

576

Kbyte

XI. évfolyam, 111. szám

2000. május/június

Ára: 796,- Ft

DINO CRISIS

Lara Croft félhivatalos baráti látogatást tesz a Jurassic Parkban

DAIKATANA

Romero Quake-verőnek kikiáltott játéka most vizsgálják

MARTIAN GOTHIC

Gótikus horror a Marson: aki (Mars)szelet vet, (Mars)vihart arat!

GUNSHIP!

Egy nagy rakás hotor rotor, amint az égen kotor: a **Gunship!** ismét univerzális uralkodó, de a **Team Alligator** és az **Enemy Engaged** is kiveszi a részét a légi parádéból!

McFARLANE TOYS



Flash Point



The Green Vapor



After Burner



Eclipse 5000

McFARLANE TOYS

A SPAWN 16: NITRO RIDERS MOTOROKAT JÚNIUSTÓL KERESD A BOLTOKBAN!

SPAWN 11: DARK AGES



Black Knight



Horrid



Ogre



Skull Queen



Spellcaster



Raider

SPAWN 13: CURSE OF THE SPAWN



Curse of The Spawn 2



Zeus



Hatchet



Medusa



Jessica Priest & Mr. Obersmith



Raenius

SPAWN 14: DARK AGES 2



Mandarin Spawn



Viper King



The Necromancer



Spawn: The Black Heart



Iguantus & Tuskadon

Tormentor

SPAWN 15: TECHNO SPAWN



Iron Express



Code Red



Cyber Spawn



Steel Trap



Warzone



Gray Thunder

MOVIE Maniacs



Scream



The Crow



Psycho



Halloween



Pumpkinhead



Chucky

Sleepy Hollow



The Crane



Headless Horseman



Ichabod Crane



Headless Horseman Deluxe Box Set



Morpheus



Neo

MATRIX



Agent Smith



Cypher



Switch



Trinity



NOD Soldier



GDI Soldier



576 TOYS

576 TOYS

576 TOYS

576 TOYS

576 TOYS

576 TOYS

576 TOYS

576 TOYS

576 TOYS

576 TOYS

576 TOYS

576 TOYS

576 TOYS

576 TOYS

576 TOYS

576 TOYS

576 TOYS

AMI KÉPES LISTÁNKBÓL KIMARADT, DE MEGTALÁLHATOD ŐKET BOLTJAINKBAN!



Részletes választékunkat megtalálod az 576 TOYS katalógusunkban, melyet keresd boltjainkban!

SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D ÉLMÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!



Major

Athene

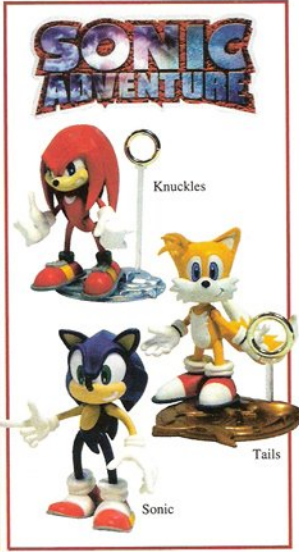
Iron Maiden



Liquid Snake Revolver Ocelot Psycho Mantis Sniper Wolf

Solid Snake Meryl Silverburgh Vulcan Raven Ninja

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID



Knuckles

Tails

Sonic

CARTOON NETWORK



Powerpuff Girls

4.5" műanyag figurák plüss betéttel (4féle)

7.5" műanyag figurák fényel, hanggal (3féle)

6" babzsákos figurák (3féle)

5" akciófigurák

Dexter

Johnny Bravo

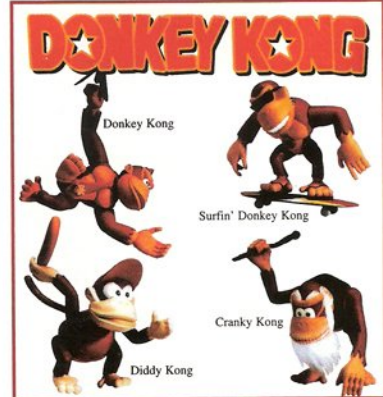
Cow & Chicken

Flugas Futam

Maci Laci

Turpi Úrfi

Karate Kutya (Hong Kong Phoeey)



Donkey Kong

Surfin' Donkey Kong

Cranky Kong

Diddy Kong



Deep Dive Crash

Dingo Dile

High Flying Crash



Blanka

Cammy

Alex

Vega

Ken

Ryu



Dr. N. Gin

Wave Rider Coco

Dr. N. Tropy

Jet Board Crash

Komodo Moe

Jet Pack Crash

Coco Bandicoot

Dr. Neo Cortex

Tiny

576 TOYS

NYEREMÉNYJÁTÉK!

Ha meg akarsz nyerni a képen látható életnagyságú (2.2m), limitált példányban gyártott HÖRNY szobrot, a következőket kell tenned.

Vásárolj minimum 5000 Ft értékben akciófigurákat az 576 üzletelben, és az összegyűjtött blokkjaidat az 576 TOYS katalógusban látható szelvénnel együtt küldd el a 1389 Budapest, Pf. 132 címre.



A sorsolást 2000. augusztus 1-én tartjuk!

tartalom

XI. ÉVFOLYAM, 111. SZÁM, 2000. MÁJUS

26



GUNSHIP!



CoVboygó 4

HÍREK, ELŐZETESEK

Top-listák 5

E3 beszámoló 6

E3 hírek 8

Caramageddon TDR 2000 14

Oddworld Munch's Oddyssey 15

Resident Evil 3: Nemesis 16

Alone in the Dark 4 17

Sudden Strike 18

ISMERTETŐK

Dino Crisis 20

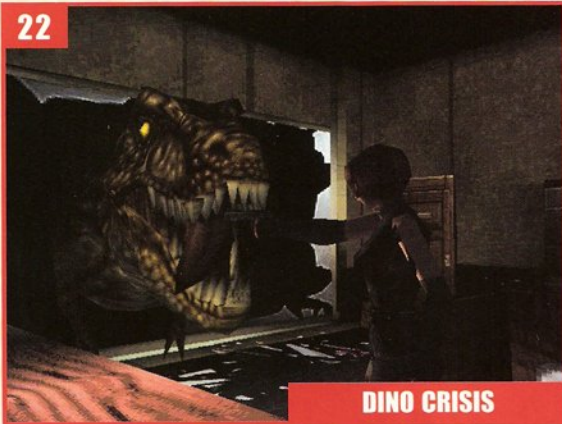
Gunship! 26

Team Alligator 30

Enemy Engaged 34

Martian Gothic 36

22



DINO CRISIS

42



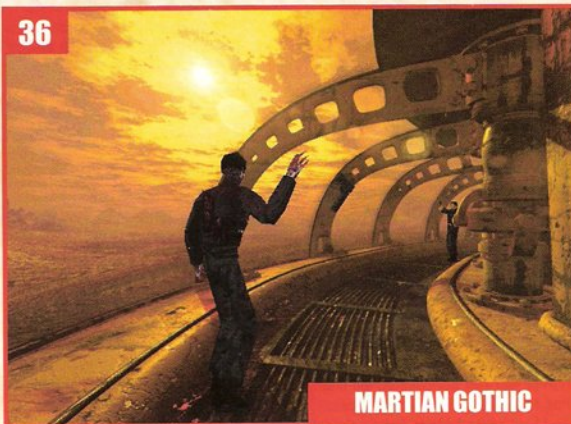
DAIKATANA

62



LEMMINGS REVOLUTION

36



MARTIAN GOTHIC

54



RALLY MASTERS

52



FLYING HEROES

Daikatana

42

Army Men World War

66

Shadow Watch

46

VÉGIGJÁTSZÁS, EGYEBEK

Dogs of War

50

Csal a Zsuzsa (cheat rovat)

69

Flying Heroes

52

Final Fantasy 8

70

Rally Masters

54

Csevegő

92

Mayday

56

Ennyit mára

96

Allegiance

58

SITE-ÁTÓ

Hard Truck

60

Earth 2025

82

Lemmings Revolution

62

Norm.net

86

Traffic Giant

64

Kret.net

88



576 Kbyte

Kiadja a COMGAME '576' Kft.
1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17
Postacím: 1389 Budapest, Pf. 132
576kbyte@576.hu, www.576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Főszerkesztő: Kiss László
covboy@576.hu

Állandó jellegű
tettstárs: Varga Balázs

Levélváltás: Recent Kft.
Nyomás:
Offset és Játékkártya Nyomda Rt.
Budapest

Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt.
és alternatív terjesztők

Előfizethető a szerkesztőség
címén, rózsaszín postai utalványon:

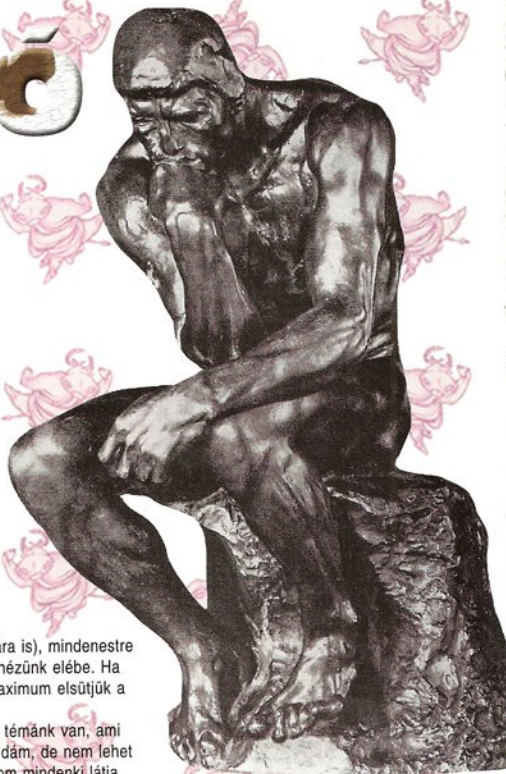
576 KByte (Comgame '576' Kft.)
1389 Budapest, Pf. 132

Előfizetési díjegy évre: 6.999,- Ft
fél évre: 3.999,- Ft
negyed évre: 1.999,- Ft

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

ISSN 0865-8226

Cowboygő



Hurrá! Kétségtelen jelek arra utalnak, hogy újra itt a nyár. (Hogy nálad éppen milyen az időjárás, midőn ezt olvasod, az olyan téma, amit mostanában csak szórmentén szeretek kezelni, szóval ezt most ne feszegetessük.) Egyre kisebb ruhadarabok vannak a lányokon, madárcsípülésre ébred a város (és tér nyugovóra bizonyos PC-s játékságok gyanús gárdája), és egyre csábítóbban habzik a sőr a kerthelyiségek asztalain. Jön a szokásos uborkaszegzon, amiről már az utóbbi két évben is kiderült, hogy szokásosan abszolút nem uborkaszegzon - mindenesetre az utóbbi három évben minden egyes nyár eleji bevezetőt így kezdek: nem látom be, hogy miért most kellene eltérnem ettől a jó szokásomtól.

A nyár közeledtének másik csalhatalan jelét Vári Zoli szolgálta, aki általános megöröknyödésünkre elképesztően távoli zarándoklatra indult: elment ugyanis a kecskeméti repülőnapra. (Ez mások szemében ugyan nem jelent különösebben nagy utazást, de mivel a mi Zolink csak a legtrikákból esetben merészkedik otthoni PC-jétől 5 kilométernél messzebbre, szemünkben ez jóval nagyobb utazásnak tűnt, mint amikor Marco Polo elsétált egy kicsit Kínába.) Már maga a zarándoklat is általános döbbenetet váltott ki belőlünk, nemkülönben a mi Zolink visszatérte. Pontosabban az, AHOGY visszatért. Ő ugyanis azért ment repülőnapra, hogy nézze, amint a repülők repkednek. A nézelődésre pedig a mező kellős közepét választotta ki, és miközben vigyázó szemekkel az égre vetette, tüzesen süttött le a nyári nap sugára az ég tetejéről a firkászbojtárra. Azt az arcot, apám! Ilyen rohögés rég fogadta a mi Zolink

belépőjét. Többen feltételezték, hogy valami idegen lény lehet, aki fejenállt egy horrd ketchupban, hogy elvegyülhessen a Kispeszt szürkolótáborában, de nekem szent meggyőződésem, hogy ez a kinézet sokkal inkább annak köszönhető, hogy nem talált örökéletet a Dino Crisishez. A repülőnap örömeire egyébként gyorsan összeháptunk a padláról néhány helikopter szimulátort, de amíg arcának megjelenítésére elég egy RGB monitor egyetlen színsatornája, addig a Zolit még a Gunshipl-pel sem engedjük repülni.

A nyár közeledtének újabb kétségtelen jele az Electronic Entertainment Expo, rövidebben az E3, amelyet ilyenkor szoktak roppant szerény keretek között megrendezni az USA-ban, hogy szegény játékefejlesztő- és forgalmazó cégek megmutathassák a világunk, hogy az év végéig mitféle dolgokkal próbálják kiénekelni zsebőpórtunk a padláról néhány helikopter szimulátort, de amíg arcának megjelenítésére elég egy RGB monitor egyetlen színsatornája, addig a Zolit még a Gunshipl-pel sem engedjük repülni.

partott saját magára is), mindenestre érdekes cikknek nézünk elébe. Ha másként nem, maximum elsütjük a Playboyba.

Még egy aktuális témánk van, ami ugyan kevésbé vidám, de nem lehet kikerülni. Gondolom mindenki látja, hogy május/június dátummal jelent meg ez a számunk, vagyis az e havi lesz az ún. "összevont" szám. Mint ti is tudjátok, mióta 100 oldalasak letünk, ööö, szóval nem jellemzi olyan óramű precizitású megjelenés az 576 Kbyte-ot, mint annak előtte. (Nem kell rohogni! Próbálok diplomatikusan fogalmazni...) Most nem akarok hosszas történeteket mesélni arról, hogy ezeket hogyan is sikerült összehoznunk, mert a végeredményen kívül nyilván nem különösebben érdekel titeket más, mindenesetre összegezzük annyiban, hogy volt mindenféle móka, ami csak izgalmassá teszi az

újságkiadásban ténykedők életét. A lényeg az, hogy inkább nem próbáljuk behozni az eddigiekben felgyülemlett késést, hanem most csinálunk egy olyan ügymond összevont számot, mint ami az elmúlt évtizedben július/ augusztusban volt divatban mifelénk. (Igaz, annak az ára majdnem a duplája volt a sima havi számoknak, de most inkább pihenteljük ezt a dolgot, mert úgyis kelleni fog a pénz a nyaraláshoz.) Ebből adódóan nyáron nem lesz szünet: augusztusban is lesz 576 Kbyte, tehát az év végi zárásnál meglesz a 11 darab. A dolog természetesen csak merőben adminisztratív jellegű, az előfizetőkre nézve nem jár semmilyen kedvezőtlen körülménnyel. Mostanában rendeződni látszanak házunk táján a viszonyok (például új nyomdába szerződünk, valamint néhány új munkatárssal bővült a gárdánk, szóval kicsit megbízhatóbb időközökkel megjelenni az éppen aktuális számmal.

Na, most jól kitoltam magammal, mert az előbb kihúztam egy nyolcosoros kis körmondatot, amivel pont csontra kijött volna a bevezető. Sebaj, akkor a hasáb végéig beszélgethetünk esetleg az előfizetés nagyszerű lehetőségéről, ami természetesen még most is mindenki előtt nyitott, csak most már nem fenyegetjük a lehetőséggel nem élnék különféle gyanús alakok látogatásával, mivel a marketing arzenalunkban már csak a taktikai atomtöltet maradt... Mulassatok jól!

Covboy

100 a lék (így pontozunk)

- 50% alatt:** ... nem pontozunk, mert egyrészt ilyen játékra minek szót (helyet) pazarolni, másrészt meg mi a szűzmáriát lehet egy olyan játékról írni, ami ilyen szinten idegesítő.
- 51 - 65%:** Ez az eredmény nem nagy dicsőség, a klasszikus "tizenkettő egy tucat"-kaptafa. Velük csak sűrűbben vagyunk, de nem többen, de egy kategória szerelmeseit talán még érdekli.
- 66 - 75%:** Na, itt már kezd mozogni valamit! A játék tulajdonképpen nem is olyan rossz, a baj csak az volt vele, hogy túl kevés munkát és/vagy pénzt áldoztak rá, hogy igazán kiemelkedő darab szülessen.
- 76 - 84%:** Itt már egy elég kellemes dologgal állunk szemben. Tulajdonképpen minden a helyén van, és nincs is különösebben nagy gond, leszámítva, hogy néhány konkurens ennél már sokkal jobbat is csinált.
- 85 - 92%:** Ez egy remek játék, ami megéri a pénzét. Minden a helyén van, és még 2-3 év múlva is emlékszik rájuk a szerencsés játékos. Már csak azért is, mert jogosult a csodás Ezüst Tehén trófeára.
- 93 - 99%:** Itt már valami elképesztően jól sikerült játékról van szó, amiről évek múlva is mély tisztelettel fogunk megemlékezni. Nincsenek sokan, de büszke tulajdonosai az igen ritka Arany Tehén-díjnak.
- 100%:** Ilyen már csak technikai okok miatt sem lesz (ennél a betűméretnél nem fér ki az értékelőbe). Ha mégis lenne, akkor az volt az utolsó ismertetőnk: a tökéletes megszületése után a továbbiakban nyilván nem érdekel senkit a játékpia.



TOP LISTÁK

Angol eladási lista (teljes árú játék)

1. The Sims (Maxis/Electronic Arts)
2. Champion Manager 2000 (Eidos)
3. Soldier of Fortune (Activision)
4. NAV 2000 (Symantec)
5. Delta Force 2 (Novalogic)

USA eladási lista (teljes árú játék)

1. The Sims (Electronic Arts)
2. Who Wants to be a Millionaire (Disney)
3. Roller Coaster Tycoon (Hasbro)
4. Rainbow Six: Urban Op. (Red Storm)
5. Age of Empires II (Microsoft)

Angol eladási lista (budget)

1. Virtual Pool Hall (Interplay)
2. C&C Firestorm (Electronic Arts)
3. Tomb Raider 3 (Eidos)
4. Requiem: Avenging Angel (3DO)
5. Small Soldiers SC (Hasbro)

USA eladási lista (budget)

1. Frogger (Hasbro)
2. Need for Speed: High Stakes (EA)
3. Ultima Online (Origin Systems)
4. Deer Hunter 3 (Wizardworks)
5. Slots (Masque Publishing)

Online áruházak rendelési listája

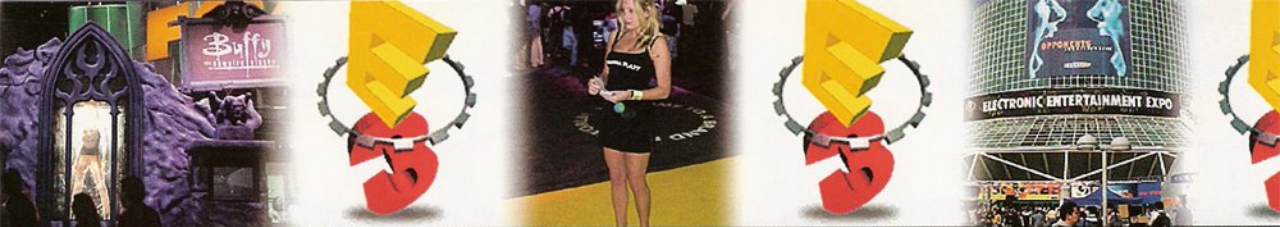
1. Diablo 2 (elővétel) (Havas)
2. Vampire (Activision)
3. Everquest (999 Studios)
4. Motocross Madness (Microsoft)
5. Daikatana (Eidos)

Játékdemó letöltési toplista

1. Carmageddon TDR 2000 (Sci)
2. Dark Ages (Nexon)
3. Steel Beasts (Shrapnel Games)
4. Euro 2000 (EA Sports)
5. Sudden Strike (CDV Software)

A legnépszerűbb PC-s játékok a Global100 szavazása alapján

- | | |
|--------------------------------------|--------------------------------------|
| 1. Planescape Torment (Interplay) | 7. Unreal Tournament (GT) |
| 2. Heroes of Might and Magic 3 (3DO) | 8. Might & Magic (3DO) |
| 3. Age of Empires 2 (Microsoft) | 9. Half-Life/Opposing Force (Sierra) |
| 4. Alpha Centauri (Electronic Arts) | 10. Jagged Alliance 2 (Talonsoft) |
| 5. The Sims (Electronic Arts) | 11. Civilization 2: (Micropose) |
| 6. Baldur's Gate (Interplay) | 12. Majesty (Micropose) |



E3 BESZÁMOLÓ

★ A kicsi kocsí újra száguld. De hogy!

A mikor beléptem az idén (is) Los Angeles-ben megrendezett E3 legnagyobb pavilonjának bejáratán az a vicc jutott eszembe, amikor is a parasztbácsit felviszik egy mező-gazdasági repülővel, a pilóta kegyetlenül figurázik, a papa végig csak hümmög, a végén meg megszólal:

konzolos összeroffenése. Tudtam ezt én is, de sejttem sem volt róla, hogy a cégvezetőség a buli előtt 3 héttel jelenti be, hogy én is megyek. Egyszer csak azon kaptam magam, hogy vizumot kell intézni, találkozókat kell szervezni, meg minden olyan dolgot lebonyolítani, ami egy ilyen utazáshoz kell.

Még jó, hogy egy társat is sikerült "szerezni" a bulihoz, West End-beli ex boltvezetőnk személyében, aki igen jó csóka, ellenben betegesen Resident Evil mániás, és Tomi. A második látványos

kocsí nélkül egy lépést se megyek tovább, így betértünk az első 7 Eleven üzletbe (olyan, mint nálunk a benzinkutak shopjai, csak kút nélkül) és az ott kapható "gyors hot-doggal" tömtük tele a fejünket. (Megjegyzendő, hogy már ez a kaja is fényekkel jobb volt, mint bármelyik magyar "rendes" hot-dog...)

Itt a 7 Eleven bolt mellett lapult egy "Comics and PC" nevű lebujs. Gondoltam benézek. Na, a következő látvány fogadott: kábé 20 négyzetméteres helyiség, a falakok körbe polcok, rajtuk a padlótól a plafonig képregények. Leveszek egyet, persze koreai nyelvű. Mind az. Középen körben PC-k sorakoznak, úgy 20 darab, de csak 6 ferdeszemű kölyök nyomja. Megnézem az egyiket, hát nem Counter-Strike-ozik? Mivel én is CS függő vagyok, elkezdtem sasolni. Nem tudom milyen gépen osztott, de úgy futott neki a program, hogy nem hittem a szememnek! Ha azt mondom, hogy gyorsan és simán futott, akkor szinte nem mondtam

légkondi, meg ami kell – aztán úgy vezettem oda a hatalmas kiállítási csarnokhoz, mintha ebben a városban nőtem volna fel (térkép nélkül).

...és akkor ott tartunk, hogy álltam a bejáratnál, mint aki nem hisz a szemének. Ott voltak előttem a leghíresebb cégek pavilonjai, de sokkal hatalmasabbak, mint amit eddig valaha láttam! Irdatlan nagy kivetítőkön dübörögtek a játékok, bőmbölt a zene, persze minden standon, de valahogy mégsem volt káosz. Jól emlékszem, hogy a bejáratnál szemben az Electronic Arts nyomult, akorra standdal, hogy azt hittem, ez itt 3 cég egyben. A stand felett mozivásznon nagyságú képernyő, amin csak Playstation 2-es progikat nyomtak. Itt le is hagyott az erőm...

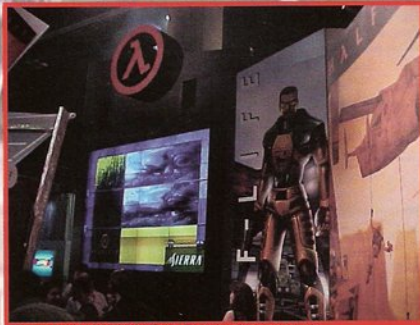
De miért is jó egy ilyen E3? Először is az ember odamegy minden céghez, bemutatkozik, mint főszerkesztő, ha kell, bájcsveveg és jópofizik, aztán kap egy dossziét, amiben CD-k meg szórólapok lapulnak. Na, ezek segítségével készülnek el a következő egy évben az újság oldalainak illusztrációi és képanyaga. Aztán ott vannak a játékok. Tudom, nekem most cégekre



Ha más nem, Baywatch Pamela majd eladja a UBI Soft játékát

"Azt gondoltam, hogy be fogok tojni, de hogy ez az egész a nyakamba is folyik...". Voltam már vagy 7 ECTS-en Londonban, gondoltam meglepetés nem érhet. Arra ugye számítottam, hogy nagy buli lesz, de hogy EKKORA, az álmomban sem jutott volna eszembe. De ne szaladjunk ennyire előre...

A világ minden táján már jó hónapokkal ezelőtt izgatottan készült a sok "játékos" újságíró, tesztelő, meg főszerkesztő a minden évben, Amerikában megrendezésre kerülő 3 napos E3-ra, a kontinens legrangosabb számítógépes és



Uraim, lehet készíteni a Team Fortress 2 szervezereket!

"magamhoz térésem" akkor volt, amikor a gép leszállt Losziban, és taxiba pattantunk, hogy megközelítsük a hotelt. Gurultunk át a városban, egyre több lett a csingcsángcsung felirat, mire kiderült, hogy a szálloda a belvárosban, de a koreai negyedben van. Nekem egál, úgyis komálom a ferde szemű bigéket... Kipakolás, zuhany, aztán elindulás kajáldát keresni. Már korábban mondták nekem, hogy Losziban kocsí nélkül nem lehet mozogni, és ez rövidesen be is bizonyult – 8 óra után az utcán már senki sem járt GYALOG, csak mi meg a környékbeli csövesek és narkósok. El is kezdtem hisztizni, hogy én

semmit! Állat módon száguldott! Na, kilép a kölyök, hogy egy másik szervert után nézzem. Látom a listáját, MINDEN szervert MAXIMÁLIS gyorsasággal jött be neki! Nyolc zöld pont, egytől-egyig minden szerverhez. De mindegyikhez kivétel nélkül. Heheheh, csak legyintettem, Amerikában úgy látszik valamivel gyorsabbak a vonalak... Másnap reggel az első dolgunk a kocsibérlés volt, valami piros japán kupé csoda, automata,



Kislányok, nem kell összeveszni, mindenkinek jut Martinből

bontva kéne elmesélnem, hogy mit láttam, de erre sajnos se időm, se helyem, se tehetségem. MINDENT. Minden játék ki van állítva, ami az elkövetkezendő kábé egy évben meg fog jelenni MINDEN géptípusra, ami már olyan állapotban van, hogy ki lehet próbálni. A legújabb PC,



Impozáns kiállításhoz impozáns bejárat dukál



Na. Mindjárt jobban érzem magam!

Dreamcast, Playstation, PS2, N64, Gameboy és játéktéri stúffok futnak nagyképernyős TV-ken és monitorokon, mindent kipróbálhatsz és annyit nyomhatsz rájuk, hogy bizonyosan belefájdul a fejed. Három eszméletlen nagy teremből állt a kiállítás. Az legnagyobbban a vegyesen PC-re és konzolokra egyaránt fejlesztő cégek voltak, egy majdnem ugyanakkorában a Playstation 1-2, Dreamcast és Nintendó játékok nem cég szerint, hanem géptípus szerint elhelyezve, a harmadikban pedig a kisebb cégek és a kiegészítők (joy-ok, kormányok stb.) gyártói.

Most képzeljétek el! Ott van minden játék, amelyről az elmúlt hónapok során csak mendemondákat hallottál vagy kósza Internetes screenshotokat láttál, és bármelyiket ki is próbálhatod. Persze se



Sajnos Catwoman nem társat keresett – lettem volna a bőregere

időd, se kedved mindet végignézni, mert hiába ülsz le mondjuk az Eidos standján a Hitmant bámulni tátott szájjal, ha a szemed sarkából észreveszed a Diablo 2-t. Mire odaérsz, máris inkább a Warcraft 3-mal támad kedved aprítani, leülsz, masszírozod kicsit az agyad, és már kocogsz is tovább

egy még hangosabb, még színebb és még nagyobb monitorokat kiállító cég pavilonjának irányába...

Nehéz lenne megmondani, hogy ki volt a nyérő, hiszen minden cégnek volt legalább egy olyan játéka, amit mindenképpen be kell majd szerezni. Azt hiszem hogy nekem talán a Sierra volt a legszimpatikusabb, a Team Fortress 2, a Warcraft 3 és a Tribes 2 miatt. Nagy izgalmat váltott ki a THQ Army of Darkness-e is, és sokan csodálták az Electronic Arts Shogun : Total War-ját is.

A first person shooterek természetesen hálózatba voltak kötve. Asszem a Ripcord standján láttam egyet, aminek a címét meg nem tudnám mondani, de jól festett. Valami Quake-szerű sci-fi örület, egy városban kellett rohanganálni. Leültem egy kicsit, hogy megmutassam a másik 5 ípsének, mit tud egy magyar Half Life "bajnok". Küzdöttünk egy kicsit, mire mellém ül az egyik fejlesztő csávó. Elkezd magyarázni, hogy ez a játék ugyan még nincs kész, de azért kíváncsi a véleményemre, mert látja, hogy nem először játszom ilyen programmal. Mondom neki, hogy nagyon tetszik, de kissé vérszegény. Erre rögtön rávágja, hogy még egy hét kellett volna nekik a befejezéshez, de hát az E3 akkora esemény, hogy mindenképpen

osztanak, amott baseball sapkát lehet kapni, a Capcom standon egy narancssárgára festett hajú idióta üvölt a mikrofonba és cuccokat dobál a tömegbe, amiért az emberek egymást tapossák, és közben ütemesen üvöltenek: CAPCOM RULES! Milyen póló is az? Aha, végeredményben mindegy, szép színes. A gond csak az, hogy 100 pólóra 2000 ember jut. Mit csinál ilyenkor a magyar főszerkesztő? Helyezkedik! Az első sorba ugye nem állok, mert a cuccokat dobálják hátrafelé. Hopp, jön egy – ugrás, Michael Jordan is sirva nézné – megvan! Jön még egy – ugrás, közben elrugaszkodás egy pufi amerikai kölyök válláról – megvan! Jön a harmadik – ezért nem ugrani, hanem vetődni kell – lefejelek egy fekete kunta-kintét, de megvan! Oké, ennyi elég lesz a

üvöltést hallasz az Eidos színpad felől – megérkezett az új Lara Croft modell. Képen nem volt egy nagy durranás, így életben viszont úgy néz ki, hogy egyből a nevemre venném. Egy Harley Davidson mellett áll a kicsike, kapsz egy pólót és fotózkodhatsz vele. Persze ezren állnak sorba, a kétméteres bodyguardok terelgetik a népet (mint a birkákat). Gondoltam álljon sorba, akinek hat anyja van, inkább beosonok a sor elejére...

A legizgalmasabbak persze a csajok. Először is a legtöbb



Aki akart, 10 percre a rabszolgája lehetett a hölgynek. Sárkányjelmezben!

standon isteni hostess lánykák fogadnak. Öröm velük csacsogni. A legtöbb cég körül felbérlet modellek osztogatnak cuccokat meg szórólapokat. Csomó beöltözött (vagy inkább vetkőzött) bige is flangál, ők valamilyen játékot hirdetnek. (Aki barna, aki a Majmok Bolygója mezben állt Zira és Cornelius mellett olyan szép volt, hogy majdnem megkértem – ugorjunk már át Las Vegasba és esküdjünk meg, mert szeretném összeoperáltatni magam vele.) A hab a tortán pedig a hivatalos manőkenek megjelenése. Ők tényleg nagyon gyönyörűek – ilyet az ember csak magazinokban lát. Odapattanhatsz melléjük, és a fotós pali már nyomja is rólatok a polaroidot. Ha akarod, a saját kameráddal is kattintgathatsz. Azt hiszem, életem egyik legálthatabb élménye az volt, amikor megpillantottam őt Playboy modellit. Azok a nők... Eldobtam kaszát-kapát és rohantam fotózni. Miss február és március 1999. Névre szóló dedikált kép mindkettőtől, a többiekkel közös "karolós" fotó. (Nyaláboltam őket, mint egy polip.) Miss február a következőket írta a képre: "Martin, kicsoda éjszaka volt!".



9:55. A jönep már alig várja, hogy betödulhasson...

ki akarták állítani. Aztán ott vannak a cuccok. Először csak bátortalanul hesszeled a cégek pultjaira kitélt poszttere-

ket, matricákat, kulcstartókat, mágneseket, tollakat, reklám szatyrokat és izgalmas mütyüröket. Felveszel egyet-egyet, elkezd vadászni őket, nézed, hogy kinek a kezében mit látsz, és van-neked már olyan, hogy telik az idő azt veszed észre, hogy leszakad a vállad a sok cucc alatt. Itt pólot

Capcomtól.

Néha észreveszed, hogy az emberek visítva odatödulnak valahova és egy másodperc alatt hetventagú sor alakul ki. Hopp, itt valaki dedikál! Nem más, mint Ash, az Evil Dead és az Army of Darkness sztárja. SZEMÉLYESEN! Gratulálsz neki, kezet foghatsz vele, egy képpel lettél gazdagabb. Őt méterrel odébb egy híres pankrátor a WWF-ből, mindig más sztár, naponta többször is. A félcsőben Dave Mirra tart BMX bemutatót, a világbajnok. Arrébb Tony Hawk dedikál és komoly fejlett Playstation játékok. Egyszer csak

Tyler Martin Durden



3DO

A 3DO Army Men sorozata állítólag (főként a cég szerint) rendkívül nagy siker, mindenesre valószínűleg nem tévedünk, ha azt gondoljuk, hogy a **Legends of Might and Magic** valamivel



Legends of Might and Magic

nagyobb érdeklődésre tarthat számot. A New World Computing által fejlesztett akció RPG nem követi a hagyományokat: több karakter használata helyett csupán egyetlen ember főszereplésével kell boldogulnunk. Az online multiplayer játékból hatan vehetnek részt (a választható karakterek: boszorkány, druid, íjász, pap, kereszties lovag, amazon), míg a kalandozásokon kívül deathmatch partikban 16-an harcolhatnak egymással. A megjelenés az év végén várható.

Activision

Az Activision hamarosan két játékkal is kedveskedik a Star Trek rajongóknak. A **Star Trek Conquest Online**-ről már a múlt számunkban beszámoltunk: egy fordulónként játszható stratégiai játék lesz, és kizárólag a neten keresztül fog működni. A **Star Trek Voyager: Elite Force** ellenben egy first person shooter, amit a Raven fejleszt. A Quake III engine-nel készült játékban eredeti, Star Trek-es helyszíneken járhatunk, s 40 szinten keresztül írhatjuk a borg jeles képviselőit. A cselekmény fontosabb részeinél közzjátékokon folyik tovább az akció, tehát szemléltomást az egyjátékos módra "mentek rá". Ettől függetlenül van

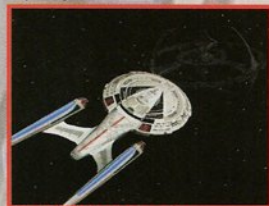


Star Trek Voyager: Elite Force

multiplayer lehetőség is, ami nagyjából a Quake III kínálatával azonos.

Egy harmadik Star Trek játék is fejlesztés alatt áll, de azt csak

jövőre fogjuk megkapni. A **Star Trek: Bridge Commander** egy szimuláció lesz a Star Trek univerzum hajóival, s attól lesz különleges, hogy az akciót a kapitányi hidról és külső nézetből



Star Trek: Bridge Commander

is tudjuk majd irányítani. Az eredeti hajón pedig az eredeti legénységet találjuk: Picard kapitányt és Data a saját hangján fog megszólalni.

A Quake III engine nem csupán egy Activision játékból bukkan fel. Az újonnan alakult Gray Matter Interactive Studios fejlesztői a legendás Wolfenstein folytatását **Return to Castle Wolfenstein**



Return to Castle Wolfenstein

címmel. Van okunk bizakodni, hiszen az új cég designerei a Xatrixből váltak ki, így olyan címeken volt alkalmuk dolgozni, mint a Redneck Rampage vagy a Kingpin. A játékban William J. "B.J." Blazkowicz szerepében azért kell visszamennünk a (kissé megszüpült) német kastélyba, hogy keresztülhúzzuk Himmler terveit, aki halottak feltámasztásával kíván egy szuperhadserget létrehozni.

A **Vampire: The Masquerade - Redemption** egy népszerű papírforgató RPG számítógépes változata lesz – mint amint már korábban egy előzetesben is beszámoltunk róla. A játékban egy vámpír életének 800 évét élhetjük meg, ami a gyakorlatban annyit jelent, hogy sötét középkori várakban és sötét modern városokban egyaránt kalandozhatunk. Fordulónként zajló csatákra, klassz sztorira, és



Vampire: The Masquerade - Redemption

színvonalas online változatra fenhetjük a fogunkat – állítólag még a nyáron megjelenik.

A **Dark Reign 2**-ben a közeljövő



Dark Reign 2

apokaliptikus harca elevenedik meg, amikor a csekély elit réteg egy egyetlen rendőrszervezettel próbálja elnyomni a Föld lakosságát. A játékosnak természetesen az utóbiót kell kiállnia. A harcot a real-time stratégiai játékok szabályai szerint kell megvívni, csak hogy nem felhőzetből,

hanem 3D-ben. Ennek ellenére a fejlesztők könnyű kezelést ígérnek: például az épületeink és az egységeink állapotát bárhol lekérhetjük. A misztiók skálája igen széles: városi küldetés, éjszakai, nappali bevetés, és küldetés extrém időjárásban – hogy csak nagy vonalakban térjünk ki rá.

Az örökké jól csengő név, a Civilizáció sem marad folytatás nélkül –



Civilization: Call to Power 2

persze ez alatt most az Activision-féle Civilizációt kell érteni. A Call

to Power 2-ben tudományos, kulturális, és gazdasági döntéseket kell hoznunk, na és persze katonai sikereket kell elérnünk, hogy i.e.4000-ből indulva akár 6300 éven keresztül óvjuk a birodalmunkat az ellenségtől és a széthullástól. Az előző részhez képest több új eszközt is kapunk a kormányzáshoz, a diplomáciához, és a kereskedéshez is. A diplomácia különösen nagy szerepet kap, mert a szomszédos civilizációk általában előbb tájékozódnak és tárgyalnak, mintsem rögtön támadnának, vagy szövetséget ajánlanának fel.

Az Activision új RPG-jére valószínűleg már sokan várnak, hiszen ugyanaz a D.W. Bradley dolgozik rajta, mint akinek a Wizardry V, VI, és VII-et köszönhetjük. A **Wizards & Warriors** egy középkori világban



Wizards & Warriors

játszódiák, amire részabradul egy gonosz fáraó, akit valaha elátkoztak, de sikerült megtörnie a varázst. A fáraót csakis a legendás Mavin karddal lehet legyőzni, amit a szájhagyomány szerint két pengéből kovácsoltak össze: az egyiket az ördög átka ült, a másikon pedig isteni áldás volt. Az első személy perspektívából játszható fantasy RPG-ben ezt a kardsort kell tehát felkutatnunk, amiben segítségünkre lesz egy angyal és egy sárkány is.

Blue Byte

Amíg még tucatnyi lemezt kellett cserélnünk, csak hogy a Dragon's Lair megelevenedjen, de érdekes módon ez cseppet sem lombozott le minket. Ennek ellenére tény, hogy a rajzfilmszerű játék igazándiból a játéktérben volt az igazi, illetve később a CD-s gépeken. Mert valóban egy rajzfilmről volt szó, amibe a játékosnak csak időnként volt beleszólása. Csodálható volt, de mivel kevés játékelményt tartogatott, idővel aztán szépen el is tünt ez a műfaj. A Dagon's Lair főszereplőjét azonban csak nem hagyták feledésbe merülni, s neki is csináltak egy 3D-s kalandot. Dirk, a hős lovag ismét kardot



ragad, hogy kiszabadítsa hercegnejét, Daphnet a gaz sárkány karmaiból. A **Dragon's Lair 3D**-vel tulajdonképpen újra végigjátszhatjuk a régi kalandot. Csak hogy ami új: a zord várkapun belépve, a zöld csápok között rohagálva most teljes birtokában vagyunk Dirk irányításának. Ahogy a cím is utal rá: kedvenc rajzfilmhősünk most 3D-ben ugrabugrál!

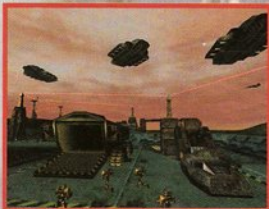


Dragon's Lair 3D



Dragon's Lair 3D

A Blue Byte idén is folytatja a legnagyobb sikorsorozatát: az 1991-es debütálása óta immár a negyedik résznél tart a **Battle Isle**. Az új epizódban meglevenednek a Chronos bolygó szépséges tájai, illetve rajtuk a katonai egységek, mert mint megannyi folytatás setében, haladva a trenddel a játék átment 3D-be. A **Battle Isle: The Andosia War** sajátos keveréke lesz



Battle Isle: The Andosia War

a real-time és a fordulónként játszható stratégiai játékoknak. Nagyon fontos ugyanis a tudomány fejlesztése, a gyárak kiépítése és a nyersanyagok biztosítása, de ugyanakkor a kulcsfontosságú részeken (vagyis a hadműveletek szervezésénél)

továbbra is megmarad a játék a fordulónkénti, több taktikai érzéket igénylő játékmennetnél. A készítőik szerint ezzel a megoldással egy új generációt hoztak létre. Hogy igazuk van-e, azt majd csak össze fogjuk meglátni.

Settlers témában két új dologra is számíthatunk az idén. Ha minden igaz, már júliusra várható a Settlers III Ultimate Collection, ami az eredeti Settlers III-mal egyetemben az összes megjelent kiegészítést is tartalmazza. A **Settlers IV**-et persze már nem sietik el annyira: az év végére van prognosztizálva. Lássuk, röviden a sztorit! Morbus, a bajkeverő fel mer lázadni az istenek istene ellen, aki ezért számúzi őt a lehető

legborzalmasabb helyre – a Földre. Morbus mindent gyűlöl, ami zöld, ezért amikor megérkezik a mi zöldellő világunkba, fekete népe segítségével módszeres pusztításba kezd. A Settlers IV több szempontból is tovább lett



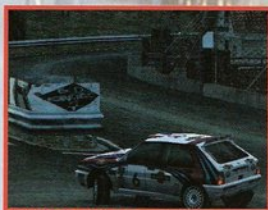
Settlers IV

fejlesztve. Grafikailag jóval kifinomultabb: a zoomolható nézet segítségével még a telepek legapróbb mozdulatait is nyomon követhetjük. A játékmennetben pedig már önmagában a sötét nép jelenléte is sokat változtatott. Morbus kertészei fekete gyökerekkel ültetik be az egészséges tájat, s teljesen koprára teszik a föld felszínét, amit kénytelenek vagyunk fertőtleníteni, mert csak utána foglalhatjuk el a sötét templomokat. Jómagunk háromféle néppel építhetjük a kis településeinket: római, maja, és viking telepek közül

választhatunk. Ezek nem csak külsőségeikben és építészeti stílusukban különböznek, de eltérő állatokat tartanak, más terményeket termesztenek.

Codemasters

A Codemastersnél egyértelműen a **Colin McRae Rally 2** a legnagyobb cím, többen már epekedve várják, hogy beülhessenek McRae Ford Focusába. Noha a PC-s változat



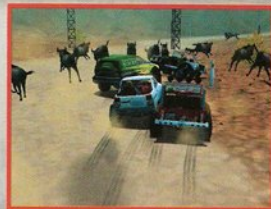
Colin McRae Rally 2

csak egy Internetes és Network móddal felspezített konverzió, még így is gyönyörűnek ígérkezik – nem csoda, hogy a PlayStation változatot PlayStation2-színvonalúként emlegetik. Az első részt ízeire szedve teljesen újra írták az enginet, s csak a legjobb dolgokat tartották meg. A kocsiak roppant realisztikusnak reagálnak a különböző időjárás tényezőkre, és amortizálódnak a vezetési stílusunknak megfelelően.

Továbbfejlesztették a pilóta saját nézetét, melyet apró rázkódások érnek, csak hogy még teljeseb legyen az élmény. Eddig még nem tapasztalt Arcade módot iktattak be, amiben nem is négy, hanem hat kocsit lökdösödhet

egyszerre. PlayStationre most júniusban fog megjelenni a játék – a PC-változatra azonban valószínűleg még várunk kell kicsit.

Az **Insane** viszont már nem sokára itt van, s benne eszelősen kemény terepautózásra vállalkozhatunk. 25 féle terepen koptathatjuk a gumikat, melyek különlegessége, hogy teljesen nyíltak: bármerre mehetünk, nincs rögzített pálya – persze az ellenőrzési pontokat azért érintenünk kell. 20 különböző kocsit közül választhatunk: egy egészen extrém nyolckerekű járgánytól kezdve



Insane

sima terepjárókig tart a választék. Saját pályákat is tervezhetünk, s ami a legjobb mozzanat: LAN-on és Interneten keresztül is lehet majd játszani, sőt kifejezetten ezekre van a játék "kiéltve".

Cryo

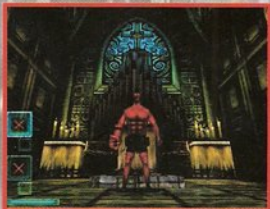
A Cryo portáján mostanában a Devil Inside jártsza a főszerepet, de a **Time Machine** szintén felkeltheti a számítógépes kalandorok érdeklődését. Az H.G. Wells azonos című regénye



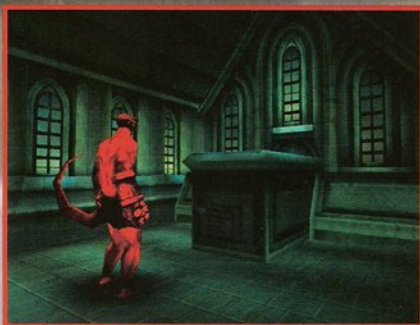
Time Machine

alapján készült a játékban magát Wellst kell alakítanunk, aki híres időgépén 800.000 évvel jövőbe lövi ki magát. A jövőben egy furcsa, idegennek tűnő terepre érkezik, ahol a viharok megváltoztatják az időt és kitörlik az emlékeket. Az idő egyensúlyát csak egy misztikus lény, egy félisten, Chronos teremtheti meg újra. Őt kell megtalálnunk, hogy hősünk visszatérhessen a saját idejébe. Szépen rendelt háttérken, rögzített kameraállásokból látható a történet – megszokott Cryo színvonalon.

Úgy ránézésre Tomb Raiders-Alone in the Dark ötvözetnek tűnik a **Hellboy**, ami egy népszerű képregény-sorozat feldolgozása lesz. Mike Mignola, a démoni képregényhős kitalálója személyesen felügyeli a játék



Hellboy

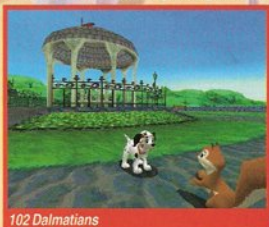


Hellboy

fejlesztését. A hat epizódból álló a misztikus történetben egyszer középkori környezetben találjuk ördögünket, máskor meg egy idegen dimenzióban. A terep mindenütt nagyon interaktív: orgonázhatunk a templomban, egy oszlop megrogálásával összedönthetünk egy épületet – ennivel komplexebb a cselekmény, mint a Tomb Raider-féle játékokban, már ha ezt komplexitásnak tekintjük.

Disney Interactive

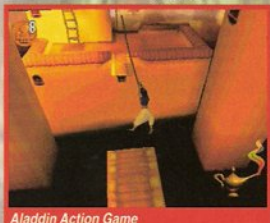
Újabb Disney hőskö lépkednek át a filmvászonról (illetve a TV-képernyőről) a számítógépünk monitorjára. Először is **102 Kiskutyával** leszünk gazdagabbak.



102 Dalmatians

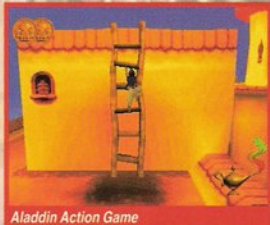
Persze nem egyszerre, hiszen a éppen hogy a kutyusok kiszabadítása a dolgunk. A történet nyilván ismerős: robotizált csatlósai segítségével a gonosz boszorkány, Cruella De Vil Anglia összes dalmatáját összegyűjti – s nem éppen barátságos célokra. Bandit és Pepper, a két kiskutya kapja a feladatot, hogy kiszabadítsa őket. Az ekek a Disneytől megszokott színvonalon ugráncolnak a képernyőn: tudnak futni, ásni, bukfacezni, ugatni, szimatolni, no és természetesen a kutyászás sem esik nehezükre. A játék 16 pályáján magától értetődően a film színhelyei köszönnek vissza, így Londonban például megnézhetjük a Big Bent vagy a Buckingham Palotát és

leereszkedhetünk egy elhagyatott, régi metróállomáshoz. Az egzotikus Agrabahba is ellátogathatunk, de természetesen oda már egy másik Disney játékban. Az **Aladdin Action Game**-ben a jó öreg Jaffar mesterkedik már megint:



Aladdin Action Game

továbbra sem tett le a trónigényéről, úgyhogy a városra szabadítja hasonszörű nővérét, Nasirát. A gonosz boszorkány elbűvöli a palota lakóit és az öröket, így hőseinknek nem csekély erőfeszítéseikbe kerül



Aladdin Action Game

átvergődniük a pályákon. A "hőseinknél" nem véletlenül használtunk többes számot, hiszen amikor szükség van rá, meglovagolhatjuk régi barátunkat, a varázsszőnyeget, időnként pedig Aladdin átadja a stafétabotot Abunak vagy Jasminenak is. Agrabah plactere, a szultán palotája, sivatagi oázis, egy ősi város: ez csak néhány helyszín a kilenc pályából, melyek mind remek 3D-ben lesznek megalkotva.

Az **Emperor's New Groove Action Game** alapjául szolgáló film az év végén lesz bemutatva, s egy inka mese feldolgozása lesz. Egy csodálatos utazáson járhatjuk be az Inka Birodalmat, miközben segítenünk kell Kuzconak, a néhai császárnak, hogy visszaszerezze az őt megillető trónt. Némi nehézséget jelent, hogy Yzma, a gonosz boszorkány egy lámává



Emperor's New Groove Action Game változtatta. A játék sajátos vonása, hogy miközben Kuzco hegyen-völgyön átvág, találhat varázsiszlalokat, melyekkel emberi alakját ugyan nem nyeri vissza, viszont más állatokét felveheti – lehetünk denevér, hal, vagy épp teknős.

A fentiek kívül a Disney még két másik Action Game kiadását is tervezi. Ugribugri kalandokba keveredhetünk Donald kacsával is,



Donald Duck Action Game

akinek szerelmét, vagyis Daisyt kell kimentenie egy megátalkodott varázsló karmaiból, és Buzz Lightyear is akcióba lép, méghozzá ezúttal egy fiktív világban, ahol ő nem csupán egy műanyag játék.

Csillagharcosunknak igazi lézere lesz, a szárnyaival repülni is tud



Buzz Action Game

majd, és Zurg császár valóban a legnagyobb ellensége lesz.

Eidos Interactive

Az Eidos az a cég, aminek a PC-s kínálatára semmiképp nem lehet panasz. Hogy egy igazi ingyencéggel kezdjük, javában készül a **Commandos 2**. A felejtetetlen háborús játék folytatásában új és nem utolsó sorban még sebesebb tájakon áshatjuk a harmadik birodalom sírját. Tengeraltjáró az Észak-

Európában a sarkkörtől jég alatt, a hírhedt Colditz börtön, egy japán anyahajó a nyílt tengeren: a legkülönfélébb célpontok vannak kijelölve kommandósaink számára. A formula maradt a régi, tehát embereinknek a tudásuknak megfelelően kell feladatokat adnunk, s ezért alapos tervezői munka is szükséges. Annyi újítás mondjuk azért lesz, hogy az



Commandos 2

alkotók kicsit felgyorsítják az eseményeket – bár hogy ezt miként tudják megvalósítani, az még az ő titkuk. A helyszínek kimunkáltabbak lesznek, már csak azért is, mert a nézet forgatható lesz, és belső terekben is akad majd tennivaló. A karakterek száma két taggal kibővíti: egy tolvaj, egy csajsi, és egy kutya csatlakozik a többiekhez. Érdekeség, hogy a csapatunk tagjai cserélgethetik egymás között az eszközöket, no meg amint már megszokhattuk, az ellenségétől is zsákmányolhatnak dolgokat. Az ellopható járgányok szigorúan korhű típusok közül kerültek ki. Mercedes teherautókkal, Panzer III tankokkal rövidíthetjük meg a nyavalyás friteket, akik pedig továbbfejlesztett intelligenciával próbálják kiszűrni a diverzánusokat. Minden egyjátékos küldetés játszható lesz kooperatív módban is, több játékos részvételével.

A **Legacy of Kain: Soul Reaver** is



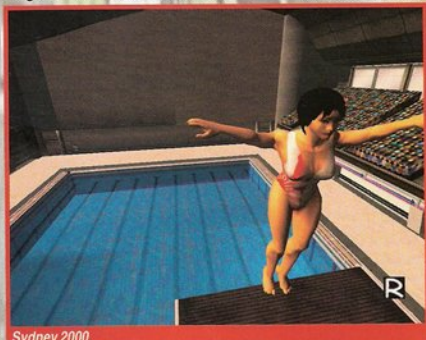
Legacy of Kain: Soul Reaver 2

új résszel gyarapodik. Kedvenc vámpírnk, Raziel, még mindig a mestere, Kain, nyomát követi, s ennek során visszautazik az időben, ahol megismeri Nosgoth birodalmának a múltját, illetve a vámpírklanok kihalásának az okát. A sötét hangulatú játék a korábbi résszel vérvonalát viszi tovább: a terepet töltés nélküli (vagy



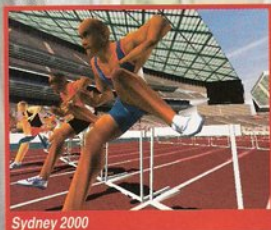
legalábbis ennek észrevehető jele nélkül) rajzolódik ki elénk, s a varázsfegyvereinknél kívül a terepen található szűrő/vágóeszközökkel is hadakozhatunk. Kibővül a varázstudományunk, melyekkel Nosgoth titkait megfejtjük, jóllehet a legjelentősebb hókuszpókusz természetesen továbbra is a szellemvilágba való transzportálódás, mely révén a szemünk előtt formálódik át a terep, mikor is nem csak túlvilági formák, de túlvilági lények is kibontakoznak.

Hogy egy teljesen más témával folytassuk, az Eidos fogja kiadni a nyári olimpia hivatalos játékváltozatát is, nemes egyszerűséggel **Sydney 2000** címmel. A "hivatalos" megjelenés magától értetődően azt jelenti,



Sydney 2000

hogy a résztvevő atlétáktól kezdve a stadionok architektúrájáig minden a valóságot fogja tükrözni – talán csak az eredmények fognak eltérni a hivatalos változattól. A sportolók remek motion captured animációkkal igyekeznek a dobogó legfelső fokát megszerezni, s tehetik mindezt háromféle üzemmódban, fazonként olimpiai sportágban. A játék Arcade módja egy pontozásos rendszerű játék,



Sydney 2000

ahol csak a kiválasztott eseményeken, és azoknak is csak a döntőjében szereplünk. Az Olympic mód ellenben már jóval komolyabb: minden egyes sportághoz kapunk egy sportolót, és gyakorlatilag az egész olimpiát

végig kell játszaniuk. Végül a Coach módban edzősködésre nyílik lehetőség. Az edzőteremben növelhetjük a sportolónk kitartását, erejét, sőt még a morálját is. Lesz multiplayer lehetőség is, tehát a futópályák (vagy medencék) mind a nyolc sávját emberi játékosok vehetik birtokba.

Lehet, hogy az olimpiai játékával idejében startol az Eidos, de az biztos, hogy az **F1 World Grand Prix**-vel egy kicsit le van maradva a konkurenciától. A játék csak az év végén fog megjelenni, aminek maximum annyi a "haszna", hogy már benne lesz az összes idei végeredmény. A FOA licenccel készült játék természetesen tartalmazza az eredeti pályákat, istállókat, és így tovább. Azt már az előzetes képek is bizonyítani

látszanak, hogy a kűlakak igen megnyerő lesz: több kameranézetből is figyelhetjük, amint a leszakadó szárnyak és kerekék nehezítik a versenyzők dolgát. A látványhoz plusz maximálisan realiztikus

dinamika, és rendkívül okos computer-versenyzők fognak párosulni. A játékmódokat illetően a két szokásos cuccot kapjuk: Játéktermi és Arcade módot. Egyelőre úgy tudni, hogy nem csak a PlayStation-ön, de a PC-n is lesz osztott képernyős, kétjátékos mód.



F1 World Grand Prix

Az **Anachronox** egy elég furcsa hangzású cím, mely azonban egy egész jónak ígérkező szerepjátékot takar. Végül is olyan a cím, mint maga a játék, pontosabban a játékban megismerhető bolygók. A játékban az **Anachronox** egy halálos vírus, amit egy idegen bolygón sikerült összeszednie néhány felfedezőnek. A kezdti

főhősünk egy nem túl sikeres detektív, aki jókora adóssággal küszködik. Sylvester "Sly" Boots egy jelentéktelennek induló megbízatás során keveredik bele az egész galaxison átvezető, misztikus kalandba. Összesen hat, meglehetősen különös bolygón folyik a nyomozás, melyben ki kell deríteni, ki akarja elpusztítani a világot. Egyszerre három karakter



Anachronox

irányítható, s többszáz teremtménnyel kerülünk kapcsolatba, azon kívül járműveket és gépeket irányíthatunk, na és persze harcolhatunk. A küzdelem fordulónként zajlik, melyeknél nem csak a fegyvereinket kell helyesen megválasztani, de igyekezni kell a terepadottságokat is kihasználni. A fegyvereinket mellesleg mi "eszkábilhatjuk" össze különböző elemekből, ami – ha a készítő nem túloznak – 250 millió lehetőséget hordoz magában. A harcok nyilván elég vérbőek lesznek, hiszen terve van véve egy "Kidinstall" is a fiatalabb korosztály számára. A **Deus Ex** sztorija szerint a

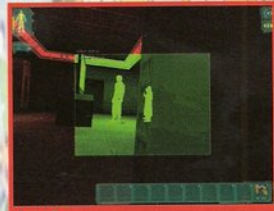


Deus Ex

változatosság kedvéért az apokaliptiszis felé közeledik a világ.

Gazdasági káosz fenyeget, veszélyes vírusok pusztítanak, a terrorizmus mindennapivá válik. A szenvedés és pusztulás közepette egy ősi összeesküvés látszik kibontakozni a legendák árnyékából.

Hogy miben rejlik az összeesküvők ereje? Abban, hogy senki sem hisz a létezésükben. Kivéve persze a játék főhősét, akivel épp ebből kifolyólag keresztül kell utaznunk a világot Párizstól Hong Kongig, s szövetségeseiket kell keresni. Közben nem árt megtanulni rejtőzködni és taktikázni is, mert senkiben sem bízhatunk meg teljesen. Beszélgetnünk kell NPC szereplőkkel, mely beszélgetések rendkívül érdekesek, ugyanis minden karakter "emlékszik" a dolgokra, s ezeknek megfelelően alakul ki még a végkifejlet is. Az intelligens környezetnek köszönhetően végül többféle módon oldhatjuk meg majd az ügyet: célt érhetünk vérengzéssel,



Deus Ex

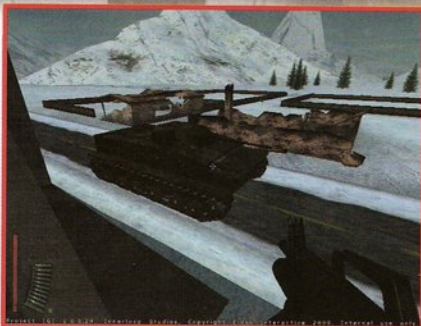
manipulálással, vagy rejtőzködéssel is.

A **Hitman: Codename 47** – amint a fejlesztői megfogalmazták – a "gondolkodós lövöldözés" kategóriába fog tartozni. Egy okos bérgyilkost kell alakítanunk, akinek a legsebélyebb feltűnés mellett a legnagyobb hatásokkal kell végeznie a munkáját. Hitman a világ legkiválóbb és ebből kifolyólag a legdrágább bérgyilkosa. Kalandos életéből hat fejezetet élhetünk át: nagyon szép és életszerű 3D-s helyszíneken kereshetjük fel a célpontokat, melyeken az ellenség van annyira intelligens, hogy rejtőzködvé könnyebben boldogulunk, mint Rambo stílusát választva.

Az Eidos palettájáról bizony bőségesen válogathatnak a katonai

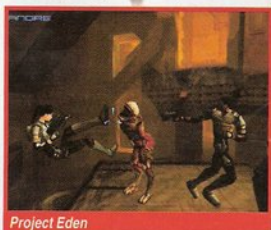


Hitman: Codename 47



Project IGI

beállítottságú játékosok: úgy tűnik, a **Project IGI** is egy jó választás lesz a számukra. A rejtőzködő kémkedés nagy divat az FPS-ek körében, s ennek mintapéldája ez a játék is. Az alapfelállítás mondhatni szokványos: egy volt orosz katonatiszt a fejébe vette, hogy nukleáris porhalmazzá változtatja Európát. Hogy megakadályozzuk terveit megvalósításában, készülni kell üldöznünk Kelet-Európán, s szigorúan őrzött katonai objektumokba kell behatolnunk. (Arról nem szól a fáma, hogy esetleg egy magyar létesítményre is be kell törni, de ha igen, akkor az nyilván az easy küldetés lesz.) Egy jó kémnek többek között jártnak kell lennie a tolvajlásban, a számítógépek meghackelésében, és a felderítésben. Megesik majd, hogy zajosabbnak kell lennünk, ugyanis az örök – amint észre vesznek minket – minden mozdulatunkra reagálni fognak. A fegyverek igazi NATO szabvány alapján lettek kialakítva. Külön említésre méltó a térképészeti műszer, amivel pontos napalmátadás is megrendelhető. A Tomb Raider első részének tervezői dolgoznak a **Project Eden**en, melyben megpróbálják összeolvasztani a Lara-féle stílust az FPS-ek világával. A nézőpont szabadon választható, de "belül" ugyanúgy látjuk a lábunkat és az árnyékunkat, mint kívülről. A másik érdekessége a játéknak, hogy egy négy fős csapatall

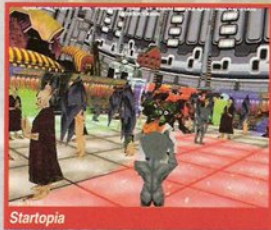


Project Eden

vagyunk (hálózati játék esetén mindegyik játékos emberi irányítású lehet), s menet közben válogathatunk embereink közül – mert persze a különböző karakterek tudása eltérő. A játék helyszíne egy hatalmas város, mely

annyira zsúfolt és szövevényes, hogy a napfény már csak a legfelül élő gazdagokat éri. A mélyben a szegénység dominál, még mélyebben, a föld alatt pedig bűnözők tanyáznak. Az általunk irányított csapat egy rendőrközönlítmény, ami néhány lopós és eltűnéses eset miatt ereszkedik le a mélybe...

Végre egy játék, amiben nem közeledik, hanem már távolodik az apokaliptisz. A **Startopia**



Startopia

világában elhagyatott, romos úrállomások keringenek magukban, melyek valaha egy erős birodalom szolgálatában álltak. Mindezt nekünk pedig arra kéne felhasználnunk, hogy a fedélzetükön egyesítsük a megtépzott civilizációk túlélőit. Az állomásokat először is rendbe kéne hoznunk, biztosítanunk kéne az életfeltételeket, majd aztán ha már vannak lakók, tovább is fejleszthetjük a lakótelepünket. Egy "működő" társadalmat kell létrehozni, melynek minden tagja egy külön személyiség. A polgárokat pedig le is kell foglalnunk, s ehhez 40 különböző létesítményt építhetünk az állomásokon belül. Persze egy vállalkozónak mindig akadnak konkurensei is. A szanaszét lebegő állomásokat kilenc különböző faj kezdi benépesíteni, úgyhogy előbb utóbb összeütközésbe kerülünk valakivel. Ha jólban vagyunk az illetővel, kereskedhetünk vele, de ha

rosszban, akkor a fegyvereké lesz a szó.

Egy birodalmat kell kiépítenünk a **Three Kingdoms: Fate of the Dragon**-ban is, s némi túlzással még a sztori is hasonló az



Three Kingdoms: Fate of the Dragon

iméntihez. A hagyományos real-time stratégiai játék a régi Kínába repíti a játékosokat, ahol teljesen korhű körülmények között, sokszor a valós történelmi eseményeket kell lejátszanunk. Krisztus után 184-ben járunk, amikor a parasztlázadások leverését követően a Han Dinasztia hatalma annyira meggyengült, hogy a hanyatló birodalom összeomlott. Az összeomlást követően a legnagyobb hadurak ragadtak magukhoz a hatalmat, s Kína három részre szakadt. A játékban az egyik hadúr szerepét kapjuk meg, akivel egy erős államot kell létrehozni. Kereskedéssel, a tudomány fejlesztésével, katonai sikerekkel,



Three Kingdoms: Fate of the Dragon

és szövetségekkel szilárdíthatjuk meg a hatalmunkat. A végső cél pedig mi más is lehetne, mint újraegyesíteni Kínát.

Electronic Arts

Az Electronic Arts boszorkánykonyháján több nagy név is készült. Talán elsőként említendő a hárommillió nagyságrendben eladott **Command & Conquer: Red Alert** második része. A vörös

veszedelem ismét felüti a fejét: frissen kifejlesztett technológiákkal a bosszúra éhes Szovjet Birodalom megszállja Amerikát. New York és Washington már a kezükön van: a szövetséges erőket felkészületlenül éri a támadás. Vajon sikerül sárba tiporni az amerikaiak szabadságát? Rajtunk múlik, hiszen csakúgy mint legutóbb, ezúttal is választható mindkét fél. Az elődhöz képest új fegyverek és több városi csata lett kilátásba helyezve, valamint továbbfejlesztették multiplayer módot. LAN-on keresztül maximum nyolcan, Internetes kapcsolattal pedig négyen lehet majd háborúzni.



Command & Conquer: Red Alert 2

Egészen más stílusú lesz a **Command & Conquer: Renegade**. Ez ugyanis a cím ellenére nem egy RTS lesz: csapatok helyett csupán egyetlen Havocot irányíthatunk – a korábbi epizódból népszerű egyszemélyes hadsereget. A 3D-s akciójátékkal tulajdonképpen testközelből vívhatjuk meg a C&C csatáit, a történet ugyanis arról szól, hogy a GDI utolsó reménysegeként ott találjuk magunkat a terepen, s egyedül kell a NOD erőit felszámolnunk. Közben nem csak hogy a jól ismert fegyvereket használhatjuk, hanem a már látott tankokat, repülőket, motorokat vezethetjük. A küldetés során robbantgathatunk C4-gyel, hívhatunk légi támadást, de lopakodhatunk is, ha úgy kívánja



Command & Conquer: Renegade



az érdekünk. Még segítőársakat is kérhetünk, ugyanis a multiplayer játékok között a deathmatch örületen kívül van kooperatív mód is.

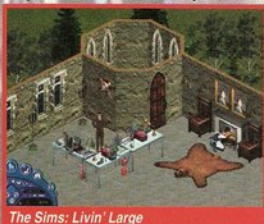
A Maxis a The Sims sikerén felbuzdulva máris készíti a **The Sims: Livin' Large** kiegészítőt, illetve a nagyobb szabású **SimsVille**-t. A kiegészítővel új helyzetekben tehetjük próbára a "Simjeinket". Őt új karriert alapozhatunk meg nekik, így a



SimsVille

pártfogoltjainkból immáron lehet naplopó, zenész, parafenomén, zsurnaliszta, vagy hacker is. Figyelemre méltó az újságírói pályafutás: a legalsó fokon a játékesztelő áll, míg a legmagasabban a sztárrporter. A lakások építészeti megoldásaiban is vannak új dolgok, úgymint úgagdad stílus, középkori stílus, illetve '50-es évek divatja. Különös, új élethelyzetek is adódhatnak. Mi történik, ha mondjuk kiömlik a szemét a földre? Meglehet, hogy hamarosan csótányirtást kell rendelni.

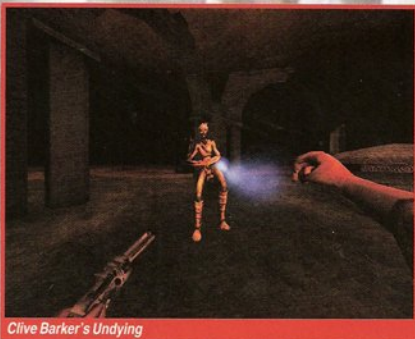
A SimsVille már több, mint egy kiegészítés: ez már egy másik játék. Míg a The Simsben a hétköznapi családok legintimebb szférájába nyertünk betekintést, addig ebben a játékban szélesebb látókörrel kell rendelkezünk, s egy egész város életét kell majd megszerveznünk. Az otthonokon kívül például boltokat is kell kreálnunk, s azután mindenhová a megfelelő lakót bekvártélyoznunk.



The Sims: Livin' Large

S nem elég betelepíteni őket: még kell adni még az életük értelmét is.

Mert ha mondjuk rosszul megy egy élelmiszer üzlet, kiürülnek a polcok, rosszabb esetben a tulaj lehúzza a rolót. Ha pedig szaporodnak a munkanélküliek, szaporodnak az

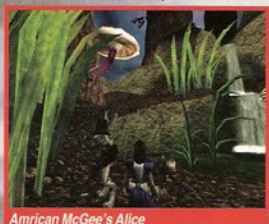


Clive Barker's Undying

olyan házak is, amikre ráférne egy alapos tatarozás. Még a családi életre is gondot kell fordítanunk: ahol szeretik a gyerekek a kutyákat, ott logikus építeni

egy kutyaházat... Az eszményi város építésébe majd csak valamikor jövőre foghatunk.

Az Alice Csodországban kissé meghökkenítő feldolgozása lesz az **American McGee's Alice**. A fura adaptációban szereplő Alice jóval okosabb és rátermettebb mint az ismert alteregója, amire mondjuk szükség is van, mert a tébolyodott királynő által uralt Csodország jóval kegyetlenebb. A Quake III engine-nel készült programban gonosz játékok és visszataszító teremtmények elevenednek meg, a meséből ismerős helyszíneken



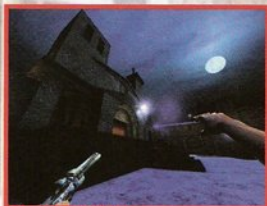
American McGee's Alice

pedig különféle szürreális effektusok nehezítik a dolgunkat: mondjuk a tárgyak fölé emelkedünk, vagy épp mákszemnyire zsugorodunk össze. A bolondos terepnek megfelelően Alice speciális mozgáskultúrával van megáldva: nagyobb magasságokból is leugorhat, néhol mászkálhat a falakon, és így tovább. A fegyverek is nagy okosságok, mint például

ajándékdobozos bombák vagy pengéként funkcionáló,

dobálható kártyalapok.

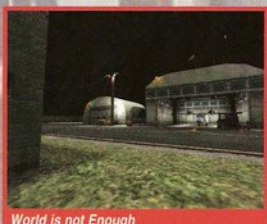
Ha netán Alice történetét nem találná valaki elég bizarrnak, az Electronic Arts egy horrorjátékkal is tud szolgálni. Az összfel megjelenő **Clive Barker's Undying**



Clive Barker's Undying

remek esti mesének ígérkezik. A rémtörténet szerint egy átok ereszkedett a világra, és csak Magnus Wolfram, az okkult tudományok mestere tud szembeszállni az emberiségre szabadult zombikkal és démoni teremtményekkel. A sztoriról ennél többet még nemigen tudni, viszont a rémisztő látványra garanciát jelent, hogy a játék Unreal engine-t fog használni.

A legújabb James Bond film játékváltozata úgy tűnik, még egy kicsit várat magára – az év végére van kijelölve a megjelenési dátum. A **World is not Enough**-ot minden



World is not Enough

eddiginél "Böndösabbá" akarták tenni, úgyhogy több mint 40 Q-féle szerkesztő és fegyver fog gondoskodni róla, hogy 007-esként minden körülmény között

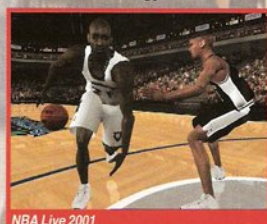
helytálljunk. A tíz küldetés a filmben látott színhelyeken fog játszódni, hogy csak néhány példát említsünk: versenyzhetünk Isztambul utcáin, sielhetünk a Kaukázusban, tűzharcba keveredhetünk egy orosz tengeralattjáró fedélzetén.

Az EA Sports természetesen az idén is felrússítja a sportjátékait. Bár már eddig is csodálatos műveket köszönhetünk a cégnek,



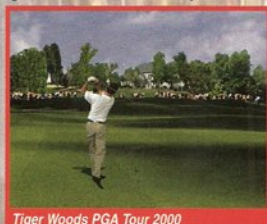
NHL 2001

az **NHL 2001**-ben és az **NBA Live 2001**-ben még sebb stadionokat, és még tökéletesebben mozgó játékosokat kapunk. Természetesen a tartalmi korszerűsítésre is adtak: a sportágak világában végbement összes változást figyelembe vették



NBA Live 2001

– minden csapat, játékos az őt megillető helyre fog kerülni. Hasonlóak mondhatók el az EA Sports golfjátékáról is. A **Tiger Woods PGA Tour 2000**-ben páratlanul tökéletes szimulációt ígérnek: többek között új motion



Tiger Woods PGA Tour 2000

captured animációkkal őt újabb PGA tour bajnok modelleztek le, akiket persze ki is hívhatunk a játék során. Már tényleg csak az hiányzik, hogy még a fűszálak is az eredeti helyükre kerüljenek...

(Természetesen ez csak a jéghegy csúcsa, a jövő havi számunkban folytatjuk az E3 termés bemutatását)

CARMAGEDDON TDR 2000

★ **Avagy hogyan oldjuk meg a gettók népesedési problémáit?**

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: SCI

Kiadó: SCI

website: www.carmageddon.com

Megjelenés: 2000. június

Jó hír a Lipót-mezői zárt osztály-nak (meg azoknak is, akik sikeresen titkolják kóros elmeállapotukat): hamarosan megint elérkezik a

Subate-ekeken. Csak hogy a szervezkedésre felfigyelnek a biztonsági erők, s meghozzák a szükséges ellenintézkedést: hatalmas falakkal vonják körüli a gettókat. Ezzel minden remény elveszett a bennrekedtek számára. A gettókban kegyetlen bandák és korrupt rendőrök veszik át a hatalmat, akik a legkevésbé sem törődnek az emberi élet értékével – még a sajátjukéval sem. Látszólag úgy tűnik, hogy ezen a ponton konszolidálódik a helyzet. A gazdagok nyugodtan szürcsölhetnek a reggeli kávéjukkal, míg az emberiség nagyobb része szép csöndben halódik a nukleáris poklokban. Mert hát a gettók-ból állítógat nincs kiút. De valóban nincs?

Ezt jómagunknak kell kiderítenünk. "A Carmageddon 3: The Death Race egy újabb lépés előre. Max (a főhős) többé már nincs egyedül az utcákon!" – állítják a játék készítői. Például a gyalogosok agresszívabbak lettek: rohagnak az utakon. (A fenébe is! Miért nem hagyják magukat kivásalni?) Civil autóforgalom meg betartja a szabályokat, s eltorlaszolja az utunkat. Csupa semmirekellő mihaszna! Nem csoda, ha Max-szel,

Carmageddon ideje. Ismét újtárra indul a flúgos futam, ahol az autók törése dicső hőstetnek számít, a gyalogosok gázolása pedig a művészi kitéljesedés egyik legfőbb eszközeinek.

Hát igen. Az amorális játék, ami sokak szerint demoralizálja a fiatal és ártatlan lelkeket – morális kérdések ide vagy oda – az egyik legsikeresebb autós játéknak számít. A harmadik epizód ismét hozza a formáját. A Carmageddon 3 valamikor a közeli jövőben játszódik, amikor is szakadéknyi távolság keletkezik a gazdagok és a kizsákmányoltak között. A gazdagok elköltöznek a nagyvárosokból, és paradicsomi körülményeket hoznak létre maguknak az elszeparált ún. Subate telepeken, miközben a tömegeknek nem marad más, mint a reménytelenség és a kétségbeesés. A gettósodás természetesen gyűlöletet szül, s az egész végül oda vezet, hogy az egyik gazdagoknak fenntartott paradicsomot lerohanja, és kisajátítja a jónép. Ekkor telik be a pohár a Subatek lakóinál: mégsem hagyhatják, hogy a csöcselék tönkre tegye őket. A biztonsági erők a legegyszerűbb megoldást választják: "Atomot nekik!" A gettók teljesen kiégnének, milliók pusztulnak el ártatlanul. A "szerencsés" túlélők már nem emberek többé, csupán élő halottak. Radioaktív eső és sugárterhelés tizedeli őket. Azonban a támadás mégsem volt teljesen sikeres. A romok között bandák kezdenek összeverődni, akikben örülette fokozódik a felgyülemlett gyűlölet. Bosszút akarnak állni a még ép városokon: a

a kocsival, avagy messzire lepattan-nak a motorházatörőrl...

Bizony jó mókának ígérkezik a Carmageddon 3. A Death Race üzemmódban összesen 45 versenyen vehetünk részt, melyek 15 különböző helyszínen vannak megrendezve. Ehhez jön még 15 deathmatch aréna: nagyjából ennyi számszerűsítve a játék. A játék egy új, Internetes játékkal is büszkélkedhet. 10 féle multiplayer mód közül válogathatunk, amiből 3 állítógat még a sokat látott játékosoknak is vadonatúj lesz. Akinek pedig nincs "kapcsolata", annak a számítógépes ellenfelekkel majdnem ugyanezt az élményt ígéri. A Death Race-ben az aktuális feladatot tartják szem előtt a

még szebb is. A tájat dupla olyan távolságra rajzolja ki a gép, mint a korábbi epizódokban, és a speciális effektusok számát is megnövelték. Jóllehet az előzetes screenshotokon és videókon még nemigen látszik, de állítógat tüköröződő felületeket, real-time árnyékokat dolgoztak ki. Ha például elmegyünk egy üvegkirakat mellett, láthatjuk tüköröződni a saját kocsinkat, illetve a kocsink fényezésén meg a házak rajzolódnak ki. (Bár ez egy kicsit már túl jól, s némi kétkedésre ad okot – de majd meglátjuk). A gyönyörű autókát természetesen rommá is lehet törni – hiszen végül is erről szól a Carmageddon. A horpadásokon kívül még a festékelpatogzást is hűen modellez-

ték. Megeshet, hogy kiltszük a fémurkoltat egy húzósbab karambol után, illetve feketére pörkölődik a festék, ha netán valami tűz éri. Amúgy ha már a festéknél tartunk: át is lehet pingálni az autókát – erre egy külön szerkesztő programot kapunk. A játék D3D-t használ, s a fejlesztés során a készítők kap-



Tüz Mária! Elegendő és lesz, ha ittragadok!



A közúti szabályok természetesen változatlanok maradtak

illetve a jó kis piros járgányával tombolni támad kedvünk. A vágynkat fokozzák a gondosan megtervezett helyszínek is. Csendes, szépen gondozott park gólypályákkal, löverseny-pályával és egy csodás kis tóval: ez már eleve csábító. Azután ott van egy nagyváros felemelkedő hídval, mozival, használható tereptárgyakkal (mint mondjuk egy daruval). A mozi jegypénztára előtt sorban állnak az emberek, majd ha közéjük hajtunk, csoportokban menekülnek. A gyalogosok gázolása ráadásul jóval életszerűbb, mint legutóbb. Nem csak feldarabolódnak, hanem ahogy kell: sodródnak

dupla olyan sebességgel fut mint a Carmageddon 2 (egy azonos kategóriájú gépen). S nem elég hogy gyors, de

csolatban álltak az összes nagyobb grafikus-kártya-gyártóval, így előreláthatólag kompatibilitási problémák sem lesznek. Már csak a játék betöltéséről kell tartani.

A Carmageddon fejlesztőt állítógat cseppel sem izgatja a játék körüli (főként a médiából hallható) negatív visszhang (mert mint mondják, az általában megvalósított erőszak csak amilyen Monty Pythonos), de azért úgy tűnik, valamennyire kénytelenek törődni a cenzorokkal. A játéknak ugyanis két verziója jelenik meg: az egyik zombikkal, míg a másik őrlyenekkel – utóbbit a német piacra szánják. Szegény németek...

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

★ Az ördög soha nem alszik...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Capcom
 Kiadó: Virgin
 website: www.capcom.com
 Megjelenés: majd egyszer...

Az élőhalottak általában rendelkeznek azzal kellemetlen szokással, hogy sehogyan sem akarnak békében nyugodni. Ez különös képpé igaz a Resident Evil zombijaira. A Capcom még véletlenül sem hagyja őket jobblétre szenderülni: már több mint 13 millió eladott játékban rémisztettek minket, s minden esély megvan rá, hogy újabb milliót hozzátelgyünk ehhez a számhoz. A harmadik Resident Evil (a már kinn lévő PlayStation változat alapján) ugyanis már egyértelműen újabb kasszasiker.

A Resident Evil: Nemesisben a zombik minden eddiginél nagyobb offenzí-

lő bizonyítékok mind bennétek az Umbrella felrobbantott kastélyában, ráadásul a korrupt rendőrfőnök (Irons) igyekezett eltuosolni az ügyet. Jill így nem tehet mást: megpróbál elmene-külni a végzetébe rohanó városból. Kicsit elkésk ezzel! A várost hihetle-n gyorsasággal özönlik el az élőha-lottak. Menekülés közben hősnőnk felkeresi Brad Vickerst (a helikopterpi-lótát, aki az első részben kimentett minket, a második részben pedig már mint zombi bukkant fel), s a kollégáját már éppen kóstolgatják a zombik, amik-or végül megmenti. Bradtól értesül a légfélelmetesebb mutánsról, aki csak létezik: Nemesisről – a legfőbb és leg-szivósabb mutánsról. Egy irtózatosan erős szuper-zombit kell elképzelnit, ami csaknem emberi intelligenciával bír, így még fegyvereket is használ. Vele persze hamarosan személyesen is találkozik, s ez a találkozás majdnem végzetessé válik. Ekkor lép színre a második játszható karakter: Carlos Oliveira. A dél-amerikai fickó meglepő módon az Umbrellának dolgozik, de ő ettől függetlenül

zött átfedés is akad – vissza-nézünk például az első részben elhagyott gyártelepre. A rothadó zombikból is több van, számban és minőségben egyaránt. Tízféle különböző zombi támad ránk, melyek között megvannak az első és a második rész fazon-jai, plusz számos ismeretlen, új teremtmény is fel-bukkan. Kellemet-len fejlemény, hogy sokuknak megvan az a visszataszító képessége, hogy újater-melődnek. Az viszont annál kelleme-sebb, hogy újabban lehet ügyeskedni a harcoknál. A támadásokat elkerü-lendő új mozdulat az elhajolás, a hátra arc pedig a menekülésnél rendkívül előnyös. Ezúttal a terep is szerepet kapott a védekezésben: mondjuk felrobbanthatunk egy gázpalackot és ehhez hasonló. A löszer utánpótlása is újkeletű dolog. Van nálunk egy



Válaki itt nem nagyon szeret bennünket

vába fognak. Egy kicsit talán már túl is van dramatizálva a bevezető képsor: egészen fúrge rusnyaságok lepik el Raccoon City utcáit. Hiába érkeznek a katonaság karöltve néhány kommandóssal: a halhatatlan szörnyetegekkel nem bírnak. Teljes táraakat lönek ki há-tástaqlul, fröcsög a vér, de a halottak már csak nem tudnak halottabbak lenni. Teljes a köosz és a pánik.

A korábbi részek ismerőiben joggal merülhet fel a kérdés, hogy egyáltalán honnan van még ebben az elátkozott városban élet, amikor legutóljára egy szellemvároszt hagyunk magunk mögött. Nos a magyarázat egyszerű: 24 órával járunk a Resident Evil 1 után, s a második rész meg csak néhány óra múlva kezdődik. A Capcom-féle történet-szövegs újabb bravúrként tulajdon-képpen egybefolyik a két sztori.

Jill Valentine már ismerős lehet az első részből: ezúttal ismét őt irányít-hatjuk. Hősnőnket nagyon feldühítet-te, hogy senki nem hitte el neki, amit az Umbrella vállalat titkos kísérleteiről kiderített. A veszélyes T-virusról szó-



Nemcsak teiben-vaiban fürdöttek, hanem egyebekben is

”jófiú”: a cég fertőzés elhárító egysé-génél szolgált...
 A Nemesiszel a Capcom leggyesz-erűbb módszerrel gyarapította a soro-zatot: mondván ami kétszer bevált, az harmadszorra is be fog. Technikai-lag tehát nincs változás az első két rész óta: a hátterek előre rendereltek és statikusak, a szereplők poligono-sak, a köztájekek pedig remek animá-ciók formájában élvevnednek meg. Változás inkább mennyiségileg tapasz-talható – nyilván a rajongók legnagyobb öröme. A játék nagyobb, rémisztőbb, véresebb. Nagyobb, hiszen most va-lóban bejárhatjuk egész Raccoon City-t. Külön jópofa, hogy a helyszínek kö-

speciális műszer, s azzal magunk-nak kell löszert gyártanunk. Különböző porok-ból kotyvaszthat-juk össze a muníciót, s valamennyi fegyverhez (pisz-



Az örök sötétség fényeskedjék nektek!

toly, shotgun, gépkarabély, gránátve-tő) a keverési arányoktól függően mondjuk normál, savas vagy épp tüzes lövedéket is előállíthatunk. A PC-verzió sajátosságai szinte ugyanazok, mint legutóbb a Resident 2-ben (és amint az a Dino Crisis

esetében is megfigyelhető). Van tehát Original és Arrange mód (a játék európai és japán verziója), már alap-ban választható hősnőnknek több ruha, sőt már alapban választható az ”öldöklős” Mercenaries mód is. Utó-binak csináltak egy Internetes válto-zatot, amivel feltölthetjük az eredmé-nyünket egy speciális website-ra – már persze ha vagyunk olyan jók, hogy világviszonylatban is labdába rúgnak. Van továbbá még néhány apró semmisség, úgymint néhány extra kosztüm Jillnek, és egy-két desktop cseccsebecse – például ha úgy kíván-juk, egy zombi fog a pointerünk nyo-mába eredni.

Bár egyesek szerint a Resident Evil kezd lerágott csonttá válni, abban egészen biztosak lehetünk, hogy a Resident 3 nem lesz veszteséges befektetés. Hitchcocki rendezői fogásokkal gondoskodnak újabb és újabb izgalmaokról, minek köszönhetően még egy szimpla üvegeső-römpölés is ugyanolyan vérfagyasztó, mint egy hátulról támadó zombi. Azt tehát el kell ismer-ni: míg ilyen színvonalon borzongha-tunk, addig valószínűleg mindig lesz-nek, akik szívesen szopogatják ezt a ”csontot”. Előreláthatólag valamikor a nyáron kapjuk meg az ideai zombi-adagunkat.

ALONE IN THE DARK 4 THE NEW NIGHTMARE

★ **Negyedszer is a sörétség mélyén**

SEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: DarkWorks
Kiadó: Infogrames
website: www.aloneinthedark.com
Megjelenés: 2000 utolsó negyedév

Amikor teljesen egyedül vagyunk, s démoni erők fogságában vergődünk, és mindez egy játékban történik velünk: nos ez az a stílus, amit egyszerűen csak "túlélés horrornak" szoktak nevezni, s igen

PlayStation játékkal) – nem véletlen tehát az egyeduralom. Most azonban fordulhat a kocka, s talán a Capcom-nak van oka egy kicsit megijedni. A stílus nagy öregje, s egyben alapítója ugyanis a visszatérését tervezi.

Még jócskán a '90-es évek elején jártunk, amikor az Alone in the Dark-ban elsőként tapasztalhattuk meg, mily len is egy horrorfilm hősenek lenni. Az Infogrames fejlesztőcsapata úttörőként alkalmazott poligonos szereplőket szépen megrajzolt, váltakozó nézőpontokból ábrázolt háttereken, aminek hatása akkor leírhatatlan volt. A két választható főszereplő alakja ugyan alig különbözött holmi pálcikaemberektől, de a filmszerű képváltások már akkor is megtették a magukét. A másik fontos hangulati elem maga a sztori volt. H.P.

Lovecraft, a híres horror-novellista Cthulhu mítoszára épült a játék története – aki olvasta a szerző valamelyik művét (bár magyar fordításban sajnos nem sok jelent meg), az már ennyiből is képet alkothat a dologról. Lappangó ősi gonosz erők játszották a főszerepet, melyek egy ódon kastélyba fészkeltek be magukat. Ördögütőnek akkor egy nő és egy férfi főszereplővel vállalkozhattunk, de közülük csak egy utóbbi érte meg a játék további folytatásait. Nevezett Edward Carnby, a híres magánnyomozó, második alkalommal egy barátja segítségé-

re sietett, aki a változatosság kedvéért szintén egy szellemkastélyba invitálta. Barátja kérésére Carnbynek egy elrabolt kislányt kellett kimentenie egy többszáz éves kalóz karmái közül, majd jött a harmadik epizód, s hősünk egy kihalt vadnyugati városkát keresett fel, ahol egy filmforgatás közben eltűnt színész nyomába eredt... Őt éve itt tartott a sorozat, s mostanáig kellett várni a folytatásra.

Úgy tűnik, sutba dobták a '20-as éveket és Lovecraftot, mert most napjainkban játszódik-nak az események. Mindenesetre továbbra sem kifizetődő Carnby barátjának lenni, mert csakúgy mint a második rész, az "Új Rémmálom" megint úgy kezdődik, hogy egy jóbarát patkol el. Charles Fiske-t holtan találják a titokzatos Shadow Island nevű szigeten. Fiske volt az alapítója annak az ügynökségnek, aminél hősünk is dolgozik – a társa korábban viszont a 713-as Irodánál volt. Utóbbi-

ról tudni kell, hogy egy titkos szervezettel, melyet valaha az USA-ban élő kommunisták üldözésére hoztak létre, s az iroda vezetője egy inkognitóban élő könyörtelen vénember – a magyar Nyilaskeresztes Párt néhai vezetőjének leszármazottja. Carnby elkezdte hát nyomozni, s ennek során hamarosan eljut Fred Johnsonhoz, az FBI-ügynökhöz, aki már több éve beépült 713-as Irodába. Johnson elmondja, hogy Fiske három ősi kőtábla után kutatott, melyek állítólag egy természetfeletti és rendkívül veszélyes erőhöz jelentik a kulcsot. Egyben felajánlja hősünknek, hogy vegye át Fiske helyét.

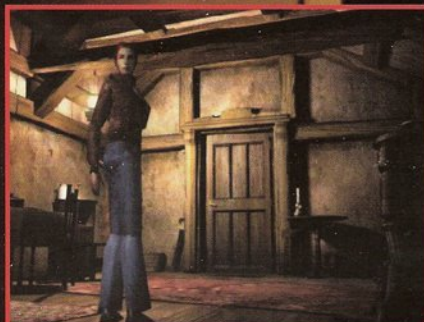
Carnby nem mond nemet: legfőbb célja, hogy bosszút álljon barátja gyilkosán.

Hideg téli napon érkezik a vészjósú szigetre, s szinte amint kiszáll a helyszínre, máris misztikus lények próbálják az útját állni. A szigeten alig maradt már lakó, s akik maradtak, azok is paranoiával küszködnek. A vidék minden egyes zugát átjárja a rettegés. A sziget közepén egy komor kastély magasodik, teli csapdákkal és sötét árnyakkal. Nemely árnyak a legősibb titkokat sejtetik, némelyek pedig legrosszabb rémálmokat. Vajon ki és mi rejtezik ezen a szigeten? Mi az a fontos titok, amire fényt kell deríteni? És egyáltalán: véget ér valaha ez a rémmálom Carnby számára? Ezekre a kérdésekre kell megtalálnunk a választ.

A keresgélés elég sötét légkörben zajlik – a szónak minden értelmében. Gyönyörűen kidolgozott háttereken mozoghatunk, de ezek nagy része sötétbe burkolódik, és sokszor csak az elemlámpánk fényére támaszkodhatunk. A fényeffektus csodálatos – talán csak a Nocturne-ben láthatunk hozzá fogható. Ráadásul a fény-árnyék váltakozás nem csak kísérteties hangulatot kölcsönöz a helyszíneknek, de a cselekményben is nagy szerepet játszik.

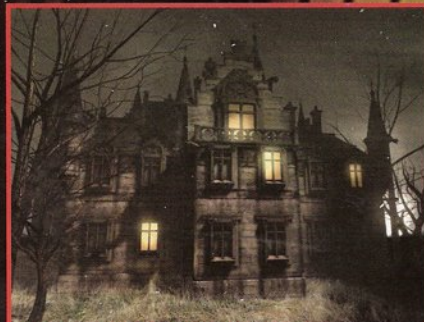
Hősünk a jó harcosaként viszi magával a fényt, míg a gonosz alattomban bújkál a sötétben. Például hatalmas pókok függesznek a plafon sötét szegleteiben, s ha elhalad alattuk az óvatlan játékos, nyomban a nyakába ugranak. A lámpánkkal el tudjuk tisztítani a rusnyaságokat, de persze a fény nem elég fegyver önmagában.

Hogy milyen fegyvereket tudunk használni, az attól is függ, melyik szereplővel vagyunk éppen. A játékról érkezett legutóbbi hírek tanúsága szerint Carnby megint kapott női társat. Aline Cedrac mint antropológus követedik bele az ügybe. Egy bizonyos mexikói indián törzsnél egy több ezer éves felfedezésre bukkant, s ez a szenzációs lelet vezérli a szigetre – kilyvet akar írni róla. Aline olyan sorozatvetővel lesz felszerelve, ami fényes diszketeket lök ki, amelyek aztán a falakon tovább pattannak. Carnby pedig plazmafegyverrel, egy primitívnek tűnő lézerstukkerekkel, végül kisebb atomrobbanást okozó energiatűzgyérral irthhatja a gonosz. Most már csak egy kérdés maradt hátra: mikor foghatunk a nyomozás-hoz? Sajnos ez is egy olyan titok, ami talán a kastély egyik sötét bugyrában rejtezik. Egyelőre annyit tudni, hogy valamikor a év végé fel fog elkészülni a játék.

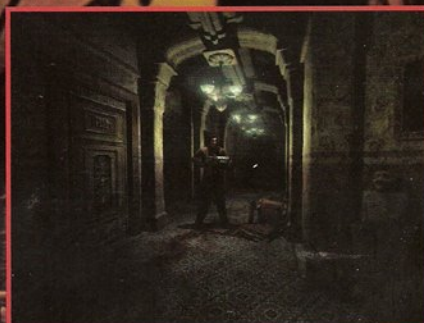


Aline személyében ismét csinos társat kapunk

nagy népszerűségnek örvend. Ki tudja miért, de szeretünk rettegni a sötétben. "Élő" példa erre a Resident Evil sorozat. A horrorjáték, mint fogalom, manapság szinte egyet jelent ezzel a névvel. A Capcom már négy éve íjesztget minket a zombijaival, s konkurensének eddig legfeljebb csak a Konami számított a Silent Hill-el (egy



Roppant barátságos hely, ki is veszem alberletbe...



A kellemes beltéri világítás tovább fokozza a kedélyes hangulatot

SUDDEN STRIKE

★ Hirtelen csapás az RTS-ek lelkivilágára

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

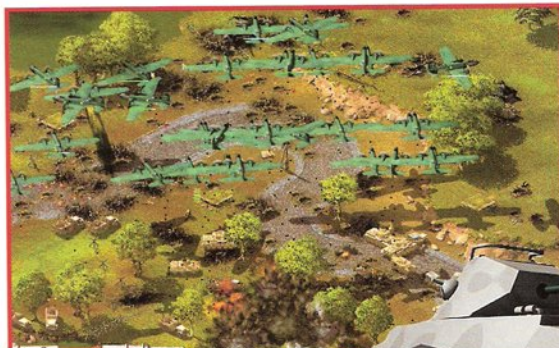
Fejlesztő: CDV

Kiadó: ?

website: www.suddenstrike.com

Megjelenés: 2000. nyár

Hollywoodban úgy mondják: ha tuti sikeres filmet akarsz csinálni, tegyél a főszerepbe kisgyereket vagy egy kutyát. A dolog meglepően jól működik, sőt, más szórakoztató iparágakban is egyre inkább érzékelhető (mármint nem a gyerkőc/kutya dolog, hanem hogy bizonyos témák biztos, szolid sikert



Egy légitámadás...

még jobban a fókuszba állította az emberiség történelmének remélhetőleg nemcsak eddigi, de minden időkre vonatkozathatóan legnagyobb háborúját, ijesztő mennyiségben

kezdték el özönleni a világháborús játékok, immár nemcsak a megszokott hexatáblás-tologatos kivételben, de Commandostól Mortyron át a 101th Airborne-ig mindenféle stílusban. A Close Combat sokak őszinte megrökönyödésére real-time mederbe terelte a hagyományosan a körökre osztott stratégiák uralta témát, és ezt a vonalat követi a német CDV kiadó gondozásában a nyáron megjelenő Sudden Strike is. A fejlesztő kilétét egyelőre sűrű homály fedi, amire a kiadó még direkt rá is játszik, nem mulasztják el minden egyes nyilatkozatukban megemlíteni, hogy mennyire szeretnék a készítőket megóvni a média rohamától, dolgozzanak csak nyugiban, majd ha elkészül a játék, kiléphetnek a reflektorfénybe. Hát, nem biztos, hogy ez az ideális hozzáállás, mindenesetre azért néhány feltűnési viszketegségben szenvedő kolléga (például John Romero és díszes társasága)

példát vehetne róla. Tehát egy második világháborús környezetű valószerű stratégiáról van

ra, szinte csak az ellenséges légiőrv levadászásánál hiányolja az ember. A tereptárgyak, illetve maga a terep is teljes mértékben lerombolható-szétlőhető-a földdel egyenlővé tehető. Ez egyrészt újabb grafikai paradéra ad módot, másrészt komoly taktikázásra lehetősége rejlik benne. Egy hid lerombolásának/megvédésének a jelentőségét talán nem kell különösképpen eszetelni, de meglehetjük, hogy például tankjainkkal utat lövünk magunknak az erdőben, vagy hogy gyalogosaink néhány tucat kézigránnal járhatat-



szó, természetesen az építkezés, egységgyártás, -kiképzés és erőforrás-gyűjtögetés mindentelre nyugje-gondja nélkül, kizárólag a csapataink irányításával kell törődnünk földön-vízen-levegőben, nagyjából a Mechcommander által kitaposott ösvényen tovább haladva. Aki erőll a Close Combat-széria

tagjaira asszociálna, téved: itt egyrészt a hozzáállás (egy-két tucatnyi irányítandó egység helyett több száz), másrészt a kivitelezés is más, madártávlatból, izometrikus 3D-ben szemléltethetjük a sprite-ok képében megjelenő egységeinket, leginkább a Panzer General legutóbbi, 3D-s részére emlékeztető módon. Ha már a grafikanál tartunk, hát, amellet aztán igazán nem lehet szó nélkül elmenni. Ugyan nem a mostanában menő "annyira 3D vagyok, hogy még a forráskódom is poligonokból van összerakva"-trendet követi, nem forgatható-zoomolható a kamera, cserébe viszont a táj, a terepelemek, az egységek mind-mind gyönyörű szépen, aprólikosan kidolgozottak, és a néhány hete elérhető játszható demó tapasztalatai alapján az animációk is egészen élethűek (na persze akadnak még bugok: a tank módjára egy helyben a tengelye körül megforduló teherautó például meglehetősen komikus látvány). Fura módon nem is nagyon hiányzik a mozgatható kame-

lanná teszik az utat az ellenfél nem igazán terepjáró jellegű járgányai számára. Ezek így együtt elég derekas taktikai arzenált adnak a játékos kezébe, és garantálják, hogy nem az egér gombjának nyomogatási sebességén, hanem tényleg a stratégián fog



Van valaki, aki nem szereti a Tankcsapdát?

műlni a háború sorsa. Mondjuk képzeld el azt, hogy a jó öreg Sid Meier Gettysburg-jét pofozzák át a készítő második világháborúrsra, már jó úton járunk.

A grafika után a második szembeötlő dolog, hogy milyen sokféle egységet irányíthatunk a játékban. Mivel az engine egyszerre maximálisan ezer (!) egység mozgására lett tervezve, hülyén is nézne ki, ha az ezer mondjuk egyféle tankból és kétféle gyalogostól állna... Nos, a változatosságra nem lehet panasz, tucatszámunk kapjuk a különböző típusú gyalogos, tank, csapatszallító, repülő és egyéb csapatokat, tulajdonképpen az egész világháborús arzenál szépen le van fedve - ez nem igazán megszokott



...és ami maradt utána. A Zöldek foghatják a fejüket!

hoznak, szinte függetlenül a tartalomtól). PC-s játékronton ilyen biztos tipp a második világháborús stratégia témája. A nyugdíjkorhatár felé járó veterán stratégiák még az óidőkben, Spectrum kezdehették a Stalingrad-dal, Arnhemmel, Vulcannal és társaival, aztán C64-en a Storm Across Europe következett, PC-n pedig a Panzer General- a Steel Panthers- és a Close Combat-sorozat bizonygatta tovább, hogy igen kellemes bevételt tud termelni egy hexatáblás tékép és néhány Tigris tank... Spielberg atyánk Ryan közlegényének sikere aztán





A légitámaszpont lelkes fogadóbizottság üdvözi

dolog real-time stratégiát, de nem az egyetlen dolog, amit a körökre osztott ösöktől örökölt a Sudden Strike. Például a lőszerutánpótlásunkat magunknak kell megszerveznünk előrenyomulás közben, csakúgy, mint a légitámogatást. Minden egyes csapatunk tapasztalati pontokat kap a hadmozdulatok során, és folyamatosan fejlődik, ráadásul a túlélőket tovább is vihetjük a következő pályára. Mivel csak korlátozott számú utánpótlást kapunk minden bevetés elején, a veterán katonák gyűjtögetése kulcsfontosságú lépés elől. Meglepő módon a látványos kivitelezést sikerült a készítőknél összeházasítani az élethű játékmenettel, plusz ezernyi apró ötlettel, újjáállással megfűszerezni az egészet (a lég- és tankelhárító lövegek elfoglalhatók és korábbi gazdáik ellen fordíthatók, a lelőtt repülőgépek lezuhánva óriási pusztítást okoznak stb.). Ennek eredményeképpen a játék (legalábbis a demo és a készítő nyilatkozatai alapján itélve) meglehetősen nehéz lesz, nem "koca-stratégiának" készül. Ha nem építünk ki normális stratégiát, csak megyünk bele a vakvilágba, nagyon kaotikussá válik az egész és teljesen esélytelenek vagyunk (tehát muszáj nagyon odafigyelni, nem lehet csak úgy félgőzzel játszogatni, szórakozni vele), még a legkönnyebb fokozatban is. Azért nem reménytelen a dolog, csak egyszerűen rá van kényszerítve a játékos a gondolkodásra. Az irányítás egy picit túlbonyolítottnak tűnt elsőre (na ja, ezer egységet nem egyszerű elvezényelni), bár ügyes hotkeyek vannak a játékban, de éppen a rengeteg féle egység miatt kicsit hosszadalmas, míg megtanuljuk mi mire használható, és igazán kézre áll a dolog.

A Starcraft óta megszokhattuk már a real-time stratégiák törvényszerűen három játszható oldalának és hadjáratának jelenlétét – ez most sincs másképp, bár a bővítés hármastól esetünkben alighanem inkább a történelem, mintsem a divat majmolása tehet. Az első hadjáratot a Harmadik Birodalom oldalán küzdhetjük végig, és a háború első néhány éve, azaz Európa lerohanása a téma. Ahogy az várható, itt elsősorban a technikai

A multiplayer természetesen nem maradhat ki egyetlen ilyen jellegű programból sem, bár itt egy kicsit veszít a történelmi élethűségéből a 12 fős "üsd-akit-érsz" típusú deathmatch (ettől függetlenül jó mókának ígérkezik), az igazi stratégiák inkább a négy személyes teamplayt fogják választani. Az mindenesetre biztató, hogy a játék erősen taktikai jellegéből fakadóan a multiplayer RTS-eket rendszeresen hazavá-

gó rush-"stratégiák" eleve használhatatlanok. Mivel a játék minden látványossága ellenére megmaradt a 2D-s és sprite-os megvalósításnál, nem kell hozzá különösebb erőgép. A kiadó által világgá kürtölt P200+32M RAM összeállítás ugyan nem muszáj különösebben jól a demóval (mondhatni sehogy), de egy közepes Celeron konfiguráció még egy több száz résztvevős csata sűrűjében is szépen elvezényli a dolgokat (és 3D kártya sem kell hozzá). A játék elvileg még a nyáron a boltokban lesz, a kiadó pontosan tudja, hogy muszáj neki még jóval a Red Alert 2 előtt piacra kerülnie, és nem lenne egy életbiztosítás direkt a Westwood késésére építeni. Remélhetőleg a sietség nem fog a tesztelés rovására menni, reménytelül tölthet el minden stratégiát az, hogy már javában folyik az első kiegészítő CD és a folytatás fejlesztése is, tehát alaposan meg van itt tervezve minden... Külön öröm a stílus hön rajongóinak, hogy a madarak azt csiripelik, egy magyar cég a játék teljes honosításának témájában puhatolozik!



A hid nem túl messze van, hanem romokban

főlényünket kell majd kamatoztatni az esetenként nyomasztó számbeli főlényben levő ellen ellen, akik persze ráadásul hazai pályán, állig beásva és bevédekezve várják a rettegett Wehrmacht érkezését. A sikeres hódítók ezután a Barbarossa-terv részeseivá válnak, azonban fordul a kocka, és orosz oldalról kell megakadályozni a kelet felé terjeszkedést. Itt változik a stílus is, hiszen az ügyes taktikázás, a technika kihasználása után most a sokszáz fős csaták és a terep (na meg a zord időjárás) kihasználása, saját hasznunkra fordítása lesz a győzelem kulcsa.

Talán a játék leglátványosabb csatái kerültek bele ebbe a hadjáratba, elég ha csak Kurszkot és Sztalingrádot említem, mindenki el tudja képzelni, mi is vár rá az orosz pusztákon... A harmadik hadjárat abszolút nem meglepő módon a szövetséges hatalmak oldalán játszható, és Normandiát, a partraszállást, és a náci utolsó elkésereedett próbálkozásainak visszaverését dorgozza fel. A stílus tehát megint változik, és az invázió előkészítése, majd végrehajtása kerül előtérbe, lehetőleg kisebb veszteségekkel, mint az anno a valóságban, ahol a partra szálló csapatokat támogató ejtőernyősök veszteségeit esetenként 90 százalékra becsülték...



Itt valaki jelentős győzelmet aratott - de vajon kicsoda?





DINO CRISIS

★ A dinók már rég kihaltak, de még mindig éhesek

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Capcom
Kiadó: Virgin
website: www.capcom.com
Minimum konfiguráció: P166, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-III 266, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: -

Miközben a Capcom egyre újabb részekkel és konverziókkal gyarapítja híres horror-sorozatát, a Resident Evil-t, párhuzamosan egy új címet is újjáírta indított, nehogy már csak a zombiktól kelljen rémüldözni. A Dino Crisisben a Resident Evil-t összeházasították a Jurassic Parkkal, vagy úgy is mondhatnánk: a zombikat dinókra cserélték.

A játék sztorija egy kis talán erőltetettnek tűnik, mindenesetre az alábbiakról van szó. Egy speciális egység három katonáját ismerhetjük meg, akinek egy titkos tudományos kutatást kell kivizsgálniuk az isten háta mögötti Íbis-szigeten. Korábban már bejuttott egy ügynök, akinek a jelentése szerint ugyan a fejlesztés nem katonai céllal folyik, de a tudósok között van egy gyanús alak: Dr. Kirk, akinek már három éve meg kellett volna halnia. A lángelme a leg-tisztább energiaforrás után kutatott, amikor egy baleset folyamán életét veszítette: eddig így tudta mindenki. Kommandósaink azt a küldetést kapták, hogy elfogják Dr. Kirköt, és visszaszállítsák a hazájába. Látszólag egyszerű a feladat, miután megérkeznek, többmillió éve kihalt lényekbe botlanak, akiknek szemlátomást nagyon ízlik az emberhús.

A mi feladatunk a csinos Regina irányítása lesz, tehát ebben a játékban a többi szereplő csak NPC. Igaz, ennek ellenére azok is meglehetősen aktívak: többször megeskik, hogy döntenünk kell, melyiküket segítsük, s így a cselekmény gyakran két szálon fut. A társaink közül Rick a csapat számítógépes zsenije, míg Gail az erőt és a kötelességutadást képviseli.



Durr! A fogorvosok világszövetségének ajánlásával...

Nem is annyira ijesztő

Ebben a "túlélés horrorok" titulált műfajban a Capcom munkatársai az eddigi legkönnyedebb játékokat hozták össze. Persze nem a vérbőséget adták alább, arról szó nincs. A helyszín ezúttal is egy mérszárszékhez hasonlít: a dinók néhol csak megkóstolgtatták az áldozataikat, s lábatlan, kezetlen torzókat hagytak hatalmas vértócsák közepén. A látvány annyiból brutálisabb is, mint a megszokott Resident Evil sémáknál, hogy a terep is 3D-s kidolgozást kapott, minek révén hatásos és nem utolsó sorban játszhatóbb nézetekből láthatjuk az eseményeket: nincsenek "leenyvezve" a kamerák.

Hát szóval a könnyedséggel egészen pontosan arra céloztam, hogy az akcióreszek nagyrészt kikerülhetők, a logikai feladatok pedig csak a nagyon amatőr kalandoroknak okozhatnak fejtájt. Jóllehet a Resident Evil zombijai esellen mozgásúak és lassúak voltak, viszont nehéz mellettük úgy elmenni, hogy ne akaszkozzanak ránk. A Dino Crisis raptorai ellenben gyorsak, a nyomukba erednek, sőt néha az ajtókat is használják, de

mégis: könnyű öket kijátszani, mert a támadásaikhoz tér és idő kell. Hiába az intelligenciájuk, nem veszélyesek. Akár a Jurassic Parkban: felugranak az asztalokra, kiütköznek a fekvőből a fegyvert, s ami a legszemetebb

húzásuk: néha halottnak tetteik magukat (az már más kérdés, hogy a gyakorlott Resident Evil-esek könnyen rájöhetnek a turpisságra, hiszen ameddig nincs vértócsa a telepek alatt, biztosak lehetünk benne, hogy még nem múlt el a veszély); mindez azonban mit sem ér, mert amíg forgolódnak és nekikészülődnek az ugrásaikhoz, addig simán elmenekülhetünk. Az állatbarátok akár úgy is végezhetnek a játékkal, hogy csak néhány trófeát mondhatnak a magukénak. Bár azt hozzá kell tennem, hogy ez így van jól, mert nagyon szűken akad lözszer. Nyagban rá vagyunk tehát kényserülve a menekülésre, és az ehhez szükséges technikák elsajátítására. Teszem azt: végigfutunk a folyosón, majd az utánuk loholó dinó orra előtt gyorsan aktiváljuk a lézerrácsot. Szóval ha elég távolságtartóak vagyunk, gyakorlatilag úgy kutathatjuk át a helyszíneket, hogy a dinók ott szaglásznak körülöttünk. Csak rohanni kell folyamatosan, és akkor nem történik baj. De ha el is kapják a grabancunkat, még akkor sem jön el a világvége: meglepő módon még folytatási lehetőséget is beiktattak. Az öt "continue" amúgy remek ötlet, szerintem már a Resident Evilben is rendszeresíthették volna.

Merre tart az evolúció?

A Dino Crisisnek sajnos azt kell mondanom, nem csak az alaptörténete egyszerű, de a cselekmény sem bővelkedik fordulatokban. Szinte kizárólag csak kódokat meg

Rokon lelkek

Resident Evil 2.

Minden horrorjátékok kétszeresen is megkoronázott királya, amely azóta is alapul szolgál minden követőjének. (ld. 576 '99/3 - 93%)

Alone in the Dark 3.

Bár általában a Resident Evil-t tartják a műfaj egyes számú klasszikusának, a stílus igazi megeremítője az Alone in the Dark-sorozat volt, amely hamarosan a negyedik résszel folytatódik. (ld. 576 95/10 - 92%)

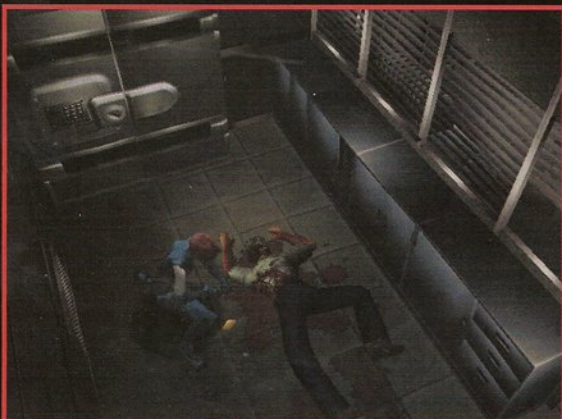


A szellőzőcsatornában kötél általi menekülésre ítéltettünk

kulcsokat kell gyűjteni, és záratkat felnyitni, áramot adni a különböző helyiségeknek – csupa-csupa milliószor használt sablon. A szigorúan őrzött kísérleti telep biztonsági rendszere meg majdhogynem a "kulcs a lábtörő alatt" elven alapszik, úgyhogy még a keresgélés sem megerőltető.

A Resident Evilhez képest a Dino Crisis egy újfajta tárgylistával büszkélkedhet, és ezzel viszont valóban büszkélkedhet. A kulcsfontosságú tárgyknak mindig van hely: ez felettébb okos újítás volt. Lözszerből és gyógyító cuccokból is egész sok lehet nálunk, jóllehet az elég nagy szemétség, hogy a munició nem rakódik "egy-másra", azaz minden tárnak külön hely kell. A lözszerket és az egészségügyit - dolgokat – ha már nincs helyünk – falra szerelt ládába pakolhatjuk ki. A ládákat ún. plugok, magyarul dugók nyitják (egyszerre általában kettő). Már alapproban is van bennük néhány dolog, tehát nem csak rakhatunk belejük dolgokat, de ki is vehetünk.

A fegyvereket továbbra is az Equip paranccsal vehetjük kézbe, hanem most külön találjuk ezt a paranccsot, csakúgy mint a Mixet. A Mix kémiai anyagok összekutyulásához jó (és ezúttal csak ahhoz). Az "An Aid-del" például növelhetjük az elsősegélycsomagjaink hatáskörét. Olyan "felturbózott" csomagokat készíthetünk, amik nem csak hogy teljes egészséget biztosítanak, de még a vérzést is csillapítják. A vérzés egy életszerű momentum a játékban: ha mély sebet ka-



A helyzet kulcsa - már csak a nevéből adódóan is - a hulla úr kulcskártyája

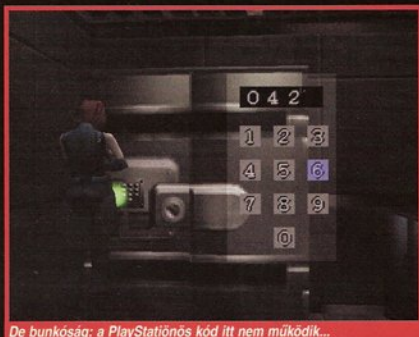


A társaság egyre komorabban bámulja a képernyőket: mikor ér már véget a Barátok közt?

punk, véres nyomot hagyunk magunk után, s közben folyamatosan csökken az erőnk. Ilyenkor az alvadást elősegítő Hemostat gyógyszerrel kell beadnunk magunknak. A Resuscitation megint egy játékos-barát tárgy, hiszen a segítségével feltámadhatunk – nagyjából egy continue-nak felel meg.

A Dino Crisis fegyverei a szokásos modellekből állnak: pisztoly, shotgun, gránátvető. Ezek azonban továbbfejlesztettek: csak meg kell találni a megfelelő kiegészítőt, és utána már erősebb löszert is beléjük tárazhatunk. A fegyverek használatánál igen csak kiburító, hogy hősnőnk nem tölti meg őket automatikusan. Minden tárazást manuálisan kell elvégeznünk! Ezzel bizony nagyon kibaráttak velünk.

Az automatikus térképezés viszont jól



De bunkóság: a PlayStationös kód itt nem működik...

kifortta magát: a tartózkodási helyünkön kívül azt is mutatja, hogy hova kéne mennünk. Amikor valamilyen konkrét feladatunk van, pirosan villog a célpont.

Dr. Kirk nyomában

Miután hőseink a kutató központ kerítésén belül tudhatják már magukat, az első említésre méltó esemény: egy kulcs megtalálása – egy elég apró raktárt kell csak átkutalni. Hőseink szomorúan konstatálják, hogy sehol sincs áram, úgyhogy jön az első jellegzetesen Jurassic Parkos epizód: az energiaközpont felkutatása. A tartalék generátornál megvan az első logikai kihívás. Fejtörést mondjuk aligha fog okozni: színes tekercseket kell meghatározott sorba szednünk úgy, hogy mindig csak az egymás mellettieket cserélhetjük. A szükséges sorrend a tekercseket aktiváló kapcsoló fölé van kirajzolva. Közben mellelleg hőseink szembesülnek a fényvel, míféle teremtmények garázdálkodnak a szigeten – Gail el is tűnik egy darabig.

Mind ezek után Ricket kéne felkeresnünk, aki az épületben már munkához is látott egy számítógépen – csak a szellőzőcsatornán keresztül juthatunk hozzá el. Beszélve vele kiderül: nem tudunk távozni, mert Coopemél (az időközben elhalálozott társunknál) volt a nagyobb frekvenciájú rádió. Kénytelenek vagyunk hát hosszabb maradásra felkészülni. A menedzment irodájában egy shotgunt szoríthatunk magunkhoz, és akkor hozzá is láthatunk a szokásos kulcsok gyűjtéséhez. A jelentősebb ajtókat mindig két díszk nyitja, illetve azoknak a kódjait. Az első ilyen díszket, a H-jelű input lemezt itt

találhatjuk, a szomszédos helyiségben egy hulla mellett pedig egy panelkulcsot a 2-es számmal. Eddig még nem említett, de állást menteni bizonyos szobákból távozva lehet. Ilyen szoba a menedzment irodája is, tehát itt menthetünk először. (A térképen mellelleg jelölve vannak a Save Pointok.) Hamarosan Rick hív minket, s közli: a folyosón a lézerrácsot felnyithatunk. Azonban egyelőre csak a közeli öltözőben van dolgunk, ahol ráakadunk a H ajtó kódlemezére. Dárdákat is felvehetünk – a shotgunba tárazva rövid ideig elalathatjuk velük a dinókat. Van továbbá egy info az asztalon: benne a szám egy fegyverszekrény kulcsa. Vissza is mehetünk a hullához az irodába, s miénk a kulcs a főbejáratához. (A szekrény zárja elektromos, ezért előbb be kell kapcsolni az áramot kintről, az ajtó melletti kapcsolóval.) Az emeleten az Antenna

szobában újabb kód vár ránk, ezúttal a társalgó széfjéhez. Ugyanitt olvadhatunk a már említett DDK biztonsági rendszerről: a lényeg, hogy a kódból ki kell vonni a kulcsot, és megvan a kódszó. Megjegyzem: nem valami túl jó biztonsági rendszer, mert a kódszó ráadásul mindig valami-

lyen értelmes szót alkot. A társalgóban a kód eredményeként kicsit fejleszhetjük a pisztolyunkat, a széfből ugyanis egy upgrade kerül elő.

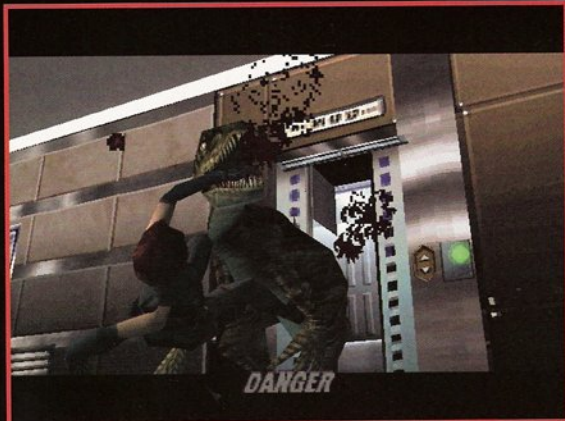
Szemben a társalgóval van a parancsnoki szoba, ahol egy haladókló fickóra bukkanunk. Atadja az 1-es jelzésű panelkulcsot, majd bekrepál. Ugyanitt felvehetjük az N input díszket, s használhatjuk a két összegyűjtött panelkulcsot. Az éremgyűteményhez valók, ugyanis az valójában egy széf. Miután beillesztettük a kulcsokat, kódnak a rajtuk lévő betűket kell beütni, csak épp fejfel lefelé: úgy mindjárt számokká változnak. (705037) Ezzel miénk az L jelzésű kulcskártya. Ekkor egy impresszív jelenet következik: egy gigantikus T-rex feje be az ablaküveget. Tűzenni kell az orrába, nehogy elkapjon minket, majd ha kicsit visszahúzódt, nyomban menekülni.

Az N-es kóddiszka a főbejáraton kívül leledzik, a lezárt kapu előtt. Az ott heverő iratokra is érdemes egy pillantást vetni, s megjegyezni a regisztrációs számot. Az N kapu nyitása közben Rick megint hív minket, s egy újabb célpontot kapunk fölé. Az oda vezető úton a liftknél lemásolhatjuk a térképeket a

kijelzőről. A tanterembe a B1-es szint tartalék generátorának a kulcsáért kell mennünk. A kulcs megszerzésekor egy kis meglepetés vár ránk, de Gail időben érkezik. A következő meglátogatóndó helyszín a nagy iroda, ahol egy számítógép van, amivel ID-kártyát lehet készíteni. A faliújságon egy új dolgozó neve olvasható, aki még nem lett a számítógépbe betáplálva: Paul Baker. Ott van a személyi hívójának a száma és a regisztrációs száma is. Feli is hívhatjuk a csipogóján, s félrevehetjük a kagylót (a telefonnal az asztalon). Mindenek előtt azonban a B1-es szint generátorával kell törődnünk. Ki kell szedni a töltő helyről a hiányzó tekercset, s visszahelyezni a helyére. Utána a már alkalmazott szinkódos eljárást kell megismételnünk. Rick ezután rádión azt közli, hogy személyesen kíván beszélni velünk.

A számítógépteremben már Gail is ott vár ránk. Valamit látott az egyik földalatti folyosó monitorán, ezért Dr.Kirk nyomába kíván eredni. Csakhogy közben egy veszjelzés érkezik rádión, ami pedig talán a beépített ügynöktől jött. Ez az első pont, ahol választanunk kell, kit fogunk segíteni. Gaillel megyünk-e Dr. Kirk után, vagy Rickel inkább a kolléga keresésére. Menjünk mondjuk Gaillel. Lent, a földalatti





A dinók annyira szeretnek minket, hogy kart szájba öltve sétálgatnak velünk

komplexumban apró Compyg lakmároz-
nak egy nagyobb dinó tetemén, de persze
belőlünk is harapdálnának. Hamarosan
megtaláljuk Dr. Kirk-öt, csakhogy az
menekül. Reginát és Gailt ráadásul
különválasztja egy lecsapódó rács. A rács
kikerüléséhez valahogy a liftet kéne
használnunk. Kénytelenek vagyunk hátra
arcot csinálni. Visszafelé a folyosón
benézhetünk az orvosi szobába, ahol
néhány elsősegély csomagot és egy ID
kártyát találunk. Utána irány a menedsz-
ment irodájához vezető folyosó, aminek a
végében immár deaktiválhatjuk a lézerrá-
csot, és benyithatunk a "Stratégia" terem-
be. A teremből az "E" jelölésű kód-díszket
és az ujjlenyomat-vevő berendezést
tulajdonítjuk el. A liftet ugyan megfelelő
igazolvány nélkül nem tudjuk használni,
viszont az ott lévő hulláról kiderül: ő volt
valaha Paul Baker – a csipogó személyi

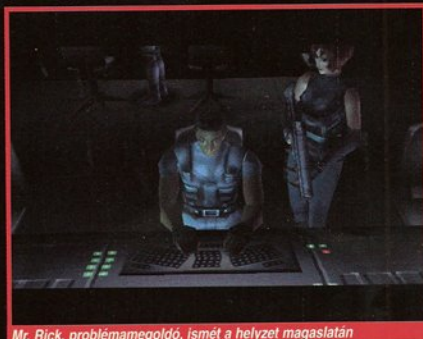
"hátrébb" található. Az úton két raptorba
botlunk, majd a liftnél egy hatalmas
pterodactylus csap le ránk. A lift irányító-
termében van az L-es kód-díszke. Ugyanott
fekszik a kollégánk is, akinek hulláját
átkutatva jutunk az L-es "input"
díszkehezjutunk. A terem másik felében
lemásolhatjuk a külső terep térképét, s
távozhattunk.

Az újabb pterodactylusokkal nem érde-
mes foglalkozni, inkább egyenesen a liftet
működtető elektromos központba kell
menni. Miután leereszkedtünk a létrán,
egy újabb kártyába botlunk - valami
daruhoz való. A színes panelek segítségé-
vel különböző formájú csöveket ereszthe-
tünk le a helyükre, csakhogy nem mind-
egy, hogy milyen sorrendben – könnyen
"egymásba gabalyodnak". A következő
sorrendet kísérletezhetjük ki: először a
falhoz közelebb eső paneleken kell le-
nyomni a következőket: piros, zöld és kék.
Utána – mintha csak egy kört tennénk –
ugyanazt a sorrendet kell követni a szem-
közti paneleken is. Ezzel beindítottuk a
teherliftet.

Amikor visszafelé indulunk, hirtelen
magával ragad minket az egyik szárnyas
dög: gyorsan ki kell rángatni magunkat a

magunknak: vagyis a konténereket a
megfelelő sorrendbe kell rakosgatni. A
következő programokat kell betáplálni:
Kettőt fel, balra, le, emel és start. Balra,
elereszt, start. Kettőt fel, emel, start. Ezzel
létrejött egy rövidebb út az alsó szinthez, s
visszatérhetünk végre a személyzeti
lifthez.

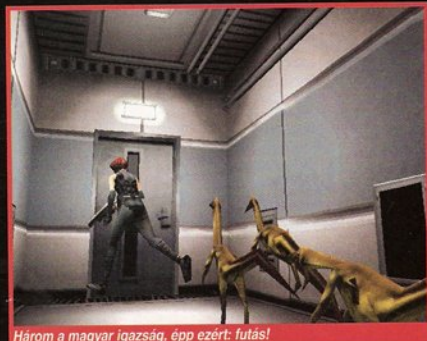
Az L-es ajtónál már számokban van
megadva a kivonandó kulcs: 3=C, 4=D,
5=E, stb. Az ún. könyvtárszoba és egy
dinókkal teli folyosó után a kutatók társal-
gótermében az E jelzésű input díszket
vihetjük el. A falon a savakról olvashatunk:
a piros semlegesíti a zöldet, kék semle-
gesíti a narancssárgát, a zöld pedig a lila
ellenszere. Ugyanitt a számítógépnél egy
kódot jegyezhetünk meg a szobában lévő
zárt ajtóhoz. Továbbhaladva azután egy
komputerszobába érkezünk, ami melle-



Mr. Rick, problémamegoldó, ismét a helyzet magaslatán

leg megint csak egy mentési hely. Innen a
legszükségesebb a csavarhúzó felvétele,
amivel rögtön le is szerelhetjük a kapcsol-
ószekrény fedelét, de egyelőre nem
tudunk vele mit kezdeni. Inkább a számí-
tógépbe kéne beütni a legutóbb látott
kódot. Egy újabb aktából értesülünk a
biztonsági kódok további szigorodásáról,
mely szerint a kulcsban lévő számok akár
oszlopokat is jelölhetnek (a kódban). A
társalgó immár kinyitott ajtaján keresztül a
gáz-kísérletek terébe jutunk. Itt kell hasz-
nát vennünk a "gázos" tudásunknak.
Miután semlegesítettük a gázkamra
légkörét, a bent heverő fickótól (akit úgy
tűnik Kirk doki intézett el) kapunk egy
kulcskártyát, rajta egy újabb számmal. A
fickó ezután meghal, de a hulláját átutat-
va egy újabb, aprócska kulcsra lelünk: ezt
majd az elsősegélyhelyen lévő kis ládiká-
kon lehet használni. A kamrából kilépve
kellemetlen meglepetés ér minket. A ránk
támadó raptort nem szabad habozni
elgázósítani.

A megszerzett kulcskártyát a könyvtár-
term terminálján kell használnunk, kódnak
természetesen a rajta lévő számot kell
megadni. Egy "rakosgatós" feladat követ-
kezik: a képernyőn látható két ábrának
azonosnak kell lennie. Mondjuk a követke-
ző sorrend ajánlott (alulról számolva): 2.,
2., 3., 5. Ezzel ki lett jelölve a kártyánkkal
nyitható fiók, s onnan egy újabb, R-jelzésű
kulcskártyát vehetünk ki – mellelleg ne
felejtjük a teremben a fegyverupgrade-et
sem. Utána irány a komputerterem, ahol
az L és az R jelzésű kártyáinkat a nagy
monitor mellett, a bal és a jobb oldali
leolvasónál egyszerre kéne használni.
Amikor megpróbáljuk a műveletet, Regina
elmorfondírozik, hívja-e Gailt – természe-



Három a magyar igazság, épp ezért: futás!

hívót leállíthatjuk. Venni kell tőle ujjlenyom-
matot, majd a nagy irodában készíteni egy
igazolványt. Miután használtuk a gép
mellett a kártyánkat, be kell ütni Baker
regisztrációs számát, s betáplálni az
ujjlenyomatát, miután már csak a kártya
felülírása van hátra. Innentől már lifte-
zünk is. Lent lemásolhatjuk a B1 szint
térképét, s egy aktából megtudhatjuk,
hogy a továbbiakban "komolyabb" bizton-
sági zárrakkal kell számolnunk. A komo-
lyabb annyit jelent: a betűket számokkal
helyettesítették be. Mivel L-es DDK-
zárhoz nincs semmink, kénytelenek
vagyunk visszafordulni. A kezdőhelyszí-
nen értesülhetünk Rick-től, hogy a kémün-
kön már nem tudott segíteni, úgyhogy
visszatér. Most a nagy teherlifthez kell
mennünk, ami még a kezdő helyszínnél is



tesen az igent választjuk. Utána az E ajtó ködszavát immáron az "oszlopos" megoldással kell kislabilizálni.

Dr.Kirk laboratóriumában először is fejleszthetjük a shotgununkat a poc mógólti alkatrészrel, majd kipróbálhatjuk a szimulátort: a Gamma, Béta, Alfa indítási sorrendet javaslom. A kísérletezést követően irány vissza Gailhez. Regina épp közli, hogy a dokinak hűlt helye, amikor tapasztalják, hogy Kirk a menekülése közben aktiválta a biztonsági karantént: az összes ajtó lezáródik. Most van szükségünk a panel kicsavarozására, ha eddig még nem tettük volna meg. Ott egy újabb logikai feladat vár ránk: ki kell rakni az áramkört a darabokból. Először forgatni kell a harmadikat jobbra, és úgy lerakni.

Utána simán lerakni az első, majd a másodikot megint csak forgatás után kell beilleszteni. Az áramkör rendbe hozásával csupán pár percet nyertünk, úgyhogy sietni kell. Rick közben rádióon közli, mik az esélyeink a sikeres menekülésre: a visszaúton állítólag hemzsegnek a dinók, ezért egy kényelmesebb megoldást javaslom: a laborból nyíló vészkijáratot. Gail és Rick jó szokása szerint összeveszik, megint döntenünk kell. Ezúttal Rick javaslata tűnik ésszerűbbnek, de – csak úgy mint korábban – Gaillel is végül ugyanoda lyukadunk ki.

Ha tehát Rickben bízunk meg, a laborban található csapóajtóhoz kell mennünk, s egy kis memóriajátékot kell játszsanunk: az átforduló lapok sorrendjét kell beütnünk, méghozzá három "fordulóban". Másodjára ijesztésnek üres lapokat is kapunk, de ezek ne tévesszenek meg



Hé!T! Tessék szépen etengedni és hazamenni Gotham Citybe!

rex-szel, de szerencsére Rick is tapasztalja a jelenlétét és segít. Azonnal sprintelni kell, majd a folyosó végén megfordulni és tüzelni, mert Ricknek még idő kell, hogy kiszabadítson minket a kutyaszorítóból. Ha kinyitotta az ajtót, automatikusan megmenekülünk, és Regina lead egy hívást a team helikopterének.

Ideje becélolni a helikopter-leszállót: az épület elől a keleti kapun át juthatunk oda. Útközben néhány raptor tör ránk, de nem szabad, hogy zavarjanak. A hangárban a létrán felmászva összeszedhetjük a gránátvetőt és hozzá a löszert – közben fentről megfigyelhetjük, hogyan helyezkednek el lent a ládák. Lent egy kis Sokoban vár ránk. Rontás esetén a teendő: távozni és visszatérni, mire a ládák visszakerülnek az eredeti helyükre. A helikopter rendben megérkezik, bár Gailnek nincs nyoma a leszállónál. Akkor megmenekültünk volna? Ez persze túl

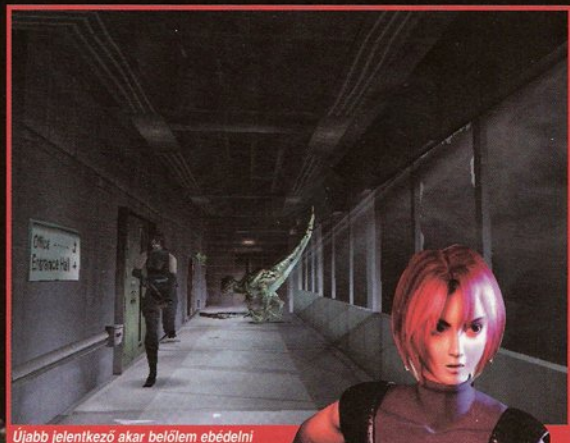
egyszer lenne – a T-Rex közelébe.

Nincs kiút – vagy mégis?

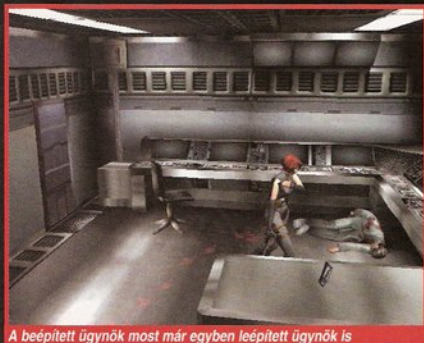
Egy kicsit csalit kell játszsanunk az égő roncs körül, mert Ricknek – szokása szerint – idő kell a kiút megnyitására. Amikor megvan, utánamehetünk: így ismét a föld alá kerülünk. A helikopternek tehát

anyja: valami új egérutat kell találni. Ráadásul még a lift is bedöglik. Ricket követve egy újabb hibás lifthez érkezünk, de barátunk már dolgozik rajta. Addig

szétnézhetünk a földalatti járat raktárában. Egy hullát és mellette egy kulcskártyát találunk. De a legfontosabb: a feljegyzéséből megtudhatjuk, hogyan lehet elmene-külni: hajón a B3 szintről. Érdekes módon Gail már előttünk jár a B3 szinten. Lent rossz hír fogad minket: az egyik tekercs teljesen használhatatlan az ottani generá-tornál. Egy másikat a tartalékgenerátor üvegszekrényéből szerezhetünk s azt Rick rögtön be is üzemeli. Utána az irányító terebben két fontos cucc vár ránk: egy-egy indítókártya a helyi daruhoz. A fegyverraktárban egy jókora dinó támad ránk: kénytelenek vagyunk menekülni tovább, a nagy kaput felnyitva. Így végül a 3-as darukártyához is hozzájuthatunk, illetve a berakodási hely kulcsához. Immé-r - vissza az előző terebbe – működtethet-jük a darut. Fenn az irányítófülkében a következő programokat kell betáplálnunk:



Újabb jelentkező akar beölelem ebédelni



A beépített ügynök most már egyben leéptett ügynök is

minket. Még kevésbé, hogy harmadjára először az összes lap átfordul – csak az utoljára visszaforduló lényeges. Ezután végre találkozunk Dr.Kirk-kel, aki azonban nem akar a csapatunkkal tartani - inkább analizálni kívánja a kísérletei végered-ményét. Gail mégis "rábírija" a távozásra, meg arra is, hogy átadja a meneküléshez szükséges lift kulcsát. Ezután elvezeti a gazfickót – állítólag még befejezetlen ügye van vele. Regina-val nekünk Rick "begyű-j-tése" a feladatunk. A szokásos helyjén hiába keressük – sebaj: ha már ott va-gyunk, használhatjuk az új azonosító kártyánkkal az irányítóterem lifijét. A kommunikációs szobában a falon lévő dobozon ez olvasható: "antenna aktíváló kulcs csakis vészhelyzet esetére". Hát most vészhelyzet van! A már látott anten-navezező szobában a kulcsot a helyére illesztve kibocsátjuk az antennát. Távozva a fülkéből másodjára futunk össze a T-

Kettőt jobbra, emel, start. Kettőt balra, elereszt, start. Hármát fel, emel, start. Elereszt, start. Kettőt jobbra, hármát fel, emel, start. Hármát fel, egyet le, elereszt, start. Kettőt jobbra, hármát fel, egyet le, emel, start. Ezzel lesz is volnánk, tehát kiléphetünk, és immár szabad az út ahoz a hullához, amit Regina a nagy dinó támadása előtt fedezett fel. A hullá mellett a W-jelű ajtó input lemeze található. A nagy teherliftnél most már benyithatunk a harmadik ajtón is. A pihenőállomáson lemásolhatjuk a B3 szint térképét. A nagy szomszédos lépcsőházban fellepcsőzhetünk a kísérleti telephez. A biztonsági folyosón ugyan kimitajázjuk a folygyerünket, de ez most nem számít: a halott ór mellett a B2-es kulcskártyára van szükségünk, az egyik terminál teteléről pedig az S-jelű input lemezre. Ezután a folyosó szelőlőjébe kell felmászunk. Miután a járat túlsó végén leereszkedünk, a C szintű kulcskártyába ütjük (közben megzavar minket egy dinó), majd a "Stabilizátor tervezőműhelynek" titulált terembe léphetünk. A W-jelű kódlemez felvétele után be kell nézni a másik szobába is, a kutatók pihenőhelyére – ott Gaillel találkozunk. A következő célpontot, W-jelű ajtót ott találjuk, ahol lemásoltuk a térképét. Ezúttal számbejeltesítéssel a megoldás. (2=B, 3=C, 4=D, stb.) Az ajtó mögött újabb munka vár Rickre, s egy közjátéknak lehetünk szemtanúi: valaki lead egy segélykérő rádióadást. Meg kell keresnünk a fickót, mert egy fontos kulcs van nála: a térkép ezúttal is mutatja, hova kell mennünk. A B2-es kulcskártyát felvéve azonnal indulás! A nagy liftnél ismét felbukkan a T-Rex (úgy tűnik még a liftezés sem akadály számára), de ezúttal egy kis baleset éri. Ez ugyan jó hír, csakhogy az esemény során megint elmegy az áram. Ki kell venni a jó tekercset, és visszavinni a tartalékgenerátorhoz – már szerencsére van olyan kártyánk, amivel hozzáférhetünk. Beindíthatjuk tehát a szokásos módszerrel, majd benézhetünk a teherliftbe. Szerencsére a T-Rex nem falta fel a menekülőket, úgyhogy a szokásos megtaláljuk a kikötő kulcskártyáját, valamint a D-jelű input díszket is. Átadva Ricknek a kulcsot már mehetünk is tovább. Azaz csak mehetnek, ha nem állná el az utunkat a kísérlet mellékhatásaként létrejött különös örvény. A közj-

téket követően felvehetjük az S-jelű kódlemez, s ezzel bemehetünk az ajtón az ellenőrző folyosónál. Egyelőre azonban még nem kéne bemenni: előbb nem árt használni a B2-es kulcskártyánkat a már ismerős terminálon – az 1-est a bal, a 2-est a jobb oldali leolvasóba illesztve, kód-nak pedig az utóbbin olvasható számot megadva. A feladat utána ugyanaz, mint az irattárban. Alulról számolva mondjuk a következő módokon próbálkozhatunk: az elsőnél: 4., 3., 2., 3., majd a másodiknál: 4., 3., 2., 1., 3. Ezzel mindkét oszlopban alulra kerülnek a jelek, ami után már csak át kell váltanunk "cserélős" üzemmódba, és kettésével átkerágozni a piros jelek tetelére a fehéreket.

Ideje kinyitni akkor az S-jelű ajtót – a számok elhelyezkedéséből kitalálható, hogy ezúttal oszloponként kell kivonnunk a kulcsot. Az alkatrészeket keresztlé visszajutunk a kísérleti telep halljába, ahol deaktiválhatjuk a lézerrácsot. A stabilizátor kísérleti termében begyűjtendő a D-jelű kód-dísz, s ezzel az alkatrészeket kódolt ajtaja is nyitható. A zár itt egy kicsit rendhagyó, mert a kód és a kulcs is számokban van megadva. (A megoldás: DOCTOR KIRK). Az átjáró után szükség van a B2 2-es kulcskár-

panellel átkapcsolhatjuk a kísérleti generátort a vérszáramellátásra. Ez megint egy logikai feladattal jár. Először forgatni kell a második ábrát balra, és úgy lerakni. Utána a harmadik simán lerakható, viszont az első megint csak balra kell forgatni a beállítás előtt. E után visszafelé távozva, szemben találjuk a generátor panelét, amit akkor most be is kéne kapcsolni. Hamarosan löveket hallani a szomszédos szobában, s az ímént még haldoklót vérbe fagyva találjuk. Valaki véres ujjlenyomatokat hagyott mellette a gépeken: ezt érdemes leolvasni a megfelelő készülékünkkel. Amikor továbbhaladunk, Dr. Kirk menekül előlünk, majd váratlanul sarokba szorítja hősnőnkét. Gail most is jókor érkezik.

Dr. Kirk elmondja, mi is a helyzet: a dinók egy más időből kerültek ide, az ún. Harmadik Energiaforrás utáni kutatás közben ugyanis véletlenül átjárót hoztak létre különböző korok között. Azt is közli nagy nehezen, hogy az utunkat álló örvényt csak a Harmadik Energia túltengésé-

Gail számára. A doki megszöki, mi pedig siethetünk segíteni Gailnek. A rossz borbén lévő Gail átad egy érzékelőt, amivel felkutatható Dr. Kirk, majd ismét egyet-sül a csapat. Gail és Rick persze ezúttal sem értenek egyet. A választásunk immár a végkifejletre van hatással.

Háromféle befejezés van, de talán lássuk a legjobbat. Ricknek érdemes igazat adni, de ennek ellenére nem a pirossal jelölt helyre kell sietni, hanem a készülékünk segítségével ki kell deríteni, hol rejtőzik Dr. Kirk. A központi lépcsőház felől közelítve a legegyszerűbb eljutni hozzá. A földalatti helikopter-leszállónál végül elkaphatjuk Dr. Kirköt, de még nem nyugodhatunk meg: jól fel kell tankolni lövészrel, utána pedig gyorsan uzsnyi a többiek elé, mert a T-Rex rohamléptekkel közeledik, s nekünk kell megvédenünk – még egyszer utoljára – a csapatot...



Dinó koma a kamrában, már csak gázt kell adni és hátrahátni



Új tudományos felfedezés: a dinók vörös vérszejtjei négyzet alakúak

vel lehet semlegesíteni, majd megkapjuk tőle az A-szintű kulcsot. Ezután hőseink megint egybeverődnek, s ez ismét egy kis vitára ad lehetőséget. Rick és Gail megint két különböző útvonalat javasolnak. Mindkettő teli van dinókkal, úgyhogy talán maradjunk az egyszerűbbnél, s válasszuk Gail változatát, aminél a speciális fegyverraktárba kell eljutnunk. A térkép segítségével találhatjuk meg az utat. Miután épségben megérkezünk, a terem második felében a liften keresztül jutunk el a stabilizátorhoz, és az inicializálóhoz – a generátor beindításához szükséges eszközökhöz. Utána vissza kell mennünk az ellenőrző folyosóra, s az ór számlógépén egy új ID-kártyát kell készítenünk Dr. Kirk nevére. A kód: 31415, az ujjlenyomatnak pedig a véres nyomokat adjuk meg. Immár visszatérhetünk a kísérleti generátor irányítótermébe, s áramot adhatunk végre az egésznek (ott, ahol már korábban is próbáltuk). A leeresztett hídon keresztül újabb terminálokhoz jutunk, s a zöld kapcsolónál rakhatjuk a helyére a stabilizátort. A nagy teremben található egy lift is: le kell ereszkedni vele, s lent hasonlóképpen az inicializáló helyezni el, majd a közelben lévő panellel aktiválhatjuk is a generátort. Végül ismét át kell kelni a fenti hídon, s az ottani panelon hagyhatjuk jóvá az egész folyamatot.

A túllerhelés kezd romba dönteni az épületet, ami szomorú sorsot tartogat



Itt valaki súlyosan meg akarja sérteni személyiségjogaimat - zárjuk vele rövidre az ügyet!

Értékelés

A Dino Crisis végül is sok jó dolgot tud felmutatni, de a cselekménye némileg alulmúlja a Resident Evil színvonalát. Túlságosan sokat ismétlődnek ugyanazok a feladatok. Amit kifejezetten a PC-verzióról lehet elmondani: hasonlóan a Resident Evil 2-höz, van original és arrange mód (utóbbival ugyebár a játék japán verzióját kapjuk), aminek ugyan örülhetünk, de én sokkal fontosabbnak tartottam volna, ha inkább a grafikus csiszolnak egy csöppet. Néhány durva – szemléltető "Playstation-ös" – textúra nagyon rá fért volna egy kis finomításra. Kicsit tehát többre számított az ember, noha az tény: így is jól le lehet iznadi vele. (PlayStationre már bejelentették a második részt szóval bizakodjunk...)

kulcsín/belbecs

LÁTványosság	■■■■■■■■■■
JÁTSZhatóság	■■■■■■■■■■
SZAVATosság	■■■■■■■■■■
ZENEbóna	■■■■■■■■■■

summa summarum

Jurassic Park a Capcom szájze szerint, inyeneknek kicsit talán sóttanul

végítélet

84%

GUNSHIP!

★ Egy régi légi legenda újjászületőben

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Microprose
 Kiadó: Hasbro Interactive
 website: www.microprose.com
 Minimum konfigur: P-II 266, 64MB RAM
 Ajánlott konfigur: P-III 500, 128MB RAM
 3D gyorsító*: Direct3D, 3Dfx
 Multiplayer: modem, soros, LAN, Internet

Mindenekelőtt egy kis múltidéző! Gunship immár legendás név a szimulátorok világában. Az eredeti programot Sid Meier és Andy Hollis tervezte, még vagy tizenöt évvel ezelőtt és a kész remeket 1986-ban adta ki az akkor még csak igen kis vállalkozásnak számító MicroProse. Óriási sikernek számított a hetek alatt eladott félmillió példány. Azonnal rá is aggatták akkor a "minden idők egyik legjobb játéka" címet. Tény, hogy egykori Commodore 64-es gépemre "csikrosra repültem vele az eget", az alattam elterülő tájnak betéve ismertem minden szegletét. Nem zavart a csörlátásra beszűkített látómező, borzalmas prűtyögő "hanghátasai, a kor színvonalán a legjobbakat lehetett repkedni vele.



Itt valaki már komolyan megoldozta a földhözragadt csapatokat

Öt évvel később kiadták a Gunship 2000-t, amely érdekes módon közel sem hagyott már bennem ekkora nyomot. Pedig elődjéhez hasonlóan ez a program is igen fejlettnak számított a maga korában, útmutató szerepe volt a későbbi szimulátorok számára! Csak érdekes emlékeztetőül: nyolcféle típusal repül-

hettünk benne, és a klasszikus harci bevetéseken túl felderítő, ill. csapatszálító küldetéseket is teljesíthettünk.

Az új Gunshipnek eredetileg a Gunship III nevet tervezték. Feltehetően üzletpolitikai szempontokat is figyelembe véve, valamint – adózva az ósjáték még ma is kedvünk lebegő szellemének – a sorszám

elmaradt (a most meg értelemszerűen adódó 2000-es megjelenést pedig nagy taktikátlanul már előttek egyszer.). Sok értelme nem is lenne a jelölésnek, hiszen a hírek alapján, a sorozatot lezáró, utolsó Gunship fejlesztéséről fogom összefoglalni véleményem.

Ra program előszele

Hála a világhálónak, ma már jóval a kézhezvétele előtt megismerhetjük egyes szakértők véleményét a várva várt játékról. A tétlen várakozásból adódó feszültséget, ilyenkor a csepegő hírek összerekása is enyhíteni tudja. Én is kézbevettem hát a kirakójátékot, és nagyon rácsodálkoztam a lassan összeálló kezdeti kavalkádra amit találtam...

A Gunshipet olyan helikopter-szimulátorként harangozták be, amely nemcsak a szimulátor fanatikuskok, de az akciójáték kedvelők tetszését is elnyeri majd. A látszólag ellentmondásos elvárásoknak, az ígéretek szerint majd a játékon belül állítható nehézségi fokozatokkal tesznek eleget. Magyarul, a profi szimulátor lesz alkalma lebutítani a felhasználóknak, egy akciójáték szintjére. A tervek szerint legkönnyebb fokozatban a lövöldözős

játékokat szeretik is kiéllethetik játékszenvedélyüket, míg ha mindent a maximumra állítunk, pilóta legyen a talpán, aki az elvárásoknak eleget tud tenni. (Ez lesz a végletek szimulátora?) A Gunship nem fog olyan elemeket tartalmazni, amely vonzóvá tenné a véres akciójátékokat kedvelők

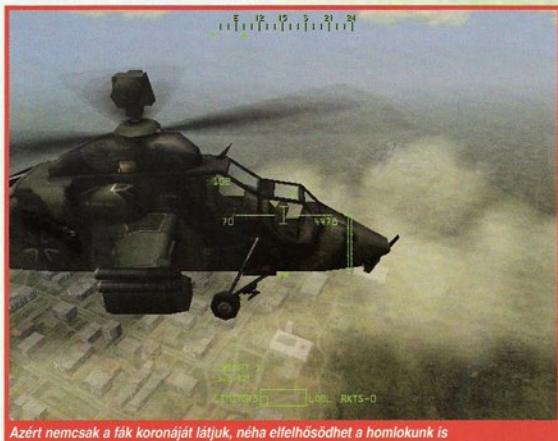


Hát ez mellé ment, viszont jó nagyot durrant

szemében is. A szadista harci játékra vágyók viszont úgy fogják érezni, hogy a Gunship semmit nem nyújt számukra, ha csak a nagy fejjátást nem említjük, amit a bő lére engedett vér látványának teljes hiánya okoz. (Nagy duma, de tényleg ezzel a szöveggel reklámozták...) Számukra tudunk más, olcsóbb utakat javasolni, hogy ezt elérjék - pl. egy egészséges kis kocsmai verekedést. A Gunship egyébként lehetőséget nyújt, hogy repüljünk az AH-64 Apache-csal (angolul folyik a rádió forgalmazás), a Eurokopterrel (német nyelvű rádió forgalom), és a Mi-28 Havoc-kal (oroszul megy a traccs-parti). A tetszőlegesen variálható küldetésekből, és hadjáratokban választhatjuk a pilóta vagy a fegyverzetoperátor szerepét. Amennyiben fegyverzetkezelőként játszunk, akkor nyilvánvalóan az autopilot vezeti majd a helikopterünket – szólt az előjelzés.

Azonnal elhangzott a figyelmeztetés is, hogy ez rendszeresen összetöri majd a gépmadarunkat. Az Autopilot rakoncátlan tulajdonságainak egyike, hogy alkalmanként engedetlen, nem tűri, hogy parancsolgassunk neki. Egyszerűen figyelmen kívül hagy utasításokat, nem mindig hajlja végre, amit mondunk neki, vagy elvárunk tőle. (Még biztosan fejlesztés alatt áll...) Ehhez a kóoszhoz, még hozzájárul a billentyűzetkiosztás sokkal inkább zavaros, mint megbízható elrendezése is – tették hozzá a nyugati ítések. A Gunshipet eredendően arra tervezték, hogy majd tapasztalt repülőgép-szimulátorosok kedvencévé válik. Bár a felszállások hiánya a hadjáratokban ennek ellent mond, (minden misszió a levegőben kezdődik) a későbbiekben rendkívül szertelenül viselkedik majd alattunk a gépmadar. A szerencsétlenebb idegzetűeket a repülés modellezése "frusztrálni" fogja. (Már azokat persze, akik tudják, hogyan is viselkedik egy valódi helikopter, repülés közben.) Három repülési mód van: könnyű, közepesen-nehéz, és realiztikus. A legegyszerűbb módban állítólag mintha egy repülő-

újdonság, hogy az Apache 30mm-es gépágyúja az ellenséges harcokcisk páncezátat átúti, (akár ketté is "fúrészel" uránmagvas lövedékeivel) de túlzásnak



Azért nemcsak a fák koronáját látjuk, néha elfelhősödhet a homlokunk is

géppel, és nem helikopterrel repülnénk, a kritikusai szerint pedig ez rendkívül sok kívánni valót hagy maga után. A helikopterek a Gunshipban nagyon érzékenyen reagálnak a botkormány mozgására, ami gyakran túlkormányzáshoz vezet. A játék ugyancsak túlzottan toleráns a kemény landolásokkal szemben, ami további bizonyítéka annak, hogy a programot, a kevésbé tapasztalt játékosok irányába trimmelték. A kézi vezérlés nagyon kevés időt enged arra, hogy a műszerfalat nézessük. Ez helyenvalónak is látszik, amennyiben a túlzottan leegyszerűsített műszerfalat vesszük alapul. Szerencsére a gyakorló misszió nagyon jó, és még a tapasztalt pilótáknak is tartogathat meglepetést. Nem fog gondot okozni, a tanulás, rövid idő alatt mindenki be fog illeszkedni a játék világába. (Volt olyan véleményem, ami 1 órát jelölt meg a játék megismerésére (betanulásra) fordítandó időnek.) A játékokba a fegyverek modellezését is többen kritizálták, sőt, mondjuk ki: alaposan lehúzták... A legrealisztikusabb módban is túlzottan tartották a fegyverek találati pontosságát, hatóerejét. Nem

tűnik, hogy egy épületet megcölözva, néhány lövedék elegendő annak porig rombolásához. A játék talán legnagyobb problémája ez, mert a szimulátort elviszi az olcsó lövedékos játékok kategóriájára. Számtalan "apróság" található, amely egy veterán helikopter-szimulátor pilótát felbőszít(het). A már említett, valótlán fegyvereken túl, a repülési élményt is kritika érte, ügyetlennek jellemezték a panoráma üzletását. Állítólag lassú, de nem a szokásos hardver probléma, hanem a rosszul megírt és félretervezett üzletási sebessége miatt. Ettől függetlenül a Gunship egyszerűen egyszerű grafikával rendelkezik! A táj rendkívül valós érzetet kelt, ami az említett hibák ellenére is jól érzékelteti a repülést, képes nyújtani annak élményét. Úgy tűnik, a grafika ilyen mértékű "kifejezésére" első sorban azért volt szükség, hogy a Gunship eladható legyen egy jó, repülő akciójátékként is. Abban a kategóriában ugyanis elégséges, a gyönyörű környezet, és a könnyedén felrobbantható célpontok. A Gunship önmagával kerül konfliktusba, amikor kemény akciójáté-

Az "Ágyúnaszád" szolgálatban

Az Egyesült Államok szárazföldi csapatainál rendszeresített helikoptereket általában valamelyik indián törzsről szokták elnevezni. Az indián törzsek közül talán az apacs volt a legfélelmetesebb. Láthatatlan a harcmezőn, szinte sebezhetetlen, kitaróan kemény, és kegyetlen a csapatban. Kellene-e ennél jobb tulajdonságok egy harci helikopter számára?



Az első, sorozatban gyártott Apache 1983 szeptemberében hagyta el a gyártó üzemet. A helikopter AH-64A típusjel változatának alaprendeltetése: földi, elsősorban páncélozott célok megsemmisítése, de alkalmazható a saját csapatok mozgásának fedezésére, területek legofására, az ellenség meglepetésszerű támadásainak elhárítására. Belső üzemanyagtartályainak befogadóképessége: 1422 liter, de 4 db 871 literes póttartállyal 2000 kilométert is megtehet úgy, hogy még 30 percnyi repülésre elegendő üzemanyag maradjon. Így lehetséges, hogy az USA honi területeiről átrepüljön Európába.

Fő fegyverzete egy – a pilóta fejmozgásával is irányítható – 30mm űrméretű gépágyú, amely javadalmazása 1200 löszer. Négy, szárny alatti tartón, 16 db Hellfire páncéltörő rakétát hordozhat, vagy 76 db, 70mm-es nem irányított rakétát, illetve ezek együttes kombinációját is. Az Apache-ot levegő-levegő rakétákkal is felszerelték. Erre a célra, a kézi, légvédelmi Stinger, vagy a jól ismert, vadászrepülőgépeken alkalmazott Sidewinder rakéták módosított változatát használják.

A nagyobb hatékonyság érdekében, a lézersugár vezérlésű Hellfire rakéta rádiólokátoros változatát is kifejlesztették. A milliméteres hullámhosszúban működő fedélzeti rádiólokátor a helikopter rossz látási- és időjárási viszonyok között is bevetethető teszi. A rakétát akár fedezék mögül is indíthatják, csak a rotor-agyra szerelt lokátor-antenna látható. A személyzet, és a helikopter túlélési esélye ezáltal nagy mértékben megnövekszik, ugyanis a rakéta, indítás után az első szakaszban beprogramozott pályán repül, majd a fedezék mögül kibújva, a tárolt céladatok alapján felkutatja, és lokátorával befogja a célt.

Az Apache helikopter AH-64B típusjelű változata már 20%-kal nagyobb teljesítményű hajtóművet kapott, a gépágyúját alkalmassá tették légi célok automatikus követésére, megoldották a kettős személyzet nukleáris-bakteriológiai-vegyi védelmére és a gép korszerűbb fedélzeti elektronikát kaptak.

Az Apache-oknak óriási szerepük volt (az A-10-es csatarepülőgépekkel egyetemben) abban, hogy a félelmes szovjet harcokcisk fölényt Európában sikerült ellensúlyozni, és értelmetlenné vált azok addigi szerepük. Az Apache-ok remekül vizsgáztak az Öböl háborúban, és bebizonyították félelmes erejüket, tovább erősítve hírnevüket. Az Apache újabb, jóval nagyobb teljesítményű változata az AH-64C (az alaptípusnál hétézer nagyobb harci hatékonyságú), és a szuper felszereltségű AH-64D Longbow (tizenötöszer nagyobb harcértékű). Az amerikai szárazföldi haderő, merőben új fegyverhez jutott a modernizálást követően. A korábbi Apache-feladatokon kívül, alkalmazható repülő (megemelt) harcálláspontként, harcmező megfigyelésére, más repülő eszközök számára célmegjelölőként, miközben számottevően javultak a sötétben és a bonyolult időjárási viszonyok közötti alkalmazásának lehetőségei. (Azért nem tudom megállni, hogy zárójelben ne jegyezzem meg: csak évek múlva várható, hogy kiderüljön, a Koszovói háborúban miért maradt el bevetésük, ill. mi áll a "személyzet kiképzetlensége" (kevésbé hihető, és átlátszóan tűnő) indoka mögött...)



Na, néha azért találni is szoktunk!

sok könnyed sóhajára áhítozik, a – bár szép, de mégiscsak leegyszerűsített – műszerfal láttán, és amikor szeretné elhitetni önmagával, hogy a tapasztalt szimulátor rajongók is kitörő lelkesedéssel fogadják majd a "jelöld ki, és lödd forgácssá" túlzott egyszerűségét. Az a "képeség" sem válik egy szimulátor hasznára, ha mindent fel lehet robbantani szinte már a "tércépen". Még a fák is úgy néznek ki, mintha valami féle gyűlékony tüzelőanyaggal lennének töltve, nagy robbanással tűnnek el a gépágyútűz alatt. A hibák ellenére a Gunship nem egy rossz játék, ha csak egy körrepülésre akarjuk igénybe venni, és közben a tűzijáték, az elreppentett petárdák szín-pompás durrogása is látványgyönyörünk része. A játék jól néz ki, mindaddig, amíg nem hasonlítjuk össze, egy valódi helikopter szimulátorral. Ahol a Longbow

megmutatta, hogyan kell a beállítható realisztikát adagolni, ott a Gunship csak választható túlkápasokat kínál. Ha nem szörözünk túlzásban, és túl tudunk lépni a zavaros billentyűzet kiosztáson, a bugyuta navigációs rendszeren, akkor a Gunship telitalálat lehet. Na, ennyit az innen onnan összeszedett hírekből.

Szerény véleményem

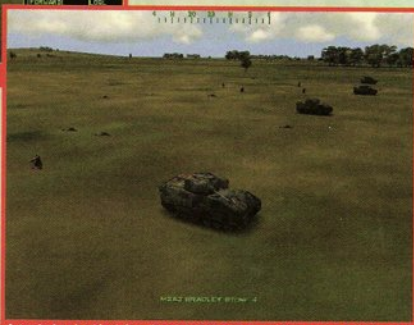
A fentebb látható "szakértő vélemények" alapján a Gunshipról egy elfuserált program képe kezdett összeállni előttem, és nem is vártam már annyira, hogy a

kezeim közé kaparinthassam. Aztán az élet úgy hozta, hogy "egy vasúti kupéban utaztuk át fél Magyarországot", hát miért ne ismerkedtünk volna közben össze...

Nem volt elég, a "jó akarók" által kialakított előítéletek, ismerkedésünk kezdetén a drága még azt a bakit is elkövette, hogy nem engedve ujjaim érzéki játéknak, követelte tőlem az általam egyébként nem nagyon kedvelt joystickot. Miután minden nyugómet megoldottam, ill. félretettem, indulhatott a banzaj. (Szét is esett a ház...) A ma már szinte kötelező, hangulatkeltő (intro) mozi egy újabb rémképet varázsol elélnk, ahol lávánk már megint nem fértnek a bőrükbe, és a lengyel sik-

egy madarat, és irány a próbakör. A Ka-52-nél ezt nem tudtam megtenni, de a Gunship: Fly Now pontjából indulva, kegyesebb hozzám a sors. Ha nem is kezes bárányként, de követi utasításaimat a helikopter, büszkén meresztem előre szemem. A látószerveket gyönyörködtetően újszerű, izgalmas a táj. Nyugodtan mondhatom, hogy az eddigi legszebb panoráma tárul elém. (Kíváncsi vagyok, hány évet kell még várni az ágakról felreppendő riadt madarak, futó vaddisznó csordák, és szarvasok látványára, de lassan már tényleg ez következik.) A táj képe (csata után) már a Falcon 4.0-nál, és az USAF-nál is kívívta a dicséret elismerést, földközben azonban azoknál már szűnőben volt a varázs. Igaz, egy vadászrepülőgépek nem is a "fű alatt" kell teljesítenie feladatait (bár ott sem árt, ha a lokátor-szint alatt marad), tehát elvileg mit is keresne annyira alacsonyan. A Gunship esetében viszont kötelező a fák koronájának a szintjén, vagy alatta manőverezni – itt már elviselhetetlen lenne egy hasonló minőség romlás... Nincs is, hibátlan minden! Szándékos hibakereséssel, a fák közvetlen közelében – ahol egyébként már nem nagyon illik a száraz faágakat fűrészelni, faleveleket kavarni a rotor lapátokkal – sikerül felfedeznem, hogy vékony "papírmásé"ból lettek bizony még ezek is összeállítva...

Az első körből hazatérve elégedetten nyújtom ki lábaim, most már megnyugodva kezdek el a módszeres ismerkedéshez a program kínálta ajándékokkal. A Configuration menüben érdemes elvégezni a program testre szabását, finomhangolását. A fegyverek hatékonyságát ugyebár kissé túlzottan találta egy-nemely felpaprikázott teszter. Nos, a Hell-



A tankoknak elég bátor (botor) dolog ilyen nyílt terepen bókászni

ságon át próbálják meg átcsoportosítani páncélos erőiket. (Nem tudom, meddig kísért még a múlt, de amikor elgondolkoztam azon, hogy milyen konfliktushelyzetet tudnék kitalálni, voltak jobb ötleteim...)

A békés elmélkedésből, egy katonásan puritán főmenü zökkentett vissza a munka frontjára. Ritka történet, amikor az első betöltés után, nem kötünk egy azonnal



fire és a gépágyú valóban hozzák meg-szokott formájukat (tűzelj és felejtésd ell), akár realistic módban is, de a nem irányított rakétákkal szinte képtelen voltam ta-lálalatot elérni. Remek látvány, amint a kör-belől objektum eltűnik a füstben, és fel-kavart porban, de a találát ellenőrzésnél mindig az derült ki, hogy a célpont sértet-len maradt. A helikopter modellezését nem piszkáltam a tesztelés alatt, de Easy módban is remekül tudtam élvezni azokat a finom mozgásokat, lebegéseket, ame-lyeket ez a gépmadár végrehajt. Én tehát ABSZOLÚT nem éreztem azt, hogy nem helikopterként, hanem merevszárnyú gép-ként viselkedne alattam a masina... Nem tapasztaltam a túlzott érzékenységből, vagy éppen érzéketlenségből fakadó túl-kormányzási jelenséget sem. Kezdetben be kellett kapcsolnom a sérthetetlen funk-ciót, mert egyetlenül leszedtek, még ak-kor is, amikor már a földhöz tapadva, je-ges izzadságban fűrdve kapkodtam le-vegő után. A rakéták csak jöttek, és jöt-tek a semmiből, és addig rázták a kasz-nit, míg az sajátos önvédelmi stílust kö-vetve a darabjaira esett és a szélrózsa minden irányába megkezdte a menekü-lést. Bármelyik gépen is repültem, a tár-sam (jól kifogtam) nem sok segítséget nyújtott a közdelemben. (Olyan kicsit, mintha még most sem tudta volna meg-emésztini, hogy elszerentem a feleségét, és folyamatosan a kollektív öngyilkosság gondolatával foglalkozna...) Ha riasztott is egy felénk tartó rakéta miatt, azt csak kötelezőségről, az utolsó pillanatban tette, és úgy általában rám hagyta a macerás dolgokat. Nem nagyon éreztem, hogy a vad pörgéseket követő hányás gondol-tán kívül bármi is foglalkoztatná...

A feladatok egyedül, párban és szakasz alakzatban is végrehajthatók. Szerencsé-re, az ő közreműködésükben sokkal több

nekem illet volna felderítenem és szem-le-gesítenem) füstölő romhalmazzá változ-tatták a teljes támadó ékünket. Szegé-nyeken érezhető volt az elbizonytalanod-tott tanácstalanság. Nem értették, hogyan kerülhettek ekkora slamasztikába. Hiába torpantak meg, próbálták felvenni új alakzatot, gyorsították fel a ritmust, és végső elkérésedésükben vetették be a füst generátorai által kínált védő fűg-gönyt, halálra ítéltettek a segítségem nél-kül. Mindannyian elvéreztünk, akár a vi-déki csirkek, a vasárnapi ebéd előtt. Ettől lelkiismeret furdalásom határátalan érzel-mekre ragadtatott, egy teljes csomag pa-pír zsebkendőt áztatva ronggyá.

A harcok színtere nem korlátozódik csak lengyel terü-letekre, a későbbi-ek során Szlovákia, Ukrajna, és Belo-russzia is szerepet kaphat. (A térképen már felfedezhetők kishazánk körvona-lai is, de mi még egyelőre biztonság-ból nézegethetjük fotelünkől az esti híradásokat.) A kezdeti harci hív letisztulásával a gyönyörű táj kezd egy kicsit egyhangúvá, uncsivá válni. Hiányoznak (dehogy hiányzik, így is erős a légvédelem!) a légierő alkotó elemei, a csatarepülőgé-pek (A-10, Szu-25), és a vadászrepülő-gépek (MiG-29, F-16). Vannak ellensé-ges helikopterek, de igen alacsony aktívi-tással (legalábbis Easy fokozatban) sőt, volt olyan küldetésem, amikor a földön "sikerült" elkapnom valamennyit. A szá-razföldi erők még csak-csak kitesznek

a harcra koncent-ráltam, ki is kap-csoltam, a HUD ill. a sisakcélzó adatai alapján is célra tud-tam vezetni a gépet.

A billentyűzetki-oztatás tényleg "ér-dekes". Talán kár volt eltérni, a meg-szokott kombináci-óktól. ("Főnök úr, újítottam! - ?? - ezután nem a gyufaszál gyullad,



Egy sanda pillantása bal kéz felé



Ha messziről nem ment, akkor próbáljuk meg közelről

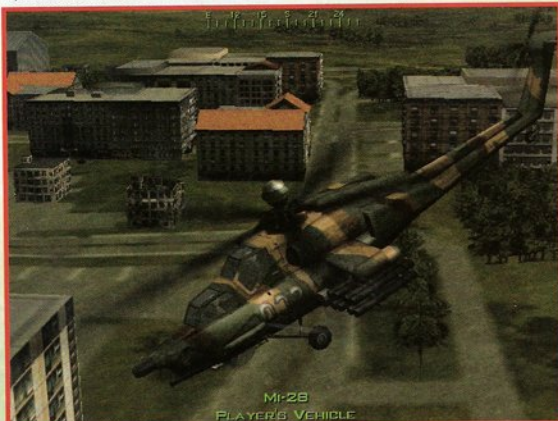
hanem a doboz!) Nem vall ergonomiai megfontolásokra, hogy miközben a jobb kezem a joyt markolja, balkézem kereszt-ben átnyúlva, a numerikus billentyűzetet vagyok kénytelen a gázzal (fordulatszám szabályzóval, oldalkormányokkal) babrál-gatni. A tréning menüpontban azt hi-szem minden elsajátítható, amire a ké-sőbbiekben szükségünk lehet. Gyakorol-hatjuk a helikopter vezetését, a fegyver-zet alkalmazását, a küldetések alapjait, a Placeunits (küldetés tervező) pedig igen érdekes színfoltja a programnak. Ezzel mondjuk nem álltam neki különösebben szórakozni, mert a tesztelésre a Single Battle 15 féle előregyártott küldetés is bőven elegendő volt. Elsőre meglepett, amikor egy orosz Mi-28 Havoc fedélze-tén, orosz szövegkörnyezetben találtam magam, de az Eurokopter német operá-tórával már egészen jól tudtam érezni magam. Négy nemzet színében indulha-tunk a "bajnokságban", lehetünk az USA, az Egyesült Királyság, Németország, és az Orosz Államszövetség "játékosai". Ha nyúzni nincs is, de feltétlenül meg kell jegyeznem a program egyik vadonatúj, még sehol nem látott elemét: a lövedé-kek, az eltévedt, és földbe csapódott ra-kétáink hatásait. Pár évvel ezelőtt, újsá-gíróként alkalmam volt részt venni egy éleslövészetben, ahol a programot meg kellett szaktítani egy rövid időre, a kiala-kult apróbb tüzek eloltásáig... Nos eről az élményemről csak azért tartottam fon-tosnak említést tenni, mert a Gunship lö-vedékei is tudnak, főleg az éjszakai be-vezéseken látványos, apróbb tüzeket oko-zni. A látvány nem nagyon tolerálja, ami-kor céltalan repkedés közben durrantunk az élénk toppanók tomporába. Termé-szetesen lehetőség van erre is, de a lég-védelmük kacsavadászatának célpontja-ként fogjuk végezni előbb-utóbb. Sokkal hatásosabb taktika, a fák mögött megbúj-

va, a felderítés- és tüzelés pillanatára né-miképp kiemelkedve a lombok közül elvé-gezni a feladatot. Számomra nagyon él-vezetes volt az ellenség álcázó, bújkáló taktikáját felfedezni. A személytelen lőtéri célpontok helyett gondolkodó, az életéért küzdő személyzettel teli fegyverek ellen folyik a lőpárbaj. Ez rengeteget emel a program hangulatát! Amikor csak lehet, oltalmat keresnek a fák takarásában. Amennyiben mégis keresztül kell gázol-niuk a nyílt terepen, teljes sebességgel, sűrű porfelhőt kavarva történik az iszkiri. Az ellenség ravaszágára jellemző, hogy nem egyszerű lett tudóm tele füsttel és korommal csak azért, mert míg azt hittem, a nyílt terepen átzúgók lesipus-kás vadászva lehetek, addig a fák tövében rejtőzködő légvédelmi egység felém indította hatalmas "szívószálát". Melyet azután jól meg is szívtam...

Utóhang

Már csak a szokásos hamleti dilemmára adandó válasz van hátra: (kell) lenni vagy nem (kell) lenni? (Már legalábbis a Gun-shipnek a gyűjteményben.) Az én vála-szom, feltétel nélkül: igen! Bár talán a cikk elején az összegyűjtött "szakkom-mentárok" hangvétele talán túlzottan szkepticus, részemről annyit tudok el-mondani, az utóbbi idők egyik legjobb szimulátor programjáról próbáltam lerán-tani a leplet. Az utolsó helikopter szimu-látor, amellyel akár hónapokig is volt kedvem repkedni, az Apache Longbow volt. A Gunship ahhoz képest olyan óriásit lépett előre, – első sorban grafika területén –, hogy nem lehet kérdés, megéri-e az árat. Messze a piacon levő legjobb játék a kategóriájában.

Széchenyi János



Orosz "diplomáciai" küldöttség érkezett a városba

értelem, és lelkesedés fedezhető fel, mint a társunkban. Sajnos az ellenség túlzottan is okos, jól képzett fickók gyűlékezete áll, akiknek intelligencia hányadosa elég magas ahhoz, hogy azonnal reagáljanak a pillanatnyi helyzet változásaira. Bár céltudatosan tartanak a kitűzött céljuk felé, azt nem érz nélkül teszik: fedezékekbe húzódnak, sőt csapdát állítanak az általunk védenő pánccsok erőiknek. Egy idő előtti vakond-akciómat (értsd: földbe furdódásomat) követően a rafináltan elhelyezett lövegekkel (amiket

magukért, de a levegőben kifejezetten hiányzik a "nyúzni hangulat". Hiányzik a "humánus" is, az emberi arc (hang), aki a potámba veri, ha gyáván viselkedtem, vagy ha ezt nem vették észre, a mellem-re tűzi a plectsnit. A pilótakabin, – és ér-dekes módon a lövész munkahelyére in-kább igaz ez a megállapítás – nagyon szépen kidolgozott, részletgazdagnak tűnő, még akkor is, ha állítólag lényege-sen leegyszerűsítették is az eredetihöz képest. Valójában nem nagyon van rá szükség, amikor nem a repülésre, hanem

külsín/belbecs

LÁTÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
Z É N E B O N A	■■■■■■■■■■

summa summarum

Ilapacs, aki bujt, aki nem, én nyertem!

végítélet

88%

TEAM ALLIGATOR

★ Annyian, mint az oroszok...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Simis
Kiadó: GT Interactive
website: www.simis.co.uk
Minimum konfiguráció: P200, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-III 333, 128MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

A Team Alligator, a Ka-52-es harci helikopter valóságshű szimulátora. Fejlett programozás technikai megoldásokkal megüzemelt játék, mellyel Szibéria, Belorusszia, és Tadzsikisztán tájai felett



Hát itt aztán rendesen befutotték!

Egy elfogulatlan kritikus:

A Team Alligator, a legújabb repülő-akció szimuláció, (az akció szó egy szimulátor esetében már nem biztos, hogy csak jót



A tűzijáték már rendben van, most már csak el kellene találni

egyaránt repülhetünk. Támogatja a többjátékos üzemmódot, akár 6 játékos is játszhat vele egy időben. Felsorakoztatja a Ka-52-es helikopter teljes harci arzenálját, dinamikus textúra effektjei pedig remekül érzékeltek a víz, az üveg, és az adott térség tájainak jellegzetességeit. Így a fejlesztő beharangozója.

jelent) amit a Simis fejlesztett és a GT Interactive adott ki. Hatalmas munka fekszik ennek az akciódús, ugyanakkor kevésbé technika központú játéknak a kifejlesztésében. (mondom!) Ez azt jelenti, hogy elkerülték a billentyűk tucatnyi kombinációjának alkalmazását, ami általában elriadnak az átlag felhasználók a

szimulátoroktól. A tapasztalat azt mutatja, hogy csak kevesen szeretik memorizálni a bonyolult billentyűzet kiosztását. A repülést túlságosan bonyolult műveletnek tartják ahhoz, hogy játszani is lehessen vele. (ehhez képest elég népes a szimulátorokat kedvelők tábora!) A Simis a Team Alligatort többek között emiatt dobta piacra, mint "akció játékot", és nem, mint szimulátor-programot. (most már értjük!) A játékba két hadjáratot építettek. Egyvel Belorussziában, egyvel pedig Tadzsikisztánban tehetjük próbára taktikai érzékünket, illetve harci ügyességünket. (A pilóta iskolapadot pedig Szibéria jeges tájain koptathatjuk fényesre.) Természetesen ezeken belül számos érdekes küldetés is színesíti a játékot. Az "Instant Action"-ból, akárcsak a Tutorial menüből, azonnal a pilótafülkében találjuk magunkat. A Tréning rendkívül szerteágazó, minden várható nehézségre felkészíti a növendéket, próbál előre lefedni minden feladatot. Az oktató bár angolul beszél, kiejtésén erősen érezni az orosz akcentust. Rogopattja utasításokkal tetelődött pattogó szavait. Különös figura, számos meglepetéssel tud szolgálni a gyanútlan pilóta növendéknek. Előfordulhat, hogy utasít, például, hogy szálljunk fel, és forduljunk Északi irányra. Gyanútlanul végre is hajtuk a parancsot, de lehet, hogy nem pont az előre megírt forgatókönyv szerint. A program nincs annyira intelligens, hogy a kottán kívüli blattolást is értsen, értékeli, ezért bár lényegileg megcsináljuk a feladatot, ő azt elfogáthatatlannak, hibásnak értékeli. Az oktató ezért közben folyamatosan mondogatja, hogy "fordulj északra, nem érünk rá egész nap mókázni"... A 15 másodpercenként elhangzó felszólítás, már-már irritáló, képes az emberke agyára menni! Hiszen felszálltunk, lebegünk az előírt magasságon, és a

helikopterünk északi irányba áll, mégis azt fújja, hogy fel kellett volna szállnod, az előírt magasságon lebegned, és északi irányba beforgodnod... A játékban "csak" egy típus a repülhető, mégpedig a Ka-52 harci helikopter. Ennek a helikopternek, ellentétben a már létező Ka-50-essel, két fős a személyzete. A pilóta (a játékos), és a fegyverzet operátor (a komputer). A játék tanulására akár több órát is el lehet vacakolni. (és még akkor sem leszünk mindennel tisztában!) Remek zenével, és introval indul a program, de egy repülő szimulátor esetében, nem erre a dicsőretre van igazán szükség. Valójában ez már kötelező minden magára adó program előtt, ha nem lenne, biztosan hiányolnánk. A későbbiekben erre ügyesen nagyon figyelünk, hiszen miközben a saját, és/vagy akár másik öt helikopter is a cél irányába vezetünk, nem nagyon lesz időnk illyesmivel megosztani a figyelmünk. Bár van néhány hanghatás: a hajtómű hangja, a gép-ágyúé, vagy a rádióon üzengető társaké, amely nagyon fontos lehet egy játék összképének a megítélésében. Az apró kis ráadások egy hangulatos zenével kombinálva, igen jól tudnak tenni a közérzetünknek. Mindent egybevetve, a játék összességében jónak mondható, de sajnos küzd néhány sajátosságos problémával. Rettentően magasra állították a program hardver igényét. 640x480-as felbontásban még elmegy, de nagyon puritán, a 800x600-as az ideális, de ha igazán szép dolgokat akarunk látni, az 1024x768-as felbontásban, 32 biten tudja csak megvillantani kimagasló erejéit. Nem árt ha tudunk róla, hogy amennyiben a térképet, (az általunk repült terület nagyságát) nagyobbra állítjuk, az jelentősen meg fogja növelni a betöltési időt. Bár a kormányzását megkönnyítették, a darunknak nem biztos, hogy egyértelmű előnyöket kaptunk ezért cserébe. A helikopter reakciói eltávolodtak a valóságtól, bizonyos kormánymozdulatokat figyelmen kívül hagy, ami azt jelenti, hogy nem hajt végre manővereket, vagy mivel rá kell dupláznunk, késlelteti azt. Ezt már nem lehet a billentyűzetre, vagy a joystickra kenni, ezek már egyértelműen nem rajtuk múló hiányosságok. Néha túlságosan is stabil a helikopterünk, néha pedig saját akarata szerint hol jobbra, hol pedig balra dülöngél a lelkem. A térképek igencsak egyformák, általában hegyekből, épületekből, ellenségekkel, és a bázisból áll. Egyetlen dolog, ami változik, az, az ellenség helyzete. Repülésnél négy féle fegyvert vihetünk magunkkal, a választható 7 közül. Miközben a fegyverek viselkedése realizistikusnak tűnik, mégsem érzékelhető a különbség, egy nyolc-





van, vagy egy százharminc milliméteres rakéta hatóereje között. A program óriási előnye a jó grafika, és hogy a játék stabil. Hátránya a közepszerű zenék, a nem valós repülési tulajdonságok, és a sok-sok ismétlődő részlet.

Saját véleményem a programról:

Az első megrázó élményem vele kapcsolatban az volt, hogy nem tudtam azonnal felszállni. (én, a veteránt!) A kialakult, megszokott, billentyűzet kombináció hagyományai val szakítani, attól eltérni, számomra érthetetlen, semmivel nem indokolható dolog. Be kellett ülnöm a tréner mellé, és végig kellett halgatnom a tényleg erős orosz akcentust használó magyarázatát. Nem lehet gyorsítani az oktatás menetét, nem állt módomban azt mondani, hogy OK Tata, ezt a részt már ismerem. "búsztra-búsztra", haladjunk tovább. Bár az oktató (velem ellentétben) próbál türelmes maradni, hangjából olykor-olykor kiérződik az aggodalom. (és a kabinban terjeng a félelem szaga) Az is előfordul, hogy megemeli a hangját, amikor már végképp elveszít türelmét bugyuta növéndéke szertelenségén. Nem nagyon tolerálta, amikor a lőtérre vaktában eregetni kezdtem a rakétákat... Ennek ellenére a legnagyobb baklövést is megengedi anélkül, hogy bele nyúlna a kormányokba. A tanulási időszakban nem egyszer követett mozdulatnál benuit kezekkel a halálfába. Kifejezetten szörző típus az ürge! Ha ő 50 méteren kéri a kilebegtetést, az nem lehet sem 49, sem 51. Volt, hogy már öt perce lebegtünk az előírt magasságon, és ő vagy aludt, vagy nem tudom mit csinált, de meg sem nyikkant. A legkisebb önálló cselekvési kényszeremre is felriadt, és elégedetlenül felmordult, hogy csak azt csináljam, amit ő mond... "Jól van Öreg!"-gondoltam... De amikor már nagyon eluntam, hogy nem mond semmit, gondoltam megtréfálok a kis álomszuszi: szándékoztam erőszakosággal csináltam egy hátast a betonon! Érdekes, mert ezt meg tűrte szóltalanul, vagy nem volt tán

ideje? (Szerintem szótárzás közben érte a halál.) Az iskolapad "koptatása" a felszállás, a leszállás, a navigáció, a lövészetek, az összetett feladat, és a szabad repülésekből áll össze. A helikopter mozgása egyébként számomra összetettebbnek, némileg valóság hübbnek tűnt, mint azt a Gunshipban éreztem (bár ott, az abszolút kikönnnyített modellel repkedtem végig, nem mertem reflektorfénybe állítani, mit nem tudék egy valószínűs helikopteren). Tudok oldalazni, fordulók közben csúszik alattam a gép lefelé, alig tudom a magasságot tartani, élesebb belépőknél a masina

"kifárol". Hiába fordul orral akár derék szögben is, még egy darabig az eredeti irányban esüszik tovább, ami miatt sokkal jobban észnél kell lennem, sokkal inkább kell figyelnem a vezetésre, sokkal jobban kell "pilótá-

nak" lennem. Egyik kezem, szinte folyamatosan a fordulatszám szabályozón (gázkaron). A Gunshipnél agyon dicsérem a tájat, holott az itt sem csúnya, vagy rossz, csak nem annyira "újszerűen" szép. Az olvasóra bízom az összehasonlítást a mellékelt képeken – a Gunship véleményem szerint verhetetlen! Ugyanakkor azáltal, hogy három féle táj fölött repülhetünk, kevésbé egyhangú, hosszabb távon elviselhető a bevetések sorozata. A hegyek ugyan egy kicsit hirtelen nőnek ki a földből, (mintha egy részeg cukrász formálta volna őket cukorból) és szögletek is, de vannak sziklák, sőt egyszerű mintha egy elhagyott kőbánya felett is elrepültem volna. Mint tudjuk: "varietas delectat", vagyis a változatos gyönyörködött! Nagy hiba erről megfeledkezni! Fantasztikusan jól eltaláltak viszont az időjárás effektek,

az eső- és hóesés. "Szomorú-bús, sötét felhők úsznak az égen tova. Majd mikor a lemenő nap fénye, alulról világítja azt. Vörös fényben tündököl már az égi csoda." Tetszik a program "színvilága", olykor talán egy



A dombok textúrája nem különösebben változatos

kicsit hársányi is, mint egy kifőtt könyv, de összességében nagyon barátságos, festőivé varázsolja a hangulatot. A palettának azonban itt is vannak sötétebb árnyalatai. Réimálom bevetésre induli éjszaka, zuhogó esőben! A fejletlenebb felszereltség miatt (?) (vagy, mert az egyszerűsített billentyűzetem nem találtam meg az éjjellátó készülék kezelő szerveit?) csak a helikopter reflektora világítja az elénk társul utat, házakat. Elemelés után pár másodperccel már semmit sem lehet látni. Az ablaktörő sűrű legezése sem javít semmit a

Egy Bogár élete

A KA-50 tervezésénél az egyik legfontosabb szempont a forgószárny kialakításának megválasztása volt. Különböző változatokat tanulmányoztak, de végül is a hagyományos koaxiális elrendezésű rotornál maradtak, melynek talán egyik legnagyobb előnye, az általa keltett alacsonyabb zaj. A koaxiális rotor további előnye – a hagyományos, farokrоторos megoldással szemben – hogy a farokrész esetleges sérülése nem befolyásolja jelentősen az irányíthatóságot, sérült helikopterrel is haza lehet vándorogni, el lehet érni a bázist. (Algansztában a helikopterek harci veszteségeinek 30%-a a farokrész sérülése miatt következett be.) A farokrator hiánya lehetővé teszi azt is, hogy a hajtóművek által leadott teljesítményt lényegében teljes egészében a két, egymással ellentétes irányban forgó főrotor meghajtására, vagyis felhajtóerő létrehozására használják fel. Ez különösen fontos akkor, amikor a helikopterek teljes harci terheléssel, kell lebegnie földközben, magas külső hőmérsékletnél, vagy nagyobb tengerszint feletti magasságban. A földközeli repülés további biztonságát növeli, hogy a koaxiális rotori helikopterek alig érzékenyek az oldalszélre. Rotorátmerőjük, és általános méreteik kisebbek lehetnek, mint a ha-

gyományos kialakítású helikopterekénél. Repülési tulajdonságai közül ki kell emelni jobb emelkedési, süllyedési, és fordulási képességeit, valamint nagyobb csúcsmagasságot. A KA-50 fedélzeti elektronikája igen fejletlenek mondható. Alkalmazásával úgy gondolták, hogy elhagyható a személyzet másik tagja, a fegyverrendszer kezelője.

A harci helikopterek között egyedülálló megoldásnak számít a katapultülés használata. A katapultálási folyamat első fázisaként a rotoragyban lévő töltetek lerobantják a hat rotorlapot, majd, a felkeltető kerül sorra. Ezzel egy időben az ülés beáll úgy, hogy háttámlája párhuzamos legyen a rotorok tengelyeivel. Ezután gyűjt be a kivető rakétátöltet, amely egy kábel segítségével magával húzza a pilótát. A katapultálási folyamat ezután már hagyományos módon folytatódik. Talán maguk a tervezők sem gondolták át, hogy a pilóta életét védő megoldás lesz az egyik legnagyobb veszélyforrása, a szoros kötélekben tevékenykedő "alligator csapatok"-nak! A szerteszét repülő rotorlapotok ugyanis súlyos, megsemmisítő károsodásokat okozhatnak akár a kötelék több tagjában is.



Mindenesetre a KA-50 harcértékét tekintve nem marad el az amerikai AH-64A Apache mögött – ugyanakkor jóval olcsóbb annál.

A gyakorlatoktól elmaradt kísérleti tapasztalatok ismét bizonyították, hogy az ember teljesítmőképessége nagyon is behatárolható. A viszonylag korszerű műszerezettség sem tudta pótolni a "másodpilótát". A gép tulajdonságaitól elmaradt összeteljesítmény, a túlterhelt pilóta kifáradásából eredő balesetek, katasztrófák követelték vissza a fedélzeten, a fegyverrendszer kezelőt. A KA-50 legújabb változatának életnagyságú makettje, az "Erdogan" már tandem elrendezésben tartalmazza a két munkahelyet. Szintén makett formájában egyébként már a Neten is látható, egy oroszországi kiállításon videóra felvett KA-52, amely meghívta a Team Alligator programozó csapatát.

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	60.-	21	533.-	41	583.-
2	84.-	22	533.-	42	583.-
3	214.-	23	533.-	43	583.-
4	214.-	24	533.-	44	583.-
5	214.-	25	533.-	45	583.-
6	214.-	26	533.-	46	583.-
7	214.-	27	533.-	47	583.-
8	214.-	28	533.-	48	583.-
9	493.-	29	533.-	49	583.-
10	493.-	30	533.-	50	583.-
11	493.-	31	533.-	51	583.-
12	493.-	32	533.-	52	583.-
13	493.-	33	533.-	53	583.-
14	493.-	34	533.-	54	583.-
15	493.-	35	533.-	55	583.-
16	493.-	36	533.-	56	583.-
17	493.-	37	533.-	57	583.-
18	493.-	38	533.-	58	583.-
19	493.-	39	533.-	59	583.-
20	493.-	40	533.-		



Az 576 KByte 1990-1998-as régi számai akciós áron, egységesen 100, Ft/db (+ postaköltség*) boltjainkban megvásárolhatók vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.

Rendeléskor rőzsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjelzés rovataiba írd be a kért lapok megjelenési számát.
Fantasi! Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, 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 1999-2000-es számai eredeti áron (+postaköltség) megrendelhetők illetve megvásárolhatók

99/1	398.-	99/11	398.-
99/2	398.-	99/12	398.-
99/3	398.-	00/01	398.-
99/4	398.-	00/02	398.-
99/5	398.-	00/03	398.-
99/6	398.-	00/04	398.-
99/7-8	576.-		
99/9	398.-		
99/10	398.-		

ENEMY ENGAGED: COMANCHE VS. HOKUM

★ **Barátok (egymás) közt**

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Razorworks
 Kiadó: Empire
 website: www.empireflight.com
 Minimum konfigur: P266, 64MB RAM
 Ajánlott konfigur: P-III 333, 128MB RAM
 3D gyorsító*: Direct3D
 Multiplayer: modem, LAN, Internet

Emlékeznek még az olvasók a 99-es év márciusi számára? Hát persze! Hiszen abban teszteltük az Apache Havoc nevű remek szimulátor-programot. Hölgyeim és Uraim! – egyszerű bejelentésváltozóval kezdem: megérkezett az AH küldetés- kiegészítő folytatásának is tekinthető Comanche vs Hokum! A Razorworks fejlesztői természetesen olvasták akkori kis cikkünket, melyben a szereplők tekintetében csak csendesen sutogtuk el enyhe hiányérzetünket – most a két passzív szereplő elő is léptették főszereplővé. Roppant elítélendő módon a tesztelésre kapott játékokat vissza kell adnom, szóval nekem már nincs meg az Apache Havoc, ezért nagy sajnálatomra a kettőt integrálva nem tudtam kipróbálni (pedig állítólag ezt is lehet). Természetesen (szerencsére?) önálló alkotásként is megállja helyét az új prógi, így hát kíváncsian kezdek keresgélni benne a frissítéseket, újításokat.

Elő pillantásra

Az Enemy Engagedról azt írja a fáma, hogy három új hadjárattal és két repülhető géppel bővült az eredeti programot, valamint kijavítja annak néhány korábbi hibáját is. Roppant eredeti megoldás: kifogja azok szelét a vitorlábról, akik a több bór lenyűzésének technikáját szeretik hasonló esetekben emlegetni. Nekem sem jutott volna eszembe, amennyiben – és most egy picit előre szalad velem a csikó – erőteljesebben érzem az újítás szelét, és ha "az előző részben ez talán még jobb is volt" gondolat sem fordul meg a fejemben...

A játék felépítését mondhatni tovább egyszerűsítették. A grafika az eltelt több mint egy év alatt semmit sem változott, sőt! A három új helyszín: Libanon, Tajvan, és Jemen földrajzi adottságait a fejlesztők mintha kissé albaécsülték volna, mert az elődhoz képest jóval kevesebb tereplárgyval, várossal, épülettel találkoztam... Az már eleve tőz borzasztó, hogy nem tudok leszállni a "ceglédi református nagytemplom" előtt, de hiányolom az emlékezetes Che Gevara-plakát szintű szellemes meglepetéseket. Tény, hogy a maximumra állított

grafika ellenére sem találkoztam semmi olyan érdekességgel, ami akár egy két évvel ezelőtől megjelent szimulátorban ne lett volna benne.

Ugyanakkor felfedeztem hogy a haditechnikai arzenálban ott van minden, ami csak számít (az előző részre nem emlékszem már, hogyan is volt) – és néha még az is, ami nem. (Példának okáért itt a csak prototípus állapotig eljutott, és ma már rozsdás ócskavasként szemétre dobott helyből felszálló orosz gépre gondolok.)

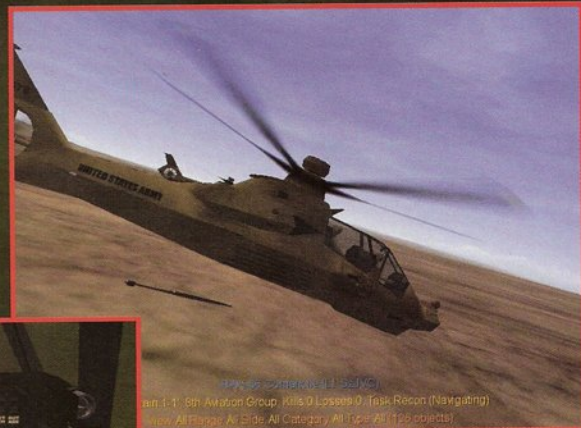


A műszerfal csak első látásra tűnik bonyolultnak

Küldetések

A küldetéseket egy dinamikus hadjárat-generátor állítja elő. Nem jellemző rá a hosszú póráz, korlátok között engedélyez csak némi beleszólást az elképzeléseibe.

Hozzáteszem azért igencsak gazdag, mert 16 küldetésstípus között válogathatunk, hogy csak egy párat említsek: felderítés (Recon), utánpótlás útvonalak támadása (BAI), csapat-támogatás (CAS), légi fedezet (CAP), bázisok, gyárak rombolása (Ground Strike), légvédelem kiiktatása (SEAD). Csapat- és utánpótlásállítást a harcra helikoptereinkkel nem tudunk vállalni, de ezek támogatásából egy-egy CAP, vagy SEAD bevetésben igenis kivesszük a részünk. Már említettem, szinte semmi beleszólásunk sincs a hadműveletekbe, de erre nincs is szükség, a program a mi segítségünk nélkül is jól irányítja a csapatokat: a szemünk előtt zajlik minden, folyamatosan látjuk a dolgok alakulását. (Csak tudnám felelni azt a látványt! Biztosan örültem volna, ha annak idején a Commodore-64-esemen ilyen "szép" szimbólumokat látok, de azóta eltelt vagy 10-15 év!) A folyamatosan beérkező jelentések-ből áttekinthető képet alkothatunk a frontvonal közeléből felvonult csapatokról, a támadó ékek mozgásáról, az esetleges veszteségekről. A gép folyamatosan számítja az erőviszonyok alakulását, közben azt is jelzi, az



1. táblázat: A játék főbb adatai
 1. táblázat: A játék főbb adatai
 1. táblázat: A játék főbb adatai

Géppárhoz eltephetetlen kötelek fűz...

ellenség mely objektumainak elpusztítása visz bennünket közelebb a győzelemhez. Azt persze ne gondoljuk, hogy egyszerű kis csokoládéüzemek szaloncukor

hiszen nem feltétlen kötelelességünk ugrani mindenre, várhatunk a nekünk tetsző feladatokra. Az általunk nem kértetek, a gép "viszi" el... Akár az orruk előtt is, mert nem élvezünk elsőbbséget, és ha sokat gondolkodunk, lecsap bizonyos feladatokra előtűnik a gép...

A háború menetét persze képteleneleg lennének egymagunk megváltoztatni, ugyanis ez a program nem a Rambokról szól. A mi szerepünk nem több (de nem is kevesebb), mint mondjuk ami az Öböl-háborúban volt egyetlen pilótának. Ne játsszuk meg a hőst, ne próbáljunk meg szembeszállni a túlerővel, mert azt úgysem engedni (illetve a hősökösünket azonnal megtorolja) a gép. A légvédelem képzett személyzete nem hibázik, a repülőgépek természetes előnyt élveznek velünk szemben. (Ennek ellenére fedezékből, alulról és hátulról nem vagyunk teljesen esélytelenek velük szemben sem.) Csúcstechnika ide, csúcstechnika oda, még a harcokcsik, és páncélozott járművek géppuskáinak fullánkjai is halálos veszedelemet jelenthetnek kb. 2 km-es távolságon belül. Ne légy könnyelmű, ne repülj rájuk alacsonyban, és muszáj manőverezni a teljes 3 dimenziós tér minden irányába, ha ki akarod kerülni a találataikat! Ha bajban vagy, jusson eszedbe szavam: "Zúgjál, mint a kő lefelé! Nem baj, ha félelmed csepeg - szemöldököd éreszen!" Ez persze nem azt jelenti, hogy a szavalóversenyek győztesei elsősorú helikopterpilóták lesznek – sokkal inkább azt, hogy nem repülőgépen vagy: nyugodtan lemondhatsz a magasságról a biztonságod érdekében. Tanulj az ellenségétől: ő sem adja könnyen az életét (többek között ezért is melegen javallott párban indítanod szinte minden rakétát!)

Egy lépés előre, egy hátra...

A generál küldetések színvonala időnként mélyrepülésre hajlamos. Többnyire, (amint már említettem is) jól működik, időnként azonban rányomja bélyegét a fronthatás. Le kellene fognom az ellenfél légvédelmét, hogy a csata-, szállító-, és vadászgépeim zavartalanabban élvezhessék az éles feladatok adrenalin növelő hatását, de nem kapok rá elég időt, hogy előtűk érjek a kijelölt célterületre. Természetesen leelőznek, és kapkodhatják a fejüket, hogy hol is maradt, az eligazításon beigért Comanche különítmény jótét közreműködése. (Pedig azt híhelnék, hogy az egész csak matematika... Ha a Comanche maximális sebessége 165 mérföld, a célpont pedig 40 mérföldre van, akkor ahhoz, hogy Y időpontban ott is legyen, vajon minimum mennyivel kell a támadást támogató gépet elindítanom? Ehhez azért nem kell még nyolc általános sem...)

További érdekesség (nem tudom mennyire volt szándékos ez a fajta "életszerűség"), hogy amennyiben éppen van szabad kapacitás, akkor akár egy négy gépből álló kötelékkel is elindulhatnak felderítő feladat végrehajtására. (Magyarázhatnánk, hogy az ismeretlen elleni nagyobb védettség miatt, de felderítésnél eddig a feltűnés kerülése is a tananyag része

és a flare töltetek ábrázolását. A rakéták rájuk fordulnak, és mikor rájönnek, hogy "megették" a trükköt, mérgükben felrobbannak. (Úgyes elképzelés, hogy a programba beépítették a magasban repülő gépek hasonló elterítő tölteteinek tűzijátékát is, de hát a találatok robbanó tűz(fél)gombjából egyébként nem nagyon vagyok elájulva! (Vagy ha el is vagyok, hát az nem a csodálatos szépségüktől van.) Jó hír, hogy a pozíciófények – akárcsak az előző részben – most is ki-be kapcsolhatók (persze jó lenne tudni, hogy minek, de hát egyelőre a ki/bekapcsolás lehetőségéről csevegünk). A sérülések ábrázolásáról – akárcsak a Team Alligatorban – ebben a programban is

cióik is leolvashatók, de persze kiemelkedő tereptárgyakra azért továbbra is figyelniünk kell, bármikor váltható a nézet a pilóta és az operátor között. Az "én vagyok a teljes személyzet" feeling kezelhetővé tekintetében igen ügyes megoldás, hogy egymástól független üzemmódban működhet az MFD, s kapcsolgatók között sem "felejteli", hogy hová volt beállítva. (Például megethetjük, hogy az irányításhoz és navigáláshoz szükséges adatokat a pilóta MFD-jén, a célzáshoz szükségeseket

állíthatjuk a kötelék alakzatát, kérhetünk segítséget, kijelölhetjük a célpontokat, satöbbi. Utasításokat adhatunk egy adott gépnek, de akár teljes köteléknek is. A kiadott feladatok "utógondozásával" egyébként nem sokat kell bibelődni, mert azokat jobbra a legjobb tudásuk szerint elvégzik. Vigyázzunk azonban arra, hogy amennyiben túlerőben lévő



Mi lehet ez a bizgentyű? Nyomjuk meg és kiderül!



Itt kiválóan megfigyelhető a Hokum renghagyó rotor megoldása

pedig a fegyverzet operátorán állítjuk be. Egyetlen gombnyomással válthatunk a kettő között, és jobban érezhetővé válik, a "két-emberes veze-

ellenségre küldjük őket, hamar el fognak vérezni. A befogott célpontok ellen kérhetünk akár tüzérségi támogatást vagy légitámadást is, amit azonban nem minden esetben kapunk meg. A felderítési adatokat is illik, már rádió leadunk a főhadiszállásra. A rádióforgalmazás hangján túl, eltaláltak a hajtómű, a bekapott találatok és az eső hangjai, de úgy általában az összes csatazaj is megfelel a magasabb elvárásoknak.

A Comanche vs Hokum nem lenne rossz helikopter szimulátor, de legalább egy éves lemaradással küzd a Gunship, és a Team Alligator mögött. Kezddöknök meg mostanság is okozhat örömet, de a profiknak inkább az előbbieket egyikét ajánlom. Vonatkozik ez az összetettségre, a kihívásra és a grafikai megjelenítésre egyaránt. A megszállottak számára azért tökéletesen élvezhető játékról szerzett benyomásaimat talán azért foglalhatnám a legjobban össze, hogy az előző része egy évvel ezelőtt még igencsak tetszett – most azonban sokszor érzetem azt, hogy az talán még jobb is volt...

Széchenyi János



Tábori csendélet. Zajt mindjárt generálunk hozzá

volt...) Amikor pedig a felderítési adatok alapján meg kell támadnom a repteret. ("hol marad a sok lúd?") már csak pislogok, mennyire egy szál magamra maradok. A járművek kidolgozottsága sem valami részletes, a Gunship és a Team Alligator igencsak veri a játékot ebben a tekintetben. Az azért mondjuk nem rossz, hogy a gépek oldalán vannak olvasható feliratok, és a külső nézetben látható mozgás időnként kifejezetten jónak, "filmszerűnek" tűnik. A futómű behúzások, működő ablaktörők ma már nem újdonságok, de azért jó érzéssel vesznék rólok tudomást, mint ahogy a Hokum katapultüléseinek működését a Comanche fülkéjéből tanulmányozni is igazán nagy élvezet (bár e tudományos kísérlet sikeréhez tevételesen közreműködésünk is szükséges). Látványosan oldották meg a rakéták füstcsikjainak, a gépfegyverek nyomjelző lövedékeinek, valamint a chaff

megfeleltek, csak némi füst jelzi, hogy rövidesen be kell fejeznünk a küldetést...

A Comanche vs Hokumot gazdagon felszerelték a különböző nézetek tömkelegével. A szokásos külső és belső nézetek mellett a hadjáratban szereplő összes járművet körbejárhatjuk, és

számos nagyításban megvizsgálhatjuk. A mellékelt képekből is látható, hogy egészen különleges, a kabinba kívülről kuksizó nézetet is találkoztam, de van egészen szokatlan, a személyzettel "szemző" nézet is (hehe, a "bikanyakú" pilóta helyett most egy zsíráf foglalt az ülésben helyet).

A gépek belső kidolgozása nálam nem aratott osztatlan sikert. A pilóták részeben kevesebb adatot tartalmazott, mégis számomra élethűbb volt (érdekes ellentmondás ugye?!). Az előző részben, ha lenézünk a műszerfalra, nem láttunk előre, és mindenek nekimehettünk (neki is mentünk!). Újabb szemeket emuláló megoldásként most az MFD-t átalakították, a HUD-on megjelenő informá-

tés")
A fix nézetek mellett egyébként nagyon jól használható a virtuális kabin is. Ha nagyon zavarnak a "holtterek", átlátszóvá is tehető, vagy akár ki is kapcsolható a pilótafüle "borítása". A Comanche műszerfaláról lemaradtak az analóg műszerek, ezért a HUD és az MFD-k sérülése esetén a legjobb megoldás az, ha a túlélő csomagból elővesszük a fehér botot... (a repülést ugyan azzal sem tudjuk folytatni, de talán jó lesz a kóbor kutyák ellen)

Néhány hibát kijavítottak az első rész óta, néhány viszont még most is megmaradt. Az autopilot szép alacsonyban repül, de minden szívójadalom nélkül képes belevágni gépünket a lankásabb domboldalakra. A vezetési stílusa különlegesen érdekes. Nem szeret sietni, olykor kifejezetten lassú, és a fordulónál még keményen "rá is fékez", majdnem lenullázza a sebességet. Meredek emelkedők előtt az utolsó pillanatig kivár, és csak miután ránk hozta a frászt, kezd el emelkedni. Különleges heppje, hogy aktiválás után azonnal befékezi a kerekeket. A lebegő üzemmód (hoover mode) legalább tökéletesen működik, tartja a nulla sebességet, és a beállított magasságot is.

Nagyon tetszik a rádió "zűrzavar" egy-egy bonyolultabb harchelyzetben. Ilyenkor ugyebár egyszerre többen is beszélhetnek, amiből nekünk kell kiszűrni a használható információt. Ezen túl nemcsak passzív hallgatói lehetünk a többiek kétségbeesett megnyilvánulásainak, hanem mi

külsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBOGA	■■■■■■■■■■

summa summarum

Egész jó lenne, ha nem lennének versenytársai

végítélet
73%

MARTIAN GOTHIC

★ Marsbéli (horror)krónikák

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Feljlesztő: Creative Reality

Kiadó: Talonsoft

website: www.talonsoft.com

Minimum konfiguráció: P266, 32MB RAM

Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 64MB RAM

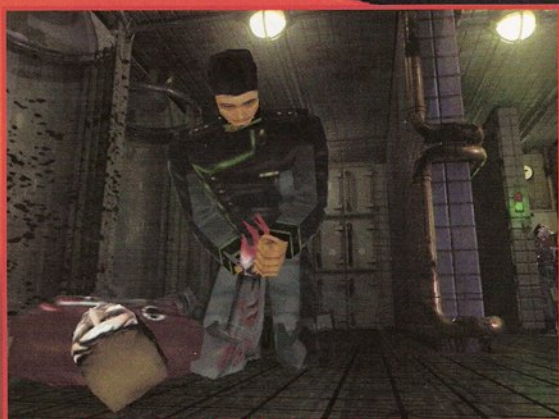
3D gyorsító: Direct3D

Multiplayer: -

Mars. Kopár pusztaság, amíg a szem ellát, földi ésszel fel nem fogható, gigantikus homokviharak. A hőmérséklet -15 fok körül mozog, de van úgy, hogy eléri a -100-at is. A belélegezhetetlen légkör jobbára széndioxidból és nitrogénből áll, s alig gyakorol valami nyomást a felszínre. A Föld a legjobb esetben is 56 millió kilométernyire van.

Hát nem irigylem azokat az űrhajósokat, akiknek majdan ezen a barátságtalan környéken kell megtenniük egy újabb "nagy lépést az emberiségnek". Ilyen távolságra az anyabolygótól, úgy, hogy az életük minden tekintetben a technika megbízhatóságától függ – lehet ennél nyomasztóbbat elképzelni? Bizony lehet, s ezért csak reméljük, hogy a Creative Realitynél nem Kasszandra-képességű emberek dolgoznak. Új kalandjátékuk alaptörténete ugyanis elég nyomasztó szituációból indul. 2019. június 17-én egy űrhajó lép be a Mars légkörébe, a fedélzetén három utas-

sal. A feladatuk: kideríteni, mi történt a másfél évvel korábban üzembe helyezett Vita 1 bázison. A legutóbbi zavaros üzenet óta már tíz hónapja tökéletes csend van az éterben. A rossz minőségben fogott üzenet a Mars-kutatást finanszírozó cég elnökéhez szökött, amiből mindössze az alábbiakat lehetett megérteni: "Már túl késő evakuálni a... Nem tudom, hogy veszik-e ezt az adást, a kommunikáció kezd felmondani... Felnyitottuk a... ..ahogy utasították. Pandora szelencéje táruult fel – a vén Mars minden gonoszúsága ránk szabadult. Csak hogy Pandora legalább találjon valami apró ajándékot a szelence mélyén – a reményt. Kövé hiszem, hogy lenne valami remény itt a fagyos Marson. ...többen együtt vánszorognak... ..Idő a sziklában... ..karantént kéne elrendelni a Mars egész területére, de tudom, hogy



A hordozható ujjlenyomat kézlevágással készül (Mars-szelet)



"Gyere és szeress, ahogy más sose még..."

nem fogják megtenni. Ha űrhajót küldenek, figyelemztessék a légénységet: maradjanak egyedül, maradjanak életben. És a..." – itt az üzenet végleg megszakad.

A hajó megérkezésekor épp hatalmas vihar tombol, rádásul a pilóta hiába keresi bázis leszállópályáját – a fények nem működnek. Kényeszerleszál-

lást hajtának végre, mely során a gép összetörik. Szerencse a szerencsétlenségben, hogy nem sodródnak el túlságosan a célponttól, így éppen kitar a szakfanderük oxigénkészlete a gyalogúton. A kettes számú parancsról pedig pánik ellenére sem feledkeznek meg:

"maradjanak egyedül, maradjanak életben" – végül tehát mindhárman más-más légzsílippen keresztül lépnek be a bázisra. Ott siri csend fogadja őket: úgy tűnik, nemcsak a rádió hallgatott el. Ettől a ponttól fogva Kenzo, Karne és Matlock sorsa a játékos kezébe kerül.

Üdvözljük az Alfa holt bázison!

A játék bemutatkozásával kezdődik: sorban láthatjuk hőseinket, amint éppen diktatónra mondják a megérkezéssel kapcsolatos tapasztalataikat. Először a főnököt, Kenzot halljuk, utána a csapat hölgytagja, Matlock következik, és

utóljára az afro-amerikai Karne. Nála állapodik meg végül a kamera, ami mellel – a jól bevált módszert követve – fixen rögzített pontokról figyeli hőseinket. Hatásosan megválasztott nézőpontok, remek pre-renderelt háttérak – ismerős a recept...

Az elkülönültség ellenére már rögtön az elején világossá válik, hogy csapatmunkáról lesz szó. Miután megteremtették a rádiókontaktust, Karne-nal csak egy fertőtlenítő helyiség jutunk, ahol egy zárt ajtóba ütközünk. Át kell tehát váltanunk Kenzora, mivel csak neki volt olyan szerencséje, hogy nála még üzemképes maradt az ajtó.

A Martian Gothic: Unification végül is nem más, mint egy horrorjáték Resident Evil kaptafára, csak kissé szokatlanok az adalékok: három szereplőt kell a szó szoros értelmében egyszerre irányítanunk, és a szellemkastély ezúttal a Marson található.

Az azonban bizonyos, hogy a sztori nagyon ki van találva,



KENZO UJI

Kora: 25 év
Nemzetisége: japán

Az Earth Control megbízásából az Enigmamisszió vezetője. Híres, hírhedt infomesher ("magyarul": hacker), profi computerszakértő és tervező. Magányos típus, de ha szükség van rá, könnyen szót ért másokkal. Mint az infomesherék általában, ő is hajlamos álomvilágban élni. Figyelemre méltó az intelligenciája, képes párhuzamosan gondolkodni. Néha sziporkázik, mint egy géniusz. Kellő pszichikai erővel is rendelkezik – ez mondjuk eleve elengedhetetlen a szakmájában, hiszen az átlagos embernek súlyos traumát okoz, ha megpróbál rákapcsolódni egy tudattal rendelkező, ún. infomesher hálózatra.

ahol a valóságban megismert adatok és tények észrevétlenül mosódnak át a fikciók világába. Miközben keresgélünk, nyomozunk a bázis számítógépein, megismerhetjük a Mars-expedíció teljes történetét, melynek alapjai a valóságban

letti játszódtott le a bázison. Az egyik áldozattal elveszünk egy kulcskártyát és egy diktafónt, melyekkel hozzáférhetünk a zsilipajtókat nyitó komputerhez, majd mikor éppen távoznánk a szobából a jól végzett munka örömeivel, a bázispa-

megpróbálták beleélni magukat a szerencsétlenül járt emberek helyzetébe, s ahhoz mérten alakították ki a rendtelenséget. Sőt, nem csak a szerencsétlenség idejét képzelték el, hanem a bázis egész életét. Egy tudományos központban azt várná el az ember (főleg a Marson), hogy a kényelmet mellőzve a folyosókon csak szürke betonfalak, a szobákban pedig csak a legelemibb berendezési tárgyak vannak. Ezzel szemben (mint a komputeres feljegyzésekben is olvasható) a telepések arra törekedtek, hogy minél otthonosabbá varázsolják a környezetet. Jóllehet "szimpla" ág és különszoba csak a magasabb rangúaknak jutott, a közös helyiségek is rendkívül izlészessék: faburkolat van a falakon, és néhol még antik bútorra is teltelt.

Egy kalandjáték esetében nagyon tudom díjazni, ha betartják a helyes sorrendet: mielőtt belefognának a munkába, először a történetet dolgozzák ki a legapróbb részletekig. A Martian Gothic esetében ez nagy valószínűséggel így történt: nem volt olyan részlet, amit lényegtelennek tartottak volna: például a bázisparancsnok hulláját ugyanúgy megtaláljuk, mint az alacsonyabb beosztásúakét. A kolónia szemléto-mást jócskán túl lehetett népesedve, ami különösen a későbbiekben lesz szembeötlő: a végkifejlethez közeledve olyan folyosókat tárunk fel, ahol egymástól öt méterre hever-

Rokon lelkek

Resident Evil 2.

Minden horrorjátékot kétszeresen is megkoronázott király, amely azóta is alapul szolgál minden követőjének. (ld. 576/99/3 - 93%)

Alone in the Dark 3.

Bár általában a Resident Evil-t tartják a műfaj egyes számú klasszikusának, a stílus igazi megteremtője az Alone in the Dark-sorozat volt, amely hamarosan a negyedik résszel folytatódik. (ld. 576/95/10 - 92%)

gyötörm őket, majd megmagyarázhatatlan halálesetek következtek: végül pedig nyilvánvalóvá vált, hogy valami kör fertőzte meg a kolóniát. Aztán bekövetkezett a teljes káosz...

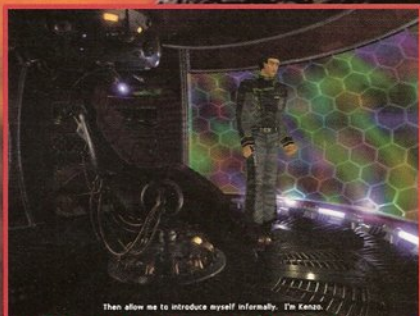
Nem tudom ki hogy lesz vele, de nekem nagyon tetszett a sztori. Annak ellenére is (vagy talán éppen azért), hogy ha meghúzzuk a párhuzamokat a Resident Evil és a Martian Gothic között, az utóbbi szinte teljes plágiumnak tűnik. Ott egy magányos villa egy erdő közepén - itt egy elhagyott bázis a kies űrről körülvéve. Bizar halálesetekről szóló hírek miatt kommandósok indultak nyomozni - a Marsra is kutakodni mennek hőseink, történetesen egy aggasztó üzenet jóvoltából. Raccoon Cityben valami nagy disznóságra derült fény - anélkül, hogy leloném a poént annyit elmondhatok, hogy a Mars-kutatást pénzelő céget sem csupán a spirochaeták és a coccusok érdeklik. A vállalatot Umbrella helyett most Earth Controlnak hívják, de a főnökei legalább ugyanolyan gázemberek, ha nem nagyobbak.



Mars vissza halottinak, rondaság!

gyökereznek, ráadásul nemcsak izgalmasan alakul ki a történet, de még kellő hitellel is van előadva.

A klauszrofóbia első jeleit már a kezdő képernyőnél tapasztalhatjuk: se ki, se be. Egy bájos fertőtlenítő fülke, ami sajátos színű permetet áraszt (ha előtte nem voltunk valami által megfertőzve, hát utána már biztosan!). Utána finoman, szép fokozatosan jönnek a borzalalmak. Kenzoval kilépünk egy folyosóra, ahol csupán a dermesztő csend fogad minket. Kinyitjuk a következő ajtót, s máris egy hatalmas vértócsa tárul eléink, a közepén egy teljesen elszürkült hullával. A folyosó további részein is hasonló állapotú tetemek hevernek. Miután átkutattuk az utunkba került szerencsétlent, benyitunk a legközelebbi ajtón, s az eléink táruló látvány még az eddigiekénél is bizarrabb:



Az ember legyen udvarias a nőnemű számítógépekkel

rancsnok megboldogult barátja egy-szer csak megmozdul...

A Resident Evil után szabadon

A gondos tervezői munka a játék egészén megfigyelhető, így természetesen a grafikán is. A kísérletibázis atmoszférája már akkor is félelmetes, amikor a holttestek még valóban csak holt testek. Rémisztő az az éles kontraszt, hogy bár síri nyugalom van, a feldúlt szobák, a szanaszét heverő papírok, és a feldöntött vizes-tartályok mind arról tanúskodnak, hogy itt valami igen nagy balhé volt nemrég. A grafikusok szemléto-mást



A szigetelőiskolában ugyan nem így tanítják, de átmeneti megoldásnak ez a labda is jó lesz



DIANE MATLOCK

Kora: 26 év
Nemzetisége: brit

Az Earth Control Bakteriológiai Részlegének dolgozik, mint mikrobiológus. Mint emlékeztetés, 1996-ban az újságok fűci-meiben szerepelt az a Marsról származó meteorit, melyben különös kőületeket találtak: ez volt az első bizonyíték idegen mikroorganizmusok létezésére. Bár Matlock akkor még kislány volt, már akkor elhatározta, hogy életét a Mars kutatásának szenteli. Szélsőséges körülmények között is megállja a helyét, mindig hidegfejű marad. Meggyőződéses demokrata - olyannyira, hogy sosem emlegeti arisztokratá származását, sőt, kíméletlenül bírál mindenféle születésen alapuló privilégiumot. Saját bevallása szerint kalandosan szereti az életet, bár ami a Marson vár rá az még lehet, hogy neki is kicsit sok lesz.

nek a hullák (és persze mindegyik új erőre kap...). Jóllehet a zombik egyformák, a főlők elvehető diktafonoknak és feljegyzéseknek köszönhetően önálló személyiséget kapnak, egészen részletes összképet nyújtva a hely korábbi életéről, sőt a hangulatáról. Az emberek tudományos karrierjükben bizakodva érkeztek ide a Mars fagyott felszíne alatt élő baktériumok utáni kutatásra, majd miután megtörtént a tudományos áttörés, mindenkin egyre inkább eluralkodott a pánik. Először csak furcsa álmok kezdtek

A főbb direktívák

A nyomozás során végül is annyi a dolgnak, hogy minden helyet bejárjunk, s mindent alaposan végigkutatassunk. Ez mondjuk nem lesz különösebben nehéz feladat, mert ha valami érdekesebb tárgy közelében járunk, egy nagyító jelenik meg a jobb felső sarokban, és az Entert megnyomva nyomban láthatjuk is, hogy mi is az a tárgy egyáltalán és mit tudunk vele csinálni: felvenni, használni, esetleg csak megvizsgálni - még a legapróbb megjegyzések is segíthetnek a további-



Virtuális valóság: a bottal kinyitjuk a biztonsági ajkát egy kővön...

tásban. Ha akadályba ütközünk, gondolkodni kell, mi az, amit az addig összedett cuccok közül esetleg hasznosítani lehet. Nyilván minden kalandjáték erről szól, ez esetben azonban bonyolítja a dolgunkat, hogy három szereplő van, akik különböző dolgokban jártaak, azaz nemcsak a megfelelő helyen kell használni a cuccokat, hanem a megfelelő emberrel is.

A leggyakoribb elfoglaltságunk a "dög-cédulák" keresése, ugyanis különböző színű címkék nyitják az ajtókat. Amikor egy zárt ajtót feszegszünk, a bázis számítógépe mindig megmondja, milyen színű címkére van szükség. Vannak ajtók, amikhez nem elég a színnek passzolnia, de egy sorszámnak is kell lennie a kártyán, de vannak kódolt ajtók is, amikhez általában "burkolatlan" kapjuk meg a kódokat (többek közt ezért kell még a jelentéktelenné tűnő üzenetek/jeleneteket is végighallgatni/végignézni). Mindjárt a megérkezés után például megáll valamennyi szereplőnk órája, csak épp különböző időpontokban – talán mondanom sem kell: ezek is bizonyos kódok.

A bázis különböző pontjainak meglátogatása nem mindig csak "kulcskérdés". Megoldandó problémákat vet fel, hogy a szanaszét "heverésző" személyzet valahogy már nem törődik az állag megóvásával, ugyanis nekünk kell például rendbe hoznunk az áramellátást, megtisztítanunk a légszűrőt és így tovább.

Az elsődleges feladat az, hogy Kenzo, a komputerszakértő, rá tudjon kapcsolódni az intelligenciával (sőt: tudattal) rendelkező szuperszámítógépre, MOOD-ra. A kissé fura lelkületű gép gyakorlatilag mindent tud a Marsról és az ott történtekről, de valahogy nem akarja megosztani

velünk a tudását. Csupán "segítő jóbott" nyújt a megoldáshoz. (Persze ez sem kevés...)

Real-time kalandjáték

Már említettem, hogy a három szereplőt egyszerre kell irányítanunk. Bár ez elsőre tulajdonké-

lakozik a rendszerre, a válaszfalak felnyílhatnak, és a szektorok "összeadódnak" – szóval hosszabbak lesznek a séták. Sőt a kettes számú parancs ("visszatérünk a kiindulópontra") ekkor is érvényben marad, ergo ez inkább csak egy újabb nehézségnek számít. Kerülő utakon kell járnunk, nehogy hőseink véletlenül találkozzanak, mert ha netán megszegnék az utasítást, ugyanolyan többfejtű mutánsá változnak, mint amilyenek a főgonoszok a bázison.

Ráadásul a végtelenségig nem lehet mázskálni a zombik között – és ezzel rá is térünk a játék néhány igen idegesítő vonására. Két dolgot utáltam különös-

a küldetésre a földkerekség összes fegyvere sem lenne elég! A zombik itt ugyanis SOHA nem hajlandók végre szépen kimúlni, és időről-időre újra felélednek. (Elképzelné sem tudom, hogyan maradnak égyben, amikor mondjuk már több kilónyi ólommal nehezebbek, s már telitöltött őket előlről, hátulról, stb. Ennyiből még a Resident Evil is fair volt, hiszen ott két-három pisztolyosorozat után azért csak felborultak a zombik...

Ráadásul a Marson találkozhattunk többfejtű mutánsokkal is: rájuk ne is pazaroljunk golyót, inkább meneküljünk – ha csak nincs valami extra cucc a tarsolyunkban.) Ha tehát sokáig nem találjuk a következő lépést, előbb-utóbb bekövetkezik az a kellemetlen esemény, hogy ott állunk valamelyik folyosón teljesen fegyvertelenül. Még egy nyamvad biciskánk sincs az előhalottak ellen...

Pedig a botránnyosan megprogramozott küzdelemről már önmagában is felmegy az ember vérnyomása. Kezddődik az egész az irányítással. Külön kell egy gombnyomás ahhoz, hogy a küzdelemben lépjünk, és egy másik ahhoz, hogy végül meghúzzuk a ravaszt. Ez ugyan talán még elfogadható volt a Resident Evilben, de itt valahogy nem oké. Főként azért nem, mert a lövés billentyűje ugyanaz, mint a cselekvésé. A megvizsgálható tárgyakat pedig igen távolról jelzi a gép, így ha küzdelem hevében véletlenül előbb húzzuk meg a ravaszt, mint hogy a küzdelemben váltanánk, a tárgymenübe fogunk kerülni – közben a zombi meg jöhet falatozik belőlünk.

A másik nagy hiba az, hogy célzás közben nem tudjuk kinyitni az ajtókat. Pedig hát szükség lenne rá, mert nincsenek úgy szeparálva a helyiségek, mint a Resident Evilben: ha kinyitunk egy ajtót, nem kizárt hogy rögtön mögötte egy zombi vár ránk. Az pedig már egyenesen felháborító, hogy még a tárgymenü is le van tiltva célzás közben: elfogy a pisztolyunkból a lőszer, de addig nem tudjuk elővenni a másik stukker, míg le nem eresztettük a fegyvert.

A legszomorúbb viszont az, hogy ha már tisztában is vagyunk a fentiekkel és megszoktuk a játék hülyeségeit, úgy sem biztos a célzás. Teljességgel érthetetlen, hogy néha hová lövünk. Ott van előttünk a zombi, halálpontosan rá célzunk, mégsem találunk. Ez persze abszolút nem egyedül eset, és így persze hamar elfogy még a viszonylag sok lőszer is. A



Hol volt, hol nem volt, Re-volt...

pen jól hangzik, egy kalandjáték esetében nem feltétlenül tartom olyan jó ötletnek. Csak állandó gond, hogy amíg az egyikükkel foglalkozunk, addig a másik kettőt mindig "le kell parkolni". Mert le kell, különben előbb-utóbb megszóal egy szírné, ami azt jelzi, hogy egy emberünket valahol megtámadtak. Mivel nagyon kevés a zombimentes övezet akad (szinte csak a légszűrlepek, ahová érkezünk), tulajdonképpen úgy zajlik a játék, hogy körbejárjuk a terepet, visszatérünk a kiindulópontra, szereplőt váltunk; körbejárjuk a terepet, visszatérünk a kiindulópontra, szereplőt váltunk....

A megérkezést követően mindez mondjuk annyiból könnyű, hogy a karantén miatt válaszfalak darabolják fel a bázist, s egy-egy figurára csak egy kisebb szektor jut. Miután azonban Kenzo rácsat-

képp a Resident Evilben, és sajnos – a pozitív dolgokkal együtt – a Creative Realitynél ezeket is plagizálták. Az egyik a kevésbé töltény, a másik pedig a korlátozott mentési lehetőség. Ha én egy olyan vészjelzés után kényszerülnek a Marsra menni, mint Kenzoék, anélkül el se indulnék, hogy állig félre fegyverkezzek. Ezzel szemben hőseink nyilván arra számítottak, hogy majd helyben úgys megtalálják mindent. (Nem is tudom, mit csináltak volna, hogy ha már az érkezésükkor mindenki "ébred" várta volna őket.)

Első pillantásra tulajdonképpen nem panaszkodhatunk, mert – ahhoz képest, hogy egy "békés" kutatóállomásról van szó – elég stukker találunk, és még lőszer is akad szép számmal. Csakhogy erre



MARTIN KARNE

Kora: 31 év

Nemzetisége: amerikai

Az Earth Control Belbiztonsági Osztályának tagja. Ex-katona, s mint ilyen, rendkívül fegyvelmezett típus. Minden helyzetben feltalálja magát, a felmerülő problémákat mindig maradéktalanul megoldja. Nagyszerű vezető, még ha egy kicsit nyers is a modora. Mielőtt a kislát meggyilkolták volna, titkos küldetésen is részt vett, amelyek alatt állítólag kilenc embert megölt. Akkoriban nagyon közel állt Allenby-hez, az Earth Control elnökéhez. Mivel történetünk idején – hivatalosan – már visszatért eredeti, bányamérnöki szakmájához, kicsit gyanús, hogy az Enigmaküldetésre mégis önként jelentkezett. Még gyanúsabb momentum, hogy mintha többet tudna a bázison történtekről, mint a többiek.

slusszpoén pedig az, hogy öt-hat pisztolygolyónál kevesebbert egyik ellenfél sem adja az életét (pontosabban a halálát), de még az erősebb revolverekkel is két-háromszor el kell találnunk őket.

A Martian Gothic zombijainak mesterséges intelligenciája is eléggé félresikerült. Ahelyett, hogy öntudatlanul, az ösztöneiktől vezérelve lézengenének, sokkal inkább úgy tűnik, hogy védik a saját kis területüket. Pontosan ki lehet kísérletezni, hol van a "birtokaik" határa. Nagyon hülyén néz ki, hogy mondjuk egyet lépünk előre, és elindul felénk, majd egyet lépünk hátra, és ránk se bagózik. Jóllehet a játékmenet szempontjából ez nem teljesen hátrány... (Van például egy hosszú, kanyargó folyosó, stílszerűen a Halott Ember Sétányának elnevezve – egyébként híres amerikai utcanevekkel vannak jelölve helyszínek –, ahol vagy 10-12 zombi próbálja az utunkat állni. Mindig hamar felélednek, ezért egyszerűen képtelenség lenne átjutni a folyosón, ha mindegyik a nyomunkban maradna.) A zombik mozgása megint csak sehol sincs a Resident Evilhez képest. Komótosan vánszorognak, ugyanakkor másfél méterrel ránk vetik magukat. Egymással abszolút nem törődnek (sőt, néha "átcsúsznak" egymáson), úgyhogy a klasszikus "dominó-elvel" most nem

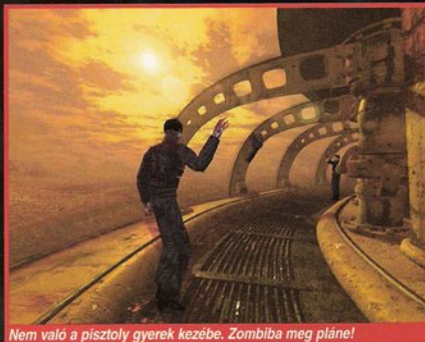
Itt rend a lelke mindennek...

A tárgyak használata, illetve a tárgylista menüje szintén a Resident Evil-től örökölte a vonásait. Ahhoz képest, hogy mekkora kupleráj van az egész létesítmény területén, nekünk nagyon pedánsnak kell lennünk. Ha teli van a zsebünk, és emiatt szívesen elhajtánánk egy haszontalan tárgyat, azt például sajnos nem tehetjük meg. Csakis a szekrényekbe pakolhatunk! (Ez mondjuk annyiból jó, hogy a számítógépek "local" menüpontjánál végignézhethetjük az össze tároló helyiséget, melyekben, mi van – magyarul: nem veszik el semmi). A hullák zsebébe sem csúszthatjuk vissza a diktáfonjukat, amikor már egyszer meghallgattuk. Apró pótlások! Feltétlenül javasolom, hogy ha holttestekbe botlunk, ne habozzunk kiforgatni a zsebeit, mert "felébredésük" után nem lesz rá módunk... (Jobb ha megelőzzük, hogy feleslegesen pazaroljunk golyót az esetleges újra ellátásuk-

pontra továbbíthatjuk, majd a pakk bármelyik terminálnál bárkivel felvehető. Ha már van a központban egy csomag, azt a "hívás" nyíl villogása jelzi.

Nyomasztó – de jó

A többszereplős bonyolítás miatt a Martian Gothic-kal valószínűleg még a



Nem való a pisztoly gyerek kezébe. Zombiba meg pláne!



Erdemei elismerése mellett állásából felfüggesztve

viszont talán túlságosan is fásultak a felvételek. A szereplőink hangja is eléggé karakteres, közülük csupán Kenzoval voltam kevésbé meglepődve.

A Martian Gothic művészileg nagyon szépen kimunkált játék, s ezért – az apróbb problémák ellenére – ajánlom a kalandjátékra éhezőknek. Nem olyan mives alkotás, mint mondjuk a Resident Evil-sorozat, de tulajdonképpen csak néhány hangulati elemmel szegényebb. Szerintem kicsit hiányoznak belőle a közjátékok – mert az üzenetek hallgatása azért nem egészen ugyanaz. Persze a "maradj egyedül" utasítás miatt nyilván nincsenek párbeszéddek, de például egyfajta közjátéknak lennek tekinthető a meghalás is. Belépek mondjuk egy terembe, ahová egy futball-labda nagyságú résen szűrődik be a napfény és persze a Mars elég kellemetlen atmoszférája. Nyomban elindul egy visszaszámláló, ami az életemből még hátralévő másodperceket mutatja, majd szépen be is krepálok. Emberem simán összeesik, aztán szeva! Talán illetl volna legalább olyan agonizálást rögtönöznie, mint Schwarzinak a Total Recallban, kivágódó szemekkel, kiüledő erekekkel vagy talán egy kis mozt is berakhattak volna – ha már annyira majmolták a Resident Evil-t...

Na mindegy. Ha a nagy példaképhez hasonló kultuszdarab talán nem is válik belőle, a "jó kis horror" jellemzést a Martian Gothic is tökéletesen kiérdemli: a jéghideg tekintetű zombik, a sokféle mutánsok, a rákszerű izellábúak és a remek hangulat kellően vidám órákat fognak szerezni a szórakoztató rettegés-régyóknak.

V.Z.

külsín/belbecs

LÁTÁNYOSSÁG ██████████
JÁTSZHATÓSÁG ██████████
SZAVATOSÁG ██████████
ZENEBONA ██████████

summa summarum

Legalább tudjuk, hova lett a Mars-zondánk és miért volt olyan nehéz irányítani...

végítélet

81%



Meghívás egy gyilkos vacsorára. Sajnos én voltam a főfogás

tudjuk érvényesíteni, mint a Capcomos zombiirtásnál.

A küzdelmek élvezhetőségének végül az adja meg a kegyelemldófst, hogy még a terep is zavaró tényező. Nagyon klasszul néznek ki például az összeszemetelt folyosók, ugyanakkor nagyon bosszantó tud lenni, amikor beakadunk a szanaszét heverő kartondobozba és egyebekbe. Pedig a löszerrrel való takarékosság érdekében elengedhetetlen, hogy gyakran próbálkozzunk a zombik kikerülésével.

Természetesen a kameraváltás már-már szokásossá váló hibája sem maradhatott ki. Ki már játszott hasonló játékkal, nyilván rögtön tudja, miről beszélünk: kimegyünk az egyik kamera látóteréből, de valahogy nem akar átváltani a nézet. Mászkálunk vakon, s ha szerencsés esetben vissza is találunk a képernyőre, meglehet hogy pont egy zombi karjaiba rohanunk.

hoz.) Mellesleg minden zombit kutassunk át, mert megcsik, hogy nélkülözhetetlen tárgy van náluk.

A tárgylistánkban a 18 hely egészen soknak tűnik, de valójában nagyon is kevés. Minthogy egy-egy szekrénybe alig fér el pár dolog, ráadásul rengeteg az ún. ballaszttárgy (ilyennek tekinthetők például a feljegyzések is, miután már elolvastuk őket), sokszor kilométereket kell gyalogolnunk, hogy kipakolhassunk, és elég helyet szabadítsunk fel.

A "maradj egyedül, maradj életben" taktika miatt ráadásul a hőseink közti kapcsolattartás is igen körülményes. A tárgyak cseréjét (átadását) csőpóstan kell itéznünk. A terminálokat a falakra szerelve találjuk, de sajnos a csőpósta nem mindegyik helyiségbe van bekötve, így a cseréltetés érdekében megint csak mászkálni kell. Az elküldendő "csomagba" négy tárgy fér bele. Miután összeállítottuk a küldeményünket, azt egy köz-

leggyakorlhatóbb kalandorok is elküzdene jó darabig. Állandóan próbálgatni kell, mikor, hova, kivel érdemes menni. Ráadásul van egy-két mozzanat, ami könnyen elkerülheti a figyelmünket – bár tulajdonképpen teljesen logikusak. Például egy halott kezéből nem veszi ki emberünk a könyvet, viszont miután a halott "feltámad", nem árt körbenézni, nem ejt-e el valamit.

Nagy kár, hogy a kamerakezelés hibái is megkeserítik az életünket, nem szóval az irányításról. Sajnos nem csak a küzdelem megoldása elég béna: hányzor, de hányzor előfordult, hogy elfelejtettem elküldeni a postát, s ezért vissza kellett mennem?! Miért nem lehetett ezt vajon úgy megoldani, hogy azonnal elmegy a küldemény, amint otthagyjuk a terminált? (Igaz, ha nem küldjük el a csomagot, helyi tárolóeszköznek is használhatók a terminálok – de én sosem éltem ezzel a lehetőséggel, és nem is hiányoltam volna.)

A nyomasztó irányítás mellé ráadásul a derek szérők kitaláltak, hogy korlátozzák az állásmentést is. A számítógépek-nél lehet menteni, méghozzá igen stílszerűen egy játékban. Játék a játékban: mindenütt fel van installálva a gépekre a Martian Mayhem című videojáték, s annak a menüjébe kell belépünk. Ha elindítjuk, ugyan hibáuzenetet ad, viszont lehet menteni vele.

A zenék olyanok, mint amilyen a műfaj megkíván: sejtlemesek, háborzongatóak és még ragozhatnám. Amikor elkapják a nyakunkat, hirtelen vad tust húznak – jöllehet idővel (mivel jó sűrűn hallhatjuk) ez csak hergeli az embert. A beszédhangok, a diktáfon-felvételek a kerettörténethez hűen igen színvonalasak: természetesen az, a "áltörés" napján felvett részletnél érezni a siker izgalmát a jelentés hangszínén. Bár a "végnél"

1+5 JÁTÉK CD GYŰJTEMÉNY

BLADE WARRIOR	1999,-
BLUES BROTHERS	1999,-
GP MASTER	1999,-
INTERNATIONAL ATHLETICS	1999,-
MILLEMIGLIA	1999,-
TV SPORTS BASKETBALL	1999,-

PC CD-ROM JÁTÉKOK

101st AIRBORNE IN NORMANDY	11999,-	2999,-
12 O CLOCK HIGH	11999,-	
15TH INTERPLAY ANTHOLOGY	12999,-	
2 GOOD 2 BE TRUE	6999,-	3999,-
30 ULTRA PINBALL	4999,-	
ABOMINATION	9999,-	3999,-
ACES	9999,-	2999,-
ACTION MAN	1999,-	7999,-
ACTUA POOL	11999,-	4999,-
ACTUA SOCCER 2	9999,-	3999,-
ACTUA TENNIS	11999,-	4999,-
ADVANCED TACTICAL MISSIONS	1999,-	
AERIAL COMBAT MANEUVERS	9999,-	
AERIAL COMBAT MANEUVERS 1918	9999,-	
AGE OF WONDERS	11999,-	
ALIEN DAMPIER PRO HOCKEY	3999,-	1999,-
ALIEN CROSSFIRE	6999,-	2999,-
ALIEN INCIDENT	7999,-	
ALIEN NATIONS	9999,-	
ALIEN VS PREDATOR	6999,-	
ALPHA CENTAURY	11999,-	7999,-
ANDRETTI RACING	11999,-	2999,-
APOCALYPSE	5999,-	2999,-
ARCADE POOL 2	4999,-	
ARMOR COMMAND	9999,-	3999,-
ARMORED FIST 3	11999,-	
ARMY MEN	7999,-	4999,-
ARMY MEN 2	11999,-	7999,-
ASCENDANCY	4999,-	
B HUNTER	11999,-	3999,-
BATTLE ZONE	11999,-	4999,-
BATTLEGROUND COLLECTION 2	11999,-	4999,-
BATTLEZONE 2	HIVJ	
BEETLE CRAZY CUP	9999,-	
BENEATH A STEEL SKY	1999,-	
BIO FORGE	4999,-	
BLAZE & BLADE	9999,-	4999,-
BLOOD IN THE CHOOSEN	4999,-	
BRAVEHEART	9999,-	4999,-
BREAKTHRU	3999,-	
BURN RUBBER	12999,-	
BURNOUT DRAG RACING	11999,-	4999,-
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	1999,-	
CAESAR III	11999,-	
CANNON FODDER 2 /H	1999,-	
CAPTAIN QUAZAR	1999,-	
CARMAGEDDON 2	4999,-	
CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000	9999,-	4999,-
CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00	9999,-	
CHAOS GATE	11999,-	4999,-
CIVILIZATION 2 MULTIPLAYER	7999,-	2999,-
CIVILIZATION II	2999,-	
CLOSE COMBAT III	14999,-	7999,-
CODENAME EAGLE	11999,-	
COLD SHADOW	4999,-	
COLIN MCRAE RALLY	6999,-	
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	14999,-	7999,-
C & C WORLD WIDE WARFARE PACK	9999,-	
COMMAND & CONQUER MEGA PAK	6999,-	
COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN	6999,-	
C&C TIBERIAN SUN - FIRESTORM	6999,-	
CONFLICT FREESPACE BATTLE PAK	7999,-	3999,-
CONFLICT FREESPACE DATA	7999,-	2999,-
CONQUER THE SKIES	7999,-	3999,-
CONQUEST EARTH	11999,-	4999,-
CONQUEST OF EMPIRE	4999,-	1999,-
COUNTER ACTION	11999,-	2999,-
CREATURE SHOCK	1999,-	
CRICKET 97	9999,-	1999,-
CROC	3999,-	
DARK REIGN DATA	6999,-	1999,-
DARK STONE	11999,-	
DARK VENGEANCE	11999,-	
DARKER	6999,-	2999,-
DAWN OF ACES	7999,-	
DAWN PATROL /H	4999,-	

DEATHKARZ	11999,-	3999,-
DEER HUNTER COMPANION	4999,-	
DESCENT 3	11999,-	4999,-
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	11999,-	3999,-
DESTRUCTION DERBY 2	2999,-	
DEVIL INSIDE	HIVJ	
DID VIRTUAL WORLD	4999,-	1999,-
DIPLOMACY	9999,-	
DISCWORLD NOIR	11999,-	4999,-
DISNEYS HOT SHOT: BUG DROP	4999,-	
DISNEYS HOT SHOT:CUB CHASE	4999,-	
DISNEYS HOT SHOT:JUNGLE PINBALL	4999,-	
DISNEYS HOT SHOT:DOUBLE BASH	4999,-	
DISNEYS HUNCHBACK OF NOTREDAME	4999,-	
DISNEYS MAGIC ARTIST STUDIO	10999,-	
DISNEYS VILLAINS REVENGE	11999,-	
DO3D	24999,-	
DRAKAN	11999,-	
DREAMWEB	2999,-	1999,-
DRIVER	11999,-	
DUNE 2000	4999,-	
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999,-	3999,-
DUNGEON KEEPER 2	11999,-	
DUNGEON KEEPER GOLD	3999,-	
EARTHWORM JIM 3D	11999,-	
ECSTATICA 2	1999,-	
EP2000 TACTCOM	5999,-	1999,-
EXECUTIONER 11	5999,-	1999,-
EXPENDABLE	11999,-	4999,-
EXTREME RISE OF TRIAD	3999,-	1999,-
FIA 16 SUPER HORNET 3.0 /REPLAY	4999,-	
FIA 16E SUPER HORNET	11999,-	
FI 2000	9999,-	
F22 LIGHTNING 3	12999,-	4999,-
FA 18 HORNET	4999,-	
FA PREMIER LEAGUE MANAGER 99	11999,-	2999,-
FA PREMIER LEAGUE STARS	9999,-	
FA18 KOREA + FLYING CORPS GOLD	9999,-	
FALCON 4.0	9999,-	
FEEDIE FILES	11999,-	2999,-
FIELDS OF FIRE	11999,-	2999,-
FIFA 2000	6999,-	
FIFA 98	3999,-	
FIFA SOCCER MANAGER	4999,-	
FIGHTER PILOT	7999,-	3999,-
FIGHTER SQUADRON: Demons over	11999,-	4999,-
FIGHTING STEEL	11999,-	4999,-
FINAL FANTASY VII	9999,-	
FINAL FANTASY VIII	9999,-	
FLANKER 2.0	11999,-	4999,-
FLASHPOINT KOREA-APACHE LONGBOW DATA	7999,-	1999,-
FLIGHT UNLIMITED	4999,-	1999,-
FLUX	2999,-	1999,-
FLY	11999,-	
FLYING CORPS GOLD	9999,-	
FOOTBALL MANAGER 99	11999,-	4999,-
FORCE 21	11999,-	4999,-
FORD RACING	11999,-	
FRENCH OPEN	3999,-	
FRENCH OPEN 98	3999,-	
FURBY	7999,-	
GAME MANIA 4	9999,-	4999,-
GANGSTERS	6999,-	
GEX 3D	3999,-	
GLOVER	2999,-	
GOLBINS ADVENTURES 1&2	2999,-	
GOLD GAMES 3	11999,-	
GP 500	11999,-	
GRAND PRIX LEGENDS	9999,-	4999,-
GRAND PRIX WORLD	9999,-	
GRAND TOURING	2999,-	
GUITAR WORKSHOP	6999,-	
GULF WAR	11999,-	4999,-
GUTS & GARTERS	9999,-	1999,-
HAND OF FATE	1999,-	
HARDWAR	11999,-	4999,-
HEAVY GEAR 2	9999,-	4999,-
HELICOPTER	11999,-	2999,-
HERETIC II	11999,-	
HEROES 3 DATA - SHADOW OF DEATH	HIVJ	
HIDDEN & DANGEROUS	9999,-	
HIDDEN & DANGEROUS - FIGHT FOR FREEDOM	4999,-	
HUNTER HUNTED	4999,-	2999,-
I WAR	11999,-	4999,-
I AF	10999,-	
INDEPENDENCE WAR	7999,-	3999,-
INDEPENDENCE WAR DEFIANCE	7999,-	
INDONESIA: THE FENOMACHINE	11999,-	
INTERSTATE 82	9999,-	
INVICTUS	9999,-	
JAGGED ALLIANCE 2	9999,-	
JANES FLEET COMMAND	10999,-	
JOHNNY HERBERT GP	4999,-	

JOHNY BAZOKATONE	1999,-	
KA52 TEAM ALIGATOR	HIVJ	
KINGPIN	11999,-	
KINGS QUEST MASK OF ETERNITY	11999,-	4999,-
KLINGON HONOUR GUARD	11999,-	2999,-
LE MANS 24 HOUR	9999,-	
LEGO CHESS	11999,-	
LEGO CREATOR	11999,-	
LEGO FRIENDS	9999,-	
LEGO RACERS	11999,-	
LEGO ROCK RAIDERS	11999,-	
LEISURE SUIT LARRY CASINO	7999,-	
LEMMINGS	4999,-	
LIATH	7999,-	4999,-
LION KING II	11999,-	
LITTLE BIG ADVENTURE 2	3999,-	
LODERUNNER 2	4999,-	
LUFTWAFFE COMMANDER	11999,-	4999,-
LUCKY LUKE ON THE DALTONS	7999,-	
M1 TANK PLATOON 2	2999,-	
M1A2 ABRAMS	11999,-	4999,-
MAGIC & MAYHEM	11999,-	3999,-
MAGIC CARPET - HIDDEN WORLDS	4999,-	399,-
MAGIC THE GATHERING	2999,-	
MAJESTY	9999,-	
MARY KINGS RIDING STAR	10999,-	
MASTERMIND	4999,-	
MAXIMUM ROAD RACE	3999,-	
MAYDAY	9999,-	
MECHCOMMANDER GOLD	2999,-	
MECHWARRIOR 3	11999,-	4999,-
MEGA PAK 3	11999,-	4999,-
MEN IN BLACK	4999,-	
MESSIAH	4999,-	
MICHELLE KWAN FIGURE SKATING	10999,-	
MICKY MOUSE COMPUTER KIT	9999,-	2999,-
MIDTOWN MADNESS	12999,-	
MIGHT & MAGIC VI	9999,-	2999,-
MIGHT & MAGIC VIII	HIVJ	
MISSING IN ACTION	11999,-	3999,-
MOBIL 1 RALLY CHAMPIONSHIP	9999,-	
MODERN WARFARE COLLECTION	11999,-	
MONACO GP 2	9999,-	
MONOPOLY	2999,-	
MONSTER TRUCK	11999,-	2999,-
MOTO RACER	3999,-	
MOTO RACER 2	11999,-	3999,-
MUSIC MAKER 2000	6999,-	
MUSIC MAKER VIDEO JAM	6999,-	
MUSIC STUDIO 2000	6999,-	
MYTH II SOULBLIGHTER	4999,-	
NAM	11999,-	2999,-
NASCAR PINBALL	5999,-	
NASCAR ROAD RACING	11999,-	3999,-
NATIONS FIGHTER COMMAND	11999,-	
NAVY STRIKE /H	4999,-	1999,-
NBA CHAMPIONSHIP 2000	9999,-	
NBA LIVE 2000	9999,-	6999,-
NEED FOR SPEED III	3999,-	
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	3999,-	
NEED FOR SPEED ROADCHALLENGE	6999,-	
NHL 2000	6999,-	
NHL 97	4999,-	
NHL CHAMPIONSHIP 2000	9999,-	3999,-
NIGHTMARE CREATURES	9999,-	3999,-
NO RESPECT	9999,-	2999,-
NOCTURNE	11999,-	
NORTH VS SOUTH	11999,-	3999,-
NOTATION	6999,-	
NOX	9999,-	
NUCLEAR STRIKE	1999,-	
OFF LIGHT AND DARKNESS	11999,-	2999,-
OTHELLO	1999,-	
OUTCAST	9999,-	
OUTPOST 2	3999,-	
OVERBOARD	1999,-	
OVERLOAD	4999,-	
OVERLORD	1999,-	
PANDEMONIUM 2	4999,-	
PANZER GENERAL 3D ASSAULT	11999,-	
PEPPERS ADVENTURE IN TIME	1999,-	
PGA TOUR GOLF 486	4999,-	1999,-
PIZZA TYCOON	4999,-	1999,-
PLANE CRAZY	4999,-	2999,-
PLANESCAPE TORMENT	10999,-	
POD GOLD	4999,-	
POWERBOAT RACING	9999,-	3999,-
PRECISION RACING	12999,-	2999,-
PRO FISHING 3D	7999,-	
PRO PINBALL THE WEB	7999,-	
PSYCHO PINBALL	3999,-	
PZZO 3D	1999,-	
PUZZLES	1999,-	
QAD	9999,-	1999,-
QUEEN THE EYE	11999,-	2999,-

QUEST FOR GLORY 5	11999,-	4999,-
RACING COLLECTION	HIVJ	
RAILROAD TYCOON II / DATA DISK	7999,-	2999,-
RAINBOW SIX MISSION PAK	6999,-	2999,-
RALLY BAINOKSÁG	3999,-	
RALLY MASTERS	HIVJ	
RAYMAN	4999,-	
RAYMAN 2	5999,-	
RAYMAN MATEK & OLVASAS	5999,-	
RED BARON II	7999,-	2999,-
RED JACK	11999,-	4999,-
REGUARD	11999,-	4999,-
REDLINE	11999,-	3999,-
REDLINE RACER	5999,-	2999,-
REDNECK RAMPAGE + DATA	2999,-	
RENT A HERO	9999,-	4999,-
RETURN OF THE PHANTOM	5999,-	1999,-
RETURN TO KRONDOR	11999,-	4999,-
REVENANT	11999,-	
RISK II	9999,-	
ROGUE SPEAR - URBAN OPERATIONS DATA	HIVJ	
ROLLER COASTER TYCOON	9999,-	
SABRE ACE	4999,-	
SCARS	11999,-	4999,-
SCORCHED PLANET	1999,-	
SCREAMER 2	4999,-	1999,-
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2	11999,-	
SENSIBLE GOLF	7999,-	1999,-
SETTLERS II MISSION	9999,-	
SEVEN KINGDOMS II	9999,-	
SHADOW COMPANY	9999,-	
SHADOWMASTER	9999,-	
SHAKI	9999,-	
SHATTERED LIGHTS	9999,-	2999,-
SHOCKWAVE ASSAULT	11999,-	2999,-
SILVER GAMES	4999,-	
SIM CITY	4999,-	
SIM CITY 2000 CLASSIC	3999,-	
SIM PARK	3999,-	
SIMON SORCERER 3D	HIVJ	
SKULLCAPS	10999,-	4999,-
SMALL SOLDIERS GLOBOTECH DESIGN	4999,-	
SOLDIERS AT WAR	9999,-	
SOUL REAVER	11999,-	
SOUTH PARK	9999,-	4999,-
SPACE COLLECTION	HIVJ	
SPEC OPS	11999,-	2999,-
SPEC OPS 2	11999,-	
SPECTRE VR	5999,-	
SPEED BUSTERS	11999,-	
SPEED HASTE	4999,-	
SPIRIT OF SPEED 1937	11999,-	3999,-
SPORTS CAR GT	4999,-	
STAR COMMAND REVOLUTION	11999,-	2999,-
STAR TREK HIDDEN EVIL	9999,-	4999,-
STAR WARS BEHIND THE MAGIC	11999,-	
STAR WARS EPISODE ONE POD RACER	11999,-	
STAR WARS PHANTOM MENACE	11999,-	
STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE	7999,-	
STAR WARS SUPREMACY	9999,-	
STAR WARS X WING COLLECTOR SERIES	9999,-	
STAR WARS XWING VS TIE FIGHTER	9999,-	
STARSHOT	7999,-	2999,-
STRATEGO	4999,-	2999,-
STREET WARS	11999,-	4999,-
STRIKE COMMANDER	4999,-	
STRIP POKER 2	7999,-	
SUBWAR 2050	1999,-	
SUPERBIKE 2000	9999,-	
SUPERBUSY	9999,-	
SUPERCARS INTERNATIONAL	2999,-	1999,-
SWAT 2	9999,-	3999,-
SYNDICATE PLUS	4999,-	
SYRYAH	9999,-	3999,-
TAROT	4999,-	1999,-
TEAM APACHE	1999,-	
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	4999,-	2999,-
TEN PIN ALLEY	9999,-	2999,-
TENKA	1999,-	
TEST DRIVE 5	7999,-	4999,-
THE BIGGEST NAMES THE BEST GAMES 2	9999,-	
THE CIVIL WAR	4999,-	1999,-
THE FIFTH ELEMENT	11999,-	3999,-
THE GREEN PORTAL	5999,-	1999,-
THE SIMS	9999,-	
THEME HOSPITAL	3999,-	
THEME PARK WORLD	9999,-	
THIEF II	9999,-	
THOMAS & FRIENDS	7999,-	
TIME WARRIORS	4999,-	2999,-
TINTIN IN TIBET	9999,-	2999,-
TOCA	6999,-	
TOMB RAIDER IV	7999,-	
TONKA CONSTRUCTION	4999,-	

Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

TONKA SEARCH & RESCUE	4999.-
TOP GUN	4999.-
TOP SHOT	7999.-
TOP TEN PAK II	4999.-
TOTAL ANNIHILATION BATTLE TACTICS	7999.-
TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	11999.-, 7999.-
TRAFFIC GIANT	HIVJ
TRAIN TOWN	7999.-
TRIPLE CONFLICT	9999.-, 4999.-
TUNNEL B1	9999.-, 1999.-
TUROK 2 - SEEDS OF EVIL	11999.-, 4999.-
TYCOON COLLECTION	9999.-
UEFA EURO 2000	1999.-
UEFA LEAGUE	4999.-
ULTIMA 8 PAGAN CLASSIC	4999.-
ULTIMA 9 ASCENSION	9999.-
ULTIMATE LEMMINGS	4999.-, 1999.-
ULTIMATE RACE PRO	9999.-, 1999.-
ULTIMATE WAR PAK	11999.-
UNCIVIL AVIATION	4999.-
UN WORDS	4999.-, 1999.-
URBAN ASSAULT	12999.-, 2999.-
URBAN CHAOS	11999.-
US NAVY FIGHTERS	4999.-
USAF	11999.-
V RALLY	2999.-
VIPER RACING	11999.-, 4999.-
VIRTUAL POOL HALL	10999.-
WARBREEDS	9999.-, 4999.-
WARGASM	11999.-, 3999.-
WARHAMMER PAK	11999.-, 4999.-
WARWIND II	4999.-
WE ALL NEED EXTRA SPEED	5999.-, 3999.-
WETRIX	11999.-, 4999.-
WORLD LEAGUE SOCCER 99	1999.-
WORMS 2	2999.-
WORMS ARMAGEDDON	9999.-
X COM APOCALYPSE	2999.-
X COM INTERCEPTOR	2999.-
XENOCRACY	11999.-, 3999.-
XG2	9999.-, 3999.-
YAHITZEE	1999.-

CRUCIAL CD-ROM JÁTÉKOK

ADDICTION PINBALL	1999.-
CIVILIZATION	1999.-
COLONIZATION	1999.-
CYBER GLADIATOR	1999.-
F1 GRAND PRIX	1999.-
GODS	1999.-
GRAND PRIX MANAGER	1999.-
INCA	1999.-
LORDS OF THE REALM	1999.-
MAGIC POCKETS	1999.-
MASTERS OF ORION	1999.-
NASCAR RACING	1999.-
SMALL SOLDIERS	1999.-
SPACE QUEST IV: ROGER WILCO	1999.-
SPEEDBALL 2	1999.-
ULTIMATE RACE PRO	1999.-
XENON II	1999.-

E-GAMES CD-ROM JÁTÉKOK

101 COLLECTORS EDITION	3999.-
3D ASTRO BLASTER	3999.-
3D FROG MAN	3999.-
3D MAZE MAN	3999.-
BINGO MASTER	3999.-
BLAST THROUGH	3999.-
CARD CLASSIC & SOLITAIRE GOLD	3999.-
CRAZY DRAKE	3999.-
CROSSWORDS & PUZZLES	3999.-
CUBE HOPPER	3999.-
GALACTIC INVASION	3999.-
GALACTIC PATROL	3999.-
GALAXY OF 3D TERRIMANIA	3999.-
GALAXY OF BRAIN GAMES	3999.-
GALAXY OF GAMES 1&2	3999.-
GALAXY OF GAMES FOR GIRLS	3999.-
GALAXY OF MAHJONG	3999.-
INTERGALACTIC EXTERMINATOR	3999.-
MAHJONGG - GAME OF FOUR WINDS	3999.-
MAHJONGG MASTER	3999.-
MAHJONGG MASTER 2	3999.-
MINI GOLF	3999.-
PUZZLE MASTER	3999.-
RAHJONGG - THE CURSE OF RA	3999.-
SOLITAIRE MASTER	3999.-
SPEEDY EGGERT	3999.-
SPOOKY CASTLE	3999.-
TETRAMANIA MASTER	3999.-

TUNNEL BLASTER 3999.-

SOLD OUT CD-ROM JÁTÉKOK

1944 ACROSS THE RHINE	1999.-
ACTUA SOCCER	1999.-
ADMIRAL SEA BATTLES	HIVJ
APACHE LONGBOV	1999.-
ARCHIPELAGOS 2000	2999.-
ARMOR COMMAND	HIVJ
ATOMIC BOMBERMAN	1999.-
BALDIES	1999.-
BENEATH A STEEL SKY	1999.-
BLAM MACHINHEAD	HIVJ
BROKEN SWORD	1999.-
BROKEN SWORD 2	1999.-
BROKEN SWORD/TERRACIDE/APACHE LONGBOV	3999.-
CANNON FODDER	1999.-
CANNON FODDER 2	1999.-
CHAMP MANAGER 2F-16J.W. SNOOKER	3999.-
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	1999.-
CHASM THE RIFT	1999.-
CONSPIRACY	1999.-
CREATURE SHOCK	1999.-
DARK COLONY	2999.-
DUNE	1999.-
EXHUMED	HIVJ
F-14 FLEET DEFENDER	1999.-
F-16 FIGHTING FALCON	1999.-
FALCON 3.0	1999.-
FIELDS OF GLORY	1999.-
FLIP OUT!	1999.-
GOAL!	1999.-
GRAND THEFT AUTO	2999.-
GRAND THEFT AUTO LONDON	HIVJ
HAND OF FATE	1999.-
HIND	1999.-
IRON ASSAULT	1999.-
JET FIGHTER FULL BURN	HIVJ
JIMMY WHITE SNOOKER	1999.-
KICK OFF '97	1999.-
LURE OF TEMPTRESS	1999.-
MANIC KARTS	1999.-
MONTEZUMAS RETURNS	HIVJ
OUTLAW RACERS	1999.-
PIZZA TYCOON	1999.-
PLAYER MANAGER 2	1999.-
PRAY FOR DEATH	1999.-
RAILROAD TYCOON DELUXE	1999.-
SCREAMER	1999.-
SCREAMER 2	1999.-
SENSIBLE GOLF	1999.-
SLIPSTREAM 5000	1999.-
SPEC OPS	2999.-
SUBWAR 2050	1999.-
SURFACE TENSION	HIVJ
TERRACIDE	1999.-
THE REAP	1999.-
THIS MEANS WAR	1999.-
THREE LIONS	2999.-
TILT!	1999.-
TOONSTRUCK	1999.-
TOONSTRUCK/ACTUA SOCCER/CF	3999.-
UFO ENEMY UNKNOWN	1999.-
VIRTUAL GOLF	1999.-
VIRTUAL KARTS	1999.-
WARCRAFT	1999.-
WORLD RALLY FEVER	1999.-
WORMS	1999.-
WORMS / ATOMIC BOMBERMAN / SCREAMER	3999.-
WORMS REINFORCEMENTS	1999.-
ZOO 2	1999.-

JÁTÉK ÉS AKCIÓFIGURÁK

4.5" POWERPUFF GIRLS	1999.-
7.5" POWERPUFF GIRLS	3999.-
6" FLUSH BANG PPGIRLS	1999.-
COW AND CHIKEN	999.-
COW AND CHIKEN MINIATURE FIG.	1499.-
SQUIRTERS	
HANNA BARBERA COLLECTIBLES	999.-
MINIATURES	999.-
COW AND CHIKEN ACTION FIG	1999.-
JOHNNY BRAVO ACTION FIG	1999.-

DEXTERS LAB ACTION FIG	1999.-	NINJA	3999.-
DANDM ACTION FIG	1999.-	THE SIMPSONS	
YOGI ACTION FIG	1999.-	BARTSOFT	4999.-
TOP CAT ACTION FIG	1999.-	HOMER SOFT	4999.-
HKP ACTION FIG	1999.-	MINI BLISTER	399.-
CRASH BANDICOT SORTIMENT I.		CORGI CLASSIC	
CRASH JET PACK	2999.-	ROUTEMASTER BUS	2999.-
CRASH JET BOARD	2999.-	OPEN TOP ROUTEMASTER LONDON	2999.-
COCO BANDICOT	2999.-	1:64 TX1 TAXI-BLACK CAB	1499.-
KOMODEMOE	2999.-	1:36 TX1 TAXI-BLACK CAB	2999.-
DR. NEO CORTEX	2999.-	1:64 SCALE GIFT SET	3999.-
CRASH BANDICOT SORTIMENT II.		B. R. GREEN UNION JACK MINI	3999.-
CRASH DEEP DIVE	2999.-	UNION JACK MINI	3999.-
CRASH HIGH FLYING	2999.-	1:64 AUSTIN MARTIN DB5	1999.-
COCO WAVE RIDER	2999.-	1:64 AUSTIN MARTIN DB7	1999.-
DINGO DILE	2999.-	1:64 FORD MUSTANG	1999.-
N. GIN	2999.-	1:64 MERCURY COUGAR	1999.-
N. TROPY	2999.-	1:64 AUSTIN MARTIN GOLDENEYE	1999.-
MORTAL KOMBAT		1:64 LOTUS ESPRIT	1999.-
SEKTOR	1999.-	1:64 LOTUS ESPRIT-THE SPY...	1999.-
KTANA	1999.-	1:64 FORD MUSTANG MAC 1	1999.-
JOHNNY GAGE	1999.-	1:64 SUNBEAM	1999.-
BEATLES YELLOW SUBMARINE		1:64 TOYOTA 2000	1999.-
GEORGE	3999.-	MR BEANS MINI 1:36	5999.-
RINGO	3999.-	TROTTERS VAN	2999.-
PAUL	3999.-	STEADY EDDIE	1999.-
JOHN	3999.-	OLIVER OVERDRIVE	1999.-
POPEYE		LORETTA LORRY	1999.-
POPEYE OLIVE OIL 7"	1999.-	JOCK THE TANKER	1999.-
POPEYE 6"	1999.-	RICK VAN RENTAL	1999.-
POPEYE AND OLIVE PAIR 3"	1999.-	ANGIE AMBULANCE	1999.-
MOVIE MANIACS		STEADY EDDIE HARD HAT	1999.-
SCREAM	4999.-	STEADY EDDIE WOOLY HAT	1999.-
CHURK	3999.-	MATRIX	
THE CROW	4999.-	AGENT SMITH	3999.-
PSYCHO	3999.-	CYPHER	3999.-
PUMPKINHEAD	3999.-	MORPHEUS	3999.-
HALLOWEEN	3999.-	NEO	3999.-
DUKE NUKEM		SWITCH	3999.-
DUKE NUKEM	2999.-	TRINITY	3999.-
SPAWN DARK AGES 11		FINAL FANTASY VIII	
THE SKILL QUEEN	3999.-	SQUALL	3999.-
HORRID	3999.-	QUISTIS TREPE	3999.-
BLACK KNIGHT	3999.-	IRVINE KINNEAS	3999.-
OGRE	3999.-	LAGUNA LOIRE	3999.-
THE RAIDER	3999.-	ZELL DINCHT	3999.-
SPELLCASTER	3999.-	RIONA HEARTILLY	3999.-
SPAWN SORTIMENT 13		SEIFER ALMASY	3999.-
CURSE OF THE SPAWN 2	3999.-	BOX SET 1	9999.-
ZEUS	3999.-	BOX SET 2	9999.-
HATCHET	3999.-	TOMB RAIDER	
MEDUSA	3999.-	LARA & DOBERMANN	3999.-
SPAWN SORTIMENT 14		LARA & SHARK	3999.-
SPAWN THE BLACK HEART	3999.-	LARA & YETI	3999.-
THE NECROMANCER	3999.-	LARA & MOTORBIKE	3999.-
IGANTUS AND TUSKADON	3999.-	LARA & TIGER	3999.-
VIPER KING	3999.-	LARA & ALLIGATOR	6999.-
MANDARIN	3999.-	LARA IN JUNGLE OUTFIT	6999.-
TORMENTOR	3999.-	LARA IN AREA 51	6999.-
SPAWN TECHNO 15		LARA IN WETSUIT	6999.-
CYBER SPAWN	3999.-	DONKEY KONG	
IRON EXPRESS	3999.-	BANANA FLINGIN' DIDDY KONG	3999.-
STEEL TRAP	3999.-	HIGH SWINGIN' DONKEY KONG	3999.-
WARZONE	3999.-	CHEST SLAMMIN' DONKEY & KIDDY	3999.-
GRAY THUNDER	3999.-	SURFIN' FUNKY KONG	3999.-
QUAKE SORTIMENT I.		SMASHIN' CRANKY KONG	3999.-
MAJOR	2999.-	DIDDY KONG RACING	
ATHENE	2999.-	BANJO	3999.-
IRON MAIDEN	2999.-	WIZ PIG	3999.-
SLEEPY HOLLOW		DIDDY KONG	3999.-
THE HEADLESS HORSEMAN	3999.-	C64 KAZETTÁS	
ICHABOD CRANE	3999.-	JÁTÉKAINKRÓL	
THE CRONE	3999.-	KÉRÉSRE LISTÁT	
METAL GEAR SOLID		KÜLDÜNK	
SOLID SNAKE	3999.-		
MRYL SILVERBURGH	3999.-		
LIQUID SNAKE	3999.-		
REVOLVER OCELOT	3999.-		
PSYCHO MANTIS	3999.-		
SNIPER WOLF	3999.-		
VULCAN RAVEN	3999.-		

C64 KAZETTÁS
JÁTÉKAINKRÓL
KÉRÉSRE LISTÁT
KÜLDÜNK

DAIKATANA

★ Daika-mese egy felvonásban: "Megjött a Quake-verő..."

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Ion Storm
 Kiadó: Eidos
 website: www.daikatana.com
 Minimum konfigur: P233, 32MB RAM
 Ajánlott konfigur: P-II 300, 64MB RAM
 3D gyorsító: OpenGL, 3Dfx
 Multiplayer: LAN, Internet

Assan három év telt el azóta, hogy John Romero otthagya az id software-t, megalakította az Ion Stormot és beharangozta a Daikatana-t. Romero, akinek a neve

Storm címke alatt eddig megjelent egyetlen játékot, a Dominiont osztatlan fanyalgással fogadta mind a szakma, mind a közönség. Mindenki reméli, hogy csak véletlen baki volt.) A Daikatana-nak idestova legalább másfél éve kellett volna megjelennie, de valahogy mindig csúszott egy "kicsit". Romero szeptemberben azt nyilatkozta, hogy ők a részükről már befejezték a játékot és a továbbiak már a kiadó Eidos hatáskörébe tartoznak, mire tavaly karácsonyra majdnem meg is jelent. Valószínű a Quake 3 debütálása miatt nem akarták elsjietni

a kiadást, és a tavaszi szezonra csúsztatják.

De mi tartott eddig és miért? A tervezett, 1998-as megjelenés óta a piacot elárasztották az fps-ek: ki a Quake 2 motorra épített játékkal jelent meg (például a Sin vagy Half Life), ki saját grafikus motort fejlesztett és erre írt programot (pl.



Úgy látszik, három az agyar igazság is

úgy cseng a számítógépes játékok világában, mint Steven Spielbergé a filmgyártásban – amihez hozzányúl, azt hihetetlen várakozás előzi meg, 90 százalék fölé értékeli az újságok és az eladási listák élére tör. (Vagy legalábbis így volt régebben: az Ion

a Monolith Shogoja és a Blood2-je a Lith-tech engine-nel) – egyszerűen zajlott az élet élet a fps-ek piacán, nem is beszélve a Quake 3 megjelenéséről – közben a Daikatana szép lassan lemaradt mindenről. (Romero egy helyen azt nyilatkozta, hogy a



A görög ingatlanok kinézete – szöveg ellentétben a lakóikkal – igen kellemes

késés az új programozók miatt történt, akiknek ez az első komoly munkájuk... nem hiszem, hogy ez az indok meghatja a játékosokat.) Vajon ma már csak egy lesz a sok közül, vagy Romero játéka a mostani izmos mezőnyben is megállja a helyét? Pár napi tapasztalat után én erősen hajlok arra a véleményre, hogy a Daikatana ma már "csak" egy jó játék, de nem lesz olyan alapmű, mint mondjuk a Half Life.

Sztori a mindene

A történet a távoli jövőben, 2455-ben játszódik, Japánban. A történet főhőse Hiro Miyamoto, aki őrzi az ősi hagyományokat a XXV. században is, és kardforgatást oktat egy felhőkarcolókkal zsúfolt város egy mellékutcájának kis helységében. Egyik este a gyakorlatát odakintől halk kopogás zavarja meg. Hiro abbahagyja az edzést, ajtót nyit, és a zuhogó esőben megpillant egy

rozszant öregembert. Az öregember, aki Dr. Toshiro Ebiharának adja ki magát, fura történettel áll elő Kage Mishimáról, a kor legbefolyásosabb üzletemberéről,

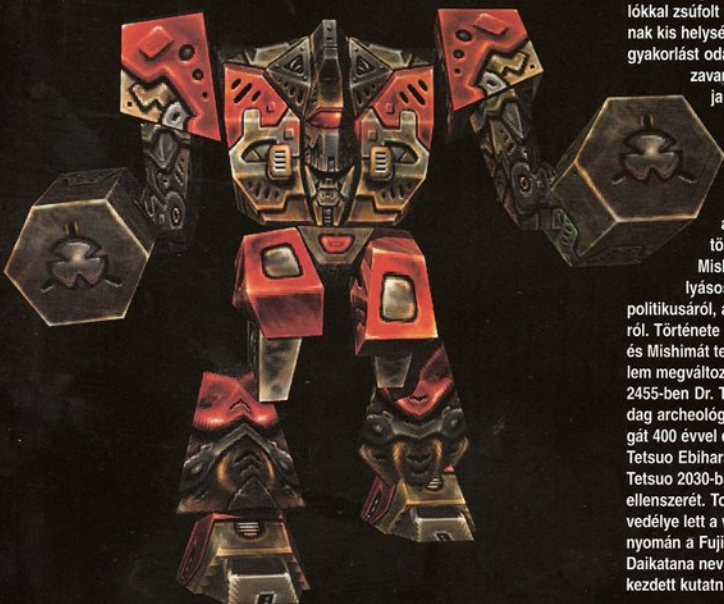
politikusáról, avagy a világ kiskirályáról. Története a jelent vonja kétségbe, és Mishimát teszi felelőssé a történelmi megváltoztatásáért. Az eredeti 2455-ben Dr. Toshiro Ebihara dúsgazdag archeológus "volt", aki gazdagságát 400 évvel ezelőtt élő őseinek Dr. Tetsuo Ebiharának köszönheti.

Tetsuo 2030-ban felfedezte az AIDS ellenszerét. Toshiro-nak régészszakvédélye lett a veszte: egy ősi legenda nyomán a Fuji hegy barlangjaiban a Daikatana nevű mágikus kard után kezdett kutatni. Sikerral járt, meglelte

a varázsképeségekkel megáldott kardot, melyről hamar kiderült, hogy csodálatos képességei mellett az időutazás is lehetséges vele. Több se kellett Mishima nevű becsvágyó kollégájának, megszerezte a varázskardot és visszautazott 2030-ba. Mishima megölte Tetsuot, megszerezte az AIDS ellenszerét és visszautazott 2455-be, ahol dúsgazdag "önmaga" lehetett. Témérdek vagyonából felhúzott egy hatalmas erődöt, ahol a Daikatana-t őrzi. Dr. Toshiro legnagyobb fájdalma mégsem ez: egyetlen leánya, Mikiko felkerekedett, hogy visszaszerezze a kardot és visszbilente a történelmet a rendes kerékvágásba. Ez nem nagyon sikerült neki, fogságba esett és most ott raboskodik az erődben. Az öregember kérése csupán annyi, hogy szabadítsuk ki leányát. Persze ha már ott járunk a Daikatana visszaszerzése és a történelmi korrigálása is ránk hárul.

(Érdekes történet. Az időutazással nekem mindig problémáim voltak. Például még sosem sikerült. Az önammal való találkozástól is paráim vannak. Az mindig elgondolkoztatott, hogyan él meg a többiek az Én időutazásomat? Főleg ha valami turpisságot csinálók a múltban, és attól jól megváltozik a jövő. És amikor visszaérkezem a "jelenbe" a többiek honnan tudják, hogy ez már egy másík? Vajon honnan tudja Toshiro, hogy nem stimmel valami? Abba is hagyom az elmélkedést, különben az is lehet, hogy csak én vagyok képtelen felfogni ezt az egészet. Az a lényeg, hogy Toshiro tudja, mit csinál.)

A készítő az ígérték, hogy a Daikatana megváltoztatja a saját szemszögből játszódó akciójátékok alaphangulatát folyamatos regénybe illő cselekményekkel. Így egyben egy véres akciójáték és egy izgalmas





Vidám perspektíva egytized másodperccel szomorú elmúltam előtt

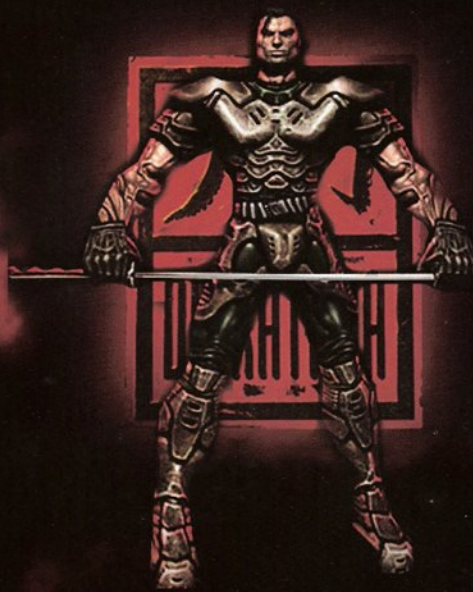
regény részesei lehetünk. Ezek a gondolatok tetszenek, mert a legtöbb (vagy mindegyik?) fps-ben igen sűrűn vannak olyan részek, amikor magányosan bolyongunk a folyosókon és halomra irtjuk a szörnyeket – ezenkívül csak ritkán történik valami. Sajnos a Daikatana is inkább az akciós játékok közé tartozik. Ami mondjuk nem baj, bár én arra számítottam, hogy a Daikatana pont ezzel (mármint a sztorira helyezett hangsúllyal) emelkedik ki a mezőnyből. Nem tette – a Half-life-ban is van ennyi történeti elem.

A hullák nem bántanak

Miközben az öregember a történetét meséli, feltűnik három ninja az éjszakából, és kegyetlenül lekasabolják Toshirot. Utolsó szavaival egy tippet ad: Mishima temetkezési vállalkozás is egyben, és legkönyebben úgy juthatunk el hozzá, ha a halottszállítóval bejutunk az erődjébe. Morbid ügy kezdés, de nem véletlenül specializálta magát a galád temetkezési vállalkozónak. A hullalakeratból elindulva kell felderíteni az erődöt és eljutni a Daikatanáig. Az erődben két segítő is csapódik hozzánk: először SuperFly Johnson, egy hullaházi munkás, aki megelégedte az erődben zajló borzalmakat és ezzel azt érte el, hogy egy irdatlan kínzóeszköze erősítették. A borzalmakat mi is látni fogjuk: durva sebészeti beavatkozások sora, drasztikus átplastikázások, transzirozások. Mishima a halottakat remekül újrahasznosítja, és a megboldogultak testéből mindenféle szörnyeket fabrikál.

A második szereplő Mikiko Ebihara, a már említett női főszereplő. Ő az első epizód vége felé csapódik hozzánk, és a következő korbá már hárman teleportálunk. Mivel Hiro nincs tisztában az i.e. és az i.sz. jelentésével, megjárja: i.e. 2030-ban, az ókori Görögországban találja magát a kis csapat (a történetben az apró műhibát Mishima egyik emberére fogják). Bár Mishima keze idáig nem ér el, ellenségek azért akadnak: csontvázak, pókok, szirének és szatírok képében. A Daikatanának idő kell és energia, hogy újra teleportálni lehessen vele.

A második epizód végén sikerül is, de nem tökéletesen: második helyszín a sötét középkor. Az itteni fauna bör-



egerekből, sárkányokból, törpékből, varázslókból stb. áll. A negyedik epizódra sikerül eljutni 2030-ba, ahol kinglynes stílusban az Alcatraz börtönből kell meglögnünk, és megakadályozni az AIDS vakcinájának ellopását.

Superfly és Mikiko nem-játékos karakterek, azaz a számítógép irányítja őket (amennyiben nem többjátékos módban játszunk), de némi beleszólásunk nekünk is van cselekvésükbe. Utasíthatjuk őket, hogy kövessenek, várjanak meg, vonuljanak vissza vagy harcoljanak. Egyébként teljesen úgy működnek, mint egy másik játékos: fegyvereket vesznek fel, kötszere van szükségük, municióra stb. Ez nem azt jelenti, hogy levadásszák előlünk a pályán található tárgyakat – mi mondhatjuk meg, mit vegyenek fel. A parancsok kiadása nincs túlbonyolítva, igen egyszerűen beállíthatjuk, hogy melyik billentyűre mivel reagáljanak. Elvileg nagy segítség mindkét karakter, de tudásuk kiaknázása némi figyelmet is igényel. Ügyeljünk, hogy jó egészségnek örvendjenek, ne vegyük fel előlünk azokat a fegyvereket, melyekből már ügyis van nekünk, és nagyon figyeljünk oda, milyen parancsot adunk

Rokon lelkek

Quake III

Van-e ki e nevet ne ismerné?! Romero egykori kollégáinak legújabb alkotása is majdnem akkora rengeteg okozott, mint az elődei. (ld. **576** 2000/1 – 91%)

Half-Life

A játék, amelyben megnézhetjük, hogy értő kezekben mire is képes a Quake II-engine. Az UT mellett kétségkívül napjaink legnépszerűbb fps játéka. (ld. **576** '99/1 – 94%)

lehet tölteni a játékállást. Jómagam sokat bosszankodtam Superfly viselkedése miatt, eleinte inkább a pályák elején hagytam és egyedül indultam tisztogatni. Nem volt igazán jó ötlet: nem tűszkúti kísérnek minket utunkon, hanem megtermett harcosként.

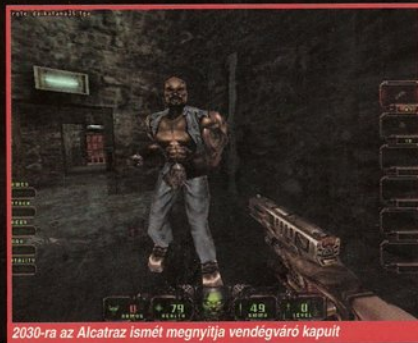
Aprócska szerepjáték-beütés

Egy indok mégis lehet arra, hogy kizárjuk őket a csatákból: ez lassítja a fejlődésünket. Szokatlan ilyesmirel olvasni egy fps ismertetőben, de itt tényleg fejlődünk: a szörnyek megölése után tapasztalati pontot kapunk, és amikor szintet lépünk, választhatunk: erőnket, harci tudásunkat, egészségünket, sebességünket, ugróképességünket javíthatjuk. Senki ne gondoljon egy System Shock-szintű rendszerre: ez az összes RPG-elem a játékból. Amint valamely tulajdonságunk növekedett, sűrűbben lehetünk, magasabbra ugorhatunk, gyorsabban futhatunk.

De a kellemes színfolt mellett van egy nagyon kellemetlen is: a mentés. A játékban mentés-gyémántok vannak elhelyezve a pályákon, és csak akkor menthetünk, ha van ilyen kövünk. Általában nem szokott lenni, mert amint szerzünk egyet rögtön úgy érezzük, hogy egy nagy csatán vagyunk túl, és érdemes menteni. Természetesen ezután szokott további három, az előzőnél is nagyobb csata fogadni. Röviden: rendkívül idegesítő ez a megoldás. A játékok java része felhagyott már ezzel az eszközzel, nem így akarják nyújtani a játékkal eltöltött időt (és felkaparni a legmélyebben nyugvó káromkodó-szókincsünet). Nem értem mire jó ez...



Ha! Itt járt Zorro, és még az ő keze is remeggett a félelelműl!



2030-ra az Alcatraz ismét megnyitja vendéglő kapuit

amikor huszadszor látok neki ugyanannak a pályának, és betéve tudom, hogy mikor honnan jönnek és hova kell löni, inkább unalmassá és bosszantóvá válik a játék, mint szórakoztatóvá. Szerencsére a játék automatikusan ment minden pályaváltásnál, ami némi könnyebbé, de koránt sem elegendő.

A játék többi, karakterünkre vonatkozó része a megszokott: van pajzsunk, életerénk, löszérünk, teljesen Quake-mintára. Túl sok eredeti cuccal nem találkozunk a pályákon, ezeken is érezhető a Quake-es múlt; a fegyvereken, löszereken, kötszerládákon túl megtalálható néhány, a Half-life-ből már ismert töltőállomás, ahol életpont-jainkat regenerálhatjuk, valamint az

csak számítógépeket kell bekapcsolni, gombokat nyomogatni, esetleg valami szétlőni a cselekmény folytatásához. Amikor valami okosat csinálunk, és történik valami a pálya más részén (például kinyílik egy ajtó), rövid bejátszást láthatunk az eseményről – ez mondjuk nagyon feldobja a játékot.

Harcolni? Kell!

Nem is keveset, ellenségéből rengeteg van. A játékban több mint 64 féle ellenfél találkozunk. Mesterséges intelligenciájukat sokat dicsérték a promó anyagokban, de ebből én keveset tapasztalok. A legtöbb, általában erősebb ellenfelek, mondjuk robotok ellen a legtöbb esetben bejön

az a taktika, hogy kiválasztjuk egy sarkon azt a pontot, amikor ők még nem látnak, de mi őket már igen. Ilyenkor egy jól eleresztett sorozat mindent megold. Olykor meg sem mozdulnak a találatok hatására, és az áldozat környezetében állók a legtrikább esetben kapják fel

fejüket, és indulnak meg ellenünk. (A Half-Life-ban mást szoktunk meg...) A szörnyek láttán én kicsit húzom a számat: a játék elején óriáslegyek, gépvargányok és alligátorok ellen kell felvenni a harcot, akár egy rossz szerepjátékban. Miután kijutunk a csatornarendszerből, a hullók és



Most pedig egy szellemes idézet következik (pontosanban: idézés)

ideiglenes tulajdonságokat kölcsönző ketyerék. Gondolok itt a láthatatlanságra, néhány másodpercig tartó maximális erőre, ugrásra, sebességre. A játékban egyébként nagyon sovány az akción túli cselekvés: még a Quake szintjén se kell tárgyakat gyűjtögetni és megfelelő helyen használni, általában

Rome(r)o...

Ahhoz képest, hogy milyen fiatal, Rome-rának jelentős múltja van a számítógépes játékok terén. 12 évesen kezdte a programozást egy Apple gépen. Eleinte konverciókat készített, majd John és Adrian Carmackkal megalakították az id software-t. Első játéka a később sorozattá bővült Commander Keen volt, mely anyagilag megalapozta a jövőjüket: shareware formában kezdték el a terjesztését és a közönség hamar ráharapott a játéokra, s becsületesen rendelték ezerszára a teljes verziót. 1991-ben mindhárom otthagyták addigi kenyéradójukat, a Softdisket és immáron teljesen hivatalos keretek között kezdték el működtetni az addig csak szimpla nickként használt id software-t. 1992-ben jelent meg a Wolfenstein 3D, ami aztán mindent elsöpör siker lett: ez volt talán az első igazán 3D-s akciójáték, a mai fps-ek úkapja. A Wolfenstein sikerén felbuzdulva aztán szépen haladtak tovább a maguk útján: 1993-ban Romero és a kis csapat kiadta a shareware Doomot, melyet aztán mintegy 15 millióan töltek le, 1994 pedig már a Doom II éve volt (mára több, mint kétfélmillió példányt adtak el a teljes játékból). 1996-ban következett a Quake földreggés-szerű debütálása (ami egy újabb jelentős mérföldkő az fps-ek "történelmében" egyébként is meghatározó id soft pályafutásában), 1997-ben pedig már jött is a Quake II Mindkettő felett ott bábáskodott Romero mester, de a Quake II elkészülte után otthagya a bandát, és megalakította saját cégét, az Ion Stormot, ahol elsősorban a játékfejlesztésre koncentrált, munkáikhoz a grafikus motort egykorú társaitól licenclé. A Daitakatanához a Quake II motorját használta, a készülőfélben levő Deus Exhez viszont már az Unreal motorját választotta – ami id-s múltját nézve azért kicsit furcsa döntés volt a maga idején.

Ha a Daitakana valóságnál nem is lesz akáry világsiker, mint a Doom vagy a Quake-ek, Romero rajongói táborra azért változatlanul kitart az ifjú mester mellett. Hogy merre halad tovább, talán nem nehéz kitalálni, de erősen reméljük, hogy a jövőben egy kicsit azért jobban csipkedni magát.



rova-
roly
helyébe
hatalmas

lomha robotok lépnek és néhány biztonsági őr, még később pedig azonosíthatatlan szörnyek lépnek meg. Mellesleg a robotok között néhány erősen emlékeztet egy bizonyos Quake 2 nevű játék robotjaira. A többi korszak szörnyei nek összeválogatása annyire nem szörnyű, bár kicsit sablonos.

Az akciórészek egyébként igen néhezre sikeredtek. Sokszor megesik, hogy egy harc kimenetele a két véglet: vagy otthagyjuk a fogunkat, vagy sérülés nélkül megüszszuk. Persze lehet, hogy csak én öregedtem meg, lassúak a reflexeim, meg a kezem az égéren, ki tudja.

Fegyverekből és löszerekből van elég, ha az egész játékot vesszük, 26 fegyver akadhat a kezünkbe. Az egyes epizódokhoz megfelelő fegyverarszenál dukál: 2455-ben egy műkéz az alapfelszerelésünk, amit természetesen nem

kezünk helyett csatolunk fel, hanem mint egy implantátumot épül a kézre. A műkéz hatékonyságát tovább fokozhatjuk egy felszerelhető mini motoros fűrészel. Amikor ezt berántjuk, felcsendül a Doom-os időkől oly szépen muzsikáló láncfűrész hang, és lehet menni darabolni. Ez a kézre szerelhető megoldás a középkorban is előkerül, egy karmokkal ékesített kesztyű formájában. A többi fegyver javarészt már távoli harcokban is használható. 2455-ben első fegyverünk egy ionágyú, mely kelősen sebez, elég gyorsan lehet leve löni és nem is túl lassú a lövedék – ám van egy apró tulajdonsága, mely sok bosszúságot tud okozni: a lövedék az első falfelületre visszaspattan, és ennek gyakran mi lehetünk az áldozatai. Különösen akkor kell figyelni, ha fal vagy valami más mögött célnünk, mert ha egy kicsit is belóg a fal a képbe – hiába mutat a célkereszt valamire előtűnk – a lövedék a falat találja el, ahonnan az visszaspattan. Az előtűnk lévő fal, korlát vagy bármi más sok borsot tör még az orrunk alá: a többi fegyvernek is megvan az a tulajdonsága, hogy beleütözik az akadályba, és ha gránátról vagy rakétáról van szó, akkor a baleset általában a halálunkhoz vezet. Nekem úgy tűnt, hogy a Daitakana más fps-ekhez képest túlzottan is figyel az előtűnk lévő dolgokra, míg egy fal mögül kikémlélve kilőtt rakéta szabadon úszhatott a célunk felé, itt akkor is a falnak ütözködik, ha biztosra vesszük, hogy az már nem akadály. A fő baj az lehet, hogy a hasonló játékokban nagyobb szabadságot szoktunk meg.

A Daitakatanának van egy apró kellemtelensége: teleportáláskor a nálunk lévő összes fegyver eltűnik. Így a következő epizódba fegyvertelenül érkezünk – pedig mondjuk izgalmas



lenne az ókori Görögországban rakéta-
vetővel lirtani az ellent... A fejezeteként változó arzenálnak azért van hátulütője: mire kitapasztalja a játékos a fegyverek minden csínját-bínját egy-egy korszakban, jönnek az újak, és kezdődhet előlről az ismerkedés. A középkorban kicsit furcsállottam a "ballista" nevű kézfegyvert: eddig ismereteim szerint (például az Age of Empires remek műveltséget ad korabeli fegyverek terén) ez egy ostromfegyver, ami akár emberméretű égő farudakat lö ki, és előszeretettel használják gyalogság/lovasság likvidálására – itt égő ceruzákat lö ki... A fegyverek közt vannak azért egész ötletesek is, a középkorban remek nekromanta pálcára lehet szert tenni, ami démonidézésre való, továbbá olyan varázspálcára, mely célkövető gómbillámokat szór. Igaz, ezek inkább a Hereticbe való, de azért át lehet szokni rájuk a "modern" fegyverek után. (A rakétavetőt – mint a kedvelt rocketjump nélkülözhetetlen kelléke – még külön kiemelném, mert itt tényleg felemelő érzés a rakétalövés-pelárisított ugrás: olyan magasságokba lövi ki az embert, ami a Quakeben 10-es gravitáció mellett volt lehetséges. A végeredmény az, hogy használhatatlan és kezelhetetlen.)

A Daitakana is remek közélharc fegyver, ráadásul a végrehajított gyilkolások után tapasztalati pontot kap (igen, a kard! – a játékos semmit...), és akár szintet is léphet. A kardnak összesen öt szintje van, és mindegyikhez valamilyen varázsképeség párosul. Emellett újrafelhasználás is használható: ha valaki elhullt volna a csapatból, a többiek a kard segítségével feltámaszthatják.

Megkésztés külsin

Azt régóta tudni, hogy a Daitakana a Quake 2 motorjára épül. És ez elég

... és Juli(r)a

A quake-esek megszokhatták, hogy kis közösségük 99%-ban férfiakból áll. Ugyan van egy-két údíró kivétel – pl. Amerikába szakadt hazánk leánya, Kornélia, aki sok hímegetedény-szerített térdre (persze Quakeben). A Daikatana csapatában is van egy hölgy, aki azzal vivta ki magát az elismerést, hogy Romerót legyőzte Quake-ben – innen rövid út vezetett a Daikatana pályaverzői címig. Azért azt ne gondolja senki, hogy elég Romerót legyőzni ahhoz, hogy pályaverzőként dolgozhassunk nála. kell oda tehetség és némi adottság is:



Killcreek, alias Stevie Case rendelkezik sokféle adottsággal, melyeket a világgal is megoszt a hálón keresztül, amióta Playboy-ban a "hónap hölgye" címet elnyerte és lenge öltözetben a lencsék elé állt. Valóban nincs mit szégyellnie, bár a Daikatana is sikerülhetett volna olyan jóra, mint ő. A hölgy mellesleg Romero barátja – lehet, hogy ennek tudhatjuk be a játék késését?

Killcreek a quake-es közösségben – főleg a Playboy képek óta – valóságos szexszimbólum, rengeteg rajongója van. Szóval a perverz Quakereknek (bár ebben nincs semmi perverzió) van kiért epedezni, lehet álmodozni egy heves Quake partiról, hatalmas lövésekről, miegymás. Idő kérdése, hogy olyan mod szülessen a játékhoz, ahol egy Killcreek skinű modellt kell üldözni és mindenféle segédeszközök kell felkapni fegyverek helyett... (Hm – EZ már tényleg perverzió.) Aki többre kíváncsi, az megtalálja a Playboy képeket itt (talán még élni fog a link):

<http://members.bellatlantic.net/~deadboat/>, aki pedig olvasni is akar a hölgyről, annak egy celebrité oldal: <http://www.pluhextreme.com/killcreek.asp>. Végül érdemes megnézni a Ion Sstorm honlapján a Daikatana team alatt Stevie Case képét és összehasonlítani a Playboy képekkel – ugye mit tesz a smink meg egy jó fotós?

nagy baj. Mármint az, hogy régóta tudni ezt. Amikor elhívtették róla az első híreket, a még meg sem jelent Quake 2 grafikus motorja volt a képezelbéli csúcson. Ma már nem az, habár a Half-Life-ban (kezdem magam már kellemetlenül érezni, hogy mindig ezt a játékot hozom fel etalonnak) elég rendesen továbbfejlesztették a képességeit: az például kimondottan jeleskedett az újítások terén (átlátszó textúrák, lövényomok a falakon, kódfelek 32 bites színmélység). A Quake 3 és az Unreal tournament idején azért már kissé fapadosnak tűnik a felturbózott Q2 engine is. A grafika szögletes, a

modellek laposak, geometriailag sem olyan meggyőző a terep. Ráadásul a grafikusok és a pályaverzők sem alkottak valami hatalmasat: egytónusú, komor színek fogadnak, az első pályának a barnán és a zöldön kívül más nincs is. Kicsit a Q2 design-jára emlékeztet, ahol a sárgásbarna és néhol szürke elemeken kívül más színt alig láthattunk. A színes fényekkel viszont sokat játszanak (olykor talán kicsit túlzásba is viszik a dolgot és disco-fényben tündökölnek egyes pályarészek). A pályák felépítésében sem nyújtottak sok újdonságot (bár az is lehet, hogy ezen a területen már nem



Egy kiállítás képei. A legnagyobb természetesen a gonosz Mishimo bácsié

lehet), sokszor támadt az az érzésem, hogy a Quake 2, Half-life vagy az Unreal egyik pályáján járok.

Hangok terén sem jeleskedik a Daikatana. A fegyverek hangja átlagos, de inkább az alatti, a hanghatások átlagosak, a beszélgetések pedig monotonak, felolvasás-szerűek. A zenékkel nem volt bajom, némelyik külön is megállja a helyét, aláfestő zenének pedig tökéletesek. A 3D hangok hiánya viszont szinte ciki 2000-ben. Egyelőre csak szeteróban szól a játék, bár ígérik a patch-et... ahogy azt már megszokhattuk.

Szerencsére a játék igénye is a fenti paraméterekhez igazodik: állítólag egy 233-as pentium 32 mb rammal már elegendő a futtatáshoz. Ezen kicsit ráncolom a homlokomban, mert egy 400-as pentiumon, 96 mb ram mellett és egy 16 mb-os TNT mellett is rendesen szaggatott a játék, a töltési időket pedig jobb, ha meg sem említem (hosszú percek). Több forrásból, hallottam, hogy a játék szaggat még egy kisebb erőművön is (Geforce256 mellett), úgyhogy én csak nyeltem a sima TNT-mmel amikor egy nagyobb nyílt területre értem – ekkor 2-5 képkocka pergett le előttem másodpercenként, ami azért kissé meglepetésként az "instant" action-t.

Multiplayer

Az fps-ekhez úgy hozzátartozik a multiplayer mód, mint cipőhöz a talp, hogy egy frappáns hasonlattal éljek. Természetesen itt is van sok minden: a deathmatch és a ctf szeríntem már mindenkinek a könyökén jön ki (mármint az ismertetésük, hogy mi is takarnak ezek az elnevezések – magára a stílusra azért igen nehéz ráunni). Ami új a DeathTag, ahol egy bombát kell elhelyezni az ellenfél téréfeln, majd hazaszökni. Otthon értékes pontok várják a játékost. Ezt a modot 4-en, két csapatra osztva lehet játszani. A kooperatív módban maximum hárman lehet játszani, természetesen a főszereplőket alakítva. A játékból hiányoznak a botok, akiknek a jelenlétét szinte biztosra vettem – ha már egyszer leprogramozták két személy AI-jét is, miért nem használták fel a botok

vezérlésére a kódot? Az Internetes játék egyébként rendben van, még modermről is tényleg játszható, nálam nem akadt különösebben a játék. (Kicsit gyorsnak tűntek a szereplők ugyan, bár lehet, hogy a hajnali 3 óra miatt tűnt így...) Szerverből viszont keveset talált a program, jó, ha nyolcra akadt.

Aki szereti a stílust, annak – nehéz kitalálni – melegen ajánlom a Daikatana-t, ha más nem, hát kipróbálásra. Aki valami újra, különlegesen vágyik az fps-ek korában az csak végső esetben nyúljon hozzá. Az Unrealnek anno erős versenytársa lett volna, de hogy 2000-ben mit akar, azt nem tudom. Talán egy vigaszdíjat... Ahhoz képest, milyen volt a beharangozása a játéknak nagy csalódot okozott. Ezt a csalódot jól példázza egy internetes szavazás, mely arra a kérdésre keresi a választ, hogy érdemes-e a Daikatana demot letölteni? A közel 1000-es mintából 62 százalék arra szavazott, hogy időfecsérlés... Mondjuk megrémít, hogy Killcreek mellett Romero mással volt elfoglalva, de azért a Daikatana-ra talán több energiát szánhatott volna. Az alap elképzelésben mondjuk volt ráció, de a végeredmény az lett, ami értelemszerűen várható, ha egy játékot három éven csinálnak ugyanazokon az alapokon: eljárt felette az idő.

Gáspár

külsín/belbecs

LÁTÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENE BONA	■■■■■■■■■■

summa summarum

Hm, hát nem rossz, de sokkal nagyobb volt a füstje, mint a lángja

végítélet

73%



SHADOWWATCH

★ A Red Stormnál vettek egy Amiga 500-at

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Red Storm
 Kiadó: Red Storm
 website: www.redstorm.com
 Minimum konfiguráció: P166, 32MB RAM
 Ajánlott konfiguráció: P200, 64MB RAM
 3D gyorsító: –
 Multiplayer: –

Azért ez a Tom Clancy nem semmi egy alak! Nyugodtan élde gélhetett volna a világ végéig a politikai krimijeinek, akciórégényeinek és forgatókönyv-adaptációinak sikeréből (na ja, a Vadászat a Vörös Októberre, a Patriot Games és a Rainbow

fejlesztésébe, és Terry Pratchettnek is volt némi köze a Discworld Noirhoz – Tom azonban saját pénzéből alapított céget Red Storm néven, és saját könyveit kezdte el játék-formába önteni a "bejáratott név + új forma = busás haszon" egyszerű matematikai összefüggésére alapozva a jövőt. Az ötlet elképesztő mértékben bejött: a Vörös Vihar első játéka, a Politika – annak ellenére, hogy finoman fogalmazva is igen gyengécske volt – meglehetősen nagyot aratott a toplistákon. Clancyék mérhetetlen mázlijára következő művével, a Raibow Sixszal sikerült

roppant csábítón cseng minden játékkfejlesztő csapat számára (a klónok sora Delta Force-tól SWAT 3-ig igen hosszú, de korántsem lezár). A csapat inntől átállt a tömegtermelésre, ontják a Rainbow Six-



Oh, azok a boldog Commodore-os idők!

folytatásokat és -kiegészítőket,

körökre osztott kommandós stratégia konténerben próbálja becserkészni a sikerlisták élvonalát.



Six után, ha a kuala lumpuri telefonkönyvre nyomtatnák rá, hogy írta Tom Clancy, az is milliós példányszámban kelne el a világ minden táján, de nem, a mi jó Tamás bátyánk a kényelmes írogatás helyett (azaz inkább mellett) a játékkfejlesztés és -kiadás ingoványos talajára merészkedett. Ez mondjuk még nem egy nagy kunszt, Douglas Adams is erősen besegített a Starship Titanic

műfajt teremteni-ük (annak ellenére, hogy az ötletet a méltatlanul elfeledett Spec Ops-ból nyúlták), a "tactical shooter" kifejezés azóta is

Nem hold, úrallomás!

Történetünk – Clancy apótlól abszolúte nem meglepő módon – a közeljövőben játszódik. A cyber-őrület, az Internet-mánia lecsillapodott, a tudomány (na és a nagytőke) a virtuális valóság és egyéb butaságok helyett ismét a hatvanas-hetvenes évek sláger-témáját, az űrutatást célozta be magának. Hamar bizonyossá vált, hogy a komolyabb űrutazásokhoz, kutatásokhoz mindenképpen szükség van egy Föld körüli pályán keringő kozmikus központra, egy szuper űrallomásra. Igen ám, csakhogy az oroszok jó öreg Mirje eddigre már ócskavannak is csak erős jóindulattal titúlálhatóan szédeleg valahol, így muszáj egy vadonatúj űrallomást építeni és fellőni a világűrbe. Ahogy az cyber-punkéknál ilyenkor lenni szokott, a világot uraló megavállalatok szépen összekapnak az évezred üzletének számító sokmilliárdos megbízáson, így végül az állomást építő cég meglehetősen kényelmetlen helyzetbe kerül. A hopton maradt konkurensektől kezdve a szervezett alvilágon át az újhullámos vallási szektákig a földkerekség szinte minden valamilyen hatalommal is bíró szervezetének az érdekében áll valamilyen úton-módon



Gennagyij a legszebb KGB-s hagyományok hordozója

elégedten szemlélgetik a bankszámlájuk egyenlegében megjelenő újabb helyiértékeket, és közben néha-néha bátoratlan próbálkozást tesznek, hogy egy-egy újabb Clancy-régényadaptációval örvendeztessek meg a rajongókat és hozzák a frászt a konkurens kiadókra és fejlesztőkre. A "néha-néha" meglehetősen lazán értelmezhető ideje most ismét előjött, ezúttal a Politika és a Ruth-less.com folytatásának tekinthető Shadow Watch című regény van so-ron, ami egy Jagged Alliance/X-COM-stilusú



BEAR DEFINITELY DOWN AND OUT
 LILY: BERRY, I'M READY FOR MORE NOW.
 LILY: UNDER TOO MUCH FIRE HERE!
 LILY: TRYING FOR COVER

A franc ezekbe a CCCP felirattal cuccokba: mindig ezekkel van baj!

megzavarni, késleltetni, vagy teljesen tönkretenni a projektet – esetleg csak úgy szórakozásból keresztbe tenni nekünk (mert az ugye sejtető volt, hogy mi ennek a vállalatnak az oldalán küzdünk a játékban), mert az most éppen ügyis divat. Mivel a két nagy, gondos cégünk ennek megfelelő súlyú lépéseket tesz a projekt biztonságának megőrzésére: egy teljes hat főt (fél tucat!) számláló kommandót állítanak össze, akik majd megoldanak mindenféle problémát, ami csak felmerülhet időközben. A csapat összetétele a Rainbow Sixhez hasonlóan elég vegyes, mindenféle tekintetben. A vezér, Archer, egy angol nég... khm, szóval angloafoamerikai (még mielőtt még megtámad egy kisebbségi ombudsman), aztán van egy háromajtós szekrényhez hasonlós kanadai verőemberünk a hangzatos Bear név mögé bújva (ígaz, egy ilyen névtől ki is várna egy nyeszlett figurát?), továbbá akad egy kínai kungfus lánykánk, egy

junk különösebb fair playt... A játékban ez úgy jelenik meg, hogy mindhárom említett városban öt-öt küldetést kell letudnunk, majd utazhatunk a következőbe – a legvégén pedig tizenhatodiknak egy minden adatainál nehezebb bevetés vár ránk (a színhely maradjon meglepi – bár nem túl nehéz

új játék indításakor újra randomizálja, hogy melyik helyszínen mi történik, ki a rosszfiú stb. – tizedszeri újraját-



Az óvatos duhaj a fokozatosság lenini elvét követi behatoláskor



Interaktív beszélgetés 2000-ben...

szásra is nagy valószínűséggel teljesen új történetet és új küldetéseket kapunk. Az már egy más kérdés, hogy az egyszerű játékos-

eljutnom úgy, hogy egyetlen rossz szót is szólnak a játék vizuális megjelenéséről – de mivel mostanra már valószínűleg mindenki megcsodálta az oldalon mindenféle vészjóslónak meredező screenshotokat, muszáj lesz errefelé kanyarítanom a szót, és kinyitni a verbális pofonládát a Red



spanyol gránátzsonglór robbatási szakemberünk, végül egy amcsi mesterlövész hölgy és Gennagyij, a szimpatikus orosz felderítő zárja a sort. Mindenki különféle képzettségekkel rendelkezik, amiket aztán kedvünkre fejleszgethetünk tovább, ezzel némi RPG-íz keverve a dologba. Na nem túl sokat, csak éppen eleget ahhoz, hogy ne találomra válasszuk ki, melyik embereinket is vesszük a következő akcióba. A karakterek jól kidolgozottak, kiegyensúlyozottak, mindegyik jól használható, és mindegyiket fel is kell használnunk a különféle típusú bevetések során.

Világjárók
Problémából persze akad bőven, az életünket megkeserítő három fő csoportosulás pedig egyben meghatározza kalandjaink színhelyeit is. Rio de Janeiroban egy egész Latin-Amerikára kiterjedő vallási mozgalom, egy amilyen harcokre hitgyűlű, a Fény Rendje fanatikusaival gyűlik meg a bajunk, Bajkonur szebb napokat is látott városában egy orosz tudóscsoport köré épülő katonai szervezet, Hong Kongban pedig maga a kínai maffia lesz az ellenfelünk. A boks szupernehézsúlyban és szabadfogásban zajlik, senkitől ne vár-

kitalálni...). A bevetések előtt még némi nyomozgatás is vár ránk, az itt szerzett információk mennyiségétől



Ezek itt a hongkongi demokraták. Milyenek lehetnek a nacionalisták?

és milyenségétől függ, hogy mi is lesz éppen a következő feladat. A gyakorlatban ez úgy néz ki, hogy minden városban van 25-30 kidolgozott küldetés, és attól függően, hogy a nyomozás során mit csinálunk (nem kell semmi komolyra gondolni: annyi az egész, hogy a párbeszédek során milyen kérdéseket és válaszokat választunk az előre felkínáltak közül), adja be a program az éppen aktuális nekünk kisorsoltot. Ez tők jó dolog, mert – mivel a program minden

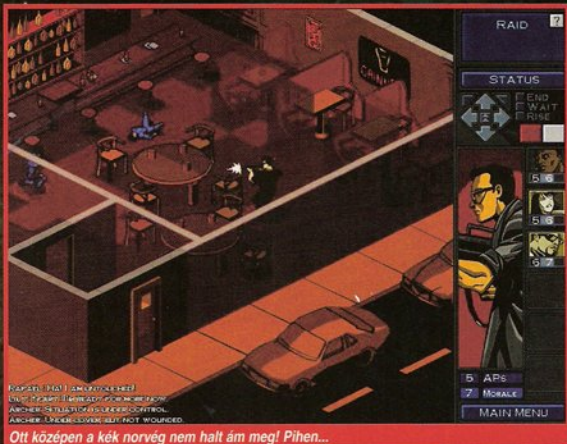
től már az is nagy teljesítmény, ha az első pálya után nem szalad ki sijkítva a világból a grafikát látva, nehogy tizedszer is nekiülne végignyomni...

Ízések és pofonok
Ha jól látom, sikerült majdném a cikk feléig

Storm grafikusainak számára. Kérem szépen, ez nem demó, nem béta, nem mobiltelefonra vagy gameboyra írt verzió és nem is áprilisi tréfa: ez a játék a maga konkrét valójában így néz ki. Az Úr kétezredik évében, a GeForce 2-es videokártyát, a százezerszámra szórt poligonok, 1600*1200-as felbontások, bumpmappingok, multitéxtúrázások, többszörös antialiasok és egyéb tiszteletet parancsoló nevű varázsla-



A rendőrség csupa "szellemes" zsuruval van tele



RAJGATI NEM AKOROKOZNEKI
NEM SZARAI HEMISZO GONCZMEROZ
ARCHER SQUAD KIVÉTELESEN SZÓRÓK
ARCHER SQUAD KIVÉTELESEN SZÓRÓK

Ott középen a kék norvég nem halt ám meg! Pihen...

tok idejében egy játék teljesen komyan így néz ki. A fura az az egészben, hogy erre még külön büszkék is a Red Stormnál, ugyanis a játék minden előzetes hirdetésében a legfontosabb szalagcímekek között emlegették az "egészen egyedi, képregény-stílusú megjelenést". A konspiráció pedig még tovább gyűrűzik, mivel az amerikai online magazinok többsége (odaát már április elején megjelent a játék) szintén véres kardként hordozza körbe a Shadow Watch grafikaiját, mondván, milyen szép, meg hangulatos. Most mindenki tegye a szívére a kezét (vagy bárki más szívére – hátha nem érti féle az illető) és mondja meg, de őszintén: ez szép? Ez hangulatos? A grafikai engine méltó a 256 színű, textúrázatlan, kopár környezetéhez: izometrikus 3D terepen szaladgáló sprite-ok, zoomolásról, szabadon mozgatható, vagy legalább 90 fokonként forgatható kameraállásról ne is álmodjunk. Rádadásul az egész hőbelevanc nem hajlandó 640/480-nál magasabb felbontásban futni, ami ma már szintén alulról súrolja az igénytelenség fogalmát. A hihetetlenül unalmas és... khm, most mit széptsem, szóval randa színösszeállítások teszik fel a koronát az egészre: az még hagyján, hogy a CGA-s idöket idézvéen rendszeren meg lehet számolni a képernyőn egyszerre használt színek számát, de míg a hongkongi és riói pályákon eszméletlen barna-tülnegésben szenved a játék, addig az oroszoknál hirtelen minden kék-zöld lesz. Mindez olyan monotonitással járul elénk, hogy egy-két óra Shadow Watch után

olyan szívárvány színű csodának fog tűnni a legvisszataszítóbb szürke lakótelepi betondzsungel is, hogy ihaj – ami persze alapjában véve tök jó dolog, meg emeli az ember általános hangulatát, de hát nem biztos, hogy ez volt a játék célja. Különbözetem



a fáradtságot, és utánanézetem a credits-listában: mindezt hét (!) grafikusknak sikerült összehoznia, egy éves (!!!) munkával...

Ronda és finom?

A különféle Operationa] Art of Warokon, 12 O'Clock Highokon és Chokitokoreklámokon edződött jellemeket (gyk. Most egy zseniális újság zseniális fő-szerkesztőjét kóstolgatja Hancu koma – CoVbo) persze nem rettent el a puritán grafika: a "ronda és finom"-elméletbe vetett rendíthetetlen hit csodákra képes, a viharvert játékos pedig finto-rogva bár, de szemügyre veszi, milyen játék is lapul a kerítésszagotó kivitelezés mögött. A grafikai terror okán tett rövidke (?) kifakadás előtt valahol ott hagytuk abba, hogy kimegyünk a városba nyomozgatni, majd a kapott információ alapján összeválogatjuk az akcióra induló brigádokat (a hatból hárman mennek éles bevetésre, viszont ha csak egy embert is veszítünk annak a közismert kétszer négybetűs felirat megjelenése az egyenes következménye). Nyolc típusú küldetésünk lehet, az emberrablástól a szimpatikus "mindenkéi kiirtunk"-mottójú mészárszékek át a zászadabításig bezárólag. Ha végre kinn vagyunk a terepen, jön a már említett

vizuális sokk, a C64-es idöket üdvözölő arckifejezéssel felemlegető veteránoknak azonban nemcsak a grafika okán juthat eszébe a jó öreg Laser Squad – az egész koncepció és játékmélet ebből a régi klasszikusból lett áttemelve. Adott tehát a négyzetthálós ráccsal lefedett terepen a három emberünk, mindegyik a magáéhoz való fegyverével, és az egy körre beosztható akciópontjaival felvértezve. Bármít csinálunk, az akciópontba kerül, ha elfogyott, jön a következő karakter, majd az ellenfél köre, és – amennyiben maradt élő emberünk – folytatódik előlről az egész móka. Az előbb említett "bármít" csalóknán nagy szabadságot feltételez, azonban az emberünk által végrejehátott akciók skálája nem mondható különösebben szélesnek. Tudunk mozogni (akár futva is), forogni, letérdelni a biztosabb célzás érdekében, aktuális fegyverünkkel vadul lövöldözni (csak ha ellenfél van a látómezőnkben), a céltalan pusztítás sajnos (?) kizárt), egyszerű (ajtónyitás, egyebek) és karakterspecifikus (speciális képzettségek használata) dolgokat művel-

Rokon lelkek

Jagged Alliance 2.

A Laser Squad-klónok tavaly összel megjelent új királya, kellemes kis sztorival, izgalmas játékmélettel, pergő akcióval. Szegény Shadow Watch nincs vele egy süllyesoportban. (ld. 576/99/9 – 88%)

Incubation

A játék, amelyben a Blue Byte megmutatta, hogy nem csak a Settlerské a világ. Ideje lenne már egy másodikk résznek (ld. 576/97/11 – 90%)

(sőt, még kevesebbet is!), mint a tíz éves Laser Squad, újkorai rokonaival szemben (Jagged Alliance 2, Incubation, vagy akár az egy-két hónappal előzőtt ezeken az oldalakon igen csúnyán lehordott Abomination) pedig csúfosan lemarad az összehasonlítás szintje minden területén. A zene legalább élvezhető (különösen a brazil pályákon jó), a hangeffekték viszont inkábbabb a "minimál art" művészi irányvonalát követik.

Na most akkor mi van?

Ezzel a szub-igénytelen képregény-stílussal és összecsapott harcrendszerrel a Shadow Watch nekem egy nagyon alacsony költségvetésű "dobjunk össze valamit pár hónap alatt!" mottóval készült produkció benyomását keltette. Namost a gond az, hogy tudom, hogy nem ez az igazság, és a fejlesztők egy csomót dolgoztak, hogy kijöjjen ez a képregény-feeling, hogy a történet százféléképpen újrajátszható, az irányítás egyszerű, de mindent lefedő maradjon meg ilyenmik. Csak hát az a szomoró helyzet, hogy ezeknek a dolgoknak a nagy része marhára nem jött össze nekik. Nem baj, azért nem fognak éhenhalni szegények, sőt, a dobozon díszelő Tom Clancy név is el fogja adni a játékot jó sok példányban. Csak remélni tudom, hogy ezek után a Red Storm-fejlesztők és a játékosok is rekordgyorsasággal menekülnek vissza a jól bevált Rainbow Six-folytatások futószalagjához, és ezt a nagyon félresikerült Shadow Watchot sűrűsen elfelejtik...

Hancu

külsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
JÁTSZHATÓSÁG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
SZAVATOSSÁG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
ZENEBONA	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

summa summarum

A cipész maradjon a kaptalanál, Clancyék meg a Rainbow Sixnél

végítélet

66%

DIA

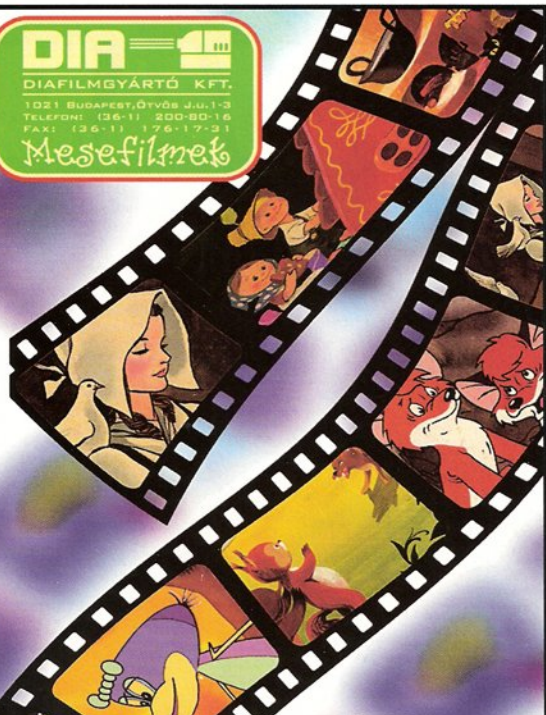
DIAFILMBYARTÓ KFT.

1021 BUDAPEST, ÖTVÖS J.Ú. 1-3

TELEFON: (06-1) 200-80-18

FAXI: (06-1) 176-17-31

Mesefilmek

**VISSZA A MÚLTBA!**

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

SEGÍTSÉG!

Gyűjteményembe keresem az itt látható két 1984-85-ben gyártott Star Wars: Power of the Force figurát.
Ha birtokodban vannak és megválnál tőlük, hívd a 3-49-48-47-es számot és kérd Martint!

Commodore 64 – Amiga

Gyorsszervíz és Kereskedelem.

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

**TRANS-AM**

Számítástechnika és Multimédia

elektronika

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

Telefon / Fax : 364-05-79 és 251-79-16

Rádiótelefon : 06-209-344-391

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

Http : // www.trans-am.hu

Email : info@trans-am.hu

Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig

Szervíz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig

Részletfizetési lehetőség

/ 20% befizetése mellett akár 2 éves futamidő /

15" Licom SVGA 3 év garancia	34.800,-
17" Licom SVGA 3 év garancia	49.600,-
19" Licom SVGA 3 év garancia	89.600,-
4,3 Gb Seagate winchester	19.920,-
8,4 Gb Seagate winchester	23.600,-
64 / 100 Mhz SD RAM	13.600,-
Pentium II Pc Partner EX	14.400,-
Pentium II Asus P2BF BX / ATX	27.600,-
Pentium II 466A Intel Celeron CPU	23.600,-
Sound Blaster 128 PCI oem	5.600,-
Turtle Beach Malibu dobozos	15.600,-
Noname, tok nélküli 74 p. CD lemez	
100 darabos kiszerezésben	176,-
Noname, tok nélküli 80 p. CD lemez	
100 darabos kiszerezésben	208,-
Trans-Am Devil PII Celeron :	126.400,-
Pentium II EX , PII 466A Celeron , 32 SD,	
4,3 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini, S3 4 Mb AGP	
48x CD drive, hangk., 14" SVGA, 105 g. klav.	

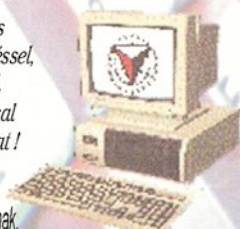
Egyedi multimédiás CD-k fejlesztését is vállaljuk.

486-os komplett számítógép színes VGA monitorral 24.000,-
Pentium 200 MMX, 32 Mb RAM, 1,6 Gb HDD
15" Dell SVGA monitor 74.000,-

Használt alkatrészek adás - vétele
Átalánydíjas és egyedi szervízzolgáltatások

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás teszteléssel,
1+2 év garanciával, raktárról.
Teljes körű szervízzolgáltatással várjuk minden kedves vásárlóunkat!

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



DOGS OF WAR

★ Ha a kutyaugatás nem is hallik az égig, azért fel lehet figyelni rá

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Silicon Dreams
 Kiadó: Talonsoft
 website: www.talonsoft.com
 Minimum konfiguráció: P-II266, 32MB RAM
 Ajánlott konfiguráció: P-II 400, 64MB RAM
 3D gyorsító: Direct3D
 Multiplayer: modem, LAN, Internet

Újabb hónap, újabb RTS-ek – körülbelül ezzel az elmés kitéllettel tudnám legjobban érzékelteni azt a fásultságot, amely akkor fogott el, amikor megkaptam eme írás vizsgálódásának tárgyát, a cím alapján sokat sejtető Dogs of War (= "A háború kutyái"). Az utóbbi hónapok stratégia-dömpingje ugyanis kezdett lassan unalmassá válni a számomra: 2000 első fele körülbelül úgy telt el, hogy CoVboy maestro megdobált havonta 2-3 RTS-el, én meg általában jól leszedtem rólok a keresztvizet, mert színvonaluk legjobb esetben is csak erős közepesnek volt nevezhető. Eppen ezért kap-tam fel a fejemet, amikor a monitoromon megjelent az igényes 3D-játéktér, és belém fojtotta a "hamamégit, mijezasit"-kiáltást. Igencsak ígéretesnek indult az a pixelhalmaz, amely előttem díszelgett, és már kezdtem reménykedni, hogy az idei év első jó RTS-se került ki a Talonsoft keze alól. Aztán elkezdtem játszani a programmal...

illetve ember-alien konfliktusokból merít. Valahol 2200 környékében járunk, a Talonsoft optimista jövőképeiben, ahol az emberi faj még nem irtotta ki saját magát, sőt, az Imperial Order nevű féldemokratikus társadalmi berendezkedés (khm, szóval diktatúra) szárnyai alatt sikeresen gyarmatosította az univerzum pár-száz bolygóját. Ilyen kolónia a Primus IV névre hallgat, ám jelentőségében kiemelkedik a többi leigázott bolygó közül. A Primus IV-en ugyanis egy olyan, anyag található, amely kelle-

Warmonkeys, azaz "Ürmajmok" volt.) És hogy hogyan jönnek mindehhez a kutyák? Fogalmam sincs, de CoVboy majd biztosan beszúr ide valami okosat... (Miért mindig én?! Kérdezétek Darwin vagy Micsurin elvtársat, törzsfejlődé-



Távoli lövés... Gó!



Most kivételesen nem a híd van túl messze, csak a kamera



Tank and roll. (Most szeretnék Tankcsapda lenni!)

Ürmajmok a kutyáolban

Először is, ki kell hogy ábrándítsak mindenkit, aki a cím alapján Frederick Forsyth azonos nevű könyvének (illetve a belőle készült fim) feldolgozására, esetleg a Star Trek Deep Space Nine sorozat hasonló című epizódjának adaptációjára, neadjisten harcikutya-szimulátora számít. A Dogs of War kerettörténete ugyanis egy ezerszer lerágott csonton csámcsog ezeregyedszerre, és egy fiktív jövő univerzumának egyik távoli bolygóján játszódo ember-ember,

mes tulajdonságaival (mindenekelőtt gyémántkeménységével) forradalmasította az ipart, nem utolsósorban a haditechnikát. Erre az SL18 névre elkeresztelt matériára természetesen igen nagy szüksége van a diktatúrának az újabb hódításokhoz, ezért az Imperial Order felsővezetői nem nézik jó szemmel, amikor a Primus IV telepesei úgy döntenek, hogy elszakadnak tőlük, és független kereskedőbolygót várnak a Primus IV-ből. És ahogy az már lenni szokott, a nézetkülönbségek véres háborúhoz vezetnek, amelyben az Imperial Order katonái és a telepések Warmonkeys névre hallgató zsoldosai mellett vendégjátékosként részt vesznek a bolygó állatvilágának jeles képviselői, a dinoszaurusz-bogár keverékre emlékeztető Mantaik is. (Egyébként a játék kezdeti címe is

si vagy hibridizálás kérdésekben ők az illetékesek – CoVboy)

Keménymag

A vidám galaktikus erőpróbat 10-10 küldetésen keresztül irányíthatjuk (a Mantaikait nem lehet választani), ami első hallásra kevésnek tűnhet, ám a küldetéseket ismerve nyugodtan kijelenthetem, hogy 20 is bőven elég. A misziók ugyanis igen keményre és alkalmasint hosszúra sikeredtek, már az első pályák is komoly fejtoréseket okozhatnak (utoljára talán a Myth volt az a játék, amelyik hasonló szinten nehezedett). Mindig több küldetéscélt kell teljesítenünk, amelyek játék közben változhatnak is, és hosszú idő után ez az első olyan stratégiai játék, ahol komoly pálya- és hadjárattervezői munka nyomait véltem felfedezni. Ebből a szempontból tehát csillagos ötösré vizsgázna a Dogs of War, ha nem csalna a gépi ellenfél. Sajnálatos módon azonban, történnék néha megmagyarázhatatlan dolgok a játékban. Különösen a feltételhez kötött eseményeknél zavaróak ezek a "beépített cheat"-ek. Az egyik pályán példának okáért, ha nem ölünk le elég gyorsan néhány egységet, akkor azok

riadóztatják a többit. Ha azonban sikeresen kivégezzük őket, mielőtt még megnyikkanhatnának – nos, akkor is támad a többi egység, mintha a néhai katonák szelleme riadót fújt volna a túlvilágról... A hadjáratok néhol már Mission Impossible-utánérzésbe hajló jellegűek csak tovább erősíti az irányítás, ami nem rossz, csak éppen a játék műfajából adódóan bonyolult, és ugyebár, amíg a mester-séges intelligencia hipp-hopp tüzet nyit az egységek látóterébe kerülő ellenfelekre, addig egy gyaroló embernek bizony beletelik néhány másodpercebe, amíg kiadja a megfelelő parancsokat. A nehézségtől és a csalástól eltekintve azonban a játék érdemi része (tehát a játékmenet) egészen korrektül sikerült, és a kezelés is a használhatóság keretein belül maradt (a kameramozgatást például kifejezetten jónak tartom, még ha néha lassúnak is tűnik). Az ördög azonban a részletekben lakozik, és az apróságokat vizsgálva bizony kiderül, hogy Dunát lehetne rekeszteni a Dogs of War kisebb negatívumaival. (Jó, ne legyünk szörös szívűek: Kis-Dunát.)

Kutyabaj

Ha már a küldetések szóba jöttek, hadd kezdjem el itt a morgolódat: a nagyszerűen megtervezett térképek és misziók sem tudják elfeledtetni

Rokon lelkek

Force 21

Érdekes kis elképzelés alapján készült RTS a közeljövő háborújának viszonylag realista ábrázolásával. (ld. **576** '99/10 – 79%)

MechCommander

A "klasszikus" RTS-ek között is lassan klasszikusnak számító darab a Battletech jól ismert óriási (na jó, elméletben legalábbis óriási) harci robotjaival. (ld. **576** '98/9 – 90%)

azt, hogy szinte az összes feladatot csak egyféleképpen lehet teljesíteni. Ez már csak azért is idegesítő, mert nem lehet játék közben menteni (csak az egyes küldetések között), így a hadjárat vége felé már igen sokszor fogunk a Replay gombra klikkentenni, amíg rájövünk, hogy mi a megoldás. Aztán, van egy-két dolog, amit nem egészen értek, hogy miért került bele a játékba. Például, néhány küldetés előtt többé-kevésbé befolyásolhatjuk a csapat összetételét oly módon, hogy egy fix összegkeretből vásárolunk némi felszerelést. A felszereléshez legénységet rendelhetünk, amelyből öt különböző tapasztalati szintű különböztet meg a program, attól függően, hogy az illető katona mennyi küldetést élt eddig túl. Sajnálatos módon azonban ezek a tényezők vajmi kevés befolyással vannak a játékra: a csapatösszetétel legalább 80%-át szinte mindig a gép határozza meg (sokkal szimpatikusabb lett volna a

Mechcommander "szabad kéz"-megoldása), az öreg veteránok pedig semmi szemmel látható pluszt nem mutatnak harcban. Látszik, hogy ezek a játékelemek azért kerültek volna a Dogs of Warba, hogy valami szint vigyenek a programba, ebben a formában azonban nem volt értelme erőlködni velük a készítőknél. Igen-igen elégedetlen vagyok a játéktérben kolbászoló harci kutyákkal is. Mivel egy Mechcommander-szerű taktikai-stratégiai játékról van szó, nincsenek épületek és nincs egységgyártás (a meglevőkkel kell minél jobban helytállni), elvárható lett volna, hogy különösen nagy figyelmet szenteljenek az egységek kinézetének. Az Imperial Order és a Warmonkeys azonban egyaránt sármalmas armadával rendelkezik: ágas-bogas pixelkinövéssekkel tarkított, tökéletesen fantáziátlan téglatestestek, hordók és gúlák küzdenek a földön, vízen s levegőben, és ez rendszeresen hazavágja a hangulatot. Ezeknél a tanknak és tüzérségnek kialakított retteneteknél még a Force Commander egységei is sokkal szebbek... Ráadásul, az egységek mesterséges intelligenciájával is gondok vannak. Na nem a harc terén (azt a részt talán túlságosan is jól oldották meg a készítők...), hanem a mozgásoknál. A földi egységek összeakadnak, egymást akadályozzák, nem bírják megtalálni az optimá-

lis utat, és néha a 3D-terepbe is beragadnak. A Direct Control néven futó opció ("beköltözés" egyik egységünkbe, és third person nézetből történő irányítás) használya is hasonló problémákkal szembesülhetünk: a mozgás (és itt még a kezelés is) katasztrofális, különösen a légi egységeknél (olyan, mintha folyamatosan szélviharban repülnénk). Felesleges volt időt és energiát pocsékolni erre az opcióra (még akkor is, ha néhány küldetésnél kifejezetten szükség van rá), ésszerűbb lett volna inkább az egységek kulcsinét javítani, esetleg a méretüket növelni. Egy-egy kombinált küzdelem átlátásához elengedhetetlenül szükséges maximális kamerazoomnál ugyanis gyalogosaink kis pixelpiszkokként látszanak, amelyeket nemhogy irányítani, de felis-

ten szimpatikus volt, hogy nem éles poligonhatárokkal dolgozik az engine, hanem inkább a Populous 3 tájaira emlékeztető szelidebb lankákkal (bár, most a mellettem ülő CoVboy beszólt, hogy neki meg a poligonosdi tetszik jobban, szóval, izlések és pofonvágom). (En ugyan "pRoliigont" mondtam, mert szeretem a szövicceket, de süketekkel is szívesen bokszolok, azon ne múljék senki jó közérzete!



Egy ekkora horda mantai azért hagyhatna már némi nyomot a hóban



A Jurassic Park után szabadon (vagy esetleg: Stego Raiders)



Mazochisták a csapatokat műholdkép alapján irányítják

merni is lehetetlen...

Helyedre!

Az egység-gondoktól és a Direct Control nézettől eltérően a Dogs of War körítésé nagyon kellemesre sikeredett. A gazdagon textúrázott 3D-terep szemet gyönyörködtető, nekem kifejezet-

ten szimpatikus volt, hogy nem éles poligonhatárokkal dolgozik az engine, hanem inkább a Populous 3 tájaira emlékeztető szelidebb lankákkal (bár, most a mellettem ülő CoVboy beszólt, hogy neki meg a poligonosdi tetszik jobban, szóval, izlések és pofonvágom). (En ugyan "pRoliigont" mondtam, mert szeretem a szövicceket, de süketekkel is szívesen bokszolok, azon ne múljék senki jó közérzete!

van a szeren – kár, hogy az a játék egyetlen mozija, onnantól kezdve ugyanis csak a grafikus motorral készített kis eligazításokat kapunk a küldetések előtt. A kezelőfelület azonban erősen feléjithető, míg a zene színvonalra valahol az "átlagos" és a "hmmm..." között mozog (hogy ez a hümmögés elismerő, vagy csalódott, az attól függ, hogy ki mennyire szereti az effajta "militarista" muzsikát).

Hát, érdekes játék ez a Dogs of War. A hadjárat része dögnehéz, multiban pedig szórakoztató, de építkezés nélkül valahogy nem az igazi (arról nem is beszélve, hogy a multiplayer

térképek kb. fele ismerős lehet a hadjáratokból). Az engine kivitelezése nagyszerű, de az egységek rondasága és a sok kicsi hiba csírájában fojt el minden hangulatkezdeményt. Éppen ezért csak stratégia-fanatikusoknak – és főleg kitarító profiknak – javasolom kipróbálásra (nem véletlen a játék dobozán a "15 éven felülieknek" ajánlás), amatőrök és műkedvelők maradjanak inkább a tavalyi Force 21-nél, amely hasonló műfajban bizonyított – megjegyzem, valamivel meggyőzőbben, mint a Dogs of War. Az előző hónapok RTS-eihez hasonlóan ez a játék sem fogja nagyon megzavarni a stratégiai játékok piacának (túlsgósan is) nyugodt állóvizét.

Stóki

külc sín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENE BONA	■■■■■■■■■■

summa summarum

Van ugyan egy rakás hiba, de azok csak aprócskák

végítélet
78%

FLYING HEROES

★ Heroes of Flight and Magic (vagy inkább Tragic?)

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Illusion Softworks
Kiadó: Take 2 Interactive
website: www.flying-heroes.com
Minimum konfiguráció: P166, 64MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-II 400, 128MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

A mikor először hallottam, hogy a Hidden and Dangerous alkotói valami Flying Heroes című játékot készítettek, rögtön felcsillant a szemem. A címből ítélve valami jó kis I. világháborús, repülő szimulációhoz dörzsöltem a tenyerem. Igaz, amikor a játékot a kezembe kaptam, már sejtettem, nagyjából mire számítsak: egy fantasy környezetben játszódó, lövöldözős akciójátékra. Nem lepett meg tehát, amit az intro animációban láttam – vagy legalábbis eleinte még nem... A képernyőn először néhány egzotikus táj sejjik fel, majd egy aréna, amit szemlátomást harci játékokra terveztek. Nem is késik a csatajelenet, s kezdődnek néhány hatalmas madár röppen elő, a hátukon egy-egy emberrel. A madarak fedélzeti géppuskával is fel vannak szerelve, s nyomban tüzelni kezdenek: egy sárkányt vesznek célba – vagy legalábbis a hátán ülő gladiátort. Eddig a pontig minden nagyon tetszett – elvégre egykor a kedvencem volt a Panzer Dragoon, s a szereplőket mintha egyenesen onnan vették volna kölcsön. Azonban tovább "bonyolódik" a történet. Egy felfegyverzett léghajó tűnik fel, ami bekergeti egyik madarat az árkadok alá. A léghajó ugyan elég lomha, de a lövedékei csak úgy szagatják a falat a menekülő madár nyomában. Végül aztán jön a meghökentető végkifejlet, amikor is váratlanul a léghajó semmisül meg – a kivégzőosztag pedig nem más, mint egy vérszomjas teáskanna...

Nem tudom ki hogy van vele, de én nagyon nem csípem az értelmetlen dolgokat. A repkedő csodalámpa vagy még inkább a babakocsi nagyon "fantáziadús", de szerintem nem éppen fantasy. Miért kell ilyen égbekiáltó ökriségekkel fárasztani az embert? (Jó az, Zoli, jó az! – CoVboy) Talán nem lehetett elég "hagyományos" járművet kitalálni? Na mindegy. Elképzelhető, hogy végül is ez csak az én szememet szúrja, úgyhogy ne is vesztegessünk rá több szót. Bár igazandóbb lehet, hogy mégsem velem van a baj, mert az egész kerettörténetre is csak elég kell szót vesztegetni.

Egy Hesperia nevű világban járunk, ahol a helybéli négy klán harcosai időről-időre összecsapnak egymással. Hogy miért? A frappáns és kimerítő válasz: azért mert csak. Már jó ideje ezt csinálják háborúskodás helyett.

Egyszerűen csak csatáznak, mert az jól esik nekik.

Ha netán még ennyiből nem lenne világos, a Flying Heroes egy amolyan mindenki-mindenki ellen típusú multiplayer játék. Úgy is mondhatnánk: egy különös Quake+Descent turmixot próbálnak megegetni velünk. A Quake-hez hasonlóan különböző típusú partikat lehet rendezni, de mint

egy lebegő szigetnek élnek délnyugat-Hesperiaiban. Az érdeklődésüket ugyan felkeltette a gladiátor-játék, de az élő állatok használatát elvetik. Helyettük inkább a varázstudomány



Fakir törökülésben katalapultált a repülő szőnyegről

egy űrhajós játéknál: a repülő járművek a tér minden irányába kormányozhatók.

Klánok háborúja

Amikor bejelentkezünk, először is szereplőt kell választanunk. Na nem mintha lényeges volna, hogy milyen pófát tartunk szimpatikusnak: a sunyi képu örült és az ősz szakállú bölcs pontosan ugyanannyit ér. A játékban úgysem lehet látni az arcukat, mert a "szenzációs grafika" folytán mindenki egyforma kockafejjel rendelkezik. Inkább csak a névválasztással érdemes pepecselni, hiszen a karrier mód indításakor minden eredmény a játékos neve mellé fog jegyződni. A Career módnál tulajdonképpen botok ellen kell megnyerni a sorban következő bajnokságokat. A karrierünket azzal kezdjük, hogy el kell döntenünk, melyik klánhoz csatlakozunk.

A Lizard Raider klán tagjai a Szürke Hegység barlangjaiból származnak, és melleleg igazi]terroristák...
 bocsánat: terráristák.

Bizony jókora akváriumokra lehet szükségük, mert kedvenceik meglehetősen nagy méretekkel vannak megáldva. Részemről inkább már sárkányoknak nevezném a felnyergelt gyíkokat, hiszen még szárnyuk is van.

A Magion klán kizárólag varázslókat tömörít magába. A mágusok



Jólesik egy kis fürdő, különösen miután valaki rámpírtolt az égen

szépségeire támaszkodnak. Amint már az olvasó is kitalálhatta, a Magion klán fogja bevetni azokat a furcsa "járműveket"... A Sky Knight klán lakóhelye a

Deborea provincia déli része, mely arról híres, hogy sok nagytestű madár lakja. Druidák tenyésztették ki őket, és táplálták őket elképesztő méretekre. A legnagyobb példányok szárnyfesztávolsága elérheti a 20 métert is, úgyhogy ezek a madarak gond nélkül elbírják a Deborea lovagokat.

Végül a Hammercraft klán egy olyan területet birtokol, mely korábban egy fejlett társadalom lakhelye volt. A civilizáció ugyan kihalt, de nem vitték magukkal a sirba a technológiájukat – a Hammercraft klán gondosan megőrizte. Így maradt fenn többek között a léghajóépítés térke. A masszív szerkezetekkel a legne-

hezebb fegyvereket is magasba tudják vinni.

Minden kezdet nehéz

A csapatunk megválasztásán annyi múlik, hogy milyen hadfelszereléssel fogunk rendelkezni. A küldetések előtti képernyőn minden adat egyben van. Baloldalt láthatjuk a figuránk fényképét, körülötte pedig a járművét, illetve a fegyvereit, és a pénz mennyiségét. A pénzből két dolgot tudunk venni: vagy új járművet (ami persze roppant drága), vagy új fegyvert (mindkettőből 6-6 létezik az egyes klánokból). A fegyvereket fejleszteni is lehet, vagyis meg lehet növelni a találatok erejét. Ha az egész jobb gombjával kattintunk a különböző menüpontokra, mindenről kérhetünk bővebb infót is – így például a fegyverek esetében megtudhatjuk, hogyan fokozódik a tűzerejük, és mennyire érde-



Rokon lelkek

Panzer Dragon

A sárkányok és a léghajók nyilván a Sega klasszikusából röpítették át a játékba. Csak ott kicsit jobban sülték el. (ld. **576** '97/2 – 90%)

Forsaken

A 3D-kártyák egykori zászlóvivője, hasonlóan utópisztikus, bár kevésbé idétlen sci-fi látomás, amelyben a szokásos világégés után irrottuk az ellent. (ld. **576** '98/6 – 86%)

Az értékelés

A Flying Heroes nálam valahogy se-hogy nem áll össze. Semmilyen ténem tudom dicsérni. Messziről leró rá az átgondolatlan tervezés. A fogócskás tag meccs például kifejezetten játszhatatlan bizonyos klánokkal. Egy lassú léghajóval hogy érjük utol a többieket? Annyit tehetünk, hogy keresünk egy láthatatlanság ikont – mert úgy meg az üldözöttnek nincs esélye. Vagy említhetném az ún. célzás opciót is, amellyel az ellenség felé fordíthatjuk a tekintetünket: ez valójában csak nézelődés. De még annak sem igazán jó, mert miközben nézelődünk, nem tudunk kanyarodni. Vajon miért nem?

Az irányíthatatlansághoz ráadásul borzalmasan kemény ellenfelek párosulnak. Óhatatlanul frusztrálnak vesztett rajtuk erőt, és a végén oda jutunk, hogy tők "dedós" színvonalra veszszük le a mérceit. Ez pedig elég szégyenletes, és nem vagyok benne biztos, hogy csak a saját részünkről. Annak kene éjjel-nappal a Flying Heroesszal szenvednie, aki az Al tudás szintjét megkódolta – akkor bizonyára még maga is melegebb éghajlatra kívánna önmagát.

Végül – de nem utolsó sorban – audiovizuálisan sem kápráztatnak el minket. Az alakok elnagyoltak, csakúgy, mint a táj, a modern tónusú zenék nem illenek a fantasy környezetbe, a tüzek meg úgy ropognak, mintha csak csámcsogó valaki. Egy biztos: a cseh fejlesztőgárda hírnevét továbbra is inkább a Hidden and Dangerous fogja a közutadatban megtartani.

V.Z.

külsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG ■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG ■■■■■
SZAVATOSSÁG ■■■■■
ZENEBONA ■■■■■

summa summarum

I a köbön: Idétlen,
irányíthatatlan, idegtéptő

végítélet
68%

mes rájuk költeni. Azt is megnézhetjük, hogy milyen elsődleges és másodlagos üzemmódjai vannak. Persze a legjobb mindjárt a gyakorlatban kipróbálni őket.

Tapasztalatszerzésnek mindjárt egy primitív gyakorlóküldetéshez kerülünk.



Vértagyasztó hajsza a repülő babakocsi és Zeppelin gróf között

Azért nevezem primitívnek, mert az evidenciákat elmagyarázza az oktató, viszont bizonyos konkrétumokról mélyen hallgat. Mily meglepő: a nyilakkal tudunk mozogni, az egérrel pedig célozni és löni. Hurrá!

Azt mondjuk hozzá kell tenni, hogy eleinte még nincs pénzünk második fegyverre, így a fegyverek közti váltás a gyakorlóküldetésnél még mindenképpen tárgytalan. Sőt később sem fog sikerülni átváltani akkor, ha nincs a kért fegyverhez muníció. Tárgyak közül szintén csak egy van általában a járművünkön – ez pedig általában a gyorsítás. Ezenfelül menet közben kaphatunk el még igen hasznos cseccbecskéket, úgy mint bombákat, aknákat, stb. A kedvemem az acélszillog, amit távirányíthatunk, s ha célba érünk vele, máris van egy skalpunk.

Annyit már a legelső éles meccsünk során megtapasztalhatunk, hogy a játék rendkívül nehézkes. Borzalom,

hogy milyen lassú. Mondjuk nem csoda, hiszen már az is egy extra bónusz, hogy a varázserőnket felhasználva gyorsíthatunk. (Vagy ugyanezt a hatást érhetjük el, ha felszedjük a szárnyas sisakokat.) Olyan lassan fordulunk, hogy mire

érszerevesszük a támadónkat, már ki is lö. Főként ha olyan járművel vagyunk, ami még testesebb is. Két-három lövés, és nekünk hurok. A Quake-féle pergő tűzharckokhoz szokott játékos kivételesen idegesítőnek találja majd a játékot, ebben egészen biztos

becsapódását követően néhány másodpercig még plusz energiavesztést okoznak: hasonlóképpen marják a delikvens bőrét, mint ahogy a lángfegyverek meggyújtják. A mérgezés és a tűz ellen egyféleképpen lehet védekezni: ha minél hamarabb vízbe mártózzunk. (Vagy azzal, ha olyan járművet (kiánt) választunk, ami nem érzékeny rájuk: a gyíkok például elég jól bírják a tüzet.)

Az üzemmódok

A karrierünk építgetése során 12 helyszínt járhatunk be (közülük természetesen a klánok otthonait): játszhatunk arenában, sziklás területen, vulkánikus hegyvidéken, jéggel borított sarkvidéken egyaránt. Mellesleg ahogy a különböző ligákban szaporodnak a megnyitott pályák, úgy növekszik rajtuk a résztvevők száma is.

A klánok közül eleinte még csak a

LizardRaider és a Magion választható, tehát a végső cél gondolat, világos: a másik két csoporthoz is be kell férkőznünk. Ehhez elsősorban a hivatalos ligamérkőzéseket kell megnyernünk, mert bajnoki pontokat csak azokért kapunk. Az ilyen meccseken kívül külön-



Pedig a teaskannám idáig olyan szépen szárnyalt...

böző gyakorló küldetéseket találhatunk, illetve olyan feladatokat, ahol pusztán pénzt nyerhetünk. Ha ilyen fordulóhoz érkezünk, megjelenik a skip (átugrás) ikon, ami jelzi: nem muszáj foglalkoznunk velük. Persze a pénz sosem jön rosszul.

A játéknak van egy Single Match üzemmódja is, ami csaknem megegyezik a többjátékos móddal, csak hát ugyanúgy botok ellen küzdhetünk, mint a karrier módnál. A különálló meccseken minden körülményt a tudásunkhoz állíthatunk: választható az összes figura és az összes fegyver, és az összes már bejárt helyszín. Amikor az aktuális meccs résztvevőit összeállítjuk, nem szabad elfelejtelnünk ellenfelet is választani. Nem arról van szó, hogy hülyének nézek bárkit is: csak azt akartam mondani, hogy miután több résztvevőt is aktiváltunk, csapatot is el kell különíteni – különben mindenki egy oldalon marad, és a program nem engedélyezi a meccs indítását. A Single Matchnél a játék típusát is megadhatjuk. Háromféle játékmód létezik: deathmatch időlimittel, deathmatch "skalpokért" és végül fogócska (ahol az aktuális fognál folyamatosan megy egy visszaszámláló). Tulajdonképpen ezek vannak a karrierista módban is, de ott még kiegészülnek olyan bónuszokkal, mint mondjuk a kincstárban való pénzgyűjtés.

Mert amikor az ellenség a célkeresztben van, a normális ember természetes reakciója az, hogy rátápad a tűzgombra. Ez azonban a Flying Heroes-ban nem válik be. Már eleve "nagyszerű" ötlet, hogy még az alapfegyverből is kifogy a skuló – méghozzá elég nagy gyorsasággal. Ráadásul induláskor szinte semmennyi löszer nincs nálunk. A meneteket így minden esetben azzal érdemes indítanunk, hogy muníciós ládákat gyűjtünk (folytatunk pedig azzal, hogy nem puffogatjuk el őket a levegőbe).

A fegyverek tűzereje minden klánnál más, szemléletmást ezzel próbálták ki-egyenlíteni valamelyest az erőviszonyokat. A lassú léghajók például értelemszerűen hatékonyabb gyorsítottokkal vannak felszerelve, hogy ne lehessen könnyen a közelükbe férkőzni, így jobbára csak távolról lehet biztonságosan becélolni őket. A fűrgébb, de sebezhetőbb gyíkokról mérgező fegyverekkel lödöznek a gladiátorok, ami roppant kellemetlen. A lövedék a

RALLY MASTERS

★ A rally összes arca, de főleg: párharca!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Digital Illusions
Kiadó: Infogrames
website: www.rallymasters.com
Minimum konfiguráció: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-III 300, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

Általában ha rallyról beszélünk, mindenkinek ugyanaz a kép ugrik be: magányosan száguldozó autók, melyek vadregényes tájakon verik fel a port, avagy dagasztják a sarat. Pedig egy ideje már létezik egy verseny, ahol a rallyautók párbajban indulnak, a pálya nem annyira vadregényes, csupán egy nyolcas alakú úton kell körbeszágulandani. Ez a verseny a "Michelin Race of Champions - Rally Masters" nevet viseli, s évről évre nem kevesebb, mint 25.000 néző szokott miatta ellátogatni a Kanári-szigetekre. A hivatalos rallyszezon befejeztével rendezik meg, mert ahogy a neve is utal rá: a Bajnokok Versenyén csak a legjobbak indulhatnak. A különlegességnek számít verseny párbajokból tevődik össze, melyeknél mindkét résztvevő fél teljesen azonos feltételek mellett indul. Az egyedien kialakított, teljesen elszeparált két sávon nem csak hogy egyforma kategóriájú autók állnak rajthoz, hanem még a típusuk is azonos. Persze a legjobbaknak a legjobb dukát: speciálisan felkészített Toyota Corollák, Peugeot 306-osok és Ford Escortok várják a pilótákat - minden fordulóban más. Egy-egy párbaj három fordulóból áll, vagyis az nyer, akinek kétszer sikerül elsőnek lennie. (Ha valakinek rögtön sikerül mindkét győzelmet megszereznie, értelemszerűen nincs szükség már harmadik fordulóra.) Nos, dióhéjban erről szól a Michelin Race of Champions, és erről szól a belőle készült játék is.

Vagy legalábbis részben erről. Egyetlen nyolcas alakú pálya ugyanis lehet,

hogy elegendő 25.000 nézőt a Kanári-szigetekre csalni, de nem valószínű, hogy ugyanennyi embert a számítógép mellé is odacsábítana (Érdekes. Pedig ez olcsóbb.) A számítógépes adaptáció tehát ki lett egészítve még jónéhány versennyel.

A versenyek

Nos, akkor lássuk a teljes üzemmód-készletet. A fentebb ismertett versenyt a Race of Champions opcióval indíthatjuk. Amit még a szabályokról tudni kell: a versenysorozat kieséses alapon játszódik, tehát először egy elődöntőt kerül megrendezésre, ahol nyolcan indulnak, majd ezek nyerteseiből kerülnek ki a középdöntők résztvevői, és úgy jön végül a döntő - ergo három párbajt kell megnyernünk.

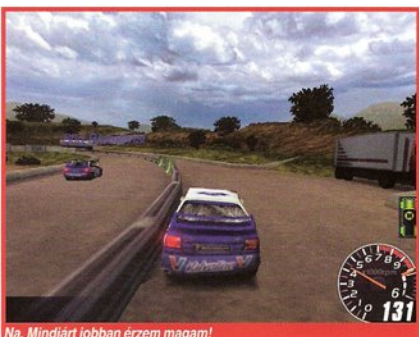


00:31:58
 Ilyen érdekesen "préselt" közönségtől tényleg fejre lehet állni...

Az általam "kiegészítő versenyeknek" titulált dologból tulajdonképpen három van, s a bajnokságok (Championships) címszó alatt kell őket keresnünk. Az első, a Rally Masters Championship ugyanolyan futamokból áll, mint a Race of Champions, csak épp egy egész bajnokságnyi van belőlük összeállítva, s minden futam más-más tájon van megrendezve. Itáliában, Svédországban, Indonéziában,

Angliában, és az Egyesült Államokban kell a legjobbnak lennünk ahhoz, hogy végül eljussunk a Gran Canariára.

A Rally Masters Challenge Cup semmiben sem hasonlít az eddigiekre, s inkább a hagyományos rallyhoz áll közel: "normál" civil terepen, azaz erdőkben, városokban kanyarognak a pályák, melyeken három kört kell megtennünk. Persze nemcsak nekünk, merthogy



Na. Mindjárt jobban érzem magam!

módot, ami azonban természetesen nem jelenti azt, hogy csak bajnokságokat lehet rendezni. A múltaj tradícióinak megfelelően választható egyszeri menet (Single Rally), amivel egyetlen rallyt rendezhetünk tetszőleges pályán, és a Time Attack sem hiányzik, amivel pedig a legjobb időt lehet döntögethettük meg, s szintén szabadon választhatunk a helyszínt. Ahogy szokás, a pályaválasztásnál meghatározhatjuk a távot, az időjárást, és bekapcsolhatunk fordított módot is.

Amikor bűdös a munka

A pályák elég pofásak, mindenhol érvényesülnek a helyi sajátosságok. A napfényes Itáliában filmből illő szer-

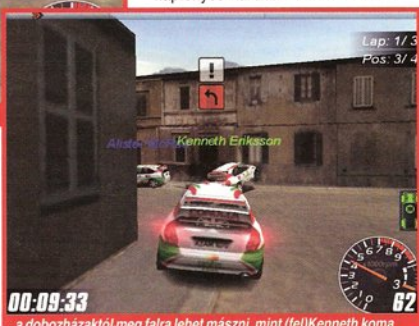
három ellenfelet is kapunk, akikkel aztán kölcsönösen dulakodhatunk. Ezek a futamok is három fordulóból állnak: először két négyfős csoport indul, amelyből két-két

versenyző jut tovább, s miután közülük is meglett a két továbbjutó, végül megint párbajra kerül a sor, s így alakul ki a végeredmény. Ebben a módban is ugyanabban az öt országban fordulhatunk meg, mint a Race of Championsnál, sőt, a felsorolt helyszínek az utolsó üzemmódnál, a Rally Masters Trophynál is megmaradnak.

Persze hozzá kell tenni: a helyszínek változatlanok, de a pályák nem. A Rally Masters Trophy teljesen hagyományos rallyt takar: az egyes pályák csupán egyetlen kanyargós távból állnak, melyek négy szakaszra oszlanak. Egy-szerre egy versenyző indul, ezért csak abból tudjuk a helyezésünket, hogy a szakaszok után mindig megkapjuk a részidőnket, s a gép nyomban összehasonlítja a többiekével. Ezek lettek volna tehát a főbb játé-

pentíneken kanyaroghatunk, Indonéziában saras utak és pálmák a jellemzők, utána nyilván a legkevésbé se lep meg bárkit is, hogy Svédországban szakad a hó, az angliai pálya a Stonehenge mellett vezet el, a hatalmas Amerikából pedig természetesen az arizonai sivatagot nézték ki maguknak a pályatervezők.

A grafika úgy első ránézésre rendben is volna. Az autók és a palánkok teli vannak a szponzorok neveivel (többek között a McDonald's és a No Fear támogatta a játékot), porzik az út, fröccsen a sár, stb. Viszont azok, akik részleteiben szeretik boncolgatni a látványosságokat, sok olyan dolgot találhatnak, ami bizony hibádzik. Bizonyos igénytelenségeknek köszönhetően csak a Colin McRae Rallyval veszi fel a versenyt a grafika (ami



00:09:33
 ...a dobozházaktól meg falra lehet mázni, mint (fel)Kenneth koma



pedig ugyebár már több, mint egy éves), és sajnos nem a Rally Championshipszínpaddal. A házak például úgy festenek, mintha papírból hajtogatták volna őket. Sajnos dobozházakról kell beszélnünk, pedig nem hiszem, hogy az érzések lespórolásával túl sok poligont takarítottak volna meg.

Különösen bosszantóak ezek az igénytelenségek, mert ezek nem az engine korlátjait mutatják meg, hanem a grafikusok és a programozók lustaságát. Sajnos lehet sorolni az ilyeneket tovább. Például miután már minden autós játékban "agyba-főbe" fénylenek a gépcsodák, a metaifényezés effektusa már minimálisan elvárható lenne. Az autók belső kidolgozása sem túl igényes: a merevségű és a furcsa elhelyezkedésük miatt csak bábuknak tűnnek az utasok. Végül pedig még illúzióromboló hibák is akadnak. Szánalmasnak találtam, hogy a Lancia Stratosnak megvan mind a két kipufogója, de csak az egyik durrog vissza, mert egy második tüzeffektus megködölés bizonyára már nem fért bele a munkaidőbe. Újabb nemtörődömség tapasztalható a kocsik törésénél. Általában véve nagyon hatásos, ahogy bepókhálósoodik a betört plexi, de azt már nem tartották fontosnak, hogy a hajlított üvegek esetében kicsit átírják a törésrutint. Összetöröm mondjuk a Toyota Celicának jobb oldalát, mire a hátsó üveg "pókhálósodása" megszűnik egy nyílegyenes határon: a bal oldalon marad egy teljesen ép sáv.

Vizont egy dolog maradéktalanul csak elismerést érdemel: a hangok nagyon ott vannak a színen. Nem csak a motor- és töréshangokra

vagyunk, mindig legyen egy alig kilóó házcücsök, amit észrevenni nem lehet, viszont fennakadni benne annál inkább. Hasonlóan szemét helyzetet tudnak előidézni a vizes árkok, melyek iszonyúan megdobják az autót, igaz, ezeket legalább figyelmeztet a mitfárer. No persze mitfárer ide vagy oda, csak úgy lehet végül győzni, ha "bemagoljuk" a pályákat. A tanulmánytót könnyű megismerni: összehorpadt kocsiszekrény, és betört lámpa bűrák különböztetik meg. A gondatlan vezetés pedig sajnos előbb-utóbb technikai problémákat is szül: először csak nem veszi be az autó az egyik sebességet, majd elkezd füstölögni a motor, végül teljesen lelassulunk.

A sérülések mondjuk ennek ellenére nem nagyon okoznak gondot. Mivel mindig más autótípussal kell versenyeznünk, mindig új kocsit kapunk. Kivételt csupán a Rally Masters Trophy képez: azt ugyanis egyetlen autóval kell végigjárnunk, melynek még a műszaki beállításával is nekünk kell foglalkoznunk (váltó áttét-elei, gumik típusa, stb.). Nagyon

az is meglehet), hanem mert túlzottan begörccsölök, ha nagy a tét. Eppen ezért imádom a játékokban a Save opciót. A Rally Masters esetében viszont elmondhatom: ha netán el is jutottam néha egy döntőig, legkésőbb az utolsó kanyarban mindenképpen sikerült felborulnom – annyira koncentráltam, hogy nehogy elrontsam. Szóval nagyon hiányzott a sűrűbb mentési lehetőség.

Igazi bajnokok ellen

Pedig az ellenfelek tudása amúgy nincs eltulozva. Nem vezetnek gépiesen pontosan, nem túl jók, és nem is túl rosszak. Az Infogrames nem spórolt a licencjogok megvásárlásánál, úgyhogy a többi autóban igazi nagygűyök ülnék – legalábbis név szerint. Riválisaik három kategóriába



Előttem Volkan Isik. Akkor ígyünk mi isz... (a medve bőrére, persze)

"kellemes", hogy egy-egy rally hat pályából áll, s javítani csak egyszer, a harmadik pálya után lehet. A javítások mind időbe kerülnek, s minthogy a garázsban eltöltött idő persze véges, érthető módon nem mindig marad idő mindenre. Itt egyébként van egy dolog, amit nem egészen értek: vajon miért nem lehet visszavonni az egyes műveleteket? Előfordulhat, hogy nem marad pénzünk a teljesen tropa motor felújítására, csak mert nem számoltunk utána akkor, amikor az alig elhasználtott fékek javítására kattintottunk rá.

S ha ez még nem lenne elég, a bajnokságok során talán az a legnagyobb kiszúrás, hogy csak a kupák megnyerése után lehet állást menteni. Nem tudom ki hogy van vele, de én tudom magamról, hogy a valóságban nem lennék jó autóversenyző. Nem azért, mert hiányzik a tehetség (bár

vannak sorolva. A Formula 2-esek között mondhatni a feltörekvő ifjúságot találjuk – természetesen ide sorolnak minket is alapban. Utánuk következnek a manapság sokat szereplő nagy nevek, mint Carlos Sainz, Didier Auriol vagy Colin McRae (WRC osztály). Végül kicsit régebbi hősökkel (Legends) is megismerkedhetünk, habár Stig Blomqvist, vagy Walter Rohrl neve valószínűleg már amúgy sem ismeretlen a sportág rajongói számára.

Amennyiben pedig már nem csak a bajnokok által felvert port nyeljük, hanem esetleg meg is előztük őket, még mindig nem kell lemondanunk az új kihívásokról. Igazi, "hús-vér" ellenfeleket is kereshetünk magunknak, hiszen a játék nagyban támogatja a multiplayer versenyeket is – már eleve úgy indít, hogy tárcsázza az Internet szolgáltatónkat.

Ha objektív akarok lenni a Rally Mastersslyel, egy "négyes" osztályzat érdemel. Jóllehet grafikai megjelenítés lehetne szebb is, de a játékélmény tekintetében nincs miért szé-

Rokon lelkek

Colin McRae Rally

Mindmáig talán a legélethűbb rally szimuláció, még ha egy kicsit el is járt már felette az idő. Igazán aktuális lenne már a második rész megjelenése! (ld. 576 '98/10 – 92%)

Rally Championship

Minden szempontból kitűnő, rendkívül látványos rally verseny, műfajában jelenleg akár minőségi etalonnak is tekinthető (ld. 576 2000/1 – 93%)



Az éjszakai fény lényeg elég szépen fest. Míg ki nem török a lámpa...

gyenkeznie. A hagyományos rallyversenyek izgalma ugyanúgy élvezhetjük, mint az újszerű gyors meneteket, melyeknél már csak is is elég kihívás, hogy nem mi választjuk meg az autótunk. Szembetűnő a különbség köztük: jól érzékelhető, hogy mondjuk milyen meghajtású az adott járgány. Nekem például jól bevált az első meghajtású Peugeot 306, ellenben szörnyen rüheltem a Buggy, aminek a kormányzott kerekei sosem akartak abba az irányba menni, amerre én kívántam. Ez utóbbi persze nem a program hibája: így viselkedhet igazából is. Akárhogy is nézzük: az autók dinamikája szerintem a máig követendő Colin McRae Rallyban sem volt élethűbb, és végül is egy rally-szimuláció esetében ez a legfontosabb. A kicsit idejétmúlt grafikai meg talán "kimenthetjük" azzal, hogy a játék egy átlagos PC-konfiguráción is kellemesen elfut.

V.Z.

külsőin/belbecs

LÁTÁNYOSSÁG ■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG ■■■■■
SZAVATOSSÁG ■■■■■
ZENÉBONA ■■■■■

summa summarum

Grafikailag talán kicsit halovány, de játékmenetében üdítően triss rallyverseny

végítélet

79%



gondolok, melyek másképp hangzanak belső és külső nézetek esetén, hanem a környezet zajaira is. A legjobban a svéd pálya tetszett. Nagyon el van találva az a jellegzetes zaj, ahogy a magas hó felszíne az alvázhoz súrlódik, vagy az a ropogás, amikor lassan haladunk.

Némi nehézség

A pályák tervezésével sem voltam túlzottan kibékülve. Tipikus szivatós pályákat kapunk: gondoskodtak róla, hogy a beláthatatlan kanyarok után áttörhetetlen fakeritések legyenek közvetlenül az út mellett (az útpadka fogalmáról gyakran megfeledkeztek), illetve arról is, hogy ha városban

MAYDAY: CONFLICT EARTH

★ Földi paradicsom... már legalábbis a közepszerűség híveinek

SEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Feljesztő: Boris Games

Kiadó: JoWood

website: www.jowood.com

Minimum konfiguráció: P233, 32MB RAM

Ajánlott konfiguráció: P300, 64MB RAM

3D gyorsító: -

Multiplayer: LAN, Internet

Úgy látszik, hogy az ausztriai JoWood Productions a fejébe vette, hogy a stratégiai játékok piacának egyik meghatározó alakjává fog válni. A forgalmazásában eddig nem nagyon jeleskedő cég ugyanis az utóbbi két hónap alatt egymás után három RTS-t adott ki. Az Alien Nationsról az előző számban olvashattatok egy szösszenetet egy igen jeles tollforgatótól, a Verheers Gigantról majd akkor írunk, ha az emberi nyelvű verzió is megjelenik (Nem pontos: egy kicsit az emberi nyelvű verzió előtt, ami most van – CoVboy) most pedig a Mayday: Conflict Earth című játéknak látszó tárgyról olvashattok egy kisdoktori értekezést.

Földökiés

A kerettörténet a sci-fi írók, politikusok és más spekulátorok által oly sokszor körbejárt "Mi lenne, ha..." vonalon indul el, megelőlegezve egy korántsem békés XXI. századot. E derülítő vízió szerint a következő ötven évben számolhatunk földrendésekkel, bűnözéssel, a nemzetközi diplomáciai kapcsolatok romlásával, és természetesen kisebb-nagyobb háborúk garmadájjával. (Mondhatni a helyzet abszolút

Kontinens (UCA) a jó öreg hamburgerpusztítók birodalma, amely egy televíziós prédikátor befolyása alatt áll, és szent céljaként tüzte maga elé az ige elterjesztését az egész földön. Az Ázsiai Föderáció ezt természetesen igencsak ferde szemmel nézi, mint ahogy az Afrikát és a Közel-Keletet magába foglaló iszlám Déli Blokk sem rajong az ötletért. Parla-

menti hangulatú tárgyalások kezdődnek, ahol némi sértegetést és fasisz-

tá-zást követően nyilvánvalóvá válik, hogy csak fegyverrel lehet eldönteni, hogy melyik hatalom hozza el a békét és a jólétet a Földre. A hasonlóan emelkedett filozófiák jó szokása szerint a béke és a jólét záloga természetesen mindazok totális kiirtása, akik nem akarják elfogadni a MI békén-



"Következik a diktátorok a Fókuszban. Maradjanak velünk!"

Hiba hiba hátán

Az első momentum, ami indítás után kiszúrja a szemünket, hogy a játék felett egy kicsit mintha eljárt már az idő. Az agyonkoptatott 3D-izometrikus koncepción alapuló



Rokon lelkek

C&C: Red Alert

Nyilván senki sem hallott még erről a játékról. Az ember el sem tudja képzelni, hogy miért lett egy játékkategória névadója... (ld. **576** '97/12 – 90%)

Starcraft

Közvetlen meg, de a rakásnyi konkurencia Blizzard klasszikusa a mai napig is talán a legjobb real-time stratégia a piacon! (ld. **576** '98/5 – 94%)

grafikai megvalósítást használó program inkább az 1996-os évet idézi, mint a 2000-est. Ettől persze még lehet jó a játék, elvégre a Starcraftot sem technikai virtuozitása miatt imádtuk. A Mayday: Conflict Earth azonban néhány roppant kellemetlen hibával "büszkélkedik", így esélye sincs arra, hogy beérje, vagy legalábbis megközelítse a Blizzard klasszikusait. Itt van például a gyűjtőgérés: a nyersanyagként szolgáló pénz nem lehet értelmes módon előállítani (termelni, bányászni, ÁFA-t visszaigényelni, vagy valami hasonló). Fix összeggel indulunk, veszünk néhány egységet, és a lövé hupp-hopp elfogy. Ekkor két lehetőségünk van: megpróbálunk elfoglalni ellenséges épületeket (ezért jár némi summa), vagy várunk, ugyanis másodpercenként két egységnyi pénzzel nő a keret. Ez az időtlen rendszer aztán érdekes helyzeteket eredményezhet. A telek a harc kezdetekor vad költségekbe kezdenek, minden pénzüket egységekre fordítják, megrikítják egymást, aztán visszavonulnak, és várnak



Remek példa arra, hogy az első küldetést is el lehet veszíteni

nem változik a maihoz képest.) A helyzet 2051 tájékan stabilizálódik, amikor már csak három, nagyjából ugyanolyan erős hatalom osztozik a (dinnye)Föld nevezetű dinnyeföldön. Az Egyesült Amerikai

ket és jólétünket... Kezdetét veszi tehát a harmadik világháború, amely összesen negyven küldetésben (birodalmanként 13-14) fog munkát adni az egérmögató izmoknak.

ALLEGIANCE

★ A hálózat csapdájában...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Microsoft
Kiadó: Microsoft
website: www.microsoft.com
Minimum konfiguráció: P-II 266, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: Internet

Az űrháborús játékok mindig is kiemelkedő népszerűségnek örvendtek. Mert hát ki ne képzelte volna magát mondjuk Luke Skywalker vagy valamelyik másik híres űrpilóta bőrébe? Mostanában pedig már nem is kell sok képzelőerő ennek a gyakorlati megvalósításához: a modern 'szá-mítás-technikai eszközökkel teljesen realisztikus vadászgépek szelik át a teljesen realisztikusan modellezett világűr.

Nos a műfaj evolúciója – nem túlzás, ha ezt állítjuk – egy új szakaszhoz érkezett a Microsoft jövőből. A cím aligha lehetne találobb: az Allegiance-szel egyenesen polgárává válhatunk egy képzeletbeli világnak. Ez a képzeletbeli világ nem csupán fiktív szereplőkkel rendelkezik: valódi pilóta ül a célba vett gépekben is, és amikor egy parancs elhangzik, azt is egy igazi személy adja ki, s nem egy előre meghatározott forgatókönyv érvényesül. Hogy lehetséges mindez? Természetesen a kulcs: az Internet.

A hálózathoz való csatlakozás előtt azonban lássuk, milyen is ez a világ. Mivel nem mindég, hol és kinek fogjuk letenni az állampolgári esküt, engedjessék meg egy bővebb történelmi beszámoló.

A múlt

A legközebb jövőben játszódó történetnek általában hódító szándékú, csúf idegeknek a főszereplői, illetve a velük szemben álló földi erők. Az Allegiance esetében azonban nem egészen erről szól a dolog: úgy tűnik, a háborúzáshoz a jövőben is elég pusztán az ember jelenléte. 2008-ban egy szoftvercég alapján jön létre a GigaCorp, mely hamarosan további más iparágakban is jelentős

érdekltségre tesz szert, s a Föld leghatalmasabb vállalatává növi ki magát. A cég fejének, Emmet Longstreetnek a legnagyobb álma az, hogy a Földhez közeli világűrben életteltételeket biztosítson. A technikai fejlődésnek és az orvostudományban elért eredményeknek hála 2020-ban már 30 űrállomás kering orbitális pályán, s ebből 10 a GigaCorpé. Noha úgy tűnik, ezzel Longstreet elérte az álmát, ez még csak a kezdet. 2033-ban beindítja az ALEXANDER-projektet, melynek a célja: olyan emberi egyedeket létrehozni, melyek jobban bírják az űrutazással járó kényelmetlenségeket és a gravitáció hiányát. A Földön – mint tudjuk – tilos a klónozás, vagy bármiféle génmanipuláció emberi alanyokkal, de a GigaCorp azzal védekezik, hogy a kísérleteit a Földön kívül végzi. Párhuzamosan ezzel megkezdődik a Mars



és kolonizálása – többek között az újfajta műnka-erő felhasználásával. A leghatalmasabb állomás építése során a cég anyagi helyzete megromlik, és Longstreet háttérbe szorul a saját cégénél. Fogy visszaállítsa régi tekintélyét, belépvág a MIDAS projektbe. Olyan járműveket kíván építeni, amikkel távolabbi naprendszerek erőforrásait is a Föld rendelkezésére lehetne bocsátani. Bár sokan igyekeznek keresztbetenni, a tervet sikerült határidőre befejeznie. Minden igyekezete ellenére Longstreet

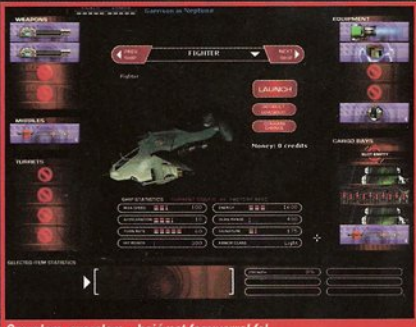
alulmaradt a belső harcokban, s 2056-ban kénytelen lemondani posztjáról. Elégedetlenségében "elcsór" egy űrhajót, és körülvéve magát az időközben leállított ALEXANDER projekt megmaradt mesterséges alanyaival, ragadványnevetű-kön a Biokk (akik istenként tisztelik őt), ismeretlen helyre távozik. A MIDAS projekt sikerét Longstreet már nem élvezheti: a naprendszeren kívülről visszatérő szondák mintáiból a Helium 3 nevű ásványt sikerül kivonni, ami kitűnő üzemanyagként szolgál fúziós reaktorokban. Az új üzemanyag révén a GigaCorp továbbterjeszkedik az űrben: Megjegye-

belőle. Főként a kisebb cégek használják ki, s külszíni feltételek bányákat hoznak létre. A Hold népessége hamarosan már a Marséval vetekszik. A Holdon azonban nem annyira hatékony a kitermelés, mint ahogy várták, s a kevéske koncon természetesen összemaradnak a felek. A kisebb cégekből és az ex-GigaCorp alkalmazottakból jön létre a Crimson Group, a GigaCorp legnagyobb ellenfele. A rivalizálás a Holdon is fegyveres összecsapásba torkollik, s megint csak a békéfenntartókra hárul a konfliktus feloldása. Az Egyesült Nemzetek egy Koalíciós erőt küld a helyszínre, mely brutális csapást mér mindkét félre.

A következő fontos dátum: 2074, amikor a GigaCorp beüzemeli a "Mass Conveyor" rendszerét. Ezzel az új technológiával már magukról a távoli aszteroidákról tudnak bányászni. Egyszerűen meglölik az aszteroidát a Hold felé, majd amikor célba ért, lefelezik. Két év sikeres beüzemelés után a többi cég is megkapja – jó pénzért – a licenct, s maximálisan elterjed az alkalmazása. Olyannyira, hogy szabályozni kell a forgalmat. A felügyelet, illetve az ahhoz szükséges rendszer kiépítése a Koalíció feladatává válik. Csak hogy nem mindenki bízik meg bennük, s ez réseként hagy a rendszer hatékonyságán. Amikor két cég összeveszik az egyik aszteroidán, ismét a fegyverek jutnak szóhoz, mely során még a Koalíció is jelentős veszteségeket szenved. A konfliktusokra a megoldást egy újabb találmány hozza, mellyel már nem a

zenedő: néhány alufizetett tisztviselőnek köszönhetően hamarosan más cégek is hozzájutnak a He3-hoz. Longstreet eközben egy titkos bázist hoz létre valahol a Szaturnusznál, amihézt portyázó kalóztámadásokkal és diverzáns akciókkal gyűjti be a szükséges anyagokat és technológiát. Amikor végül 95 éves korában meghal, a Biokból álló Tanács veszi át a helyét.

A Marson új helyzet áll elő: megalakul a függetlenséget követelő FML (Free Martian League), s ez fegyveres összecsapáshoz vezet. Az ENSZ áll a GigaCorp és a FML közé, ami rövidesen ahhoz vezet,



Szereltem, szereltem... hajómat fegyverrel fel

hogy elismerik a Mars függetlenségét. A GigaCorp hiába tiltakozik a Nemzetközi Bíróságnál. Köszönhetően a He3 földön kívüli eredetének, hamarosan többen is ráébrednek, hogy a Holdon is található

bányát hozzák a feldolgozó üzemhez, hanem az üzemet viszik a bányához – mobil finnyitók formájában. A cégek közelebb költöztetik a telephelyeiket az aszteroidamezőkhöz, s a Hold szerepe ezzel jelentéktelenné válik. Csak néhány független bányász marad ott, úgyhogy a Koalíció jelenléte szükségtelenné válik. Pedig talán mégis maradniuk kellett volna. 2115-ben ugyanis egy űrült bányaművek nukleáris támadással fenyegetőzik a Föld ellen, ha nem ismerik el a Hold



Hör-hör! Ezt a csókat nagyon segíti az Erő...

Függetlenségi Nyilatkozatát. Ez pedig azért kényelmetlen, mert pont ugyanebben az időben a GigaCorp és a Crimson Group is összerúgja a port az Io-nál. A Koalíció fő seregét ketté kell osztani. A Holdon csapatot várja a rendfenntartókat, s demoralizáltak vonulnak vissza. Miután az Io-n sikerült rendet rakni, a haderőt újraegyesítik, de a Holdon úgy is csak részleges eredményeket sikerül elérni. A Koalíció legendás tábornokának meggyilkolása után az ENSZ végül elismeri a Hold függetlenségét.

Vizonylag békés évek következnek. Több cég is azzal van elfoglalva, hogy olyan hajókat fejlesszen ki, amivel más naprendszerbe is eljuthatnak – gondolván arra, hogy esetleg a közeli aszteroidák damedaó tartalékai kimerülnek. Az új "versenyben" a Crimson Group egyszer csak váratlan felfedezésre bukkan. Az egyik felderítő szondája figyel fel elsőként az ún. aleph-re. A különleges képződmény magába szippantja a szondát, ami egyetlen szempillantás alatt egy távoli naprendszerbe sodródik át – az utóbbit Hadesnek nevezik el. A Crimson Group igyekszik eltitkolni a felfedezést, de a GigaCorp kémei megszerzik az információt. A két cég megint csak összecsap – ezúttal az aleph közelében. A GigaCorp egyik hajója átjut az alephén, és kiderül, hogy a túlóldalt is található He3. A csapatban a GigaCorp főlénybe kerül, de a Koalíció hírtelen megjelenése meglepetésszerű, és ezért eredményes.



Ezért nem kell kergetőzni a bányászaimmal...

Az elkövetkezendő hónapokban szinte valamennyi cég állított egy-egy hajót az aleph-en a Koalíció felügyelete mellett. Rádadásul az új, fénysebességnél is sebesebben közeledő hajók segítségével újabb alaphekk létezéséről érkezők hírek. Az alpheket a tudósok képtelenek reprodukálni: csak kisebb, rövidebb távú ugrást tudnak kikísérletezni. Utóbbival viszont hamarosan szinte valamennyi hajót felszerelik.

2140-ben végzetes fordulat következik be. Az egyik meg üzemelő, holdbéli Mass Conveyor "elfogó állomás" nem tudnak időben megállítani egy aszteroidát, ami így keresztet a Föld röppályáját. A következmények lesújtóak. A hatalmas tömeg a Csendes-óceánba csapódik, s az eldőldezt szökőár a földi lakosság 95%-át elpusztítja. A túlélőknek sincs esélyük – elszigeteltek, éhezve, lassán meghalnak. Hogy emberi mulasztás volt-e, vagy valakinek szándékában állt a baleset, még évekkel később is csak találgatások tárgya. Mindenesetre a

GigaCorp veszteséve a legkevesebbet, hiszen szinte minden létesítménye a Földön kívül található. A kőoszt követően a Koalíció vezére, Fisk tábornok megpróbálja egybe toborozni a katonai erőket, hogy fenntartsa a rendet. Ez nagyrészt sikerül is, bár nem mindenki bízik jobban a tábornokkal, mint a civilekkel.

Amúgy az élet folyik tovább: a cégek több naprendszerben is megkezdik a He3 kitermelést. Eközben 2143-ban a GigaCorp egyik hajója felfedez egy Bio kutatóközpontot, nem messze a Proxima Centauritól. A Biok elrabolt embereken kísérleteznek. Még ugyanebben az évben történik, hogy beindul a DataNet: egy kalóz-adóállomás, mely teljesen "hivatafős" híreket közöl valamennyi fél háza tájáról. Hogy ki áll az adások mögött, senki sem tudja – az első híranyaguk éppen a Bio létesítményről szól.

2145-ben a GigaCorp sorsdöntő csapásokat mér legnagyobb riválisára, úgyhogy a Crimson Group gyakorlatilag megsemmisül. Fisk tábornok eleinte nem avatkozik be. Kénytelen volt megváltoztatni politikáját: megcsappant haderejét már csak akkor veti be, ha az érdekei úgy kívánják. A GigaCorp azonban a többi céget is erőszakkal kívánja bekebelezni, s ezért 2146-ban végül összetűzésbe



Ha ez a bolygó nem is született burokban, mi majd gyártunk rá

kerül az Iron Coalitionnal – elsőként mint önálló hadsereggel. Fisk kénytelen visszavonulni. 2149-ben viszont új ellenfél jelenik meg a GigaCorp

számára: az ún "Belter Armada" kalózái fosztogatják a He3 szállítmányokat.

A játék megkezdődik
Ez pedig elérkeztünk a jelenbe, 2150-be, ahol miénk a következő lépés. Döntünk kell, kinek az oldalára állunk. Talán az Iron Coalitiont választjuk, és megpróbálunk rendet teremteni a káoszban? Vagy inkább a GigaCorp gazdaságát növeljük? Netán a Biokkal értünk egyet, akik szerint a "poshad" emberi géneknek nincs helye ezen a világon? Hogy végül melyik félnek "teszküszünk fel", persze valószínűleg nem ideológiai kérdés lesz, hanem hogy milyen harcmódot preferálunk. A GigaCorp jól el van szerzve anyagiakkal, úgyhogy nála hatékonyabban lehet háttérőzöket biztosítani. Az Iron Coalitiont ellenben tradicionálisan katonai szervezet, tehát nagyobb tüzéret képviseli. Ha pedig a Biokot választjuk, nekik a lételemük a rejtőzködés, így például számíthatunk hatékonyabb radarra és álcázó elrendezésre.

Képzeljünk el valami hasonló környezetben játszódó stratégiai játékok (mint mondjuk a Homeworld-öt), de úgy, hogy mindig új helyzetek, sőt netán új technológiák fejleszthetők ki. Az interstelláris környezetben szokás szerint a minél nagyobb hatalom megszerzése a cél: új bányák létesítése, új fegyverek kifejlesztése, és a hadsereg irányítása, stb. De ami új és szokatlan: az irányítható hajókat a csapatársaink ülnek!

Amint Joel Dehlin, a játék egyik producere kifejtette, más stratégiai játékokban, szertelt tapasztalatok inspiráltak a tervezői munkát. "Próbáltam már valakivel az Age of Empires-szal játszani, és megmondani neki, hogy mondjuk "Vidd ehhez és ehhez a pontozhoz a francos katapultotod!"? Nos mi kidolgoztunk egy mechanizmust, amivel ebben a játékban meglehető mindez. Odaszólhatsz valamelyik társadnak, hogy támadjon, védekezzen, menjen oda, foglalja el, esetleg javítsa meg az ellenséges/saját űrhajót, bányászrobotot, űrbázist, vagy bármi más apró kellemségét. Ez pedig nagyon klassz."

maguk határozzák meg. Hogy fejlődik a technika, újabb eszközök játszanak be: így például idővel a Biok esetében lesz mestelőlévő mód, amivel egészen távoli célpontokra is rá lehet zoomolni.

Egy bázis beveteléhez persze már több kell, mint szimpla vadászgépek. A jó parancsok gondoskodnak nagyobb csatahajókról, bombázókról, csapatszállító hajókról. Ezek nem csak a költségeikben és tüzejükben nagyobbak, de rendelkeznek tüzérellyel is (vagy akár tüzérekkel is), aki mellesleg majd ott találja magát a pióla mellett, amikor a hajót kilövi, és egy mentőkabinban lebegnek az űrben. S ha már itt tartunk, megemlékezzünk végezheti a bajba kerülő pilóta: vagy kilövi az ellenség a kabin (és visszakerül a bázisra), vagy felveszi egy másik játékos, vagy sikerül lassacskán visszainavigálnia a bázisra. Bár a megoldás lehet, hogy egy kicsit idegesítőnek tűnik, de ha bealagolunk, logikus, és a pilóták halála így kellő kockázati tényezőként jelent.

Egy kicsit drága

Részleteiben ugyan nem olyan színvonalas az Allegiance, mint a legnagyobb nevek az RTS-ek és a szimulációk között (tehát például a szimulációs rész nem ér fel egy Free Space 2-vel), de ötvözve a két műfajt plusz még az Internetet annyira új dolog sült ki, hogy nincs párja. Érdemes kipróbálni.

A játékot háromféle módozatban lehet indítani. Először is ingyen csatlakozhatunk egy tetszőleges játékhoz az MSN Gaming Zohe-on keresztül, vagy kereshetünk társakat LAN segítségével. Ezekkel ugyan nagyszerűen el lehet szórakozni, de van egy aprócska baj: csak 32 játékos vehet részt egyszerre. Márpedig aki egyszer belekóstol egy csatába, ahol mondjuk 50-en aprílják egymást, az már alább nem adja. Az Allegiance Zone változat pedig ilyen. Még sokkal többen is benevezhetnek egyszerre: állítólag úgy 100 fónél van a határ, ami maximálisan élvezhető még – de még talán lehet feljebb is menni. Az Allegiance Zone még annyival is többet tartogat a számunkra, hogy természetesen nyilván fartiák a rangsorolásunkat, újabb technológiai várnak ránk, sőt újabb résztvevő felek is megjelennek – köztük elsőként a Belter Armadával.

V.Z.

Valóban eléggé klassz

De talán nézzük át részletesebben, mi is konkrétan a feladat. Egy hadseregben ugyebár csak egy parancsok van – legalábbis jó esetben, és ez a játék egy ilyen eset. Neki ugyanolyan nézete van, mint amit az RTS-ekben megszokhatunk: egy felülnézeti (ám 3D-s) térképben, küldözgetheti az automata bányászrobotokat az aszteroidákhoz, illetve az embereket a megfelelő célpontokhoz. Ezzel szemben a pilóták – ahogy kell – egy pilótafülkében találják magukat. Ha úgy van kedvük, akár ellen is szüguhelnek egy parancsok, de persze miért ténnet? Ha jól végzik a munkájukat, meg pénz is kapnak érte? S hogy mire tudják költeni a pénzüket? Hát nem lehetetlen, hogy egyszer majd ők ülnek abban a bizonyos parancsokni székben. Ha a parancsok jól gazdálkodik, a pilóták új hajókat is kaphatnak – eleinte csupán egy járőr és egy vadásztípus akad. Amint a típusnevük is utal rá, a járőrhajók a felderítéshez használódnak, egy-egy szonda célba juttatásához, maximum egy ellenséges szonda semlegesítéséhez, míg a vadászgépek kifejezetten csak harcokhoz ideálisak: nagyobb tűzerővel rendelkeznek, rakétákkal szerelhetők fel, és el vannak látva utánégetővel, amivel meg lehet lögni a kellemségek helyzetekből. Hogy a meglévő készletről milyen fegyverrel kívánunk élni a pilóták, azt

külsőin/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATÓSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBŐNA	■■■■■■■■■■

summa summarum

Űrhajós szimuláció és RTS egy személyben

végítélet
80%

HARD TRUCK 2

★ Helyzetjelentés az ukrán típusú közúti áruszállításról

SEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: SoftLab-NSK

Kiadó: Buka Entertainment

website: www.softlab-nsk.com/ht2

Minimum konfiguráció: P266, 64MB RAM

Ajánlott konfiguráció: P-III 400, 128MB RAM

3D gyorsító*: Direct3D

Multiplayer: LAN, Internet

Magyar ember lévén rám is jellemző az a tipikusan hazai mentalitás, hogy ha valami ingyen van, az mindenképpen jól jön – még ha az életben soha nem is veszem hasznát. Így voltam ezzel a "C"-s jogsí megszerzésével is, amire a katonaság előtt sikerült szert tennem. Ahogy mondani szokás: sose lehet tudni. És milyen igaz ez! Itt van most ez a szuper realisztikus teherautó-szimulátor, aminél milyen jól jön majd a megszerzett tudás! Nem jelent gondot beállnom a parkolóhelyekre, és nem viszem el a KRESZ-táblákat a platóval. Ugyanis a Hard Truck 2-ben valóban mintha az teherautókban foglalnánk helyet. Nem csak hogy ott zötykölődünk a virtuális ülésben, de jobbra-balra nézelődhetünk, az estébe nyúló utunkon bekapcsolhatjuk a világitást, viharos időben pedig – esőérzékelő ablaktörő híján – manuálisan kell gondoskodnunk a kilátásról. Akár a valóságban.

Orosz játék – orosz közbiztonság

Na jó, mielőtt túl komolyan venné bárki is ezt a realisztikusságot: a felsorolt effektusok valóban elég kellemesek, de távolról sem kell különösebb gyakorlat a kocsik irányításához. Annak ellenére, hogy valóban jól érezi a különböző gépek hosszúságát (mert hogy vezetünk kisebb-nagyobb típusokat), semmi sem élethűbb a játék, mint mondjuk egy Need for Speed. Inkább a játék témája az, ami életszerű.

A Hard Truck 2 nem csupán egy teherautó-verseny, az már túl elcséppelt lett volna – ahogy készítői is mondják.



Mostanában valahogy mindig úgy érzem, mintha követne valaki...

Ebben a játékban azt csinálják a kamionok, ami a feladatuk: árut szállítanak. Adva van egy nagyobb terület, s rajta néhány apró település, egy reptér, egy kikötő (szóval több olyan állomás, ami egy fuvaros célállomásaként szóba jöhet), nekünk pedig ezen a tájon kell felvirágoztatni egy szállítványozási vállalatot. A-tól B pontig kell vinnünk a rakományt: ilyen egyszerű a dolog. De valóban ilyen egyszerű? Lássuk egy kicsit konkrétan!

A lerakatoknál több kapu közül választathatunk. A 0-ik mindig az, ahol ki kell rámolnunk, míg a többinél különböző cuccokkal pakolhatjuk meg a járgányunkat. Amikor oda állunk egy kapu mellé, nyomban kiíródik, hogy mit kell szállítani, mennyit fogunk (a legjobb esetben) kapni a célállomáson, és hogy hol is van az a bizonyos célállomás – plusz még olyan információk, hogy mennyit helyet foglal a rakterünkben, és hogy mennyire törekeny. Annál többet kasszírozunk, minél értékeesebb az áru, és minél távolabba kell vinni – de hát ez azt hiszem, teljesen evidens. Csak hogy előre szólok: az már nem annyira természetes, hogy egyszerűen a legdrágább ajánlatot kell elvállalni.

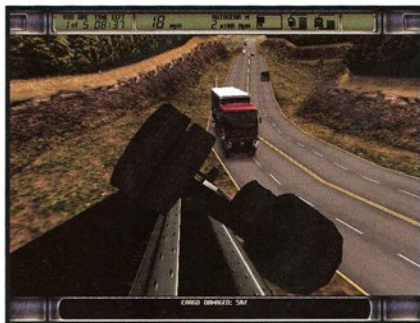
Az orosz fejlesztőgárda ugyanis az orosz körülményeket modellezte le – épphogy csak a cirill betűk hiányoznak a városokból, s maradéktalanul lenne az orosz folklór. Erre hamar rádobbenhetünk.

Eleinte én is nagy vidáman telerámolattam a járgányt Martinival, s már lélekben felkészültem egy hosszú

útra. Aztán alig hogy kikanyarodok a parkolóból, egyszer csak egy fekete dzsip tűnik fel mellettem, s az utasai udvariasan felszólítanak: "Hé öregem, húzdóját már félre!" Én marha még meg is állok, mire a következő feliratból arról értesülök, hogy sikeresen kirabolt a Maffia. (Ha egyébként nem állunk meg, tüzet nyitnak.) De az még jobb, amikor felvesszük az árut, majd szépen, ahogy kell rákanyarodunk a főútra, még csak a megengedett sebességet se lépjük túl,

mégis: a hátunk mögött váratlanul egy piros villogó tűnik fel, s nagy szírnézve észlát a rendőrség szólít fel minket az azonnali megállásra. Nem követtünk el semmit, hát engedelmesskedünk. Mire jön az üzenet: illegális áru szállításáért ennyire és ennyire megbüntetnek, valamint a rakományt is elkobozzák... (Ahhoz, hogy ilyen huncutság ne történhesen meg, külön kell a szervizben egy ketyerét vásárolnunk, amivel "átvilágítatjuk" a rakományt.)

Azt már különösebb események nélkül is láthatjuk, hogy kissé vadregényes környéken járunk, hiszen a városok közelében könnyen teposóknakra futhatunk. Ezek nem csak azért kényelmetlenek, mert mondjuk defektes lesz az első kerék és jónéhány kilométeren keresztül (az első szerelő állomásig) féltérvező kormányval kell lavírozniuk,



Héllő, kolléga? Megvakarád a hátsó felfüggesztésemet?

hanem mert a rakományunk egy szempillantás alatt gallyra megy. A sérülést százalékban jelzi a gép, ha lecsúszunk egy töltsésgörnyős oldalán vagy netán egy nagyot ugratunk, akkor is mindig megy pluszba a seletek aránya.

Persze nem csak a rakomány tud sérülni. Az ütközésektől szépen rongyolódik a jármű: leszakad a lökhárító, gyűrődik a kasznij, és ami még fájóbb: elromolhat a motor, a váltó, s a végén teljesen lerobbanunk. Jó esetben még el tudunk vándorolni egy szerelőműhelyig, de ha teljesen leállunk, csak egy dolgot tehetünk: hívjuk 911-et, vagyis a segélykérő vonalat az Escape menüből. Szintén ez a teendő, ha netán olyan ügyesek lennénk, hogy elfelejtünk időben tankolni – nem véletlenül vannak a benzinkutak, illetve a benzintartályok az út mentén. Néhány extrém esetben az is megtörténhet, hogy fejre állunk. Ilyenkor azonban még nem kell pánikba esni, várhatunk egy kicsit a 911-gyel. Ugyanis előfordulhat, hogy a konkurencia siet a segítségünkre.

A konkurenciaharca

Hát bizony: a számítógép szörnyen bémán irányítja a többieket (és amúgy a civil forgalmat is). Bár nyomják a dudát, azért gondolkodás nélkül belénk hajtanak, sőt tolnak minket maguk előtt. Ugyanezt csinálják persze egymással is,

LEMMINGS REVOLUTION

★ Akinek lemminge, (lem)vegye magára...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Tarantula Studios
 Kiadó: Talonsoft
 website: www.beetlecrazycup.com
 Minimum konfiguráció: P266, 32MB RAM
 Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 64MB RAM
 3D gyorsító: Direct3D
 Multiplayer: -

A bevezető introt látva felcsillan minden valamirevaló Lemmings-fan szeme. Jópofa kis filmet látnunk, amelyben a korábbi részek eseményei jobb sorsra érdemes, jelenleg kissé amortizált mozielőadásként jelennek meg egy rókával (vagy patkányokkal – legalábbis arra hasonlítotak legjobban) teli moziban. Aztán csapó, és megjelenik szemünk előtt a jelen játék alapsztorija, vagyis hogy miért is lett a lemmingek forradalmian "új történetének a címe Lemmings Revolution. Egy ismeretlen bolygóközi erő (vagy a Berényi csaiád valamely jeles képviselője – ez pontosan talán sosem derül ki) gonosz tervet szőtt az élelmesnek egy cseppet sem nevezhető rágsálók köré. Kis lemmingjeink kincsekért keresve és különböző drágaköveket bányászva békésen éldegéltek föld alatti üregekben, amikor a fent definiált Gonosz kegyetlen uralmát gyakorolva fölöttük – maradván a szappanoperáknál – rabszolgasorsba kényszerítette őket. Szegény lemmingek ettől kezdve egy kies tundrán fekvő ládagyárgán emelték a termelési mutatókat szorgalmas közmunkával. Ám a forradalom szele átsüvíttetett köztük, s kitortek a Putyilov-gyárból, hogy jól megérdemelt szabadságukat visszaszerezzék. Természetesen



Lemmingjeink útja most a pofonok völgyébe vezetett



A helyzet reménytelen. Ennek örömeire felrobbantatom népemet

a mi feladatunk, hogy láthatatlan fődeológusként egyengessük a szociális szabadság felé vezető viszonytárgaságos útjukat a Kreml tornyaiban. Ennyi a bevezető. A történetet mondjuk én találtam ki, mert szerintem ez így jobban hangzik, mint az igen szimpla eredeti, ami szerint az introban látható rókák/patkányok bezárják a lemmingeket egy toronyba, azoknak meg meg kell onnan szökniük. Hogy miért is tettem ilyet velük, arra mondjuk a játék folyamán nem derül fény, viszont a gonosz emlősök fajja hovatartozását végre sikerül megállapítani, lévén ez sokkal inkább patkányság, mint rókáság...

Miután jól kiszörnnyüködtük magunkat, vegyünk egy mély lélegzetet, és vessünk egy pillantást a menüre. Az

első szembeötölt kis érdekes lehetőség a játék nyelvének tetszőleges állítása pár világnyelv közül. A magyart persze már megint kihagyták

(pedig oly sokan is vagyunk szerte a világon), mindenesetre az a tudat mindenkit vigasztalhat, hogy a játékban abszolút nem lesz szükség

Lemming-történelem



Valószínűleg nem én vagyok az egyetlen, aki még ma is jól emlékszem a számítógép előtt töltött hosszú órákra, fejfőrcsökkentőként asztalcsapkodásra, miközben ész nélkül hőseim életének megvédésére hivatva próbáltam az egyre nehezebb kihívásokat jelentő szinteket megoldani.

Amikor 1990-ben a Psynosis előrukkolt a Lemmings-szel, olyan játékot sikerült teremteniük, ami addig példa nélküli volt. Szerte az egész világon ezek és ezek feszültek neki napról napra a bonyolultnál bonyolultabb fejfőrkönek. A játék sikere elképesztő volt, ami nem is meglepő, hiszen ezeknek a ész nélkül menetelő állatkáknak a világában a játékos istenként lett élt és halál ura, a kis lemmingek útját egyengetve.

Ahogy az persze lenni szokott, a Lemmings sem kerülhette el a sorsát: sorozattá vált. A játék nevével fémjelzett "free" játékok (Save The Lemmings!, Covox Lemmings) mel-

lett sorba jelentek meg a folytatások: az Oh no, more Lemmings és az Xmas Lemmings, amelyek sem a játékmenetben, sem a megjelenítésben nem hoztak különösebb változást (a karácsonyi lemmingek mikulás-szerkejtől eltekintve). Természetesen az idők haladtával szuicid rágsálók

lőink is új köntöst öltöttek, hogy a Lemmings 3D-ben már korszerűbb megjelenésükkel riogassák a jobb sorsra érdemes rajongókat. A vérfrissítés nem volt túl jó választás, a háromdimenziós lemmingek nem keltek nagy lelkesedést, és a vérbeli lemming-megszállottak is fintorgva fordítottak neki hátat. Már-már úgy tűnt, a kis tundraegrek csillaga végleg leáldozott, de a Talonsoft még látott egy folytatásnyi fantáziát bennünk. Hogy mit láttak egész pontosan, az éppúgy titok marad, mint az, hogy miért is vonulnak a kis lemmingek párázás után tömegesen a biztos haláiba...



Lemmingfalva lakói

Itt látható az a lemming, aki mindenkitől falramászik. Vele áthidalhatunk a magaslati akadályokat, de bánjunk csinájj vele, elég kevés szokott lenni belőle.

Ő itt Tau bácsi lemmingföldi reinkarnációja. Esernyővel a kezében képes túlélni a legnagyobb zuhanást is. Gazdálkodjunk vele okosan!

Unjuk valamelyik lemmingünk rózsaszín pofácskáját? Sebaj! Rövid úton elintézhethetjük, ha időzített bombává változtatjuk. Figyelem! Némely helyzetben ő lehet a megoldás kulcsa.

Válaszd ezt a figurát, ha meg akarod fordítani az eszlenen menetelés irányát, de ne feledd: így egyel kevesebb lemminget juttathatsz célba!

Lemmingjeink sajnos ugrálni nem tanultak meg, de lehetőségünk van rá, hogy lépcsőt építsünk nekik. Jól nézd meg, hol kezdés épiteni, nehogy kárba vesszen egy hasznos lemminged!

Áthatolhatatlan falakon ássuk át magunkat! Ez a legegyszerűbb módja az átjutásnak, de jól be kell osztani, mert keveset kapunk belőle.

Itt látható előző barátunk kartársra, mindössze az ásás iránya más, ő rézsútósan ás.

Végül, de nem utolsósorban bemutatjuk a harmadik generációs gödörösö kukibus lemminget, aki képest látni a pálya aljait is!

semmilyen verbális kommunikációra. Kicsit még a mentínél maradvá: kicsit meglepődtem, amikor az Options menübe belépve csupán két menüpontot találtam, történetesen a zene és a hang erejének növelésére ill. csökkentésére szolgáló csúszkákat. A grafikai beállításokat sajnos nem lehet módosítani és a felbontást sem lehet növelni, ami a mai gépek teljesítményének színvonalát tekintve bizony elég rossz pont. (Ennek ellenére a játék gépligénye elég magas, a készítőik legalább Pentium 266-ost javasolnak 64 Mb RAM-mal, és a manapság már elengedhetetlen 3D-s videokártyával. Ehhez képest a látvány ezt a hardverigényt nem igazán teszi meg-alapozottá...) Na mindegy.

Nem hinném, hogy különösebben be kellene mutatnom a játékmenetet, hiszen az gyakorlatilag

lehetőségek tárháza igen méretes építmény. A feladat tehát az, hogy az ilyen veszélyeket kikerülve a megfele-



Valami azt sugja, hogy a Lemming Airlines a menekülés kulcsa

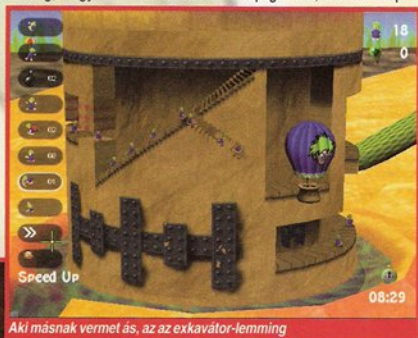
lő irányba tereljük őket. Ehhez felhasználhatjuk a lemmingek egyes fajtáinak speciális tulajdonságait: a terelőlemming például visszafordíthatja a csapatot egy veszélyes pont előtt, és a sor az ellenkező irányba bandukol tovább; a robbanó lemming lyukat robbanthat egy

platóba; a lépcsőépítő lemming teljesen hihetetlen módon lépcsőt épít egy platóhoz (nála különösen szórakoztató a BAH-csomópont effektus, mikor is ugyebár a lépcső nem ér össze a platóval), satöbbi. Gondolom sok újdonságot most sem árultam el, az viszont mindenképpen újdonság, hogy a szabvány lemmingek mellett találkozhattunk vizen járóval, valamint azbesztlemmingsgel, amely viszont a lávára immunis.

Mentésre szintén nincs mód, de ez tulajdonképpen nem is számít, hiszen a program automatikusan ment min-

den sikeresen elvégzett pálya után.

A készítőik félredobták az eddigi hagyományt, a különböző pályák most már nem (vagy legalábbis nem annyira) lineárisan követik egymást, mint eddig. És tulajdonképpen el is értünk a fejlesztők – szerintem – legnagyobb baklövéséhez, ugyanis az elvégzett pálya után választhatunk a következő két pálya közül. Ez tulajdonképpen azt jelenti, hogy ha az egyszeri játékos az egyiket nem tudja megcsinálni, akkor még mindig ott a lehetőség, hogy a



Aki másnak vermet ás, az az ekskavátor-lemming

sztorik, műfajuk kedvelőinek gyűjteményében a helyük. De hogy a Lemmings Revolutionból mit akarhattak kihozni, azt még mindig nem tudom. Említésre érdemes változás nem történt, csak sűrűbben lettünk tölülk, nem többen.

Nem akarom nagyon leszólni a Lemmings Revolutiont, mert némely pálya bizony elég komoly kihívást jelent (egy ideig), és napjaink véres játékaik között igazi szívfoltot – de aki annak idején úgy lelkesedett a kis öngyilkosjelöltekért, mint pl. én, az már nem fogja úgy szeretni a lemmingek új generációját ezzel a "3D toronyfal". Valahogy minden a régi maradt – és mégsem. Nem tudom ezért a régi person shooterben, hogy végre kezükbe ragadva az irányítást, rendet teremtsenek az őket körülvevő káoszban. (Már van is egy ötletem, hogy mi legyen a címe: Lemmings Demolition.) De annak sem fogunk örülni.

VargaB.

LEVEL COMPLETED

Mókás animáció a pálya végén. Mind a százkettőn ugyanaz

ugyanaz maradt, mint a többi Lemmings-játékban: a pálya egy bizonyos pontjáról hosszú tömött sorokban nekiindulnak lemmingjeink a nagy semminek, nekünk pedig minél kisebb hibaszázalékkal (értsd: halottal) a megadott időlimten belül el kell őket vezérelnünk a biztonságot jelentő célba. A pályákon különböző veszélyek leselkednek rájuk: ha túl magasról esnek le, kitörik a nyakukat, ha begyalogolnak a vízbe, akkor kóros légszomjban hunynak el (bár van speciális Jézus-lemming is, amelyik a vizen jár), és így tovább – az elhullási

gyárban). Ezzel a játékos lehetőséget kap, hogy a számára nehezen megoldható pályákat kikerülhesse. Hogy ez jó, vagy rossz, azt mindenki döntse el maga, természetesen aki mind a 102 pályát meg akarja csinálni, annak meg teljesen mindegy.

Ahogy azt már megszokhattuk, kezdetben a pályák nagyon könnyűek, inkább csak amolyan tutorial jellegűek, ahol játék közben sajátíthatjuk el a kezelés csínját-bínját. Persze aki már játszott valamelyik korábbi Lemmings-szel, annak erre nincs szüksége, ugyanis a jól bevált irányítás is a régi maradt.

Nem is tudom, hogy mit vártam a Lemmings Revolutiontól. Az én emlékezetemben ezek a kicsiny lények lilaruhás, zöldhajjú, rózsaszín képu manócskák, akik a képernyőn menetelnek céltalanul, feltétel nélkül gondjainkra bízva értéketlen életüket. Talán valami többet vártam az új epizódtól, valami újat. A régebbi Lemmings játékok oda tudtak bilincselni a képernyőhöz, képes voltam órákon át szenvedni egy-egy pályával, csakhogy nekiugorhassak a következőnek. Gyermekekkori jó barátommal 486-os gépük előtt ücsörögtünk hetekig minden délután, hogy áldásos (vagy többnyire

kulcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG ■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG ■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG ■■■■■■■■■■
ZENE BÓNUS ■■■■■■■■■■

summa summarum

A lemmingek hozzák a régi formájukat. Azt a JÓ RÉGIT...

végítélet

68%

TRAFFIC GIANT

★ **BKV-szimulátor, avagy haverom a kalauz**

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: JoWood
Kiadó: Infogrames
website: www.jowood.com
Minimum konfiguráció: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 64MB RAM
3D gyorsító:
Multiplayer: -

Igy nyár elején/közepén bizonyára már sokatokban felmerült a kérdés, miközben a 40 fok hőségben, az izzadó tömegben zöttyögtek kábé hűsszal, mondjuk a Köruton, a zsúfolt busz hátuljában, hogy vajon nem lehetne-e a tömegközlekedési problémákat valahogy jobban, egyszerűbben megoldani? Akinek a nyári kánikulában is van kedve a számítógép előtt ülni, ahelyett, hogy a csajokat hajkurászni a strandon, azoknak nyújt erre lehetőséget az osztrák JoWood cég Traffic Giant nevezetű játéka, mivel a játékban egy tömegközlekedési céget kell teljes Körüen irányítanunk, illetve menedzselnünk. Aki találkozott annak idején a Transport Tycoon-nal (amit még mindig megvásárolhattok az 576 shopokban) annak ismerős lesz a feladat, csak itt kizárólag a személyszállításra kell koncentrálni.

A játék elindításakor jó szokás szerint az intrót tekinthetjük meg, ami egy város életét mutatja be, ahogy hajnalban beindulnak a járművek, illetve munkába indulnak az emberek, egészen a déli csúcsporig, amely ismerős lehet azoknak akik a belvárosba járnak dolgozni. Ezután jelentkeznek be a főmenü ahol a szokásos opciók fogadnak minket. Fontos kiemelni a hagyományos kampanyjáték mellett, amely ahogy az lenni szokott egyre nehezező feladatokból áll, a végtelelt játékot. Ebben az üzemmódban nincsenek elérendő célok, illetve időlimit, hanem az általunk választott térképen szabadon játszhatunk tetszés szerint, bár megítélés szerint a kampanyjáték a legszórakoztatóbb. A játékban nem lehet nehézségi fokozatokat választani, hanem egy-egy megbízást (ez alatt a térképet értem) belül többféle nehézségű célokat kell teljesíteni, és ezt a teljesítményt osztályozza a gép. Ez azt jelenti, hogy minden új térképen a program megad három, egyre nehezező kiűzött célt és egy időlimitet. A megbízás sikeres teljesítéséhez



Te szentséges Demszky! Hogy itt mekkora dugó van...



A munkanélküli kalauzok kedvenc videója

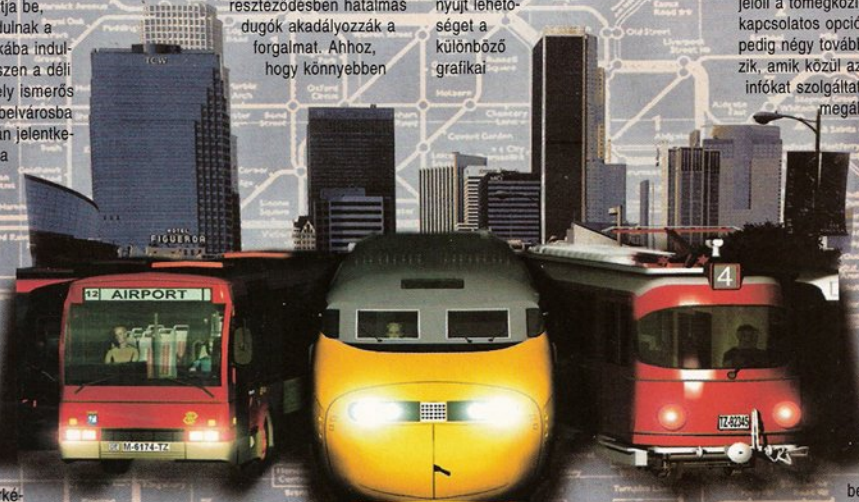
elégendő az adott időlimiten belül a legegyszerűbb feladat megoldása, ekkor egy új térképet kapsz, de ha a másik kettőnek is sikerül megfelelni akkor további kettővel, illetve hárommal bővül a következőzének választható térképek köre (ez most biztos bonyolultnak hangzott, de egyáltalán nem az!), és így már te választhatod ki melyiken akarod a következő megbízásokat teljesíteni.

Miután sikerült kiválasztani a nekünk tetsző játékmódot, az adott város térképe tárul elénk, ahol teljes összességében fogad. Hatalmas a káosz, ismeretlen rendeltetésű épületek töltik be a várost és minden keresztveződésben hatalmas dugók akadályozzák a forgalmat. Ahhoz, hogy könnyebben

sarokban pedig a vezérlőikonokat. Az első az információs ikon amin belül további három fontos jelecske vár minket. Az első a legfontosabb, ugyanis részletes adatokat szolgáltat bármiről amire rákattintunk, legyen az jármű, megálló, vagy épület. Az épületeknél fontos tudni, hogy a zöld szín lakóépületet jelöl, a piros színűek pedig azok az épületek ahová a lakosok el szeretnének jutni. Az ez után következő ikon, ami két kockás zászló, mutatja az adott térképen elérendő célokat és az időhatárt. Itt kerül felsorolásra a már említett háromféle feladat osztályozása is. A harmadik, egy szemet jelképező ikon nyújt lehetőséget a különböző grafikai

hogy melyik vonalon szolgál, műszaki elhasználatát, korát és az eddig jövedelmezett összeget. A célkereszttel a térkép a járműre ugrik, az alatta lévő piros ikonnal pedig eladható a feleslegesnek ítélt modelleket. A villás kulcs ikon a második a sorban, itt lehet a járművekkel kapcsolatos javításokat beállítani. Az utolsó jelkép alatt lehet új járműveket beszerezni. A vásárláshoz sokféle adat nyújt segítséget, ezek közül a legfontosabbak természetesen az ár, a férőhelyek száma, és a fenntartási költség. Ha a felirat színe zöld akkor nincsen rá elég pénz, így nem tudod megvásárolni.

A vezérlőikonok között a harmadik jelöli a tömegközlekedési vonalakkal kapcsolatos opciókat, ezen belül pedig négy további jelecske sorakozik, amik közül az első általános infókat szolgáltat a vonalról (név, megálló száma, a rajta közlekedő járművek száma, és az eddig jövedelmezett összeg). A második lehet új vonalat létesíteni vagy a régieket módosítani, de lényeges tudni, hogy a vonalnak minden esetben vissza kell térnie a kezdőponthoz és nem lehet a forgalmi irányval szem-



átlassuk a helyzetet, először érdemes megismerkedni az ikonok jelentésével, illetve rendeltetésükkel. A képernyőn közepén láthatjuk a várostérképét, a jobb alsó sarokban a város kicsinyített térképét a zoomolásra vonatkozó gombokkal, felette helyezkedik el a jelenleg rendelkezésre álló pénzüsszeg, mellette pedig a dátumot. Középen látható az információs ablak amiben a szöveges adatok kerülnek kiírásra, a bal alsó

opciók beállítására. Itt ki-be kapcsolható a különböző tereplárgyakat, a könnyebb áttekinthetőség kedvéért. Például ha az áruházak képet kapcsolod ki a térképen az épületek rajza helyett őket jelképező ikonok fognak megjelenni. A második fontos vezérlőikon egy buszt szimbolizál, ebben a pontban érhető el a járművekkel kapcsolatos opciókat. Az elsősben ("garázs") látható a tulajdonodban lévő járműveket,

ben építkezni! Új vonal létrehozásakor először a kezdőpontot kell megadni, majd kijelölni a követendő irányokat. Szerencsére ez elég egyértelmű, így nem okozhat gondot. Ilyenkor érdemes egy ideig figyelemmel kísérni a működését, hogy minden rendben van-e, érdemes fenntartani a vonalat vagy sem. Vonal módosításához először ki kell jelölni a már meglévő kezdőpontot, majd jelölni ki az új út vonalat. A régi vonal törése automatikusan történik. A busz jelképezi az adott vonalon közle-

Rokon lelkek

Transport Tycoon

A közlekedési (vagy inkább: szállítási) játékok királya, ami talán még ma is megállná a helyét a versenyben. (ld. 576 '94/12 – 90%)

Vészhelyzet

Ha nem is egészen rokon, de mindenképpen közszolgálati tevékenységet szimuláló magyar nyelvű játék. Bár ha jól beelgondolunk, buszozni is egyfajta vészhelyzet... (ld. 576 '98/7-8 – 78%)

kedő járművek adatait, típus, telítettség, műszaki állapot, és jövedelmezőség szerint. A jobb-bal irányú nyílakkal lehet a vonalra kijelölni, vagy arról eltávolítani az adott járművet, a célkereszttel pedig szokás szerint a térkép közepére lehet megjeleníteni a kérdéses buszt, vagy villamost. Amikor kijelölünk egy járművet az adott vonalra a gép azt mindig a vonal kezdőpontjára teszi le. A negyedik ikon gazdasági mutatókat jelenít meg az adott tömegközlekedési vonallal kapcsolatban.

A negyedik vezérlőikon a megállókkal kapcsolatos. Miután az adott jellemzők alapján (megálló típusa, ára, vonzereje-erre majd később kitérek, és egyéb jellemzői) kiválasztottuk a nekünk tetsző modellt akár meg is építhetjük a megállót. Fontos tudni, hogy megállót csak aszfaltfelületre építhetünk és közvetlenül kapcsolódnia kell a tömegközlekedési vonalhoz! A következő ikon segítségével építhetünk vágányokat, amin a villamosok közlekedhetnek. Itt is többféle típus áll rendelkezésünkre. Végezetül a bulldózer segítségével elbontathatjuk a nekünk nem tetsző létesítményeket. A bulldózerről tudni kell, hogy segítségével megszabadulhatunk az útban lévő épületektől is, de ezzel vigyázni kell mert egyes épületek lebontása erősen kihat a városalakó utazási szokásaira, és igen költséges is. A megállóhelyek képe felett három ikon látható. Az első egy szám ami azt jelöli, hogy az adott megállóhely melyik vonalhoz tartozik, a második a

buszra várakozók számát mutatja, a harmadik pedig az utasok hangulatát jelöli, ami háromféle lehet: mosolygós, semleges vagy mérges. Ez azt jelenti, hogy az első esetben minden rendben, az utasok szívesen állnak a megállóban, a második esetben semleges viselkednek a szolgáltatásaid iránt, a harmadik esetben pedig egyáltalán nincsenek veled megegyedve és hamarosan elhagyják a megállót.

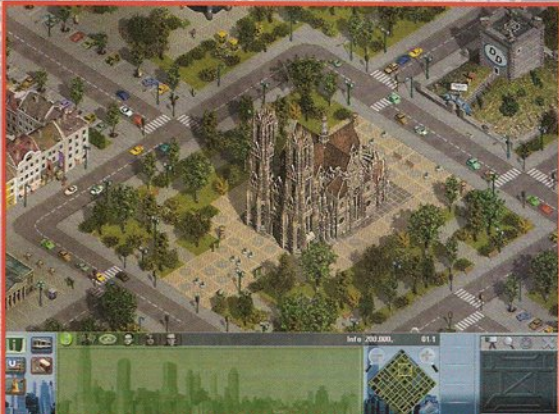
Az utolsó vezérlőikkal jeleníthetjük meg a gazdasági adatokat. Az első jelképezi a céginfókat, ahol céggel kapcsolatban minden fontosabb gazdasági és pénzügyi adatot megkaphatsz, kezdve a hírmévtől egészen a különféle statisztikáig. A második alatt a jegyárakkal kapcsolatos opciókat állíthatod be (nesze neked BKVI), amiknek változása erősen kihat a kiadások/bevételek alakulására. A következő opcióban a céged dolgozóinak fizetését szabályozhatod, ami erősen kihat teljesítményükre. Drasztikus bércsökkentés után például látványosan romlanak a sofőrök vezetési képességei, míg a fizetés jóval átlagszint felett tartásakor az utasok elismerően fognak nyilatkozni a cég alkalmazottainak munkájáról. Végül az utolsó ikon alatt található a hirdetésekkel kapcsolatos opciókat. Itt mindenki pénztárcájához mérten választhatja ki a neki megfelelő hirdetés típusot. Természetesen nem kell részletezni, hogy a reklámok milyen mértékben vannak a cég ismertségére hatással. Ja, igen! A játékban az egyik legfontosabb tényező az egyes



Ez ám a derekas kis felvonulás

megálló, vonalak, illetve járművek ún. vonzereje. Ez azt jelenti, hogy az adott objektumot mennyire szívesen veszik igénybe a potenciális utasok, és ez az érték erősen befolyásolja az adott dolog beszerzési árát. Tehát a szebb, kényelmesebb buszokat drágábban vehetjük meg, mint a lerobbant, fapados típusokat, de többet is fognak jövedelmezni. Erdemes tehát meggondolni melyik irányba indulunk el, főleg a játék elején amikor anyagi lehetőségeink erősen korlátozottak. A sikeres játékos elengedhetetlen az átgondolt tervezés. Egész pályák úszhatnak el azon ha rosszul fogunk hozzá a vonalak létesítéséhez, ilyenkor pincés más hátra mint az egészet újrakezdeni. Fontos ismerni a városia-

grafika finoman kidolgozott, ez főleg az épületekre igaz, de néhol kissé aránytalan, például a gyalogosok túl nagyok az autókhoz képest, de ez mondjuk érthető is, különben nem lehetne mozgásokat nyomon követni. Az autók elég furcsa elv szerint közlekednek, ráadásul derékszögben kanyarodnak. Érdekes az is, hogy majdnem mindenhol egyvágós utak vannak, így aztán ha valahol megáll valamilyen jármű, több száz méteres kocsisorok alakulnak ki mögötte, mert nem tudják szerencsétlenül a vészjelző járművet megelőzni. A játék közben izléses átvevő videók láthatók, amelyek mindig valamilyen fontosabb eseményhez köthetők, pl.: az első buszvonali létrehozásához, stb.



A Notre Dame-hoz mindenképpen kell egy megálló! Quasimodo majd lyukasztja a jegyet

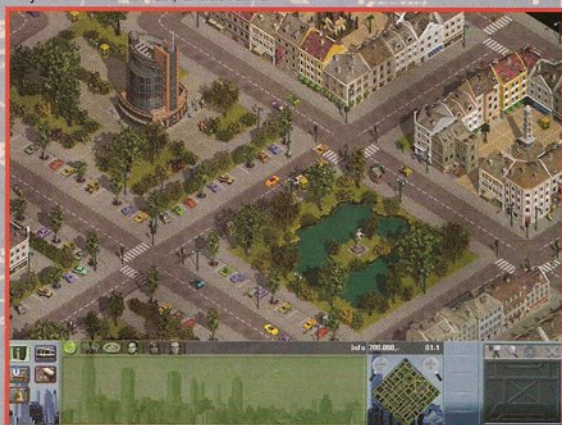
kők viselkedését, honnan hová akarnak eljutni, stb. Velem sokszor előfordult az, hogy egy elsőre remek útvonalról kiderült, hogy fabatkát sem ér, az utasok teljesen máshová akarnak eljutni, és több százan tolongtak egy aprócska, külvárosi megállóban, a csillag-villogó

Szerencsére a játék kezelése elég egyszerű, az ikonok egyértelműek, nem lehet köztük elveszni, ami egy ilyen jellegű játékban nagyon fontos tényező. Lényegében a játék eléggé szórakoztató de csak az első pár órácskában. Nekem az volt az érzésem, hogy a készítőök egy már egyszer látott ötletet próbáltak újra feldolgozni, de az első fellángolás után kifogytak az ötletekből és már kényszerűségből fejtezték be a játékot ("ha már egyszer elkezdtük..."). Nem lenne ez egy rossz játék ha egy kicsit több munkát és ötletet ölték volna bele, nem csak a kinézetet finomították volna.

Anno Nymus

belvárosi buszpályaudvar pedig kongott az ürességtől... Magasabb pályán állandóan figyelemmel kell kísérni a különféle gazdasági mutatókat, mivel ezek már jó előre jelezhetik a csőd közeledtét. Sajnos a játék néhány pálya után elég egyhangúvá válik, mert miután megtanultuk úgy működtetni a céget, hogy jövedelmező legyen és jól működő vonalakat építettünk ki, az idő nagy részét a térképet bámulva fogjuk tölteni, mert az égvilágon semmi sem történik. A buszok szorgalmasan ingáznak, az emberek ide-oda mászkálnak de lényegében nem történik semmi.

A játékban a hangok jól el vannak találva, mindig az éppen a térképen látható épülethez tartozó hangok szólnak meg (a színházban tapsolnak, a templomban harangoznak, stb.). A



Hát ez így nem lesz valami nagy bolt: úgy látszik a parkba mindenki autóval jár

külsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENE BONA	■■■■■■■■■■

summa summarum

Igazából maga az ötlet nem volt valami fergőtegesen nagy...

végítélet

71%

ARMY MEN WORLD WAR

★ **Megint itt vannak a fröccsöntött bakák - de minek?**

SEZMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: 3DO
Kiadó: 3DO
website: www.armymen.com
Minimum konfiguráció: P133, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P166, 64MB RAM
3D gyorsító: -
Multiplayer: modem, LAN, Internet

Vegyes érzelmekkel vettem a kezembe az Army Men World War CD-jét, ugyanis bár még nem volt szerencsém a sorozat előző részével találkozni, nem túl bizalomgerjesztő híruk hozzám is eljutott. Nem áttallottam fellapozni az 576 két hónappal ezelőtti számát, hogy megnézzem az előző epizód leírását, és bizony szomorúan kellett csalódnom a 3DO fejlesztőgárdájában. Az ember fia ugyebár arra számít, hogy egy játék készítése során az előző részekben tapasztalt hibákat vagy elkerülik, vagy kijavítják, hogy ténylegesen pozitív irányban való fejlődés lehessen az irányadó tendencia – hiszen épp ezért hívják őket fejlesztőknek. Ezzel szemben a legújabb plasztikháborúban bizony egy az egyben visszaközönnek az előző rész hibái, jöttányit sem javult a helyzet, olyannyira, hogy a leírás olvasása közben egy furcsa érzés tört rám – mégpedig az, hogy azt a cik-



A ládához vezető út hullákkal van kiköveztve

ket, amit most nekem kéne írni, már valaki két hónappal ezelőtt megírta. No de ne siessünk ennyire előre, hiszen kinnal és keservevel kikövezett út vezetett addig, amíg rájöttem, hogy az Army Men World War valójában csak az előző rész küldetéslemeze, vagy ha mégsem az, akkor nem tudom, mi.

Egy kis történelem

1944. június 6-án hajnali 6 órakor az Amerikai Egyesült Államok csapatai partraszálltak Normandiában. Ez a

nevezetes nap D-nap néven vonult be a történelembe – és ez volt az a nap is, amikor az amerikai haderők legnagyobb létszámú veszteségeiket szenvedték el az összes addig megvívott amerikai háború közül. Aki látta a Ryan közlegény megmentése című Spielberg alapművet, az tudja, miről is beszélnek. A partraszállás a legkevésbé sem volt heroikus, sokkal inkább véres és kaotikus. A harcstéren teljes káosz és fejetlenség uralkodott, amerikai és német életek ezreit követelve. Minden szervezetlensége ellenére a D-nap történelmi jelentőségűvé vált, hiszen előre hozta a II. világháború befejezését.

Szakítva a "konyhai" hagyományokkal, a fejlesztők ebbe az ominózus időszakba helyezték kis műanyag hőseinket, hogy újra megvívhasák saját kis plasztikháborújukat. Nincs több konyhamegszállítás, sem WC hadszíntér. Army Menék ezúttal igazi környezetben, valódi fák és házak között vívhatják világrengető

csatáikat a plasztikellenség ellen. És azt hiszem, itt követték el az első hibát a 3DO-nál. Nem is értem, minek kellett a műanyag katonákat beleerőltetni ebbe a számukra tökéletesen idegen környezetbe, hiszen a játék eddig is nem éppen sok varázsát pont az jelentette, hogy apró harcosokkal csatázhattunk, egy olyan világban, ahová valók. Ha egy kicsit több munkát fektettek volna a dologba, mondjuk valódi figurákat terveztek volna ehhez a játékhoz, talán az egész játék nem hatna ennyire idegenül. Valószínűleg az sem véletlen, hogy



A tank vs katona mérkőzést nyugodtan vehetitek fix egyesre

pár hónap különbséggel megjelenő játékok esetében csak ennyire telt.

Army Men vs kezelés

Az egyik legnagyobb változás az eddigiékhöz képest, hogy Sarge őrmester végleg nyugállományba vonult, helyette minden egységnek van egy külön vezetője. Az ő életét viszont nem szükséges tüzzel-vassal védeni, ugyanis halála esetén egész egyszerűen a szakasz egy másik tagja veszi át a szerepét. Ezzel szemben viszont



A sátorbort ezennel megszüntnek nyilvánítom!



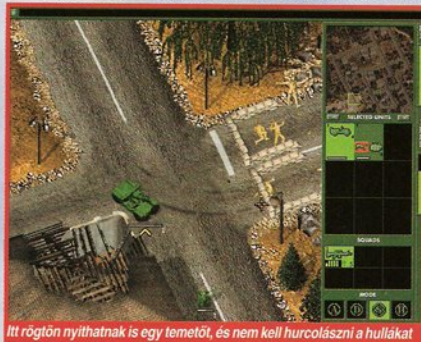


megjelentek olyan kulcsfigurák, akik nélkül bizonyos küldetések végrehajthatatlanná válnak, tehát haláluk egyenlő a pálya elvesztésével. Az ilyen fickek életben tartása egyike a legfontosabb dolgoknak, ugyanis én például az egyik pályán többször egymás után úgy jártam, hogy robbantós szakemberem, aki egy radarállomás likvidálásához lett volna elengedhetetlen, állandóan kirohant biztos fedezékéből az ellenség keresztútjába, eleve kudarcra ítélve ezzel a misszió végrehajtását. Itt ajánlanám mindenki figyelmébe, hogy mindig tartsák irányításuk alatt a képernyő jobb alsó sarkában található státuszkapcsolókat, a fent említett helyzet elkerülése érdekében. Itt állítható be ugyanis a katonáink viselkedése, hogy támadjanak (ilyenkor az első ellenség célbavészik, és akár utána is szaladnak, hogy végezhesse nek véle), védekezzenek (ebben a helyzetben csak akkor támadnak, ha valaki rájuk löv), tartsák a pozícióukat (ezt azt hi-szem, nem kell magyarázni), vagy egyáltalán ne csináljanak semmit az utasításunkon kívül (ilyenkor akár le is mérszálolhatják őket az ellen, ezért ezt meg kell próbálni nem használni – bár bizonyos helyzetekben ez is hasznos lehet). Saját és ellenségünk katonáinak intelligenciája sajnos vetekszik egy három éves gyerekével, így bizonyos helyzetekben, nagyobb harcok közepette az irányítás teljesen kicsúszik a kezünk közül, mindenki lö össze-vissza, és ennek rendszerint az a vége, hogy újrakezdhetjük a missziót. Az ellenség esetében ez a hiány főleg jellemző, pl. előfordult, hogy többszörös túlerővel sem rohant le, elhagyva ezzel biztonságos fedezékét, de az egy-egy kócska katonával – aki érthetetlen módon mégis kiszalad – végezve lassan, de biztosan tudtam redukálni a létszámukat. Nos, lehet, hogy van olyan, aki így szereti, de én jobban preferálom a valószínűsítő dolgokat. Persze milyen

teljesítményt várhat az ember, ha katonáink műanyagból van az agya... Magához az irányításhoz egy jól eltalált tutorial jellegű pálya áll rendelkezésre, ahol mindent elsajátíthat a játékos, a navigációtól az egységek szakszba sorolásáig. Egyébként az irányítás elviekben nagyon egyszerű, többnyire egérműveletekkel megússzuk, néha egy-két billentyű lenyomásával tartkítva. Az egységeket bal egérgomb lenyomásával jelölhetjük ki, illetve ha egyszerre többet akarunk, ctrl+ke-rete-zéssel, vagy ctrl+kattintás az emberkére. Az egységeket az irányítópanelen is kijelölhetjük, ugyanezzel a módszerrel. Embereinket jobb egérgomb kattintással ír-

nyilegyenes útvonalon, sima terepen egymást kerülgetve rohagnak fel-alá. Plasztik hőseink egyébként is hajlamosak a lehető legkisebb terepakadályon is fennakadni, előfordult például, hogy egyik emberem besétált egy nyitott ketrec ajtaján, de kijönni már csak az én ráhatásommal volt képes. A járművekkel való navigáció pedig egyenlő a totális káosszal, az orruk előtt lévő területre is csak három háztömbnyi kerülővel hajlandóak eljutni. Katonáink felszerelése is alapvetően megváltozott az előző részhez képest, az alapfelszerelés alaposan letisztult és a felszedhető tárgyak számára is kevesebb lett a hely. Az alap a gépkarabély+kézigranát kombináció, melyben a gépfegyver kifogyhatatlan, de a megfelelő láda felszedésével továbbfejleszhető,

lávány kárára, de láttunk már sokkal szebb két dimenzióban játszódó stratégiát is – elég, ha a Tiberian Sunt említtem. A másik, hogy ideje lenne már eldönteni, stratégiai, avagy akciójátékok készítetnek a 3DO-s fejlesztők, ez ugyanis a kettő nem túl sikeres ötvöze, ami szintén rontja az élvezhetőséget. A hangeffektusok némelyikét nagyon jól eltalálták, a robbantások nagyon ott vannak, ezzel szemben a járművek motorzúgása egyenesen idegesítő. A zenéről inkább ne is



Itt róttan nyithatnak is egy tetemöt, és nem kell hurcolászni a hullákat

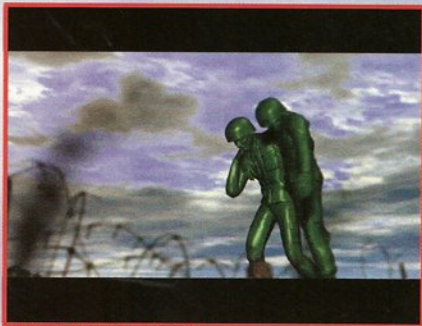


A hét (-1) mesterlövész (de minimum egy) akcióban

beszéljünk, ez ugyanis nem több, mint némi kopottas harci induló landkadt dobpergetéssel, ami teljesen a hangulat ellen dolgozik, pedig pont az ellenkezőjére lenne hivatott.

Talán nem kéne ennyire erőltetni ezt a játékot a 3DO-nál. Nem hiszem, hogy azt gondolhatják, hogy még valami ki tudnak hozni belőle. Az Army Men World War nagyon is kevés manapság, és ha mégis evvel akarnak kezdeni valamit, talán több időt kéne szánni az epizódok közti fejlesztésekre, vagy hagyni a fenébe az egészet. Ha mondjuk jó másfél év múlva kis plasztikkatonáink megújult köntösbén, egy jóval élvezetesebb játékban köszönnek vissza, ki tudja, még sikerük is lehet, de legalábbis egy próbálkozás erejéig jók lennének. Így azonban valószínűleg soha többet nem fogok Army Menék háza tájára sem nézni. Meghagynom őket ellenpéldaként a jó stratégiai játékokra, a háborús hősök meg hadd nyugodjanak békében plasztiksírjaikban, mindörökké, ámen.

Varga.B.



Nagyszerű: megint elnadrárgáltak...

nyithatjuk, a kijelölt szakasz vezetőjét pedig billentyűzetről is. Nagyon jó ötlet, hogy katonáink hasra is vágthatják magukat (vagy féltérdre), akár a golyók elől is elvetődhetnek, de túl sok értelme nincs, mivel ezeket a műveleteket csak a kijelölt szakasz vezetője hajtja végre. Az egységek szakaszba sorolása is igen egyszerű, simán ráhúzógatjuk őket a kívánt szakaszra az irányító panelen.

Ezzel az egészszel csak az a baj, hogy a kiadott utasítások végrehajtása már nem zajlik le ilyen egyszerűen. Boszszantó nézni, ahogy katonáink egy

míg a kézigranát standard, de muni-ciója az előző módszerrel szintén növelhető. Ezekon kívül még egy felszerelési tárgynak van hely inventorynkban, amit a pályákon található ládák felszedésével tölthetünk be. A ládák tartalma elég széles skálán mozog, az egészségügyi csomagtól kezdve a legkülönbözőbb fegyvertípusokig, de ezek segítségével kaphatunk erősítést, vagy akár légi csapást mérhetünk az ellenségre. Csak egy tipp: ha éppen nincs mivel megtölteni a helyet, mindig vigyünk magunkkal elsősegélycsomagot. Ezek egyrészt több töltelet tartalmaznak, másrészt ha előljobk, egy másik katona is tudja hasznosítani. Az egyszerű irányítás azonban sajnos nem tudja ellensúlyozni az idegesítő navigációs hibákat.

Epilógus

Sajnos az Army Men még mindig nem olyan játék, amivel szívesen játszunk az ember. Pedig az alapötlet szerintem nagyon jó (én pl. imádtam a Toy Story plasztikkatonás jelenetét), csak hát a kivitelezés... A játék még mindig 256 színű, ami – valljuk be – bizony a mai viszonyok között nagyon kevés. Én elhiszem, hogy áldozni kell a gép-igény alacsony tartásának oltárán a

külc-sín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
JÁTSZHATÓSÁG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
SZAVATOSSÁG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
ZENEBONA	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

Summa summarum

Ideje lenne már abbahagyni ezt a sorozatot

végítélet

58%

Szeretettel várunk óvodáskorú gyerekeket
2 1/2 éves kortól, a Húvösvölgyben, igényes
környezetben lévő Magyar Rádió Óvodájába!

Csodálatos ősparkban, tiszta levegőn,
a gyermekek számára sok mozgási lehetőség,
egészséges életmódra- és környezetvédelemre
nevelés (szenzitív környezetpedagógia).

Szolgáltatásunk:

Felsőfokú alap- és szakdiplomás óvónők

A munkájukat segítő logopédus,

Pszichológus (heti 1 alkalommal)

Orvos (heti 3 alkalommal)

Biztonsági őr

Saját konyhai étkeztetés

Fakultatív programok:

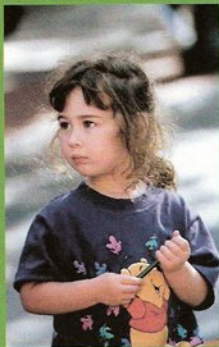
- madár óvoda (omitológussal)

- zenés torna

- zeneóvi

- mini tenisz

Közlekedés: saját autóbusszal



Nyitva tartás: reggel 7 órától 18 óráig.

Információk az Óvodában: Magyar Rádió Rt. Óvodája
1021. Völgy utca 1-3. Tel: 394-3815 vagy 394-3858

Balati Computers Bt.

PC Klub, 6 gép hálózatban!
Gyere és próbáld ki!

1041 Budapest, Bárdos Artúr u. 4.

H-P: 15-21, Sz-V: 14-20

EPOX, ABIT, Procomp alaplapok
ASUS, ATI, Voodoo 3 videokártyák
Seagate, Quantum winchesterek
Belinea, Samsung, Daewoo monitorok
Használt alkatrészek beszámítása!
WEB lap tervezés!

Tel/fax: 341-5343, 06-20 9264 507

Faxbank: 2333666/1607#

E-mail: balati@ahol.com Web: www.balati.hu

Nyitva tartás: H-P 9-17h-ig



az emberarcú internet szolgáltató



Mert mi valóban a Neked legmegfelelőbb szolgáltatást nyújtjuk.
Havi 4000.- Ft-ért **korlátlan elérést** biztosítunk minden nap este
6-tól reggelig plusz egész hétvégén.
Ez havi **452 óra** internetezést jelent! Részletes információért
keresd ügyfélszolgálatunkat.

InterWare

Tel.: 06-40-200-166

e-mail: info@interware.hu

<http://www.interware.hu>

CSAL A ZSUZSA!



(...de a többiek is!)

Army Men World War

Játék közben gépelj-kd be a következőket:
!throw me a frickin bone here
 ezután az alábbi kódok beírásával tehetünk szert némi előnyre:

!whistle and flute
 Golyóálló mellény
!i woke up this morning
 9 kék álca
!incognito
 9 szürke álca
!this one goes to eleven
 3 egység légicsapás (napalm)
!let me down
 Álca levétele
!pump me up
 Egységek sebességének növelése
 Ion behave
 Ellenség lefagyasztása
!mojo
 A lefagyasztás feloldása
!roody-pooch
 Végtelen légicsapás
!the meek
 Küldetés elvesztése
!cut to the chase
 Küldetés megnyerése
!time for bed
 Kijelölt egységek megsemmisítése
!mona lisa
 véletlenszerűen beadott tárgy
!florence
 Kifogyhatatlan elősegélycsomag
!peep show
 3 felderítés
!heavenly glory
 3 egység légicsapás
!yippee!!!
 Mesterlövészpuska végtelen lőszerrel

!no sunblock
 9 barna álca
!i got two words for ya...
 Aknakereső
!haunt haunt haunt!
 10 bomba
!sprinkles
 30 akna
!hello neo
 Géppuskából fejlesztése
!i like to keep this handy
 Kifogyhatatlan aknavető
!patty melt
 Kifogyhatatlan lángszóró
!you want some
 Végtelen gránát
!italian job
 Robbantás a kurzor helyén
!know your role...
 Egységek gyógyítása
!door
 Egységek teleportálása a kurzorhoz
!captain scarlet
 Isten mód
!only human
 Kilépés az isten módból

Daikatana

Hívjuk le a konzolt és **+set** paraméterrel kezdjük a játékot. Menet közben nyomd le a **[F1]** billentyűt, és írjuk be: **cheats on**. Ezután gépeljük be az alábbi kódokat:

god
 Isten mód

health <érték>
 Gyógyítás (ahol érték 100 vagy annál nagyobb)
weapon_give_<érték>
 Fegyver választás (egyőtől tízig)
massacre
 Minden szörny kirtása az adott pályán
notarget
 Láthatatlanság
noclip
 Noclip, azaz át lehet menni a falakon
cam_toggle
 Következő kamera nézet
cam_nextmon
 A nézet rááll a legközelebbi szörnyre
cam_nextsidekick
 Váltás a következő társra
screenshot
 Screenshot
timescale <érték>
 Sebesség változtatása (1.0 a normál érték)
map [pálya neve]
 Ugrás az adott pályára
connect [server]
 Aktív szerver kiválasztása
developer [1 vagy 0]
 Engin üzenetek be-kikapcsolása
flushmap [1 vagy 0]
 Cache-elés be-kikapcsolása pályatöltésnél
r_drawflat [1 vagy 0]
 Árnyékolt polygonok be-kikapcsolása
r_fullbright [1 vagy 0]
 Felülettükröződések be-kikapcsolása
cheats 0
 Cheat mód kikapcsolása
g_unlimited_ammo 1
 Végtelen lőszer
rampage
 Dühöngés

MAYDAY

Először is győződj meg róla, hogy a NumLock aktív-e, aztán játék közben írd be a következő kódokat a numerikus billentyűzeten:

333333	\$250,000
777	\$2,500,000
55555	Teljes térkép
44444	Küldetés megnyerése

Allen Nations

Az alábbi kódok beírásával szert tehetünk némi plussz felszerelésre:

magiconey
 teljes térkép
lolly
 összes nyalóka
juice
 összes gombaital
choco
 összes csokissüti
wartime
 összes fegyver
iamhungry
 összes étel
ironman
 összes vas
stonemason
 összes kő
lumberjack
 összes fa
cashcow
 \$5,000
winner
 küldetés elvesztése

Nox

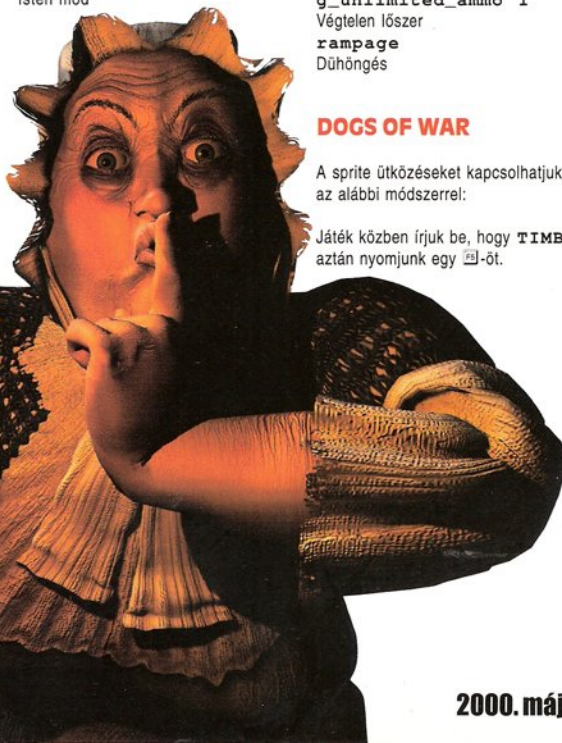
Hozzuk le a **[F1]**-gyel a konzolt, majd írjuk be: **raccioaws**. Így bekapcsolunk a cheat módot, és lehetőségünk nyílik az alábbi ügyeskedésre:

help cheat
 minden cheat kilistázása
cheat ability
 Játékos képességeinek lenullázása
cheat goto {waypoint | x y}
 Átlépés az "x y" helyre

Battlezone 2

A **[F1]** és a **[F2]** billentyűkkel hívjuk le a konzolt. Az alábbi kódokat gépeljük be:

game.cheat bsview
 Csomat összekötöttes az épület felhúzása nélkül
ai.winmission
 Küldetés megnyerése



FINAL FANTASY VIII

(2. rész – folytatás az előző számból)

Galbadia Garden

Miután az újabb Laguna-álomból visszatértünk Squallékhoz, sétáljunk be a Galbadia Gardenbe. A bejáratnál Quistis magára vállalja a közvetítő szerepet: ő már többször járt itt és jól ismeri az itteni Headmastert (ha benn volt a csapatban, akkor új karaktert kell beléptetnünk helyette). Ahogy bekocogunk a Galbadia Kert központjába, megszólalnak a hangosbeszélők: "A Balambból érkezett SeeD-osztag tagjai azonnal menjenek a második emeleti vendégszobába". Ez a központi teremből felfelé vezető folyosóról nyíló lépcsőn közelíthető meg (a fekvőtámaszozó SeeD-csoport mellett). A vendégszobába hamarosan betoppan Quistis és beszámol az új fejleményekről: a Balamb Garden nincs veszélyben, ugyanis Seifer az elnök ellen elkövetett támadását nem SeeD-, hanem egyéni akciónak minősítette



Galbadia diplomáciája. Seifer valószínűleg ki is végezték azóta... Ettől a hírtől Rinoa ropantul elszomorodik, és a játék néhány szappanoperába illő jelenettel folytatódik, amelyből kiderül, hogy Rinoa talán szerelmes volt belé, bár maga sem tudja igazán... Bár Seifer komát senki sem kedvelte igazán, a társulatot elég rendesen leveri a hír, Squall dühösen ki is rohan a vendégszobából. (Érdemes beszélgetni a Kertben mászkáló SeeD-ekkel, ugyanis egy csomó infoval szolgálnak a Galbadiában zajló eseményekkel kapcsolatban, különös tekintettel Edeara, a nagyhatalmú varázslónőre és a hamarosan következő beiktatási ceremóniára...) Ha visszatérünk már csak Quistist leljük itt, aki jelzi, hogy hamarosan találkozni fogunk a bejárat kapunál, de addig várunk kell, amíg a hangosbeszélőn hívnak. Kocogjunk vissza a Kert központi részébe, ahol hírtelen ismerősöket pillantunk meg a galérián: Fujin és Raijin,

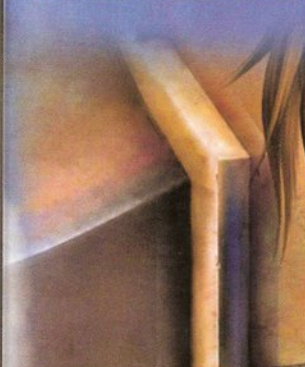
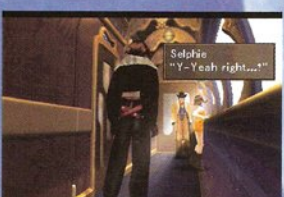
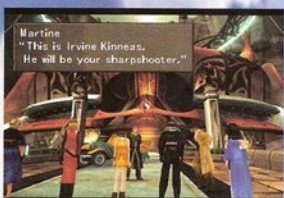
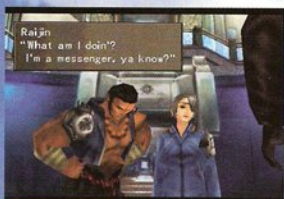
Seifer sleppjének két jeles tagja érkezik. Most érkeztek Balambból, hogy új utasításokat hozzanak nekünk, amelyek mibenlétéről fogalmuk sincs (Cid leve-

lét az itteni Headmasternek továbbították – ő fogja megtartani a részletes eligazításunkat a következő akciónkról). Egy szót sem hisznek abból, hogy Seifer kivégezték volna, viszont nagy mérgesen elrohannak, hogy megkeressék...

Nemsokára felhangzik a bejárat-hoz invitáló közlemény a hangszórókban. A kapuknál csatlakozunk Quistishez, majd kövessük a bejárat előtti térségre, ahol hamarosan megjelenik Martine, a Galbadia Garden parancsnoka, és vázolja a helyzetet. A Galbadia Kert technikailag ugyan Galbadia felségterületén fekszik, gyakorlatilag viszont teljesen semleges állásponton van az ország által viselt háborúkkal kapcsolatban. Az elnök ugyan elméletileg béketárgyalásokra hívta a megtámadott országok képviselőit, és békekövetként nevezte meg Edeat – de ő gyakorlatilag csak rettegetést kelt mindenkiben. Nyilvánvaló, hogy Galbadia célja a világ feletti totális uralom megszerzése.

Martine teljes mértékben támogatja Cid parancsát: a beiktatási ünnepségen végezni kell Edeával. A terv szerint ehhez szükség lesz egy mesterlövészre, és mivel ilyen képzettségű SeeD pillanatnyilag nincs a csapatban, egy helybélivel erősödik a csapatunk (Irvine beáll a parti-ba). Terv egyszerű: a Balamb SeeD-ek biztosítják, hogy Irvine megfelelő leshelyre kerüljön, és lőhessen – ha pedig elhibázná a célpontot (amit – saját maga szerint – soha nem szokott), akkor frontális támadást intéznek a varázslónő ellen. További részleteket Garraway tábornoktól kapjuk Delingben. Az akció nem vallhat kudarcot...

Az immár hatszemélyes társulatot most két háromfős csapatra kell osztanunk (Irvine rögtön ajánl is egy felállást, de a végső szót természetesen Squall mondja ki), majd irány a vasútállomás, ami itt van a Kert közvetlen közelében. A vasúti jegy ismét 3.000 Gilbe kerül. Miután



lepengettük, a vonat azonnal indul Deling City, Galbadia fővárosa felé. A kocsiban menjünk a hátsó részbe, ahol Irvine már vadul csapja a szelet az ablakon kibámoló Selphie-nek. Kövessük Irvine-t vissza a többiekhez, ahol ő szívítépo történetet ad elő a mesterlövészek magányosságáról – mire ennek vége, a vonat lassan meg is érkezik Deling pályaudvarára.

Deling

Kocogjunk ki a pályaudvar elé, ahol Rinoa-val beszélve érdekes adathoz jutunk: remekül ismeri a várost, ugyanis ő is galbadiai. (A helyet (vagy legalábbis egy részét) már mi is ismerhetjük: Lagunákkal ugyanis már jártunk erre, abban az álomban, amikor Juliával beszélgettünk...) A város nem áll túl sok helyszínből, tehát sétálghatunk is (a későbbiek folyamán amúgy sem árt majd egy kis helyismeret) – de a lustábbak akár felszállhatnak a buszra is, ami szépen körbehordozza őket a nevesebb helyszíneken.

A cél természetesen Caraway tábornoki villája, amelynek a kapujában egy őr posztol. Ugyan tud az érkezésünkről, de csak akkor hajlandó beengedni bennünket, ha előbb teljesítünk egy próbát. A próba helyszíne az Ismeretlen Király Sírja. Néhány nappal ezelőtt egy Galbadia Kertből érkezett ifjú elbaktatott oda, és azóta sem hallottak róla. Hírt kéne hoznunk felőle, ha másképp nem, akkor egy szám képében... Az őrtől kapunk még egy térképet is, valamint egy melegszívű tanácsot, hogy vigyázzunk a bőrünkre.

Tomb of the Unknown King

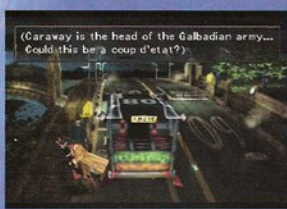
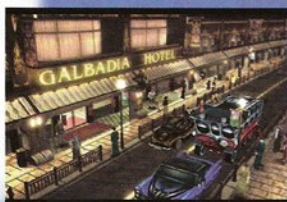
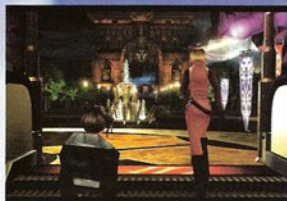
Hagyjuk el tehát Delinget, és irány a király sírja, amit a sziget északkeleti irányba nyúló földnyelvének a végében találunk. A sír előterében két menekülő SeeD-del találkozunk, akik hangos "Float" kiáltásokkal pucolnak biztonságosabb helyekre. (Ez egyben tipp is, hogy melyik varázslatra lesz itt szükségünk.) A sír egy egyszerűbb labirintus,

amiben a térkép segítségével könnyen kiismerhetjük magunkat. Rögtön a bejárat után találunk a földön egy Gunblade-et, rajta az őr által kért azonosító számmal. (Ez minden egyes játékban változik.) Ezzel tulajdonképpen itteni dolgunkat már el is végeztük, de célszerű megfejtetni a labirintus titkát is, amelynek végén megküzdhetünk a Sacred és a Minotaur (rövidebben Brothers) nevű GF-ekkel. (ld. az útmutatót a 109. számban) Miután levertük őket, egyrészt igen jól fel lehet tankolni belőlük Shell és Protect varázslatokkal, harmadrészt pedig megkapjuk a kártyáikat, amelyek nemcsak kellemes ütőlapok egy zsupartiban, de igen finom cuccokat is lehet gyártani belőlük.

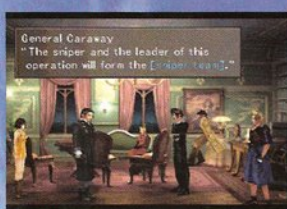
Deling City

Vissza Delingbe, a tábornok villáját őrző katonához, akinek elég idegesítő módon kell megadni a kódot: először az egyes, aztán a tizes és a százás helyiértéken álló számot (tehát pont visszafelé, mint normális embereknél). A villa előterében Squall értetlenkedve morfondírozik azon, hogy Balamb és Galbadia Kertjei egyesítették erőiket egy galbadiai tábornokkal – vajon mi állhat emögött? To-

vábbi értetlenkedést szül, amint megérkezik Rinoa, és érdeklődik, hogy érvényben van-e még a szerződésünk – mert ha igen, akkor egy pillanatra se hagyjuk őt itt ebben a házában... Hogy egész pontosan mire is gondol, az hamarosan kiderül: a következő jelenetben ugyanis a csapat gondterhelten várakozik a villa nappalijában, és amikor Rinoa-hoz szólunk, azonnal kiderül, hogy ez az ő otthona, Caraway tábornok pedig az apja. Egy galbadiai tábornok, akinek a lánya egy partizáncsoportot vezet – szép kis baleset! Miután a tábornok végre méltóztatik megjelenni, ismerteti is velünk az akciótérvet (az előadás közben pedig folyamatosan követnünk kell az újonnan felállított partival Deling utcáin). A SeeD-ek két csoportra fognak oszlan: a "kapus" csapat elfoglalja a pozícióját a főtéren, az elnöki palotával szemben, míg a mesterlövész csapat az óratornyban helyezkedik el. Pontban nyolckor az ünnepi menet áthalad a kapu (vagyis a diadalív) alatt, és ekkor a "kapus" csapat leengedi a kapu rácsait. Edea és



(Caraway is the head of the Galbadian army...
Csakd(this be a coup d'etat?)



General Caraway
"The sniper and the leader of this
operation will form the [Unknown King]."



kísérete csapdába kerül, és a mesterlövész csapatnak tiszta célpontot kínál az óratornyból... Ennyi a terv. Hallottunk már jobbat is, de ehhez tartjuk magunkat.

A tábornok ezután utunkra bocsát bennünket. Menjünk vissza a villába (a legrövidebb út a diadalívre merőlegesen vezet), ahol a tábornok utasításai szerint két csoportra oszlik a társulat: a mesterlövész csapat összetétele egyrészt természetesen Irvine, másrészt pedig a csapat parancsnoka (vagyis Squall) – a másik csoport pedig Zell, Quistis és Selphie. Ennek parancsnoki posztjára ugyan Zell buzgón jelentkezik, de Squall mégis inkább egy tapasztaltabbat választ: Quistist.

Squallék távoznak, mi pedig a továbbiakban Quistist fogjuk irányítani. Amint megpróbálnánk elhagyni a szobát, megjelenik Rinoa, azzal a tervvel, hogy a nála levő mágikus bigyóval meg lehetne állítani Edeat, ha a közelebe sikerülne férkőzni... Quistis ebben nem lát különösebben nagy fantáziát, és a csoportjával együtt távozva egyedül hagyja a magába roskadt Rinoát a

szobában...

Ismét Squallékra vált a kamera, és követnünk kell a tábornokot, aki a két csapatot elvezeti a felállítási helyére: Quistiséket leteszi a kapunál, Squallékat pedig az elnöki palotával szemben állítja fel, majd visszatér a villába. Közben Quistis azon morfondírozik, hogy talán megbánhatta Rinoát az imént, így – mivel még bőven van idő a parádé kezdetéig – vissza akar menni elnézést kérni tőle. Kocogjunk vissza a Quistis-brigáddal a villába. A házba belépve egy kis közjátékot látunk: az aggódó apa úgy gondolja, hogy jobb lesz, ha a lánya kimarad a hamarosan bekövetkező zavargásokból – Rinoa pedig már sejtí, hogy az apja megint be akarja zárni, és villámgyorsan kerekelt old. Ezen a ponton érzék meg a mit sem sejtő Quistis-csapat – a tábornok pedig szépen rájuk zárja az ajtót...

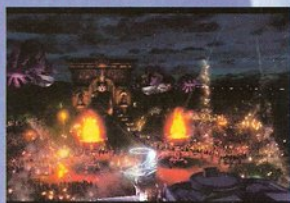
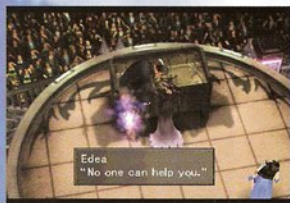
A kamera Rinoára vált. Ezen a helyszínen túl sok mindent nem tudunk csinálni: egyrészt le-mászhatunk a csatornába (akad lent egy jópofa újság – akik Lagunáékkal feltérképezték a

várost, azoknak a csatorna ismerős lehet), másrészt pedig a ládákon keresztül fel, az elnöki palota tetejére. Miután az ott talált létrán feljutottunk a tetőre, Rinoa pont abba a szobába toppan, ahol Edea

várja a ceremónia kezdetét.

Sajnos Rinoa szánalmas terve kudarcot vall: lepattan a varázslónót védő mágikus burokról, majd megígérve követi őt a palota erkélyére, ahol Edea igen érdekes szöveget intéz az összegyűlt tömeghez: bejelenti a terror új korszakának kezdetét... Az odakint várakozó elnök ezt kicsit csodálkozva veszi tudomásul, de őt – mivel már nincs szüksége rá – Edea rövid úton elintézi (nyugodjék békében). A palota előtt Squall és Irvine elképedve figyelik a fejleményeket, utóbbi pedig megjegyzi, hogy talán Rinoa segítségére kellene sietnünk... Ismét vált a kamera, és most a Quistis-csappal vagyunk, akik kétségbeesve figyelik a villa ablakából, hogy megkezdődött az ünnepély. Valahogy ki kellene szabadulni... Az ablak melletti festményen egy hölgy látható, kezében egy kehellyel, a szoba bal oldali sarkában pedig egy hasonló szobor – kehely nélkül. Talán nem kell különösebb fantázia párhuzamot vonni a két dolog közé: a kehelyt a polcra vehetjük fel... A szobor mögött egy rejtekhelyt látunk, amelyen keresztül lejutottunk a város alatti csatornarendszerbe. Itt a feladat roppant "egyszerű" lesz: át kell jutnunk a másik oldalra – az egy más kérdés, hogy ez meglehetősen sok bolyongást igényel. Egyelőre azonban annyi a teendő, hogy megismerkedjünk a csatornában való közlekedés egy érdekes szabályával: ugorjunk rá a kerékre, ahonnan átkecmergünk a másik oldalra... Ahogy besétálunk a csatorna elágazásába, megkezdődik a ceremónia: Edea bevonulása az egyiptomi uralkodókat idézi. A legérdekesebb azonban az, hogy a hatalmas kocsin egy ismerős alak áll mellette: Seifer...

A kamera Squallékra vált. Itt az idő, hogy segítsünk Rinoának. Miután átkocogtunk az úttesten, az út hasonló lesz, mint amit Rinoával tettünk meg (fel a ládákra a tetőre). Ugyanabban a szobában, ahol kis barátnőnk a varázslónóval találkozott, megtaláljuk elalélt testét – továbbá azt





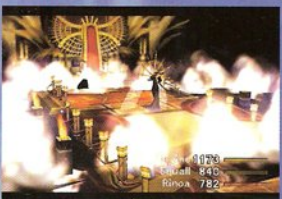
Rinoa
"...Really scared."



Irvine
"I can't dance!"



Squall
"So you've become the sorceress' lap dog?"



173
Squall 840
Rinoa 782



a két Iguont, amit Edea keltett életre varázslatával. Újabb küzdelem jön, ami nem túlságosan nehéz (nem valami erősek), különösen, ha nem felejtettünk el Irvine-hoz is hozzárendelni némi GF-et a Junction Exchange-menüben. Csak egyetlen dologra kell vigyáznunk: az egyik gyiktól el tudjuk draw-olni a Carbuncle GF-et, amire nagyon nagy szükségünk lesz hamarosan – ha viszont kiütöttük a drágát, akkor fuccs neki! Miután a gyikokat elintéztük, a magához térő Rinoa néhány bocsánatkérő szót rebeg, amit Squall nagy nehezen tudomásul vesz. A továbblépés itt igen mókás, lévén a tetőről nem tudunk lejutni. Idővel aztán az éles szemű szemlélőnek feltűnik a szobába vezető folyosó padlóján (jobbra) egy érdekesen megmunkált kocka... Ez a csapóját vezető Irvine-ék leshelyére. Úgyes kezek már bekészítettek nekünk egy fegyvert, bár mintha Irvine kicsit kezdene összeroppanni a lelki teher alatt... Most visszaváltunk a Quistis-csapatra, akiknek meglehetősen idegesítő feladat jut: ki kell kemeregniük a csatornából. A dolog tulajdonképpen nem bonyolult (egyirányú az út), ámde szerfelett idegesítő: azt már az előbb is tapasztalhattuk, hogy ha egy vasrács nem nyílik, akkor a kerekre ráugorva mehetünk tovább – ha pedig az sem működik, akkor esetleg egy létrát kell megrántani, hogy hidat gyártjunk a csatorna túlpartjára. A szórakozást tovább színesíti, hogy egy csomó véletlenszerű harchoz lesz szerencsénk. A cél az, hogy eljussunk ahhoz a csatornakijáráthoz, ami a diadalívnel található (van ott egy save pont is). Miután kimáztunk, folytassuk a mászást tovább felfelé, a kapu felső részébe. Ismét a videót látjuk a felvonulásról, és a menet pontban nyolckor áthalad a kapu alatt. Zell ordítva megadja a jelet Quistisnek, hogy húzza meg a szoba bal oldalán található kart, és a rácsok lecsapódnak – Edea kocsija csapdába esik. Visszaváltunk a magaslesen

figyelő mesterlövész csapatra, ahol apró gondok merültek fel: Irvine lelki problémái heveny idegösszeomlásba csaptak, egyszerűen képtelen lőni. Squall azonban addig biztosítja, amíg csak elsütí a fegyvert – nem mintha túl sok haszna lenne... Edea ugyanis roppant ügyes varázslónő: megállítja rőptében a töltényt. Squall azért még néhány vigasztaló szót dűnnyög Irvine-nak ("Nem baj, öregem, nem rajtad múlott..."), aztán életbe lépteti a terv alternatív változatát, vagyis a frontális támadást. Egyedül. Kiszökken a toronyból, lekaszabol néhány útjába akadó galbadiai katonát, beugrik egy gazdátlan autóba, majd a diadalívhez száguld. Itt rövid eszmecsere következik kedvenc barátjával, Seifferrel, aki a SeeD-kariert felcserélte azzal, hogy a varázslónő lovagja legyen. Mindenekelőtt őt kell levérnünk. Nem lesz különösebben nehéz ellenfél, egy két GF gyorsan eltakarítja. Utána Edeával kell megküzdenünk, aki már egy kicsit keményebb dió, viszont erősítést is kapunk Irvine és Rinoa személyében. (Nem rossz ötlet még a csatornában úgy intézni a dolgot, hogy hozzájuk rendeljük a GF-eket...) Edeának van egy két igen csúnya támadása, ezért célszerű rögtön Carbuncle megidézésével kezdeni a harcot, azaz

rögtön védelmet varázsolni a csapatra (a varázslónő szép akkurátusan elkezd Dispelle lebontani a védelmet, addig viszont egy csomó időt nyerünk támadásokra), aztán GF-ekkel támadni. A harc kissé egyesélyes. Ha "győzünk", akkor egy videót látunk, amelyben Squall nyakába fűdik egy jégcszilánk, és ő Rinoa ijedt tekintetétől kísérvé a mélybe zuhan... Ezzel vége is az első CD-nek.

Winhill

A második Cd elején ismét Lagunára váltunk. Pontosabban Laguna "bácsira", aki egyrészt már civilt hord (nyilván eltelt néhány év az utolsó álom óta), másrészt pedig egy Elle nevű kislány figyelmezteti, hogy egy másik bácsi várja a kocsmában. Laguna még elpoénkodik vele, hogy nem valami nagy ötlet egyedül mázskálni az utcán, amikor különféle szörnyek is ugyanezt teszik. Kocogjunk le a lépcsőn, majd át a szomszéd kocsmába, ahol a csinos Raine (Elle mamája) a csapos. Itt feltűnik egy másik ismerős figura: Kiro, aki szintén leszerelt a



seregéből. Hosszas beszélgetés veszi kezdetét, amelyből kiderült, hogy a trió harmadik tagja (Ward) is otthagya Galbadia hadseregét, és most remek munkát talált magának (takarító egy börtönblokkban). További ismerősök is szóba kerülnek, nevezetesen egy Julia nevű hölgy: róla annyit kell tudni, hogy miután igaz szerelme elment egy háborúba és soha többet nem tért vissza, hozzáment egy Caraway nevű tábornokhoz (ismerős?), továbbá ő az előadója az "Eyes on me" című slágernek.

Laguna mostanában egyszemélyes polgári miliciát játszik a városban, mivel mostanában mindenki elment a háborúba. Szépen körbesétál, aztán leveri az útjába kerülő szörnyeket. Tegyük mi is így... (Kiros is beáll a csapatba.) Közben Kiros fűti az agyát, hogy mikor lesz már belőle világjáró újságíró – ismer valakit a Timber Maniacs nevű újságnál... Winhill nem különösebben nagy hely, és miután megtettünk egy kört, Laguna jelzi, hogy visszamegy jelenteni a polgári véderő parancsnokának: Raine-nek. A

hölgy a lányával együtt közben felment az emeleti lakrészbe, ahol az ő kis életükéről beszélgetnek: a kislány arról kérdezi a mamáját, hogy ugyan miért nem megy hozzá Lagunához – akkor hármójuk közül legalább egy boldogan élne... Kiros és Laguna elhűlve hallgatózik a lépcsőfordulóban, aztán kihúzzák magukat, és jelentik Raine-nek a lemészárolt szörnyek számát. Raine pihenni küldi őket – engedelmessédjünk a parancsra: menjünk vissza Laguna házába az emeletre, és heverjünk le az ágyra...

Börtönblokk

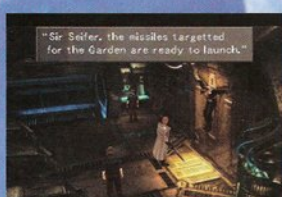
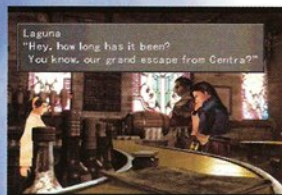
Visszaváltunk a másik jeles csapatra, amelyből Selphie, Quistis, Rinoa és Zell egy vidám börtönblokkban üldögél. Most Zellt irányítjuk, és mindössze annyi a dolgunk, hogy mindenki-vel beszélgessünk egy kicsit, de főleg Rinoával. Zell (aki Wardként szokott álmodni) hirtelen felismeri a helyet: itt dolgozik a nagydarab ex-katona... A kamera hamarosan Squallra vált, akinek lakályos kis magánzárka jutott osztályrészül. Csendsben átgondolja, hogy

legyőzték őket, majd a börtön-cella megrázkódik... A kamera visszavált a többiekre, akik közben látogatókat kaptak. Három börtönőr jött Rinoáért, akik mintegy mellé-

kes szolgáltatóként még jól összeverik Zellt – így jár aki sokat magyaráz... Squallt közben Seifer veri egy kicsit, majd néhány érdekes helyi állatka (Moomba) segítségével áticipelteti egy vidám kínzókamrába, ahol érdekes kérdéseket tesz fel a SeeD-ekről, akik nyilván valami titok birtokába jutnak az avatásukkor. Squall erről nem tud semmit, így tehát a tortúra folytatódik...

... mi pedig visszaterünk a többiekhez, ahol épp Selphie próbálja némi mágiával gyógyítani Zellt. Közben bebotorkál egy Moomba nevű állatka, hasra esik, mire érkezik egy börtönőr és szépen belerugdos. Az állatkínzást természetesen nem tűrhetjük, így segítségünk neki Zellel.

Squall kínzása közben érdekes szakaszba érkezik: Seifernek jelentik, hogy a Kertekre irányított rakéták kilövésre készek. Jeles barátunk ezt roppant elégedetten hallja: nincs tovább SeeD-képzés, már csak a maradókat kell kiirtania, és Edea boldog lesz. Ezzel szépen el is ballag, a smaszter pedig tovább folytatja Squall kínzását, egészen a totális áramszünetig. Zelléknél közben sikerül életet lehelni a megrugdosott kis Moombába, majd némi beszélgetés után azt a tervet sűtik ki, hogy ha Wardként Zell már úgymint járt itt, akkor neki kell közreműködni a szabadulásban. A B-kategóriás akciófilmekbe illő jelenet következik: a lányok "rosszul lesznek", Zell kiordít a gyanútlan börtönőrnek, akit aztán szépen lecsap és már szabad is az út. Első feladat: visszazerezni a csapat fegyvereit. Ezeket hihetetlen biztonsági előírások közepette tárolják (egy emelettel feljebb, a folyosó közepén). Mielőtt begyűjtenénk őket, még le kell pofoznunk két katonát (nagyon gyengék, két Zell-pofon is elég ahhoz, hogy felboruljanak). Zell nagy vidáman visszakocog a cuccal, mindenki boldogan csattogtat egyet kedvenc eszközével (még a szegény Moomba is harciasan nyívaló) – mehetünk szétverni a



helyet.

Közben Squall is magához tér, meglehetősen érdekes társaságban. Három Moomba nyalogatja az arcát, folyamatosan Lagunának szólítják, táncolnak neki, és mellesleg ki is szabadítják.

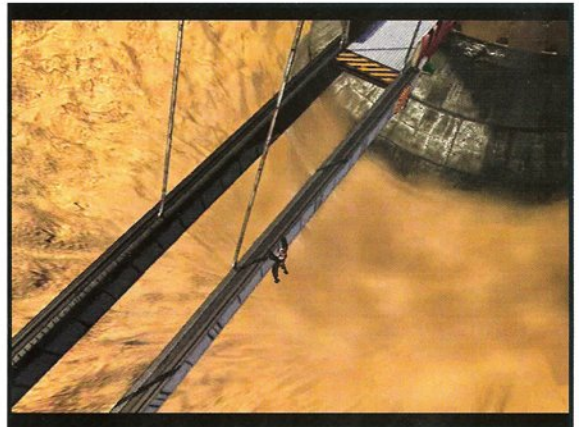
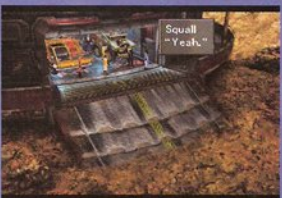
A társulat többi tagjához közben megérkezik két ismerős arc: Biggs hadnagy és Wedge közlegény, akik meglepve veszik tudomásul, hogy a See-D-ek állig fel vannak fegyverkezve – természetesen pofozkodás következik. (Nem árt ismét bejunctionolni mindent a jelenet előtt megjelenő képernyőn, mert pusztá kézzel esetleg kicsit sokáig tart majd leverni őket...) Kövessük a Moombákat a felfelé vezető lépcsőn, egészen a torony legfelső, 12. emeletéig. Közben megszólalnak a riadót jelző szirénák, és a hangosbeszélők közlik, hogy meglógtak a doglyok. Így lesz egy rakás véletlenszerű harc is, ráadásul minden emeleten körbe kell rohannunk a galérián, hogy eljussunk a felfelé vezető lépcsőig.

A tetőn népes Moomba-sereglet trónol a kinzókamra ajtaja előtt, Zell felteszi az ilyen helyzetben kérdezhető legostobább kérdést ("Jól vagy?"), de Squall is boldogan öleli keblére szeretett Gunblade-jét. Közben Zellnek eszébe jut, hogy a galériák közepén levő aknában egy lift közlekedik, Wardként már sokat használt. Erre Quistis és Selphie rögtön ki is nevezi őt liftkezelőnek, a csapat pedig leliftezik az alagsorba. Az alagút végén szomorúan tapasztalják, hogy a vészkijárat már nem kijárat (egy rakás homok zúdul be rajta), így tehát kénytelenek visszafordulni. A kamera közben Zellre vált, akinek menekülnie kell az őt üldöző katona elől (ha utoléri, legfeljebb lepofozzuk), de Squall pont időben érkezik, hogy megmentse. Felzárkóznak a lányok is, majd villámgyorsan le is buknak, mert egy vidám golyózápor verí végig a falakat. Ha golyózáporról van szó, akkor természetesen nem hiányozhat Irvine sem, aki Rinoa társaságában

bukkan elő az egyik lépcsőfeljáróból (utóbbit az apja szabadította ki a börtönből). Ismét együtt a vidám társaság, válasszuk ki a parti szokásos három tagját, aztán pucolás. Mint már tudjuk, az alsó menekülési útvonal el van zárva, tehát irány felfelé. (Megrögzött kártyajátékosok egyébként bekukkanthatnak a körfolyosókról nyíló szobákba is, ahol néha remek kártyacsatákban gazdagíthatják a gyűjteményüket.) A taktika egyébként elég érdekes: miután Squallék felértek, átváltunk Irvine-ékra, akik eddig fedezték őket velük viszont LEFELÉ kell indulnunk (az alagsorban a lift-hez)

Squallék célja most nem a kinzókamra, hanem az előtte levő folyosóról felfelé vezető létra, ahonnan az imént Zell kezelte a liftet. Ha itt kisétálunk, akkor megtaláljuk a kifelé vezető utat (vagy legalábbis egy hidat), amit egy marcona katona és két robot zár el. Miután leverjük őket, Zell rádión irányítja Squallt, hogy hogyan kezelje a liftet. Miután a gombnyomkodással végeztünk, kocogjunk át az immár szabaddá tett hídon, ahol újabb problémák adódnak: a csapat két másik tagja biztonságban átér, viszont Squall kénytelen visszafelé futni, mert a lába alól hirtelen vészes gyorsasággal elkezd fogyni a híd... Egy re-

mek videóba vált az engine, Squall-lal pedig a híd peremébe kapaszkodva át kell oldalaznunk a többiekhez – még mielőtt a mélybe pottyanna. Ha sikerült a nyaktörő mutatvány, a börtöntorony lábánál jön össze megint a teljes társulat, és két katonai terepjárót elkötve végre kiszabadulnak. A sivatagban megállnak egy percre haditanácsot tartani. Irvine hallotta, hogy az első sorozat rakétát a Trabia Gardenre (Selphie otthonára) akarják kilőni – aztán az égen áthúzó csóvákból látjuk, hogy nem csak akarják, hanem már ki is lötték. Selphie magába roskad, de aztán miután újra megszólítottuk visszatér az élők sorába, és haditanács kezdődik: a társulat két hármass csoportra oszlik, amelyikből az egyik megtámadja a rakétakilövő bázist, míg a másik visszatér Balamb Gardenbe, hogy figyelmeztessék az ottaniakat a közelgő veszélyre. (Ha a Switch/Junction Exchange opcióval mindig átpakolgatjuk a GF-eket az aktuális karakterekhez, akkor gyakorlatilag teljesen mindegy, hogy hogyan osszuk el a csapatot.) Legközelebb innen folytatjuk.



Élménybeszámoló egy székesfehérvári eseményről. Gondoljunk bele abba, hogy az emberek mindig is szerettek rivalizálni egymással - a győzni akarás életünk szinte minden területén motiválja tetteinket. Ugyanakkor léteznek bizonyos korlátok, amelyeket nem hághatunk át csak azért, hogy megbizonyítsuk: mi vagyunk a legjobbak. Az ember persze elég okos "állat" ahhoz, hogy ilyen apróságok ne álljanak önkifejezésének útjába. Vadászni akarsz embertársaidra? Végy kezvedbe egy festék-puskát! Ja, hogy lusta vagy rohangálni a dombok között, meg a porban csúszni-mászni? Huppanj le PC-d elé, készíts magad mellé pár hekto kólát, egy raklap csipszet, töltsd be a Quake-et, és élvezd a virtuális világ legújabb örületét!

Rögtön két lehetőség is van: az egyik, hogy fellépsz az Internetre, ahol modemednek köszönhetően persze csak akkor frissít a kép, amikor valaki megint szétkent a falon (természetesen, ha ISDN kapcsolattal bírsz, ezekkel a gondokkal nem kell szembenézned). A másik lehetőség, hogy elkezdesz otthon keményen edzeni előre programozott gépi játékosok (un. botok) ellen, és amikor már gond nélkül megvered őket a legnehezebb fokozaton, elmész egy országos LAN bajnokságra. Itt persze pillanatok alatt darabokra szednek a profik, de nem számít, ez csak még eltökéltebbé tesz. Hazamész, ott hagyod az iskolát / felmondasz a munkahelyeden, magadra zárod az ajtót, és többnapos hidegáramlás társaságában visszasüllyedsz ebbe a csodálatos, vad világba.

Ne izgulj, nem leszel egyedül! Világszerte egyre több és több embert fertőz meg a Quake



FÉNY



nevű vírus, minek következtében a játék egy most kialakuló fogalom, a cybersport legjelesebb képviselője lett. Egyfelől ugyanis nagyon jó móka, másrésztől viszont egy komoly díjazási és szabályrendszerrel rendelkező "sportág", ahol a profi szint eléréséhez (csakúgy, mint a valóságban) többévi kitaró gyakorlásra, kifinomult taktikai érzékre és egy nagy adag tehetségre van szükség. A legjobbak nemzeti kvalifikáló bajnokságokon juthatnak ki a kontinensviadalokra, ill. a világbajnokságra. Egy ezekhez hasonlatos nagyszabású országos quake bajnokság megrendezésére adták a fejüket a Székesfehérváron április 14-16-án megtartott EarthQuake szervezői is: 250 számítógép egy szupergyors hálózatban, egy 500 m²-es "arénában", 3 napi non-stop játékkal.

A háttérben persze ennél sokkal több lapult. Először is nézzük a hardware állományt, melynek 82 órás folyamatos üzemelést és nyugodtan mondhatjuk "csúcsra járatást" kellett kibírniuk: 6db kis szerver a Miklandtól, 11db Business Server a Senorgtól, köztük egy brutális Senorg Small Business Server750 (duál Intel Pentium Xeon 500Mhz, 512Mbyte RAM-mal). Ez a tekintélyes szerverpark biztosította a versenyek zavartalan lebonyolítását, valamint a versenyekkel egy időben zajló szabad játékot. A hálózati eszközök között is találkoztunk igazi unikumokkal egy HP 4000 ProCurve 80 portos switch "személyében", mely a teljes adatforgalom koordinálását elvégezte. Az Agenda Computer által biztosított Etherwan HUB-oknak (10/100Mbyte/sec, 16 port) a normál irodai forgalom százszorosával kellett megbirkóznuk,

QUAKE

és így a rendezvény után elmondhatjuk, hogy a hardware állomány sikerrel vette az akadályt.

A rendezvény méretét ugyan csak jellemzi a több mint 700m felhasznált UTP kábel, a 400 amper áramfelvétel, ami egy közepes nagyságú falu három napi energiaigényével egyenértékű.

S mindennek a bepakolására, összeszerelésére, és a tökéletes összhang megteremtésére a szervezőknek 6 órájuk volt. Embert próbáló izzasztó munkával a terem 18:30-ra már nyitva állt az ajtó előtt monitorttal a kezükben várakozó 250 ember előtt.

Három óra múlva pedig elindult az első hivatalos meccs, s mindenki belépett a szervezők által megálmodott "mátrixba"!

A rendezvény hangulatának leírásakor igencsak bajban vagyok, hiszen hasonlít a helyzet ahhoz, mintha a repülés élményét akarnám elmagyarázni valakinek, aki még soha se repült. Aki ott volt, tudja, érezte a technokrata világ lendületét, és a HÁLÓ, a verseny, a küzdelem, a fáradtság és az együttlét varázsát. Aki belépett a nagyterembe, azt nem akármilyen látvány fogadta: a rengeteg számítógép, a közöttük sürgő-forgó játékosok és nézők, az egyre növekvő pizzadoboz-halmok, a terem túlsó végébe kiabáló emberek mind-mind egyedi hangulatot kölcsönözött az egész rendezvénynek. A csúcsot mégis a döntők jelentették, ahol kisebb tömegek verődtek össze a legjobbak mögött, és feszült csendben figyelték az eseményeket.

S miben is lehetett megmérkőzni ezen a versenyen? A szervezők nem követték vakon a külföldi tendenciákat, s figyelembe vették, hogy Magyarországon még mindig hatal-



-FÉNY



mas táborral rendelkeznek a korábbi epizódok is. A fő program persze a Quake III maradt, de a teljesség kedvéért a Quake I/II versenyek is megrendezésre kerültek. Mindhárom programokban két versenyszám került lebonyolításra, a párharc (f2f, vagyis "face to face") és a csapatjáték (team). A hivatalos meccsek minden nap reggel 10 órától este 24 óráig folytak, azonban ez nem azt jelentette, hogy a közbenső időben kötelező volt aludni: a többség háromnapos éjszakai után indult hazafelé vasárnap este. Akkor most jöjjenek Magyarország jelenlegi legjobbjai kategóriánként.

Q1 TEAM: CODE
 Q1 F2F: BAGA
 Q2 F2F: IMMORAL
 Q2 TEAM: SR
 Q3 TEAM: CORE
 Q3 F2F: VICTORY
 Q3 CTF: SAINTS

Gratulálunk a győzteseknek, és mindenkinek, aki ott volt és versenyzett. A győztes meccsek demóiból látszik, hogy Magyarország igen csak ott van világviszonylatban az elsők között. Reméljük, ezt a jövőben világversenyeken is bebizonyíthatják a legjobbak.

A verseny után mindenki azt kérdezte, lesz-e EQ 2. A szervezőktől elég kevés információt sikerült csak kicsikarni, de az biztos, hogy lesz valamikor november végén, december elején.

A kérdésemre, hogy ugyanez-e a válasz kaptam, hogy ennél sokkal nagyobb, hiszen mint látszott, van rá igény (már verseny előtt két héttel betelt a nevezés). Egyébként a legfrissebb információ a honlapjukon mindig megtalálható (<http://mportal.c3.hu>).

Mi csak szurkolunk, hogy ez az álom is valóra váljon.

DIA


DIAFILMGYÁRTÓ KFT.

1021 BUDAPEST, ÖTVÖS J.U. 1-3

TELEFON: (36-1) 200-80-16

FAX: (36-1) 176-17-31

Mesefilmek



VISSZA A MÚLTBA!

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

SEGÍTSÉG!




Gyűjteményembe keresem az itt látható két 1984-85-ben gyártott Star Wars: Power of the Force figurát. Ha birtokodban vannak és megválnál tőlük, hívd a 3-49-48-47-es számot és kérd Martint!

Commodore 64 – Amiga
Gyorsszervíz és Kereskedelem.

Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókartyák, Amigás bővítések.

Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510



TRANS-AM

elektronika

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe : Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Telefon / Fax : 364-05-79 és 251-79-16
Rádiótelefon : 06-209-344-391
FaxBank : 2-333-666 (1471 # Tone üzemmódban)
Http : // www.trans-am.hu
Email : info@trans-am.hu
Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig
Szervíz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig

Részletfizetési lehetőség

/ 20% befizetése mellett akár 2 éves futamidő /

15" Licom SVGA 3 év garancia	34.800,-
17" Licom SVGA 3 év garancia	49.600,-
19" Licom SVGA 3 év garancia	89.600,-
4,3 Gb Seagate winchester	19.920,-
8,4 Gb Seagate winchester	23.600,-
64 / 100 Mhz SD RAM	13.600,-
Pentium II Pc Partner EX	14.400,-
Pentium II Asus P2BF BX / ATX	27.600,-
Pentium II 466A Intel Celeron CPU	23.600,-
Sound Blaster 128 PCI oem	5.600,-
Turtle Beach Malibu dobozos	15.600,-
Noname, tok nélküli 74 p. CD lemez	
100 darabos kiszerezésben	176,-
Noname, tok nélküli 80 p. CD lemez	
100 darabos kiszerezésben	208,-
Trans-Am Devil PII Celeron :	126.400,-
Pentium II EX , PII 466A Celeron , 32 SD,	
4,3 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini, S3 4 Mb AGP	
48x CD drive, hangk., 14" SVGA, 105 g. klav.	

486-os komplett számítógép színes VGA monitorral 24.000,-
Pentium 200 MMX, 32 Mb RAM, 1,6 Gb HDD
15" Dell SVGA monitor 74.000,-

Használt alkatrészek adás - vétel

Átalánydíjas és egyedi szervízzolgáltatások

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról. Teljes körű szervízzolgáltatással várjuk minden kedves vásárlóunkat!

Árunk Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.



Overdose II

Tulajdonságok

- ▶ 128k Cache 'On-Die' (Celeron)
- ▶ 256k Cache 'On-Die' (PII & PIII)
- ▶ Intel 440BX AGP chipset
- ▶ Memória 256MB bővíthető
- ▶ 3.5" FDD és 24x CD-ROM vagy 6x DVD
- ▶ 3D Full-Duplex hangkártya
- ▶ ATI Rage LT-PRO AGP videokártya 8MB
- ▶ Li-Ion SMART akkumulátor
- ▶ Beépített sztereó hangszórók
- ▶ 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA hely
- ▶ Audio ki- és bemenetek
- ▶ Mikrofon csatlakozó
- ▶ 2 USB és S-Video TV-OUT kimenetek
- ▶ Infraréd Port IrDA 1.1
- ▶ Soros, párhuzamos, PS/2 kimenetek
- ▶ Windows 95 billentyűzet
- ▶ 2 gombos Touch pad
- ▶ Hordtáska
- ▶ 316mm x 256mm x 38.5mm, 2.7kg

Overdose II

- ▶ 13.3" XGA-TFT (800x600)
- ▶ Intel Celeron 500MHz
- ▶ 64MB SDRAM
- ▶ 6GB UDMA HDD
- ▶ 24x CD-ROM

419.900 Ft

Overdose II

- ▶ 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- ▶ Intel Pentium III 600MHz
- ▶ 128MB SDRAM
- ▶ 8GB UDMA HDD
- ▶ 6x DVD

549.900 Ft

Overdose II

- ▶ 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- ▶ Intel Celeron 500MHz
- ▶ 128MB SDRAM
- ▶ 8GB UDMA HDD
- ▶ 6x DVD

499.900 Ft

GERICOM NoteBook vásárlásánál feltehetjük a kérdéseket:
NoteBook asztali gép helyett?

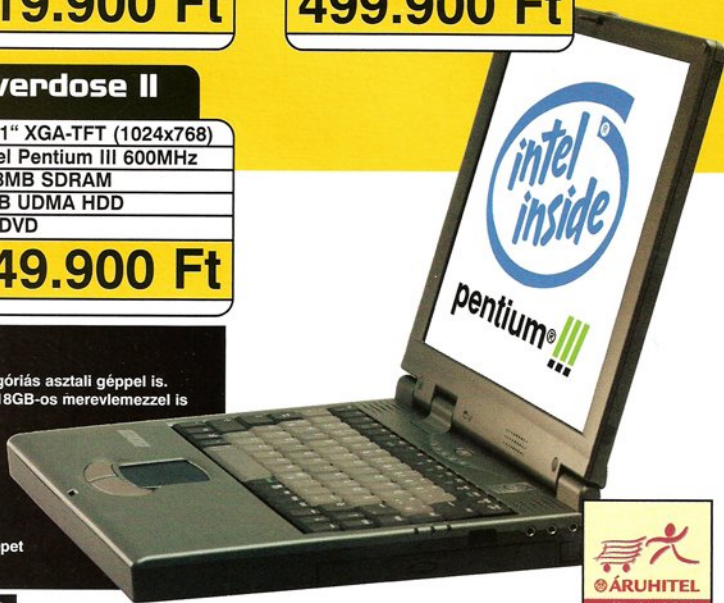
Igen! A gép teljesítménye könnyen vetekszik a legtöbb csúcscategóriás asztali géppel is. Akár 700MHz-es Pentium III processzorral, 256MB memóriával és 18GB-os merevlemezrel is választhatjuk a gépet.

A legmodernebb DVD meghajtó TV kimenettel?

Nem probléma! A házi mozi máris áll. Mobil telefonjával könnyen kommunikálhat az Infra porton keresztül. FaxModem, hálózati kártya, PCMCIA külső merevlemez nálunk a legjobb árón kapható.

És az ÁR?

Cégünk garantálja, hogy jobb árú, hasonló teljesítményű gépet más cégeknél nem talál!



Részletre is!

HydroSpeed

Tulajdonságok

- ▶ 256k Pipeline Burst Cache (AMD K6-2)
- ▶ 256k Cache 'On-Die' (Pentium III)
- ▶ Intel 440BX vagy 430TX AGP chipset
- ▶ Memória 256MB bővíthető
- ▶ 3.5" FDD és 24x CD-ROM vagy 6x DVD
- ▶ 3D Full-Duplex hangkártya
- ▶ AGP videokártya 4-8MB
- ▶ Li-Ion SMART akkumulátor
- ▶ Beépített sztereó hangszórók
- ▶ 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA hely
- ▶ Audio ki- és bemenetek
- ▶ Mikrofon csatlakozó
- ▶ 2 USB csatlakozó
- ▶ Infraréd Port IrDA 1.1
- ▶ Soros, párhuzamos, PS/2 kimenetek
- ▶ Windows 95 billentyűzet
- ▶ 2 gombos Touch pad
- ▶ 305mm x 251mm x 38mm, 3kg

Millennium II

Tulajdonságok

- ▶ 256k Cache 'On-Die' (PII & PIII)
- ▶ Intel 440BX AGP chipset
- ▶ 3.5" FDD és 24x CD-ROM vagy 6x DVD
- ▶ 3D Full-Duplex hangkártya
- ▶ ATI Rage LT-PRO AGP videokártya 8MB
- ▶ Li-Ion SMART akkumulátor
- ▶ Beépített sztereó hangszórók
- ▶ Fax Modem 56kbps beépítve
- ▶ 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA hely
- ▶ Audio ki- és bemenetek
- ▶ Mikrofon csatlakozó
- ▶ 2 USB és S-Video TV-OUT kimenetek
- ▶ Infraréd Port IrDA 1.1
- ▶ Soros, párhuzamos, PS/2 kimenetek
- ▶ Windows 95 billentyűzet
- ▶ 2 gombos Touch pad
- ▶ Hordtáska
- ▶ 319mm x 253mm x 38mm, 3.5kg

HydroSpeed

- ▶ 12.1" HPA (800x600)
- ▶ AMD K6-2 500MHz
- ▶ 64MB SDRAM
- ▶ 6GB UDMA HDD
- ▶ 24x CD-ROM

269.900 Ft

HydroSpeed

- ▶ 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- ▶ AMD K6-2 500MHz
- ▶ 128MB SDRAM
- ▶ 6GB UDMA HDD
- ▶ 24x CD-ROM

399.900 Ft

HydroSpeed

- ▶ 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- ▶ Intel Pentium III 650MHz
- ▶ 128MB SDRAM
- ▶ 12GB UDMA HDD
- ▶ 6x DVD

589.900 Ft

Millennium II

- ▶ 15.1" XGA-TFT (1024x768)
- ▶ Intel Pentium III 700MHz
- ▶ 256MB SDRAM
- ▶ 18GB UDMA HDD
- ▶ 6x DVD

849.900 Ft

CompuGroup Budapest VII. Rózsa utca 35.
351-7447-351-7448, elias@compugroup.hu
CompuGroup Budapest XIV. Nagy Lajos kir.113.
220-5286,220-5289, gaalk@compugroup.hu
CompuGroup Szeged Móra u. 38.
62/442-217, szeged@compugroup.hu
CompuGroup Debrecen, Bercsényi u.7.
52/322-999, debrecen@compugroup.hu
CompuGroup Nyíregyháza, Géza u. 9.
30/9657-82630/9533-823, nyiregyhaza@compugroup.hu
CompuGroup Pécs, Király u. 76. Átr.gh.
72/213-411, peccs@compugroup.hu

CompuGroup Szombathely, Kossuth Lajos 19.
94/340-842, szombathely@compugroup.hu
CompuGroup Győr, Nagy Imre u. 8.
96/415-434, gyor@compugroup.hu
CompuGroup Székesfehérvár, Zsoltt u. 35.
22/320-105, vighari@mail.alba.hu
CompuGroup Sopron, Ujteleki u. 1-5.
99/334-278, sopron@compugroup.hu
Mo-Ro Szekszárd, Szechenyi u.
74/319-663, szekszard@compugroup.hu
CompuGroup Budapest XIV. Bánki Donát 62.
220-05-90, speci@speci.hu

ACOMP PEST 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP PÓLUS 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092
ANSAN COMPUTER 1119 Budapest, Bátfai u. 24.
Tel: 464-7110, 464-7111 Fax: 206-7420 ansan@ansan.hu
ANSAN COMPUTER 5600 Békéscsaba, Tomotó sor 8.
Tel: 06-30-9-553-269 Fax: 06-66-430-755 www.ansan.hu
ANSAN COMPUTER 9700 Szombathely, Kötő u. 12.
Tel/Fax: 06-94-312-333 szombathely@ansan.hu

www.acomp.hu

EARTH 2025

★ Online háború a jövőben

2025. Néhány éve csak, hogy a Föld legnagyobb háborúja véget ért. Minden, ami maradt utána nem egyéb néhány elszigetelődött életközösségnél szétszóródva a világon. Nincs központosított kormányzat. Nincs kommunikáció. Nincs szervezett civilizáció. Idővel néhány kis csoport túlélővel összefogva meg-alapítottál egy kis országot. Ahol mások a kóász látták, te a lehetőséget, és most te akarsz lenni a világ leghatalmasabb országának vezetője. Habár ezekben az időkben ezernyi más jó képességű ember is hasonló gondolatokat forgabot

ide lép be. A bajnokság gyorsabb menettel, havi indítású. Ez már sokkal érdekesebb, sőt, javasolom minden új játékosnak kell a lépést tartani, majd a legalacsonyabb osztályban indul, ami azért jó, mert hasonló kaliberű játékosokkal kell a lépést tartani, majd a helyezéstől függően léphetsz fel magasabb osztályba. A Free for All a kóász területe, de hívhatták volna tesztnek is, mert úgyis mindenki arra használja. Az Earth ellentétben az Utopiával és hasonlóan a WARII-hez kör alapú játék. A valós idő múlásával kapjuk az új köröket. Minden akció kezdve az építéstől a

háborúig bizonyos

menyiségű kört

igényel. A lényeg

tehát az, hogy kö-

röket fölösleges

akciókra nem szabad

parazolni. A megtorló

akciók is ide számítá-

nak, mivel hozadé-

kunk nincs, bár szó se róla:

nagyon jól esik

valamelyik állan-

dóan kekeckedő

országunk oda-

csapni a védtelen

oldalára – de hosszú

távon nem éri meg a

dolog. Az első 100

körig védelem alatt

állsz, nem kezd-

ményezhetsz ak-

ciókat más orszá-

gok ellen, de té-

ged sem bánhat-

nak. Hasonló vé-

delmet jelent a

játék során a

GDI-hoz való

csatlakozás. (A

Brotherhood of

NOD-hoz nem le-

het csatlakozni, az egy másik játék.)

A csatlakozás vé-

delmet nyújt a sok-

kal erősebb országok ellen, de mi

sem támadhatunk meg jóval kisebb-

eket. Természetesen a csatlakozás

nem ingyenes, a területtől függően

minimális kiadással jár minden kör-

ben. Hasonlóan az Utopiához a ke-

vésbé aktív belépők itt is bónuszokat

kapnak, de itt érdemes is kihasználni,

mivel nem halmozódik fel kihaszná-

latlan erőforrás óráról órára, csak a

körök gyűlnek.

Nyilván ebből már kiderült, hogy az

Earth 2025 egy online birodalomépítő

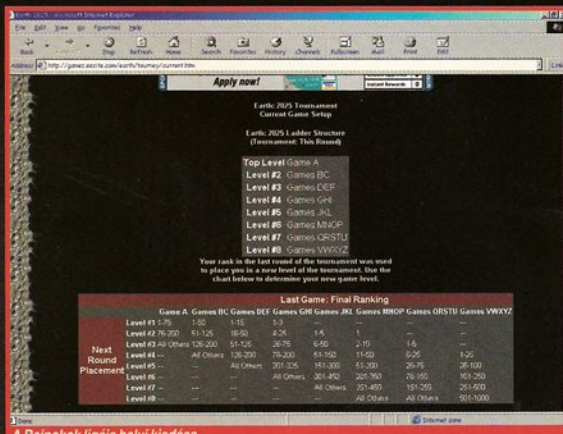
stratégiai játék. Mint az újonnan me-

alakult ország vezetőjétől, csak tőled

függ, hogy sikerül-e magad alá gyűrni

az egész világot. A végső cél nyilván

a világ leghatalmasabb országává vál-



A Bajnokok ligája helyi kiadása

ni. Ebben természetesen néhány ezer más játékos próbál megakadályozni, úgyhogy lássuk, mi az ami a segítségére lehet nagyvívóvá tévedésében.

A legfontosabb eszköz természetesen a hadsereg. A hadsereg eltartásához jövedelem kell, amit a lakosság adójával teremthetünk meg. Az élelmiszer értelemszerűen növekvő lakosságunk és hadseregünk ellátását szolgálja. Minimális termelés elegendő, mert a sikeres háborúkkal úgyis zsákmányolunk folyamatosan (Utopia-effektus), és megszorulás esetén nagyon olcsón belehet spájzolni a piacról. Az olaj az, ami a világot mozgatja, de jelen esetünkben a hadsereg számára van jelentősége. Termelését teljesen lehet mellőzni, bár a sokat támadó országoknak érdemes egy kicsit termelni, mert a piacon időnként csak nagyon drágán lehet vásárolni.

Alapvetően négy stratégiát játszik mindenki. Érdemes ezek közül választani és elsőre szerintem az Industrial startégiát ajánlom. Ez a legegyszerűbb és a legtöbb szórakozást nyújtó: rengeteg fegyvert gyártva, rengeteget háborúva, értelemszerűen teljes mértékben az iparra koncentrálna működik a dolog. Sajnos a többi stratégia, sokkal lassabban érik be és sokkal kevésbé élvezetes, de emellett sokkal hatásosabb is.

A Casher stratégia például a pénzre hajt, mint a neve is mutatja: a minél nagyobb lakosság és minél nagyobb jövedelem a cél. Ennek segítségével a piacról egyre több fegyvert vásárolva tarthatunk fel nagy sereget. A Techer a technológiára specializálódott ország. A serege az eladott technológiából befolyt pénzen vásárolva fejlődik. A Farmer az élelmiszertermelésre specializálódott. Hasonlóan a Techerhez neki is a piacon kell minden szükséges egyebet megvenni. Ez utóbbi kettő a legnehezebben játszható, de áll-

tól a guruk szerint a végjátékban mindig ezek a nyerők. Természetesen lehet több stratégiát vegyíteni, például én a Casher/Techer is játszottam (és le is szere-peltem), de a Casher/Industrial már azért bejött. Az épületeket mindenféleképpen a választott stratégiának megfelelően kell felhúzni. Aki nem Techer az soha ne építsen Research Labot, aki meg Casher az koncentráljon az Enterprise Zone-okra és a Residence-ekre. Mielőtt nekilátnál, létre kell hoznod egy új accountot, névvel meg mindennel. Az ország neve nyilván szimbolizálja célokat, eszközeit (vagy éppenséggel dezinformálja ellenfeleidet) – meg néha erős röhhögést kelt a többi játékosban. Belépéskor egy áttekinthető képer-

fejében

és a világnak más részein hasonlóan tett. A sikered a képességeidről függ, hogyan használod ki az új világ szabályait – gazdaság, katonaság, technológia, diplomácia. A számtalan lehetőség közül melyiket ragadod meg, milyen stratégiát alkalmazol, hogy nagyobb, erősebb, fejlettebb, gazdagabb legyél az összes ellenfelednél?

Ezekkel a bevezető szavakkal kezdhetsz neki az Echelon Entertainment Utopia mellett másik üdvöskéjével, az Earth 2025-tel való ismerkedésünknél. Az internet cím, mielőtt még megfelfedeznék róla: games.eesite.com/earth. A játék három területen zajlik. A standard a klánok háborúja. Hosszú, két és fél hónapos küzdelemnek néz elébe, aki

nyön összefoglalva láthatod országod aktuális állapotát, az elmúlt idő alatt lezajlott és leged érintő eseményeket, híreket és a legfontosabb menüpon-
tokat. Kicsit mazsolázzunk is közöttük, amelyen keresztül rögtön képet is kapsz a játék lényegéről:

Ország menedzselés: Vegyük mindjárt előre a legutolsót. A kormányzati kérdésekben a legfontosabb döntések születnek itt. Először is fontos, hogy milyen kormányzati formát alkalmazunk, mert mindegyiknek megvan a maga előnye és hátránya. Érdemes valamelyik alapvető stratégiát alkalmazni és az annak megfelelő kormányzati formát, mivel a bónuszok többszörözése a leghatásosabb eszköz hatalmunk növelésének. Nagyon fontos, hogy a kormányzati formánk a stratégiánknak megfelelő legyen.

Vásárlás: Két alapvető erőforrás szükséges a túléléshez minden országnak. Elegendő katonai erő, hogy meg tudjuk védeni magunkat, és elegendő étel, hogy legyen mit ennie a hadseregnek és a népnek. Bár mind a kettő gyártható, illetve termelhető, lehetőség van belső piacunkról vásárolni. Azonban ez a piac korlátozott méretű. Minden országnak egyenlő mennyiség áll rendelkezésre és csak lassan növekszik, arányban az ország területével.

Építkezés: Fontos dolog, hogy sok területünk legyen, de még fontosabb, hogyan használjuk fel a meglévő. Az építkezéset mindig a játszott stratégiád határozza meg, vagyis ne építs a stratégia szempontjából ha-

szontalan épületeket. Fontos, hogy a Construction Site-jaidat húzd fel a játék elején, mert ha a körönkénti négy építés helyett nyolcat húzol fel, akkor fele annyi idő kell az új területek beépítéséhez. Én 100-ig fejlesztettem egy teljes játék során, de az elején érdemes 20-40 között építeni.

Felfedezés: A fejlődés fenntartásához szükséges föld könnyebben szerzési lehetősége a felfedezés. Azonban sokkal több szerzhető háborúban (igaz, nagyobb is a kockázat, mert néha az áldozat nem álltálak a tomtámadással megtorolni terjeszkedési kísérletedet).

Fejlesztés: A fejlődési lehetőségek közül talán a legkifizetőbb, ha nem extenzív, hanem intenzív módon tesszed. Kicsi érthetőbben: ha a minőségre helyezed a hangsúlyt a mennyiség helyett. Ráadásul kevesebb területen sokkal erősebb sereget tudsz fenntartani, ami jelentősen csökkenti a támadások esélyét, mivel mindenki területben gazdag országokra vadászik.

védelmi, támadási, fejlesztési, kémkedési vagy baráti egyezményt.

Segély: Elképzelhető, hogy szükséges szövetségeseidet kiegészíteni a bajból, de én nem láttam értelmét. Ez egy kemény világ, aki nem tud megállni magában azon úgy sem lehet segíteni.

Piac: Ez a legfontosabb része a játéknak. Minden ország termelése speciális árucikkek és a földet itt dobja piacra, illetve a szükséges javakat itt vásárolja meg. Az árak a kereslet-kínálat függvényében teljesen szabadon mozognak. Néha túlkínálat esetén nagyon olcsón lehet vásárolni, de általában igaz, hogy mindig olcsóbb, mint a belső piac. Logikus is, mert ha drágább lenne, ki vásárolna itt?

Ország státusz: Itt részletesebb képet kapsz országod állapotáról. Minden tartalmaz épületeidet, katonai, erődét, technológia fejlettségét, jövedelmedet, kiadásaidat áttekinthető

Ranglista: Megnézhetjük, hogy mi az elérendő cél, vagy ha mi vagyunk a királyok, akkor májhízlalásra is alkalmas. Egyébként a környezetünkben levő országok közül érdemes mazsolázni. Akinek több földje van, mint nekünk és kisebb NW-je, azt érdemes megvizslatni közelebbről is.



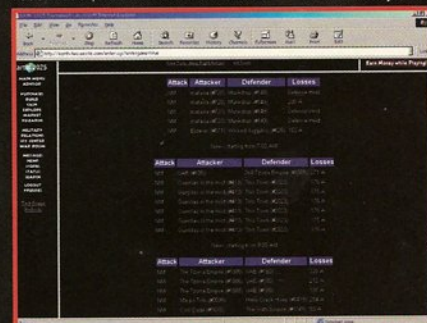
Gazdasági státusz. Hiába, Szitán atyánk is ezzel nyert...

Adóztatás: Ez egy igazán hasznos lehetőség, bár néha megszorulhatsz pénzben, de akkor inkább megéri eladni néhány fegyvert, technológiát a szabadpiacon és várni néhány órát, míg a bevétel befolyik, mint ezzel pazarolni a néha oly drága köröket.

Katonai akciók: Ami szem-szájnak ingere. Kombinált támadástól földszerezés reményében a magtörő jellegetű légitámadáson keresztül egészen az atom-vegyi-EMD rakétátámadásig. Nyilván ez élteti az egész játékot, hisz embereket megtámadni tudvalegőleg nagyon jó...

Kémakciók: Mielőtt a nyers erőszakhoz folyamodnál, nért megismerni az ellenfelet. Rakétátámadás esetén a felderítés elhagyható, mivel annak síke-e független az áldozat katonai erejétől. Azonban, ha földszerezésért indítót ütnak seregeidet, akkor okos hadvezérhez méltón érdemes felderíteni ellenfeled katonai erejét, szövetségeseit. Emellett természetesen megtorlásra is használhatóak, de kár erre pazarolni a köröket, mivel hozadékuk nincs, csak erőforrást pazarolsz. Boszszúra tökéletesen megteszi az atom is.

Külkapcsolatok: A sikerhez vezető úton néhány erős szövetségessel könnyebb végigmenni. Köthetsz



Mint ahogy a jeles amerikai elnök is mondta volt: "Atomot nekik!"

formában. Ugyanilyen részletezett-szerű információ szerezhető kémkedéssel ellenfeleldről is. Bár megszerzése sokkal nehezebb, mint egy egyszerű katonai juttatásnak, de itt látható egyéb hasznos információ is.

Hírek: Lehetőség van megtekinteni mi történt a világon. Érdemes a leendő áldozatunkról szóló híreket megolvasni, mielőtt egyéb eszközökhöz nyúlunk. Aki sokat támad annak nagy a támadó hadereje és mivel mindannyian korlátozott erőforrásokkal rendelkezünk valószínűsíthető, hogy a védekező akkor relatív gyengébb. Ha az elmúlt órákban sok támadást kapott már nem érdemes tovább zaklatni, mert a fölös földterületeit már elveszték.

Üzenetek: Értelemszerűen a kapcsolattartásra ad lehetőséget a főbb játékosokkal. Információkat cserélhetünk szövetségeseinkkel, avagy fenyegető szövegeket intézhetünk vélt (vagy valós) ellenségeinkhez.

gén szerepeltem, hála szövetségeseimnek, akik inkább vitték az erőforrásokat, ahelyett, hogy hasznát hozták volna. A másodikban sikerült beküzdenem magam a TOP 10-be és ráadásul sikerült két szövetségést is megszerezni onnan. Úgyhogy egyenes út vezetett a győzelemhez. Igaz nem a legmagasabb osztályban tettem mindezt, de felkerültem a harmadikba. (Ahol aztán szépen agyonverték, mert balga mó-don sikerült magamra haragítanom egy megtörő atomcsapással a TOP-ból egy triumvirátust, akik aztán annak rendje és módja szerint eltörték a válaszcspásáikkal). Mindenesetre egy biztos, aki szereti a War II-höz hasonló online gazdasági-stratégiai játékokat, annak mindenképpen érdemes próbát tennie vele.

Bálint gazda

Az 576 KIADÁS Shopok június havi különleges ajánlata



ARMY MEN: AIR ATTACK

A hónap top ajánlata!

Kedvenc műanyag katonáink most helikoptert vezetnek és légideszantot játszanak



bevezető áron csak most **8.990,-**



FIFA 99

ÓRIÁSI

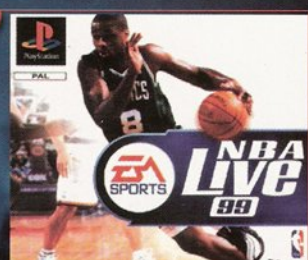


NBA 99

AKCIÓ

Egyet fizet hármat kap!

Amennyiben nálunk vásárolja meg az EA Sport nagyszerű sportjátékainak egyikét két ajándék játékot választhat az alábbiak közül.



Brahma Force, Star Gladiator, Warhawk, Superpang Collection

mindössze **6.990,-**

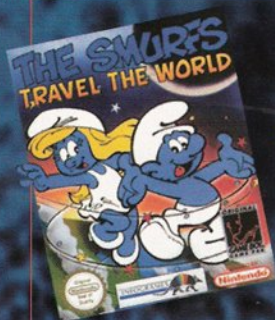


FINAL FANTASY VII



A világ legkedveltebb fantasy szerepjátéka most különleges meglepetéssel vár.

Ajándék akciófigurával csak **7.990,-**



+



SMURFS

Itt a nyár, újra kedvenc a
Már most vedd meg a játékaidat a nyaraláshoz!
A hupikék törpikék visszatértek!

A legtörpösebb kalandok mellé most egy
valódi törpöt is választhatsz!

4.990,-

GAME BOY

VÁRUNK AZ

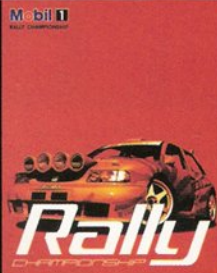
Ezt ne hagyd ki!

**PC
CD
ROM**

MOBIL1 RALLY CHAMPIONSHIP

Az igazi rallyszimuláció híveinek!

Az eddig alkotott legtökéletesebb rallyszimulátor
hihetetlen grafikával és élethű irányítással,
valós pályákkal és autókkal.



mindössze: **6.990,-**

MAYDAY

Valós idejű stratégia
kezdőknek és haladóknak

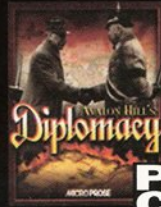
~~7.990,-~~ **3.990,-**



DIPLOMACY

Stratégia, kémkedés, diplomácia
tárgyalások és háború Európában

~~9.990,-~~ **6.990,-**



**PC
CD
ROM**



A gyermekek kedvencének
játékos kalandjai

~~7.990,-~~ **3.990,-**

FURBY

A harcias kukacok legújabb
összezsapása sok új trüffel

~~9.990,-~~ **6.990,-**



WORMS ARMAGEDDON

WATERWORLD & SUPER HUNCHBACK

Felhőtlen szórakozás – dupla élvezet!

Most egy játék áráért nemcsak a Waterworldben kalandozhatsz, de
Quasimodot is segítheted Esmeralda megmentésében.

Egyet fizet kettőt kap: **6.990,-**



GT 64



A száguldás szerelmeseinek
4.990,-

WORLD CUP 98



Újra élheted a VB izgalmait
2.990,-



További információ az interneten! www.576.hu

ÜZLETEINKBEN!

NORM.NET

Nyilván sokan ismerik az ICQ-Internet egyik legelterjedtebb chat progját. Igen hasznos kis darab ha tartani akarjuk a kapcsolatot ismerőseinkkel, vagy ha csak arra vagyunk kíváncsiak épp ki tartózkodik fenn a neten éppen. De ezzel még nincs vége a számtalan lehetőségnek amit a program kínál. Ha ellátogat a www.icq.com címre, válogathatsz kedvedre a direkt a te kényeztetésedre létrehozott szolgáltatások között. Először is letöltheted a legújabb verziót ingyen és bérmentve. Lehet saját weboldalad itt, küldhetsz igen sok féle, akár animált képeslapot jó néhány témában (szülinap, barátság, szerelem stb.), keresgélhetsz az ICQ Network minden témájában és még rengeteg hasznos kipróbálnivaló került fel erre az oldalra. Telefonálhatsz innen (bár ehhez azért szükség van néhány kiegészítőre), megkeresheted a már ICQ-t használó barátaidat vagy találhatsz újakat, és akár egyszerűbb online játékokat is játszhatasz. Érdemes ellátogatni ide, mert felsorolni is sok a lehetőségeket, amit az oldal nyújt.



Amint egy újabb keletű sulines felhasználó rászabadul az Internetre, elküldi első négy száz e-mailjét azoknak, akikről tudja, hogy van valami kukacvalamiponthus postaládájuk, és túléli az első gigabyte letöltött szexképet, már nyilván benne is felmerül az igény, hogy ő is valami hasonló site-ot hozzon össze. Ehhez ingyen tárterület vadászni ma már nem kunszt, viszont, hogy az a honlap tényleg nyújtsa is majd valamit az oda látogatóknak, ahhoz már egy kis önképzés is szükséges. Ehhez nyújt segítséget a <http://stars.com/WDL/Stats/Top/100.html> címen található remek portál, ahol az Internet programozás gurujai osztják meg trükkjeiket és ötleteiket - nemcsak a kezdőkkel!



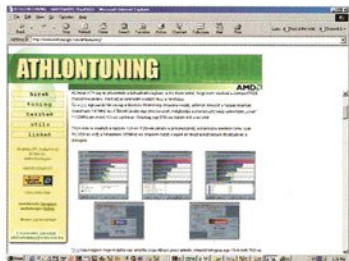
Egerszegi Krisztina visszavonulása óta Magyarország legnépszerűbb sportolója kétségkívül Kovács István, azaz Koko. Szimpatikus boxolónk nimbuszát még a körülötte csapott jenkai típusú publicity sem tudta tönkretenni, és természetesen ő sem hiányozhat a netről. Profi kivétel honlapját megtaláljátok a 3+2 társaságában az rtl klub honlapján (kommentár nem szükséges), részünkről inkább egy rajongói lapot szoktunk látogatni http://w3.swi.hu/koko_hun/ címen. A viszonylag friss site még nyilván fejlesztés alatt áll, de attól függetlenül megtalálhatók rajta a legfontosabb



információk a sztárról (legfontosabb személyi adatok, sporteredmények, eddigi profi mérkőzéseinek rövid összefoglalása, illetve - elméletileg - letölthető lennének), valamint jónéhány fotó, főleg a "Koko a Király" c. könyv képanyagából válogatva. Nemrég fórum is indult, ahol már vadul folyik a találgatás a Robinson elleni mecca, valamint egy majdani Prince Naseem Hamed elleni összecsapás végeredményét illetően.



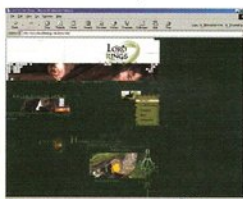
Kis hazánkat is rég elérte az AMD és az Intel közti versengés, a legjobb és leggyorsabb processzort gyártó cég kiütközése. Bár az Intel az igazi hatalom a processzorgyártásban, úgy tűnik végre méltó ellenfélre talált az AMD személyében. Nem kell ugyan megkognatni a vészharangot az a jó öreg Intel feje felett, de érdemes néhány pillantást vetni erre az oldalra. Itt - www.hwunpage.com/athlontuning - meg tudhatunk szinte mindent az AMD Athlon processzorainak tuningolásáról, az aktuális hírekről, vannak tesztek a laplapokról, valamint hasznos letölthető cuccokkal is ellátnak minket az oldal gazdái. Lehet irigykedni is, mivel sokszor olvashattok majd olyan processzorzorokról amik véletlenül kerülnek elő egy-egy szériából és sokkal magasabb órajelen járathatók, mint ahogyan az előállításuk tervezték. Az 1 Ghz-es álmotartást is átlépték már tuninggal, ami valljuk be sokunk álma, úgy, hogy közben nem szegényedünk el amikor kifizetjük a szóban forgó alkatrészt. Találhatok még itt egy IRC csatornát is ahol esetleges kérdéseiteket feltehetitek.



Ugyan a Diablo II még ki sem jött de a játékkal foglalkozó oldalak már régen megtalálhatóak az interneten. Most egy magyar oldalt mutatunk be, mely kizárólag a Diablo II-vel foglalkozik és a www.diablo2.hu címen található sem mindenki, aki az év játéknak ígérkező programról szeretne bőveges információhoz jutni vagy a többi magához hasonlóval eszmét cserélni. Most, hogy a fél világ "Diablo II láz"-ban ég - mivel a játék kiadása 2 év után realitás közeledésébe került - fontos ellátni a megfelelő tanácsokkal a majdani kalandozókat. Az Info menüpont alatt megtalálhattok minden olyan adatot, ami a játékkal kapcsolatban jelen pillanatban publikus. A karakterek, fegyverek, tárgyak, küldetések és a többi információ csak arra vár, hogy segítségével felfedezd már most a Diablo II majdani világát. A Hírek napi frissítésűek, és minden napra jut is néhány igazán érdekes olvasnivaló. De megtalálható itt a Klánok oldala is, ahová az oldal készítői várják jelentkezéseket, valamint természetesen a Linke, ahol jobbnál jobb - a játékkal foglalkozó - oldalakra juthatok el. Meg kell, hogy említsem a oldal egyik legfontosabb részét a Fórumot is, ahol napról napra több hozzászólás, kérdés és vélemény található, így ha valamit nem találsz a neten a Diablo2-ről, ahol felteheted kérdéseid.



Ki ne ismerné J.R.R. Tolkien Gyűrűk Ura című fantasy trilógiáját (ha te nem, szégyellj magad)? Ez a könyv alapmű minden szerepjátékot kedvelő ember számára. Ha eddig nem szeretted a varázslók, törpök, orkok, emberek és még számtalan fajtájú élőlény által benépesített világokat, ezután a könyv után te is megfertőződsz majd. Eljött az idő, hogy megpróbálkozzanak a lehetetlennel és megfilmesítsék a Gyűrűk Urát. A www.lordoftherings.net címen minden eddig kapcsolatos információhoz hozzájuthatsz, sőt letölthető egy trailer ami a készülő filmből mutat be jeleneteket.



Nem kis feladat Tolkien művét filmre vinni márcsak terjedelme miatt sem, bár a történet összetettsége, a szereplők ezernyi faja és az olvasóknak a készítőikkel szemben támasztott követelményei sem könnyíti meg a dolgát a stábnak. A szereplők kiválasztása nagy kihívás volt, hiszen a rajongóknak azonosítani kell velük régi jó ismerőseiket a könyvből. A traileren megfigyelhető, hogy a mai kor minden számítógépes trükkjét felvonultatják majd az élethűség fokozásának érdekében. A felkészülés és a gondos előkészítés után megkezdett forgatás igazán csak el fog húzódni. A film - mint a könyv - 3 részből áll majd, melynek első részét 2001 karácsonyán láthatja majd a világ. A másik két részt stílusosan 2002 és 2003 karácsonyára ígéri.

Mindenkit aki PC-vel rendelkezik az a kérdés izgatóan állandóan, elég gyors és elég korszerű e a gépe. Szinte naponta jönnek ki az új hardware cuccok, amik a hirdetések szerint mind a tökéletesség határát súrolják. Az egyszerű halandó aki nem rendelkezik olyan műszaki ismeretekkel, hogy eldönthesse mit érdemes megvennie hová fordulhat? Megkérdezi valamelyik mindentudó ismerősét vagy körülnéz a neten. Régi jó ismerőse lehet az igazi kiváncsiságotkódnak Tom aki a www.tomshardware.com címen már elég régen igyekszik tanácsokkal ellátni az arra rászorulókat. Itt aztán mindenki megtalálhatja a számára szükséges információkat.



Alaplapok, processzorok, ramok, VGA kártyák, hangkártyák stb. tesztjei, aktuális hírek és még rengeteg minden ami a számítástechnikával kapcsolatos. Mivel a számítógépes alkatrészyártók tisztában vannak egy-egy ilyen oldal hirdetői erejével, még forgalomba kerülésük előtt átadják tesztelésre az új termékeiket nekik.

Persze ez néha lehet trükkös, hiszen válogatott darabok kerülnek a tesztekhez (de jó nekik), de így is megközelítőleg arányos képet kaphatunk az általunk kiválasztott eszköz tudásáról és specifikációjáról. Persze a fórum innen sem hiányozhat, de mint az oldal elolvasásához, ide sem árt az angoltudás.



Valószínűleg sokan ismerik közületek Michael Flatley-t, aki az egész világot elkápráztatta kelta zenei alapokra épülő táncoreográfiával. Mindenki láthatta – a magyar televízióban is bemutaták – a Lord of the Dance című világszerte nagy sikert aratott előadást. Aki szereti a régi írt, skót, kelta hagyományokon alapuló zenéket, és a látványos, zenés-táncos showkat, az valószínűleg szívébe zárta Flatley magávalragadó, dinamikus előadásmódját, aki meg még nem ismeri, annak itt a jó alkalom, hogy ellátogatva a www.lordofthedance.com címre megismerkedjen vele.



Találhatunk itt zenét, képet a showról, Flatley új projekteiről is információt kaphatunk, sőt, állítólag magával Flatley-vel is chatelhetünk.



Bár itthon még meglehetősen gyerekcipőben jár az Internet, az online játékok igen népszerűek. Közük is kiemelt helyet foglal el a Carmack neve által fémjelzett Quake 1-2-3 és a Blizzard sztárprogramja a Starcraft. Mindkét játékkal foglalkozó igen tartalmas és színvonalas oldal a www.mportal.c3.hu. Még ugyan nem tartunk a külföldi, akár több tízezer dollár összdíjazású bajnokságoknál, de ők is szerveznek bajnokságokat mind Quake 1-2-3 mind Starcraft oldalról. A díj többnyire az elismerés más játékosok szemében, de ugye aki a kicsit nem becsüli... Különböző módokon bizonyíthatja mindenki rátermettségét, akár egyéni akár csapatjátékokban. A fórumokon mindenki megtalálja az orvos-ságot a problémájára akár technikailag, akár taktikailag. Ahogy megjelennek, azonnal letölthető tőlük a legfrissebb patchek és demók, de itt található magyarországi vagy a külföldi sztárjátékosok legjobb mérközéseit is, valamint LAN partikra is lehet náluk jelentkezni ha éppen úgy gondolja valaki, hogy már eleve van a netes lagokból és hálózatban is kipróbálna tudását. A Real Chatban pedig elmondható ami a szívedet nyomja.



Ha már végképp nem tudunk mit kezdeni magunkkal otthon, többnyire elmegyünk a haverokkal, vagy az éppen aktuális barátainkkal valahova, legalábbis általában ez a bevett szokás. A nehezebbik kérdés inkább az, hogy hova is menjünk, hol van olyan program, ami minket is



érdekelhet. Nos ebben nyújt segítséget a www.est.hu, ez a hasznos oldal, ahol az összes aktuális programot megtalálhatjuk. Szórakozóhelyek, koncertek, színházak, mozik, kiállítások, múzeumok, de még a televízió műsor is megtalálható itt, úgyhogy van miből csemegézni a kultúrára éhes nagydémének. Ezen kívül hirdethetünk is itt, ha éppen erre van szükségünk, vagy mások hirdetéseit olvashatjuk, ha éppen mi keresünk valamit. Az oldal érdekessége, hogy adatbázisa régiókra osztott, ami jelentősen megkönnyíti a keresést. Egy zűrösre tervezett hétvége előtt érdemes itt is körülnézni, hogy "nehogymá" kimaradjunk a jobból!



Gondolom, nem év vagyok az egyetlen, aki szereti a művészi képeket, és ezáltal nem feltétlenül festményeket, vagy rajzokat értek, de fotókat is. Persze a nagymamáját-nagypapáját bárki le tudja fotózni, de egy jól eltalált, mondanivalóval, tartalommal bíró fénykép már sokkal inkább művészi körökbe kívánkozik, mint az otthoni



fotóalbumba. Kis hazánk jeles és kevésbé jeles fotósainak munkáit tekinthet meg a www.webdesign.hu/mfsz oldalon, ahol nemcsak hogy hatalmas mennyiségű alkotást láthatás, de ha a nézegetésnél jobban érdekel a téma, itt olvashatsz a fotóvilág híreiről is vagy akár saját képeidről is indulhatsz különböző pályázatokon. Ha meg nincsenek képeid, akkor itt kapsz információt arról is, hogyan válhat belőled is profi fotóművész.

Mióta a Net oldalainak száma túllépte az emberi ésszel még átlátható mennyiséget, dúl a toplista-mánia. Az ilyen toplista-oldalak látogatottság, vagy szavazatok alapján, esetleg teljesen szubjektív módon sorrendbe rakva ölesztik elénk az egyes kategóriákban legjobbnak ítélt linkeket. A legnagyobb magyar toplistagyűjtemény a <http://www.top100.hu/> címen érhető el, és több, mint 300 listát tartalmaz (ebből 22 magyar, jellemző a hazai net-kultúrára, hogy szinte kivétel nélkül szex-site-listák). Elsősorban a naponta újuló szavazások listáján lelhetünk érdekes oldalakra, de megéri hosszabban is böngészni az oldalon, nagyon furcsa dolgokat találhatunk!



WARJORMIKMAID



Már-már szakmai ártalomnak számít nálunk, hogy a neten jártunkban-kelünkben betérjünk azokba a virtuális kis karámokba, ahonnan hangos tehénbőség csalogatja a gyánútlan szörföst. A www.warjormikmaid.com nevű legelőn azonban megdöbbentő házigazda várt bennünket: Xena, a harcos fejőnő! Sajátos kis fantasy világa mintha egy kicsit emlékeztetne barbár név-rokonára, azzal az apró különbséggel, hogy itt mintha az egész kisé marhaság lenne (szó szerint). A site részletes útmutatót tartalmaz a jó és rossz (de mindenképpen ökör) istenek világához (Califroditól kezdve Moose-ig bezárólag), megismerhetjük a harcos fejőnő kalandjainak immár tő(s)gyökere szereplőit, és nemkülönben már három részen keresztül izgulhatunk érte sajátos képregényekben, amik kivétel nélkül így kezdődnek: "Hol stein, hol nem stein..."



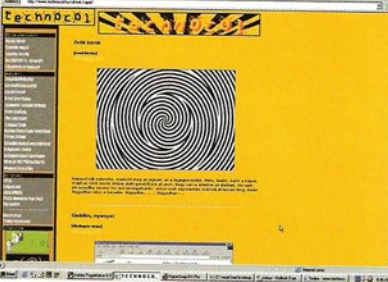
Még ha alkalmasint Sötét Árnyak is vették rá, a Star Wars-mánia még mindig töretlenül tombol, és néha a legerősebb formákban ölt testet. Amikor az ember a net háborgó hullámai elől menekülve horgonyt vet a www.dudestudios.com nevezetű kis portal kikötőjében, tulajdonképpen még mit sem sejt: úgy fest a



dolog, mintha egy teljesen szabályos, ámbátor kicsit minimal art stílusú követő amatőr rajzfilmstudiónál ért volna révet, amely egyébként büszkén hirdeti magáról, hogy a Macromedia alkalmasint a nap site-jává választotta. A stúdió a nehéz gazdasági helyzet miatt jelenleg egy Rich Cando nevű arc one-man-showjaként üzemel, és fő profilja Gnartyville két gyánús lakója, Earl és Osgood kalandjainak feldolgozása 10-15 másodperces kis Flash animációk formájában. A stúdiót azonban nem ezek tették világszerte ismertté, hanem kétségkívül legnagyobb projektje, a Star Dudes: The New Dude. Ez természetesen nem más, mint a '77-es első Star Wars-film "dude-izált" változata, amelyből nemcsak az derül ki, hogy mitér nevezik a stúdiót ezen a furcsa néven (az összes karakter szövege kizárólag "Hi, dude!" és "Help, dude!" megnyilvánulásokból áll, leszámítva Chewbacca, akinek "Grrroar!"-t juttatott a dramaturgia), hanem az is, hogy megfelelően zseniális ember két percen belül el tudja mesélni, amit az a szerencsétlen Lucas csak három órában tudott. (Jó, hát egy "kicsit" vágott változat, de minden fontosabb jelenet benne van!) SW-fanok a mintegy fél megányi animáció letöltése után egyszerűen sikoltozni fognak a röhgéstől. Mr. Cando töretlenül folytatja a munkát, legújabb nagyszabású projektjének bemutatója májusban várható, a címe Bad Dudes Strikes back. A site láttán el is eresztettünk irányába egy e-mailt, amelyben Robin Dude néven arról érdeklődtünk, hogy ha az nem túl crude, várható-e a jövőben néhány nude dude, de egyelőre még nem válaszolt.



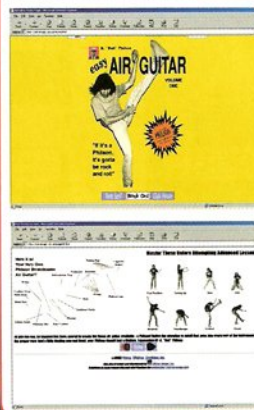
Nem tudom, hogy a fiatalabb nemzedéknek mond-e még valamit a Technool Rapid név. A jeles szocialista gyártmányú ragasztó gyakorlatilag a hetvenes-nyolcvanas években monopolhelyzetben volt a magyar ragacsok piacán. Ugyan a jellegzetes piros fémtubus tartalmával gyakorlatilag semmi nem lehetett megragasztani, ellenben számos más felhasználási módja is volt. Csak kettő a Fábry-féle definíciókból: mivel megszáradva enyhén gumiszerű állapotot öltött, isteni fikuszt lehetett készíteni belőle, orban való viseletre (KGST body piercing), továbbá mivel gyakorlatilag minden iskolás gyermek megette (enyhén csipős, de mindenképpen egyéni íze volt), az akkori negyedikesek ezzel szereztek első "pszichoterikus" élményeiket. Online valami hasonló várja a www.technool.hu portálra látogatókat. (Hogy fikusz vagy pszichoterikus, azt mindenki döntse el maga, de hogy enyhén csipős, és mindenképpen egyéni, az már egyszerűen biztos!) Kicsit nehéz lenne meghatározni, hogy ugyan miről is szól ez az oldal, de a szerzői szemléletét nagyobb tételt szólnának be magukba oldaluk névadójából, amikor frissítik.



Az internet kapcsán számos égető kérdés merül fel a laikusokban és hozzáértőkben egyaránt, de a legégetőbb kérdések egyike kétséget kizáróan az, hogy "Mi van Jeremy pénztárcájában?" (Mindenekelőtt nem árt szembesülnünk azzal a ténnyel hogy Jeremy pénztárcája talán a legrégebbi bukza a neten, lévén 1995 van online.) Mint a hasonlóan világrengető kérdések-nek általában, ennek is megvan a maga személyre szabott kis honlapja a <http://home.inforamp.net/~xeno/wallet/> címen, ahol a szörfözők naponta értesülhetnek róla, hogy tényleg: mi van Jeremy pénztárcájában? Mikor utoljára arra jártunk egy csomó minden volt: részletes turné tehetünk a kicsiny börszütő zezgus hajlataiban és rácsodálkozhatunk az ott lapuló TB-kártyára és hasonló izgalmakra. A site egyébként a biztonságos szex élharcosa is egyben, ugyanis gumindhöz is óvszer használatát ajánlja.



"Mindenki lehet sztár. Legalább 15 percre!" - állította Andy Warhol, és ez kétségkívül igaz. A sztársághoz vezető legkönnyebb út a rockzenén keresztül vezet, különösen most, hogy végre a nagyközönség előtt is egyre ismeretebb a léggitár, amelyről a www.mirrorimage.com/air/ címen szerezhet



bővebb információkat Jimi Hendrix minden kései követője. Itt először is Bud Philson a cég jelenlegi elnöke mutatja be a legendás Philson Stratoblaster. A cégalapító Jack Bácsi 1951-ben kezdte gyártani egy kis Maine állam-beli műhelyben a misztikus hangszert, kizárólag az Egyesült Államok és Kanada legtitásabb minőségű levegőjéből. A hangszer azóta folyamatos fejlesztésekkel nyerte el végleges, mai formáját. A zenei képzettség egy mai rockstár életében gyakorlatilag felesleges sallang: ennél sokkal fontosabb az image! A gitár alkatrészeinek mélyreható ismertetése mellett a site-on részletes útmutatót is kapnak a szinpadí viselkedéshez mindazok, akik Fenderjeiket tüzre vetve beálltak a léggitár hőseinek egyre bővülő táborába.

Ha az ember ilyen rovatot ír, akkor néha benne is óhatatlanul felmerül, hogy kételkedjék szellemi képességeiben. Konkrétan: nem egészen érzi normálisnak magát. Sőt, néha muszáj megosztania eme megfigyelését az őt körülvevő világgal, amiben ugyebár néha nyelvi nehézségek gátlójak. Az interneten erre a problémára is van gyógyír, ugyanis a www.pv.org/~davidn/crazy.html alatt nyíló kis nyelvi laboratórium segítségével összesen 82 nyelven közölhetjük a világgal: "Hülye vagyok!". A világnyelvek mellett (urdu, osztyák, chinook eszkimó szleng, stb.), természetesen a magyar megfelelő is szerepel, az angol anyanyelvűeknek kiejtési útmutatóval. Utóbbi lehetőséggel csak akkor támadt baja a szerzőnek, amikor az egyiptomi hieroglifákat próbálta visszaadni.



Az interneten fellelhető web-lapoknak egy egészen speciális részét képezik az ún. celeb-oldalak, amelyek tartalmát teljes egészében valamilyen hírességnek (popstárnak, színésznek, netán pornóhírességnek vagy a kicsi Vuknak) szentelte a rajongó alkotó. Aztán ezen a szektoron belül is van egy egészen speciális rész, amikor is a tartalom hasonló a többihez egy-egy hírességgel



foglalkozik, csak a honlap alkotója éppenséggel NEM rajong a vizsgá-lódás tárgyáért. Vagy legalábbis nem különösebben... Na, ilyen site-ok üzemeltetőinek egyik kedvenc találkozóhelye a www.nexus.carleton.ca/~cliff/celeb/celeb.html oldal, ahol a hét sztárja most Mariah Carey Britney Spears és valami Brandy levágott fejével, de természetesen volt már David Hasselhoff és Leonardo is...

Most már szinte biztos, hogy létünk nem múlik el nyom nélkül! Köszönhetően az 576 Kbyte Csevegőjének új taggal gyarapodott a matematikai anomáliák népes tábora: a "mi nagyobb, a 4 vagy a 6" probléma rejtelmét ma már korunk legnagyobb elméi kutatják elmélyülten, és talán nincs messze az az idő sem, amikor tudományegyetemeinken megnyílnak az első önálló tanszékek is, amelyek kizárólag erre a témára fognak koncentrálni. Mindenesetre hivatalos website-ja már van, amit a www.extra.hu/negyvszhat/ cím alatt lel az arra vetődő vándor. A készítőit saját bevallása szerint nem a tudományos hírnév, hanem az 576 aktuális számának enyhé késlekedése feletti hiányérzet készítette a honlap létrehozására (amitől pár másodpercig erősen gondolkodtunk rajta, hogy nem kéne-e egy kicsit meghekkelnünk az egész extrát), mindenesetre az oldal tartalma mindenképpen igényes. Vannak például mindkét oldalnak fan klubjai, ahová csak alapos indoklás után csatlakozhat egy újonc (bár az opportunista 4=6 nézet híveit szerintem méltatlanul mellőzték), továbbá többek között egy Karel Gott MP3 is...

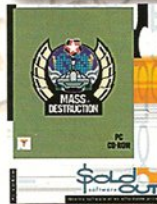
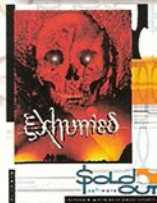
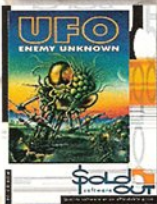
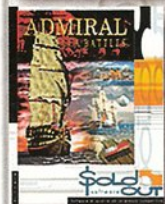
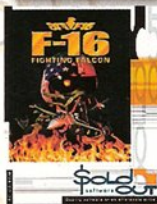
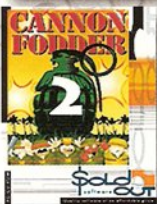
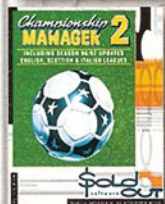
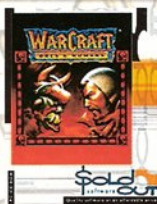
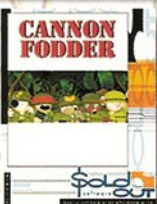
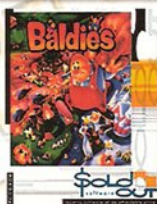


A honlapgyártóknak magától értetődően a kedvenc szórakozása, hogy megszavaztatják a gyanútlanul odatévedőket, hogy mennyire érezték jól magukat. Ez a tendencia természetesen magával hozta a toplisták rákos dagasztását, sőt, hovatovább már olyan top-listák nyílnak, amelyek a top-listákat rangsorolják. Mi megtaláljuk a legtopabb top-listát a www.jarusa.com/popular/ címen, ami ebben a műfaj-ban teljesen új vizekre evez: a legkevésbé látogatott honlapokat tartja nyílván. Szinte egyeduralmoda a versenyben a különféle emberek köldökében összegyűlt dolgokat bemutató site (ezt 15 éve nem látogatta meg senki), a második helyet pedig Milli Vanilli énekleckéje birtokolja, de szoros verseny-ben követi őt az élet értelmetlenségét bemutató site, amelyen egy fekete labda pattog egy fekete háttér előtt. Szintén rangsorolva vannak a browserekben legkevésbé keresett kifejezések: a héten az első két helyért késhegyre menő harc dúlt a "jfieliei" és "neoihjoji" között, viszont halálos biztonsággal tartja bronzérmes helyét "Walther Matthau meztelenül".



MOST HIHETSZ A SZEMEDNEK:

Viszonteladók, jelentkezését is várjuk: 1136, Gergely Gy.u.17. Tel.: 3590576

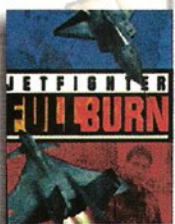
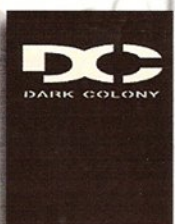
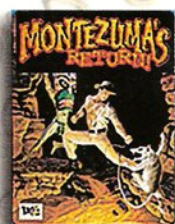
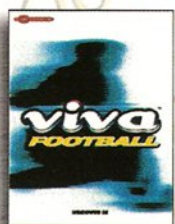
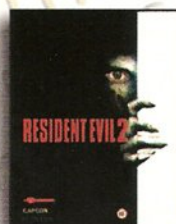
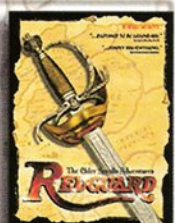


1999,-



Keresd a számítástechnikai üzletekben!

TÉNYLEG CSAK ENNYIBE KERÜL!



2999,-



3999,-

A Sold-Out termékek kizárólagos magyarországi forgalmazója a Comgame-576 kft.

A feltüntetett árak az áfa-t is tartalmazzák.

Csevegő

Csevegő
(Dizájnos főcím. Majd később meg-magyarázom.)

Halál a Del billentyűre!
Ez meg nem köszönés helyett van, csak egy szimpla vélemény nyilvánítása. Kedvenc gombomat ugyanis teljesen automatikusan szoktam nyomkodni, mintegy beépített reflexként, és most, amikor megpróbáltam kis csokrétát kötni jelen levelezésünk jelöltjeiből, sikeresen és véglegesen kigyilkoltam vele egy teljesen jó levelet. Pedig első osztályú darab volt: elképesztően hosszú, csak elvétve tűntek fel benne számítógéppel kapcsolatos témák (minek az...?), és tők jókat kérdezett az ember. Például érdeklődött, hogy nem-e-lehetne-e olyan rovat, amelyben George Washington gyermekkorából származó történeteket mesélgetünk. Utólagos elnézést mindenkitől, mert ugyan elég gyakran használok ezt a meghatározást, viszont elfelejtettem megmagyarázni, hogy mit is jelent: a mellébeszélés klaszikus definíciója. Eredete Mark Twain írói munkásságában keresendő: a jeles Jenki tollnoknak volt egy "Megható történet George Washington gyermekkorából" című novellája, amelyben az író nekifog egy elbeszélésnek, de mivel eközben állandóan megzavarják különféle házaló ügynökök, totál elfelejti, hogy miről és mit is akart írni, mint azt a novella végén töredelmesen be is vallja.

Párbeszédben kifejezve:
- Nem tudod, hány óra van?
- Igen, én is utálok ezt a rohadt esőt.

Nem vitás, hogy a műfaj koronázatlan királya TJ koma, bár asszem én is jelentős eredményeket érek el, különösen ha valami igazán kínos baklövést próbálok megmagyarázni. (Példát nyilván már láttatok, lesz most is.)

Egyébként sziasztok! Csapjunk bele a levelekbe:

Csalamadé

Hell, oh! (<- mi magyarország ma?) Amúgy meg szegasztok, fiúk. Szóval tők jó volt, amikor már másfél hónapja megváltóként vártam az 576omat, ami kihúz engem ebből a kultúr-csokból (a 7i 7es -sel és a rockal együtt, ja, meg a -sebrezen IRC csatival (na fene, mennyi minden van... :)), amivel nap mint nap találkozom az utcán ill. bárhol, de azért csak megjött...

Megpróbálok most kevesebb szót kipréselni magamból, mint múlt hónapban! Tudjátok, én vagyok a múlt-hónaptól rendszeres levelező partnereitek! (Bár ez a partner szó a dolog 1 oldalúsága miatt eléggé erős, deB.) Megnéztétek a tehenes kurzorokat? (Természetesen. Besoroltuk gyűjteményünkbe, amely tehenes témában kétségkívül a legnagyobb a világban. 2002-ben országjáró vándorkiállításra indulunk vele, amelynek helyszíneit a Független Kisfarsmer Párt választási hadjáratához igazítjuk. Ha valamelyik település

passive/aggressive



egyik felén dr. Fradi József elnök felkapaszkodik a hordójára, mi azonnal megjelenünk a túlvégen a kis sortimentjeinkkel – aztán majd bemondhatja a közszolgálati, hogy melyik rendezvény volt több marha.) És a tehénbe oltott söröshorodót? (Hát azt nem találtam. Pedig a vándorkiállítások biztos hajnalig tartó vidámságba torkolltak volna, amikor megkefje!) mert akkor figyelhetet volna egy sörhasú sznob tehén az egyik sorba” a csevi közepén (Pihai! Erre varjatok gombot!) de legalább remélem jót röhögöttek rajta... különben is, ha a csevice be akarék kerülni csak ennyit írnek: 'Viszke MINDENKINEK 1 rekeszt a kedvenc söréből, ha beraksz a csevice-be (ja, és meg mondd, hogy hol van a szerkesztőség)!!!! üdv Ped-o-Phil aka PhilOh' v. olyat, hogy 'Rájöttem életem értelmére!!!! Minél több embert beszélék rá arra, hogy FIZESSEN EL! AZ 576Kbyte-ra!!!!!! S.TinkR' ill.

'Hil! Te tudod, hogy Májkél Dzsokszon férfi-e vagy nő? Ha igen kérlek válaszolj, hogy különben hülyén halok meg!!!! DA BLABLABLAB.LALA' Üghogy, most is ki lehet hagyni a levelet a cseviből! (Hogy meggyőztem magam! :)) (Jól csinálod. Látom önálló cselekvésre sarkálló tevékenységem ha lassan is, de azért biztosan meghezza gyümölcsöt. Idővel kicsit ugyan sok lesz a magában beszélő ember az országban, viszont én kedvemre lustálkodhatok.) Nem mondtam múltkor, hogy CoVboyt védjem, hogy a CseVegő akkor lenne ego, ha e neve CoVego vagy egyenesen CoVego lenne... :D (Ezenkívül még jópár dolog van, amit nem mondtam, pl. az alábbiakat sem... :) ***** életbe, fiúk, én tényleg előfizetnek, de 1 kerteszház postaládájával van 1-2 gond:

- 1) kilopjál belőle az újságot (kedves Mberké)
- 2) sz***á ázik (ami mondjuk nem egy előny...) (akár többszörös nylon borításon keresztül is)
- 3) amúgy is a posta néha 'elfelejt' kihozni, mert már volt 'szerencsém' ezt megtapasztalni >:((sőt egyenesen a postás nyúlja le! :)

Üghogy rendszeresen veszek titeket, többet fizetek, mintha előfizetnék, és a RivaTNT2-t mégse én kapom! Pihai! Hmpfha (Kretén(tm)) !! >:(!!! Ti meg itt szívatjátok az Mbert, hogy mé' nem, aztán vki még öngyilkos lesz a büntudattól... :) (felelősségteljes a ti szakmátok!) Ennyit a rohadit kapitalizmusról... :) Egy kupon az újságba ilyen szempontból jobb lenne, de arra meg bélyeget kell venni, + tökérszini vele 1 csomót, (és hát 1 1"i olvasónak, erre nincs ideje :D). És egyébként is a célt EGYÁLTALÁN NEM szolgálta. Mondjuk az Mbernek van havonta 800-a, de egyszerre 7000... Az egész éves gázszámlát se egyszerre fizeti az Mber. És különben is nem is jött el izomagy csávókátok hozzám! Ha! (Mondjuk a

nő se... :") () (Aggodalomra semmi ok. Izomagy meg fog érkezni, csak mostanában soka dolga, de mindenképpen megy. Hihetetlenül hatékony rábeszélőként rendelkezik: akiket eddig megpróbált rávenni az előfizetés misztikus lehetőségének a kihasználására, a párhéti kórházi ápolás után azonnal igénybe vették ezt az önkéntes akciót.) Disclaimer miért nincs az újságban? nem félték attól, hogy tesek szellemi (ne adj isten fizikai) sérülést szenvednek (ahogy vki mondotta volt "Martin bírúja, ill. a belőle kiáradó szellemiség", úgy hasonlóképpen ti is vikit és örülete bekergethettek, v. ösztetörök a billentyűzetet ill. a fejüket, mert nem megy az, amit a tírt a cikkenben... (még egy hónap WC fogság! :) (az utolsó oldalra odaferne... :) (v. van, csak nem vettem észre?) (Már TJ vagy a WC?) Ez a történelmes dolog (Porsche + forma1 történet) jó ötlet, legalább némelyek alapműveltsége (ha mástól nem is) nő. :) (Nem biztos, hogy ez feltétlenül hozzátartozik az alapműveltséghez, de szerintem Spectrum- és Zsebtétvét játszani egy szerre.) Bár még mindig nem tudom, hogy mér Kbyte, de már belenyugodtam... :) Járók kelek a neten, és hogyhogy-nem, a www.warez****.com/?darksun-ra jutok... OTT találtam meg CoVboyt kedvenc bannerjét: Watch her ***! + ehhez hasonló felirattal a köv. címre mutat: www.s***snude.com csakhat a suliban annyira nem lehet netezni, OLLLLLYAEN L-A-S—S—U—U, hogy az elviselhetetlen... üghogy nem 'om feldobni a napod... :D Ó, közi nem szükséges. Vannak nekem saját jóakaróm is, akik befizetnek engem különböző online izgalmakra: napjában kapok két-három e-mailt Jane, Tammy és hasonló nevű lánykáktól, akik különböző hot site-okra invitálnak engem, ahol teljesülnek legtitkosabb vágyaim. Miután kiváltottam a némi dollára rúgó hozzáférést, teljesen free lesz minden. (Még nagyobb jóakaróm hasonló témakörű honlapokon jelentették ki, hogy ilyen stílusú szórakozásra vágnak, csak oda John, Tommy és a többiek invitálnak...) Köszönöm mindenki fáradozását, aki szívén viseli szexuális látóköröm szélesítésének nemis ügyét. A papkban most csak 2db .NFO (amolyan crackteam beütését), amit DOSos editorral (v. legalább is MS Line Draw -val nézettek meg!) most nem csomagolom őket SFX Barba, hátha lesz visszhangja... :) Nem muszáj elolvasni, elvégre az is biztos, hogy csak olyan leveleket kaptok, amivel napokat tökölt a tisztelt szerző, így ez is csak 1 a sok közül. én élveztem, amikor írtam. Na de mostanra ennyi elég lesz. Béke bejtem, Mart8) (aka BujMartin) Az NFO-file király volt, de négy-pontos betűkkel sem tudtam benyomni ide, tehát sorry. Viszont jót csevegünk a világ dolgairol.

Mandiner

Szeva CoVboyl! Na, ez Neked való gondolat! Hibátlan, nem? Üdv.: Karez "Egy érdekes gondolat az életről. Szerintem így jobb lenne! A legmocokosabb dolog az életben a vége. Vagyis kemény egy dolog. Elveszi egy csomó idődet és mit kapsz a végén? Belehas. Ez lenne a jutalom? A halál a bónusz, vagy mi? (Meglehet. Meg kell próbálni rászorozni a pirosra – akkor vajon mi lesz?) Azt hiszem, hogy pont fordítva működik ez az egész. Meghalni kéne először – letudni a rögöt. Aztán jönne az öregek olt-hona. Ha már eleget fiatalodtál, akkor onnan kirúgnak. Kapsz egy aranyórát. Dolgozni mész. Ledolgozol negyven évet, amíg végre elég fiatal vagy ahhoz, hogy visszavonulhass és élvezd az életet. Bulizol, piápsz, kipróbálsz a kábítószert. (Előfizetsz az 576-ra?) Közben felkészülsz az iskolákra – egyetem, középiskola, majd az általános. Utána kiskönyök leszel és annyit játszol, amennyi csak belédér. Nincsen felelősség egyáltalán a válladon. Aztán bebújsz egy kellemes, meleg helyre, ahol levegő töltöd az utolsó kilenc hónapodat és alaposan kipihen magad. Végül pedig egy hatalmas, eksztatikus orgazmusban kiműlsz a világból... Nem rossz. Régebben ez "Az életem az a baj, hogy előre kell élni, de csak visszafelé lehet megérteni" kiviteltől házi bölcsességeként volt közismert. E velős kijelentést tartalmazó szöveggel egyébként a nagyiki előszeretettel disztették a konyhai sütőgőz feletti részt (tudjátok, ott, ahol egy kicsit már lejött a tapéta vagy nagyon látszott, hogy itt egyszer már felrobant a széleklyáposztva a kuktaban) – azóta nyilván valaki kiZiPeltte a dolgot. Tényleg van valami a dologban, szóval tegyük közkinccsá! (Mondjuk már régen az, de hátha valaki még nem ismeri...) Mellesleg nekem öns érdekekből is sokkal jobban tetszene, ha így mandinerből működne a dolog: igaz ugyan, hogy az 576 előfizetéseket nyilván UTófizetésre kéne változtatni és a gazdasági célszerűsége is megkérdőjelezhető annak az eljárásnak, hogy előbb elküldünk egy évnvi 576-ot, az utófizető pedig majd az év elején kifizeti visszamenőleg, továbbá Hírek rovatunk is Nosztalgiahullámmá avanzálna – ellenben a Tipp Mix legalább végre egyszer halális biztonsággal található el, hogy a következő (vagyis előző) szám mikor jelent meg (fog megjelenni)! **Klasszikusok** Van egy pár remek kis témánk, amiket emlékezetem szerint már többször is lezartunk "egyszer-s mindenkorra", de mivel még mindig jelentős részt képezik a leveleiteknek, a lelki sérüléseket megelőzendő, újra és újra felvitatjuk őket. (A CsevegőMí arról szól, amiről akarjátok.) Tehát akkor most még egy tiszteltkór a legnagyobb klasszikusoknak: 4 vs 6 és Karel forever! – de azért vannak még

egyéb visszatérő témáink is, rög-tön két jeles levélíró tollából. Üdv CoVboyl! (aszsem így van a shift) (Nyomod meg nyugodtan mindet, úgyis értem!) Képzeld, megjelent az új 576! Még csak máj. 26. volt, amikor a hadtápfelölés édsanyám ledobta az asztalomra (dobálni egy ilyen sajtóreket, pha). Kár, hogy csak az apríli szám, de legalább van! Egyetlen problémám akadt: nem tudom egyszerűen olvasni a lapot a rety... izé, toaletten és Karel Gottot hallgatni a Winamop. Csak tovább mérgelt fent nevezett rosnom, amikor elmesélte, hogy ő kint vehetett volna egykoron kütözöl és póliót a könnyözene Beethovenének képmásával, de nem tette. (Hát ez a Beethoven egy kicsit azért húzós volt: ő ugyanis süket volt és remek muzsikát alkotott, míg Gott apónál pontosan a fordított a helyzet. Persze az sem kizárt, hogy a tót csalógány az elkövetett "zenéjébe" egyenesen a teljes halláskárosodás utáni vagy felkeltését szerette volna elérni, csak ezt ugye a biztosítótársaságok miatt nem szabad nyilvánosan propagálni...) A jogdíjjal kapcsolatban: csehszlovák állam ugye már nincs, tehát komoly konfliktus oka lehetne a csehek és a szlovákok között a pénz elosztása. Valószínűleg az összeg gazdasági nagyságommalá tenné az egyik országot, elég indítékot szolgáltatva a harmadik világhabórra. (Nézd, Karel létezése szerintem már önmagában is casus belli, és mellesleg az a gyanúm, hogy a tervezett németországi koncertkörtűjtét sem igazából anyagi okokból mondta le, sokkal inkább azért, nehogy a germánoknak hírtelen megint eszébe jusson a Szudéta-vidék...) Így mindenki jobban jár, ha nincs ilyen jogdíj. Vissza az újságra: örömmel figyelem, hogy kis sárgakeretes rovatokat a Cseviben komoly konkurenciát teremt az eddig egyeduralgokó Dizajn Centernek, így elkerülve egy komoly monopólium- és trösztpert. (Ilyesmíró természetesen szó sincs, de már maga a tény, hogy a Mester viselt dolgaihoz hasonlítottad szerény kis próbálkozásunkat, még komoly elismerést jelent. Talán még sem tűnünk el nyomtalanul, és az egyetemes hülyeség egyszerű mezeumban lesz egy téglánk? Itétán elnevezünk rólunk egy komplett piszoárt?) Más: Septerra Core leírás lesz? Vagy mostanában inkább a FF8 kót le? :) (Az utóbbi. Szerintem még nem foglalkoztunk mélységében az FF8-cal.) És végül szeretnék hozzászólni a 4=4 vitához, bár már későn. Gépém és a C64 teljes kapacitáson számolt egészen mostanáig, az eredmény meglepő: 6=4+2 Írjuk be az előjeleket: +6=+4+2 Emlüjki ki az előjelet: +6=+(42) Egyszerűsítsünk egy +szal: 6=42 Ez magáért beszél. COVBOY, MEGTALÁLTAD A KÉRDÉSTII! Leborulok szellemi nagyságod előtt, (Tsss, inkognitóban vagyok! Kelj fel és járj...) és köszöne-

tel rebegek, hogy részese lehettem a Kérdés megfajlásának. Douglas Adams megtalálta a Választ, és te megfajlítottad, mire is vonatkozik az. Korábban is csodálkoztam fenomenális jóstehetségeden (bár ez nem a megjelenésekre vonatkozik) — (haha. Ez mélyítés volt, de legalább szépen lett elsütve. —), de ez mindent megmagyaráz. Te nem ember vagy! Hanem az evolúció csúcsterméke, a lény a magasabb dimenziókból, egy többmillió éves program végső terméke! Amiatt ne aggódj, hogy a lottót és a megjelenést még nem egészen 100%-osan tudod. Még egy ilyen hosszú idő sem elég a programozóknak a tökéletes munkához. Epedve várja az első bugfixet: DirK (de nem az!)

Dir K, úgy érzem, hogy a fentiekben feltaláltunk egy alternatív levelezési módszert: te előadtad a válszokat, én pedig menetközben felvettem az aktuális kérdéseket, tehát a végére nem is maradt semmi dolgunk — erre viszont inni kell! Izé: írni...

Hi CoV!
Én vagyok az, CWorm... Múltkor megígérted nekem, hogy írni fogok az áprilisi 576-ról. Na, akkor lássuk! Megjegyzés: a megjegyzéseket úgy írom le, ahogy eszembe jutnak, úgy biztos, hogy nem hagyok ki semmit. Lássuk a Messiah cikket. Először is, elég idétlennek tűnik, hogy a "kurvák" szót asszem háromszor is használod, a "sz*r"-t pedig már inkább a "pelelnka tartamának" titulálad... Na jó, ez még nem egy Armageddon.

Nem biza. Egy: a Messiah szerzői saját maguk aposztrofálták a szereplőiket — én csak egy-az-egyben adtam vissza a hiányos öltözötű hölgyek elnevezését. (Az egyik alcím pedig egy Pál utcai fiúk CD címe volt.) Esetleg megkerülhettem volna a pejoratív kifejezést egy "a-világ-legősbibb-női-mesterségét-űző-hölgy-akinek-szolgáltatásaira-változtatott-igény-mutatkozik-mióta-csak-a-Paradicsomban-megkóstoltatta-Ádám-mal-az-almát-az-a-hülyep.....őő-ÉVA-vagy-ki" kitéllettel, de hát lássuk be, ez azért kicsit nehézkes lett volna — célszerűbbnek látszott az álszentséget ez esetben feláldozni a világos fogalmazás oltárán. Kettő: a másik négybetűs szó nem visszatérő szereplője a játéknak, azért nem léptem bele. Három: szerintem a hölgyek titulusa lényegesen kevésbé vulgáris a másiknál, már csak abból a megfontolásból is, hogy míg azt állandóan betakarni szeretnék, addig a lányokat pont ellenkezőleg: ki... (Egyéb kérdés?)

Karel Gott. Az előző számban még "isten", most meg már "szemét". No comment...

(Yes, comment. Ismered azt a kifejezést, hogy "szarkazmus"? Bááá... Most látom, hogy az előző téma fényében talán jobb lett volna valami színönimát használni, de most már mindegy.)

Az a bizonyos "3-szor is benne van a régebbi számok listája"-effektus, amit mindenkivel hallani. Szóval, őőő... Á, ezt biztos már mindenki jól a fejéhez

vágta, én inkább most nem írok ide semmit.

Ja, helyben is vagyunk: ez kétségkívül e havi sikertémánk, mert a levelek olyan 80-90%-ból az derült ki, hogy furfangos marketing koncepciókkal sikerült felkelteni az érdeklődést a régebbi számaink iránt és a lelkesedés elképesztő. Ha újrászerrű változás állna be régebbi számaink értékesítésében, akkor esetleg még bőkezübben szórunk ide-oda belőlük — úgyis páran nehezményezték az FF8-ámokfutást... (Esetleg nyerevényjátékot is csinálhatunk belőle egy szép napon: hány fekete lyukak betömésére bízható utánrendelési oldal lesz a következő 576-ban.) Aztán van egy másik verzió is: a klotyómanó gonoszkodott. E misztikus élőlény létezéséről egy ideig kizárólag csak TJ tudott, de aztán egy szép napon megosztotta velünk tudását, most pedig épp itt az ideje, hogy felhívjuk rá a világ figyelmét. Fenti szép naptól fogva TJ egyébként egyre gyakrabban emlegette ezt a misztikus lényt: ha ő úgy emlékezett, hogy megírta a cikket, de én valami paranormális okból kifolyólag mégsem találtam sehoh, úgy azt nyilvánvalóan a klotyómanó törölte le. (Bár mindenképpen dicsérendő TJ alapvetően optimista világszemlélete: egyes cikkeknél ugyanis már Ő is úgy emlékezett, hogy NEM írta meg, de töretlenül bízott benne, hogy mire kiüritjük ezt a korszót, addigra a klotyómanó elvégzi a feladatot....) Azóta minden olyan dol-

got, ami nem szerepelt az előzetes elképzelésben a klotyómanó csinál, és mi elégedetlen e-maileket eregetünk a klotyómano@freemail.hu-ra. Van még egy harmadik lehetőség: a reklámdalok nincsenek oldalszámra és feljélc, viszont rendszeresen változnak menet közben is, így többfajta "nyomdakész" változat is életre kel belőlük, szegény nyomdászok pedig Laokoon-csoportként küzdenek a 100 oldalra leadott 103-mal. Aztán néha összecserélik őket. Negyedik változat: a kettővel ezelőtti számból kimaradt ez az oldal. (A klotyómanó sosem alszik!) Az előzőben tehát bepótlottuk az elmaradást, sőt, rögtön megelőlegeztünk egy pluszt arra a leendő száma, amiből a klotyómanó megint ki fogja lopni az oldalt. Nnna. Mindenki kiválaszthatja a neki tetsző verziót — virágozzék minden virág!

Tudom, hogy mindenki azt akarja, hogy tüntessétek el a Csevegő elejéről a téged ábrázoló képet, de szerintem hagyjátok ott :). Gondolom sok munkája van benne a készítőjének, és akkor már nehogy csak pár számig legyen látható. Kevesebbet kell erőlködnöd, de még így is hosszabb a Csevegő a régimél.

Nemcsak sok munkája volt benne a készítőjének, de nekem is sok söröm a készítőben! (Ugyanis a gfx-re egy ügyes barterüzlet keretében tettem szert). Egyébként ez az a klasszikus, amivel mostanában a sirba lehet kergetni: miért fáj valakinek az a jó kis dekoráció? Írtam



én valakinek olyat, hogy azonnal cserélje le a honlapja teljes grafikai kinézetét, mert én állandóan vissza akarok jönni, de nekem ez a mostani nem tetszik?! Nem irtam, mert az ő honlapja - ez meg itt az én kiskertem! Nem kell aggodni, majd hamarosan le lesz cserélve. (Aki csak a kretén dekorációkat hiányolta, azoknak most mellékelek egyet. Zsebpszter.)

Poszter téma. A tasak hülyeség, amúgy meg lehetetlen lenne kitépni, tehát nem kell (ezt nem azt jelenti, hogy nem szeretem, de már amúgy sincs helyem kirakni az összeset). (Helyes. Régebbi számok még mindig hozzáférhető! FRANKÓ POSZTERMELLÉKLETTEL! HA KETTŐT RENDELSZ MIND A KETTŐT KIRAKHATOD.)

A végére tartogatom a legrosszabb témát, ami a 100 oldalas 576 óta igen nagy népszerűségnek örvend (?). Ja, még elotte egy kérdés: mit szoktál nézni a TV-ben? (Semmit. Nem nézek tv-t. Leszámítva azokat az időszakokat, amit kajálással töltünk az általam nemes egyszerűséggel Dög-övnök becézett éjlel-nappali kajál-dában - ott ugyanis non stop mennek a kereskedelmi csatornák. Majdnem mindig sikerül elkapjunk a Sunhset Beach végét és a Vad Angyal elejét. Utóbbiról egyébként magvas eszmecsere-t szoktam folytatni a kis vörös lánykával, aki nem csak sok sajtot tesz a cordon bleu-re, hanem tudja az összes szappanopera szereplőjének a nevét és mindegyiknél izgatottan várja, hogy négyszáz rész múlva kiderüljön az a betűre végződő nevű női főszereplőről, hogy ő milliommó, és -az O betűre végződő férfi főszereplő elnyerje méltó büntetését. Elképesztő. Jó, néha öntetnek van egy kis magyar zenei csatorna is. Fülöppel és a többi jópofával. Arról már kérdezni sem merem...)

Naszóval. Régen mindig arra panaszkodtak az írók, hogy kevés a hely, most meg már 72-esre kell venni a betűméretet, hogy megteljen a lap fele 7 sorral (Nézd, roppant hülyén néz ki, ha ugyanakkora betűvel írjuk a főcímet - de tudod mit? Most az egycser itt kivételt tesztek... Most jó?) 3-szor kell a régi számok megrendelési lehetőségét berakni, jönnek a hardvertesztek, stb... Sokan írják, hogy nehéz megtelteni egy 100 oldalas újságot. Ez igaz lehet. De akkor miért nem írnak egy játékról hosszabban? (Mert akkor meg az a baj, hogy miért kellett erről vagy arról ilyen sokat írni.) Vagy miért nem szereznek hozzá mindenféle táblázatokat, infotengerrel, vagy miért nem 6 oldalas a Csevegő? :) (A 4 és a 6 örök harca, ugyebár... www.extra.hu/egyevshat :)). Áá, nincs kedvem most ilyenekkel szórakozni, azt se tudom már, mit irtam az előbb, mert soha nem olvasom el, amit írok emitt. (Főleg olyat, amit nekem írok.) (Ha. Én is ugyanígy vagyok a dologgal, de nemcsak az e-maileknél... :P). Na, most elolvastam ezt a mondatot, és van benne pár szóismétlés. Nem baj, mindig az első az igazi: az első megérzés, az első

I LOVEYOU, az első írás... Kíváncsi vagyok, hogy a Notepadból Outlook-ba másolt levelem hogyan fog kinézni ott. Még egy utolsó megjegyzés, aztán megyek: MIT SZIDJÁTKO MA? ÖRÖKKÉ TJ-?!?!! Semmit nem ártott senkinek. (Mégint egy klasszikus! A kutya nem bánt it senkit! Meximum a klotyómanó.) Én kiállok mellette. TJ!! Írni fogok neki egy mailt, és megbeszéljük ezt a WC-bezárási dolgot. Majd meglakoltok gonosz tetteitekért (kivéve a Dungeon Keeper-ben elővetettekért). Epp a 10 perces soundtrackja, vagy mi a Goltja megy itt mp3-ba, bibi! :)

Ídeje szétkapcsolnom. Halálán jó a stickdeath.com, állatabb mindennél. Szóval maradok hű előfizetők (hop-pá, mingyá elő k fizetni, és alig van petákom...!) meg minden. Ha van időd/kedved válaszolni, akkor NEEEE a Csevegőben tedd meg, ÉRTÉD?!! NEE ott. És ezt tényleg nem azé irtam, hogy "na, most már biztos benne leszek", hanem tényleg. Na. Utalom viszontlátni ott az emilem, mert olyan szöveggel foglalja a helyet, amit már ismerek; poéntalan, unalmas, és növeli "hü-de-hülye-ez-gyerek" mutató értékét... Terelgessen megfelelő úton tégedet a csodapásztor!

CWorm

Bocs, de ezt az utolsó bekezdést egészen a nyomásig fehéren tartotta a klotyómanó, így tehát teljesen ártatlannak érzem magam a leveled ide történt belinkelésében. Ha pedig már a linkeknél tartunk: a fentebb említett site tényleg létezik és tárt karokkal várja a látogatókat! Mivel szerzője büszkén állítja, hogy heti látogatottsága KÉT teljes fő (ebből nyilván az egyik ő, az aktuális frissítéssel, a másik pedig valami szerencsétlen, akit az Explorerre egy meggondolatlan félrekatintásnak köszönhetően ide juttattott). Szíven viselem a dolgot, hogy a tömeges érdeklődés a továbbiakban is fenntartsuk (vagy tűzzünk ki még elérhetőenbe cét! egy szép napon betoppanjon a heti HARMADIK látogató!) - így tehát csaptam neki egy kis hírverésnek a Kret.netben. Tessék mindenkinél azonnal elolvasni - mindenki csak azután mehet tovább!

(NAAAA! Nem csinálni: mondtam, hogy előbb tessék elolvasni!)

Etalon

Kedves Főzserékem! Úr!
Az igazságot megvallva, csak az utóbbi időben veszem az 576 Kbyte-ot, és lenne néhány cheat, amit lehet, hogy már közölték a lapban, csak az a kiadvány nekem valószínűleg nincs meg! Szóval, a Midtown Madness nevű játékról van szó. A kocsk meg-szerzésének a cheatjei kellenének nekem! Ha van rá mód, kérem küldje el nekem ezeket a cheateket az e-mail címre, mert nagy szükségem van rájuk.

Előre is köszönöm: Zakariás

Kedves Zakariás! Remélem látható, hogy igyekszünk a cheateket abban a számban közölni, amelyikben az adott játék leírása van. (Már amennyiben ismert a játékhoz vala-

milyen cheat.) Így tehát nyilván a Midtown Madness cheatek is ott lesznek, ahogy a játék ismertetője (nem nyilván, hanem biztos, ugyanis én irtam róla). Felmerül a kérdés: melyik 576-ban volt a játék ismertetője? Én mondjuk tudom, de nem kell azért egy külön e-mailt rával szánnod, hogy megkérdezd: mivel e-mailt küldtél, nyilván van Internet-kapcsolatod, tehát nyugodtan géped be a kis Explorerred-be, hogy www.576.hu, ott kattintsál az 576 újságra, ott a tartalomjegyzékekre és már meg is van a keresett információ. Többek között PONT ilyen informatív cílokat szolgál a mi kis szerény honlapunk. Használd egészséggel!

Persze előfordulhat az is, hogy nem találás valamit a honlapunkon. Akkor sincs veszte semmi! Ugyan lépjél már fel egy keresőre (Yahoo vagy AltaVista vagy akármilyen - de ha ezek végképp kínaiul vannak, akkor ilyen vészhelyzetekben segíthet a kis Explorered Keresés nevű ikonja is), és ugyan géped már be keresendő cuccnak, hogy "Midtown Madness cheat". Csodát fogsz látni... Ez a két kis apró információ teljesen ingyenes, külön nem is kell érte fizetni, és melegen ajánlott mindazoknak, akiknek hasonló problémák felmerültek esetén az az ötlete támad, hogy e-mailt írnak CoVboy apónak. Hessegek-él maguktól ezt a gondolatot, és használják egészséggel kis tanácsaimat....

I love you

Nyilván mindenki hallott már arról a remek kis vírusról, ami ugyebár e-mailben érkezik hozzád "I love you" subjecttel. Hála a jó öreg tömegkommunikáció sajátosságainak, a médiának szenzációkra van szüksége - ha pedig nincs, akkor majd csinálnak. Így tehát a kereskedelmi tv-k és rádiók hírműsorainak köszönhetően boldog-boldoglatlan nap mint nap friss információkkal gazdagodott a "számítógépek millióit (vagy legalábbis tízszer annyit, mint amennyit a konkurens csatorna mondott) megfertőző gonosz vírus tombolásáról" és élő egyenesben élvezhette, amint egy anti-terrorista kommandó lecsap a Fülöp-szigetéről származó szerzőkre. (Az például nem volt ilyen publikus, hogy már megint felemelték a benzint árat.) Hát az mondjuk magától értetődő, hogy miután először láttam ezt a műsort a televízióban (néha a Vad Angyálnál később megünnölkajánál), már elvből az összes e-mailemet ilyen subjecttel küldtem el mindenkinek, de részemről azon nagyon csodálkoztam, hogy csak-önöknekcsakittés csak most nem eredt a galád vírus nyomába Máté Krisztina vagy Frei Tamás, forró nyomon vagy csak úgy a vicc kedvéért. (Bár meg semmi nincs veszte...) Örömmel jelentem, hogy sikerült beszereznem (már négy példányban!) a V2.0 (munkanév: I love you 2000) változatot, amelynek most kerül sor exkluzív world wide

bemutatójára:

Hölgyeim és Uram!

Ez a levél engem, egy rettenetes polimorf vírust tartalmaz. Megfertőzőm az Önök teljes operációs rendszerét, szaporítom magam, az összes barátjukhoz eljuttatom magam csatolt állományként, katasztrófális mértékben leterhelem az Önök rendszererőforrásait, letöröm a rendszerfájlokat a merevelemről! (Haha! Hiszen ez nem is vírus - ez egy szervizprogram!), utána le is formázom azt, sőt, meg az alaplatot is használhatatlanná tudom tenni. Sajnos egyelőre meg csak béta-verzió vagyok. Szerzőm még nem tanulta meg, hogyan kell vírust írni, ezért szükségem van az Önök segítségére is.

Kérem az alábbi sorrendben hajtsa végre a következő lépéseket: Küldjön tovább a címjegyzékben szereplő összes címre.

* Törölje le a merevelemről a com-mand.com és io.sys fájlokat, valamint az egész c:\Windows mappát.

* Formattálja le a vicsnesztert.

* Ha tud, írkaljon be a BIOS-ba mindenféle marhaságot. (Nem feltétlenül kell marhaságot. Ha Ön klasszikus felhasználó, azaz nem tudja, hogy mit írkal, csak úgy az írkalás kedvéért írkal, akkor bármi megteszi.) * Ne felejtse, az ön segítségére, közvetlen közreműködése nélkül nem tudok elterjedni az egész világon.

Segítségét előre is köszöni:

az Ön polimorf vírusa Eddig az e-mail. A vírus egyébként nemcsak így működik, magától is romba dönti az egész Windowsodat, már amennyiben az egyáltalán valaha felépült. Egy valamit viszont elfelejtettem az elején elmondani: a V2.0 változat sajátossága, hogy offline levélben is fertőz. Azzal, hogy most végigolvastad ezt a levelet, te is vírugazdává váltál. Bárkire rápillantasz, az szinten fertőzötté válik, ha pedig ez a "bárki" egy számítógép lenne, ott aztán olyan ámokfutást fog rendezni, hogy na! A vírus egyaránt fertőz PC-n, Macintoshon és villamoson. Gyakorlatilag semmilyen védekezés nem létezik ellene, leszámítva egy speciális szemüveget amely a szemből kiáramló, virushordozók frekvenciájának amplitúdóját modulálva kvázi mintegy megszüri és életképtelenné teszi a terjesztő szubsztanciákat. Nagy örömmre szolgál bejelentem, hogy kicsiny családi vállalkozásban megkezdtem e szemüveget kizárólagos magyarországi forgalmazását, bevezető áron most CSAK 19.999 Ft-ért. Rendeld meg most! Ha rögtön négyet rendelsz (gondolj a családra), akkor egységáron csak 16.999 Ft, és ajándékba küldök még egy V3.0 vírust is.

(Az exkluzív bemutató sajtóanyágtát egyébként e-mailben postáztam a kereskedelmi csatornák hírszerkesztőinek és persze Stahl Juditnak is. Mit gondoltok, mi a subject? Hopp! Itt az ideje kitenni a pontot: ■

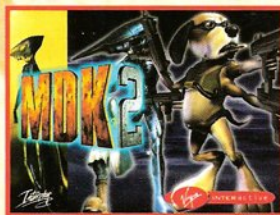
Sziasztok: CoVboy

Hát akkor ennyit mára Hölgyeim és Uraim! Egy hónapra bezárjuk a bótot. Pá!

Nem menekültök júliusban sem! Biztos lesz:

MDK 2

A ma már a leghíresebb játékegyesítő egyikének számító Shiny anno az MDK-val robbant be a köztudatba. A folytatást most egy másik nagygyű, a Bioware (lásd Baldur's Gate) készíti, de a lényeg változatlan: Murder-Death-Kill, azaz eszeveszett öldöklés egy szuperkommandós, és egy intelligens (?) kutya főszereplésével, elképesztő grafikai parádéval!



Foci minden mennyiségben

Hála mindenható Úrnak, idén nyáron sem maradunk nagyobb nemzetközi futballtorna nélkül, hiszen hamarosan kezdődik az Európa-bajnokság. Ez pedig természetesen különös ötleteket adott az EA Sportsnak...



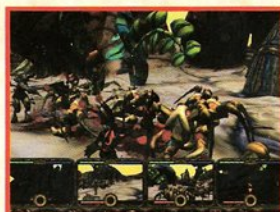
The Longest Journey

A mostani kalandjátékban igencsak nagy respektje van bármilyen hasonló játéknak. Hát még ha annyit nyújt a játékosnak, mint a Leghosszabb Utazás!



Evoiva

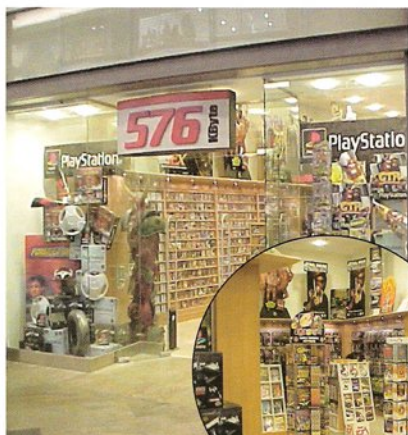
Bizarr sci-fi környezetben játszódó harmadik szemszögű akció/kalandjáték, amelyben egy csapatnyi idegen lény vezéréként páholunk tőlünk különböző idegeneket egy idegen világban. Ez nyilván senkit nem hagy (h)idegen, szóval lehet élesíteni a 3D kártyákat...



**MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ
HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL**

576 KByte

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576



Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17



1137 Budapest
Pozsonyi u. 14.
Tel.: 35-90-576



Mammút Bev. Központ
Széna tér 2. emelet
Tel.: 345-80-76



Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

WWW.576.HU

Website-on kaphatsz!

ISSN 0865-8226



9 770865 822000