS[™]

576 kByte
POSZTER



Codemasters® 

Az Unreal hőseinek sorsa nem sokáig szakadt el a kedves Na Pali bolygótól – alig hagyja el a bolygó légterét Kis űrhajója, megjelenik egy nagy sötét űrkomp, és beszipantja a rakterébe. Az utas azonosítási procedúrája után hamar kisisít, hogy pont egy ilyen emberre van szükség a bolygón kényszerleszállást végrehajtott Prometheus hajó felkutatásához (az Unrealben arról szöktünk meg, mint rálok), ahol nélkülözhetetlen titkos katonai tervek leledzenek – úgy-hogy állunk be hullott a szerencsemalac. A hír hallatán virtuális hősiünket lehet, hogy kiverte a víz, de a hús-vér játékosok valószínű ezt másképp élik meg: lehet tisztítani az egereket a nyaralás után, s bevetni magunkat a virtuális magányba – amit sikerül efeledtetnie

kedőnek. A játék a legtöbb grafikus felület támogatja, nem kell feltétlenül a legújabb 3D-s kártyacsodákkal rendelkezniük, hogy élvezhes-sük a játékot. A motor támogatja a Direct3D-t, az OpenGL-t, a szoftveres rendelelést, külön az új S3-as kártyákhoz is készítették drivert, mely kihasználja a textúra tömörítést, ismeri a PowerVR-t és természetesen a Glide felületet is. A Return to Na Pali pályái nagyban különböznek

sakor robban. A rakétavető másodlagos funkci-ója is elég hasznos, ekkor egy irányítható raké-tát lövünk ki, melyet az egérrel vezethetünk a célra. Az űrhajóról utánunk vágunk egy új gép-fegyvert, municiót is dobunk le mellé nagy do-bozokban. A fegyverrel gyorsan lehet irtani, de nem sokban különbözik kristálylővétől vagy a Miniguntól.

Az ellenségek javarészt az előző részből valók,

táció, így küzdhetünk meg egymás ellen. A Clo-ak matchben látható egy láthatatlanná tévő szerkezet a pályán, amit mindig csak egyvalaki viselhet. Az kapja meg a szerkezetet, aki lelévi az aktuális láthatatlant. A Terrain weapon matchet és a marine matchet kicsit túlzás mon-dnak hívní – előbbiben csak a három új fegyver jut szerephez, utóbbiban az elit kommandó ellen kell felvenni harcot.

Egyszóval egterverő újtással nem szolgál a Re-turn to Na Pali – harmincegynéhány jobbára az eredeti Unrealre alkalmazható pályá, kevés új textúrával, három új fegyver, három új szörny, feljavított hangok. Ezek a játék rövid jellemzői. Aki az Unreal mellett törek létezését, azoknak mindenképp ajánlom,

UNREAL MISSION PACK 1 RETURN TO NA PALI

FOLYTASSA, UNREAL!

a gonosz Skaarj és egyéb harcosoknak. Egyszóval rövid és sablonos huszárvágással kerü-lünk vissza a bolygóra, ami továbbra is hemzseg az agresszív elemektől. Teljes amnesztiát ígér a hajó parancsnoka, ha sikerrel teljesítjük felada-tunkat – de a dolgokat mások vezérik a háttérből: hogy a katonai akció teljes titokban történjen, minden rizikót ki akarunk zárni – így minket is. Így veszi kezdetét egy újabb lázas rohamás, melyet megnehezít néhány régi és új ellenség – és meg-lőnyít néhány régi és új fegyver. A cél maradt a régi: elmenekülni a bolygóról.

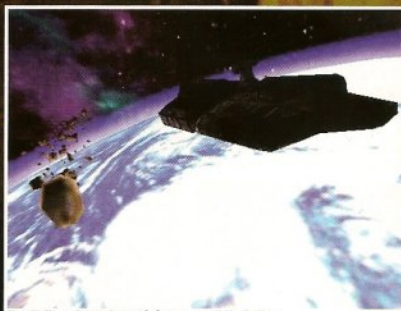
egymástól, köszönhetően annak, hogy több pá-lyakészítő dolgozott rajtuk. Némely pálya kísér-tetiesen hasonlít az eredeti Unreal pályákra, még új textúrákkal sem igen találkozunk, és még az ötletek, feladatok is ismerősek.

Hangok terén az Unreal nagyon el volt találva, surroundban sugározta a környezeti hangokat, a remek zenéket pedig a hangulathoz illően ke-verte – ez se változott sokat, de a hanghatások még dögösebbek, még dinamikusabbak lettek, s

három új arccal (már amennyi-re pl. egy póknak van arca) találkozhatunk. Vegyük elő-ször a pókot – kicsi, mozgé-kony és közelharcban rendkí-vül veszélyes, köszönhetően a maró savnak, mellyel leköp-dösi az útjába állókat. A pack hunterek a lehető legújabb fenevadak, akikkel összefutunk – amikor meg-



Nem szellemkép, amit láttok, csak egy négykezi helyi pecs. Az asztalon pedig a mai zsákmány



Na, Pali, ez itt a visszatérés a nappali Na Palira

de átitó újdonságot senki ne várjon tőle.

Gáspár

VÁLTOZÁSOK ÉS VÁLTOZATLANSÁGOK

A grafika jó másfél éve csúcsonak számított, még a megátalkodott Quakerek közül is sokan



Az örök világosság fényeskedjék neked!

fejet hajították az Unreal motorja előtt. De ez már régen volt, másfél év alatt az FPS-ek piacán sok minden történt – így az akkori csoda grafika inkább átlagosnak számít, mint kiemel-



A gránátvető első osztályú feltöltés-elhárító (de megteszi bármi ellen is)

alaphól kihasználja a pro-gram a 3D-s hangkártyák adottságait.

A fegyverarzenálban azonban látványos változás követke-zett be, megjelent három új fegyvertípus. Kettőnek elég-gé Quake szaga van – még a nevík is onnan való, Grenade launchernek és Rocket launchernek hívják őket. Előző érdekese-gye, hogy a másodlagos funkcióban időzített bombát lök ki, ami a tüzgomb második lenyomá-

Nem elveszett arckok, jó fegyverekkel.

AZ ELMARADHATATLAN MULTIPLAYER

Természetesen multiplayer mód is van a játék-ban, amiben négy új moddal találkozhatunk. Már annyi modifikációt készítettek az Unreal-hez, hogy lassan képtelenség megjegyezni vagy kipróbálni mindegyiket. Szerintem ez a négy új mod kicsit erőltetés, igazán nincsenek új sza-bályok bennük. A gravity matchben nincs gravi-

Unreal Mission Pack 1

FEJLESZTŐ: Legend

KIADÓ: GT Interactive

WEBSITE: www.unreal.com

MEGJELENÉS: megjelent

Ketycere

Mínimum: P166, 16MB RAM

Ajánlott: P-III 300, 128MB RAM

3D-gyorsító: OpenGL, Direct3D, 3Dfx

Multiplayer: soros, LAN, Internet

Külcán/belbecs

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

Summa summarum

Némi nosztalgia Unreal-rajongóknak

végítélet

78%



SKIDROW

A koszos külvárosi sikátorból kiindulva hamarosan egy bandaháború közepébe csöppenünk a Csatornapatkányok és a Skorpiók között. Az első utunkba vetődő főszertől vehetünk egy pajszert 1 dollárért – ami nincs pénzünk, marad az ölműcs. Pisztolyt a fegyverboltban kaphatunk annak fejében, ha ellopunk a "B" raktárból egy speciális rugót. A raktárba akkor lopózkodhatunk be, amikor az őrk felhagyszűnik a rádió meccsközvetítését. A "B" ajtó mögé egy szellőzőcsatornán keresztül lehet bejutni. Ha megtaláljuk az italt, a részeg koldus cserébe előrujja a raktár széfjének a kódját. A fő teendőn, hogy behatolva a Csatornapatkányok területére, távozzunk a kerületből a motorjakkal. A főhadiszállásukhoz a csatornákon keresztül jutunk. A motor garázsa előtt Lamont üvöltözik, aki bekattant, amiért kilakoltatták. Nyírjuk ki, vegyük el az óráját. Ez valószínű a háziuráé, aki a közelben bár klotyójában bujkál. Az óráért cserébe megkapjuk a Patkányok HQ-jának a kulcsát, s áthaladhatunk az épületen. Vessük le a kijáratról a deszkákat, s a szomszédos ramos házhoz keresztül irány a roncslepel, ahol az egyik kocsihalmaz tetéjén rejtőzik a motor akkumulátora...



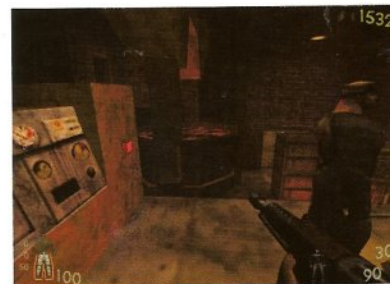
POISONVILLE

Poisonville-be tulajdonképpen visszatérünk: innen elurulták ki hűsüket. Nicki riválisának, Louie-nak kell a kedvében járniunk, akit a mulatóban találhatunk. Louie tájékoztat minket, hogy Nicki emberei elloptak néhány fontos iratot tőle, és jó lenne, ha visszaszereznénk. Nicki széfjét a raktárainál találjuk. A bárban két maczkós fickó bérelhető fel a pepes melóhoz. Ha időközben beszélünk kint Yolandával, egy tizesért segít elterelni a lift őreinek figyelmét. A széfet egy elektromos rács őrzi, s ugyanott megtaláljuk az elektromos ház kulcsát is, ahol aztán áramtalaníthatunk. A megbízás teljesítéséért Louie a rendelkezésünkre bocsátja az embereit, valamint egy kulcsot Nicki vegygyártelepéhez. A gyárban épp egy megbízhatatlan fickót fojtanak savba, viszont véletlenül nála hagyunk egy kulcsot. Le kell eresztetni róla a savat, amihez be kell indítani a szivattyút. A szivattyúhoz lezartsíték kell, mely célből egy szellőzőcsatornán át juthatunk a ráccsal lezart raktárhoz. A későbbi samvedencén a keverő karokon keresztül kelhetünk át. A pályá végén Nicki egy lángszórával vár minket, de hiába próbáljuk elintézni, végül elmenekül.



THE SHIPYARDS

A kikötőben közeledhetünk a palánkokon, de a víz alatt is. Itt tulajdonképpen egy bizonyos Lizzy problémáját kéne megoldanunk, minek érdekében menjünk először is a helyi cseh melék helyiségébe, és kérjük el a kikötő kulcsát Lizzy kedvesétől, Big Willytől. A dokkban aztán láthatjuk, hogy Lizzynek igen súlyos problémája van: egy Heilman nevű bandavezér jóvoltából úgy egy fejjel alacsonyabb lett. Így persze már nem annyira tesszik a barátjának, úgyhogy szegény Big Willy nem is késlekedik a segítségünkre lenni Heilman kére kertésében. Heilman hajóján a bejutás a legnehezebb: a hidról egy csajszí üvöltöz: egyfolytában rohogál, s úgy kéne elfaltálnunk. Műtán fent végeztünk a legénységgel, oldalt nyílik az ajtó és jönne az utánpótlás, ám helyette inkább mi megynünk le. A gépház (Engine Room) ajtaját meg kell oldajoznunk, csak utána nyílik. Olajóknaként egy kis raktárban találhatunk – csakúgy mint a gránátvetőt. A gépházban végül végezhetünk Heilmannal.



STEELTOWN

Steeltown egy hamisítatlan gyárváros: a Moker Művek birodalma. Itt megint egy elrablás ügyön dolgozhatunk – ezúttal remélhetőleg több sikerrel. A mulató pultos lánya, Bambi hiányolja az öccsöt: szerinte fogva tartják. A gyáron belül kobok mellett lefelé van egy lift: az vezet el végül Davidhez, aki még szerencsére él. David jól bírja a spheraknival, úgyhogy kinyitathatjuk vele a lezart raktárt (Keep Out felirattal), s ott magunkhoz vehetjük a HMO-t. Amikor majd távozni akarunk a gyárból, egy felhúzható kádon keresztül kell átugrálunk, mely teli van izzó acéllal. Davidet elezett inkább pihenlessük, s majd később vezetünk körbe! David megamint egy kulcs a jutalmunk (bár Bambi akkor is odaadja, ha időközben az öcsi fűbe harap), amivel a Moker Iródeépülete nyithatunk be. A továbbiakhoz egy jó tanács: amikor már nem látunk utat, nézzünk fel, hátha lerobbanhatunk egy pallót. Ha a dagi Krokert életben hagyjuk, kinyitja nekünk a széfét. Mielőtt Mokerrel megküzdőnénk, nem árt megkeresni a bazookát, ugyanis ő is azzal fogad minket. Steeltownból vonaton utazunk tovább.



THE TRAINYARDS

Mielőtt beérnénk Radio City-be, a vasút hibájából kényszerű "pihenőt" kell tartanunk. A szennyvizcsatorna bejáratát a közeli tekerő elforgatásával nyithatjuk meg. A csatorna túlsó oldala azonban zárva marad, ugyanis az azt nyitó záron nincs tekerő. Menjünk akkor hát az alagúthoz, és tüntessük el a torlaszt: eresszük le a lejtőn az egyik vasúti kocsi (szintén egy tekerős mechanizmussal). Így aztán hamarosan rábukunk egy tekerőre, s a csatornán keresztül egy aktív vasútvonalhoz jutunk. Menjünk végig a sínek mentén, majd ugorjunk a folyóba. Így a vasutások egyik szolgálati helyiségéhez jutunk, s a leszakadt lépcsőn felkaptatva végül elérkezünk a kapcsolóhoz, ami az alagút sorompóját tartósan felnyitja. A pályaudvaron már szokásos teendők várnak ránk: gépeket megzavarni a szükséges út kiakasztásához, majd egy biztosítékat kell megzavarnunk egy létra lenyitásához. A biztosíték ott van, ahol az látható kampón mászhatunk feljebb egy szinttel. A fáradságaink eredményeként végül Radio City metróállomásához jutunk.



RADIO CITY

A maffia székhelyén először is talán szövetségeseket kéne keresnünk. Az aluljáróban a Jokerek két prominens képviselője megígéri nekünk, hogy bevesznek a bandájukba, ha lövegyver használatra nélkül, csak pajszerrel felfegyverkezve agyonütjük a közeli csatornában megbűvő három csövest. A csatornába a metró szolgálati szobáján keresztül vezet az út... A felszínen, az utcákon immár nincsenek gondolkodtató feladatok: jó ideig a tülelőtrákon keresztül kell keresnünk, hogy hogyan tovább. A város központjába, ahol a Kristály Palota áll, a légi vasúton keresztül lehet eljutni. Ha a bárban vesszünk egy jegyet, felmehetünk a megállóhoz, ahol ugyan nem állnak meg a szerelvények, viszont felmászhatunk az alagútba, s onnan a csatornába. A Kristály palota első emeletén régi ismerősünk, Nicki Blanco "vendégszeretetét" élvezhetjük. Az ő kinyírása után mehetünk tovább a másik lifttel, s ha már Nickivel végeztünk, hát miért ne foglalnánk el a keresztapa, Kingpin helyét?

Sold Out
software

AKCIÓ CSAK AZ 576 KBYTE BOLTJAIBAN!
MINDEN JÁTÉK 1999 FT/DB VAGY

HÁRMAT

5000 FT-ÉRT!

Sold Out
software



CANNON FODDER 2



WORMS



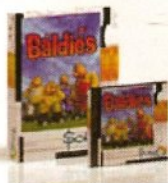
1944 ACROSS THE RHINE



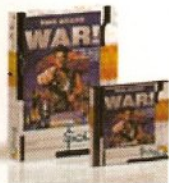
WORLD RALLY FEVER



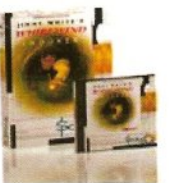
HIND



BALDIES



THIS MEANS WAR!



JIMMY WHITE SNOOKER



ATOMIC BOMBERMAN



PRAY FOR DEATH



ZOOL 2



ACTUA SOCCER



SLIPSTREAM 5000



TILT!



FIELDS OF GLORY



SUBWAR 2050



BENEATH A STEEL SKY



IRON ASSAULT



CANNON FODDER



PIZZA TYCOON



FALCON 3.0



F-16 FALCON



F-14 FLEET DEFENDER



SENSIBLE GOLF



FLIP OUT!



CHASM THE RIFT



BROKEN SWORD



THE REAP



OUTLAW RACERS



CONSPIRACY



HAND OF FATE



CHAMP. MANAGER 2



UFO



PLAYER MANAGER 2



APACHE LONGBOW



RAILROAD TYCOON DLX



VIRTUAL KARTS



KICK OF 97



VIRTUAL GOLF



TOONSTRUCK



DUNE



7TH GUEST



CREATURE SHOCK



LURE OF TEMPTRESS



GOAL!



MANIC CARTS



TERRICIDE



SCREAMER

Ha vissza kellene gondolnunk, mikor is adtak ki utoljára valamilyen Superbike szimulációt, nem kellene túl messzire visszamenni a múltba. Még fél éve sincs, hogy beszámoltunk az SBK Superbike World Championshipről, ami akkor rendkívül megnyerte a tetszésemet – és nyilván a tietetét is. A Milestone min-

No, akkor nézzük, veszélybe került-e a Milestone-féle szimuláció pole pozíciója. Eleinte úgy tűnt számomra: igen. Tényleg pompázatos az a Honda, amit meg kell ünnölnünk. A kétkerekű gépcsoda kidolgozása teljesen profi: még a fényezés is megcsilant rajta. A pályák dettó nagyon kímunkáltak. Az a körülmény, hogy a pályák nem

kizárólag a hivatalos Superbike idényből lettek összeválogatva, szemléltetést a program előnyére vált. Motorozhatunk például a Forma 1-ből jól ismert monacói pályán is. Ez a Monaco pedig nem ugyanaz a Monaco, mint amit a legutóbbi hivatalos F1 szimulációban láthatunk – a város sokkal pontosabban és részletesebben lett modellezve. Ráadásul a játékban nem is ez az egyetlen városi

helyszín. Összesen 20 pálya van, köztük még egy éjszakai verseny is. Vannak az eredeti pályák (amelyek azonban nem

NEM AZ IGAZI

A külsőn megvizsgálása után most pedig térjünk rá a belsőre! Mát kérem a két Superbike-játék képzeletbeli versenyén ez az a pont, melytől fogva az SBK Superbike World Championship (továbbiakban csak SBK) a Castrol Honda elé vág, majd távolodva egyre kisebb ponttá zsugorodik. Bár a Castrol Honda irányításával nincsenek égbekiáltó hibák, aki már játszott az SBK-val, az hamar ráérezhet az árnyaltnyi különbségekre. Míg az SBK-ban a motor gyönyörűen siklott az aszfalton (ahogy kell), addig a Castrol Honda-val olyan érzésünk lennie, mintha a versenypálya csak vetítve lenne a kerekek alá. (Ez a jelenség főként a külső nézeteknél szembetűnő.) Zúzottan gépiesek a motor reakciói, a motoros pedig kissé ter-

lenne növe a motorral – peckesen lovagol tovább a nyeregben. Ahogy és amilyen szögben nekiütközött a falnak, úgy maradt ott – szó szerint – felragadva: ugyanis ha túl közel vagyunk palánkhöz nem tudjuk elfordítani kellően a kormányt. És itt jön a képbe az egyik legrhebésebb megoldás, amit valaha egy motoros programál látam: rückerbe kell tenni a váltót. Igaz, ez a rücker annyit jelent, hogy lábbal lökjük hátrébb magunkat, de akkor is nagyon hülyén néz ki az az "R" betű a sebességek között – nem tudom, mi szükség volt rá.

No de térjünk vissza még egy kicsit az esésekre! Ha az animációra azt mondom, hogy kritikan aluli, akkor túlságosan is elnéző voltam. Az SBK-ban az egyik legjöpőbb dolog volt számomra, amikor a pilóta megpróbálta egyensúlyba hozni a billegő gépet. Itt viszont pont az ellenkezőjét tapasztalhatjuk: a pilóta mintha direkt vetné le magát a kritikus pillanatban. Szánalmas. Amikor meg túlságosan bedöntjük a motort, nem az történik ám, hogy csúszunk egy hatalmasan az oldalunkon.

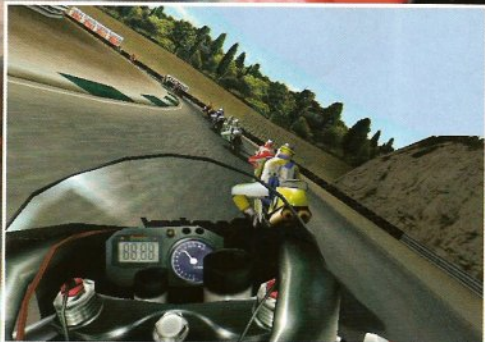
Nem, az úgy túl logikus lenne. Inkább minden ok nélküli kilövődünk a levegőbe, s néhány akrobatikus mutatvány után nem ritkán a fejünkkel csapódunk a betonba. A már-már kabaréba illő jelenetek csattanója végül az a mozzanat, amikor vissza kell sietnünk a motorhoz. Emberünk előle korcsolyázó mozgással rohaggál, s ha véletlenül rossz irányba kezdünk futni, diszkvalifikál-



Bátor előzés – a rajtszámom szerint nekem már ügyis mindegy...

den extrával feltuningolt játéka alaposan megörvendeztette a sportág rajongóit: nem csak hogy szép és élethű a szimuláció, de a játéknak még a mellékes szolgáltatásai is minden igényt kielégítettek. Mindezt pedig csak azért bocsátottam előre, mert a Castrol Honda Superbike 2000 tesztelesek orhatatlanul is összehasonlítgattam a két játékot, s – mintegy feltalálva a spanyolviaszt – rájöttem: bizonyos dolgokat akkor tudunk igazán értékelni, amikor hiányoznak. Az ember ugyebár – a jót megszokva – hajlamos sok mindent természetesnek venni. Egy motorverseny-nél én már természetesnek veszem, hogy a mo-

SZELID MOTOROSOK



A menő sportriporter kommentárja: "Kedves nézőink, azt hiszem, egy bal kanyar jön!"



Az osztott képernyős multiplayer mindig is a kedvencem volt. Különösen magam ellen

tor, illetve a motoros – amennyire lehet – a valósághoz hűen viselkedik, hogy a pályán minden körülmény – beleértve az időjárást is – tetszőlegesen beállíthatok, van visszajátszás bármilyen választható nézetből, és így tovább. A Castrol Honda Superbike-től tehát ezeket vártam el – minimum.

mindig a saját neveiket viselik), és van néhány extra helyszín, melyek többnyire utcai versenyek. Mint az a címéből is kitűnik, a játék a Honda licenccel épült, tehát ami viszont a járgányokat illeti, csupán egy "választásunk" van: a 750 köbcentis Castrol Honda RC45, az 1997-es idény bajnoka.

mészellenesen "fészkelődik" a nyeregen. Nem a megfelelő ütemben, nem a kellő gyorsasággal dönti be a motort. Gyakran egészen furcsa dolgok történnek. Emberünk például véletlenül ráhajít a szegélyköre, mire össze-vissza törí magát, ugyanakkor frontálisan nekiütközik valamelyik palánknak, és – mintha csak egybe-

messzebb kerül a motortól. Mindez persze súlyos idővesztéseséget okoz – még szerencse, hogy ezt a "realisztikus" rohanguást ki lehet kapcsolni.

Az ellenfelekkel való kokonás is meglehetősen érdekes eredményel jár. Azzal kár is próbálkozni, hogy egy kicsit furakodva jutunk előrébb: amint hozzáérünk

S U P

valakéhez, az úgy taszt el minket magától, hogy mázlink van, ha nem a fűben vagy valamelyik palánkon kötünk ki. A fűvön keresztül lehet hajtani, csak arra kell vigyázni, nehogy gáz adjunk közben...



Kanyartechnikám oly csodálatos, hogy a fél nézőtér szeme felcsillan...



...és bár néhány gonosz ellenfél alattomos becsúszó szereléssel próbálja büszke vágtámnak elejét venni...

A BEÁLLÍTÁSI LEHETŐSÉGEK

Végül is ha jól és óvatosan versenyzünk, a fent említett hibák természetesen nem fognak annyira szemet szúrni – szóval azért annyira nem rossz a játék. A balesetmentes versenyezéshez rengeteg segítséget

gép: mennyiben letérünk az ideális nyomvonalról, még az egyenesekben sem gyorsíthatunk.

A segítségken kívül persze állíthatunk a nehézségi fokozaton is: a realisztikusabb hatás kedvéért fokozhatjuk ellenfeleink tudását. A "realizmus" menüben ezen felül beállíthatjuk a versenyzők és a körök számát, letilthatjuk az egykerékűre kapás lehetőségét, beállíthatjuk, hogy melegejden-e a motor és használódjanak-e a gumik, szabályozhatjuk a hátsó kerék csúsztatását, válósághű versenyszabályokat kapcsolhatunk be, többféle sérülést engedélyezhetünk, végül bekapcsolhatjuk az időjárásirányítást és a már említett futkosást. Találhatunk egy olyan nevű menüpontot is, hogy "lock on/off": ezzel az összes egyéni beállításunkat "lezárhatjuk", s úgy válthatunk nehézségi szintet – csak a legprofibb szinten kötelező minden. (Magyarul: igen kemény ellenfelek ellen is versenyzhetünk abszolúte nem realisztikus körülmények között.) Magán a motornon is van

persze "bizirgátnivaló". A Bike Setup menüben minden pályához más-más műszaki paramétereket rendszeresíthetünk úgy az első villára, mint a gumikra és az egyes sebességfokozatokra vonatkozóan. A villa dőlésszögét mondjuk nem ajánlani a változtatást: ha érzékenyebb kormányzást akarunk, csak azt érjük el, hogy nem tudjuk majd egyenesben tartani a gépet.

kvalifikáció, és verseny. A tréning abban különbözik a "sima" gyakorlástól, hogy ott az egyik eredeti Honda-pilótától vehetünk órát. No persze azért nem kell valami nagy dologra gondolni: csak arról van szó, hogy előttünk halad egy "mester", aki megmutatja a fogásokat, s ne-

Végezetül "bónuszként" akad egy néhány esztétikai hiba is. Azt például tudtam, hogy a nap sugarai bizonyos órákban rendszerint kívül érse, de hogy még egy tribünön is megcsillan? A CD-ről betöltődő hátterajz pedig magát a játékot zavarja meg. Amikor a track elejére ugrik a drive, a



... Khm, hát tegyük hozzá, hogy néha sikerrel...

künk üldöznünk kell őt. Ja és "megbújva" a bike setup-nál még van osztott képernyős, kétjátékos mód is – ez mindenképpen pozitívumként könyvelhető el.



...azért két lábon is enyém lesz az előkelő 15. hely! (már csak 2 kör...)

AZ ESÉLYTELEN BEFUTÓ

úgy érzem, a Castrol Hondával egy hangyányit elkétek az alkotói. Kicsit sajnálom őket, merthogy tisztességes erőfeszítéseik ellenére egyértelműen az SBK az a játék, amit a stílus rajongóinak továbbra is ajánlok. Ahhoz viszonyítva jóval kevesebbet tud ez a program – s ezzel rá is térnék a bevezetőben említett hiányérzetem kifejtésére. Ott van először is a visszajátzás. Alaposan memorizálnunk kell a látottakat, mert a "felvettelt" nemhogy elmenteni nem lehet, de még újrajátszani sem. Videó-panelnek se híre, se hamva: mindössze a versenyek után nézhetjük meg még egyszer (és utoljára) a futamot, és legfeljebb a kamerákat változtatgatjuk. A prezentáción is van mit kifogásolni. Mindjárt kezdtek nincs semmi bejelentkező intro. Aztán nincs semmi info a pályákról. Nem kérhetjük ki előre a pályák vonalát, szóval arról

program pár másodpercre lefagy. Vajon miért nem lehetett akkor már hosszabb zajt felvenni? Egy szókanál is szá: a vége: az SBK mellett a Castrol Honda csak a futottak még kategóriában versenyezhet.

V.Z.

Castrol HONDA WORLD SUPERBIKE TEAM ERBIKE 2000

lehet felhasználni, melyekkel szinte gye- rekkjáték akár egy teljes bajnokság meg- nyerése is. A Help-opciók között van fék- zés-segítség, kormányzás-segítség, miffá- rerként működő útmutató jelek, valamint guminyomok formájában felfesthető ideá- lis nyomvonal. Ha nincs analóg irányítónk, a félaomatika kormányzásra szinte min- denképpen szükség van, a fékezés-segít- ség pedig a kezdőknek lehet hasznos. Ez többi érdekessége, hogy nem csak a ka- nyarok előtt fékeződik le automatikusan a

Ahhoz képest egyébként, hogy a világ legfejlettebb négyütemű motorjának tart- ják az RC45-ös Hondát, eléggé meglepő- dem, hogy nem akart egyesben felmenni egy kisebb emelkedőn, csak miután kipör- gettem iveresben. Nem tudom, szerintem ez nem túlzottan realiztikus...

Játékmódok gyanánt a szokásosakat kapjuk: tréning, gyakorlás, különálló hét- vége, 14 futamból álló bajnokság és per- sze network játék. Az egyes hétvégéken belül a következő a menetrend: gyakorlás,

ne is álmódunk, hogy esetleg tippeket kapunk az egyes kanyarokhoz – sokszor még az sincs a pályák mellé írva, hogy hol, mely- lyk országban találhatók. Nincs továbbá változó időjárás se. Csupán akkor esik az eső egyes pályákon, ha megfelelő nehé- zségi szintet választunk. De talán a legel- keserítőbb a "csúcs" megnyerés. Ha vé- gigigizadjuk a teljes időnyt, a dobogó leg- felső fokán mindössze egy gratuláció a ju- talmunk, miután – ha van kedvünk – egy új időnybe foghatunk.

Castrol Honda Superbike 2000

FELFEKEDŐ: Interactive Entertainment
KIAJLÓ: Midas Interactive
WEBSITE: www.gamesarena.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 24MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: P200, 32MB RAM
3D-gyorsító: 3DFx, D3D
Multiplayer: LAN, Internet

Külcsin/belbacs

Látványosság:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Játszhatóság:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Szavathosság:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Zene/bóna:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Summa summarum

Nem rossz motoros szimuláció, de az SBK World Championship azért lekoroz

végítélet

76%

Ez valami vicc? Komolyan mondom, azt hittem, hogy milyen tisztelt főszerkesztőnk véletlenül rossz játékot adott tesztelésre. Képtelen voltam felfogni, hogy megjelenik 1999-ben egy autós játék, és nincs benne hardveres gyorsítás. Ráadásul mindezt az EA Sports követte el, mely cég amúgy egyáltalán nem a gyenge játékaíró híres. (Igaz, a NASCAR-sorozatukkal eddig sem remekeltek.)

A NASCAR Road Racing valami elképesztően anakronisztikus jelenség. Ha a grafikát nézzük, három évvel ezelőtt jelentek meg ilyen szintű játékok. Persze nem is csoda, hogy nincs szükség gyorsítókártyára, hiszen az engine nem mai darab. Az autók nem hogy krómozásnak vagy átlátszó üvegnek nincs nyoma, de még árnyékolást sem alkalmaztak rajtuk. S ami rosszabb: a játék szolgáltatásai és opciói még szegényesebbek – valószínűleg még három évnél is régebbre kell visszatekintelnünk, hogy valami hasonlót találjunk. Nincs karrier mód, se bajnok-ság. Nincs két- vagy többjátékos üzemmód, s tréninget vagy időmérő futamot is hiába keresünk. Egy dolgot tehetünk csak: önálló futamot indíthatunk egy adott pályán. A főmenüben a verseny azonnali kezdésén kívül csupán kvalifikációs köröket lehet kérni – már ha nem az utolsó helyről akarunk startolni.

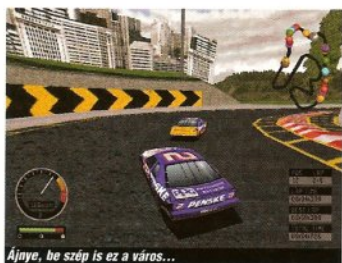
A játék alkotói – mint ahogy Road Racing alcím is utal rá – nyilván a renghagyó pályákkal akartak

Ha egy jobb verdát akarunk, legfeljebb annyit tehetünk meg, hogy bütykölünk a műszaki dolgokon (a Car Setup menüpontról meglepő módon nem feledkeztek el). Ha például kevesebb körös versenyt állítottunk be, nem árt, ha csak félig töltjük fel a tankot. Vagy ha ritkábban akarunk a depóba kiállni, kérhetünk keményebb gumikat.

A játék kevés pozitív tulajdonságai közül talán a legfőbb, hogy magyar nyelvű kézikönyvet jelent meg. Ennek segítségével többek között megtudhatjuk, hogy mit jelent az a szép magyar

ezáltal még videó-bejátszásokkal sem erőltette meg magát. A program nem jegyzi meg az időket,

kor elnézést kérek a lekcisinylő szavaimért. Mert az biztos: egy régi játék "áttényezése" minden

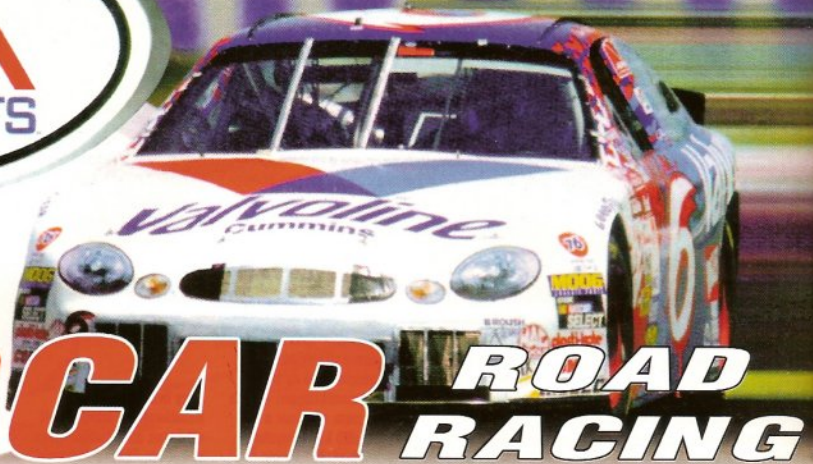


Ajnye, he szép is ez a város...



Eenyit a draftolás szépségeiről (de a guminyom so rossz)

AZ ELRETTENTŐ PÉLDA



NASCAR ROAD RACING



Baíra látható Pixelfalva nevezetes látványossága: a Nagy Üveghegy

(vagy inkább újmagyar) szó, amit amúgy valószínűleg csak Kőbükki tudna lefordítani – nevezetesen a "draftolás". Az már más lapra tartozik, hogy ezt a bizonyos draftolást (ami egy másik autó szélárnyékában való haladást hivatott jelenteni) a játékban nemigen tudjuk alkalmazni. A programozók

ugyanis meglehetősen furcsán oldották meg a szélárnyékokat: az ellenfeleink olyan vákuumot generálnak maguk mögött, mint egy Boeing 747-es: a draftolásnak rendszerint az a vége, hogy alaposan farba koccintjuk az előtünk haladót. Még szerencse, hogy csak ritkán van rá szükség, többnyire csak a hajránál. Merthogy az AI is igen gyenge lábakon áll. A teljes mezőnyt végigelőzgethetjük (nehézségi szintet nem állíthatunk be), s csak az élen járókkal gyűlik meg a bajunk. A győzelem végül is azon múlik, hogy ki tud be-draftolni a célegyenesbe. (Elhúzni a mezőnytől képtelenség.) A NASCAR Road Racinggel az a legnagyobb baj, hogy nincs semmi, ami íszönözne minket a jó eredményre. Ha nyerünk, nincs semmi jutalom – az EA Sports



A győztes jól megérdemelt jutalma: egy felírat

nincs még highscore-lista sem. (A menüben a Load Game ne tévesszen meg senkit: ez csak egy ídültlen lehetőség, mellyel egy-egy "lefagyaszított" futamot lehet az adott ponttól folytatni.)

Szóval jót nemigen tudok mondani. Persze ha a fejlesztésnél az olcsóság volt a fő szempont, ak-

szempontból olcsó megoldás volt. A kiadónak ugyebár nem kellett "főfőlegesen" programozókat fizetnie, a felhasználónak pedig nem kell drágább hardverbe beruházni. Ha ez így folytatódik, az EA Sports-féle NASCAR-szimulációkhoz még tíz év múlva is elég lesz egy P166-os...

V.Z.

NASCAR Road Racing

FEJLESZTO: Farsight Studios/EA Sports

KIADÓ: Electronic Arts

WEBSITE: www.easports.com

MEGJELENÉS: megjelent

Ketjere

Minimum: P133, 32MB RAM

Ajánlott: P166, 32MB RAM

3D-gyorsító: -

Multiplayer: -

Külcsím/belbecs

Látványosság

Játszhatóság

Szavatosság

Zenebona

Summa summarum

Hb autoverenyzésre vágyss, NE ezt a játékot vedd meg! (Csak veqszükség esetén...)

végítélet

35%



Tartalomhoz a forma: ettől a játéktól tényleg fejre kell állni

Az EA Sports új futballszimulátort jelentet meg – bevallom, ez a hír engem éppúgy nem ért a megelapodás hírelve, mint mondjuk az, hogy idén is lesz új FIFA, csak nem 00, hanem 2000 sorszám-al. Az Electronic Artsnál szinte már tendencia, hogy szép sorban felváltóknak mindenféle sportlicenccel, ami csak egy csepp érdeklődésre tarthat számot a világ bármely tájékán, aztán elkezdik ontani a játékokat belőle. Tavaly így járt az angol, a német és a spanyol első osztályú fociliga is, aminek már be is értek első gyümölcsei. Az egyszerű szegény ember gyermeke azt gondolná, hogy nyilván csak újabb bőröket akar-nak az éppen aktuális FIFA-ról lenyúzni ezekkel a játékokkal. Szó se róla, a látszat ellenére az EA Sports sosem tett ilyet, de már kezd nagyon gya-nús lenni ez a sok focijáték.

Jelentem: most sem ver-

élethűbb látványt kapjuk, ráadásul már kezdenek feltűnedezni az arcvonások is.) A másik nagyon eltalált dolog a stadionok kivitele: akik vala-mennyire ismerik ezeket, azok biztosan sikítani fognak a gyönyörtől, olyan csuda jól meg lettek csinálva. Sikoltozás egyébként is lesz, bár talán itt már nem az örömtől. Nem tudom ki hogy van vele, de szerintem FIFA-t igazából billentyűzetről jó játszani, amelynek kiosztása már a 94-es kiadás óta változtatlan.

Most is

a bajnokságot és az FA kupát is megnyerték.) Utánanéztam – tényleg! Nagy taps a szerzőknek. Ha már a kupánál tartunk: manapság már iga-zán elvárható egy focitól, hogy a barátságos és bajnoki meccseken kívül kupameccseket is játszhassunk. Úgy látszik, az angol kupák és az

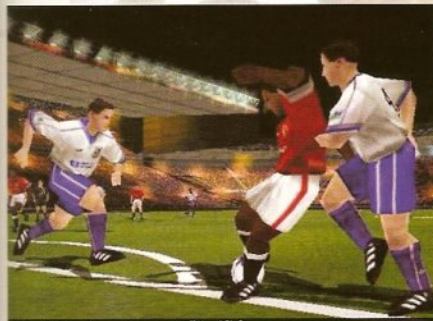
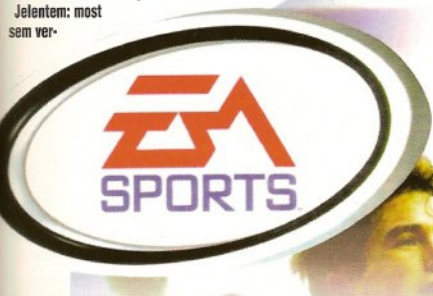
gü.) E másodszor ugyan több köze van egy sze-repjátékhoz, mint a való élethez, mindenesetre igen kellemes érzés, ha egy megturbózott játéko-n a következő meccsen szinte szárnnyakat kap.

Gondolom a véleményem a fentiekből kiderül:

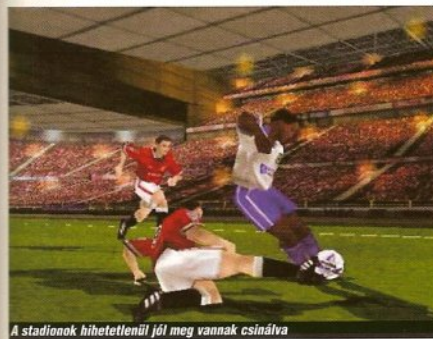
MAGYAR FOCI HELYEETT

THE F.A. PREMIER LEAGUE

STARS



Aki sokat cselez, az gyorsan eltöri a lábát



A stadionok hihetetlenül jól meg vannak csinálva

tek át senkit. Mint a neve is mutatja, az FA Premier League Stars az angol első osztályú ligába ka-lauszol bennünket, de merőben téved, aki azt hinné, hogy egy FIFA 99-et kap a Manchesterrel, a Liverpoolpal és társakkal. Kezdjük azzal, hogy ez szemlélatómost nem a FIFA 99 engine-je – vagy ha az, akkor igencsak feltu-pírozta. Különösen az érdekesebb események után szokásos közeli kameraállásoknál látható, hogy a játékosok sokkal több polgionból vannak felépítve, és a textúrák is sokkal részletesebbek. (Já, igaz, hogy még mindig úgy néznek ki, mint ha egy Mr. Muscle-reklámból léptek volna ki, a többi focihoz képest még mindig a messze leg-

kapusa néha rosszul dobják ki a labdát, amelyet egy szemfüles játékosunkkal kapásból bebom-bázhattunk a hálóba (jó ez nem is hiba, inkább butaság – de nekem tetszik!) Színtén nem válto-zott a riporterek tevékenységének minősége, ha-csak nem abban, hogy már nemcsak azt regélik ékes angolssággal, amit amúgy is látok a moni-toron (ráadásul tökéletes időzítéssel – egyéb focik-nál a narrátor néha 4-5 másodpercet is lemarad), hanem már sportújságíróként is működnek: meg-lehetősésem elkapódtam, a Liverpool egyik mec-csén egy szabadrúgás előtti szünetben az egyik bemozdó csak úgy mellékesen benyögte, hogy a Vörös Ördögök utoljára '76-ban dupláztak (vagyis

európai nemzetközi kupák licencét nem vette meg az EA (pontosabban: most még nem), mert ezeknek nyomuk sincs. Kupák azért akadnak bőven – csak épp-en fiktívek, még nem is emlékeztemek a valódiakra. A bajnoksággal párhúza-zoman indulhatunk az Európa Kupában különféle kontinentális csapatok (né-met, spanyol, stb.) ellen. Ennek meg-nyerése után esedékes a World Club, majd a World League, amelyekben már amerikai csapatok is szerepelnek (bra-zilok, argentinok – bár az azért kicsit meglepő volt, amikor valamelyik döntőjében a Washington hozott össze a sors...). A hab a tortán az EA Dream, ahol egykori híres játéko-sokból (Beckenbauer, Cruyff, Pelé, stb.) álló vá-logatot ellen kell mérkőznünk. Ez tényleg nagy poén (különösen azért, mert még könnyű fokoza-ton is csak vért izzadva lehet levérni őket), két dolog viszont nem tetszett: a holland van Basten valóban jó kis játékos volt a maga idejében, de bal oldali éknek talán beférhetett volna helyette az EA-csapatba egy bizonyos "Miszter Puskasz" nevű úr; másrészt pedig az álomdöntő megnyeré-se után a gép úgy dönt, hogy mivel megnyertünk mindent, nem is akarunk már tovább játszani – és jön a készítő lista.

Egy másik meglepő dolog a játékban, hogy egy-fajta "menedzser" is játszunk. Minden mérkőzés után csillagok formájában kapunk némi bónuszt a teljesítményünkért (a győzelemért pl. 25-öt, egy-egy góliért 10-et, de bónusz jár a fair playért, a mérkőzés legjobb játékosáért és a klasszis gó-lért is). Minden egyes játékosunk tíz önálló tulaj-donsággal (cselezés, sebesség, lövéserő, stb.) rendelkezik, és ezek értékét 0-5 csillag jelzi bronz-ézüst-arany kategóriában. A bónuszcsilla-gokkal ezeket az értékeket növelhetjük. Egy bronz csillag egy bónuszba kerül, de ha már öt van, akkor a kategória ezüstre vált, és ezt növel-ni már több bónuszba kerül. Ha egy játékos mind a tíz tulajdonsága 5 arany csillagot számlál, akkor elérte a 100-as értéket. A csapatok mellett jelölt szám mutatja a csapat tagjainak értékéből származó átlagot. (Viszonyításképpen: a standard Manchester 75-ös, az EA álomcsapat 92-es átlá-

PLAYED	TRIP	TRIP	LEAD	TRIP	TRIP	TRIP	TRIP	TRIP
92	57	4	1	91	247	33	23	1

LEADER POSITION	CHAMPIONS	TOP TEAM SCORE	GOALS	PLAYER OF THE SEASON	GOALS

STARS AWARDED	PREMIER LEAGUE	EUROPEAN CUP	WORLD CLUB CUP	WORLD LEAGUE	EA DREAM FINAL

STARS AWARDED	92 45
---------------	-------

Egy Liverpool-menetelés statisztikájában elbeszélve

le a kalappal az EA Sports előtt, hogy minden egyes játékaival túlép saját magát. Az azonban nem világos, hogy az ugyanezt tartalmazó, de csak németül megjelenő Bundesliga Stars és a spanyol nyelvű "Spanyolito Stars" vajon miért nem fért el egy pakettben együtt (angolul) az FA-

FA Premier League

FEJLESZTŐ: EA Sports
 KIADÓ: Electronic Arts
 WEBSITE: www.ea.com
 MEGJELÉNS: megjelen

Ketycere

Minimum: P233, 32MB RAM
 Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM
 3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
 Multiplayer: soros, modem, LAN

Külsőin/belsőcs

Látványosság
 Játékhatóság
 Szavatosság
 Zene/bóna

Summa summam

Az EA Sports megint remekelt, de több bajnoksággal tén meg jobban lett volna

végítélet

90%

Manapság a stratégiai játékok körében igencsak népszerűnek számítanak a kommandós témájúak: hol a második világháborúban fejelemeznek a gonosz fizték, hol elit rendőrségi alakulatokkal vesszük fel a harcot a terroristák, emberrábók és egyéb kétes alakok ellen. A népszerűsége nincs mit különösebben csodálkoznunk, hiszen bárki szívesen képzeli magát az akciófilmek szuperhősinek szerepébe, akik rendszerint jönnek, látanak és győznek – tekintet nélkül az anyagi károokra

újdonsült gazdái felkeszen nélkülnek ellenük, valamint a szkeptikus állampolgárok kiirtásának. Egy-egy ilyen hatalmaváltás rendszerint hosszas polgárháborúba torkollik, amelynek alkalmását az ENSZ békefenntartói (illetve ha van olaj az országban, akkor az USA csapásméről légierejének) megjelenése sokkal átmenetileg véget vetni. Átmenetileg. Enrico Chivaldori, Arulco hatalmát megfosztott egykori vezetője az átmenetnél jobban szereti a végleges megoldásokat, és ezért nem az ENSZ-hez fordul, hanem egy tapasztalt zsoldosvezért választ, hogy az egy kommandós alakulat élén hatoljon be az országba, szervezen miliciákat az ex-államfőző hűséges polgárokból, és takarítsa el a trónbitorló Deirdanna királynőt és örjöngő társulatát. A kilátások nem túl jók, ugyanis – mint az az introból kiderül – Deirdanna csapatai nemrég súlyos csapást mértek a

A ZSOLDOSVEZÉR SZŐRFŐZIK

A korral haladó zsoldosvezér manapság persze már nem a kikötői csapászékében szedi össze rettenetes armádjáját. Nem, felhasználja a technika újabb keletű vívmányait, és az Interneten keresztül intézi ügyes-bajos dolgait. Egy új játék után rögtön a laptopunk képernyőjére előkerülünk. Az e-mailekben egy-két régebbi levélkét találunk Enrico-tól, továbbá egy még olvasatlan a RIS nevű polgári hírszerző szervezettől, aminek attachmentje egy általános leírás Arulco földrajzi, gazdasági, politikai és katonai vonatkozásairól. Ezt a fájleleményben rögtön át is csemegézhethetjük. Ugyan eszerint a megbízónk hónapokkal ez előtt meghalt, de ez ne zavarjon senkit, hiszen halott léteire viszonylag sok pénzt fizetett nekünk az imént. A küldetések vagy az egyes szektorok elfoglalása után nem árt mindig bekukkantani elektronikus postaládánkba, ugyanis az állítólag jobbléte szenderült megbízónk folyamatos e-mailekkel lát majd el bennünket.

A Web-menüben különféle bookmarkok segítségével minden honlapot meglátogathatunk, amire csak egy zsoldosvezérnek szüksége lehet. Kezdjük rögtön az AIM (a zsoldosok nemzetközi szövetsége) site-jával, ahol a szövetség történetének és szabályzatának ismertetése

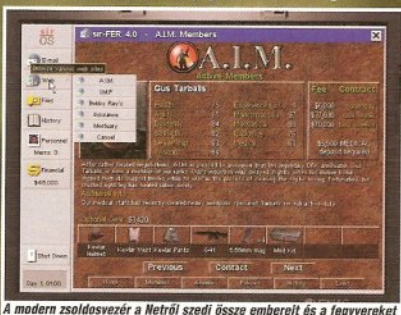
tinta egy-egy napra felbérelniük. Az AIM honlapjáról linkek vezetnek egyéb fontos site-okra is. Kezdésnél Bobby Ray virtuális fegyverkereskedése még kiépítés alatt van, de hamarosan megnyitja kapuit, és itt az egyre bővülő választékából kedvükre vásárolhatunk majd fegyvert, löszert és egyéb speciális felszereléseket. Egy másik link a temet-

kezési vállalkozóé, ahol csodálatos temetéseket rendelhetünk virágosával, hamvasztással, toronyáruval-lánccal – kicsit morbid, de poén. A biztosítási brókerknél természetesen biztosítást köthetünk, ugyanis a zsoldosoknál fennáll az a szakmai ártalom, hogy alkalmasint behalnak a munkájuk gyakorlásába. Ez nem életbiztosítás (azt kössék meg ők a fizetésükből!), hanem egyfajta

köközzati előfordulhat, hogy mondjuk egy zsoldost egy hétre bérelünk, de már az első órában a fűbe harap. Mivel a pénzt előre kifizettük neki, a zsold többi része kidobott pénz volt. Ilyen esetekben a biztosító fizeti a kárunkat. Egy másik fontos site még az IMP új szolgáltatása, a személyi profil, amely egy egyfajta mókás IQ-teszt alapján profilkat generál az egyéniségünknek legjobban megfelelő zsoldosról.

A ZSOLDOSVEZÉR HARCBAN INDUL

A laptop kikapcsolása után megjelenik a stratégiai képernyő. Jobb oldalon látjuk Arulco 256 szektorra osztott térképét, bal oldalon pedig zsoldosaink listá-



A modern zsoldosvezér a Netroi szedi össze embereit és a fegyvereket

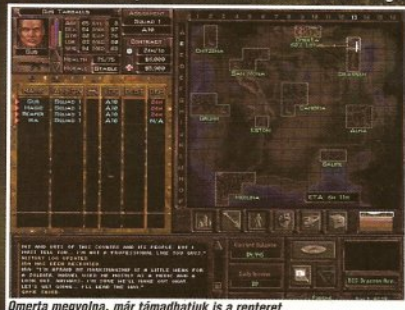
és a nyomokban maradó füstölő romokra. A Sirtech Jagged Alliance 2 c. játékában is valami hasonlóról lesz szó. Valami hasonlóról és még is másról, mert ugyan a szuperhősök itt is szerepek lesznek, meg hősök is, csak nem makulátlan, fényes páncélú lovagok fogják valami eszmélet ideológia szolgáltatába állítani fegyvereiket, hanem kissé gatlástanul ütletemberek. A játék hősei ugyanis zsoldosok, akik a maguk módján ugyan nagyon tisztelik a jó ügy megszállottjait – mindazonáltal kizárólag annak a szolgáltatásba állnak, aki megfizeti őket.

A történet egy Arulco nevű, fictív kis országban játszódik, ami egyébként lehetne bárhol Afrikában, Dél-Amerikában vagy akár Kelet-Timoron is. Az ilyen eldugott helyeken levő "fejlődő" országok közös sajátossága, hogy a politikai hatalom elég sűrűn cserél gazdát, és ennek



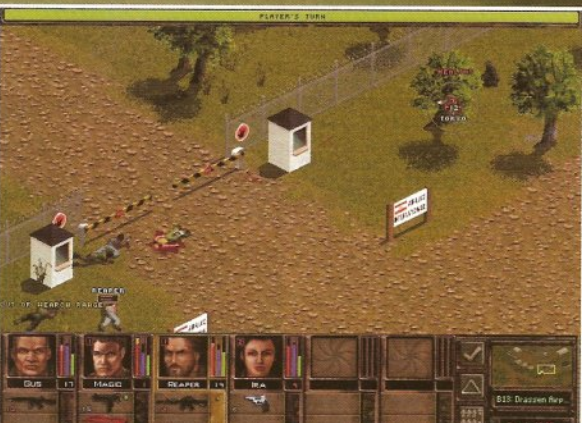
Nem kell mindenkit azonnal fejbe lölni: vannak szövetségeseink is

gerillák legfontosabb bázisára. Omertára, ahonnan túlélőkről nem érkeztek híradások. Mindenesetre a prágai Petrinska Kavarna nevű vendéglátóipari egységben találkozik megbízónkkal, aki kezdő költségeinkre átnyújt nekünk 45.000 dollárt és további sok szerencsét kíván országá visszaszerzéséhez. (Mondjuk a Sirtechnél talán le vannak maradv a egy-két brossúrával, mert igen komoly Leninplakátok ékesítik a házfalakat, de persze kicsire nem nézünk.)



Omertá megvolna, már támadhatjuk is a repteret

mellett feltaláljuk az éppen munkanélküli zsoldosok listáját (az éppen elfoglaltaknak pedig üzenetet lehet hagyni). A listát bizonyos tulajdonságok alapján (ár, tapasztalat, stb.) alapján lehet csökkenő/növekvő sorba rendezni, a főtűjokra kattintva pedig megjelenik a személyi kartotékjuk. Itt rövid életrajz és az egyéni felszerelés listája mellett a zsoldos tapasztalatának megfelelően vételezhetjük, három csoportra vannak osztva. Az első oszlopban találjuk az egyéni adottságokat (egészség, ügyesség, erő); a második oszlop első oszlopa a tapasztalati szint; a többi pedig a speciális képzettség. Utóbbiakat négy van, és egyes felszerelések használatára vonatkozik. A nevík magukért beszél: célövész, szerelés, robbantás és elsősegély. A tulajdonságok a zsoldos tapasztalatának megfelelően folyamatosan fejlődni fognak, leszámítva a nulla értékeket. Zsoldost bérelhetünk egy napra, egy és két hétre. A játékok folyamán összesen maximum 18 emberünk lehet, de mivel kezdésnél még relative szegények vagyunk, egyelőre elég lesz három zsoldost a főtűjára kat-



Nézd már a pimaszt: fészkét rakott a fán!



ját. A szektorok között kedvükre mászkálhatunk ide-oda (a legtöbbje egy-egy új küldetésnek felel meg), és harc közben is bármikor visszaléphetünk ide. Zsoldosainkat több csapatra is oszthatunk egy napra, egy és két hétre. A játékok folyamán összesen maximum 18 emberünk lehet, de mivel kezdésnél még relative szegények vagyunk, egyelőre elég lesz három zsoldost a főtűjára kat-

JAGGED ALLIANCE 2

nek valakivel, és így tovább a végtelenségig. Ja, meg harcolhatnak is. A fegyvereknek megvan a saját hatótávolságuk és a tűzonaluk. Egy ellenséges katonát célba véve látjuk, hogy hány akciópontba fog kerülni egy lövés, további akciópontokért pedig pontosíthatjuk a célzást. Az automata fegyverekkel akár hatékonyabb sorozat-tűzet is löhetőnk, de persze ilyenkor

nek, és mondjuk a látvány alapján sem kerül be '99 legszebb játékaiknak csarnokába – de attól még játéknak nagyon jó! Kiváló ötlet volt az X-COM stílusú játékmenetet ötvözni egy kis gazdasági menedzsmenttel és a változó tulajdonosságok RPG-stílusával. Az meg még jobb, hogy a tulajdonképpen egyre nehezező campaignben az egyes scenariókat egy történetbe ágyazták, így akár egy kalandjátékba is élheti magát az ember. Az ornemai szektor kipucolása után például találkozunk egy Pacos nevű fiúcskával, aki ugyan nem beszélget idegelenekkel, de a mamájához elkalauzol. Miután meggyőztük a segítő szándékainkról (odaadjuk neki Enrico levelét), elkalauzol minket a gerillák főhadiszállására. (Közben egy bejátszásban láthatjuk Deirdanna királynőt, amint dühödten náspángolja a hírnökét, aki holmi kommandós támadásról hozott hírt.) Itt Miguellet kell újra meggyőznünk, aki idővel mellénk adja segítségül Irát (ő is zsoldos, csak neki nem kell fizetni), és már me-



Úgy látom ez az arc nem azok közé tartozik, akik más kárán tanulnak

ZSOLDOSOK ÖRÖME!



A csatának vége, követhet a vidám hullarablás

leg pályában lévő időgyorsításra, és máris megkezdődik az utazás. Ha menet közben ellenséges katonákkal teli szektorba botlanánk, akkor persze csata következik, amit néha lejátszhatunk a géppel is, de sokkal célszerűbb személyesen harcolni (elvégre ez a játék lényege).

A harc elején először is el kell helyeznünk zsoldosainkat a kívánt érzékesi helyre, majd mindaddig korlátlanul bök-

szat adott feladatot képességei függvényében fog elvégezni, és a kurzor mindig olyan cselekvésre vált, ami adott esetben célszerű (vagy amilyen cselekvést a kezében levő tárgy lehetővé tesz). Hirtelen nem is tudok olyat mondani, amit ne tudnánk megtenni. Futhatnak, küszhatnak, mászhatnak, sőt akár

úszhatnak is, alkalmasint pedig járművekbe is bezökkenhetnek. Feltörhetik a zárt ajtókat (vagy akár be is rúghatják, de előtte nem árt megvizsgálni őket, mert egyesek kirobbanó hangulatban vannak), az elhullott ellenségektől felszerelést zsákmányolhatnak, elsősegélyt adhatnak maguknak vagy egy társuknak, átkutathatnak egy épületet, különböző hangnemekben beszélgethet-

gyakrabban kell majd tárat cserélni beinjni. A fegyvereken kívül még használhatunk kezigránátot, vagy egy szép vadásztörrel akár közelharcba is elegyedhetünk a gaz ellenfél. Miután egy-egy szektort teljesen kitakarítottunk, azt a csapat vezetője azzal jelzi, hogy feljöttünk a földről. Ilyenkor illik szépen bekötözni a sebesülteket (legalább egy medikus képzettségű zsoldos nem árt minden csapatban), a hulláktól begyűjteni a hasznavehető tárgyakat, és a szektor valamelyik oldalán kísértálva (vagy csak simán átválta) visszatérni a stratégiai térképhez.

A ZSOLDOSVEZÉR ELÉRHEDTT

Igaz ugyan, hogy a Jagged Alliance 2 izometrikus 3D-nézete, körökre osztott stílusuk lehetetlenül elavultnak tük-

hetünk is megtámadni Baessen repterét. Illetve csak mehetnénk, mert útközben a trónbitorló csapataiba botolunk az erdőben... A multiplayer hiánya elég meglepő, viszont az angol nyelvel kevésebb barátságos viszonyban levő játékosok számára jó hír lehet, hogy a játékot a hazai forgalmazó magyar nyelvű kézikönyvet szállítja.

CoVboY

Jagged Alliance 2

FELLESZTÓ: Sirtch

KIADÓ: Topware

WEBSITE: www.sirtch.com

MEGJELENÉS: megjelent

Ketgereg

Minimum: P133, 16MB RAM

Ajánlott: P200, 32MB RAM

3D-gyorsító: -

Multiplayer: -

Külsőin/belecs

Látványosság

Játszhatóság

Szavattosság

Zenebona

Summa summarum

Egy egyszerű stratégia egy kisre odvati csomagolásban

végítélet

88%



lászhatnak velük, míg meg nem pillantja valamelyik az ellenséget. Ezentúl a játék körökre osztott, és minden egyes körben a játékosnak csak annyi parancsot (mozgás, testhelyzet változtatása, tüzelés, stb.) adhatnak, amennyire még futja a meglévő akciópontjaiból. A harcrendszer a jó öreg X-COM-okat idézi, és nemcsak hogy halálosan egyszerű, de egyben nagyszerű is. A zsoldosunk

Jól emlékszem még, amikor úgy öt évvel ezelőtt megjelent a Looking Glass remek "szerepjátéka", a System Shock. Volt, akiben a grafika hagyott mély nyomokat – elvégre az első teljesen 3D-s játékok között jelent meg – mások a történetől olvadtak el és ragadtak a monitorra hosszú napokra. Persze ezen nem lehet csodálkozni, hiszen a cyberpunk szerepjátékok kedvelőinek igen kevés jó játék jelent meg az elmúlt sok-sok évben – valamikor réges-régen a Neuromancer nyitotta meg a sort, és azóta a szerepjáték-történelem viháraitól talán csak a System Shock neve maradt fent. És most itt van a második rész, a kor hardvereit kihasználó 3D-s grafikával, vérfagyasztó hangokkal és hihetetlen atmoszférával.

42 ÉV MÚLVA

42 év telt el azóta, hogy SHODAN, a TriOptimum vállalat Citadel urbáizsának mesterséges intelligenciája ráébredt arra, hogy ő akár egy virtuális Isten szerepét is betöltheti, és módszeresen elkezdte az emberi faj felszámolását. Tervét a bázison maradt utolsó túlélő, egy hacker (természetesen ez volt a játékos) húzta keresztül, aki végigküzdötte magát a parancsnoki hídig, ahol feltörte a SHODAN-t, és elpusztította a virtuális térben. Az eset hallatán több emberjogi szervezet is felkapta a fejét, követelték a nagyvállalatok működésének korlátozását, és ennek érdekében megalakították az UNN emberjogi szervezetet. A UNN-nek csak formális hatalma volt, nemigen tudott beleszólni a vállalatok működésébe. A TriOptimum vállalat 2112-ben kifejlesztette FLT hajtóművet, mellyel túlélték a fénysebesség határán, és felszerelték Von Braun űrhajót vele. A

UNN-nek persze nem tetszett, hogy ekkora ellenőrzetlen hatalom kerül a TriOp kezébe, és a Von Braun-t első útjára elkísérte a Rickenbacker romboló. Itt lépünk be mi, játékosok a történetbe, amikor komából ébredünk a Von Braun fedélzetén, ahol valami nagyon megváltozott...

Amint a játék folyamán kiderül, a Von Braun nem csak a FTL hajtómű miatt érdekes a TriOp-nak, hanem kísérletek miatt is. A Tau Ceti 5 bolygóról származó szerves anyagot akarták



Itt még nyugi van: a droidok nem roantanak ránk, sőt, az egyik maktérnőt táncol az ablak mögött (a szomszéd terebben)



Egyszer lent, egyszer fent – most épp az utóbbi előnyeit élvezem

gőrcső alá venni, de a dolog másképp sült el: az intelligenciával rendelkező baktériumok gyilkos mutánsokká változtatták azokat, aki csak kapcsolatba került az anyaggal. A fedélzetre hozott 150 csimpánz szervezetébe is bejuttat valahogy a baktérium, amitől a majmok elképesztő pszionikus energiához jutottak, elkezdtek egymással kommunikálni, megjegyezték a cellák kódját és kiengedték egymást. A kísérletek így hamar kudarcba fullad-

tak, és a mutáns emberek és majmok kirtították a hajó legénységét.

HANGOK, KÉP, HANGULAT

Úgyhogy mindenki készüljön fel egy kihalt űrhajóra, ahol a számítógépek csipogását olykor megtöri egy-egy artikulált hang, melynek gazdája csavar kulcsot vagy shotgunt lóbálva botorkál felénk, ha épp nem mutáns csimpánzok vinnogása fagyasztja meg ereinkben a vért. Ez a vérfagyasztódsi nem vice, a játék hangjaitól olykor ki-vert a víz, az első alkalmakkor amikor meghallottam a távolban egy majom hangját, sokszorosára ment fel a pulzusom. (Talán ennek köszönhető, hogy az első System Shock 2 utáni éjszakán majmokkal és kihalt folyosókkal álmodtam.) A játék használja az SBLive EAX támogatását, úgyhogy a helyszínek megfelelő hangok fogadnak mindenhol, ha négy hangszórónk van, akkor teljes

gyógyítják magukat, megbénítják a biztonsági rendszert, pajzsot vonnak maguk köré, és még sorolhatnám. Aki a klasszikus szerepjátékokban a varázslókat vagy papokat szereti, annak be fog jönni ez az osztály. Ha kiválasztottuk, hova kerülünk, következőnek a gyakorló küldetések, szám szerint három, melyekben más-más tulajdonságunkat növelhetjük. Az ezzel is megvagyunk, akkor kezdődik a játék.

FEGYVEREK, FEGYVEREK

A Half Life-hoz és a többi klasszikus FPS-hez szokott játékosok biztos leizadnak, mire hozzászóznak a System Shock stílusához, mivel itt nem az a jellemző, hogy rogyásig vagyunk fegyverekkel és töltényünkünk degeszre van tömve. Új fegyverekhez csak ünnepi alkalmakkor jutunk, a játék elején csak egy csavar kulcsunk van, né-

A TÖKÉLETELE SYSTEM

3D-ben.

A hangokhoz méltó grafikával találkozunk a játékban, a Looking Glass a Thiefben használt motort használta fel, mely tökéletesen bevált. A helyszínekkel szembe fordított színek szinte minden falfelületen villódzik valamilyen monitor, dobozok, asztalok, herobant falak és rengeteg hasonló látványosság teszi változatosabbá a játékot. A grafika – és egy icl-picit az egész játék is – kicsit a Half Life hangulatát sugallja, ami persze kicsit erőteljesebben jelenik meg a műfajban. A modellek azonban nem mőtőak a környezethez: elég kevés poligonból vannak összerakva az ellenfelek.

EREDETI KARAKTERGENERÁLÁS

A játék indulásakor nem rögtön Von Braunra kerülünk, hanem kialakíthatjuk múltunkat (nevezük karaktergenerálásnak), és megtanulhatjuk a játék irányítását. Nagyon hasznos végigjárni a játék által felkínált tréning pályákat, ahol megtanuljuk használni a pszionikus képességeinket, megtanulunk hackelni és harcolni. A karaktergenerálás egész interaktív a játékban: ki kell választani, hogy melyik "kaszt" tartozunk. A Marinesek erőssége a fegyverhasználat, minden fegyver használható velük. Hátrányuk, hogy a veszélyes helyzetekből, csapdákból nem tudnak ésszel, csak tűzerővel kikerülni, aminek sokszor isszak meg a levét. A Navy kaszt erőssége a feltörés, ők remek hackerek – a csapdákat, biztonsági rendszereket pillanat alatt szétverik. Ügyesen onnak, de ha észreveszik őket, komoly bajba kerülhetnek, ha gyengék és nincs jó fegyverük. Special OPS/OSA a legérdekesebb csoport, ők a pszionikusok: psi-energiájukkal támadnak,

mi szerencsével hozzájutnak pisztolyhoz és shotgunhoz. A fegyverek használatához azonban szakértelmre (nem egy fegyvernél megfelelő testi tulajdonságokra is) szükség van, így jól meg kell gondolnunk, mely fegyvereket tartjuk magunknál, és mely tulajdonságainkat fejlesztjük. A harcokra érdemes odafigyelni, a lövészerünk rendszerint kevés, az újrátöltés sok ideig tart, a fegyver pedig hamar kopik. Sokkal jobban járunk, ha kiválasztjuk a megfelelő lövészertípust (sok fegyverhez van normál, személyelleni és fémfelület-elleni löszer), és egy-két célzott lövéssel terítjük le az ellent. Lövészeink pontosságát tovább javítja, ha magasabb a szakértelmünk az adott fegyvertípushoz, valamint az is előnyt jelent, ha megvizsgáljuk a teremek szerveit, ugyanis ebből rájövünk, hogy hova érdemes löni, s ez az



Na, erre nincs idő! Harc közben kinyitni a tárgylistát gyakorlatilag egyenlő az öngyilkossággal

ismeret 25%-al javítja a célzásunkat. A fegyverek nagyon gyorsan kopnak, de ez nem azt jelenti, hogy el kell őket hajigálni – megfelelő javító és karbantartó tulajdonság esetén kijavíthatjuk



A XXII. század művészete. A képen a festményt és alkotóját együtt láthatjuk

FEJLŐDÉS

A játék négy kategóriába sorolja képességeinket: fizikai, technikai, fegyveres és pszionikus csoportokba. A játékmenet nagyon kiegyensúlyozott, szóval ésnél kell lenni mely tulajdonságainkat fejlesztjük. Nagyobb erővel közelharcban nagyobbhat sebünk, és több cucot bírnak magunkkal vinni. Az élet-erők száma állóképességünk függvénye, a kibernetikus képesség hackelés, javítás, karbantartás esélyeit javítja.

RENDSZERHIBA SHOCK 2

Ugyanígy nehéz eldönteni, hogy a hack-elés, karbantartás, javítás, buherálás vagy a kutatás szakértelem fog a játék előrehaladtával nagyobb előnyt biztosítani. Jómagam hosszú percekét időztem a konzolok előtt, hogy eldöntsem, mire költöm a cyber moduljaimat, de általában nem bántam meg a választást, s minden választott tulajdonságot ki tudtam aknázni a játékban. Apropó, fejlődés! Az űrhajó különböző részein vannak konzolok melyekkel a fizikai, technikai, fegyveres és pszionikus képességeinket javíthatjuk. Ezeknek a használata cyber modulokba kerül, amiket egy-egy részkiállítás befejeztével kapunk, vagy elrejtve találunk. Van egy ötödik féle konzol is, ahol oprendszerek kiegészítéseket tölthetünk fel az agynkba, például javíthatjuk agynk célzóközpontját, növelhetjük ellenállásunkat a sugárzás és savak ellen, gyorsíthatjuk lépteinket, néhány ponttal javíthatjuk életerőnket. Összesen négy OS upgrade lehetőségünk van, úgyhogy érdemes jól végiggondolni, mihez ért karakterünk, mik a céljaink vele, és ehhez milyen OS-t válasszunk. Az OS-eken kívül egyéb szoftvercsomagokat is találunk, melyekkel hackelési, buherálói, karbantartói képességeinket javíthatunk.

HACK, PSZI ÉS EGYÉB NYALNKSÁGOK

A hackelést – legalábbis a játékban – nem kell valami bonyolult folyamatként elképzelni, főleg a kibernetikus tulajdonságunk, hackelési képes-

ségünkön múlik a siker. Amikor egy biztonsági konzolhoz vagy ládához nyúlunk, előtűnik egy kis panel négy-zetekkel, melyek közül néhány piros szegélyű. A pirosak piszkálásának sikere képzettségünkön múlik: ha nem dobjuk meg a százalékunkat, akkor a láda felrobban, a biztonsági rendszer aktiválódik, stb. A készítőik minden apróságra gondoltak: a játékban pl. megtalálható egy aknakereső és egy mászkálós játék, amiket hatos szintű hackelési képességgel feltörhetünk.

A pszé képesség használata nagyon hasonlít a varázsláshoz – varázspálcá helyett egy pszé-kisítő bottal rohangálunk, s "varázslatokat" pedig az imént említett konzolokból vehetjük. Összesen 35 féle "varázs" közül válogathatunk, de egy-egy új szint elsajátítása borzasztóan sok cyber modulba kerül, úgyhogy jól gondoljuk meg, mit fejlesztünk magunkon. A cyber modulokon kívül van még

egy fizetőeszköz, a nantines. Ezekből akkor fog, ha egy kiszolgálógépnél vásárolunk (lőszert, italt, ételt), vagy ha valamit javítunk, karbantartunk, sőt még hack-elésnél is fog. Szerencsére ebből több van, mint a cyber modulokból. A játékban rengeteg tárgy fordul elő, ezek megismerése a játék igazi élvezete. Remek inplantátumokat lehet például találni, melyekkel ideglenesen javíthatjuk képességeinket.



Igy kezdődnek az inváziók – befog a biztonsági kamera, és riadót fúj



Többször körülnéztem, de nem talalom a fejhez való testet



Shotgun dörren, hüvely röpöpn, a gonosz mutáns pedig padlót fog

Akik szeretik a RPG-keket, azon belül is a cyber beütéseket, azokra emlékeztetes napok várnak. A mutánsoktól és hulláktól hemzsező űrhajóban kicsit magányosan érzi magát az ember (nem úgy, mint a Half-Life-ban), de a folyamatosan érkező hűgös e-mail üzenetek, a hajón található logfile-ok valamennyire feleltetik magányunkat. A játék hangulata összességében kiváló, grafika, hangok – minden a helyén van. Aki szerette az első részt, annak nem okoz csalódást!

Gáspár

System Shock 2

FEJLESZTŐ: Looking Glass

KIADÓ: Electronic Arts

WEBSITE: www.ea.com

MEGJELENÉS: meglejont

Ketgere

Minimum: P200, 32MB RAM

Ajánlott: P-III 300, 64MB RAM

3D-gyorsító: 3D3

Multiplayer: soros, LAN, Internet

Külsőn/belben

Látványosság

Játszhatóság

Szavatosság

Zene b o n a

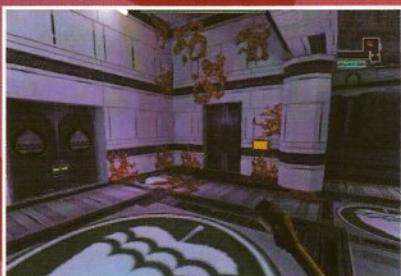
Summa summarum

Cyberpunkoknak kötelező tananyag, Quakereknek érdemes új tapasztalat

92%

W E G I T É L E T

92%



Egyelőre csünn honol, de a falakat elborító létegrmasszák semmi jóval sem kecsegtetnek

Ha ez most egy hangos újság lenne, akkor stílszerűen egy jellegzetes üvöltéssel kezdeném a mondandómat. Elég egyetlen artikulálatlan (vagy legalábbis annak tűnő) hang, s máris mindenki tudja, hogy Tarzan, az őserőd fia megérkezett. Az ősrégi hős, aki az utóbbi időkben már csak egy mentolos cukorka reklámjában bukkant fel, ismét reflektorfénybe került. Persze immár nem a Johnny Weissmüller féle "fekete-fehér" Tarzánról van szó: a jól ismert figurát a

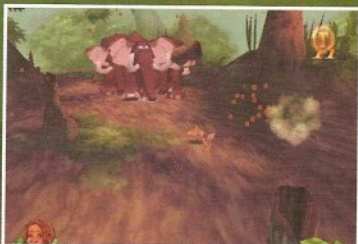


Lege szellő lengedez. Papagáj keresi magagját. Tarzan tarzanozik.

Disney választotta a legújabb szuperprodukciónak.

TARZAN Á LA PANDEMONIUM

Noha a mozi-bemutató még egy kicsit



Ifjú dzsungelli abszolút nem keresi molett életfájdalmú társaságát. Jelige: Pucolás!

odébb van, az előzetesek alapján abban már most biztosak lehetünk, hogy a cég jó szokásához híven ismét a legfejlettebb animációs technikákat használták. A Disney másik jó szokása, hogy minden filmjéből valamilyen játékadaptáció is születik, s ezek a játékok majdhogynem vetekszenek a filmmel – már ami az adott hardver-kerekek között a látványosságukat illeti. Az Aladdin, az Oroszlánkirály és a Herkules után tehát megint egy színvonalas platformjátékot üdvözölhetünk.



Az orrszaru orrán szaru van. A hátán pedig úgy tűnik, hogy egy dobantó

PLATFORMA-1 A DZSUNG

A Disney-nél úgy tűnik, nem tudnak elszakadni a hagyományos "fuss és ugrálj" műfajtól, ámde mentségükre legyen mondván, hogy a jól bevált sémát mindig is lehető legegyszerűbben öltöztetik. Tarzan kalandjai gyönyörű, a kor követelményeinek megfelelő háromdimenziós környezetben

elevenednek meg, s történik mindez úgy, hogy a hátterek maximálisan a film színvágát tükrözik. Mintha csak benne máskálnánk a filmben. Bár látszólag térben barangolhatunk, tulajdonképpen rögzítve vannak az útvonalak, azaz a játékmenet megmaradt egy síkban. Az öregebb játékosok valószínűleg már asszociáltak is: a Pandemoniumban láthattunk hasonló megoldást. Fuss folyamatosan jobbra, ugráld át az aka-

nek meglátszik, hogy nem volt gyerekszbója: ha a Space-1 lenyomjuk, úgy veri a földet, mint valami gorilla. Ennek a látszólag értelmetlen mozdulatnak ott van jelentősége, ahol valami rést látunk a talajon, de nem találunk a felfedezett üregbe bejáratot. A fákon sokszor kisebb gubókat találhatunk ilyen megoldással: szóval ha dörömbölünk, áttörhetjük a talajt. A rejtett üregekben természetesen többnyire bónuszcuccokat találunk. Hasonlóképpen törhetők

keil használat előtt kiválasztani. A lila gyümölcsök hatóereje kétszeres, a pirosak pedig szétoszlanak a levegőben, s ezért szintén többszörös találatot okozhatunk velük. A legveszedelmesebb azonban a kék gyümölcs: a segítségével az

Walt Disney
PICTURES PRESENTS

TARZAN

dályokat, gyűjtsd a bónuszokat, s érd el a célt: ennyi a lényeg. A játék egyszerű, ami viszont nem hiba, hiszen gyerekeknek készült.

TARZAN ESZKÖZTÁRA

A film eseményei rajzfilmbetékekkel összekötte 13 pályává lettek átförnyalva. Tarzan irányítását először gyermekkorában vehetjük át, majd átélhetjük néhány ifjúkori kalandját, míg végül találkozunk majdani kedvesével, Jane-nel, illetve összetűzésbe kerül a gonosz Claytonnal és vadászival.

A dzsungelben való közlekedésre igen bő repertoárból válogathatunk. Megkapaszkodhatunk a sziklák szélén, felmászhathatunk bizonyos fákra vagy falakra, egyes ágakon vagy köteleken függesszkelve is haladhatunk, továbbá az ugrabugrálás kivül természetesen "tarzanozhatunk" is liánról liánra, ahogy kell. A kőszőnyegvényeken persze fel is lehet kapaszkodni. Hősünk-



Egy komolyabb ellenfél: az egyduc. (Ha kotten lennének, párdacnak is hívhatnák őket)

szét a vadászok táborában a ládák is. Tarzan alapvetően békés figura, magyaráz szó szoros értelemben vett fegyvere nincs. A dzsungelben azonban rengeteg vad mosómedve, veszélyes sas és szemtelen pávián akar neki rosszat, sőt, még a békák sem hagynak neki békét. Az ellenséges állatokat gyümölcsökkel lehet megdöbálni – közönséges sárga gyümölcsből a közönséges sárga gyümölcsből szerencsére teli van Tarzan zsebe. Felszedhetünk továbbá hathatósabb municiót, amit aztán külön

összes éppén látható ellenféltől megszabadulhatunk. A gyümölcsöket magasan hajlíthatjuk, avagy alacsonyan ejthetjük. (Vannak egyébként narancssárga gyümölcsök is, melyek azonban nem a tüzeröngre vannak hatással, hanem a maximális energiánkat növelik.)

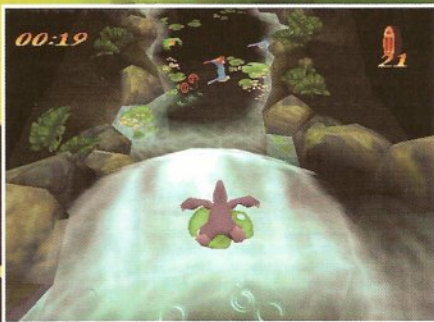
A dobálózásán kívül akár közelharcba is bocsátkozhatunk, de csak azután, hogy találtunk egy kihegyezett követ. A késsel szúrhatunk és vágathatunk is.

MÉLYÉN



A SZABÁLYOK

Az alapvető szabályokat Tarzan emberszabású barátja, Terk, a gorilla ismerteti az első két pályán, aki akkor jön elő, amikor felveszünk egy majomfej ikont. Először a banánkötegekre hívja fel a figyelmünket, melyekkel – mily meglepő – az erőnlétünket frissíthetjük fel. Következően egy lepke mellett találkozunk vele: a lepkék lesznek az ellenőrzési pontok, amikhez életvesztés esetén visszakérülünk.



Mint látható, gorillák nemcsak a kőben vannak, hanem lapulevélen is



Mint látható, gorillák nemcsak lapulevélen vannak, hanem a táborban is

mind a négy rajz, a kijárat megtalálása után (amit egyébként Jane napernyője szimbolizál) bónuszpályákra kerülünk, s plusz pénzt gyűjthetünk. A jutalom-szinteken a gyümölcsök felvételével az időlimitet tolhatjuk ki. Majd' elfelejttem a lényegét: az őrmékért – amiket úton-útfélen találhatunk – extra életeket kapunk. Egy élet 100 tallérba kerül.

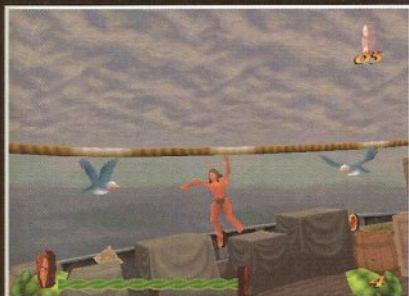
A legtöbb pályán tehát oldalsó irányba kell haladni, s tulajdonképpen csak a helyes út megtalálása a feladat, ami nem túl nehéz. Elágazásokat mindössze az olyan részletek jelentenek, mint hogy választhatunk: egy fatuskó fölött vagy alatt menjünk el – s ha van-ak is rövid "zsákcúcak", azok általában egy-egy tárgyhoz vezetnek. A bónuszpályák ezzel ellentétben olyan speciális helyszínek, ahol nem oldal-

irányba gördül a háttér, hanem előre vagy hátra haladhatunk, s tulajdonképpen szűk határokon belül három dimenzióban mozoghatunk. Időnként a normál pályák között is akad ilyen: elsőként amikor megvadtul elefántok elől menekülünk. Minthogy a kamera előlőr mutatja Tarzant, a terepakadályokat csak az utolsó pillanatban vehetjük észre – a csorda meg ott nyomul közvetlenül hősünk mögött, szóval elég izgis a helyzet. Színesíti az eseményort néhány olyan jelenet is, amikor hősünk úgymond szőröfözik. Minthogy a dzsungelben nincsenek hullámok, de még internet sem, ezért Tarzan egyszerűen a fák kérgén szőröfözik – mit ne mondjak, elég vastag bőr lehet a talpán... Az össze-vissza kígyózó fatörzsön a sebesen közeledő ágak elől kell lehajolni vagy elugrani. A végki-fejlet felé nagyon szép az óceánon hánykolódó hajó is – ez szintén egy teljes 3D-s pálya. Néhány elszabadult láda csúszkál a fedélzeten, melyek bár veszélyt jelentenek, a hasznukat is vehetjük. Amikor rövid ideig "megnyugszanak", elrugaskodhatunk róluk magasabba. "Matrózként" az első dolgunk a hajódaru beindítása, ugyanis isy láda zárja el az egyik oldalon a hajóhidat. A Claytonnal való küzdelem szintén egy különleges pálya: vele egy kisebb torony tetején mérkőzünk meg. Arra kell vigyázni, hogy amikor célzó a puskájával, azonnal hajoljunk le.

GYEREKJÁTÉK

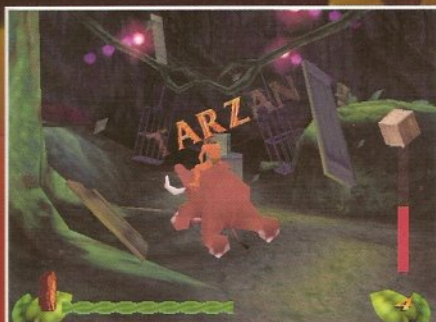
Nos, akkor jöjjön az értékelés. Technikailag a játék kifogástalan. Csodás, ahogy fények szűrődnek be az őserdő lombjait között, s mindenütt felröppenő trópusi madarak töltik meg étellel az erdőt – a program egy gyorsító kártyával simán hozza a konzolos platformjátékok színvonalát. Mindeközben a hangszórók sem tétlenkednek: tipikus erdei zajok hallatszanak, s a lepkeket elhagyva Tarzan sosem felejt el jellegzetes "szignóját" hallatni. Nekem mindig is tetszettek a Disney-játékok, de meg kell mondjam, ennek ellenére pénzt nemigen adnék ki rájuk. A Tarzannal ugyanaz a gond, mint például az emlékezetes Aladdin játékkal: nagyon szép, de nem elég tartós. Olyan problémánk legálábbis biztosan nem lesz, mint a néhai úszóbajnoknak, aki a sok Tarzan szereplőt még civilben is az őserdő fiának képzelte magát. Tapasztaltabb játékos nagyjából annyit ideig élheti át Tarzan szerepét, mint a moziban – márpedig egy mozi egy élethez is kevésbé érdekes, mint a játéké, de meg kell mondjam, ennek ellenére érdemes megvásárolni.

V.Z.

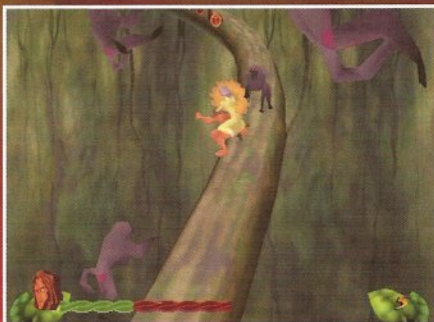


Ha minden kötél szakad, akkor Tarzan mindjárt lepattan a fedélzetre

Majd később sorra magyarázza a többi dolog jelentését is: a különböző betűkből Tarzan nevét kell kiraknunk, a rajzokból pedig minden pályán négy darabot kell összeszednünk. Ha megvan



Ha jól látom, a T betűt elfelejtettem felvenni, és az elefántot nincs rákérve



A Tarzan-Jane páros titkos leggyvert be a páviánok ellen

A BARÁTOK

Persze Tarzannak nem csak ellenségei vannak, egyes állatok már kezdetektől fogva segítenek: nagyobbat ugri (mint egy gumigyűrű) nem csak bizonyos virágokról lehet, hanem a

Tarzan

FEJLESZTŐ: Disney Interactive

KIADÓ: Disney Interactive

WEBSITE: www.disneyinteractive.com

MEGJELENÉS: megjelent

Ketycere

Minimum: P166, 24MB RAM

Ajánlott: P200, 32MB RAM

3D-gyorsító: 3Dfx, D3D

Multiplayer: -

Küicsin/belbers

Látványosság	■ ■ ■ ■ ■
Játszhatóság	■ ■ ■ ■ ■
Szavatosság	■ ■ ■ ■ ■
Zene/bóna	■ ■ ■ ■ ■

Summa Summarum

Aranyos platformjáték Disney minőségben, de gyerekeknek való nehézséggel

végítélet

80%

CSITTI!

HEAVY GEAR 2

Nyomjuk le a "–" billentyűt, mire bejön a kommunikációs panel, és azon vihetjük be az alábbi kódokat:

SET CAMTI: Isten mód
SET MISSION: Automatiku-san teljesítve lesz a szint

CSITTI!

HIDDEN & DANGEROUS

Bármikor csak simán gépeljük le: IAMCHEATER és másris aktívkálva lesz a csaslás-mód. Utána a játék közben bármikor kipróbálhatjuk az alábbi kódokat. Minden helyesen bevitt kódot egy kis kattató hang követ.

(Figyelem: Ezek a cheatek nem működnek az 1.1.-es patchel vezérelt. Ott az IAMCHEATER helyett az IWILLCHEAT kódra fognak működni, de akkor sem mindegyik.)

NOWITS: Isten mód
CAMTIDIE: Isten mód
GOODHEALTH: 100% életerő
OPENALDOOR: minden ajtó nyitva
ALLITEMS: minden eszköz rendelkezésre áll
ALLOTT: minden eszköz rendelkezésre áll
KILLTHEMALL: minden ellenfél kinyírva
SHOWTHEENDO: az utolsó mozi bemutatása
GAMEDONE: az aktuális misszió teljesítése
GAMEFAIL: az aktuális misszió feladása
RESURRECT: halott kollégák feltámasztása
FUNNYHEAD: nagyfej-mód
ENEMYF: az ellenfél nézete
DEBUGDRAWVOLUMES: csak a poligonok, textúra nélküli
PLAYERCOORDS: a katonánk jelenlegi pozíciója
LARACROFT: női fizikmiska

DEMO

A hadjáratok képernyőjén írjuk be: UNLOCKCHEATMODE Egy rövid kattató hang után a következő kódok válhatnak bevethetővé (játék közben):

ZOMBIE: meghalás után zombi-alak
GOODHEALTH: 100% életerő
OPENALDOOR: minden ajtó nyitva
KILLTHEMALL: minden ellenfél kinyírása
BIGHEAD: nagyfej-mód
ENEMYLOOKF: az ellenség nézete
PLAYERCOORDS: a katonánk jelenlegi pozíciója
LARACROFT: női fizikmiska
ALLAMMO: az összes fegyver NOPYLERHITS: semmi sem okoz sérülést, csak a zuhanás

DISCWORLD NOIR

Miután felébredünk Igencsak szédítő éjszakai kergetőzésünkben saját magunkkal, és szomorúan konstatáljuk, hogy ha az utóbbi időben az emberi bizalom hiányában rosszul is ment az üzlet, még sohasem ébredtünk halottként, kezdődik az első felvonás: egy veszélyesen festő hölgy vonul be az irodánkba, és bár kicsit hősiesebb kinézetre számított, hogy magádetektívól, az után érdeklődik, hogy mennyiért vállalunk egy egyszerű nyomozást. Lewton közli, hogy egyszerű esete még sohasem volt (sőt: tulajdonképpen semmilyen esete sem volt), a hősieségért plusz felár jár. Némi évődés a megnevezésekkel, majd még is egyeztünk a hölgygel napi 20 ficcs-kiadásokban (tiz nap előre). A feladat egyszerű: egy Mundy nevű arcot kell megtalálnunk, akinek két a szeme, barna a haja és fekete a szíve. Az ürömben egybeként a hölgy szeretője (vagy legalábbis az volt), és ezért roppantul csodálkozott, hogy amikor a Milka fedélzeten visszatért Tsort városából, még meg sem látogatta. Még egy rövid flört, majd a hölgy távozta után Lewton reménykedve megjegyzi, hogy a 200 ficcs talán elég lesz az irodabérre – már amennyiben marad a kocsmáirtozásból valami.

Az iroda berendezési tárgyai között nincs különösebben érdekes, így tehát sétáljunk le az egyetlen egyetlen választható helyszínre: a kikötőbe. A rakpart mellett parkoló Milkanál fesztített tempójú munka folyik: egy rendkívül hallgatag matróz pakolgatja a ládákat a rakpartra, így könnyeleneke leszünk Mr. Scoplettel szóba elegyedni, aki néhány tengerészeti vezényszóba harsog, majd magához térve azzal folytatja, hogy most is hoztak utasokat magukkal. Ez jó bõl: egyrészt kifizetik az útjukat, másrészt meg nagyobb tengeri viharok esetén fel lehet áldozni őket a haragjó tengeri isteneknek. (Bár ezt a kapitány nem nagyon szereti, mert szerinte kicsit ár az üzletnek.) Most három utast hoztak magukkal, amelyek közül az egyik rendes ürge volt, a másik kettő viszont nagyon különös népségnek tűnt. A nyomok mellett kérdezzünk rá még egyszer az utasokra, majd érdeklődünk, hogy mond-e valamit a Mundy név. A név ugyan mond valamit a hiányos fogazati első tisztnek (Mundy volt a rendben levő utas, bár a hollétérol nem tud semmit), továbbá már járt itt egy dwarf, aki szintén utána kérdezősködött. Amint a Milka után érdeklődve megpróbálunk a fedélzetre keveredni, Scoplett morcosan visszautasít: senki sem léphet a fedélzetre Jenkins kapitány engedélye nélkül, aki a berakodás idején rendszerint a Cafe Ankh nevű bárban szokta kockásra inni a fejét.

Irány tehát a Cafe Ankh. A bejáraton belépve jellegzetes Casablanca-díszlet (Rick kávézója), a zongoránál pedig Louis Armstrong. Illetve mégsem: a zongoránál Samael, az érzelmes vámpír, aki borízú hangján pont azt a lassú számot klímipirozza, ami oly mély sebeket szakít fel Lewtonban... ("Megmondtnak, hogy soha többet ne jászod el a dal, nem??") Huapanjunk le a boxban kornyadozó Jenkins kapitány mellé, aki már igen jól áll a tökéletes delirium felé vezető rögs útön, és ez kellemetlenül mogorva hangulatba ringatta. Hosszas csevegést folytathatunk egymás italozási szokásairól (Jenkins: *Többet kéne innod, és kevesebbet gondolkodnod.* Lewton: *Ha többet innék, mint most, többet nem tudnék gondolkozni.*), de legfeljebb annyit tudunk kivenni belőle, hogy a két különös idegen egy nő volt és egy férfi (legalábbis azt hiszi, hogy férfi...) A hajóra feljutásról persze szó sem lehet. Hagyjuk tehát magára ivergeivel. És telepedünk át a középső asztalhoz. Itt régi barátunk, Nobby üldögél csendesen, akivel annak idején együtt dolgoztunk a városi őrségnek, már ameddig Vimes kapitány holmi homályos megvesztegetési ügy kapcsán ki nem tette a szürüket önönán. Az elmélkedés a régi szép időről és Vimes kapitányról az éjszakába nyúlik, majd amikor a nyomok kapcsán kezdünk el kérdéseket feltenni, Nobby szabadkozni: hagyjuk

békén a marhaságainkkal, most nincs szolgálatban – majd dorgunk be hozzá a Pseudopolis Yardra, ha dolgozik. A titokzatos idegenről és a három napja befutott Milkárról azért mindenképpen érdeklődünk tőle. Utóbbi feltehetően érdekesnek tartja: az utóbbi néhány napban ugyanis néhány szokatlan, titokzatos gylkoság adódott hozzá a városban megszokott párezar esethez. Na persze, ilyen titkos ügyeket nem fecseghek ki nyilvános helyen egy civilnek...

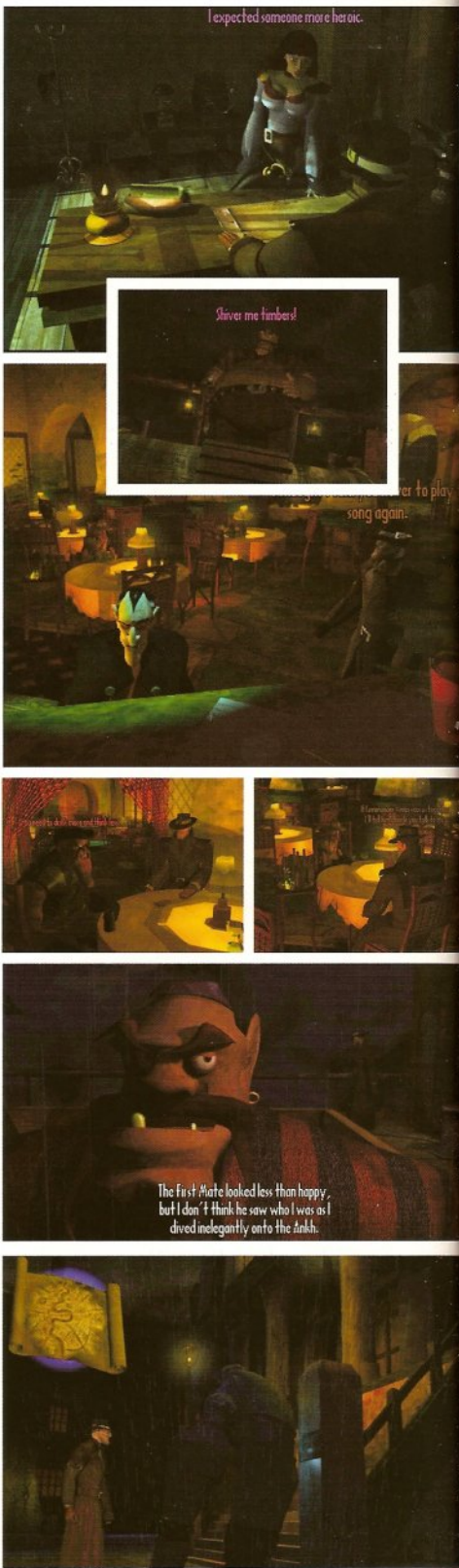
Menjünk ki a bárból, a jobbra nyitló sikátorban épp az italkészlet felrészítése folyik: egy gölem pakolja az Ankh Café pincéjébe a boroshordókat a kocsról. Gölem alejkum! – elegendhetünk szóba vele, ha nem tudnánk, hogy a gölemek némák, így – mivel a boroshordót Lewton nem tudja zsebre rakni – inkább vegyük magunkhoz a fesztívosat a kocsról, és sétáljunk vissza vele a kikötőbe. Ha Nobbytól érdeklődünk az idegenekről, akkor a parton álló matróz most nincs itt (valami titokzatos logika alapján ez tünteti el innen), és mi odasétálhatunk a ládákhoz. Feszítsük fel a pajszerrel, és Lewton kényelmesen elhelyezkedik benne. Amig a csigákon keresztül a láda beereszkedik a hajó gyomrába, hősünk ismeretséget köt a láda kicsiny lakójával, aki a hajóének egyik szegletében lakik. Ez kevéssé érdekes, annál inkább a tócsa mélyén heverő cetti. Hogy mi van ráruva azt per pillanat nem tudjuk elolvasni, mindenesetre tegyük zsebre. Mászzunk ki a fedélzetre, és Scoplett háta mögött osonjunk be a szemközti kabinba. Itt mindössze két ágyat találunk, az alsót megvizsgálva pedig egy újabb papircettit, amin egy 6-os (vagy talán 9-es?) szám van firkantva. Vissza a fedélzetre, ahol Scoplett egy hatalmas szabálával próbál hangot adni a fedélzetre lépési tilalom ily orciólan megsértésének, így Lewton kénytelen az Ankh folyóba ugrani. Az Ankhról köztudott, hogy olyan a szaga, mintha már több hadsereg használta volna – előbb latrinának, később temetkezési helynek. Így tehát mielőtt visszakapnánk az irodánkban az irányítást, némi tisztálkodás következik.

Nobby közben bement dolgozni a Yardra, tehát tegyük tiszteletünket nála. Barátunk roppant "keményen" dolgozik, már amennyire lehet, hogy rendőrségi kapus dolgozhat. Sok mindent nem tudunk kivenni belőle, leszámítva azt az apróságot, hogy kihallgatta a két titokzatos személy egyikét. A hölgyet. Mi is nyögődtünk beszélhetünk vele: ott ül a Cafe Ankhban. Amogy elhagyánk a Yardot, íjlesztő dolog magasodik elénk: egy éktelen méretű troll. Lewton enyhén megjele, de a trollnak mindössze a következő mondanivalója van:

- Taláááá mög Thermát.
- Tessék? – érdeklődik udvariasan Lewton.
- Taláááá mög Thermát.
- Ööööö, nem értem.
- Taláááá mög Thermát.
- Jó. És mi az a Therna? Egy hely? Egy személy? Egy tárgy?
- Taláááá mög Thermát.

A beszélgetés ebben az izgalmas mederben folytatódik egy darabig, de idővel azért annyit sikerül kivenni a kissé nehézfejú trollból, hogy öt Malachite-nak hívják, a Therna nevű trollhölgy az Oktarin Papagáj nevű leubujan énekesnő.

Előbb azért nézzük meg a titokzatos hölgyet a Caféban. Áááááá! Samael már meglnt ugyanazt az érzelmes balladát nyüstöli, de amint ezt Lewton jó szokása szerint nehezményezné, a bár hátsó fertályán elképedten pillantja meg, hogy kinek is szól a dal. A hölgy neve Ilsa, és ő szomorú detektívünk örök szerelme, aki nyolc évvel ezelőtt faképnél hagyta. Megint egy visszafogott, ámdé igen hosszú csevegés következik azokról a témákról, ami ilyen szituációban szokos. Miután hősünk kiöntötte fájdalmit, ráterhetünk a kérdéskódásra. Ilsa természetesen ismeri Mundyit, hiszen együtt jöttek vele a hajón, és a fickó elég idegesnek látszott: mintha eldugott volna



I expected someone more heroic.

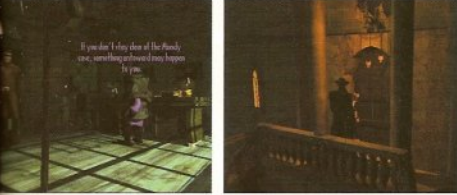
Silver me lumber!

er to play song again.

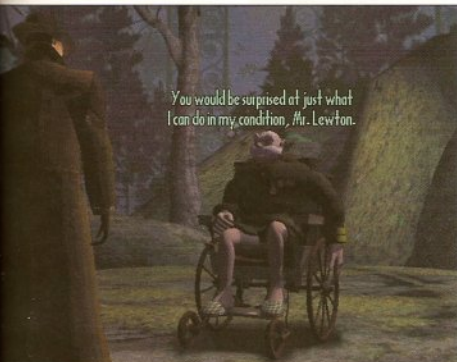
The first mate looked less than happy, but I don't think he saw who I was as I dived inelegantly onto the Ankh.



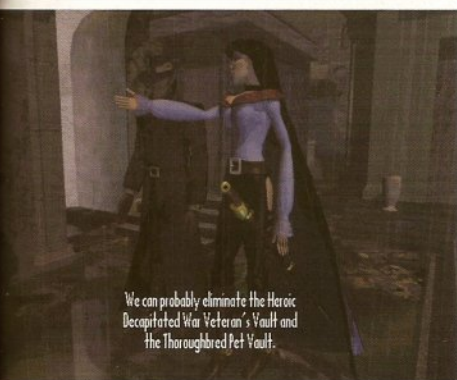
Spend our whole lives waiting for break
- just one chance to get our way, that
can save in both hands, tightly.



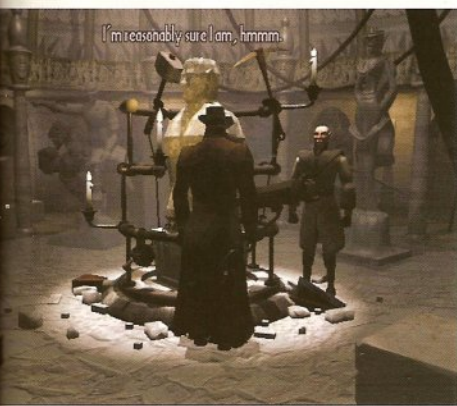
If you don't rely on it, the third,
care, something worse than happen
to you.



You would be surprised at just what
I can do in my condition, Mr. Lewton.



We can probably eliminate the Heroic
Decapitated War Veteran's Vault and
the Thoroughbred Pet Vault.



I'm reasonably sure I am, hmmm.

valamit a poggyásában. Ilsa az életlétsá-
val érezett, akinek nyilván a neve lehet a
vonzereje: Két Vadgesztenyének hívják az
illetőt. Ilsa mellesleg el tudja olvasni az
agataei nyelven írt cettliket is, amin annyi
ál: "Ötös Móló". Ennyit a nosztalgából,
ideje szodnünk a sátorfánkat, és tovább
keresni Mundy-t, Thermát, meg a többi gyá-
nos egyedét.

Írany az Uktarin Papagáj, amelynek szin-
padán jelenleg éppen Saphire szórakoztat-
ja a nulla számban megjelent nézősereget
egy négyzásás troll minden bájával. A
Mankin névre hallgató sunyi tulaj egy félfé-
lé, és senkiről nem akar tudni semmit
sem, így tehát idővel a kecses trollhőgy-
hűz fordulhatunk, aki egész életében hiába
várt a nagy áttörésre: soha nem kapott le-
mezserződést, viszont már elég régóta
énekel ahhoz az Papagájban, hogy valahol
teljesen másol akarjon énekelni. A trol-
lokról sok érdekeset tud: Malachite-ről
például azt, hogy Rhodan műhelyében ta-
lárlhatjuk meg. Thermától meg azt, hogy őt
a városi hullaházban. A jeles kollegina
ugyanis elhunyt, midőn néhány tánclepet
próbált begyakorolni, és ráomlott a ház.
(Ez is egy ok, amiért Saphire például SOHA
nem gyakorol.) Hogy ettemették-e, azt
ugyan nem tudja, de ha ez már megtörtént,
akkor valószínűleg a művésznévét (Madame
Loadstone) rótták a sírjára.

Nobbyhoz visszakocogva a Yardra annyit
megtudunk a súlyos művésznőről, hogy már
ettemették a Selachii Mauzóleumban. A
mauzóleum díszes sírjai között azonban hi-
ába keresgéljük a sírját: valami családfá-
kutató vagy genealógus kellene ahhoz,
hogy kiismerje magát az ember a rengeteg
sírmélek között.

Mivel másol nincs dolgnak, menjünk vis-
za az irodába, ahol némi meglepetés fo-
gad bennünket: egy dwarf, aki az ajtón áll
be, hiszen csak simán zárva volt. Lewton
javasolja, hogy akkor most menjen is ki
rajta, mert nem fogad el üzeneteket idege-
netől. Erre a tőp bemutatkozki Mr. Al-
Khali néven, de hősink most úgy gondolja,
hogy nem fogad el üzeneteket távoli váro-
sokról elnevezett dwarfoktól. Azért az üze-
net csak átadásra kerül: jobb lesz távol
tartani magunkat a Mundy-ügytől, külön-
ben kellemetlen dolgok fognak velünk tör-
ténni. Nocsak. Jeles detektívünk úgy vélt,
hogy – ankh-morporiki lakos lévén – akkor
is történhetnek vele kellemetlen dolgok,
ha nem foglalkozik tovább az ügygel. En-
nek bömére ki is hajítja a fenyegetőző tör-
pét.

Nézük meg az ötös mólót, ami nem más,
mint egy raktárpépület. Előtte egy szelle-
mi igencsak Malachite-ra emlékeztető
éjjeltőr álldogál, aki miután megtudta,
hogy egy ügy felderítése érdekében vetet
erre bennünket jó sorsunk, de nem a városi
öröszghez tartozunk, le is vonja a kézenfek-
vő következtést: bűnözök vagyunk. Lévén
az éjjeli őr éjszakai szakma nem sok felví-
lágoztató tud szolgálni a nyomainkat il-
letően, leszámítva kettőt: az egyik az,
hogy itt paktáltak le a Milka áruit, a másik
pedig az, hogy Mundy másnap éjszaka
megpróbált betörni ide, de ő elfejszette.
Ballagjunk vissza az irodába, ahol a föld-
dön egy meghívó vár bennünket Carlotta von
Überwaldtól, aki tudni akarja, hogy hogyan
haladunk a nyomozással. (Ha még nem len-
ne az ajtó előtt a földön, akkor egy kicsit
húzni kell az időt az egyes helyszínekre
máskálással.) A von Überwaldok egyike
Ankh-Morporik leggazdagabb arisztokrata
családjainak, így tehát nyilvánvaló, hogy
miért fizet nekünk ilyen sokat a Mundy-t
keresgélő csinos hölgy. (Az már kevésbé,
hogy miért nem fizette ki az eddigieket.)
Írany tehát az Überwaldok kastélya, mely-
nek bejáratánál egy igen nehezteljes komo-
nyik tartóztat fel bennünket, aki úgy néz
ránk, mint valami csúnya dologra, amit a
kutyha hozott be a kertből egy kö alól. Fo-
lyamatosan el akarja venni a ballonunkat

és a kalapunkat, ami nélkül Lewton meztö-
lennek éri magát, és rendre a nehéz mun-
kával felsüvicolt keménya padlóra zágy-
vál. Nem is hagyja abba, amíg a kezébe
nem nyomjuk Carlotta meghívóját: akkor
hajlandó végre elkötrődni, de búcsúzóul
még felhívja a figyelmet arra, hogy ne
nyúljunk a felbecsülhetetlen értékű búto-
rokhöz és egyéb berendezési tárgyakkhoz.
Carlotta nem akar megkerülni, tehát szem-
ügyre vehetjük az asztalon heverő könyvet
Ankh-Morporik arisztokratáinak névsorával,
ami rendkívül hasonlít az általunk várt
hölgyre. Lewton azon elmékedik, hogy mi-
lyen kár, hogy nem tudja elvinni, pedig mi-
lyen jól is mutatna az irodában, mi hírte-
len megjelenik szép megbízónk. Hosszasan
beszélgethetünk vele a férjéről, aki éppen
valami lázadás megrendszabályozásával el-
foglalta, az érdekházasságokról, a Mundy-
ügyről, aminek még mindig nem sikerült a
végére járnunk (de már jól halad), továbbá
a hercegnyőről a festményen. Ebből kiderül,
hogy Carlotta kenő-vágja a heraldirkát, így
kérjük is meg, hogy segítsen nekünk a Se-
lachii Mauzóleumban Madame Lodestone
sírjának megtalálásában. Ehhez a nők jó
szokása szerint neki át kell öltöznie, de
nem unatkozunk addig sem, amíg a mez-
csere tart: a ház ura, Hening von Überwald
kíván hozzánk szólni, akit azért hívnak A
Grúfnak, mert ő gróf. Vén trottyos öregem-
ber, hihetetlen beszélőkével és borzalmas
német akcentussal, és azt akarja tőlünk,
hogy tájékoztassuk a nyomozásunk eré-
ményéről. Ettől Lewtonnak erkölcsi aggá-
lyai támadnak, amelyek gyorsan is osz-
lanak, amikor az öregúr kétszer annyi
pénzt ígér.

Miután befejeztük vele a csevegést, Car-
lotta (természetesen ugyanabban a ruhá-
ban) gyorsan megtalálja a Mauzóleumban
Madame Lodestone sírját, amelyen egy fa-
ragott felirat tudatja a halott elmulásának
szomorú körülményeit. Közben Carlotta el-
tűnik, mint az aranyóra, és mi sajnos nem
tudjuk eltolni a kripta nehéz fedelét, így
tehát legjobb lesz, ha elbaktatunk Rhodan
műhelyébe Malachite-nak megvinni a rossz
hírt.

Rhodan közszobrász és egy roppant furcsa
szerkezettel épp egy szobrot formáz. Mivel
kissé szórakozott is, és minden egyes sza-
vunknál újra és újra beindítja a gépet, igen
idegesítő beszélgetőpartner, tehát jobb
lesz, ha rögtön átmaszírozunk a műhely túl-
oldalán levő kis helységbe, ahol Malachite

CSITI!**DUNGEON
KEEPER 2**

Játék közben nyomjuk meg a CTRL-ALT+C bilentűkombinációt. Szemiatómat semmi nem történik, viszont most begépelhetjük az alábbi kódokat (a közésközök fontosak!):

SHOW ME THE MONEY: némi pénz áll a házt, illetve a kincseskamrához.

NOW THE RAIN HAS GONE: megmutatja a teljes térképet

FEEL THE POWER: az összes lényünk 10-es szintű lesz.

THIS IS MY CHURCH: az összes szoba építhető

FIT THE BEST: az összes szoba és csapda építhető

I BELIEVE ITS MAGIC: az összes mágia rendelkezésre áll

DO NOT FEAR THE REAPER: megnyerjük a színtet és megynük a következőre.

Ugyanúgy, ahogy az előző részben, a templomokba bizonyos sorrendben feládozva (bedoválva a medencébe) az alattvalóinkat, egy új 1-es szintű lénygel gazdagodunk helyettük. (Ideális cheat multiplayern.) Bár itt pár csere nem igazán jó bolt, a jókat piros jelzi

2 Rogue = Salamander
2 Salamander = Mistress
2 Warlock = Goblin
2 Black Demon = Rogue
2 Bile Knight = Vampire
1 Salamander + 1 Dark Elf = 1 Dark Mistress

PAM Computer

Samsung S320 13.3" TFT/LCD
249900.- Ft+áfa

Samsung S520 15" TFT/LCD
341900.- Ft+áfa

AOpen

ABIT

Asus

Gaba

CTX

APC

Acop

Lexmark

Cherry

Samsung

Asus Booksize axtatáskába rakható asztali Pentium II számítógép
Asus és Samsung notebookok bevezető kedvezményes áron
Speciális DVD szaktanácsadás és alkatrészválaszték
Samsung DVD olvasó

15.900.- Ft+áfa

Philips IDE író 4x/4x/24x,

43.800.- Ft+áfa

Panasonic SCSI író 8x/20x,

64.800.- Ft+áfa

1077 Wesselényi u. 21

Nyitva: H-P 9-18, Sz 9-13

Tel.: 352-9576

Fax: 321-3022

CSITTI!

DUNGEON KEEPER 2

(folytatás az előző oldalról)

2 Skeleton = 1 Dark Elf
2 Dark Elf = 1 Troll
2 Wizard = 1 Bile Demon
2 Vampires = 1 Bile Demon
2 Mistriss = 2 Skeleton
2 Trolls = 1 Warlock
1 Skeleton + 1 Troll = 1 Bile Demon
1 Bile Demon + 1 Warlock + 1 Dark Elf = ugyanaz, mint a Receive Imp bónusz, azaz egy csomó Impet kapunk
3 Monk = Ugyanaz, mint a Mana Boost bónusz, azaz 50.000 plusz manát ad
2 Dwarf + 1 Mistriss: ugyanaz, mint a Make Safe bónusz, azaz az összes falat megerősíti

Ha a dk2.exe programot -LEVEL SZINTNEV paraméterrel indítjuk, akkor tetszőleges szintet betölthetünk (például: DK2.EXE-LEVEL LEVEL19. A szintek 1-től 20-ig vannak sorszámozva, kivéve a többszörös előgazságokat (LEVEL6A és LEVEL6B, LEVEL11A, LEVEL11B és LEVEL11C, valamint LEVEL15A és LEVEL15B). A titkos (bónusz)jelszavak SECRET1-től SECRET5-ig vannak sorszámozva

CSITTI!

KINGPIN

Ahhoz, hogy a cheatek működjenek, először is az indító parancsorból (jobb kattintás a Startmenüben a címen és a Tulajdonságok) a +DEVELOPER 1 kiegészítést kell eszközoőlnünk. Ezután menet közben a "billentyűvel leühazhatjuk a konzolt a kódok aktiválásához.
IMMORTAL: isten mód
NOCLIP: át lehet menni a falakon
EXTRACRISPY: lágra kapnak az ellenfelek
CL_REARVIEWMIRROR 1: Visszapillantó tükör
NOTARGET: Az ellenfelek nem látnak
A GIVE paranccsal (pl.: GIVE CASH, stb.) cuccokat kérhetünk.
ALL: minden eszköz, kivéve pénz
CASH xxx: xxx készpénz
COIL: rugó
WATCH: óra
BATTERY: elem
WHISKEY: whisky
CHEM_PLANT_KEY: a vegygyártéleple kulcsa
FUSE: Biztosíték
SHOP_KEY: shopkulcs

ormótlán tömege emelkedik. A rutinosabbak tönk figyelembe vennék Sapphire figyelmeztetését ("Sose mond meg neki, hogy Therma meghalt, mert egy ilyen hír hozóját meg fogja enni!"). Lewton pedig magruból vicceket mesélni, azért nagy gond nincs. Egyszerű lelkületű troll barátunk látni akarja a testet. Így tehát kénytelenek vagyunk vele visszaballagni a kriptába. Amikor a bösme troll folyamatosan hajtogatja legutóbbi mondkákát, Lewton már sejtí mi következík ("Nézd, nem lehet valami szép látvány. Elvégre ráesett egy ház, és azért a trollok sem sérthetletnek"). A jó szó nem hat, Malachite egy laza mozdulattal félreahajítja a szarkofág tetetőjét, aztán jelentőségteljesen belebámul. Az eredmény: nem Therma. Ettől detektívünk ideges lesz: hogy-hogy nem Therma? Sapphire hazudott nekünk? Közben egy jelentős barterületet is lezajlík: mivel épp betőrní szándékozik, Lewton kölcsönkéri a troll csáklóját – cserébe vállalja, hogy tovább keresi Thermát.

Menjünk az Pier Five-ra, amelynek a hátsó részén a csákló segítségével feljuthatunk a tetőre. A feszítővassal emeljük le a tetőablakot, és ugorjunk be a kátrába. Kicsit sötét van. A helyiséget csak néha világítja meg egy-egy villámvilág, ráadásul Lewtonnak elképzelése sincs, hogy mit is keres. Mindenesetre megtalálja: egy főtűtetűpött gyufaskatulyát, amellyel a tárgylistában pontosan összehallasztható a Milka kabinjában talált fecni, ami így egy címet ad: Bálnacsont u. 9. Ez az Oktarín Papagáj címe.

Sapphire valahova eltűnt, de nekünk igazából Mankinnel, a csapossal van dolgunk. Dugjuk az orra alá a gyufát, és érdeklődjünk, hogy hogyan lehet az, hogy ő nem ismeri Mundy, amikor ő a saját közírásával ezt a címet írta fel erre a gyufára? Jöhet egy kis pszichikai ráhatás ("Hívhatjuk a városi őrséget is, ók is keresik Mundy..."), aminek a végén elszólja magát. Mundy itt van az emelet végén levő szobában. Sétáljunk föl a lépcsőn, aminek a végén levő nyitott ajtó mögött megpillantjuk a régóta keresett úriembert. Ha egy krimiben a detektív ilyenkor belép egy szobába, akkor rendszerint jól fejbe szokták verni hátulról. Érdekes. Itt is pont ez történik. Kezdődhet a második felvonás.

2. FELVONÁS

A klasszikus krimihagyományok szelvényében, igen nagy pácbán találjuk magunkat, amint magunkhoz térünk. Magatehetetlenül fekszünk Mundy ágyán és az ébredésünket érdeklődve figyelgető Vimes kapitány és Hobby lelkesen közli, hogy mi vagyunk az első számú gyanúsítottjaja egy gyilkosság, és nagyon jól tesszük, ha nem hagyjuk el a várost a nyomozás lezárta-ig. Az ágy tulajdonosát ugyanis igen-csak megviselte az általunk eszméletlenül töltött időszaak: valaki a kötelelünkkel összekötözte a lábait, felakasztotta a mennyezetre, és házmalzati büntetés gyanánt kitolta a szemét. A szakszerűtlen műteti beavatközást Mundy nem ölte túl, viszont valaki (a gyilkos vagy Mundy) a falra a következó titokzatos dolgot írta Mundy vérével: AZILE. Hogy ez mit jelenthet, azt egyelőre homály fedí (Vimes kapitányfele magyarázat: a LE Lewtonra utal, csak már nem tudta befejezni, az AZI meg annyit tesz Mundy anyanyelvén, hogy "volt") Az szinte egészen bizonyos, hogy Carlotta nem lesz túl boldog a nyomozás ílyetén végeredmény-től...

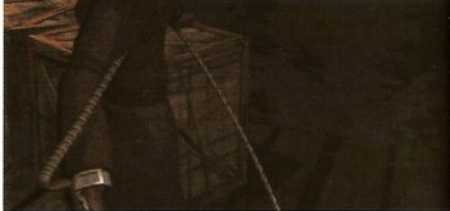
Mundy testét és cipőjét vizsgálgatva nem találunk semmi különőst (íeszámítva azt, hogy mintha hiányozna valami), így tehát nézzük fel a mennyezetre sarkában lógó kötélre. Eről Lewton feljegyzí a noteszába, hogy valószínűleg ide volt felkötve a néhai, és ha ezután ezzel a nyommal megvizsgáljuk Mundy cipőit (bal kattintással felvesszük a noteszból, mint egy tárgyat), az is kiderül, hogy a két kötél passzol, tehát Mundy fejjel lefelé lógott a kötélen és valaki levágta onnan. Ez egy újabb nyom, és ha ezzel (szintén tárgyként felvélve) megvizsgáljuk a falra írt véres üzenetet, Lewton megcsillogtatja kivételes szellemi képességeit: ha az üzenetet Mundy írta, és fejjel lefelé lógott a falról, akkor az üzenetnek is fejjel lefelé kell lennie. Fantasztikus! Most már sokkal érthetőbb: 3712V...

Sétáljunk vissza a bárba, és elegyedjünk szőba a gyanús csapossal, aki kihívta a városi őrséget az eszethe. Használjuk rajta a "Mundy fejjel lefelé lógott" nyomot, aminek egy elég logikus eszefuttatás a következménye: mivel Vimes kapitányék a földön lelték Mundyra, ő pedig fejjel lefelé lógott a tetőről, amikor meghalt, akkor nyilván valakinek le kellett vágnia. Mivel ez nem a gyilkos volt (külömben nem hagyta volna a falon az üzenetet), nem Lewton, akkor csak az a személy lehetett, aki felfedezte a büntényt és kihívta az őrséget – vagyis Mankin, a csapos. Ezt rövidesen be is vallja, bár az indoklástól tartózkodik. Tovább kérdőzködve Mundy cipője felől, megkapjuk azt az érmét, amit a csapos ellopott tőle. Ezzel a kör alakú, közepen négyzetesen átfúrít kis érmével játszadozott Mundy, amint először és utoljára láttuk. Van egy másik gyanús alakunk is: Sapphire ugyebár azt mondta nekünk, hogy Madame LoadStone sirtámban Therma holteste fekszik, de mint Malachite megállapította, ez nem volt igaz. Ha a házúgságot rögzítő nyommal Sapphire után tudakozódunk, akkor Mankin azt mondja, hogy az öltözékben van – és ezzel egy új ajtó nyílik meg a Papagáj túoldalán.

A kopogást mellőzzük, ami egy kicsit meg is lepi a művésznőt – egy halom pénz hever előtte. Lewton kellemtlen érdeklődésére zavartan azt hebegi, hogy a Saturnalia kaszinóban nyerte. Na ezt a helyet majd szemügyre vesszük, de előtte ugorjunk be az Übervald Kastélyba. Carlotta pillanatonnyal nem tartózkodik otthon, így mindössze csak egy üzenetet hagyhatunk neki, viszont érdeklődhetünk az idegesítő lakájától az öreg grófról, aki szerint valószínűleg nem éri meg az év végét. (Lewton: Az már csak öt hónap! Lakáj: Uram, elkepeszt az ön matematikai zsenije.) A gróf állapota akkor fordult igazán rosszra, amikor nemrégiben elvesztette egy hőségs társát. Kérjük a lakájt, hogy jelentsen be minket a grófhöz, majd kérdezzük meg az öregúrta, hogy a Mundy-ügyben tanúsított érdeklődése ven-e valami összefügésben ezzel a bizonyos barátta. Az öreg elismerően csettint detektíví képességeink ílyetén való megnyilvánulása hallatán, aztán hosszas elbeszélésbe fog. Már régebb óta alkalmazott egy Regin nevű dwarfot sofőrként, de miután már nem volt szüksége sofőre, továbbra is maga mellett tartotta, hogy legyen kivel beszélgetnie. Regin három nappal ezelőtt tűnt el (azon a napon, amikor a Milka befutott a kikötőbe), és az öreg azt hitte, hogy Carlotta az ő felkutatására bérelt fel bennünket. Így tehát kapunk egy újabb ügyet: meg kell találnunk Regin, akiről az öreg egy fotót a kezünkbe is nyom.



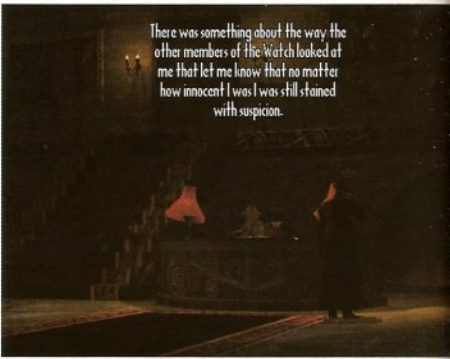
I mean, she was crushed under a house...



Message in Blood



You were the first on the scene



There was something about the way the other members of the Watch looked at me that let me know that no matter how innocent I was I was still stained with suspicion.

CSITI!

WAREHOUSE KEY: a raktár kulcsa
LIZZY HEAD: Lizzy feje
SHIPYARD KEY: a kikötő kulcsa
OFFICE KEY: Moker irodájának kulcsa
VALVE: csapatekerő
TICKET: Skytram jegy
FLASHLIGHT: lámpa
WEAPONS: minden fegyver
AMMO: max. lőszer
CROWBAR: pajszer
SMALL HEALTH: kis elsősegélycsomag
LARGE HEALTH: nagy elsősegélycsomag
ADRENALINE: adrenalin
HEALTH: teljes életerő
HELMET ARMOR: sisak
JACKET ARMOR: golyóálló mellény
LEGS ARMOR: golyóálló nadrág
ARMOR: páncél
PISTOL: pisztoly
SHOTGUN: shotgun
TOMMYGUN: tommy géppisztoly
HEAVY MACHINEGUN: nehézgéppuska
GRENADE LAUNCHER: gránátvető
BAZOOKA: páncélokölő
FLAMETHROWER: lángszóró
SPISTOL: hangtompító a pisztolyhoz
PISTOL RELOAD: auto-utántöltés pisztolyhoz
BULLETS xxx: xxx golyó
SHELLS xxx: patron
308CAL xxx: 308cal
GRENADES xxx: gránát
ROCKETS xxx: rakéta
GAS xxx: benzín
 A pályaugró kódoikat a MAP parancsokall bevenni (pl.: MAP SR1)
SR1: Skidrow
SERWER: Sowers
SR2: The Super
BAR SR: Jax
SR3: Mean Streets
SR4: The Jesus
BIKE: Bike
PV H: Poisonville
BAR PV: Club Swank
PV 1: Louie's Errand
PV B: Banco Industries
PV BOSS: Nikki Blanco
SY H: Lizzie's Problem
BAR SY: Salty Dog
SY1: Pier Pressure
SY2: Das Boot
STEEL1: Steeltown
BAR ST: Boiler Room
STEEL2: Steel Mill
STEEL3: Steel Process
STEEL4: Moker Shipping
KPCUT3: Consequences
TY1: Derailed
TY2: Dark Passage
TY3: Trainyards
TY4: Depot
KPCUT4: The Picnic
RC1: Radio City Station
RC2: Enter the Dragons
RC3: Streets of Fire
RC4: Skytram Station
BAR_RC: Typhoon

He kept insisting that the box proved that Therna was alive, or at least, that's my best interpretation of what he was trying to say.

Irány a kikötő, ahol Mr. Scoplett, a szemfélszerítő tiszt felismeri a fotón látható törpét: aznap látta, amelyiken a Milka befutott. Azt hitte, hogy a rakomány valamelyik részéért érkezett, mindenesetre igen sietősen távozott a kocsijával a kikötőből.

Ugorjunk be a Yardra, hogy Nobbytól felcsipegessük az új nyomokkal kapcsolatos információkat. Regin kocsijáról érdeklődve megtudjuk, hogy Colonel Mester azon az éjszakán üldözőbe vett egy gyorshajítót, majd néhány igazgatási rendszertelen probléma kedélyes megvitátása után (a gyorshajítás megelőzésének kézenfekvő módszere, hogy ha rendeltetleg betiltják a kocsikat; a bűnözés felszámolásához vezető legbiztosabb út, ha Ankh-Morporkban betiltják az élőlényeket is) az is kiderül, hogy az áramfutó a Maudlin-hídnál tűnt el a szemek előtt. Van további fejtelenység a titokzatos gyilkosságok ügyében is: részletekkel Nobby ugyan nem hajlandó szolgálni, de ennek az ügynök kivételesen nem mi volnánk a gyánósítottjai, hanem egy titokzatos idegen ügynök, aki sorban teszi el láb alól Ankh-Morpork prominens személyeit (egy fickót a Patricius palotájában, és egy másik szerencsétlent a Láthatatlan Egyletemről).

A kikötőbe visszatérve meglepve tapasztaljuk, hogy a Milka elhajózott. Valaki viszont a partra hajított róla egy kötelet. Ha fel akarjuk venni, akkor Lewton elflozozál azon, hogy az emberek csak így okkal szoktak elflozni dolgokat. Ha a kötelet rákötjük a csákyáinkra, akkor sikerül is felvenni, mert az eszmefuttatás azzal folytatódik, hogy persze pár ember mindent ellop, és szemléletüket ezek közé tartozik becses személyünk is.

A Maudlin-híd egyike az Ankh és Morporkot összekötő tíz hídnak, és messze földön nagy hírnévnek örvend. Igaz e tény értékéből kicsit levon, hogy a hírnév a rajta történő balesetek elképesztő számának tudható be. Ha megvizsgáljuk a rácsokat, láthatjuk, hogy megint valami hasonló történhetett, ugyanis egy részük teljesen behajlott a folyó felé. Ha a csákyával végigkotorjuk a folyómedret, Lewton talál is valami folsólyost, de sajnos ő től gyenge ahhoz, hogy kirángassa a fogát. Van viszont egy cőlnak éppen megfelelő kuncsaftunk: Malachite.

Rhodan ugyan valami titokzatos helyre távozott a műhelyből, de a süket trollt a szokott helyén találjuk. A "valami a folyóban" nyommal kérjük a segítségét, mire megint egy hosszas és idegesítő társalgás kezdődik arról, hogy megtaláltuk-e Thermát, meghalt-e Therna és így tovább. A kissé ideges Lewton végül is újabb kompromisszumot köt: ha Malachite segít neki kihúzni a nehéz bigyót az Ankhból, akkor tovább folytatja a kutatást Therna után. Ehhez viszont a trollnak szükség lesz a csákyájára, tehát adjuk oda neki, és már kezdődhet is a horgászat.

Malachite természetesen Regin gyorshajító batárját pecázza ki a folyóból. Ahogy Lewton a kocsiába pillant, egy kis hársnyodozott pillant meg az ülés alatt. Mielőtt azonban alaposabban szemügyre vehetné a tartalmát, Malachite dühösen követelni kezdi, és mivel jobb egy ekkora márhát nem felidegesíteni, inkább odaadja neki. A troll dühösen elcsörtet. (Úgy tűnik, megvan Therna. Mindenesetre érdekes feltételei arra a lassan hagyományyá váló dologra, hogy a Lewton által keresett személyek kivétel nélkül holtan kerülnek elő...)

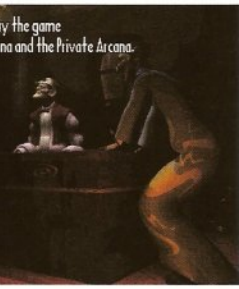
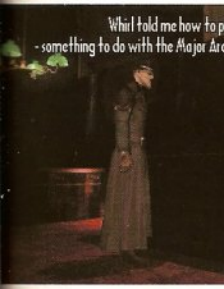
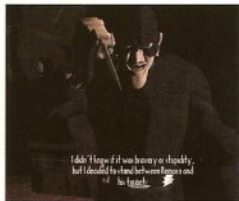
A bakon ülő testet szemlélve két két-ségbevonhatatlan megállapítást te-

szünk: ez Regin és halott. A csuklóján két apró kis nyomot találunk, ami úgy fest, mintha a törpét egy kigyó vagy egy nagyon kis méretű vámpír marta volna meg. Regin fotóját néhai testén használva valami különös dolgot veszünk észre: a fotón a törpe teljesen kopasz, most pedig dúsz hajzat díszíti kobakját. Ahogy Lewton elkezdti húzni, kiderül, hogy a paróka egy kis kulcsot rejt.

Itt az ideje meglátogatni a város egy frekvenciát helyét, ami szeretettel vár mindenkit, akinél nagyobb mennyiségű készpénz található: a Saturnalia kaszinó. Lewton első pillantása lisa ára eszik, aki nincs egyedül: Két Vadgesztenye nevű barátjával várják Remora Se-lachit. Lewton el nem tudja képzelni, hogy ugyan mi az őrdögöt akarnak egy Remorához hasonló bérnyilkostól, de végzésre megjelenik a nevezett úriember és tört rávna lisa ára támad. A Bérnyilkosok Céhének tagjai nem igazán ajánlatos munkájuk gyakorlatában akadályozni, de Lewtonnak köszönhetően lisaének sikerül meglépnie. Mi meg itt maradtunk egy dühös orgyilkossal, akit lisa likvidálására bérelt fel valaki. Lewton érdeklődik, hogy Remora mi az őrdögöt akar. Egyszerű vágyai vannak: hirtelen halál és olcsó temetés. Ehhez még hozzátesszi, hogy nagy szerencsénk van, hogy a cégszabályzat szerint csak pénzért ölhetnek, mert minket ingyen is hidegre tenne. Amint eloldalg egy újabb ismerős lép be a fénykörbe: Carlotta. Dühösen érdeklődik, hogy vajon ki az őrdög volt lisa – ah, nyilván féltékeny a kis aranyos.

A jobb oldali pulthoz lépve a krupié megismertem az általa vezetett játékok érdekes szabályival, aminek alapvető törvénye az, hogy mindig a vendég vesz. Mivel Lewton elbukott egy dol-lárt, a kibicelő fickó idegesen közli, hogy így nem lehet nyerni. (Mondjuk azt nem tudja, hogy hogyan lehet nyerni, van viszont egy egyszerű módszer arra, hogy hogyan lehet veszteni.) A Whirl nevű krupié ezt után faggathatjuk Saphire nyereményéről, de – a krupié jó szokása szerint – nagyon házagos az emlékezete. Kénytelenek leszünk tehát megvesztegetni egy picit: az erszényünkre kattintva frissítsük fel az emlékezetét, és így rögtön eszébe jut, hogy Saphire az egyik legjobb vendége. Készpénzzel fizet és állandóan veszít. Ha nyerne, azt is azonnal elveszíti. Ha nyert volna valami nagyobb összeget, akkor a krupiénak tudnia kellene róla.

Nézünk vissza az irodánkba, hátha akad érrefelé valami érdekes. Akad. Ismét itt horgonyoz kedvenc törpünk, Al-Khali, aki okulva a múltkorai találkozásunk okozta zűzödsökből, magával hozott egy éktelen méretű baltát is, amit saját bevallása szerint arra szokott használni, hogy eltávolítsa a kellemetlenkedő csevegőpartnerei bizonyos végtagjait. Lewton udvariasan egy nyilvános éterembe invitálja, amit a törp szabadkozva elhárít – ő inkább azt szeretné, ha vele mennék egy másik helyre, ahol vár bennünket valaki. Persze akad egyéb alternatívánk is: esetleg nem megyünk vele, viszont akkor le kell mondanunk arról, hogy a kezünk és a lábaink továbbra is oda vannak állesztva, ahova pillanatnyilag. A szíves invitálást így tehát kénytelen-kelletlen elfogadjuk, és a "meghívónkról" hamarosan kiderül, hogy egy szokásosan éktelen méretű troll: Horst, a város gengszterfőnöke. Úgy fest megint nagy bajban vagyunk, de ha a találkozás valami csoda folytán túljeljük, akkor a jövő hónapban folytatjuk az egyre bizonyultabb ügy szálainak kibogozását.



Yes, I know you were escorted by Mr. Al Khali here,

Örülök, hogy sikerült mindenkinek túlélnie a nyarat, aki ismét idegyűlt vidám kis postaládám köré (a távollévőkért pedig reménykedünk). Épp ideje, hogy ismét vissza lehetett térni dolgozni vagy az iskolába, gondolom, már ti is kockásra utatók a fejetekek ebben a nagy holidayben. Aki a nyár folyamán kicsit kéve kapott volna választ levélkéjére, annak most utólagos bocsánatért esedezek, de sajnos rendkívül sürgős küzdeleválóim támadtak a Tiszán némi lánykakkal, sűrökkel és a pontyokkal. (A pontyok sajnos gyöztek.) A hosszabb színet mindenestre biztosította, hogy rekordtermés születlen, és néhány igen jeles darab is volt közöttük, amelyeket áhítattal helyeztem el kicsiny házi múzeumomban. Na meg az alábbi sorokba.

A nyár legmekhökkentőbb levele nemcsak hosszával, hanem emelkedett stílusával és mély mondanivalójával is a lellem mélyéig megrázott. Így hangzik:

Háli CoVboy!
Elnézést kérek a múltkori levél miatt.

A címet lefeleztettem:
9721 Gencsapáti
Kószegi u.32
Polgár Bálint
Potátfán Lovag

Megbocsátok, gyermekem. Ugyan nem tudom pontosan, hogy miről is lehet szó, de a megbocsátás ingyen van. Penitenciául mondj el pár Miatyánkot, és add fel ezt a néhány előfizetési csekkeket. Áldjon meg az ég.

Köztudomásúlag fényes páncélom az az igazmondás (csak akkor hazudok, ha hirtelen az látszik célszerűnek), és egyszer már megígértem, hogy nem bolygatjuk a matematika sekély állóvizét, most mégis visszatérek arra a témára, ami – nem túlzás állítani – az év elején hónapokig lázban tartotta a művelt világot: nevezetesen a 4 és a 6 közötti labilis viszonyra. Teszem ezt azért, mert fáradásaink mégsem bizonyultak pusztába kiáltott szónak – ígérétes kísérleteinkre felfigyelt a tudományos világ! Íme:

Hello-bello CoVboy!
Netuddmég! Megrántottak matekból, mert a tanáromnak bebizonyítottam (legalább is próbáltam) a pótvizsgán, hogy 4 nagyobb, mint 6. Pedig bevettem mindent, még az előző Cseviben lévő egyenletet is felírtam, de azt mondta: "Én 30 éve letettem a diplomámat és ha valaki nekem akarja bebizonyítani, hogy 4 nagyobb mint 6, akkor azt NEM lehet átengedni." Ezért most a családfám nevében kár-pótlást követlek. Tegyé be a Csevibe, mer' különben ulyan, de OLLYAN pert akasztok a nyakadba, hogy visznek vissza téged is középiskolába és megvonják az érettségidat is! Hehehe. Na akkor találkozunk a 2.d-ben! Uii,Ja, és a házi kész legyen!! ;) Hagymási Tivadar/Pinkfíre

Kedves katasztrófa sújtotta övezetnek minősíthető barátom! Öszinte részvétem az ügy kapcsán, de figyeltetlekre rá titek, hogy a világ kegyetlen, értetlen és egyébként is le van... Úgy látom, nem olvastad el az apróbetűs részt, hogy nem rendeltettségyszerű használat okából bekövetkezett erkölcsi és anyagi kár miatt nem

áll módunkban felelősséget vállalni. Márpedig teljesen abnormális dolgot műveltel: mégis hogyan várhattad el egy szerves életformától, ami saját bevallása szerint is 30 éve matekta-ra, hogy megértsen (mi több: elfogadjon!) egy ilyen kézenfekvő matematikai törvényszerűségeit?! Még a végén mehetne vissza ő is a 2. D-be! (Bár lehet, hogy akkor elgondolkozna rajta, hogy mégis inkább olyan szakmát kellene választania, ami illik szellemiségéhez, de a társadalom egészének talán valamennyivel nagyobb hasznot hajt. Itt van például a nagyon szép mezzőri vagy juhászbojtéri pálya.)

Mellees felvettem a kapcsolatot az ügyvéddemmel, hogy lehet-e valami esélyed egy OLLYAN perben. A következők állapotította meg.

1. Felperest ért anyagi és erkölcsi kárért semmiképpen nem vagyok felelős, mert nem rendeltettségyszerűen használtad az 576-féle® emelkedett® matematikát™.
2. Felperes jelentős erkölcsi előnyökhöz jutott alperes jóvoltából: az annáselekes ugyebár csak az kerül, hogy milyen eredménnyel végezte el a 2. osztályt – az már nem hogy hanyadszorra. Az eredményesség egyenesen arányos a belefekte-

tett idővel, így második (illetve sokadik, attól függ, milyen a fűtészolgáltatás az iskolában) nekifutásra nyilván jobb eredményeket fog elérni, mint első próbálkozásra. 3. Felperes jelentős gazdasági előnyökhöz is jutott alperes jóvoltából: idén nem kell új tankönyveket vásárolnia, tanulhat a tavalyiakból. Nemhogy megszabadítottam egy nagyobb pénzkiladástól, de ha úgy vesszük, hogy e megtakarításnak már csak a kamataiból is megvásárolhatja a jövő évi tankönyveinek jelentős részét, jelentős anyagi előnye is származott belőle. Arról már nem is beszélve, hogy ha jövőre meg jövő utánra is sikerül megbuknia, ez az összeg hatványozódik, és eképp gyakorlatilag pénzügyi biztonságot teremthet magának egész

életére. (Épp ezért az eljárást még a nyomdádáma menet szabadalmaztattam.) Ebből kiindulva az a véleményem, hogy nem én, hanem TE TARTOZOL NEMKEM JELENTŐS ÖSSZEGŰ KÁRTÉRÍTÉSSEL, ahol a három nulla előtt 4 vagy 6 szám áll fog állni (mert velem lehet egyezkedni). A peres eljárást megindítottam, várak a független magyar bíróság előtt.

Jogi hercehurcáim eme sikerrel kecsegtető rendezése után azonban maradt még a gyakorlati matematika bizonylaton talaján. Remélem, hogy a jelenlég nem harapózik el, és az 576 fejtegetései nyomán sem növekszik jelentősen azok száma, akiknek a zugmatematikuskodás a perverzítésa: Tul. képp én csak olvasója vagyok az újságnak (ami szerintem nektek pont elég). (De azért mindenképp érdemes lenne elgondolozni rajta, hogy meg is veszted!) Az előfizető az

öcsém, én csak a nevében háborgok. A próbélma a július/augusztusi duplaszám. Ugyanis ezt az előfizetőt jól meixitvák. Fejőből nemtom mennyi a különbség anyagilag, ha az ember előfizet, vagy ha mindig megveszi, de a dupla szám miatt ez most úgy néz ki, eléggé matekosan kifejezve (pedig biokémes vagyok, hehe).
egy normál júniusi szám+júl-aug duplaszám újságosnál < előfizetés három hónapra (június-júli-aug)

Azt hiszem, elég érthető a próbélma. Nem a dupla számmal van a baj, hanem az az, hogy ti azt két számnak számoltok az előfizetőnek. (Tuti, hogy így van, hiszen mellélkeltetek csekkeket is, miszerint tessék befizetni az új előfizetést szeptembe, mert lejárt a júniusban megkezdett régi.)

Szóval ha egy szóval kéne jellemeznom ezt a lépést: szeméztés. (Több szinonimát nem írok, mert az mar flame, akkor meg úgyis én húznám a rövidbebet.) Vhogyon kellene orvosolni a problémát.

Más. Néha elég sz"ok a posztizetek. Pontosabban a témájuk nem teccik. Például Heroes 3-poszter miért nem volt? Tudom ez az egyik "most hated" témád, mert itt is az 'ízlesek és pofofonok' dolog kerül elő, de egyszerűen nem értem, hogy amikor van 2-3 slágerjáték a hónapban, akkor miért egy 4. kisebb értékűdésztés kiváltó progi posztizere van az újságban? Ja, most az fogod írni, hogy azért, mert ezek a forgalmazók cégek küldenek ilyen szepszines vackokat. Na ne már. Pont a legjobb (szubjektív) játékok cégei ne küldeneké vmi szép kis promo-cuccost?
Na ennyi. Üdv El Diablo

Az első témához annyinytí füznek hozzá, hogy az egy LEHETŐSÉG, hogy negyedévre is elő lehessen fizetni, amit a népakarat kényszerített ránk. Ere tényleg nem figyeltünk, de szerencsére most van majd egy teljes évünk. A feldolgozás módszere miatt kevesebbet sajnos nem kérhetünk az összevont számot is magukba foglaló hónapokért, így két lehetséges alternatívát látok:

1. Felemeljük a dupla szám 2000/7-8. szám utcai árát.
2. Nem lehet előfizetni a dupla számokat is tartalmazó három hónapra.

ÉVES előfizetésnél ez a probléma például abszolút nem áll fenn. Elmárodok egy tanmesét. CoVboy Tiszán pecázik haverjaival, és az egyiknek az a perverz ötlete támadt, hogy vegyünk napijegyet.



(Én inkább a pióca és a robbantott kukoricát javasolom, tavaly is arra jöttek a legjobban.) Mindegy, irány a horgászból. A bróker mondja, hogy a BUX-index így áll: napijegy – 1.500, háromnapjegy – 3.500, hetijegy – 7.000, éves engedély – 10.000. Ha mind a 10 napra akart engedélyt, szerinted háromnaponta kiugrott háromnapjegy, az utolsóra pedig egynapit venni, vagy vett egy éveset? (Nem mintha nem lett volna mindegy, mert így a tiltott helyen való kempingért büntették meg őket – rá volt írva az engedély hátuljára apró betűkkel... Az állítja meg nekállj vitatkozni a Tisza kelless közepe, a desztókkal, hogy "na de az is rá van íróva, hogy motorcsónakáznai is csak vízijárássággal lehet", mikor azok a miekhez kötötték ki az övéket!...)

A poszterek esetében azért igyekszem a jobbféle game-ekhez nyomatni őket, de a nyomdatéchnikában az a baj, hogy a normális festő kimenet lényegesen nagyobb felbontást igényel, mint screenshot, tehát nem úgy működik a dolog, hogy látóközvetlenül a Netről, aztán megvenn a vásárlás... Az meg egy másik gond, hogy néha a nagyon sok játéknak van a legfertelmesebb hirdetése. Szép példa a Half Life, amit vagy százan biztos kértek poszternek. Kérem szépen, aki nem ismeri a Half Life poszterét, annak most leírom a magam egyszerű szavaival: a logo (ami gondolom közismert) csendesen úszkál egy halom kihányt zöldbuborék fölé. (Pardon az enyhén naturalista stílusért, de aki ismeri, nyilván egyetért velem, hogy a látványt így tudtam a legjobban érzékeltetni.) Szóval a poszteren el úgy vannak, hogy inkább jól nézzen ki – ha még a játék is jó, az csak bonusz. Egyébként meg pont a Heroes3-hoz nem lehetett se égen, se földön normális cuccot szerezni. (A címlap kissé házilagos módszerrel készült belőle – mondjuk olyan is lett...). Remélem most megfelelnek a poszterek.

Most pedig hadd tárjam a tisztelt publikum elé elektronikus postaládám egyik legszebb nyári gyöngyszemét:

Hi CoVboly!
(Üzenj) a chawibe, ha megkapod ezt az Emitt!
B@láz
Halího!
Hi B@láz!
Megkaptam az üzeneted!
CoVboly
Hollírnh!

Na ezt gyorsan leintéztük. Szeretem, ha valaki gyorsan a tárgyára tér, és kevéssel is beérl. Evezünk át egyéb zerve, nevezetesen egy olyan levélre, amitől úgy meghatódtam, hogy gyorsan ki kellett ugranom két sörre, mielőtt folytatni tudtam volna a Cse-vegőt!

Sörbusz CoVboly!
A vidám megszólítás ellenére szomorú hangvételű levél következik. Írások apródja, hogy hosszú idő után kénytelen vagyok lemondani – pontosabban nem megszébbabítani – a legjobb szobrásztechnikai (játék) újság előfizetését. (Nicsak, csak nem te is PC Zone-előfizető vagy?)

Én még az os-számítógépek közé tartozom, 9 évesen 1985-ben szülieim a szpórtól pénzüknök meglettek engem és az öcsémét egy Commodore 64-vel – talán mondanom sem kell, hogy Münchenben vásárolták és "elfelajzották" elmáloimatni – (Igen, általában ez a polgár reakciója, ha a vám a berendezés árának sokszorososa), ami kis falunkban még a csoda és a misztikum kategóriába tartozott. Akkor még a boldog géptulajdonosok nagyon tudak örülni a legeg-

yszerűbb játékoknak is, hónapokig nyúztunk egyet-egyket, nem dobuk félre rögtön egy újabb – mai szavával menőbb – prógírt. No de nem nosztalgázom, elvégre Te mindent átélted, ráadásul nálam már érettebb fejjel (he-he, milyen öreg is vagy). Pár év múlva megjelent a CoV, azt rendszeresen olvastuk a hasonszórói haverokkal, azok a CoVboly posztok máig utóhéttelnek.

Főként finanszíriális okokból (kevés lóvé) nagyon sokáig kitartotunk a C-64 mellett, míg nem 1991 nyarán egy Amiga 500 vásárlását halároztuk el, immár saját zsepből. Eppen Bpsten az akkor még létező Novotrade árúházban ismerkedtünk a géppel – persze végül ezt is Münchenben vettük jóval kevesebb pénzért –, amikor megláttam D. Mármint az 576KByte nyári duplaszámát. Adtig fogalmam sem volt a létezéséről, kicsiny falunkba nem igazán jutott el a híre, csupán a CoV-ot olvasgattuk bőszen. Rögtön megvettem, majd annyira megtetszett, hogy másnap megrendeltem visszamenőleg az összes számat és előfizettem egy évre. Majd azóta továbbírtam. Végigkövettem az újság alakulását, a stáb változásait. Egyik legnagyobb szerelődésként a stábjának éppen az utolsó évben (remélem magyartanárok nem olvassák), hogy akár Zole, az Te mint főszerkesztő mindig az adott időben legkorszerűbb, információdús, formás tartaloma és külsőre törekedtek.

Csak így tovább. Én viszont most kénytelen vagyok elbúcsúzni Tőletek. Elszálltam felettem a diákévek, idegenforgalmi közzgazdász diplomát szereztem és most (na jó, nem most, "csak" 23-án) másfél évre külföldre távozzom szakmai gyakorlatra. Floridában egy ötcslajgos szálloda lesz a munkaadóm, alsó-szintű vezetőként fogok tevékenykedni. Persze amint hazajövök, már a 3. évezredben, rögtön megveszem az épp aktuális számot. Kíváncsi leszek az akkori formáira és tartalmára.

CoVboly, ez volt az első levele az 576-hoz, nézd el nekem, hogy ilyen abszolút közérdektelen témával terheltem a postaládádat. Gondoltam ilyen hosszú kapcsolatot illendő a szakításról és okáról tájékoztatni a másik felét. Minden jól és eredményes jövőt kívánok Neked és az 576 egész stábjának!

Steve Blond, az 1552-es előfizető

Énészét, hogy egy ilyen levelel szárazkodtam a tisztelt publikumot (vagy más szóval élve: "csökkentem a színvonalát"), ami már egyébként is jóval a Mariana-árok alatt van), de utánanéztam a dátumoknak, és illendő egy ilyen hosszú kapcsolatot azért szépen megköszönni Szöke mesternek. (A törzsgárdajelvény jóval drágább lett volna.) Dear István, hogy csocsenz, sok szerencsét, keress egy kalap pénzt, meg minden! Mellesleg meg adár már meg a szálloda címét, mert ha a Demsky esetleg kinyomja odáig a 4-es metrót, akkor beugranék a kis lejm kajára-piára-látványokra – azok mindig gyengén voltak. (Aztán tényleg venni 576-ot, ha hazajöttél!)

A nyáron elég sok felhős nap volt, aminek következtében akadtak azért unatkozó barátaink is a nyáron is. Itt jön az egyikük:

Hello CoVboly!

Szeretném, ha ebbe a levélbe nem írknál közbe (majd a végén elmondod a véleményed). Szerintem rájöjtél, hogy ez nem egy dicső levél lesz. A problém, és még sok jóérzésű olvasó a következő: "...nem is tudom elképzelni annyit van (komoly). Kezdjük az elejétől. Én egy nagyon régi 576 fan vagyok szinte mindenhol nálam volt az kedvenc lapom ahogy a suliban, úgy akár a nyaraláson is. Nem is tudom mikor kezdődött az a furcsa érzésem, hogy valami nincs rendben veled, egy hosszú folyamat végkifejletéhez közelédként melynek tüneteit az újság belsején, külsején is észre lehetett venni. A külsején: nem tudom észrevettem-e, hogy az újság 1994/10 óta lényegesen változot nem esett

(ekkor lettek teljesen színesek), ugyan valami megmozdult a 96/4-es száznál, de ettől nem lettek, jobbak csak mások. Tehát lényegesen változás 4 éve nem volt. A lényeges változás nem egyenlő a design váltással, legalább is az én szememben. Nem tudom, hogy mi lesz a következő lépések, de ha tovább haladtok ezen az úton, nem sok jóra van kilátás. Az újság belseje. A cikkek minősége nagyon lenni van, olyan mintha csak kínjában kanyarintatná az azt a párt sor. Hogy ki? Az nem tudom ugyan nem nagyon szereltek alámi a cikkeket. Megszámoltam a kezembem lévő lapban (99/4), 4 játék leírása és 2 ismertető alatt nem volt aláírás, pedig szerintem ez a legalapvetőbb dolog. Én nem értem?! Továbbá nem tudni ki csinálja a cinkelt lapok és a hírek rovatót (megintsak kicsit a cikk). Lehetne a te stílusod is vitaloknál, de itt alapvetően nem veled van a gond. Én nem tudom mivel van a gond, de hogyha nem oldjátok meg akkor... én nem is tudom mi fog történni, de azt tudom, hogy innen csak 2 véglet létezik. Vagy összekapjátok magokatok és hatalmas változásokat eszközöltek pl. nagyobb olvasószám + sok-sok egyenlő étel, esetleg az olvasók bevonásával, a régi 576 színvonalán, értem ezalatt igényesen megírt cikkek, olvasó orientált profil kialakítása, izlées poenek a cseveiben stb. még tudnák mit ajánlani. Tudom, hogy ez sok pénzrel fáradsággal és kockázattal jár, de úgy elismerem, hogy é három dog nélkülözhetetlen egy ilyen szakmában. Já, meg valaki, én egy nagy quake, carmageddon gamer vagyok, de azért van még egy nekem is sok pl. az előző csevi közepén az a lerágott kar felszakadt kör-móly és a mostani számban a felvart zájú rymh2 figura undorított [erről beszéltem előző poenek nekellek]. Ellenkező esetben szép lassan, talán 2 év talán 3, bekövetkezik az ami a legnagyobb szegény az 576-ra nézve. Csak a neve fogja eladni a lapot, a régi 576 nagy egyéniségének a fozlár-nyit is már csak a neve fogja tartalmazni. Én nagyon szeretném, ha a jó utat választanátok és nem a könnyű. Könyvü ölini a babérakon (ami napról napra egyre kevesebbet ér) és a csevegőből leszűrni az olvasókat. Nagyon szeretném, ha többször elolvassátok ezt a levelet és ha már egy kis igazságot találts benne akkor nem gépeltetm hiába. Én több mint 4 éve meg akartam írni ezt a levelet, persze akkor más lett volna a tartalma és a címzett. Zárom soraimat, örülnek ha bellenél a következő számba, vagy legalább küldenél visszajelzést. A legjobbakat kívánom nektek és persze mindenkinek.

Ut: Nem igaz, hogy nem tudjátok megoldani korrektil ezt a hirdetésnek a lapban dolgot. Utolsó kritikám: az újság ára ahoz képest, hogy mit nyújt nem korrekt, annyí ezért minimum 80 oldalon kellene megjelenjenek. Srácok, de most komolyan, úgy te sem gondoljátok komolyan, hogy ez így sokáig mehett tovább.

Szeretném ha a levelet betennéd a csevegőbe, minden pozitív szándékú negatívítás ellenére hisz így legalább a visszajelzésekkel megtudnod, hogy mi a véleménye az elmondottakra az olvasóknak. Ha úgy alakul fejét hajtók a nép akaratát előtt, de szeretném ha ti is ezt tennétek.

Papp Gábor (GBI)

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1, jó, viszonylag tárgyalköpes vagyok. Jó nem szóltam közbe menet közben (pedig lett volna mi), így nem biztos, hogy világos lesz mi mire vonatkozik – ezért pontokba szedem.

1. Az újság "külseje": Rendben, hogy nálad a designváltás nem jelent változást, csak az, ha több a szín vagy nagyobb a méret. Roppant sajnálom, de a nyomdatéchnika jelenlegi állása mellett (négy alapszín rozettás mintázatból állított össze azt, amit aztán ti színesnek láttok) még egy 5-ik és 6-ik kisérsőszínnel tudok szórálgni (mondjuk egy aranycsík felülre és pár ezüstpötty alulra), esetleg még lehet lakkozni az oldalakat. Énszerintem

pedig épp ez nem jelentene különösebb "változást", így tehát rajtnak kívül álló okok miatt nem tudunk tovább "színesedni". Marad a méret (96/4-es szám ugyebár). Jó hírem van szómódra: már folynak a fejlesztések a ledopányi méreტი 576-on, a poszteren fekete-fehér csíkokkal, mert így kisebb utcában hozható gyalogát-kelöhelyeként is használható lesz.

2. A belső: Jó, tudom, ha lemarad véletlenül az aláírás, az többnyire az én hibám lehet (amíg javítatom a szöveget a tördelésben, addig ide-oda ugrálnak a sorok, és néha kibábjázom az alfénét a tett elkövetőjét). A híreket az Élet írja (feltelesen alámi), a Cinkelt Lapok püderét általában ugyanaz, aki az ismertetőt, a cheateket pedig az Internet, a játék felveteles cikk ki-probjála őket. Mellesleg szerintem nem az a lényeg, hogy Ki írta a cikket, hanem azt, hogy MIT ír és HOGYAN. Ha tetszik a dolog, csak utána kérd el érdekelni az elő-követő személyre. Ha meg valaki folyamatosan jól ír és esetleg még van is stílusa, akkor már a cikk olvasása közben is tudtam, hogy kiről van szó. Persze ilyen ember szerintem eddig csak 1 és fél volt ebben a szakmában. Az 1-et Sorellnek hívták még valamikor régebben, ha a feli pedig a T.J. (stílusa van, csak nem mindig ír jól).

3. Az ár: rendkívül figyelemreméltó megjegyzés "ahhoz képest, hogy mennyi az ára, legalább 80 oldalnak lennie. Ehhez az elms megállapításához nem tudok semmit hozzáfűzni, legfeljebb egy történetet a közelmúltból. Történetesen dohányzom, és úgy így tölce kimentem venni két doboz cigarettát a közérbe. Azt mondják 416-ot kérnek. Na, mondom, ahhoz képest, hogy mennyi az ára, lehetne benne dobozoként 50 szál. Képzeld, kiröhögtek. Az árkerésről annyit, hogy ez itt egy üzleti vállalkozás, aminek a realitásokon belül kell gondolkodnia, ha a jövő hónapban is meg őhajtnak jelenni. Én most jelent meg két magyár PC-s játékújság utolsó száma, amely mögött egy multinationális és -millio-mos kiadó cég áll. A dolog ugyanis nem akora nagy bolt, mint azt páran képzelik. Ennek az a titka, hogy az 576-ot nagyon kevés ember hozza össze nagyon kevésből. Ezért va az, hogy az olvasók VÁMJA! tényleg nagyon fontosak, a vágyÁLMÁINKAL viszont már nem nagyon tudunk foglalkozni. Pont.

4. Úgy általában: hogy őszinte legyenek, kibaszottul (igen: KIBASZOTTUL! – ez a megfelelő szó, akár rízesen, akár nem – ez egy ugyanis nem poén) idegesítenek azok a levelek, amik márhan kritizálnak mindent, csak EGYETLEN konkrétnumot nem tudnak mondani, mert saját maguk is azt mondják, hogy "én nem is tudom, hogy mi a gond", nemde?! Szerintem te azért írtál levelet, mert szétkredtedsed lehet.

5. Végezetül: az "újság" annak a színvonalá, ha valaki egy kar vagy egy láb végén tengeti az életét – az összeszejelt színes papíradarabok neve "újság". Lehet, hogy két teljesen más dologról is beszélünk?

Hopp, már megint elfogytam a hasábok, pedig még egy csomó remek levélke volt terítéken. Sebaj, marad belüük legközelebbre is. Addig is pusszant mindenkit:

TRANS-AM *elektrik*

Számítástechnika és Multimédia

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

Rádiótelefon: 2-209-344-391

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

Érdeklődjön napi árainkról!!!

14" SVGA 3 év garancia	26.400,-
17" SVGA Philips monitor	52.000,-
Creative 48x IDE CD drive	9.920,-
1.7 Gb winchester	15.600,-
4.3 Gb Quantum winchester	20.400,-
6.4 Gb Quantum winchester	23.600,-
Pentium II ACORP Celeronhoz	11.440,-
Pentium II Abit BH6 BX / ATX	20.400,-
Pentium II 333A Intel Celeron CPU	15.600,-
Pentium II 366A Intel Celeron CPU	17.600,-
Voodoo III 2000 16 MB RAM	19.920,-
Sound Blaster 128 PCI oem	8.800,-
Turtle Beach Malibu dobozos	15.600,-

Trans-Am Devil PII Celeron: 107.200,-
 Pentium II #EX, PII 333A Celeron, 32 SD, 4.3 Gb HDD, 1.44 FDD, Mini tor.,
 S3 4Mb AGP, 48x CD drive, hangkártya, 14" SVGA, 105g klav.

Használt Pentium számítógépek klárúsítása!!!

Canon BJ 10 SX használt/3hó garancia 10.800,-

HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!

Komplett gépek tetszőleges díszelítésként, 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktaórol!

Teljeskörű szerelésigálattással várjuk minden kedves vásárlókat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Hívjon, aludjon és vásároljon!

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

BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

AMD, Intel CPU-k, Epox, Abit, Acorp, GigaByte, Asus alaplapok, CD-ROM-ok, hangkártyák, Winchesterek

Használt, működő alkatrészeit
 beszámítjuk!

Javítás, tanácsadás.

OTP részleffizetési lehetőség!
Viszonteladókat is kiszolgálunk!

Tel./Fax: 341-5343,

06-20 9264-507

Faxbank: 2333666/1607#

E-mail: balati@ahol.com

www.balati.hu

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



Következő számunk tartalmából:

Kingsley (PSX)

G-Police (PSX)

Dino Crisis (PSX)

Virus (PSX)

Command & Conquer (N64)

Re Volt (N64)

EGY ÚJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!

Aktív árunk csak ezzel a
 számmal érhető el, egy
 példányt több példány
 vásárlására is jöhet!

576

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

EGYÉB KERES

Magas áron veszek KINDERTOJÁS játékokat és M&M figurákat, ha vannak megunt vagy felesleges darabjaid kérlek hívj! Tel.:06-1/388-55-34

AMIGA KÍNÁL

Commodore 64 - Amiga Gyorsszerviz és Kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigás bővítések. Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510

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:
Közületeknek:

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

GÉPTÍPUS: PC C64 CSERE VASTAG BETŰ (+50% FELÁR)
ROVAT KERES OPCÍOK INVERZ (+50% FELÁR)

M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

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

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

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

Megrendelem az 576 Konzol című lapot példányban

Megrendelő neve:

Címe, 1 rányítószám:

Az előfizetési díjat a címre 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, 1 rányítószám:

Az előfizetési díjat a címre küldött csekken befizetem.

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



COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



Az 576 KByte 1990-1997-es régi számai akciós áron, egységesen

100.-FT/DB

(+ postaköltség*) boltjainkban megvásárolhatók vagy a csomagküldő szolgáltatunktól 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.-		

Orderkor rózsaszín 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 írd be a kért lapok megjelenési számát.
Fontos! Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendeléshez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

Akciónk a készletek erejéig tart!

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

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

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

SOMOGYKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 35-90-576

Az árak a 25%-os AFA-t tartalmazzák! Az árváltozás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM

1848 AIRBORNE IN NORMANDY	1199,-
1944 ACUR	3099,-
1944 ACROSS THE RHINE	899,-
50 DREAM HOUSE DESIGNER	1199,-
7th GUEST 'M	409,-
ACES COLLECTION	999,-
ACTUAL FOOT	1199,-
ACTUAL SOCCER 2	999,-
AIK '9	1199,-
ALLEN VS PREDATOR	1199,-
ALPHA CENTURY	1199,-
ANDRETTI RACING	1199,-
ARCADE POOL II	499,-
ARMOR COMMAND	999,-
ARMY MEN 2	1199,-
ASCENDANCY	499,-



4999,-



4999,-



4999,-



4999,-



4999,-



4999,-



4999,-



4999,-

E HAVI AKCIÓS ÁRAINK A KÉZSLETEINK EREJÉIG ÉRVÉNYESEK!



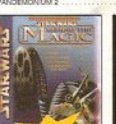
9999,-



11999,-



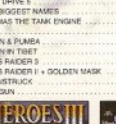
11999,-



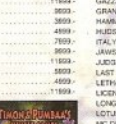
11999,-



11999,-



11999,-



7999,-

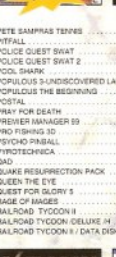
ATOMIC BOMBING	2999,-
BALDRIG GATE DATA	6999,-
BALLS OF STEEL	4999,-
BARBAR: BUILT BY DESIGNER	9999,-
BATTLE PACK	6999,-
BATTLE ZONE	11999,-
BEAT BOUNDING COLLECTION 2	11999,-
BENEATH A STEEL SKY 'M	4999,-
BITRAULT '99 ANTIARA	9999,-
BIG GAME HUNTER	7999,-
BIOPHORE CLASSIC	4999,-
BLANK & BLACK	6999,-
BRAVEHEART	6999,-
BREAKEAWAY	11999,-
CD-ROM BANS	11999,-
CHANGERS PALACE DOUBLE PACK	4999,-
CANNON FOOTER 2 'M	4999,-
CANYONBLITZ PLUS	3999,-
CAPTAIN QUARZ	1999,-
CARMAGEDDON 2	6999,-
CAST PRECISION RACING	11999,-
CAULI MOND SUPERBITE 2000	3999,-
CHILDREN IN TEST OF TIME	11999,-



11999,-



11999,-



2999,-



4999,-



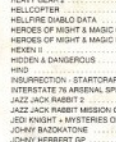
4999,-



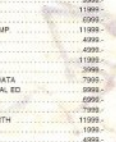
4999,-



9999,-



9999,-



9999,-



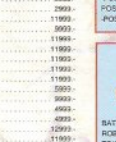
9999,-



9999,-

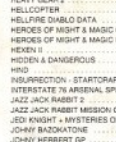


9999,-

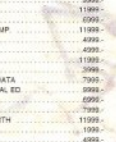


9999,-

CIVILIZATION II MULTIPLAYER	4999,-
CIVILIZATION II	7999,-
CLUST COMBAT II	14999,-
COLD PATROL 'M	4999,-
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	14999,-
COMMAND & CONQUER - CW 'M	7999,-
CONQUER THE SKIES	7999,-
CREATURE SHOCK 'M	4999,-
DARK OVER	11999,-
DARK REIGN	4999,-
DARK REIGN EXPANSION	6999,-
DARK VERGESANCE	4999,-
DARKLIGHT CONFLICT	11999,-
DAWN OF AGES	4999,-
DAVE PATROL 'M	4999,-
DAY OF TENTACLE 'SAM & MAX	2999,-
DECELINE	4999,-
DEATHMART	11999,-
DEATHTRAP DUNGEON	9999,-
DEER HUNTER COMPANION	4999,-
DESCENT 3	11999,-
DESCENT TO INFERNO MOUNTAIN	11999,-
DESTRUCTION DYNAMICS	9999,-
DIABLO	9999,-
DIE	4999,-
DIEWORLD NOIR	11999,-
DRAKKAN	11999,-
DREAM WER	2999,-
DRIVER	11999,-
DUNE NUKEM 3D	4999,-
DUNE II / CANNON FODDER 2	9999,-
DUNGEON KEEPER 2	11999,-
DUNGEON KEEPER GOLD	4999,-
EASTERN FRONT 2	11999,-
ELI	11999,-
ELI 2	11999,-
EPIC	9999,-
EPIC2	3999,-
EPIC2 TACTICOM	9999,-
EUROPEAN AIR WAR	9999,-
EXTREME 2	9999,-
EXTREME G2	3999,-
EXTREME HUNTER	3999,-
F1 RACING SIMULATOR	3999,-
F1A FLEET DEFENDER	3999,-
F2 LIGHTNING 3	3999,-
FIA PREMIER LEAGUE MANAGER '99	11999,-
FIA PREMIER LEAGUE STARS	11999,-
FACE TO BLACK	11999,-
FALLOUT	11999,-
FFA '99	11999,-
FFA '99	11999,-
FLIGHT SQUADRON: DEVILS OVER	11999,-
FIGHTING FORCE	7999,-
FIGHTING STEEL	11999,-
FLIGHT UNLIMITED	4999,-
FLUX	2999,-
FLY	11999,-
FLYING CORPS	11999,-
FLYING CORPS - FIBER OPTIC	9999,-
FLYING CORPS GOLD	11999,-
FORCE 21	3999,-
OVERLOAD	4999,-
PANDEMION	4999,-
PANDEMION 2	6999,-
PETE SAMPRAS TENNIS	2999,-
PIRATALL	4999,-
POLICE QUEST SWAT	4999,-
POLICE QUEST SWAT 2	11999,-
POOL SHARK	11999,-
POPULOUS 3: UNDISCOVERED LANDS	7999,-
POPULOUS THE BEGINNING	7999,-
PRAETORIAN	4999,-
PRAY FOR DEATH	2999,-
PREDATOR	2999,-
PREDATOR MANAGER '99	7999,-
PRO FISHING 3D	3999,-
PSYCHO PINBALL	3999,-
PTOLEMY	3999,-
QUAKE	4999,-
QUAKE RESURRECTION PACK	6999,-
QUAKE THE EYE	11999,-
QUAKE THE GUN	11999,-
QUEST FOR GLORY 3	11999,-
RAIDERS	11999,-
RAILROAD TYCOON	4999,-
RAILROAD TYCOON DELUXE 'M	4999,-
RAILROAD TYCOON II 'M DATA DISK	7999,-
RAINBOW SIX MISSION PACK	6999,-
RAVAN DESIGNER	3999,-
REACT	11999,-
RED RAPTOR	7999,-
RED WOLF	4999,-
RED WOLF 2	11999,-
REDFORT	11999,-
REGLAND	11999,-
RENTO RACER	2999,-
RENT A HERO	6999,-
RESIDENT EVIL 2	11999,-
RETURN TO PROCTOR	11999,-
RIDE A BUNNY OF ANCIENT EMPIRES	4999,-
ROCKABILLY	6999,-
ROLLING STONES	6999,-
S&B A.D.	11999,-
SABRE ACE	4999,-
SAVAH WAT THE ROAD	4999,-
SCHEMERS 2	4999,-
SENSIBLE SOUL	9999,-
SHADOW WARRIOR	9999,-
SHADOWMAN	11999,-
SHARDON	9999,-
SHENROCK HOLMES - LOST FILES	4999,-
SHOGU MOBILE ARMOR DIVISION	11999,-
SILVER	11999,-
SIM CITY	4999,-
SIM CITY 2000 SE	4999,-
SIM CITY 2000	11999,-
SKULL CAPS	9999,-
SMALL SOLDIERS	9999,-
SOLOARS AT WAR	9999,-
SOUL REAVER - LEGACY OF KAIN 2	11999,-
SOUTH PARK	4999,-
SPACE HULK	4999,-
SPEC OPS	11999,-
SPEED BUSTERS	11999,-
SPEED HASTE	4999,-
SPICHO	3999,-
STAR CITY 2000	11999,-
STAR COMMAND REVOLUTION	11999,-
STAR TROOP OPERATIONS	2999,-
STAR WARS BEHIND THE MAGIC	11999,-
STAR WARS EP - PHANTOM MENACE	11999,-
STAR WARS ROGUE SQUADRON	11999,-
STARSHIP	7999,-
STARSHIP PATHERS II	11999,-
STRATEGIC	11999,-
STRIKE COMMAND	4999,-
SUPER ET 2000	4999,-
SUPERFUTURES INTERNATIONAL	2999,-
SYSTEM SHOCK	4999,-
SYSTEM SHOCK 2	11999,-
SYNTRAK	3999,-
TARGET	4999,-
TARZAN	11999,-



9999,-



9999,-



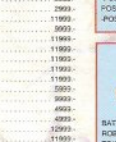
9999,-



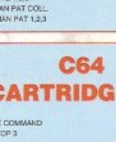
9999,-



9999,-



9999,-



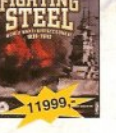
9999,-



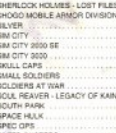
9999,-



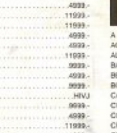
9999,-



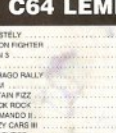
9999,-



9999,-



9999,-



9999,-



9999,-



9999,-



9999,-

1+5 JÁTÉK CD GYŰJTEMÉNY

C64 LEMEZEK

A KASTLEY	4999,-
ACTION FIGHTER	4999,-
ALICE 5	11999,-
BAL	4999,-
BALRADO RALLY	4999,-
BOOM	4999,-
CAPTAIN PIZZ	4999,-
CHECKER MATCH	4999,-
COMMAND II	4999,-
CRAYZ GARS II	4999,-
CREATURES	4999,-
CREAT-RES 2	4999,-
DARKWAVE	4999,-
DIE HARD	4999,-
DOLBE DRAGON	4999,-
DYNASTY WARS	4999,-
EMPIRE STRIKES BACK	4999,-
ENVOY MAN	4999,-
F16 COMBAT PILOT	4999,-
FACE OFF HOCKEY	4999,-
FERRET FT CHALL	4999,-
FINAL FIGHT	4999,-
FOOTBALL MANAGER 'M	4999,-
FOOTBALL MANAGER 'M	4999,-

C64 LEMEZES GYŰJTEMÉNYEK

POPEYE COLLECTION 1, 2, 3	499,-
POSTMAN PAT COLL	499,-
POSTMAN PAT 1,2,3	499,-

C64 CARTRIDGE-OK

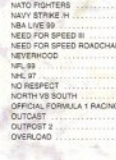
BATTLE COMMAND	499,-
BIOCOMB 2	499,-
TOBY	499,-
BWOLF	499,-
BULL & CROSSBONES	499,-
STAR WARS	499,-
STARSHIP PATHERS II	499,-
STREET FOOT	499,-
SUPER HANOI	499,-
TEENAGE MIMIA TURT	499,-
TERMINATOR 2	499,-
TEVERE 'M	499,-
TETRI S KHUKU	499,-
TIME MACHINE	499,-
TOM & JERRY 2	499,-
TOTAL RECALL	499,-
TURBO OUTRUN	499,-
TURKISH 6	499,-
UKIGH MOBILE	499,-
VENGETTA	499,-
WATERPOLO	499,-
WEST BANK	499,-
WHO CARES WIN	499,-
ZORRO	499,-

C64 KAZETTÁS JÁTÉKAINKRÓL KÉRÉSRE LISTÁT KÜLDÜNK

GRAVIS JOYSTICKEK 3 ÉV GARANCIÁVAL!



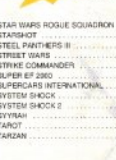
11999,-



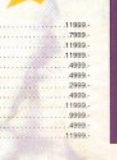
11999,-



11999,-



11999,-



11999,-



9999,-



9999,-



9999,-

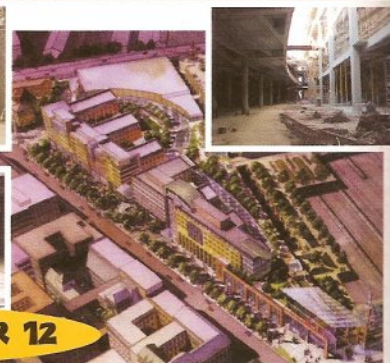


9999,-

ÚJ BOLTUNK NYÍLIK!

1999-ben három olyan dolog is történik, amelyet sokáig emlegetnek majd a történészek. Lesz egy **EZREDFORDULÓ**, egy teljes **NAPFOGYATKOZÁS**, és a Westend centerben **HIHETETLEN** nyitási akciókkal megnyílik a 100m²-es **576 SHOP**! Teljes 576 választékkal és **PROFI** kiszolgáló személyzettel **VÁRUNK!**

WESTEND
CITYCENTER
1062 BUDAPEST,
VÁCI ÚT 3



NYITÁS: 1999 NOVEMBER 12

ISSN 0865-8226



576 KBYTE SHOP

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ:
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.
TEL.: 35-90-576



576 KByte a Mammutban!

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

576 KByte a Pólusban!

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

