

# 576

KByte

XI. évfolyam, 113. szám  
2000. augusztus Ára: 796,- Ft

## ICEWIND DALE

Vállalj Te is szerepet  
az év egyik legjobb játékában  
– a Baldur's Gate nyomdokain

## TIME MACHINE

Úlj időgépbe, és kalandozz  
át több száz emberöltőt  
H.G.Wells bőrében

## SUBMARINE TITANS

Vedd ki a részed a titán  
stratégák összecsapásából  
a tenger alatt

## CD, POSZTER, STÁBFOTÓ...

A háromból egy most teljesül

**KISS**  
PSYCHO CIRCUS  
THE NIGHTMARE CHILD

Ruccanj át Te is a képregényhős-maszkba bújt együttes tagokkal az FPS világába!

# ON VAGYUNK LINE!

Szörfözés közben ugorj be az 576 Kbyte céginformációs honlapjára, ahol a nap 24 órájában az alábbi nyálánkságokkal várunk Téged:

- a legfrissebb hírek és érdekességek a számítógépes szórakozás világából (PC, PlayStation, stb.)
- az 576 Kbyte és az 576 Konzol című kiadványaink összevont tartalomjegyzéke és új számainak tartalma;
- az 576 Kbyte Shopok és Csomagküldő Szolgálatunk teljes áruválasztéka;
- akciófigurák hegyei a legnépszerűbb számítógépes játékokhoz, filmekhez és képregényekhez;
- meg van még ipari mennyiségű favicc is...

Ha nem emelkedik óránként ezerrel a látogatók száma, akkor a webmastert rituálisan feláldozzuk a Net valamelyik különösen vérszomjas istenének – mentsétek meg az életét!

# www.576.hu



## 576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



Következő számunk tartalmából:

- Tombi 2 (PSX)
- Grind Session (PSX)
- Colin McRae Rally 2 (PSX)
- Ronaldo v-Football (PSX)
- Dracula Resurrection (PSX)
- Galerians Megoldás 2. rész (PSX)

**EGY ÚJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!**

**AKCIÓS SZELVÉNY**  
 Akciók áránál csak ezzel a szelvényvel tudsz csatlakozni. Egy szelvényre több játék vásárolható fel, a jogorvoslati díjért.



# ÖZÖNVÍZ UTÁN SZEBBEN RAGYOG A NAP

**K**öszönjük, megkaptuk! Itt vagyunk, túléltek, remekül szórakoztunk! Fantasztikus mennyiségű levelet hozott a drótposta, winchesterem már-már roskadozik az elektronikus levélhegyek alatt. Minden elismerésünk azért a vehemenciáért, amellyel magatokra vettétek lapunk felvirágztatásának édes terheit. Szívünk hevesebben dobog, fejünk felett a boldogság kékmadara csivitel, látjuk – mit látjuk, érezzük! mekkora szeretet árad belőletek felénk. Csak így tovább gyerekek, szükségünk van doppingra, biztatásra, mert tudjátok róla, feldobnak bennünket a dicséretnek. Ösztönzőleg hat, hogy olyan olvasóknak készíthetünk lapot, akik bekarikázzák a megjelenés dátumát naptárukban, és várják azt, akár egy ünnepnapot! Ösztönzőleg hat, hogy tudjuk, mindent megtesztek az 576 piaci helyzetének megtartása érdekében. Mert tudjátok „bolond ember az, aki megfúrja belülről a hajót, amelyben idáig haladt”...

Volt persze olyan is, aki közölte, hogy bolond – szórakoztató volt olvasni elhatározását: ő bizony bátor, furkálódik egy kicsit, (igaz, nevét azért nem adva tettehez,) majd önként ugrik a habok közé – meg sem próbáltuk visszatartani, engedték, ugorj csak nyugodtan koma! A Csevivben, mert hogy ismét van már az is, olvashattok erről is! Sőt, négy oldalon gyönyörködhetek remeknél remekebb okfejtésekben, miért kedvelik kritikusaink ezt a lapot. Egy kicsit lehetne javítani a helyesírásukon? Tény, de a lényeg, hogy amiket mi hagyunk a múlt havi számban, azt egytől egyig felsorolják nekünk! Más szemében a szálkát, a magukéban a gerendát sem – ez sem mai találmány, lépünk hát rajta túl.

Gazdagon kaptak újságíróink szavazatokat. A júliusi szám legjobbja Uriel, azaz Petrényi Gábor (a Deus Ex, az Evolva, és a Shogun Total War cikkek szerzője) lett. Lám a dicséreteknek örvendő, de az alantas kritikákat névtelenül szórók keresztüztüében álló újságíróink nem csak a nevüket adják, de arcukat is vállalják az olvasók előtt. Elkészült egy ideiglenes stábfotó, amelyről nem azért maradtak le a hiányzók, mert őket nem hívtuk meg, hanem mert éppen élvezték valahol a nyarat.

Apropó nyár! Nagyon érződik az uborkaszezon. A szoftverkiadók úgy tűnik, hogy szeptemberig csak mérsékelten adagolva csöpögtetik a programok megjelenését. Sajnos ezek közül sem törekszik mind a dobogóra, ebből következően közel sem annyira „válogatott” a termés, mint amit a múlt hónapban tudtunk a kirakatba tenni. Látszani is fog az értékelésben a pontszámokon. És ha már az értékelésnél tartunk (csomó a kákán): júliusban állítólag túlságosan magas pontszámokat osztogattunk. Újra tárgyaltuk stábertekezleten a dolgokat, ma sem kapnának kevesebbet az adott programok. Különbösen is mint tudjuk, „az ízlések és pofonok különbözőek”, de a latinban még egyértelműbb a fogalmazás: „de gustibus non est disputandum!” (felkiáltójellel a végén) vagyis az ízlésről nem kell vitázni! Ha Uriel 98%-ra értékelte a Shogunt úgy, hogy tucatszál több órán keresztül gyúrták egymást, hogyan is avatkozhatnék „szerelmükbe” anélkül, hogy én még csak Martin háta mögül, alig tíz percig láttam azt? Hogy stílszerű maradjak: summa summarum, a végítéletet mindig az fogja meghozni, aki a programot tesztelte, és megalapozott véleményt formált róla.

Másik csomó a kákán: kell-e, avagy nem a cikkekből írunk a kezelőbillentyűkről. A „nagyfiúk” azonnal fontosnak tartották megjegyezni, hogy csak a „hülye” nem jön arra rá, mikkor is lehet a játékot irányítanunk. Valóban, van némi igazságtartalma ennek a megjegyzésnek is. Én pedig tanácstalanul kérdezem, hogy akkor miért adnak a legtöbb program mellé még egy vasos kézikönyvet is?! Bizonyára gondolnak a kezdőkre, vagy azokra, akik nem bogarászni, hanem játszani szeretnének a legálisan megvásárolt játékkal! Nekünk pedig illik gondolnunk az angol kevésbé értő veteránokra is! Úgy döntöttünk, hogy indokolt esetben (!) a jövőben is lesznek (akár a Cheat oldalra „száműzve”) billentyűzetismertető boxaink.

Miután túljutottunk a csupa jóindulattól vezérelt, a kákán is csomót keresők „szőnyíl-záporán” (ezt neveztem szimbolikusan a főcímben özönvíznek), hadd szóljak azokhoz, akik mellkasában valóban 576-os szív dobog! Az első dühkitörések után egyre nagyobb számban érkeznek a dicsérek, biztató (a Nap ragyogásához hasonlított) levelek. Köszönjük! Érződik, hogy a második hullámban írók már el is olvasták a cikkeket. Ők is megírták, milyen hibákkal nem szeretnének találkozni az elkövetkező számokban, de ami a fontos, ők továbbra is számítanak az 576 KByte megjelenésére!

Ismét jelentkeztünk internetes oldalakkal „SzösszeNet” néven. A névváltást indokolta, hogy nem az eredeti formában, hanem összevonva a komoly, és kevésbé komoly site-okat indul Martin szerkesztésében az általatok is annyira áhított rovat. Mielőtt újabb kérdésözönt zúdítanánk nyakunkba: szerkesztési okokból követtük el ezt a „merényletünket”.

A jövőt illetően erőteljesen gondolkodtunk azon, hogy a törzsolvasóinkat, vagyis az előfizetőinket hogyan jutalmazhatjuk tovább. Új előfizetői akcióba kezdünk (amely ha nem lenne ez a szó már annyira elcsépelet, akár a fantasztikus jelzőt is kiérdemelne), melyről már olvashattok ebben a számban is. Több mint 2500 Forint megtakarítás egy évben, plusz hat előző szám ingyen – biztosan érzitek Ti is, hogy azért nem kis dolog!

Széchenyi János  
Főszerkesztő  
szjvc@576.hu



# tartalom

XI. ÉVFOLYAM, 113. SZÁM, 2000. AUGUSZTUS



Bevezető 1

Tartalom 2

## HÍREK, ELŐZETESEK

Hírek 4

Star Trek: New Worlds 10

Star Trek Voyager: Elite Force 12

Infestation 14

## ISMERTETŐK

Kiss Psycho Circus 16

Bang! Gunship Elite 20

Icwind Dale 24

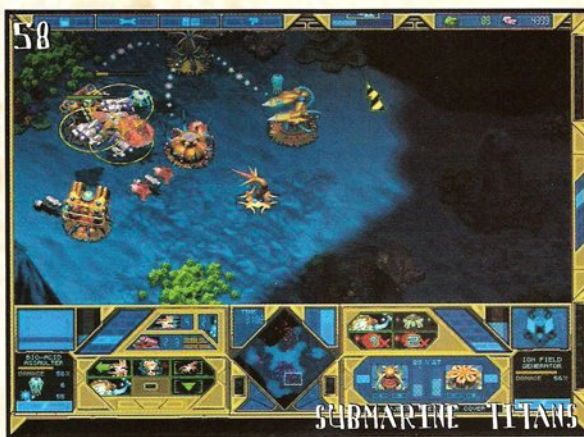
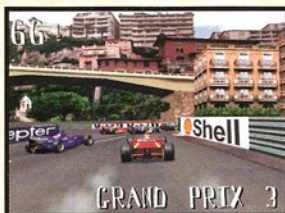
Time Machine 28

Terminus 32

Dark Reign II 36

Pompei 40

Empire of the Ants 44



Warlords Battlecry 46

Star Trek: Conquest Online 48

Midnight Racing 50

Test Drive 6 52

Dukes of Hazzard 54

Submarine Titans 58

All Star Tennis 62

Ultimate Golf 64

Grand Prix III 66

Slam Tilt Resurrection 69

Cue Club 70

Chicken Run 71

Atlantis II 72

Asterix & Obelix 74

**CHEATEK, EGYEBEK**

Fülbe-való: A Magix 76

SzösszeNet 80

Half Life: Counter Strike 82

Cinkelt lapok 88

Stábfotó 90

Csevegő 92

Toplisták 96

Szeptemberi előzetes 96



**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: Széchenyi János  
szjvc@576.hu

Artwork,  
meg ilyesmi: Varga Balázs  
vargab@576.hu

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

Terjeszti a Hírkér 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



# HÍREK

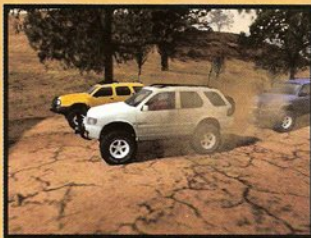
## - Avagy mi újság a nagyvilágban?

### NÉGYKERÉKMEGHAJTÁSSAL A VILÁG KÖRÜL

Az autóverseny programok viszonylag új váltoját jelentette a nemrégben megjelent néhány arcade, vagy szimulátor jellegű program, mint a Test Drive 4x4. Egyre jobban elterjed az eddig inkább túrákocsiknak használt autók versenyzetése. A Gathering of Developers még ebben az évben szeretné megjelentetni a hasonló jegyeket magán hordó 4x4 Evolution című programját. A játékban kipróbálhatjuk majd az összes nagyobb cég négykerék meghajtású modelljét, a "fapados" túraautóktól egészen a bűröléssel és kormányfűtés-sel ellátott speciális csúcs-

modellekig. A programban megtalálhatóak lesznek az Amerikai, Angol, Japán, és Európai gyártók legismertebb modelljei mellett a (autós játékoknál bevett szokás) bónuszként megjelenő speciálisan felspezített vagy egyedi modellek is. Arról nincs pontos hír, de képekből látszik az, hogy jó néhány időjárás szelsőségekben kipróbálhatjuk majd a vezetési tudásunkat. Az Antarktisz jégvilágán keresztül az Amerikai Sziklás hegységig tesztelhetjük a gépeink teherbírását. A több mint 16 pálya érdekesége lesz még az útvonal megválasztása is, ugyanis a képernyőn bármerre mehetünk majd, mindenféle megkötés nélkül, csak a célig érjük el.

Természetesen a győzelem pénz fog jelenteni, amelyből fejleszthetjük és tuningolhatjuk majd a verdánkat. A multiplayer opciót is érdemes



megemlíteni, amely a helyi hálózati játék, Internet mellett állítólag online funkciót is kínál majd. Jó hír a Gforce-al rendelkezőknek, hogy a játék (nincs megerősítve) támogatni fogja a GPU-t és a hardware-s Texture & Lightning-et is. A valódi gépigényről még nincs szó, de reméljük, hogy nem kell majd konfigot cserélni ahhoz, hogy játszani tudjunk. Természetesen a konzolrajongókról sem feledkeztek el, mert a program Dreamcast és PSX 2 verziója is megjelenik majd. Megjelenés: 2000 Ősz-Tél???



A Recognita Rt. anyavállalata, a ScanSoft bejelentette, hogy főterméke, az OmniPage fejlesztését Budapestre hozza. A digitális képfeldolgozó szoftverek területén vezető ScanSoft Inc. (Peabody, Massachusetts, USA, NASDAQ: SSFT) 2000. Július 10-én bejelentette, hogy bezárja a cég kaliforniai, szilícium-völgybeli fejlesztői irodáját Los Gatosban és a cég főtermékének számítói OmniPage fejlesztést Budapestre, magyar leányvállalathoz, a Recognita Rt.-hez (hamarosan érvényben lévő újabb nevén ScanSoft Magyarország Rt.-hez) helyezi át.

A döntés közvetlenül 70 alkalmazott elbocsátását jelenti – az Egyesült Államokban. Az, hogy a Scansoft főtermékének fejlesztését a budapesti csapatra bizza, nem más, mint a hazai fejlesztőgárda magas szintű szakmai szaktudásának, képzettségének, szervezettségének, profizmusának elismerése.

### KELETI KIKELET

Mindenki örülhet, aki szereti az Age of Empires típusú stratégiát, mert itt az új sikervárományos a Liquid Entertainment-től a Battle Realms. A program egy teljesen 3d-s fantasy stílusú stratégiai játék lesz, amely egy elképzelt ázsiai beütésű környezetben játszódik majd. Négy teljesen eltérő stílusú faj közül választhatunk majd, amelyek ugyancsak a kelet világából



származóak lesznek. A WOLF a kemény és kíméletlen harc megsemmisítőjévé ismeretes klán, amely minden lépését hadi úton teszi meg. A SERPENT inkább a kémkedés és cselszövés stílusát vallja a magáénak, miközben akár többekkel is szövetkezni hajlandó. A LOTUS inkább a diplomácia és a békés megoldá-

sok híve, de vigyázat az ő védelmük mindenkinél erősebbnek mutatkozik. Végül itt a DRAGON, amiről sajnos nem tudtam infót kicsikarni. A program grafikailag nagyon szép és igényes lesz, minde mellett még megemlítenő a már leírt hasonlósága az AOE szépségéhez. Single Player módban akár nyolcfele ellenséget is kaphatunk majd egyszerre, a multiplayer részben pedig mind a négy faj választható lesz. Jelenleg a programnak még csak a váza létezik, de már a honlapon a karácsonyra szeretnének egy demóverziót kiadni. A teljes játékra azonban sajnos jövő nyárig várunk kell majd. Link: <http://www.liquid.to/>

### GYERE IDE MIRNIXDIRNIX!



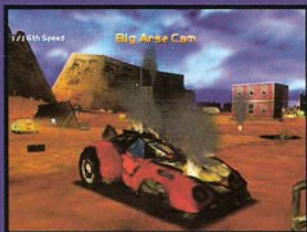
A képregény és rajzfilmrajongók jól ismerik a Francia Asterix-et, aki a múlt évben már mozhíressé is változott. Nemrégiben megjelent gyengécske minősítésű Asterix & Obelix című játékprogram viszont úgy látszik kelendő volt a piacon, mert a Skandináv UDS bejelentette egy újabb rész megjelenését. A programot az előzetes terveknek megfelelően 2001 tavaszán szeretnék majd forgalomba hozni. Érdekesség még az is, hogy a játék költségve-

tése messze túlszárnyalja az UDS eddigi valamennyi munkáját és egyedülállóan magas lesz majd a Skandináv játékgyártás történetében. Az Infogrames egyébként már több mint hárommillió példányt adott el különböző játégekpekre az Asterix játékokból, amely bizonyítja azt, hogy a világ egyik legmenőbb képregényhőse még mindig a már lassan 40. évében járó Asterix. LINK: [www.infogrames.com/asterix](http://www.infogrames.com/asterix)

## SZERELJ CÉLKERESZTET A KOCSID ORRÁRA...!

Éppen csak meg sem jelent a **Carmageddon 2000 TDR** című "mészárszék", máris útban van az aktuális kiegészítő hozzá. A kiadó kérése miatt csúszik a

játék, amely az ismert Carmageddon vérvonalat képviseli. Itt az autók segítségével kell minél több szegényt gyalogost átküldeni a másvilágra, és az ezért kapott bónuszokból fejleszthetjük a gépünket. A régebben megjelent két Carmageddon és Carmageddon II kegyetlen brutalitása miatt a programot jó néhány országban (Németország, Anglia) betiltották, vagy csak jelentős változtatásokkal engedték kiadni, amely tendenciával most is meg kell birkóznia majd a kiadónak. Éppen ezért úgy döntöttek, hogy a mostani részben csak robotok, zombik és ufók lehetnek majd az áldozataink között, amely a fórumokon már nagy nemtetszést váltott ki. Magát a teljes verziót a kiadó



legkésőbb Szeptemberben szeretné kiadni, majd a kiegészítőt (a címéről még nincs hír) valamikor jövőre szeretnék megjelentetni. Az egyetlen fejfejtásra

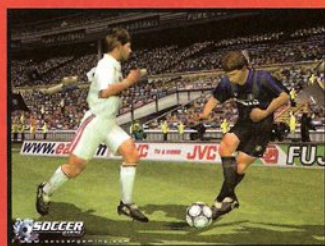
való okot az szolgáltatta csak, hogy a fejlesztők új engine-t akartak a játék alá írni, csak hogy az akkor nem működne együtt a hamarosan megjelenő

verzióval. Ezért az új pack valószínűleg a régi kóddal fog készülni és a futtatáshoz is szükség lesz majd a mostani programra. Aki a demó verziót láthatta, az tudja, hogy a kód nem lett a legjobb de a teljes verzió a fejlesztők szerint már egy közepes konfiguráción is tökéletesen fog majd futni. A kiegészítő számos újdonságot úgy, mint új kocsikat, játékmódokat, pályákat és egyéb speckókat fog majd tartalmazni. A most megjelenő Carmageddon 2000 TDR több mint ötven kipróbálható kocsi, tízféle szintet (mindegyikben külön-külön arcade és misszió részekkel), és természetesen egy rakás csak multiplayerben működő pályájával, valószínűleg hosszú játékos órákat kínál majd a műfaj kedvelőinek. Kapcsolódó linkek: <http://www.carmageddon.com> <http://www.sci.co.uk/> [www.torus.com.au](http://www.torus.com.au)



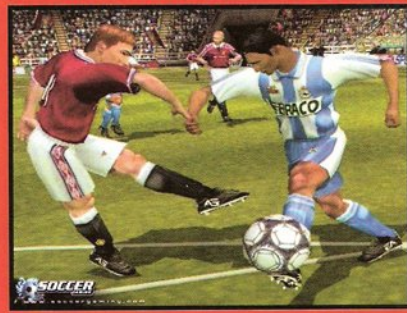
## 2001-BEN IS LESZ BAJNOKOK LIGÁJA(?)

A focirajongók legnagyobb öröme nem sokára itt van a **Fifa 2001**. Az Electronic Arts programjában tizenhét különböző bajnokság mellett, ötven ország nemzeti válogatottja közül választhatunk majd. Eddig sem voltak rosszak a fociprogramok, de a mostani játékban még jobban kitétek magukért a készítők. A játékosok mozgását a Hollywoodi filmek trükkjeiből már jól ismert "Motion Capture" technológia segítségével készítették el. Minden megmozdulás még élethűbb és tutibb lesz. A játékosok még kidolgozottabbak, lesznek és a felbontás és a poligonszám is, jelentősen felülmúlja majd az előző részek kidolgozottságát. Újítás még a folyamatosan változó időjárás is melynek kapcsán néha a játék közben eleredhet az eső vagy éppen a napfény, tünhet el rövidebb hosszabb időre. Itt már a korábbi verzióktól eltérően a



bíró munkáját a partjelzők is segíteni fogják (végre nem kell izgulnunk a les miatt). A bemondok az előző részekből is ismert nagy nevek lesznek majd, nem beszélve a még több digitálizált hozzászólásról, bosszankodásról valamint a gólszerzés feletti öröm közben elhangzó méltató szavakról. Azt már mondanom sem kell, hogy a hangok és a nézők is élethűbbek lesznek, amely még jobban emeli majd a játék hangulatát. A EA online netes játékot is ígér majd, de a korábbi verziókkal kapcsolatosan elhangzó ilyen

kijelentések sem váltak valóra. A várható megjelenés valamikor őszi végén vagy a tél legelején várható, de mint az online játék ez sincs megerősítve. Linkek: [www.easports.com](http://www.easports.com) [www.fifa2001.com](http://www.fifa2001.com)



## SAKÍTSD KI TE IS A RÉSZED A TÖRTÉNELEMBŐL!

Azt hiszem nincs is olyan ember közöttünk, aki ne emlékezne a z **Age of Empires** című csodálatosan szép valósidejű stratégiai játékra. Ez a program volt (és szerintem még ma is az) a legszebben megrajzolt stratégiai játék, amely bizony kihívást is jelentett a játékosoknak. Az AOE-t is a **Stainless Steel Studios** készítette ugyanúgy, mint a most bemutatásra kerülő **Empire Earth** című játékot. Ez a program két hatalmas eltérést



fog majd az AOE-hez képest mutatni. Az egyik a brutálisan nagy kiterjedése lesz, míg a másik a vadonatúj játéklelemzők között keresendő majd. Az AOE-ben összesen négy időzónát tudtuk bejárni, míg az **Empire Earth** tizenkét civilizációs mérföldkövön keresztül fog majd minket a múltban és a jövőben elkalauzolni. Választhatóak lesznek külön-külön is a korszakok, vagy egyenként fejlődve is bejárhatjuk majd azokat. Akik türelmetlenebbek, azoknak előre megkreált időszakok fognak majd a rendelkezésükre állni, melyeken belül számtalan tényező megváltoztatására lesz majd mód. Az igazán nagy újítás a játékban a jósk jelenléte lesz, akiket majd ha ügyesen

használmunk akkor segítségükkel az ellenfélre számtalan féle katasztrófát rogyaszthatunk. Ezekbe tartoznak a földrengések mellett a vulkánkitörések, valamint a dögvész és a pestis. Az előzetesek szerint ezek a katasztrófák mesterien ki lesznek majd munkálva (ismerve az AOE grafikáját, ez nem csoda). A játékosok elképzelhetik és megkreálhatják a saját egyedi civilizációjukat legalább száz különféle változó tényező variálásával. Itt is lehetőség lesz a multiplayer mellett online játékra is, ahol hatalmas csatákat vívhatunk a gépek és egymás ellen is. A játék előrelátható megjelenése pontosan nem ismeretes, valamikor 2001-re várható. Már alig várom!!!

Az amerikai példához hasonlóan a magyarországi Internetező tinédzsereknek is mintegy egyötöde már a világháló rabjává vált. A 12-18 év közötti Internetezők 18%-a azt állítja magáról, hogy minden lehetőséget és alkalmat megragad az Internet használatára –derült ki a ZEUS Tanácsadó és kiadó Kft. közvélemény-kutatásából. A felmérés célja az volt, hogy kiderüljön milyen internetezési szokásai vannak a magyar tinédzsereknek. A kutatás eredménye szerint, a fiatalok mintegy 40%-a otthonról Internetezik. Azonban nem lebecsülendő az iskolai böngészés sem: a tinik egyharmada így éri el a világhálót. E témához kapcsolódóan érdekes eredmény született: az magyar tinédzserek közül legtöbben (20%) az Interneten elsősorban barátokat, ismerősöket keresnek. Továbbá kiderült az is, hogy a korosztály több mint egyharmada aktív társasági életet él a számítógép segítségével beszélgető szobákban, interaktív fórumoknak a rendszeres résztvevői.

# VESZÉLYBEN A SIMS!

Még mindig nem elég a stratégiákból. Azt hiszem, nyugodtan mondhatom, hogy izgalmas telnek nézünk elébe a stratégiai játékok terén. Végre el lehet

mondani, hogy itt a közel kelet szekcióban is vannak még olyanok, akik tudnak programozni pc-re. A Cseh ALTAR programozó csapat már jó

ideje fejleszt az **Original Wars** nevű stratégiát és a klasszikus "tápolós" stratégiai elemeket magában egyesítő programját. A programnak valahogy egy kicsit Sims-es beütése is lesz, mint ahogy az a kerettörténet atglalगतásából kitűnik.

Mindenesetre inkább egy olyan játék lebegjen a szemünk előtt, ahol embereinket nemcsak a megszokott stratégiai módszerrel "kijelölöm és odaküldöm" irányítjuk, hanem egy kicsit mélyebben is bele tudunk turkálni a tulajdonságaikba. Egy a legapróbb részletekig kihegyezett játékot képzeljünk el magunk előtt, ahol még a (legalábbis a játékokban) legjelentéktelenebb részletek is kidolgozták. Ide tartozik például az üzemanyagkérdés is. Ebben a programban a benzinnel működő autókól, ha kifogy az üzemanyag, akkor azok

leállnak, hogy a sofőr benzinér menjen. Ugyanakkor, ha ügye-lünk rá akkor még időben meg is tankolhatjuk majd a kocsiakat. Ugyanezt persze bármi másban

is elképzelhetjük. Ha az erőműveink valami hiba miatt nem jutnak fűtőanyaghoz, akkor leállnak, és mi ballaghatunk a hűvös oldalon.

Azt nem tudom, hogy egy ilyen mértékben kihegyezett játékmenet miként lesz majd jól játszható, de bízom abban, hogy a fejlesztők nem esnek majd át a ló túlsó oldalára. A programot a tél legelejére ígérik kiadni, de sajnos a várható csúszás ró! már most is puszog, ezért lehet, hogy csak karácsony környékén fogunk majd találkozni (remélhetőleg) a karácsonya alatt.

Link: [www.virgininteractive.com](http://www.virgininteractive.com)



# BATTLE ISLE: THE ANDOSIA WAR

Az Amigások még biztosan emlékeznek a nagyszerű stratégiai játékra a **Battle Isle**-re. A régen még 2d-s majd pc-s fél 3d-s verziójú játékot

mostanra utolérte a fejlődés, mert ahogy a képekből kiderül immáron teljesen 3d motort tettek alá és szebb lett, mint valaha. Ebben a stratégiai játékban a



többtől eltérően egészen másféle módokon is tudunk majd játszani. Lehetőség lesz úgynevezett gazdasági típusú játékot játszani, ahol nem a harc lesz majd a legfontosabb hanem a gazdasági fölény megszerzése az ellenségünk felett. Tehát itt egy minél jobban működő bányászom, gyár-tok és szaporodom stratégia kidolgozása lesz a fő cél, és miután ezt a lehető legvégsőkig kihegyeztük, már mehetünk is



szétcsapni az ellenség táborát. A stratégiai stílusú játékmenet ugyanúgy néz majd ki, mint ahogy az már megszokott a stratégiai játékoknál. Itt minden a már bevált módon megy.

Fejlődünk kell, miközben a gazdasági és hadifelfejlesztési valamint gyártási teendőket is el kell majd látnunk, hogy aztán a végén

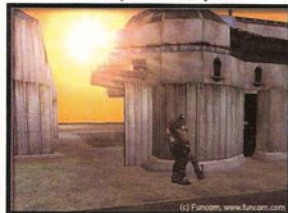
ugyanacsak összecsapjunk az ellenséggel, és aztán győzzön a jobbik. A harmadik fajta játékmenetben egyfajta kiegészítőszemélyzet szerepét foglalkozhatunk majd el. Mi itt csak a bányászat, rakodás megszervezése és a javítási teendőket fogjuk majd ellátni miközben a játék, szépen folydogál a maga medrében. Azt még nem tudom, hogy ez miként lesz majd játszható és hogyan fog majd kinézni, de biztos, hogy érdekesen hangzik. Már alig várom az első demó vagy tesztverziót a programból. A megjelenés valamikor Október vége vagy November eleje körül várható az előzetes bejelentések szerint.

Link: [www.bluebyte.com/battleisle](http://www.bluebyte.com/battleisle)

# ONLINE SZEREPJÁTÉK ŐRÜLET I.SZ. 300,000-BEN (!!!)

Virágkorukat élük manapság a különböző, csak a neten keresztül játszható úgynevezett online játékok. Gondoljunk csak az Origin Systems Ultima című játékára, vagy a majd ősszel tesztelésre kerülő Final Fantasy X-ik részére. Itt megemlítem még, hogy a Final Fantasy sorozat 2001-ben startoló XI-ik része már teljesen online lesz, és csak a neten lehet majd játszani vele. A Funcom fejlesztőcsapat is ebbe az irányba mozdult el a vadonatúj **Anarchy** címet viselő RPG kalandjátékával, melynek tesztelése már javában folyik. A

játék, még kimondani is szörnyű 30000-ben játszódik egy elképzelt bolygón (ami a föld is lehet). A story-ban a galaxi-sokat meghódító emberek kénytelenek elhagyni a szülőbolygójukat a retentó túlnépesedés miatt. Az emberek meghódítanak egy távoli bolygót, amelyen már egy magát Rubi-ka névvel illető faj él. Az emberek létrehozhatnak egy félkatonai diktatórikus rendszert az Omni-tek-et, amellyel uralmuk alá hajtják az idegen fajt. Igen értékes anyagra bukkannak a bolygón, amelynek bányászata több száz éven át folyik, csak hogy mindeközben a Rubi-ka az emberektől ellesett technológia segítségével háborút kezd az emberekkel, melynek téje az értékes ásványok feletti uralom. Először is eldönthetjük azt, hogy lázadóként vagy a félkatonai rezsim katonájaként akarunk-e a játékba belemenni.



A játékba többféleképpen lehet belépünk majd. Lehetőségünk lesz megválasztani, hogy milyen típusú legyen a játékunk és így kiválaszthatjuk azt, hogy mennyire bonyolódjon bele a karakterünk a játékba. Újítás az, hogy bekapcsolódhatunk a történetbe, mint egy kalandozó, aki néhány küldetés vagy pálya után ugyanúgy eltűnik, mint ahogy jött. De ha akarunk, akkor a Diablo 2-höz hasonlóan kreálhatunk majd, egy olyan karaktert is, amely addig sodródik az események tengerében, amíg meg nem hal. Minden megkreált karakter 6 alap skill-t és negyven különböző igen hasznos belső tulajdonságot kap, amelyeket az RPG hagyományoknak megfelelően fejleszthetünk. Persze lehetőség van a rövidebb játéknál egy már fejletteljes karakter bérébe bújni. Rengeteg fegyver és igazi újításként harcművészeti stílu-



sok közül is választhatunk (ez csak a fórumokon szerepelt, megerősítve nincs). A történeteket napi frissítésben írják és állítólag több ezer NPC-vel is találkozhatunk. A full story-t lehetetlen lenne leírni, mert az állítólag több száz oldalas lett. A grafika teljes 3d-s vadonatúj engine-t használ. A pontos start-ról csak annyit mondtak, hogy még az idén lesz, de pontosan senki sem tud. Mindenki, aki szereti a sci-fi és RPG kalandjátékokat annak óstól a Anarchy online-on a helye. Link [www.funcom.com](http://www.funcom.com)



## BÉRELJ SZUPERHŐST...

Egy kicsit a Jagged Alliance-ra hasonlít a Crane Entertainment Ősre várható **Freedom Force** című játéka. Itt a nem túl távoli múltba fogunk majd visszakerülni, ahol a fejedatunk az lesz, hogy négy emberből álló "szuperhős" csapatokat béreljünk fel, és azokat a városokban garázdálkodó rosszfiúk nyakára eresszük. A játék full 3d-s engine-t használ, amelynek különlegessége a nagyszerűen megkreált pusztítás bemutatása.



Minden egyes felbérelt karakterünk képességét mi határozzuk meg, így megkreálva az egyedi és többiekől eltérő tulajdonságok mellett az embereink felhasználási területeit. Lesz, aki pokoli erejével akár egy toronyházat is lerombolhat vagy szíjjelszedhet egy kisebb városrészt is. Mások a gyorsaságukban lesznek utolérhetetlenek. Természetesen minden karakterünk tapasztalati pontokat kap a teljesített küldetések után, mellyel a speciális képességeiket növelhetjük majd. A fegyverek helyett inkább a Marvel képregények hőseire jellemző gumiteszt, mindent szíjjelvágó acélkarmú

és röpködő szuperemberek, akik a pókhoz hasonlóan a falon is képesek mászkálni. Speciális képességeink között még varázslatszerű dolgok is szerepelnek majd úgy, mint földrengés előidézése vagy timestop varázslat. Az ellenfeleinket sem kell féltetni, mert azok hozzánk hasonló "szupernehézfűk" lesznek, akik elpusztítása bizony nem lesz könnyű feladat. A csapatunk mindig bővíthető

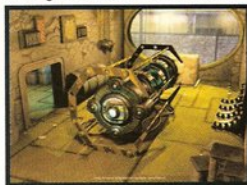
vagy éppen pótolható lesz majd a küldetések után kapott honoráriumokból, és itt kapásból borsos

árakért a már kiképzett szuperemberek is beszerezhetőek lesznek. Itt is lesz online játéklehetőség, ahol a klán vagy inkább csapatalakítás után más ellenséges csoportokkal is összemérhetjük a tudásunkat. Az engine állítólag nem fog poligonhiányban szenvedni ezért a keményebb gép beszerzése ajánlott. A megjelenés az Őszi játékdömping idején valamikor Szeptember, Október körül várható.

Link:  
<http://www.crane.com>  
<http://www.irrational-games.com>

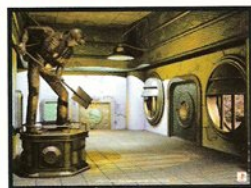
## ...ÁLLJ BOSSZÚT...

Hurrá! (Bocs a kitörésért) Amikor először megláttam az **In Cold Blood** képeit, rögtön beleszerettem. Nagy Resident Evil rajongó lévén mindig egy jó kis pc-s pre-renderelt játékra fenelem a fogam, ahol a hangulat mindig a tetőfokon van. Ezzel



együtt azonban el is szomorodtam, mert az előzetes akkoriban csak a PSX verziót említette és én már megint, azt mondogattam hogy "újra itt egy jó kis akció stuff aminek csak a konzolosok örülhetnek". Mégis néhány héttel a PSX verzió bemutatása után a Revolution Software bejelentette, miszerint már gőzerővel készül a játék pc-s verziója is. Az ICB egy szuper filmszerű történetmesélést fog majd követni. Maga a játék követi majd a Revolution nagy programjainak (PI: Broken Sword) nagyszerű játékmenetét egy kis Residentes beütéssel. A story lényege az, hogy a játék elején kegyetlenül megkínzott főhősünkkel rájövünk arra, hogy pontosan mi is történt velünk, és hogyan kerültünk ebbe a szituációba. A grafikai engine-t külön erre a célra írták és az elképesztő részletességgel adja majd vissza a környezet szépségét. A fényeffektek és

a geometriai ábrázolás is egyedülállóan jóra sikerült. Ugyanez értendő a program árnyékolási mechanizmusára is, amely leginkább a Time Machine című mérlegen megjelent programra hasonlít. Maga a játékmenet is teljesen új, nem csak az egyszerű ide megyek-oda kattintok stílusú, hanem igazi összetett problémamegoldó képességet igényel. Ne csak egy egyszerű akciójátékra gondoljunk, ugyanis az eddigi hozzájárulások szerint bizony alaposan tornáztatnunk kell majd az agyunkat is. A tervezőknek az volt a célja, hogy az elejétől a végéig egy tűzrólpattant játékmenetet készítsenek, ahol akár minden percben veszélybe kerülhetünk. Remélhetőleg a készítő nem esnek a japán programozók által megkreált programok gödrébe, ahol a háttérnek 320x200 vagy 640x480-as felbontásúak úgy, mint a Residentnél vagy ami még szörnyűbb, az olyan 3d-s programoknál is, mint a Dino Crisis. A teljes pc-s verzió szeptemberre várható, míg egy állítólagos demoverzió bármelyik nap világot láthat. Link:  
<http://www.revolution.com>  
<http://www.ubisoft.com/incoldblood>

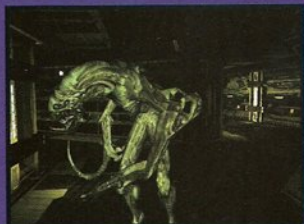


## ...ÉS CSINÁLD KI MINDET!!!

Mindenki, aki valaha is szerette filmben vagy játékban az Alien trilógiát, most átélheti újra az izgalmat az Interplay készülőben lévő **Run Like Hell** című játékában. A képek a bizonyíték, hogy nagyszerű munkát végeztek itt is a grafikusok. A fórumokon a tesztelők a játék varázslatosan jó hangulatától áradoznak, amely szerintük ver bármilyen hasonló próbálkozást. Esméletlen élethű zenei aláfestés mellett kell átvergőd-



nünk a zegzugos folyosókon, ahol minden sarokból a halál les ránk. A science-fiction horror legújabb készülőben lévő gyönyörű szemét köszönhetjük a Run Like Hell-ben. A program egy idegenek által megszállt űrbázis hideg sötétjében játszódik.



Nick Conner kapitányt kell eljuttatnunk, aki azt hiszi, hogy az egyedüli túlélője az idegen lények támadásának. Persze a kalandok során majd találkozunk más szerencsétlenül jártakkal, akik közül néhányat, ha tudunk meg is lehet majd men-

teni. A cél az, hogy bármilyen áron kijussunk az állomás gyilkos belsejéből, és egy mentőhajóval elhagyjuk azt, persze csak miután gondoskodtunk arról, hogy a bázis önmegsemmisítő rendszere végezzen a gyilkos hordával, amely elpusztította az állomás lakóinak nagy részét. A program elég brutális képi megjelenítéssel rendelkezik, ahol nem ritka látvány a szétéptett emberi testek és a töménytelen mennyiségű vér. A főhős Conner kapitány digitalizált hangját nem is

akárki, hanem az Aliens és a Millenium (és még jó pár más mozi sikerből ismert) filmekben is szereplő Lance Henriksen adja majd. A játékban levő kameramozgásokat és beállításokat pedig a horrorszakma egyik koronázatlan királya John Carpenter segítségével készítették el. Mindent összevetve azt hiszem ez a játék, ha valóban hinni lehet az eddigi véleményeknek, tényleg megéri majd az érte kifizetett pénzt, és nem hiányozhat egyetlen horror rajongó gyűjteményéből sem. A megjelenésről sajnos pontos időpontot nem adtak ki, de remélem még ebben az évben lesz. Link: <http://www.interplay.com/runlikehell/>

## KALANDOZÁS ÉSZ NÉLKÜL...

Minden pihentebb agyú megoldásokat kedvelő játékosnak kellemes kikapcsolódást fog majd jelenteni a Lengyel Topware, *It Came for ZOG* című "ősember puzzle" játéka.

A készítőket azt mondták, hogy a régi szép időkben, amikor még a Monkey Island-hoz hasonló játékok hódítottak, az ember még



élvezettel ült le játszani a gép elé. Aztán jött Lara Croft akiről már a kelletnél több bőrt is lehúztak és a végére már olyan nehéz lett a program, hogy csak a megszállottak voltak a kik végigjátszották (szenvetérték). Az utóbbi Kings Quest, viszont szuper volt és a régi szép idők játékaiknak stílusában készült csak az a baj, hogy monstergép kellett a futtatásához. Ebben a játékban egy kissé együttű neandervölgyi harcossal kell majd boldogulnunk, akit

legnagyobb szerencsétlenségére elraboltak az ufók. A jó öreg Zog-gal az a feladat (legalábbis először), hogy valahogy kiszabaduljunk az űrhajó foságából. Ezt az "eszünket" használna tehetnénk meg, csakhogy Zog-nak mindene van (főleg ereje) csak éppen ezse nem. Itt éppen ezért a józan paraszti ész az amit használnunk

kell, azaz ha nem nyílik az ajtó akkor szétverjük a kapcsolót a bunkókkal csak előbb kikapcsoljuk az azt védő energiamezőt. Ennél azért összetettebb feladatokat is meg kell majd oldanunk, főleg a vége felé, ahol már igazi



kalandjáték bontakozik ki az eleinte csak óvodásnak tűnő feladatok megoldásaiból. A játék rögzített kameránézetekből folyik majd, de minden alak és tárgy teljesen 3D-s lesz. Egyszerű romboló mozgásaink mellett a megszokott módon futhatunk vagy járhalhatunk, guggolhatunk és ugorhatunk. Menteni majd csak a kijelölt pontokon lehet, de mindenhol találhatunk waypointokat, ahonnan folytatódik a játék, ha véletlen elhaláloznánk. A készítőket a programot a kalandjátékok mintájára készítették, ahol minden megvizsgálható, hogy aztán az

ebből levont konzekvenciákat felhasználva jussunk mindig tovább és tovább. A program pontos megjelenéséről még

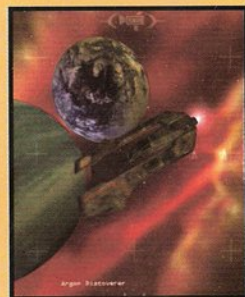
sajnos pontosat nem tudtam meg, de az biztos, hogy még az idén megjelenik majd. Link: <http://www.topware.com>

## X BEYOND THE FRONTIER

A nemrég megjelent X-Beyond The Frontier című programhoz, állítólag egy-két hónapon belül megjelenik az első kiegészítés. Az Egosoft már elkészült a programmal, de még néhány tesztet el akarnak végezni azon. A space shooterek világába léphetünk majd bele a program segítségével. A már megjelent *X beyond The Frontier* igen jó fogadtatást kapott a nemzetközi világban, ezért is döntöttek a kiegészítő pack mihamarabbi megjelenését mellett. Az mostani verzió számtalan újítás mellett, körülbelül harminc választható hajót, megújult és jóval egyszerűbb menürendszere

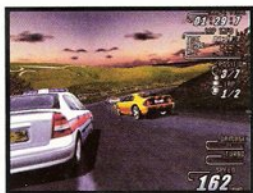


mellett, új egymástól eltérő tulajdonságú autópilóta funkciókat, megújult navigációs berendéseket is kínál. A grafikai is sokat fejlődött, mint az a képekből is látszik jóval kidolgozottabb és szebb is lett. A hajók irányíthatóságának parancsszerkezetét is megváltoztatták, mellyel jóval leegyszerűsödött a csapatmozgatás és irányítás. Emellett nagymértékben upgrade-olták a hajófejlesztési részt, így még több lehetőségünk van az új cuccok fejlesztésére. A kiegészítő pack-ot az X-Beyond The Frontier-rel együtt, valamint külön is áruba bocsájtják majd. Az kiegészítő verzió Angliában, Szeptember hónap végén jelenik majd meg. Nálunk valószínűleg Október elején már kapható lesz. Link: <http://www.egosoft.com/xtension>

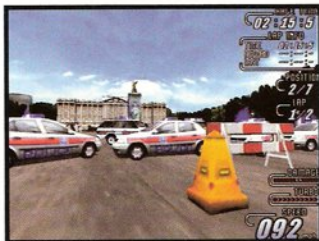


## HARD-CORE AUTÓVERSENY BRITANNIÁBAN

Az autós arcade kevelőinek is tartogat valamit még ez az év a London Racer című játék személyében. Egy illegális autóverseny (mi más?) keretében kell száguldoznunk keresztül-kasul London és Oxford ódon utcáin, miközben a rend zord őrei folyamatosan megpróbálnak lecsapni ránk. A játék egyébként a nemrég megjelent, de itt nálunk Magyarországon nem túl ismert M25 Racer című játék folytatása lesz. Az autógyártók nem igazán akartak anyagilag beszállni a játék elkészítésébe, ezért ne érjen minket váratlanul, ha a mindenféle gagyi fantáziázevek alatt olyan modellek lesznek



majd felismerhetőek, mint például az aranyos Mini Morris vagy az Angol autógyártás olyan nagy nevel, mint a Rover és a Jaguar. Az arcade hagyományok itt azért nem értendők annyira komolyan, mint az M25 Racer-nél, ugyanis itt már több időt fordítottak a szimulációra is. A kocsink, ha bekapcsoljuk az opciók között, akkor török, de mint a tesztlők azt írták ez inkább a látványt szolgálja, és nem nagyon változtatja a kocsink működését. Minden kör után a helyezésünktől függő mennyiségű pénznyeremény vár ránk, amelyet a kocsink tuningolására, vagy új verda vásárlására is költhetünk. Több opció közül is választhatunk majd, úgy mint üldözés, időmérő körök szellemautóval, GT league túraverseny és arcade "megyek, mint az örült" verseny. Aztán ha elég jók leszünk egyszer csak előtűnik a



Luxury sports car lehetőség, ahol egészen másfajta kökemény hardcore versenylehetőségek közül választhatunk. Ennek az opciónak lesz például amjd egy olyan rész, ahol szinte minden más autó rajtunk kívül rendőr lesz és nekünk "csak" az lesz a feladatunk, hogy lerázzuk a minket üldöző félszáz fakabátot. Ide azért már turbó gép kell majd. A megjelenés Európában, Szeptemberben várható.

Link: [http://www.davilex.nl/nl/games/a2et\\_index.html](http://www.davilex.nl/nl/games/a2et_index.html)

## VENDÉGLÁTÓZÁS AZ ŪRBEN...

Az Eidos Interactive kiadta az első híreket és screenshotokat az éppen készülõben lévõ új stratégiai szépségrõl a **Startopia**-ról. A programot az a csapat készíti aki az Urban Chaos-t is elkõvette. A játék egy a Sims és egy képzelt úrbéli környezet összeolvastása alapján készülõdik. Itt a földönkívüli életlények vágyainak és kívánságainak kell majd eleget tennünk, miközben bepillantást nyerünk a mindennapi életük forgatagába. Egy elpusztított birodalom újjáépítése és újracsatlása lesz majd a konkrét feladatunk. A háborúk alatt elhagyott és lerombolt ürálomások, melyek mint kis életterek szerepelnek a játékban és nekünk ezeket kell újra birtokba venni, vagy újjáépíteni miközben kilátás lesz egy kis harcra is. A program lényege hasonlít egy kicsit a Rollercoaster Tycoon-ra, mert itt is az lesz a lényeg, hogy hány idegent tudunk becsalni az általunk üzemeltetett vendéglõkbe, szállodákba és szórakozóhelyekre. Úgy kell elképzelnünk magunkat, mint egy nagyvállalkozót aki a vendéglátóiparbol szeretne meggazdagodni.



Minden egyes fajnak meg lesz a maga táplálék, lakás, szórakozásbéli szükséglet, amit nekünk kell előteremteni.

- Valós idejű nyersanyag, személyzet, épület, kereskedelem és kutatáskezelés
- Interakció egyedi személyiséggel rendelkező idegen

karakterekkel

- Fajirtó ürkaló-

- zok, járványok,

- paraziták, és

- panaszlevelek

- Az új engine le-

- hetővé teszi a

- progresszív

- meshing-et, a

specular bump és fényesség mapping-et

- Atmoszférikus megvilágítás és árnyékolás

A grafika szépségét egyébként a képek is bizonyítják, úgyhogy elkélik majd az erősebb konfigurációkban a program megjelenését valamikor télre tervezik, még ebben az évben.

Link:

<http://www1.eidosinteractive.co.uk/>



## SWAT III CLOSE QUARTERS BATTLE (ELITE EDITION)

Azt hiszem mindenki ismeri a nagyszerű Rainbow Six sorozatot, melynek nagy ellenlábasként adták ki nemrégben a **Swat III**-at. Mint ismeretes ezekben a játékokban a terroristaelhárító alakulatok mindennapra, nem éppen akciódús életébe csöppenhetünk bele. A jó két évvel ezelőtt megjelent Rainbow Six akkora siker volt, hogy azóta már az újonnan megjelent Rogue Spear című rész mellett ha jól emlékszem,



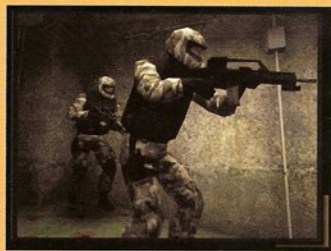
két mission pack is megjelent hozzá, Urban Operations és Most Dangerous Operations in Seoul címmel. A Swat III a világ egyik leghíresebb terroristaelhárításra kiképzett különleges rendõrségi alakulata. Az újonnan megjelenõ kiegészítõ nem más mint egy multiplayer pack amelyet az eredeti programra lehet majd feltenninstallálni. Ebben is számos újdonság kapott helyet úgy, mint a

felturbóztott co-operative és deathmatch mód, ahol egyaránt belebújhatunk a terroristák és a rendõrök bõrébe is. A single player módot se felejtsük ki, ugyanis a kiegészítõ új csak egyjátékos módban játszható küldetéseket is tartalmaz majd. Lesznek új skinek és karakterek is, és persze egy rakás új lehetőség az eddig nem macerálható beállítások megváltoztatására is. Pályaszerkesztõ editort is mellékelnek a csomaghoz, hogy elkészíthessük a saját pályáinkat és küldetéseinket. A kiegészítõ megjelenésérõl annyit írtak, hogy az õsszel lesz és akinek van egy eredeti Swat III-a az teljesen ingyen juthat majd hozzá a kiegészítõhöz.

Link:

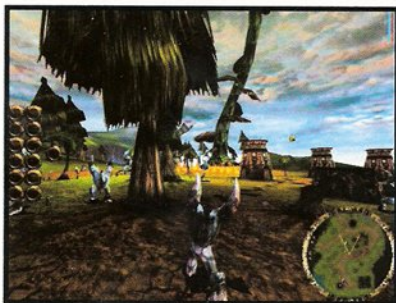
<http://www.sierrastudios.com/>

<http://www.sierrastudios.com/games/swat3/>



## TEREMTÉS - TANFOLYAM

Részemrõl az idei év egyik legjobban várt játéka a **Sacrifice**. Elsõsorban a program fajtája és annak hihetetlen megvalósítású kinézete az, ami rajtunk kívül érdekli a több száz érdeklõdõt, akik naponta százával bombázzák a kérdéseikkel az Interplay fórumát. Itt aztán tényleg nem tudom szavakba önteni azt, amit a program grafikájából láttam, mert azt ugyanúgy, mint ahogy nekem, másnak is látnia kell ahhoz,



hogy el tudja képzelni. A játékban egy félistenszerű varázsló bõrébe bújhatunk, aki az ellenlábasaival ahelyett, hogy esztelenül pusztítaná egymást, inkább különleges lényeket teremt, akiket aztán az ellenfél kreatúráival összeeresztve döntik el azt, hogy ki a jobb. Több fajta kategóriában teremthetünk majd lényeket a gyengébb démonoktól egészen a brutális sárkányokig és ördögi lényekig. Ezek a lények is

fajtajuktól függõen

használhatnak

majd

varázslatokat.

Négy különbözõ

ellenfelünk lesz,

majd akik hozzánk

hasonlóan más-

más földrészek

felett uralkodnak

õt istenség

felügyelete alatt.

Hatalmas, szinte beláthatatlan

nagyságú pályákon mennek majd az ütközetek, és ha jó pontot szerzünk valamelyik istenségnél, akkor meg is idézhetjük azt, aki aztán egy csapatra képes lesz elsöpörni az ellenséget. A kreatúrák létrehozása mellett ötven

egymástól eltérõ varázslatot szerethetünk majd meg. Itt is módunkban áll szintet lépni, mellyel az energiánk mellett növekszik a varázserõnk és a rendelkezésünkre álló varázslatok választéka is. Emellett leírhatatlan módon kreatívunk természeti csapások is, amelyekrõl sikerült néhány képet is lecsípnem.

Ez a játék idézve a fórumokat olyan szép mintha egy silicon gépbõl folyna kifelé. El nem tudom képzelni azt, hogy



milyen konfiguráció kell majd a futtatásához. Egy biztos az elõzetes szerint (szinte hihetetlen), az ajánlott konfiguráció 1 GHz-es processzor és GeForce II GTS lesz majd, több mint 128 Mb rammal. A polygon-mennyiséget elnézve ez bizony nem is csoda. A játékot a Shiny Entertainment készíti majd egy vadiúj 3d engine -nel. Az Interplay 2000 karácsonyára ígéri a program megjelenését.

Link

<http://www.interplay.com>

<http://www.shiny.com/sacrifice/>

# STAR TREK: NEW WORLDS

★ A STAR TREK JÁTÉKOK ÚJ VILÁGA...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** 14 Degrees East  
**Kiadó:** Interplay  
**website:** www.interplay.com/stnewworlds  
**Megjelenés:** LAN, Internet

**B**átran állíthatom azt, hogy ez az év a Star Trek éve lesz. És, hogy mire alapozom ezt? Egész egyszerűen csak arra a tényre, miszerint még soha nem jelent meg egy játékfajtából annyi, mint a Star Trek-ből ebben és az elmúlt évben. Star Trek-ből van space shooterünk legalább egy szakajtóra való (Star Trek: Star Fleet Command), az Elite Force-al vagy a régebbi Klingon Honor Guard-al pedig már van FPS is ebből a "mítosz-ból". Senki ne haragudjon meg a "mítosz" szó használata miatt. Azért írom, mert tudvaleg, hogy mi is folyik a Star Wars és az űrszekér rajongók tábora között. A megszállott Jedi rajongók azt mondják, hogy a Star Trek csak majmolni próbálja a Star Wars-t, míg a másik fél azzal vág vissza, hogy a Star Wars túl gyerekes. Érthetetlen miért vitáznak ilyen dolgokon. A két film, még ha sci-fi is, teljesen más kategóriába tartozik. A Star Trek kicsivel komolyabb, míg a Star Wars széria az örökkévaló jó és rossz küzdelmét bemutató nagyszerű mese marad. Mindkét műfaj szuper. Nem is beszélve arról, hogy minden Lucas rajongó megnézi az éppen időszerű Star Trek filmet is és fordítva, bármennyire is hangoztatják a másik hibáit vagy előnyeit. Mindenesetre azért Pickard kapitány úgy néz ki, hogy végleg megveti a lábát a valós idejű stratégia talaján is. Tény, hogy RTS még nem jelent meg a Star Trek-ből. Nem úgy, mint a Lucasarts Force Commander nevezetű borzalma. Szegény Qui gon Jinn biztos forgott a parázson, amikor ezt a gyengécske programot ki merték

adni. Amikor először megláttam azt hittem ez valami kilopott béta, vagy legalábbis egy igen korai változat. Hát sajnos tévedtem, ez bizony a Force Commander teljes verziójának volt csúfolva. Inkább készítek volna egy újabb részt a jó kis X-Wing sorozatból, az többet ért volna. Viszont lehet örülni, mert kialakult valami egészen nagyszerű a 14 Degrees East konyhájában.

"Amikor a Star Trek találkozik a Star Craft-tal". Így hirdeti az Amerikai PC Gamer nevű lap az idei év nagy durranásának ígérkező New Worlds alcímű

Blizzard (és megannyi más játékban még) űdvöskéjéhez hasonlóan, három különböző fajjal sorakozhatunk fel a hadszíntérre. Ezek a jól ismert föderáció, a Klingon birodalom, és a Romulánok. Minden fajnak saját stratégiai szempontjai mellett, különbözőek a faji tulajdonságai is. A föderáció a becstelenség mintaképe. A mindig egyenes és tiszta megoldásokat kedvelik, lehetőleg a harcmentes békés megegyezést részesítik előnyben. A technikai szintjük elég magas, és nagyon fejlett a védelmi rendszerük is. Elegg sok lehetőségünk lesz majd az emberi fajjal a

Klingonokhoz hasonlóan, ugyancsak rendelkeznek álcázóberendezéssel is. A tesztverzióban sajnos csak a föderáció volt egynéhány küldetés erejéig kipróbálható, így az első tapasztalataimról amit rólok szereztem, néhány pontba szedve leírom.

## Építést és fejlesztéseket

Az épületek valamint a járműveink gyártásához két különböző épületre van szükségünk. Az épületeinket a construction yard elkészülte után tudjuk felhúzni, míg a gépgyártáshoz a vehicle yard kell, melyeket mind tovább tudunk majd fejleszteni. Amikor rákattintunk egy épületre, a jobb felső sarokban lévő ikonon megjelenik annak a képe. Erről le tudjuk olvasni az épület energiaellátását, kapacitását, valamint az esetleges sérülés fokát, és azt, hogy a javítás mibe fog nekünk kerülni. A kis képernyő alján lévő nyílakkal tudunk lapozni a rendelkezésünkre álló gyártani vagy fejleszteni valók között. A fejlesztőüzemben a különböző projektek elkészítésének csak a technikai szintünk szab határt. Ezt a stratégiai játékok mindegyikében az idő előrehaladtával fokozatosan képesek vagyunk felhúzni a magasabb szintekre. Itt megemlítem, hogy a zavartalan működéshez nagyon fontos a megfelelő energiaellátás. A gép természetesen azonnal közli az energia hiányát, de tudnunk kell azt, hogy ilyenkor nem csak néhány egység áll le, hanem az



A First Person nézet sajátosan új hangulatot kölcsönöz a játéknak

Star Trek játékok. Az egyszer biztos, hogy a Blizzard annak idején egy külön műfajt teremtett az RTS kategórián belül a Star Craft-tal. Ezek után nem volt olyan cég, aki ki ne hozta volna a saját variációját ebből a programból. Természetesen nem lehet senkit sem plágiummal vádolni, mert jónéhányan a Blizzard-dal egyidőben kezdték fejleszteni a saját játékokat, csak az később jelent meg. Az új Star Trek csodában a

fejlesztésekre, mert itt lesz a legtöbb a variációs lehetőség.

A harcászágáról ismert Klingon birodalom stratégiájának a lényege "Odamegyünk és szétcsapjuk őket" elven működik. Általában a harcias megoldások tartoznak a fő erősségeik közé. A fegyverrendszerük nagyon fejlettek és erősek, valamint támadó hajók és egységeik álcázórendszerrel is fel vannak szerelve, amellyel láthatatlanná képesek válni. A Romulánok a haditaktika egy egészen más válfaját űzik. A sajátosságuk a kémkedés, zavarkeltés és a különböző szabotázsakciók, melyekkel igyekeznek az egymással politikailag szemben álló, de még nem harcoló fajtákat összezsugarsztani, hogy így saját malmukra hajtásák a vizet. Ők is fejlett technikai szinten vannak és a



Az építő droidok munka közben

egész rendszer csinál egy jó ki shutdown-t. A többi játékban csak azok az épületeink halnak meg, amelyek nem jutnak elég energiához, a maradékot az erőművek még ki tudják szolgálni. Ha azt nézzük ez nem is nagy nehezítés, de én már vesztettem el így csatát, hogy későn vettem észre az energiahiányt, miközben az ellenség szépen lerohant. Ajánlatos lesz az erőművek terén túlbiztosítani magunkat egy kicsit és a kellőnél eggyel, vagy kettővel

többet építeni. A másik itt megemlíten-dő fontos tényező a kiszolgáló egységek és azok mennyisége. Ahhoz, hogy bármit készíteni tudjunk először egy, majd három eltérő droid típusra lesz szükségünk. Az elsők és legfontosab-bak az építődroidok, melyekből a főépületünk felhúzása után alaptól mindössze négy darabot kapunk. Az építődroidok a nevükhöz híven minden építotevékenység mellett az összes javítást és az épületeink továbbfejlesztését is elvégzik. A továbbfejlesztés alatt az értendő, hogy ha egy épületnél

volt megjelenni, de a többi a főépület-ben kuksolt. Ha ez buga, akkor azt remélem javítani fogják, mert kegyetlenül lelassította a játékot néha.

**Embereink és a kiképzés**

A nagy újítás a tisztok jelenléte. Adva van rögtön a legelejen három vezető, akik mind mind külön képességekkel vannak felruházva. Őket külön-külön módunkban áll továbbtaníttatni. Ha a főépületre kattintunk az alul megjelenő "staff" szócska alatt találhatjuk őket,

valamint a jelenle-gi képzettségi szintjüket. Adott egy technikus, egy medikus tiszt, és egy biztonsági tiszt. Mindegyikő-jüket lehetőség van a különböző épületekbe küldeni, hogy ott kama-toztassák a jó tulajdonságaikat. A gyakorlás is nagyon fontos, mert egy képzet-len medikus tiszt

fejlesztésének lehetőségeiről. A kör-házban még lemérhető annak a műkö-dési tendenciája is. A gép jelöli hány beteg, vagy halott van jelenleg bent. Harc közben ez a szám aztán szépen gyarapodhat. A technikus érthetően a fejlesztésekért felelős, valamint ha a fejlesztőközpontra küldjük, jobb lesz a rendszerek energiaeloszlása, amit a már említett kis képernyőn meg is tapasztalhatunk. Először azt hittem, hogy a biztonsági tiszt nem használhá-

másik maga a bánya, és annak elhe-lyezésének fontossága. A bányát észrevehetjük majd, hogy csak adott helyeken, távolaból a teleptől tudjuk elhelyezni, mégpedig ott, ahol a trikorder az ásványokat jelöli. Általában egy helyen több ásvány is előfordul, így ha nem akarunk állandóan munkadroidot gyártani a folyamatos munkaerő hiány miatt, akkor elég egy bánya is az elején. Vigyázzunk, mert az alap ásványfeldolgozó mű először csak egyféle ásványt képes előállítani. Ahhoz, hogy mindenféle fémet elő tudjunk állítani, hat lépésben kell fej-leszteniünk az ércfeldolgozót. Az anyagok felhasználásbeli elosztása elég eltérő, mert találkoztam olyannal, hogy egy adott anyagból egy dekátl sem kellett felhasználni, míg a másiktól állandó volt a hiány.

**A harc**

Az biztos, hogy az állam leesett és meg sem találtam (pedig kegyetlen ronda vagy nélküle! – Sz. JVC.) a fényeffekteket látva. Egyszerűen csodálatos, amit kiharoztak ebből a játékból a készítők. Mivel csak a Romulánokat volt szerencsém megta-pasztalni, ezért nyugodtan mondhato-m, mindenki kösse fel a gatyót, mert igencsak (kö) kemény ellenfelekknek ígértek. Nagyon jól építi ki a gép a védelmi rendszert, aminek pillanatok alatt a fél hadseregem megadta magát. Ezért ajánlatos lesz a "phaser artillery" használata, akik lőtávolságon kívülről képesek learatni az ellenfeleink védel-mi vonalait. Azért még érhet minket egy kis meglepetés, néhány álcázott őrnaszád kíséretében, akik az ellensé-ges kolónia körül kóborolnak. Az ellen-fél kedvenc módszere a telepem energiaellátásának kinullázása volt, mert így ha nem tudtam elég gyorsan ellenlépést tenni, akkor már nyomha-tunk is a restart ikonra.

A grafika és a zene szuperül össze-komponált, ami pedig a hangulatot illeti, nos szerintem arra sem lesz majd panasz. Mindent összevetve az Őszi kínálatból biztos kiemelkedés lesz majd a New Worlds amit nem hagyhat ki egyetlen RTS rajongó sem. Valamikor Augusz-tus környékén várható lesz a hazai felbukkanás a boltok polcain.

-Uriel-



Indul az armada...

egy új továbbfejlesztés lesz, akkor az a már meglévő épületben fog majd megjelenni, csak az alakja változik meg. A kis robotjaink, amennyiben kész a fejlesztés, az új részt a már meglévő épületünkhöz hozzáépítik majd. A másik egységünk a munkadroid nevet viseli. Ezek a gépek végzik a munkatevékenységeket, mint például a bányákban felhozzák finomítatlan nyersanyagokat, vagy a már finomított ércet továbbszállítják a gyárakba és a fejlesztőtüzemekbe. A harmadik de nem utolsó egység a szállítódroid. Ezek végzik az összes szállítási tevékenysége. Például amikor a munkadroid felhossa a nyers-anyagot, a szállítást a bányából a gyárig már a szállítódroid végzi. Arra nem jöttem rá, hogy miért adott a terület nagysága, amire építhetünk és hogyan lehet azt fejleszteni. Ugyanis csak egy bizonyos nagyságú beton



Alakul az építkezés

placc állt rendelkezésemre, és azt továbbépíteni már nem tudtam. Az egyetlen kis bugot is itt fedeztem fel, mégpedig miért van az, hogy hiába építik a gépgyárban akár tizenöt építődroidot, akármennyi munkát adok ki, akkor is csak négy hajlandó dolgoz-ni. Esetleg ha fejleszteni való is rendel-kezésre állt, akkor egy még hajlandó



A győzelem édes íze

semmire sem jó. Miért?? Amikor elkészül a kórház, alaklunk nyílrik rá, hogy a medi-kus (jelölt) tisztet beküldjük. De ha az nincs kiképez-ve, (azaz csak alapszintű "fel-cser") azt fogjuk észrevenni, hogy a kórházunkat nem lehet fejlesz-teni. Egyszerű elsősegélyhely-ként fog csak üzemelni. Ezzel szem-ben, ha egy második vagy harmadik képzettségi szintű tisztet küldünk a kórházba, az rögtön továbbfejleszthe-tővé válik sebészeti komplexummá. A későbbiekben akár intenzív kezelést ellátó klinika is megjelenik benne, nem is beszélve a legfejlettebb nano és kiborgsebészeti osztályok későbbi

tó a tesztverzióban mindaddig, amíg meg nem jelent a security center. A biztonsági tiszt feladata a security centerben, a hadi fejlesztés minél gyorsabb előbbrevitele, és a település rendjének fenntartása.

**Bányászat és Termelés**

A bányászathoz nem kell más, mint egy kis tudomány a filmből már jól ismert anyagmeghatározó műtűrke, a trikorder használatához. Ezt alapban a képernyőnk jobb alsó szögletében láthatjuk. A trikorder nem csak a bázis-unk környékén, hanem mint egy szatelit az egész térképen aktívan jelöli a földben leledző összes ásványt, mutatja az ellenséges és saját egysé-giek mozgását és az összes objektu-mot. A bányászatnál két fontos dologt kell megemlítenünk. Az egyik a kibá-nyászható anyagok melyekből szám szerint hat féle van. Ezek a dilítium, polycomp, mesterséges alumínium, thermocomp, nitrium, duranium. A

# STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

★ Star Trek Arena...?

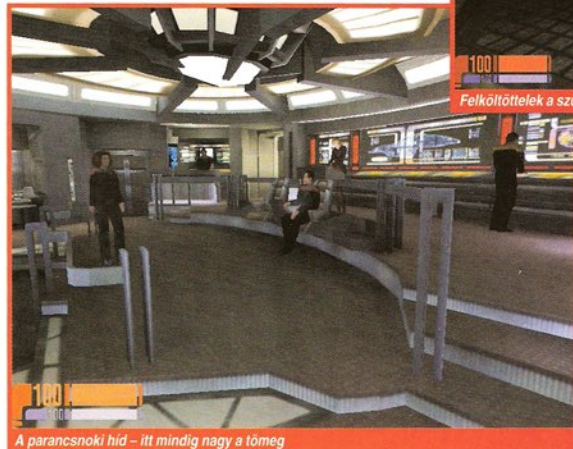
## SZEMÉLYIGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Raven Software  
Kiadó: Activision  
website: www.ravesot.com/eliteforce  
megjelenés: 2000. szeptember

Csillagidő 48315/6.  
Több mint 70000 fényévvél jutottunk túl immár az emberlaktá galaxis peremén. Hosszú utunk célja az volt, hogy átvigyük az addig tiltott zónákent bejegyzett DELTA QUADRÁNS-on. Eme út alatt megszámlálhatatlan mennyiségű értelmes és barátságos életformát ismertünk meg, akiknek elmondhattuk az emberi faj békeüzenetét. Sajnos, ha nem is több, de azért jó néhány olyan világ képviselőivel is összeakadtunk, akik nem kértek az emberiséggel létesítendő kapcsolatból. Iszonyúan hosszú volt ez az út, amely alatt legénységem napról-napra növekvő honvágyával is meg kellett küzdenem. Mivel küldetésünknek minden szempontból eleget tettünk – bár csábított az eddig még mindig feltérképezetlen világűr – saját felelősségemre úgy döntöttem, hogy visszaindulunk az oly áhított Föld felé. Egész generációk születtek és haltak meg hosszú utunk során. Az előzetes számításaink kimutatták, hogy a visszaút majd hetven évig fog tartani. Lesznek majd olyanok, akik fiatalon láthatták meg a szülőföldjüket, de még egyszer sohasem pillanthatják meg a Kék Bolygót. Ők azok a hős felderítők, akik életüket és fiatalágukat áldozták fel az emberiség dicsősége érdekében. Mint mindig, ez a hosszú út sem lehetett zökkenőmentes. A már felderített zónán belül néhány hónappal ezelőtt újra összefutottunk az emberi faj egyik legnagyobb

ellen. Egy másik reménységű a fejlesztési osztályvezető tudósa Ensign Munro, aki a szinte elpusztíthatatlan Borg ellen egy kilenc darabból álló speciális fegyverrendszert fejlesztett ki a csapatunk számára. A Borg képes a fézereink és energiafegyvereink plazmafrekvenciáit néhány pillanat alatt lemásolni, és így mindössze néhány lövés vagyunk képesek leadni, ugyanis ezután az automatikus

az, aminek hatására az Elite Force azonnali bevetése mellett döntöttünk.”  
Részlet a kapitány személyes naplójából...



A parancsnoki híd – itt mindig nagy a tömeg

lehetősége arra, hogy elpusztítsák a galaxis szerte portyázó fogladvász Borg hajókat. Sajnos a Voyager-nek többször is alkalm volt az ilyen ütközetekben részt venni, melyek során sok-sok emberünk veszett oda a hajónkra betörő Borg testrablók miatt. Pont ezek az okok vezettek arra, hogy felállítsunk egy minden eddiginél ütőkéesebb védelmi alakulatot, melynek célja nemcsak a hajó védelme, hanem az esetlegesen elrabolt emberek, a Borg hajóról történő kiszabadítása lesz. Ez alatt a kudarcokban és sikerekben egyaránt bővelkedő időkből, a speciális feladatokra kiképzett biztonsági tiszt Tuvo kapitány segítségével, néhány hónappal ezelőtt megalapítottuk a Hazard Team Elite Force-ot. Ez a speciálisan kiképzett és felszerelt harci egység az egyetlen reményünk az egyre nagyobb számban feltűnő Borg

védelmi rendszerük egy azonos hullámhosszon rezgő pajzsral az összes többi lövés kivédi. Minap újabb támadás ért bennünket, aminek során jó néhány biztonsági tisztünket rabolta el a Borg. Mégis a legnagyobb csapás az volt, hogy a hajónkra betörő Borgok megkaparintották az egyik feltűnő őrzött kincsünket, az infinity modulátor-  
nak elnevezett anti-Borg fegyver prototípusát. Féltő, hogy a Borg a fegyverrendszert kiismerve egy még erősebb védelmi berendezést készíthet, amellyel az elpusztításukra tett erőfeszítéseink lehetősége egyenlő lesz majd a nullával. Ez a mozzanat volt

az, aminek hatására az Elite Force azonnali bevetése mellett döntöttünk.”

Részlet a kapitány személyes naplójából...

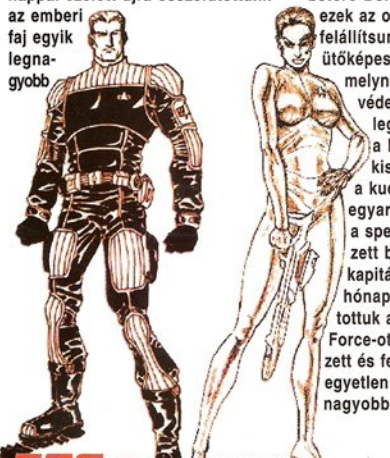


Felköltöttek a szundiból?

Alig fél éve, hogy a Ravensoft megjelentette a Soldier of Fortune című FPS játékát, és tessék máris itt a következő project az Amerikai csapatból. Éppen azon morfondíroztam a napokban, hogy adva van ugyebár a Q3, ami alá az Id soft egy nagyon jó engine-t hozott össze. De akkor hogyan létezik az, hogy még a készülő Wolfenstein 3D-n kívül senki sem próbálja meg a Q3 grafikai motorját licenszelve, abból egy másik játékot (aminek nem kell feltétlenül FPS-nek lennie) kihozni. A Raven-nek, mint ahogy azt az eddigi játéka is mutatták, igen jó a kapcsolata az Id-vel. Hiszen az eddigi összes játékuk az Id játékaiknak grafikai motorjaira épült, a Doom-tól egészen a Q2-ig. Most sem történt ez másként, mert az Elite Force a jó öreg Q3 alapjain építkezik. Na bumm, mondhatnók megingt egy új FPS a millió közül. Az alap ugyebár adott, nosza dobjunk össze néhány pályát egy pár



Párosan szép az élet!



új textúrával meg modellekkel, és már dobhatjuk is a piacra, hadd vigye a jó népi! Nos, nyugodtan mondhatom a Raven-t ismerve ez bizony nem így történt. Igencsak átdolgozták az Id keze munkáját, majdhogy rá sem lehet ismerni. Az első pillanatban egy kicsit tartottam a játéktól, mert nem nagyon tudtam a Star Trek-et elképzelni a Q3-as környezetben. Mégis meg kell mondanom már az első pillanatokban kellemes meglepetésekben volt részem. Azok, akik játszottak az eddigi Star Trek programokkal azok tudhatják, hogy miről beszélnek. Az előző részek mind egy kicsit magukban hordták a Star Trek filmek ráérős nyugalmát, és nem éppen a pörgő akciót volt rájuk jellemző. Ezzel szemben most egy ízig-vérig akciós játékot kaphatunk, amire minden jelző illik, csak éppen az "unalmas" vagy a "vontatott" nem. A jó öreg Gene Roddenberry nem gondolta volna, hogy ekkora sikere lesz majd a hatvanas években csak egy pár részre tervezett, de azóta külön mítoszszá vált Star Trek sorozatnak. Az első részeket egyszer már nálunk is vetítették, és azokat én is nagyon szerettem. Az újabbak közül viszont már jó néhány nagyipari méretekben készül, és sajnos elég slaposak lettek. A külföldi adókon nap, mint nap tűnnek fel az újabb és újabb

utána az ellenség leutánozza a fegyverünk rezgésfrekvenciáit, és a központi tudat által vezérelt védőpajzs az összes többi lövésünket elhárítja. Ezzel azonban még semmi sincs elveszve. Más mód is van a Borg hatástalanítására, mint ahogy az a filmekből is kiderült. A Borg technológia alapja, az egymásra utaltság egy igen bonyolult rendszere. Minden egyes Borg a központi tudat része, és ha egyet kilőnek, akkor annak a feladatát rögtön át tudja venni egy másik. Az energiarendszer is hasonlóképpen működik, amelyre fel is hívják a figyelmünket. A pályákon szerteszét a mennyezetben és a falakon található plazmaenergia elosztókat és szűrőket, amelyek egy-egy térség adott egység számú



Nyerő az új csúszli!

Borgjainak vezérlését és energiaellátását hivatott elvégezni. Ha ezekből a berendezésekből elegendő mennyiségűt kilővünk, akkor a rendszer túlterhelődik, és a térség összes Borg harciosa le dermed, valamint a szinte mindenhol jelenlévő, a

továbbjutásunkat nehezítő energiamezők is kikapcsolnak. A Deus Ex-hez hasonlóan itt is bármire ránézünk a személyi számítógépünk mindenről megmondja, hogy az mire szolgál, ezért nem lesz nehéz felkutatni ezeket a már említett tárgyakat. A tőlény és a medipackok keresgetésére sem lesz gondunk, mert a pályákon itt-ott elszórtan található a fegyvereinkhez plazmafeltöltő paneleket, illetve a védőöltözetünkhöz energiafeltöltő konzolokat. Jó néhány részben szükséges megkeresni az elrejtett kapcsolókat, melyek ajtókat nyitnak, vagy éppen lifteket hoznak működésbe. Minden pályán meghatározott feladataink lesznek, amiket szépen sorra el kell végezni ahhoz, hogy továbbjuthassunk. Nemcsak akciórészekből áll a játék. Néhány



A tett mezejének elhagyása...teleport egyenesen a sürgősségi osztályra

helyen a Borg királynok felkutatása, és a tőlük való információszerzés, valamint a központi tudatba való betörés, és onnan esetleg a Borg későbbi terveinek kifürkészése lesz a cél. Kilenc fegyver közül választhatunk majd, melyeknek

mindnek lesz egy alternatív lövés módja is. Ezek a játék előrehaladtával kerülnek majd a kezünkbe. Ezt úgy kell elképzelni, hogy a példaként szolgáló sima fézerűket, amely néhány lövés után már használhatatlan, egy idő múlva felváltja majd a lövésenként, a sugárrezgenciáját folyamatosan változtató modell, amelyet már az alap Borgok nem tudnak majd kivédeni.

Természetesen a keményebb ellenfelek kipurcántásához majd ütöképesebb fegyverekre lesz szükségünk. Sőt érdemel még a játék kitűnő multiplayer része, amely a Q3-nak köszönhetően itt is nagyon jó. Az egymás elleni harc mellett ugyanúgy lehetőség van botok elleni küzdelemre is. Ez a része a programnak szinte teljesen megegyezik a Q3-mal.

A zene az igazi Star Trek filmekből származik, és nagyon jól feldobja a játékmenetet. Maguk a küldetések bevezetése, és az ahogy a hajóban masírozva követik egymást a rendszerrel intrók, nos az tényleg egyedülálló. Az irányítás teljesen azonos a Q3-mal, és már az elején könnyen és gyorsan megtanulható. A grafikai rész pedig, ahogy említettem eléggé eltér Q3-ra jellemzőektől. Nagyszerűen adják vissza a Borg hajókon belül a furcsán

nyakatekert idegen, és gépies agy szülte építészeti sajátosságait, amelyek bizony néha igencsak meg tudják kavarni az embert. Itt szinte teljesen eltűntek a Q3-ban mindenhol jelenlévő görbék, inkább az élesen letört sarkok és a tűzsúfolt helyek a jellemzőek. A menü nagyon szép, ésszerűen felépített és design-os is. A Voyager mintha csak egy filmben lennének olyannyira élethű belülről. Az adott gépigénnel sincs gond, mert a tesztverzió már egy közepes konfigurációval 64MB rammal és egy kisebb videókártyával is nagyon szépen futott.

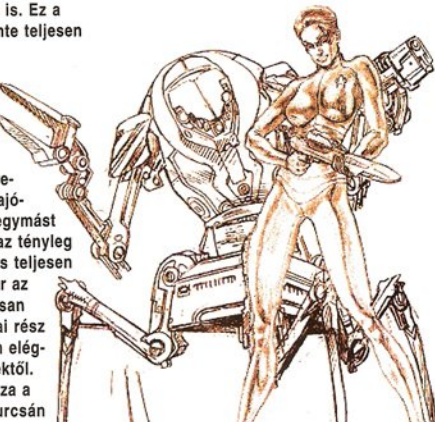
Talán csak egyetlen megjegyezhető problémát találtam a játékban, mégpedig azt hogy a pályák néhol egy kis "poligonútlángásban" szenvednek. Ertem ez alatt azt, hogy elszórtan igen tűzsúfoltak a készítőök a terepet egy nagy halom vezetékkel, rácsokkal és egyéb más műtárgyakkal, amelyeknél bizony van egy kis frame csökkenés. Ennek ellenére egy hangulatos, jó akciójátéknak ígérkezik az Elite Force, amely az FPS rajongóknak egy kötelező darab lesz. Ha minden jól megy az iskolakezdésre már a boltokban fog lapulni.

-Uriel-



Ugy látszik, én vagyok az egyszemélyes felmentőserg

Star Trek adaptációk kevesebb nagyobb sikerrel. A játék egy igazi akciós alapokra épülő FPS. Akárcsak, mintha a filmben lennének. Hangulatos bevezető részek és egy tényleg szuper storyline! A program a biztonsági főtiszt mindennapjaiba kalauzol el majd minket, ahol a tűzmentéstől az ellenséges Borg hajók elpusztításáig minden a palettára került. Ne gondoljunk valami egyszerű túl lineáris játékmenetre, mert a Raven itt is kitért magáért. Bizony jó néhány logikai feladat fogja az utunkat megnehezíteni, amelyekhez elkémi majd egy kis Star Trek történelemlecke is. Kezdd azzal, ahogy az már az előzőekben kiderült, nem olyan egyszerű a Borgokat elpusztítani. Az alap fegyverzetünkől csak egy pár lövést tudunk leadni,



# INFESTATION

★ EGY KIS KÖNNYED LÖVÖLDÖZÉS...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Frontier Development  
**Kiadó:** Ubi Soft Entertainment  
**website:** www.ubisoft.com  
**Megjelenés:** 2000. szeptember

**A**mikor megkaptam a Ubisoft szárnyai alatt készülő Infestation demóját, érdeklődéssel telepítettem fel, hogy megnézzem mi is ez a játék valójában. A fejlesztő csapat ígérete szerint a játék erőssége, és igazi érdekessége ugyanis a hálózaton történő nyomulás lesz helyi hálózaton többféle protokollon, valamint az Interneten valamelyik játékszerverre kapcsolódva. A demó verzióban csak a "Powerball" és a "Buggyball" kipróbálására volt lehetőség, de a teljes verzióban választható még a "Capture the banner" két csapattal, az "Aerial banner", a "Fragtastic" két csapattal, a "Buggy madness", a "Buggy platforms", a "Four play heaven" négy csapattal, a kétféle "Jet-race" és a "Buggy race". Ez így összesen 11 féle pálya.

A demóban kipróbált "Powerball" és a "Buggyball" annyiban különbözött egymástól, hogy az elsőben egy "Skimmer"-el kellett a labdát az ellenség kapujába juttatni a másodikban pedig egy "Buggy"-val. A meccs egy szabályos focipályán zajlik, felfestett alapvonalak, kapuk, középkedés, szóval mintha valóban fociznánk, de a labda ahogy hozzá értem nem pattant el mint egy focilabda, hanem inkább a járműhöz ragadt mint egy mágneses akna. Játszottam már többféle focis játékkal, de egyikben sem lehetett kizárólagosan egy játékos bőrébe bújni játszani, de itt még ráadásul az izometrikus nézetből "First person" nézetbe is át lehet kapcsolni, így valóban úgy érzem, mintha ott szaladnék a labdával a pályán az ellenség kapuja felé. Jó lett volna a többi pályát is kipróbálni, mert igen érdekesnek ígérkezik, de meg kell várni a teljes verziót. A játék hálózati része egy igazi

könnyed kikapcsolódást ígérő szórakozás lehet, de azok kedvéért, akiknek nincs lehetőségük hálózaton játszani, a program másik fele egy arca-stílusú akció játék 3D környezetben, stratégiai elemekkel kiegészítve a szokásos alaptörténetre építve.

A szülő játék alaptörténete annyira, hogy 2237-ben a fejlett "warp gates" (ezután: "wg") technológiának köszönhetően az embereknek lehetőségük nyílik, eljutni távoli idegen világokba, és ott megkezdhetik áldásos tevékenységüket, a kolonizálást. Az új technológia a "wg" leginkább úgy funkcionál, mint egy térerő szerkezet. A "wg"-en keresztül - amelyeket a kolonizált bolygókon építettek fel - ezután gyorsan tudtak közlekedni és szállítani a bolygók között, mivel a szükséges utánpótlásokat, felszerel-

és hadbortatni, terrorizálni a kolóniákat. A telepések az idegenek visszaverésére saját hadseregük nem lévén önkénteseket toboroztak. Az önkénteseknek

ment, így ha kilőnek, nem kell mindig újrakézdeni az egész pályát, csak az adott pályaszakasz elejétől. A szülő játékban 22 pályán kell bizonyítani



Átkelés a gázlón



Nálam a labda!

seket, valamint az újabb telepéseket is ezeken keresztül telepörtálják egyik helyről a másikra. A letelepedéseket követően hamarosan idegen, ismeretlen helyről származó, és ráadásul igen agresszív lények kezdtek

idegenek ellen.

A játékmenet nem lineáris szálon fut, hanem mint egy "Puzzle" kirakásánál lehet a különféle pályák között szabadon választani. A pályákon az "A"

ponttól a "B" pontig kell haladni, teljesítve közben a feladatokat, és a pályaszakaszok letudása után pontozza a program az eredményességünket, mérve a felhasznált időt is. A játékdemóból teljesen kimaradt a manuális mentés lehetősége, de a pályaszakaszok leküzdése után a program automatikusan

űgyességünket, és alapként őt fajta járművet használhatunk, (Buggy, Truck, Hower Craft, Helijet, Skimmer) amelyekre különféle fegyvereket lehet szerelni, így például géppuskát, plazma vetőt, lézert, lángszórót, és különféle rakétákat valamint időzített aknákat. Ez az ötféle jármű tulajdonképpen csak háromféle, mivel az alap "Buggy"-ból a kerekek felfújásából lesz a "Truck", és a rakétahajtómű bekapcsolásával a "Hower Craft". Egy érdekesség viszont az, hogy menet közben elfoglalhatjuk az idegenek járműveit is, és felhasználhatjuk saját technológiájukat, akár az eldobott fegyvereikkel támadva rájuk.

A játékban az a feladat, hogy az összes kolóniát meg kell tisztítani az idegen betolakodóktól. A bolygókon a küldetések teljesítését aknamezők,



Egy kis lögyakorlat

vulkánok, meteor esők és idegenek védelmi fegyverei nehezítik, valamint természetesen a bolygón lévő betolakodók, akik mindenféle furcsábbnál furcsább vadállati hangokat hallató szerkezeteket használnak.

Az Angol, Francia, Német, Olasz, Spanyol, és Holland nyelvek közül miután kiválasztottam, hogy melyiknek szeretném megkapni a hozzám inté-





zett üzeneteket, rövid töltötés után, már-már villámgyorsan készen állt a játék a kipróbálásra. A menürendszer egyszerű, jól felépített és meglehetősen sokféle beállítási lehetőség segít abban, hogy ki-ki a gépének erőforrásához tudja igazítani a játékot. A grafikai beállításokat követően (mindent a maximumra állítottam) meglepően szép és részletesen kidolgozott grafika fogadott, bár a demóban csak a 640X480-as felbontást lehet állítani. A játék látványvilága az alacsony gépigényhez képest is rendkívül pompás lett. A táj és az épületek kidolgozottsága szép, és megdöbbentően élethű. Először egy trópusi éghajlatú bolygón találtam magam, a kiképző pályán. Menet közben nem győztem gyönyörködni a táj szépségében, a pálmák élethűségében, az égen úszó gyönyörű felhőkben és az időnként a fejem felett elhúzó vadászgépekben. A sérült épületek füstölnek, a repülő kondenzcsíkok húznak maguk után, a vízbe hajtva felcsaptak a hullámok, a kerek felverték maguk után a homokot és a gázlón áthajtva a vizet. A második pályán egy zord sarkvidéki éghajlatú bolygóra kerültem, és itt megint másfajta égbolt fogadott. Szinte érzem a kinti levegő hidegét, kedvem lett volna kiszállni, megnézni a gőzölgő lehettem, és gyönyörködni a hófódté ködbe vesző hegycsúcsokban és a komor viharfelhőkben. Harc közben a lövések úgy látszódtak a levegőben, mintha fényjelző lövedéket használtam volna, és a szétlőtt ellenes objektumok vagy járművek robbanása is elvakított egy pillanatra, majd a robbanás helyén tovább lángoltak és füstöltek a roncsok. Szóval mindez a látványosság mindenféle 3D gyorsítókártya nélkül, és mindössze 3 MB textúra memória igényel. Hát le a kalappal a játék grafikai motorja előtt! Kellőképpen meglepődtem viszont, amikor csak úgy találokra nekivág-

kapcsoltam a "hover craft"-ot, és már száguldottam is tovább.

A hangokról sok mindent elmondani nem tudok, hiszen a játék alatt (legalábbis a demóban) zene nem szólt, csak a jármű hangját és a lövések, valamint a robbanások zaját lehetett hallani, ráadásul néha még ez el is maradt, de ezt a hibát tudjuk be a demó verziónak. Mindenesre a gyengébb géppel rendelkezőknek előnyt jelent, hogy semmiféle 3D hangzás feldolgozása nem terheli menetközben a processzort.

A játék kezelése egyszerű, néhány könnyen megjegyezhető billentyű kombinációt kell észben tartani, de az opciók között ezek bármikor megnézhetők menet közben is. A játék irányítható analóg és digitális joystick-al, de a kurzor mozgató billentyűkkel is. Természetesen, ha van digitális joystick, jó sok programozható gombbal a kezelés még egyszerűbbé válik. Játék közben kicsit furcsának találtam, hogy a "Buggy"-t képtelenség felborítani. Bármilyen faramuci helyzetbe is kerül, mindig a talpára esve

túlkormányzásra kanyarodáskor, de ehhez hamar hozzá lehet szokni. Ami tetszett, és még mulattatott is azzal a "Truck" módra történt átkapcsoláskor találkoztam. A jármű sebessége lelassult, viszont a meredekebb emelkedők-

végén egy "warp gate" fogadott, amibe belehajtva a gép közölte, hogy a "transzferálás" megtörtént a következő bolygóra, és máris kaptam az eligazító képernyőt, melyen megjelen-tek a következő feladataim.



Na, máris lehet Upgradeelni...



Ez most itt a Stargate, vagy miéne?



A gilykos robotpókok támadása

tam a környező táj felfedezésének, és semmi nem állta utamat. Mindkét pályán gyakorlatilag már lementem a térképről és még mindig mentem, csak mentem hegynek fel, völgybe le és a táj folyamatosan változott. Ha egy meredekebb lejtőhöz értem csak átváltottam "Truck" módra vagy be-

kerekedik ki belőle. Az egyetlen leküzdhetetlen akadály a túlságosan mély víz volt, amibe belehajtva nem egyszerűen elsüllyedt, hanem felrobant mintha szétlőtték volna. A "Buggy" irányítása nem nehéz, talán kicsit túl hevesen reagál a kormány mozdulatokra, és ezért hajlamos a

re is könnyedén felmászott, és egy-egy ugrató után úgy patogott a talajon mintha gumiasztalra érkezett volna.

Nézzük kicsit a játékmenetet. Rövid eligazítás után, máris az első pályán találtam magam egy "Buggy" vezető ülésében, ami természetesen páncélozott és a már említett fegyvereket fel lehet rá szerelni. Az első pálya tulajdonképpen egy oktató pálya valamelyik kiképző bolygón, amelyen a program részletesen megtanít a játék kezelésére. Bemutatja a mentőközben felbukkanó tereptárgyakat, és részletesen elmagyarázza melyik mire való. Így például a "Factory" ahová behajtva lehet a járművet "Upgradedelni" továbbfejlesztni, az elhagyott csomagok, ládák, amelyekben löszer utánpótlást találhatunk, valamint a háromféle kristály, amelyekre ráhajtva kell felszedni. Ezekre a járművek fejlesztéséhez lesz szükség a "Factory"-ban. Egy szalomon pályán gyakoroltatja a buggy vezetését, és egy lőtérrel is találkozom, ahol az automata célzó berendezés használatát lehetett begyakorolni, még repülő célokra is. Az első pálya

A második, és végül is a demó egyetlen igazi pályáján, egy gyönyörűen kidolgozott havas, téli bolygón találtam magam, egy idegenek által épített telep kellős közepén. Érdekes módon itt is végig ki volt jelölve merre kell haladnom ugyan úgy, mint a gyakorló pályán. Rögton az első utamba került "Factory"-ba behajtva a magammal hozott mérnökkel kicsit fel tuningoltam a "Buggy"-mat, és elindultam megkeresni a betolakodókat. Kicsit meglepődtem az első jövevények láttán, mivel először azt hittem túlméretezett fémpókok jönnek velem szembe.

De mikor az első lövések elindultak felém már tudtam ezek az idegenek "robot" járművei. Néhány rövid sorozattal elintéztem a járórt, (az közben állati hangon "sír", mintha fájdalom lennének lövéseimet követően) és legnagyobb meglepetésemre a szétlőtt általam robotnak hiit "pókok"-ból gyalogosok ugráltak ki, akik tovább lőttek engem. Mondanom sem kell hamar túltettem magam az első meglepetésen, és a pálya többi részén már óvatosabban haladtam előre. Nehéz dolgom nem volt, bár a betolakodók enyhén szólva túlerőben voltak. Miután meglisztítottam a terepet, szétlöttem a generátorukat, felszedtem a löszer utánpótlást, egy könnyed ugratással a következő "wg"-nél találtam magam, ami viszont nem működött. Szerencsére hoztam magammal mérnököt, akiket kivazavva a "Buggy"-ból gyorsan megjavították a "wg"-t és már mehettem is tovább a következő pályára, illetve mehettem volna, de a demó eddig tartott. Hát nem izzadtam bele az tény, hiszen tizenöt perc alatt a teljes demót végig játszottam. Jó lett volna ha kipróbálhatom a "Heli-jet"-et és a "Skimmer"-t is, de a játék hangulatából sikerült így is egy kis izellőt kapnom.

Cleml



# KISS PSYCHO CIRCUS THE NIGHTMARE CHILD

★ HA VÉRT AKARTOK...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Third Law Interactive  
 Kiadó: GODgames  
 website: www.kisspsychocircus.com  
 Minimum konfig: PII266, 32MB RAM  
 Ajánlott konfig: PIII366, 64MB RAM  
 3D gyorsító\*: Direct3D  
 Multiplayer: LAN, Internet

Nem hinném, hogy sokan vannak közöttünk olyanok, akik elmondhatják magukról, hogy ismerik a Kiss képregényeket. Már csak azért sem, mert nálunk, Magyarországon soha sem voltak kaphatóak az üzletekben. A Neten keresztül, pedig bármilyen megrendelhető. Külföldön, velünk ellentétben, igen nagy népszerűségnek örvendenek ezek a füzetek. Érdekes, hogy a képregényből két nagy cég is készíthetett példányokat, de az egyik (a Marvel) eltűnt a süllyesztőben néhány szám után. Ez azért következett be, mert a Marvel túlságosan langyosra vette a figurát a képregényeiben, míg a Todd McFarlane-féle magazinok a manga világára emlékeztető kökémény gyilkolást mutattak be. Azt hiszem érthető, (vagy ha nem, akkor is tény marad) hogy a jó népképe az

Ennek ellenére, az eredeti Marvel számoknak, ahogy a Neten láttam, 300-500\$ körüli magasságokba emelkedett az ára, ennyire cserélnek manapság gazdát. Jó mi? Maga a képregény története, a régi idők Conan filmjeire emlékezteti az embert. Adott négy hős, akik félelmet nem ismerve, akár életük kockázatával is szembeszállnak a gonosszal, és megpróbálják azt háttérbe szorítani, netán még el is pusztítani. De nem akárhogyan ám, hanem bármilyen áron. Szerencsésjükre nem maradnak segítség nélkül, mert az oldalukon áll a négy őselem ereje. Velük van a tűz, a víz, a föld, és a levegő képében. Az elemek segítő ereje, a hősök által viselt speciális ruhadarabok formájában testesülnek meg. Hatásukat úgy fejtik ki, hogy ahogyan bővül a ruhatár, tehát minél több darabját tudtuk megszerezni, és magunkra öltöni belőlük, annál különlegesebb képességek birtokosává válnak fokozatosan. Képesek leszünk például nagyobbakat ug-rani, erőteljesebbeket ütni,

zó hős közül választhatjuk ki a szívünkhoz legközelebb állót. Ezek sorban a Starbearer (víz), Beast King (föld), The Celestial (levegő), The Demon (tűz). Minden karakter ugyanarról a helyszínről startol a játékban, csak a helyszín néz ki egy kicsit másképp, mivel át van alakítva az éppen aktuális őselemhez. A Beast King például egy földrengés által elpusztított város maradékának kocszmájából indul, ahol magát a házat hatalmas szakadékok és völgyek szegélyezik minden oldalról. Ugyanez a kocsma a legelső karakter, a Starbearer kiinduló helye is, csak ebben az esetben a környező táj épségben van, és egy pofás kis dark fantasyból kilépett elvarázsolt város képét mutatja. Természetesen a négy karakter belső tulajdonságai is eltérnek egymástól némileg. Azok, akik például a kökémény karaktereket szeretik, feltétlenül próbálják ki a negyedik szereplőt (The Demon), mert ő a legelvarázsoltabb figura az egészben. Mintha az ősbárók egyikike lett volna életre, azzal a kiegészítéssel, hogy ennek a bárárnak a fejében jóval több van, mint "valami". Esméltlenül jól néz ki, ahogy a hatalmas csillogó harci fejszéjével hadonászik, és csapkod a levegőben, mintha maga Odin kelt volna életre a Final Fantasy-ból. A játék legelején bármelyik karaktert is választjuk, az elsődleges célunk az lesz, hogy megtaláljuk, és összeszedjük az első darabokat a speciális pánccszatainkból. A történet szerint, amikor a négy hős átmege a téren és időn, hogy megtalálja és elpusztítsa a gonoszt, nem kapott meg minden segítséget, ami megillette volna őket. Hogy a gonosz is egy kis előnyhöz jusson, (furcsa hogy ő is kap esélyt) a pánccszal részeit szét-



Na most aztán tényleg alulról szagolhatom – az ibolyát



délioni világban, és nekünk egyenként kell őket felkutatni. Ne ijedjünk meg, nem lesz nagyon komplikált a feladat, mert mint az FPS-ekben általában, itt is csak a viszonylagosan (nehézségi foktól függően) lineáris pályákon kell átvergődnünk, amelyeknek elején vagy éppen a végén ott találjuk majd az áhított relikviák egyikét. A játékban egyébként lesz egy támaszunk, vagy inkább segítők, aki olyasféle, mint egy mesemondó. Ez az öreg cigányasszony minden pálya előtt elmondja nekünk az éppen aktuális, a pályához tartozó kis történetet. Olyan ez, mintha egy-egy fejezetet játszanánk le a képregényből. Számomra a legmegfogóbb az egészben, az öreglány szinte mármár túlvilági hangja, ami a legjobban eltalált hang az összes általam hallottak közül. Estéknként, amikor teszteltem a programot, a nyári meleg ellenére fáztam, mert szó szerint bele lehet borzongani abba, amikor megszólal. Nem csak beszél, de kisugárzása is van, szelleme ott áll a játékos háta mögött. A végjátáshoz még feltétlenül megemlítem a kettesszámú játékszerűket is, az ostort. Ez a kis aranyos "szerszám" nem csak arra jó, hogy átszabjuk vele az arcát az ellenfeleinknek, hanem ha jól szétnézünk, akkor a pályákon itt-ott elszórtan, ezüstösen csillogó kis kampókon (a falak mentén, és a mennyezetről lelógva,) a korbács segítségével felkapaszkodva juthatunk át néhány rászóbb helyen.



Üdvözlét a Pszicho Cirkuszban!

utóbbi, keményebb stílusra volt vévő, ezt vitték úgy, mint a cukrot.

günk is. Ezeket a ruhadarabokat tehát egyféle pánccszatként kell elképzelnünk, amelynek részei a csizma, a pánccszal borított öv, a kesztyű és a kard, valamint a mellvért és lábszárvédő. Azért a Kiss együttes hatása nagyon érződik a ruhadarabokon, mert például a csizma az a tipikusan a helvénese évekbeli "dizskó lázban" égő emberek által viselt "krumpli-rugdoso". A játékot nevezhetjük, a magazinok történeteit összegezve felvonulató, számítógépre vitt képregénynek is. Hiszen, ahogyan a neve is sugallja, ez is egy Psycho Circus képregénynek tekinthető.

## A játék

Mint említettem négy különbö-



Tárt karf(m)okkal várom a kutyulikat egy kis simire...



Nem ártana elmenne egy szemészhez, haver...

Az arzenálunk egyébként a legagyantább tervezésű fegyverek egész kincsesládát sorakoztatja fel. Mintha egy örült agyából pattantak volna ki a tervek, amelyeket aztán szórakozásképpen maga az ördög valósított meg. Van itt a shotgun helyettesítő, láncokkal kifeszített "kályhacső", amely kis füstpamacsokat kezd eregetni a lövéseink közötti szünetekben, de használhatjuk a leszakított sárkányfejet is úgy, mint egy lángszórót. Összesen 12 fegyver szerepel a játékban, melyekből egyet-kettőt csak bizonyos karakterrel lehet majd felvenni, de az alapfegyverek mindenkinél megtalálhatóak. Az ellenfeleink szóró szerint "szépek", már amennyire a horror világában beszélhetünk szépségről. Nagyon szépen, és élethűen vannak megtervezve, és némelyikük, amikor berobban a képernyőre, megállítja az emberben az

ütőt, nemegyszer fogtam vissza lélegzetem egy pillanatra. A legjöpőbbek az "arachniclow" és a "blademaster" névre hallgató bestiák. A hatalmas bohócfejjel rendelkező, és villámokot köpködő pók, valamint a szemei helyén hatalmas pengéket viselő félmajomszerű lény váltak a kedvenceimé! Két apróságot azért itt még megemlítek az ellenfeleinkről. A negatívum, amit itt felfedeztem, az az ellenfelek számában keresendő, ugyanis elég kevés fajta vállal szerepet a játékban. Könnyebb fokozaton a negyed, vagy akár a fél pályát is bebarangolhatjuk úgy, hogy senkivel, vagy éppen csak a leggyéresebb számban jelentkező ellenlábassal akadunk össze. Őket pillanatok alatt el lehet takarítani. A pozitív jelzők első sorban az engine-t dicsérik. Ha összeakadtok valahol, a magukból folyamatosan kisebb bestiákat köpködő "spawner"-el próbáljátok ki azt, hogy vártek néhány másodpercet! A spawner addig löki kifelé magából a dögöket, amíg ki nem löjük, de

nézzük meg milyen az, amikor már vagy ötven (!!!) kis dög kerget bennünket, és a számbeli túltengés ellenére a framerate még mindig 40 felett van!

A legtöbb azonos időben történő tevékenység ellenére, amíg a játék nem áll meg, addig a játék még mindig 40 felett van! A legtöbb azonos időben történő tevékenység ellenére, amíg a játék nem áll meg, addig a játék még mindig 40 felett van!

## Gépigény

A Psycho Circus egy szép, és összetett grafikával rendelkező

lett a szereplők mozgása. Itt-ott azért ki is esett valami az engine-ből, mégpedig azért, hogy kisebb gépen is zökönmentesen fusson a program. Ezek az apróságot például a fények "aurájának" hiánya, vagy a csak közelről csillogó villogó fémes felületek, amelyek távolabbról csak szürkének látszanak. A minimum gépigényt itt is 32 Mega RAM-mal kérik, de megint csak azt tudom mondani, hogy ilyen gépen inkább ne futtassuk a játékot, mert kész kinszenvedés, amíg

betölt egy pályát, és közben állandóan swappal a szegény winchesterünk. Ebből a problémából kifolyólag (swappelés) kegyetlenül szaggat a program. 64 Mega RAM-mal már sok-

galja az GPU-t, (pedig az engine tudja) ezért a GeForce tulajdonosok még itt sem hajthatják ki a VGA kártyájuk valódi tudását. Az igazság viszont az, hogy egy mai szemmel közepesnek mondott konfigurációnál nem kell nagyobb a program futtatásához.



Hüha, egy kicsit sűrűn vagyunk!

## Summa-Summárum

Kétféle véleményt is alkottam a végére. Kezdjük az FPS rajongó véleményével, amit a műfaj kedvelőinek a figyelmébe ajánlok. Szóval a játék single módban leginkább a Blood 2-höz hasonlítható, azzal a különbséggel, hogy

ennek a programnak a hangulata sokkal jobb lett. Mind a zene, (Kiss rajongóknak unikum) mind a horrorisztikusan szép grafika, és a játék erősen "dark" hangulata elég ahhoz, hogy tartalmasan szórakozzunk. Az egyetlen megemlítenivalóm az,



játék, mint ahogy azt a képek is bizonyítják. A programozók csak a játékfeület, és a grafikát készítették el, magá a grafikai motort jobbnak látták, ha licenstelik egy másik cégtől. Ez a cég a Monolith Productions volt, az engine pedig, az a LiteTech névre hallgató grafikai feület, amit a Monolith annak idején a Blood 2-höz fejlesztett ki. Mint minden grafikai feület, úgy ez is jöppár változatosan ment át az idők folyamán. A nagy alapok azok maradtak, de a poligonizációt egy kicsit megnövelték, és a textúrák felbontása és kidolgozottsága is nőtt egy kissé. Ebből maga a Monolith fejlesztett ki néhány újdonságot, de az igazi nagy számot azért mégiscsak a Third Law Interactive követte el. A Blood 2-nél az egyetlen nagy nemetszés, a karakterek mozgása jelentette, ugyanis ez egy kicsit mesterkéltre sikerült. A Third Law viszont itt egy kis varázslatot követett el. Most már ugyanis, ha nem is tökéletes, de százszor jobb

kal jobba a helyzet. Itt is van ugyan egy kis swappelés, de már sokkal gyorsabban a töltés, és a szaggatás is elhanyagolható. A 3d-s kártyákról csak annyit említek meg, hogy egy 16 megás Nvidia vanta-val vagy voodoo II-vel már egész tűrhető framerate-et tudunk kihozni a játékból. Mindez persze egy legalább 300MHz-s Celeron processzor mellett értendő. Aki ennél jobb kártyával rendelkezik, annak már semmi nagyobb gondja nem lesz a program futtatásával. Az általam ajánlott konfiguráció PII 300-as processzor, 64 Mb RAM, és második generációs 3d kártya. Sajnos még ez a program sem támo-

goy mindenképpen a normál vagy annál nehezebb fokozaton válasszuk, mert különben unalmassá válik. Aki a Q3A-n edzőt, annak még így is olyan lesz, mintha egy lassított filmet nézne. A kevésbé megszállott FPS kedvelő, de partatlan gémer véleménye szerint is érdemes a játékot kipróbálni, annak ellenére is, hogy nem nagyon nyújt többet annál, mint amit az FPS kategóriától azt már megszokhattuk. Ez a program, pontosan olyan, mint egy átlagos FPS egy kicsi humorral, horrorral, sőtét hangulattal, és nagy adag vérell.

Uriel

## külsín/belbecs

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

## summa summarum

Cirkuszbelépő egy felnőtt előadásra, ahol a porondmester maga az ördög

## végítélet

# 86%



Hát ez aztán tényleg szívhez szóló egy horror-rajongó számára

# A KISS zenekar

Az együttes 1973-ban alakult Amerikában.

Eredeti felállás: Peter Criss – dob  
 Ace Frehley – gitár  
 Gene Simmons – basszusgitár  
 Paul Stanley – ének, gitár

Mint glitterrock csapat kezdtek de a 70-es évek közepétől metálos hardrockra váltottak. Egyes szakírók szerint a Kiss zenéje gótikus hardrock.



A zenekar tagjai sokáig elitkulták személyiségüket, képregény-jelmezt és maszkot öltöttek, lemezeik, rendkívül látványos koncertjeik a rockzene gótikus, a mindennapi életen felülemelkedő vonásait hangsúlyozzák. Ennek dacára a horroszisztikus elemek és a

hangzsvilág miatt tekinthetjük őket a metál képviselőinek is.

Az együttest 1971 végén Stanley és Simmons alakították, de valódi megalakulásuk csak két évvel későbbre tehető, akkor csatlakozott hozzájuk Criss a Chelsea nevű együttesből és Frehley, akit egy próbameghallgatáson választottak ki. Már a zenekar debütálásakor megvolt a

varázslatos image: kizárólag festett arccal fotóztatták magukat. A későbbiek során az arcfestést

rendkívül látványos szörnymaszkok és színpadi díszletek is kiegészítették, ez segítette hozzá a Kisset, hogy a világ leglátványosabb showmúsoraik produkálja, pazar világítással, pirotechnikával, színpadi hidraulikákkal.

A zenekar kitűnő koncert lemezeket adott ki, népszerűségüket fantasztikus filmjük is fokozta (Kiss In Attack Of The Phantom). 1978-ban mind a négy tag szólólemezt jelentett meg, valamennyi siker lett, többek között azért is, mert vendégként világsztárok szerepeltek ezeken a lemezeken.

1980-ban Peter Criss távozik az együttesből, így az Unmasked lemezen sessionzenész dobol, Eric Carr.

1982 elején a Killers című válogatás-lemez kiadása előtt Frehley megbetegedett és híre ment, hogy a Kiss feloszlik, de az év végén a gitáros újra színpadra lépett.

A Creatures Of Night című lemez bemutató turnéján még játszott, de hamarosan kiderült,

hogy már a lemezen sem ő gitározott, hanem Vinnie Vincent.

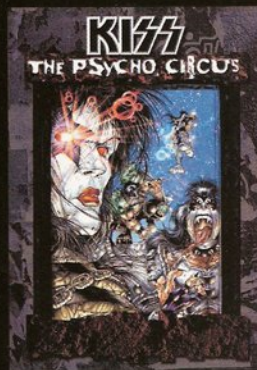
A zenekar népszerűsége ebben az időben csökkent, ezért 1983-ban a Lick It Up reklámozására új ötlettel álltak elő, eltávolították magukról a festéket. Az Animalize albumon mutatkozott be a Black Jack-ből érkezett új gitáros Bruce Kulick.

1986-tól újabb jelmezes debütálás, újra összeáll a négyes fogat, újra festik a maszkokat, s beindul a rock-történet egyik leglátványosabb cirkuszi show műsora, a több mint kilencven helyszínből álló világturné.

1999-ben újabb film: Detroit Rock City. És a show-nak még nincs vége, 2000-ben is folytatódik a látványban felülmúlhatatlan, zenéjében lenyűgöző KISS koncertsorozat.



# KISS Comic Books

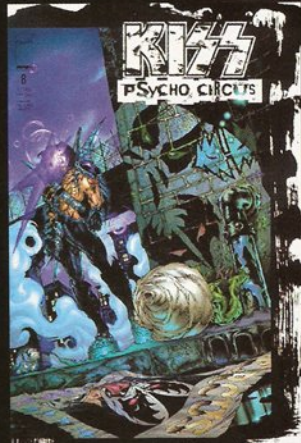


Úgy tizenkét évvel ezelőtt pattant ki néhány pihent agyú ember (na és a KISS együttes tagjainak) fejéből az a gondolat, hogy a már így is eléggé felfokozott imázt lehetne még egy kicsit tovább is növelni, az akkor már bevett tendenciák egyikével. Szinte minden akkor futó együttes, tévésztár, és tévésorozat rendelkezett, de legalábbis tervezte a saját képregény piacra

dobását. A banda, a feltűnően kifestett arcával és a kemény rockzenéjével ideálisnak mutatkozott egy akkoriban még gyermekcipőben járó képregény-műfaj megteremtéséhez. Mint később

kiderült ez az első igazi cyberpunk stílusú képregény megszületéséhez vezetett. Voltak, akik ezt a mindenképpen akkor még ismeretlen műfajt, megpróbálták úgy mond megkreatálni. Létrehoztak egy történetet, amelybe beleszórtak egy rakás dark fantasy, horror és thriller elemet, amit aztán már csak egy elképzelt punk környezetbe kellett behelyezni, hogy aztán megszülethessen a cyberpunk stílus. Ennek a stílusnak az ismertetőjegyével a felfokozott brutalitás hű ábrázolása, és a már említett fantasy környezet együttes jelenlétében voltak felismerhetőek.

Sajnos jó néhány akkori ígéretesnek tűnő próbálkozás kudarcba fulladt. Nem is egy történetet csak egy-két kiadást élt meg, majd eltűnt a süllyesztőben. A KISS szerencséjét a zenéje hozta meg. Az ez idáig inkább könyvekben hódító cyberpunk stílus ugyanis nem nagyon "ették" képregényformában. Csakhogy a KISS jelentős rajongótáborral rendelkezett. Ezért nem titkoltan saját magukról tervezték a képregény "jó" hőseit. A képregényt a mai formájába azután Todd McFarlane segítségével álmódta meg, aki nagyszerűen ki tudta használni a KISS már meglévő design-ját. A festett arcú szuperhősök, akiknek még ráadásul a KISS-hez is közik van, innen már rakétasebességgel kezdtek emelkedni a csúcsok felé. A folyamatos reklámok és a KISS saját képregényét is reklámozó zenéje futótűzként terjedt a rajongók és az egyszerű képregény-falók között, akik ezután már ha csak egy példányban is de megvették egy számot, amely aztán az új stílusával és jó rajzaival, történetével megnyerte a mindig újat kereső emberek tetszését. Így terjedt el a stílussal együtt maga a KISS The Psycho Circus című cyberpunk, és fantasy elegyet magában hordozó remeke. Ma már nincs olyan online képregény forgalmazó, aki ne tartana KISS képregényt. Még az első számot is folyamatosan újranyomják, mert van rá igény és megrendelés. A csúcs felé tartva aztán mikor megjelent az azonos című lemez is, a forgalmazó piacra dobta a gyűjtőknek szánt



kártyák mellett, a ma igen nagy népszerűségnek örvendő akciófigurákat is. Mint ismeretes mostanra pedig elkészült a képregény PC-s játékváltozata is, amitől legalább ekkora sikert várnak. A neten az eladási listákat tekintve a manga mellett az első tízben ott található a Psycho Circus képregény, ami a műfaj népszerűségét bizonyítja, és ez még most sem stagnál, hanem emelkedik.

# BANG! GUNSHIP ELITE

★ TÚLMÉRETEZETT PIRÍTÓK HARCA A GALAXISON TÚL...AZ ERŐ (MÉG A 3D KÁRTYA) LEGYEN VELED!

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Rayland Interactive  
**Kiadó:** Red Storm Entertainment  
**website:** www.rayland.com  
**Minimum konfiguráció:** P233, 32MB RAM  
**Ajánlott konfiguráció:** P-II 300, 64MB RAM  
**3D gyorsító\*:** Direct3D, Open GL  
**Multiplayer:** LAN, Internet

**M**anapság se szeri, se száma az egymás után, szinte ver senvge megjelenő space shootereknek, és az újabb tendenciát képviselő űr-stratégiai játékoknak. Bizony ezen a téren sem könnyű ma már újat mutatni, mert bár a videóvezérlők fejlődnek, és így nő a grafikai színvonal, csak sajnós a pénztárcánk nem fejlődik ezzel egyenes ütemben. Az első (legalábbis számomra) igazán nagy áttörést jelentő játék ebben a kategóriában, az azóta is igen előkelő helyen álló Forsaken volt. Ez volt az első igazán lendületes és szép grafikával megáldott program, amelyben a lenyűgöző látvány mellé egy jól kitalált játékmenet is tartozott. Nem mondhatjuk azt sem, hogy könnyű vagy éppen unalmas volt, mert bevallom, én bizony már az első pályákkal is igen sokat szenvedtem. Talán a nehézségi fokozata és a folyamatos rejtett kapcsoló keresgetés, és reaktor kikapcsolgatás volt az, ami nem igazán jött be nálam. Egy olyan játékot képzeltem el akkor a Forsaken-nél, mint a jó öreg C64-esen lévő Katakis volt. Ott inkább a játékok, a féktelen akció, lövöldözés, és az

elejétől a végéig tartó pörgős játékmenet jellemezte. Az viszont biztos, hogy a Forsaken elsőpró sikerébe a 3dfx kártya megjelenése is igen nagy szerepet játszott. (Uriel itt most belemegy egy kis történelemórába, de nem volt szívem meghúzni, talán nektek is tud újat mondani – Sz.JVC.)

Kevesen tudják ugyanis, hogy a voodoo megjelenésével egy időben kezdtek el fejleszteni a Forsakent, amelyet aztán a ma ismert formájában, már nem is akárhogyan álmotdakt, és valósítottak meg. A Forsaken-t készítő Acclaim ugyanis akkoriban szövötközött az első 3d gyorsítókat készítő 3dfx-el. Az Acclaim már azelőtt készített egy, csak a Glide-os kártya tulajdo-



Anyahajónk tárt hangárokkal vár...



A szerelők biztos kilelejtették a pajzsgenerátort a gépből

bet a készülő kártyából, és elkezdtek reklámozni a voodoo 2-est a programmal együtt. Természetesen a voodoo szépen fizetgetett mindezért a programozóknak, akik a pénz mellett tanulmányozgathatták a 3dfx új újdöcské-

alatt már nem valami eget rengető grafikai újítást vagy egy egészen új szuper játéktílust kell érteni. Mindezek kivitelezése ugyanis jó pár évnyi fejlesztőmunkát vesz igénybe, elég, ha itt most csak az Unreal-t, vagy a még meg sem jelent de már vagy 4 éve folyamatosan készülgető Max Payne-t megemlítem. Az igazán nagy projektet megírásához bizony ma már nem elég az egy-két év. Amíg a kisebb gépek (C64, Amiga) futottak a piacon, addig mindennaposok voltak az egész estét betöltő Elite és Battle of Britain csaták. Ezeket a csak "számítógépen" élvezhető programokat aztán követték a korai konzolos (Sega Mega Drive) próbálkozások, melyek legtöbbször egyenlő volt a nullával, vagy legalábbis igen ritkán ült eléjük még egyszer az ember, ami abból is adódott többek között, hogy az említett géptípus

nosok számára élvezhető játékot (mint ismeretes ez csak és kizárólag voodoo kártyán futott) a Turok the Dinosaur Hunter-t. Azonban a 3dfx fülébe jutott az éppen készülő új project

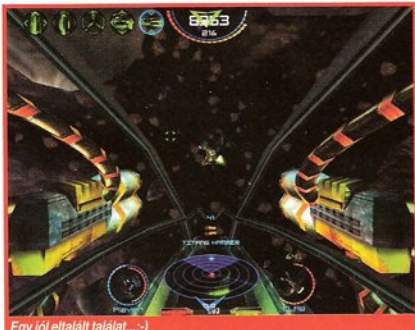
(Forsaken), és ők úgy döntöttek, hogy ha az akkor már javában futó voodoo 1-es nem

is, de a még csak kísérleti stádiumban lévő voodoo 2-es kártyát éppen valami hasonló dologon lehetne a legjobban kipróbálni. Eppen ezért szépen összeállva az Acclaim-mal, nekifogtak a játék segítségével kihúzni a lehető legtöb-

jét is. Ez a kooperáció aztán később már nem működött, mert az Acclaim rájött, hogy a D3d-ben sokkal nagyobb lehetőségek rejlenek, és elkezdtek hanyagolni a Glide-os programozást, miközben inkább az új tendencia felé, kezdtek érdeklődni. Később még készült egy project a 3dfx szárnyai alatt a Turok 2 Seeds of Evil személyében, de ez már csak egy szép csöndes búcsúnak volt mondható. Elég nehéz elhinni azt, hogy még a mai világban sem könnyű egy olyan jó játékot "elkövetni", ahol azt a bizonyos pörgő játékmenetet valami egészen új is követ. Itt az új



Ha minden igaz, ez a kis ionágyú most porrá lesz...



Egy jól eltalált találat... :-)

egyszerűen kihalt egy-két év alatt. Lásd itt a jó pár emberhez csak hírből eljutó Commodore Cd32-t, amely ahogy elkezdett volna elterjedni már sajnos ki is pusztult, pedig nem lett volna rossz gép. A már említett időtévesztő hiánya miatt, aztán mindig nagy meglepetést okoz az embernek az, ha egy viszonylag rövid ideje alatt elkészülő játéknak már a demó verziója is olyan benyomást kel, hogy az alól igencsak nehéz kiszabadulni. Alig néhány hónappal ezelőtt egy alig tizenöt megás kis demó jelent meg a Bang-ból, amelyet csak egy kis regisztrációs lista kitöltése után lehetett letölteni. Ebben az e-mail címre és a konfigurációra voltak kíváncsiak, amelyből leszkérhető, hogy egy kompatibilitást vizsgáló teszt verzió volt a letölthető prog. Ezzel játszani sem lehetett, csak egy körülbelül

ezt most tetszeni fog nekem vagy nem, de úgy se, hogy verbális játékos módjára mindennel leülök játszani, és rögtön végig is nyomok mindent, ami élelem kerül. Még az igazi megszállottaknak is megvannak a maguk favorizált műfajai. Példának okáért bármilyen jó, én aztán egy percnél többet nem tudok eltölteni egy Forma-1 program előtt, mert számomra egy kicsit unalmas folyton csak körbe-körbe menni. Megnézni megnézem az autós játékokat, de a minősítést azt végképp nem vállalnám, mert abszolút nem értek hozzájuk, és még béna is vagyok hozzá. A Red Storm által kiadott Rainbow Six sorozat viszont mindig is a legnagyobb ászok közé tartozott nálam. A legjobb példa azonban pont itt jelentkezik az előzőleg taglaltakra. Ha egy csapat jó egy stílusban, attól még prezentálhat valami jót egy teljesen más programfajtában is. A prezentálást itt szó szerint kell érteni, mert a programnál, amit most bemutatok, csak mint kiadó működött közre az RSE, magát a játékot az eddig viszonylag kevésbé ismert

Rayland ké-



nyolc-

tíz perces úgynevezett "self-playing" demót láthatunk, amiben a gép egy adott pályán keresztül repülgetett és lövöldözött a ritkán felbukkanó célpontokra. Csak megjegyzem, hogy ez a verzió még nem hatott valami nagyon rám, mert a TNT kártyákon felbukkanó képrfrissítési hiba miatt folyamatosan villogott a kép, amitől az egész élvezhetetlen volt. Nosza unisztall, de rögtön. Másnap aztán meg is írtam nekik a "szerelmeslevelet".

Néhány hónappal később, a megjelenés előtt alig egy hónappal egy százszorosára javított, és immár játszható demóverzió látott napvilágot, amely igazán nagy hatással volt rám, és mindenki másra is, akiknek megmutattam.

Nem is tudom, hogy a játék vagy inkább a játékmenet az, ami az embert egy ilyen programban magával ragadja. A legtöbb esetben az első benyomás elég ahhoz, hogy valaki rabjává váljék egy játéknak, de ugyanez ahhoz is elég, hogy soha többé egy pillantást se vessen rá. Ezt ne úgy értsétek, hogy én az első látásra döntöttem el azt, hogy



Választható a single mellett arcade és természetesen multiplayer opció is. A feladataink egészen egyszerűek és lineárisak

Minden egyes fegyvert nekünk kell az ellenfelektől megszerezniük, amely viszonylagosan megnehezíti a dolgunkat. Ha kilővünk valakit, véletlenül szerűen megjelenhet a roncs helyén lőszer, energia, erősebb pajzsrendszer vagy akár újabb fegyvertet is. Az ellenfeleink között felfedezhetünk néhány különleges alakú, nagyobb, színesebb eselleg csak a többiek között várakozó gépeket, amelyek amíg meg nem támadjuk, csak gubbasztanak és nem adnak

lesznek majd, de azért rendszeren nehezednek majd, mert ezt már megtapasztalhattam. Magát a történetet ízig-veéig kivesészhethük, ha lefuttatjuk a főmenüben a Story címszó alatt rejtőzött fantasztikus szép, a játék saját engine-jével készített demót. Inkább nem térek ki a minden részlet-



Ez egy kicsit közel volt... majdnem én is megpirultam

be menő taglalgatásba, mert két oldalt meg lehetne tölteni a prologus teljes egészében történő leírásával. Legyen elég annyit, hogy fiatal barátunkat a parancsnoka, mint könnyű utánpótlást, rögtön a mélyvízbe dob be. Mivel kitűnő kiképzésben részesültünk és teszteredményeink alapján a legjobbak közé tartozunk, feleltessünk úgy gondolják, hogy azonnal megbízhatnak minket komolyabb feladatokkal. Az első küldetésünk lesz majd a történet szerint a mérce arra, hogy vajon megfelelünk-e erre a feladatra. Természetesen helyt kell állnunk, ha szeretnénk tovább játszani a játékkal. Az első bevetésen mivel "harcdeztelenek" vagyunk, nem fognak a csúcstechnikára ültetni minket, az csak a tökösebb gyerekeknek jár. A legkisebb galacsinköppőddel felszerelt hajóval kell egy stratégiai fontosságú hajót megvédenünk, hogy arról az ellenfél ne tudjon adatokat lopni.

**A Játék**

A történet szerint egy fiatal pilótát alakítottunk, akit frissen soroztak be az úgynevezett elite pilóták védelmi rendjébe. 20 fokozatosan nehezedő misszió kerestül, léphetünk be a Gunship pilóták életébe minden napjaiba. Megismerkedhetünk az idegen ellenfelek igen széles skálájával, az egyszerű szinte egy lövéssel elpusztítható vadászgépektől, egészen a féleletes idegen rombolókig és cirkálóikig, valamint az egész regimentekből álló kalózhajó csapatokig. Teljesen 3D-s, eszméletlenül szép (talán a legszebb, amit valaha láttam) környezetben játszódó fantasztikus világba kalauzol el minket a játék, ahol az idegen asztroidra mezőkben barangolva, minden egyes szikladarab mögül a halál les ránk. Nagyon izgalmas és lendületes minden egyes mozzanata a játéknak. Nem kell attól tartanunk, hogy könnyű dolgunk lesz, mert az ellenfél vadászai bizony mesterei a manőverezésnek.

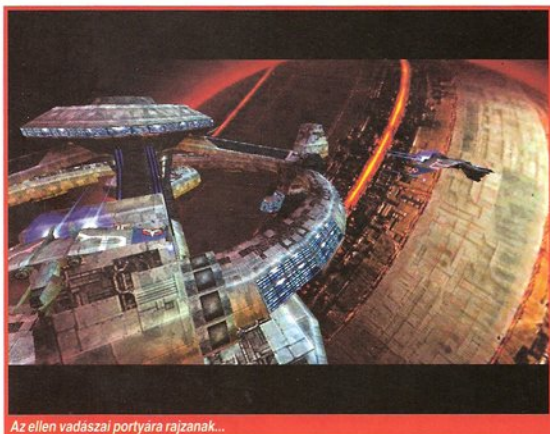


Egy Subotai - egyike ellenségeinknek



előfordulhat, hogy elpusztul az is, amit meg kellett volna védenünk, vagy ha túl közel vagyunk, akkor nekünk is rozseltek. A küldetéseinket is megkönnyítették a készítőik. Minden egyes küldetés előtt lefut egy kis intró, amelyben egymás után felsorolják a feladatainkat, bemutatják a megvéendő, vagy

az adott pillanatban. Ha mondjuk, elszúrnak egy küldetést akkor sem kell aggódnunk, mert ha figyelünk, az okos kis gép elmondja a debriefing menüben azt, hogy mit kellett volna tennünk a siker érdekében. Ez egy kicsit, megkönnyíti a játékot, de a hardcore játékosok kikapcsolhatják a menüben ezt az opciót, ha fokozni szeretnék az izgalmakat. A gépünk emellett még egy rakás hasznos műyürkét is rejt. Ilyen a rakétaelhárító és fegyverzavaró együttes, vagy az elektronikus célkövető és célkiválasztó rendszer, és számítógépünk szemeként is felfogható különlegesen érdekes radar, amely az éppen kiválasztott célpont összes tulajdonságát felsorolja, kezdve az energiájától a páncélvédetségéig és a harci besorolásáig. A harci besoroláson, az ellenfél veszélyességi foka értendő. A kezdetekkor természetesen még csak a legkisebb gépek ellen fogjuk a harcot felvenni, de vigyázat, a nehézségi fokozat megváltoztatásával jó néhány érdekességet tapasztalhatunk majd. Ilyen például az, hogy a közepes, és az e feletti fokozaton az ellenfeleink is elkezdnek gyűjtögetni.



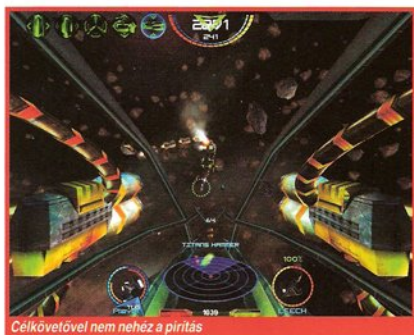
Az ellen vadászai portyára rajznak...

éppen elpusztítandó célpontot (célpontokat), és az ellenfelekről is megkapjuk a számunkra fontos összes infót. A gépünk egy speciális, egyébként a hangulathoz remekül illő fedélzeti computerrel is fel van szerelve. Ez a kis szerkezet a kellemes női hangján folyamatosan közöl velünk minden egyes változást, vagy éppen az aktuális küldetésünkhöz tartozó összes tudnivalót. Ezek alatt értendő az is, hogy éppen mit kell tennünk

Vidáman összeszededegetik előlünk az energiacuccokat, fegyvereket, upgrade-ket. Emellett természetes, hogy a manőverezési sebességük és tudásuk is igencsak felfokozódik. Néhányukat már kész művészetet kilőni, sőt a vezérgépek leszedéséhez már-már pilótászeninek kell majd lennünk. A nehézségi fokozat befolyásolja még például a küldetéseink kimenetelét is. Arra gondolok, hogy amíg könnyebb fokozaton elég például, ha a megvéendő hajók közül csak egy marad meg, addig nehezebb fokozaton ugyan-ezeknek legalább a felét

meg kell mentenünk ahhoz, hogy továbbjuthassunk a következő küldetésre. Emellett nehezebb fokozaton eltűnnek még az olyan apró segédberendezéseink is, mint a célkövető rendszer és a vadászgépek mintájára működő "csali", vagy rakétaelhárító. Nagyon jó az ütközések és a fegyverek hatásfokának a jellemzése. Az elhárító pajzs ugyan véd bennünket, de ha nem vigyázunk, akkor a filmekből már ismert "shield override" jelzés villog majd az arcunkba, és ha nem veszünk fel gyorsan egy energiapackot, (már ha lesz a közelünkben) akkor bizony néhány pillanattal később leválk, és azonnal védtelenül maradunk. Ha nekimegyünk valaminek, a gépünk azonnal megáll, ami nagy hiba, ugyanis ha valaki tíz másodpercnél tovább nem hogy áll, hanem csak lassan megy, máris csillogporként fejezi be a pályafutását. Bár nem új, nagyszerű hangulati elem, és mint ilyen nagyon jól etalálát, hogy a gépünk sérülésével fokozatosan tönkremegy a fegyverrendszer, vagy a célzó berendezés is, valamint egyre komolyabbá válik az elektronikai rendszer meghibásodása. Ilyenkor is azonnal jelez a fedélzeti számítógép, a radarunk pedig szépen elkezd recsegnni miközben az automata célkereső, és a célkövető rendszerünk szabályosan le-lefagy. Mint már említettem, ha fel tudunk venni egy kis energiát, ezek a hibák, eltűnnek. A játékidőt egészen jól ki lehet tolni, ha a nehezebb fokozatokat választjuk, mert sajnos az easy beállítást mellett nem sok kihívást tartogat számunkra a program. Ugyanílyen nehezebbé érhetünk el például az automatikus célzórendszer kikapcsolásával, aminek hatására egyáltalán nem állnak rá a fegyvereink az ellenfelekre, hanem csak a saját ügyességünkre kell támaszkodnunk a gépek kilövésénél. Mint az I., és II. világháborúban, az úgynevezett "rátartásos-előlövés" módszer válik be a legjobban. Tudjátok, amikor a saját és az ellenfél gépének távolságát valamint az egymáshoz közelítés sebességét, megbecsülve a másik gép orra elé lövünk, hátha az belefut a fegyvereink által szitott plazmazivatába.

A következőket sajnos még nem tudtam kipróbálni, de a neten felbukkanó FAQ-ban már olvasható, ezért jó tanácsként leírom: A kötelékrepülés szabályzatáról van szó. A történet előrehaladtával nekünk és a mellénk kerülő pilótáknak is ugyebár növekszik a harci besorolása, amely magával hozza, hogy egyre ügyesebben kell majd megválasztanunk a csatarendün-



Célkövetővel nem nehéz a pírítás

ket. Itt elsősorban arra gondolok, hogy miként osszuk szét az embereinket. Kik legyenek azok, akik csak a védendő célpontot vagy konvojokat fedezik, hogyan állítsuk keményebb ellenfeleinkre a legjobbakat. Mint említettem ezt még nem volt alkalmam látni,



úgyhogy ezért ne rojjon meg senki. Azt hiszem

ennyivel most be is kell éremek, mert a rendelkezésemre álló néhány nap alatt sajnos többet nem tudtam meg a programról. Mindenesetre azért remélem, hogy néhány jó tanácsot azért fel tudtok majd használni.

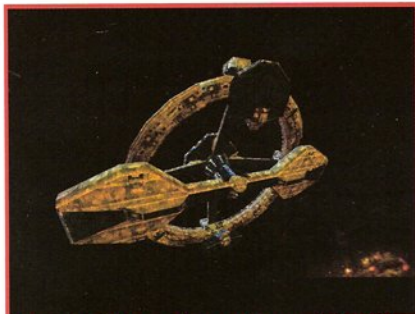
## Milyen gépen futtasuk?

Mint azt már megszokhattátok tőlem, most is leteszteltem a programot egy gyengébb gépen is. Mivel adott a lehetőség, azért ezt szándékaim szerint majd máskor is megteszem, hogy azoknak is nyújthassak egy kis eligazítást, akik esetleg egy gyengébb konfigurációval rendelkeznek. Persze nem szeretnék senkit sem untatni, ezért akit nem érdekel, attól azt kérem, hogy ugorja át ezt a kis részt.

Szóval a minimum konfig, most is egy Pentium I-es 266-os processzor volt (kisebbit nem találtam) 32 MB SD RAM-mal, és egy voodoo 2-es kártyával. Sajnos itt van egy rossz hírem is a voodoo tulajdonosok részére, mégpedig az, hogy a program a legelső voodoo 1-es szériát és a "híres" voodoo rush-t egyáltalán nem támogatja. Mindenekelőtt felhívom a figyelmeteket arra is, hogy a gépünkre a lehető legújabb 3dfx driver legyen felrakva, mert a program csak ezen fut normálisan. Én jómagam a régebbiekből kettőt is kipróbáltam, de csak a fehér képernyő mosolygott rám az indítás után. Lehet, hogy meglepő lesz, de itt végre







A főnökség székhelye – természetesen jó messze a frontvonalótól

beszámolhatok egy viszonylagos pozitívumról, mert a program egész tűrhetően fut 640x480-as felbontásban, ha közben a geometric detail-t nem vesszük medium fokozat fölé. Az optimális gép itt is, egy Pentium 2, 266, vagy 300 MHz-es processzor, legalább 64 Mega RAM és egy viszonylag olcsóbb, S3 Savage 8 vagy 16 MB RAM-mal. A readme-ben leírt, és az optimumban megemlítt "húzó" gép viszont szerintem abszolút túlzás. A program egyébként a grafikai meghajtót dicsérendő tökéletesen futott a gépemem 1024

x768-as felbontáson, 32 bites színmélységgel. Egyetlen helyen sem

tapasztaltam nagyobb framerate csökkenést, még akkor sem, amikor nyolcan-tizen voltunk a képernyőn közvetlen egymás közelében.

## Néhány szó a kezelésről

Itt most külön nem térek ki a kezelőszervek billentyűzetkiosztására, (egyébként sem köztöltük volna, mert azokat a menükből egy pillanat alatt át tudjuk majd konfigurálni, a magunknak legjobban tetsző beállításokra. Emellett nem is sok van belőlük, körülbelül tízpercnyi játék után már tökéletesen megy az irányítás. A mouse-al változtathatunk irányt teljes 360 fokban, míg külön gombokkal adhatunk gázt, vagy fékezhetünk, illetve foroghatunk jobbra és balra az

## Rokon lelkek

### Descent 3

Nagyon jól kezelhető, látványos space shooter, korszakalotok grafikával – az űrszimulátorok Quake-e. (ld. **576** '99/7-8 – 85%)

### Forsaken

Hangulatos játék, nagyon eredeti karakterekkel, izgalmas, FPS jellegű játékmennettel. Érdekes módon a profi grafika nem igényeli a profi gépet. Már csak ezért is érdemes kipróbálni, nem?-) (ld. **576** '98/6 – 96%)

oldalazás helyett. Aprópó ha már az irányításnál tartunk. A joystick-kal rendelkezőknek még megemlítem, hogy nem egy egyszerű dolog a bekonfigurálás. Ugyanis nekem állandóan vagy túlságosan érzékenyre, vagy éppen ellenkezőleg nagyon "lányhára" sikerül a

dolog. A lehető legjobb megoldásnak a mouse-al történő irányítást ajánlom, miközben a fegyverválasztást és a tolóerő állítását, rákonfiguráljuk a billentyűzet néhány egymáshoz közel eső gombjára. Ezek után már megy is minden, mint a karikacsapás. Azt még jó, ha tudjuk, hogy a játék előre haladásával a mi gépünk melletti, az ellenség is igen-

beszélék. Amikor jobbra vagy balra kiforgunk az ellenfelek előtt, mindig egy kicsivel tovább gördül a gépünk, mintha lenne egy kis gravitáció is az űrben. Nem kell megjedni, nem vészes a dolog, de azért mint említettem, jobb ha bemelegítünk egy kicsit a csatázás előtt.



Ó, azok a csodálatos fényeffektek...

## Végítélet..

Mondhatom egészen nagyszerű, amit összehoztak a fiúk. Egy 100%-ig akciós space shooter, amelyből hiányzanak az ilyen játékokat megnehezítő túlkomplikált küldetések. Itt nem kell hat, vagy hét lépcsőből álló bonyolult feladatokat megoldanunk. Mint azt a játék neve is mutatja, (BANG!) csak durra a

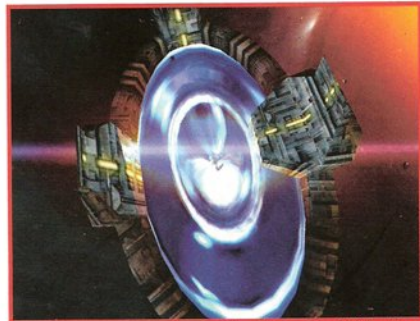
stratégiai programok között egy a Bangl-hez hasonló programot felfedezni, amely nem csak szép, hanem egyszerű és jól is játszható. Mint azt már az elején említettem a Descent sorozathoz hasonló játékokból már jó pár megjelent az utóbbi időben. Ezek viszont sokkal bonyolultabbak voltak, több időráfordítást igényeltek, és szerintem az egy végjátás után nem is nagyon kerültek le még egyszer a polcokról. Viszont a Gunship Elite higgycetek el, azonnal belopja magát az ember szívébe. Gyors, pörgős játékmennettel, azzal hogy nem kell állandóan mindenféle bonyolult marhaságot keresgelnünk ahhoz, hogy a küldetéseket teljesíteni tudjuk, szerintem az egyik legjobb space shooter-t kapjuk a kezünkbe. Utóljára még egyszer mindent összeszelve én csak méltatni tudom a játékot. Szuper grafika, jó hangulat, egyszerű de kellően nehezíthető játékmenet, ami azért nem fordult át abnormálisan keménnyé, ha egy kicsit nehezítünk a beállításokon. A hangeffektek és minden egyéb is kitűnően illik a programhoz, jól eltalált, de kár, hogy semmilyen 3d hangzást nem támogat a játék. Mindenki, aki egy jó kis lövöldözős játékot szeretne, ahol nincs szükség a bonyolult feladatok megoldására, próbálja ki a full verziót. Bár a készítő a programot csak űrsre ígérték, ez nekünk játékosoknak felüdülésként jött, hogy most, már a forró nyár közepén megjelent. A konzolosoknak is jó hír, hogy a BANG! a PC-s verzió után nem sokkal már Dreamcast-on és PSX 2-ön is meg fog jelenni.

-Iriel-



csak felgyorsul majd, így igencsak elkél, ha eltöltünk néhány órát a könnyebb pályákon egy kis gyakorlással. Öszintén mondom, kell egy kis idő megszokni a játék, egyébként gyönyörű grafikát mutat engine-jének a sajátosságait. Itt elsősorban a fantasztikusan élethűen bemozgó, lengő, csúszó gépről

közepébe, bemérni az ellenfelet aztán feszüljön rá az ujjunk a tűzgombra. Ha viszont azt hisszük, hogy könnyű dolgunk lesz, nos akkor tévedtünk. Egészében véve megint csak a hangulat az, ami a játékban igazán megfogja, és el sem ereszi az embert. Minden egyes mozanata a játéknak pontosan eltalált, szinte semmi sem lóg ki a sorból. Aki szeretik a kihívást, nos azoknak is csak ajánlani tudom majd a Gunship Elite-ot, mert már normál fokozaton is meg kell izzadnunk a babérokért. Igazán üdítő a mai egyre-másra, szinte havonta megjelenő űr



Idéje elhúzni ebből a naprendszerből – már úgy sincs kilőni való

## Külcsín/belbecs

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

## summa summarum

**Az utóbbi idők egyik legszebb Space Shootere, tele izgalommal**

## végítélet

# 89%

# ICEWIND DALE

## ★ HÜVÖS KÍSÉRTÉS...

### SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Black Isle Studios  
**Kiadó:** Interplay  
**website:** www.interplay.com/icewind  
**Minimum konfiguráció:** PII233, 32MB RAM  
**Ajánlott konfiguráció:** PIII 266, 64MB RAM  
**3D gyorsító\*:** Direct3D  
**Multiplayer:** LAN, Internet

Sok-sok emberöltővel ezelt a Jeges Szél völgyében különös események árnyékolták be az egyszerű hegylakó polgárok mindennapjait. Az amúgy is szinte kibírhatatlan időjárási viszonyok ezidőtájt egyre rosszabba fordultak, a fagy és a hideg egyre jobban birtokába kezdte venni a hegyvidék délebbre eső lankáit is. A legendákkal és mítoszokkal átszőtt tájon ősi, rég elfeledett, megnevezhetetlen szörnyek ébredtek fel évezredes álmukból, és bújtak elő rejtekükből. Valami hatalmas és rémisztő erő látványt kitélepedni, amit még a bölcs Kuldahar-i Arundel sem tudott megnevezni. Gyerekek és asszonyok, polgárok és harcos férfiak tüntek el nyomtalanul a hegyek hágoi között, és az Óriások csoportokba verődve egyre sűrűbben csaptak le a kereskedőkaravánokra. A legészakibb város, Easthaven lakosait már-már éh-, és fagyhalállal fenyegette az egyre zordabb idő, amikor Hrothgar, a város előjárója – aki maga is dicsőséges harcos hírében állt – úgy döntött, expedíciót szervez Kuldahába, ahol mágia tartja távol az északi szeleket, hogy onnan hozzon magával annyi élelmet, amivel városa lakói átveszelhetik a kegyetlen telet. Miközben Hrothgar azon fáradozik, hogy megpróbáljon egy igazán ütőképes csapatot összehozni maga mellé az ember-telen

és veszélyes útra, egy hatfős társaság érkezik a helyi fogadóba. Idegenek...

És csak a bölcs öregek tudják azt, amit csak a csatában megfáradt, hályogos szemek képesek meglátni: Egy napon ezek az idegenek dicsőségesebb hősökké válnak, mint maga a

gatják. Ha valahol feltűnik az "Ork", "Elit", "Tündér" szavak bármelyike, az érzéseim kitélepednek, a hallásom kitisztul, látásom éles lesz, mint egy kétékezi pallós éle, és szimatolok, mint egy véreb, ha szagot fogott, és ennek általában az a vége, hogy érzéseim elnyerik jól megérdemelt jutalmukat: az

nagyon találóan így neveztek el: Fantasy.

Szerintem az egész világ köszönettel tartozik Tolkien Mesternek, aki megalakította ezt a mára már külön iparágá fejlődött műfajt, amikor életre hívta a Gyűrűk Urának világát. Ő volt az, aki ezeket a rég elfeledett, kereszténység előtti, mitológiai és mesebeli lényeket elhelyezte egy általa elképzelt birodalomban, ahol a jó és a rossz vívja örök harcát, és egyikőjük sem győzedelmeskedhet végérvényesen, hiszen ezáltal felborulna a világot összetartó erők egyensúlya. Kevesen tudják, hogy a Mester a Gyűrűk Ura könyveket eredetileg tannésének szánta. A világháború visszaságai, a sok százezer értelmetlenül elpusztult ember, a jó szükségyszerű, de csak rövid időre (természetesen a történelem léptékeivel nézve rövid időre) szóló győzelme, az eszköz, ami hatalmassá teszi tulajdonosát – mindez nem csak véletlen egyezés. Bizony, a Gyűrűk Urában nem a történet volt az, ami olyan egyedivé tette azt (hiszen a párhuzam közte és a XX század első felének történelme között maga Tolkien bevalása szerint sem véletlen), hanem a



A Yeti-prémnek jó ára van...

nagy Jarod...

### A kezdetek

Robert Salvatore (van olyan Fantasy rajongó, aki ne ismerné ezt a nevet?) Icewind Dale trilógiája szolgált alapul a Black Isle Studios legújabb kalandjátékához. Gondolom nem én vagyok az egyetlen, aki valami megmagyarázhatatlan módon gyermekkorom óta áhitatosan vonzódom minden olyan könyvhöz, filmhez – és tulajdonképpen bármihez – amire az egyébként igen tág Fantasy jelzőt ráag-

Élményt. Most lehet, hogy némelek közületek bolondnak, ne adj isten megszólalnak tartanak emiatt, de akiket velem együtt rabul ejtett a mesékből és mítoszokból szőtt birodalmak csillogóan tarka, vagy éppenséggel bajlósan sötét szövevénye, azok tudják, hogy miről is beszélek. Mi,



Statizsza a Nyugati téri aluljáróból...

akik együtt szövegetünk terveinket ősi legendákból előlépett mágusokkal, együtt félünk a barbár törzsek halálaszánt harcosaival, együtt ver a szívünk a barlanglakó nemes törpökkel, és szinte együtt tüvöltjük a csatakiáltást az Északi fjaszok maroknyi, de utolsó csepp vérükig elszánt hadával, tudjuk milyen érték is tud lenni egy könyv, főleg egy olyan világban, ahol a könyvek hatalmát egyre jobban visszaszorítja egy másik hatalmas, de kevésbé dicső birodalom: a Média.

Mi – büszkén mondhatom, talán nem is olyan kevesen szerte a világban –, akik a szívünkben örüzik ezen világok varázsát, azoknak minden jó, és rossz tulajdonságával együtt, részesei vagyunk egy olyan csodának, amit nemes egyszerűséggel, de

világ, amelyben játszódik, és a világot benépesítő lények sokszínűsége. Az erkölcsi normák, amelyekkel ezek a hősök (de persze nem csak a hősök) fel lettek ruházva, a nemes jellemek, és dicső kalandok a fantázia legeldugottabb zugaiba rejtették az olvasót, és ezáltal önmaga is a mese részesének érezte magát egy kicsit.

Ha már előhozokottam a legnagyobb klasszikussal, ezúton javasolom mindenkinek, akinek eddig még valamilyen érthetetlen átok folytán szerencsétlenségére sikerült elkerülnie ezt a könyvet, sűrűn pótolja eme hiányosságát, mert nem tudja mit veszít, de abban biztos lehet, hogy nem élhet teljes életet nélküle. En a mai napig is olvasgatom, pedig már több, mint tíz éve, hogy először a kezembe vettem ezt az irdatlan szövegmennyiséget, de mindeközben nem sikerült rannom Gandalfra és a többiekre.

Kicsit hosszúra sikeredett ez a fejtegetés a Fantasy műfaj mibenlétéről, de akik eddig nem szerették, vagy valami

okból kifolyólag nem ismerték (bár én mindkettőt teljességgel elképzelhetetlenek tartom), most legalább alkothattunk magukban valami képet rólunk megszálottaktól, és talán kedvet is kapnak közülük néhányan, hogy beálljanak sorainkba.

Tolkien példáját követve a Fantasy szerzők körében elterjedt vált, hogy egy, már valaki által megalkotott világba helyezik el újabbnál újabb történeteket. Ezek a könyvek mintegy jelzőként magukon viselik ennek a világnak a nevét, így az olvasó előre tudja, mielőtt megveszi a könyvet, hogy mit várhat az éppen megjelenő történettől – és mint tudjuk, a jó bornak is kell cégér. Ilyen világ a Forgotten Realms is, ahol az Icewind Dale játszódik.

## Alkotti öröm!

Láttam én már sok videót életemben, de amiben most volt részem, attól leesett az állam. Abban persze biztos vagyok, hogy nem ez fogja elnyerni az év legjobb számítógépes videójának a díját, hiszen a látvány maga nem túlságosan domináns, de az egészen olyan hangulata van, ami az egész játékhoz megalapozza a hozzáállásomat.

A vak sötétben egy barátságos, meleg tónusú hang kezdi el mesélni a történet előzményeit. A sötétben egy gyertya fénye halványan elkezd világítani, és amint növekszik a fénye, feltűnik előtűnk egy ósrégi, kopott könyv. Ahogy a könyv lapja feltárlódik, a hang meséből egy régi, elfeledett történet kezd kibontakozni. Magát a történetet nem látjuk, csak az ősi könyv lapjain lévő képeket, viszont van helyette valami más, ami segít beleélni magunkat a mesébe. A történet kibontakozását olyan nagyszerű hanghatások festik alá, ami valamennyire pótolja a látvány hiányát. Halljuk a csata zaját, a jeges szél üvöltését – egy kicsit (sőt, talán nem is olyan kicsit) olyan az egész, mint (remélem, van köztetek olyan aggasztán, aki tudja miről beszélnek) a Manowar nevezetű zenekar bizonyos felvételei. Aki esetleg még nem hallotta ezeket (gyanítom, hogy sokan vannak), az hallgassa meg, érdemes! Ezek a hangok és zajok tökéletesen kiegészítik a mesét, és a kettő együtt számomra elmulasztotta a látvány hiánya miatt először érzett csalódottságot. Lehet, hogy a játék készítői csak időt és energiát akartak spórolni ezzel a húzással, de nekem személy szerint nagyon bejött! Ahogy az a későbbiekben kiderül, a mese valójában nem

más, mint Icewind Dale történelmének egy darabja – és valami rejtélyes módon a mi kalandunknak is alappillére. De hogy mi ez a rejtélyes mód? Ezt sajnos nem árulhatom el, de javasolom mindenkinek, hogy Tempus templomában próbáljanak a lehető legtöbbet megtudni Jarod-ról és az ő történetéről Everardtól!

Legelső lépésünk egyben a legfontosabb lesz: létre kell hoznunk egy olyan ütöképes csapatot. Egyelőre mással ne is foglalkozunk, mert ez a feladat sokkal összetettebb annál, mint ahogy elsőre hihetnénk, és a hibás összeállítás később kökeményen visszaüthet a legnehezebb helyzetekben. Hat tagú parit kell összeállítani, és igyekezzünk mindenkit úgy megkreálni, hogy később a lehető legjobban teljesítsen. Bár a készítők szerint nincs olyan helyzet, amit ne lehessen akár egy karakterrel is megoldani, a csapatmunka azért lényegesen feljavít.



Ilyen egy degeszer tömhető Inventory

magam mellett is tartottam, hiszen az Icewind Dale, bár alapvetően kalandjáték, rengeteg párbeszédet is tartalmaz, amolyan szerepjáték módjára, ahol a kapott információ mennyisége jelentősen függ az általunk használt választóktól. No, de hogy egyik szavammal a másikba ne vágjak, kezdjük az elején.

Az örök téma ugyebár, a nemek harca...elméletileg nincs jelentős különbség férfi és nő között, hacsak az nem, hogy a nők induló életerejé egy kicsit

kisebb – hm, ez tényleg valószínű. Vá-

ja az esélyeket mondjuk például

két vérszomjas havasi ember ellen. Mégegyszer mondom, a karakterek előállítása (vagy sokkal inkább megalkotása) nagyon fontos, és nagyon összetett, érdemes a végleges csapat létrehozása előtt egy-két próbapartit csinálni, a jól sikerült szereplőket aztán ugyanis beimportálhatjuk a végleges összeállításba. Hogy ösztönizem megmondjam, én még talán nem is találkoztam ennire lenyűgöző szereplőgeneráló rendszerrel. Itt aztán minden kialakítható, még saját magad által kitalált élettörténetet is írhatás a karaktereknek. Ráadásul a különböző tulajdonságok befolyással vannak a sorrendben mögöttük lévő

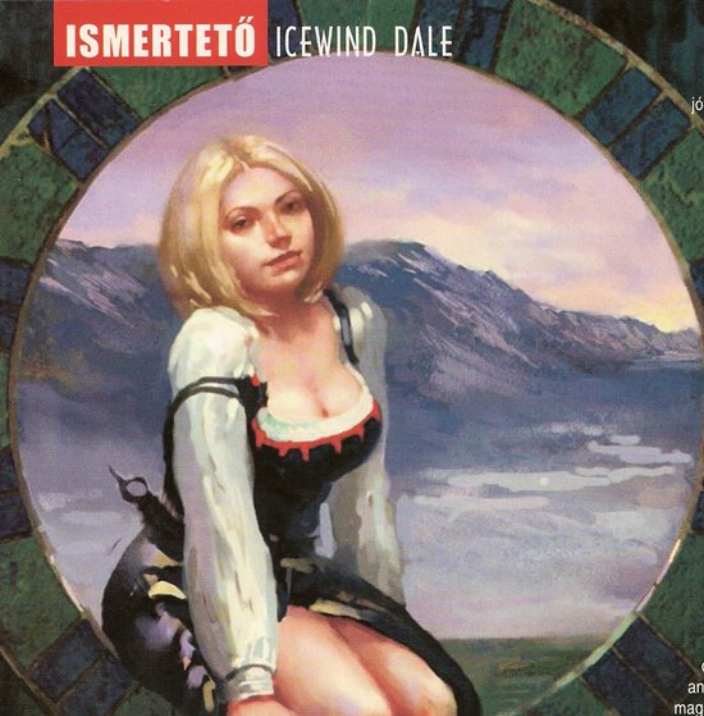
laszszunk egy nemet,

után válasszunk egy arcot hozzá. Itt aztán lehet gyönyörködni, válogatni, bár túl sokat nem érünk vele, ugyanis a játék folyamán ezeket az arcokat csak a képnyelv oldalán fogjuk látni, ill. a Record menüpont alatt, de a karakterek sajna egész másképp festenek – ezen nem is tudunk változtatni. Én például kapásból kiválasztottam egy festettképű, sámdobokkal viháncoló busman csókkát, erre a játéktérben már mint szakállas, köpenyes máguést láttam viszont. Hát szerintem ez elég béna húzás, de akik szeretik a szép képeket (mint én), azok legalább megnézhetnek egy

párat.)  
Következőnek beállítjuk a karakter etnikai hovartartozását: kedvünkre válogathatunk ember, tünde, fél-tünde (ember és tünde keverék – ez azért még mindig jobb, mint mondjuk a fél-ork), gnóm, törp, és még egy faj között, amit én csak



Élég fagyos a hangulat, de nem kell félni – mindjárt forró lesz a levegő



ezt nyugodtan osszuk belátásunk szerint.

A bölcsesség természetesen fontosabb egy mágusnak, mint egy harcosnak, ahogy az erő fontosabb a harcosnak, mint a mágusnak – azt hiszem, ez elég egyértelmű, ne is feszegetjük tovább.

Az utolsó tulajdonság a karizma, amivel nemigen tudok mit kezdeni, mivel úgy gondolom, ez a tulajdonság egyaránt fontos lehet mindenkinek. Sok az elején még úgysem lehet, de azért ne legyen kevés sem.

Az utolsó igazán fontos beállítási lehetőség a fegyverek használatában való jártasság. Nagyon lényeges, és a későbbiekben sajnos nem nagyon módosítható. Itt fel van sorolva egy rakat különböző fegyvertípus, legalább egy, de maximum négy fegyvernemben lehet jártas emberünk. Ezek közt lehet legyen Missile Weapon, ami tulajdonképpen minden olyan fegyvert magába foglal, ami repül (nyíl, dobótör, dart, számszerj, parittyá, stb.). Hallgassatok rám, legalább egy legyen ez, de nyugodtan adhattok kettőt is! Fontos, hogy bizonyos fegyvereket egyik-másik osztály nem tud használni, pl. a mágus az íjat, ezért igyekezzünk



A messzelődőn híres parti tavaszi öltözetben...

jól felépítették a kínálatot belőlük – tulajdonképpen mindegyik szereplőnk sikerült a számára legjobban passzoló hangfekvést megtalálnom. A játék során a parancsok kiadásakor, illetve a karakterek kijelölésekor hallhatjuk viszont ezeket a hangokat, de a párbeszédéknél sajnos nem, ami szerintem nagy kár, mert biztos ráérett volna még egy lapáttal a hangulatra.

Most már tényleg itt a vége: beírjuk emberünk nevét, és kész. Illetve van még egy apró opció itt: a karakterek élettörténete.

A kiválasztott tulajdonságok alapján a program automatikusan generál egyet minden szereplőnk, de ha valaki annyira bízik az angoltudásában, maga is kitalálhat egyet. Nos, nagyjából ennyi az egész, amit mind a hat karakterrel végig kell csinálnunk még a játék legelején, és aztán már bele is vághatunk a kalandok közepébe.

## Csapjunk a lecsóba!

Az Icewind Dale kalandos története könyvekhez hasonlóan építkezik fel, a sztorit fejezetekre van tagolva. Természetesen a legelső fejezet tulajdonképpen a prologus, a helyszín pedig Easthaven, a legészakibb és legfagyosabb helység Icewind Dale vidékén. Mint afféle bevezető, tökéletesen alkalmas a világbanvaló eligazodás és

viselkedés elsajátítására. Nem áll szándékomban végigjátszást írni a játékról, de úgy érzem, némi kis segítség bárkinek elkelhet, és itt, a prologusban lehetőségünk van a történet során előforduló minden cselekvés kipróbálására. A kocsmában kezdődik kalandunk, ahol is Hrothgar, a város (vagy inkább falu) előljárója beszédebe elegyedik velünk. Itt kapásból elsajátíthatjuk az információszerzés legfontosabb formáját, a dialógust. A párbeszédéknél általában többféle válaszlehetőségre van módunk, és a legtöbb esetben a kérdézőkódés juttat minket a legtöbb információhoz. A játék felkínál nekünk egy "bunkó" válaszlehetőséget is, ezeken többnyire nagyokat szoktam derülni, nagyon jópofa, igazi tenyérbemászó beszélősök ezek, csak bánjunk velük óvatosan, mert egy Óriással szemben például nem biztos, hogy kifizetődő, ha túl nagy az arcunk. Szóval a lényeg, hogy kérdezzünk a lehető legtöbbet, és legyünk mindig segítőkészek mások

## Rokon lelkek

### Baldur's Gate

Klasszikus kaland-szerepjáték, az Icewind Dale elődje. Kiváncsian várjuk a második részt! (ld. 576 '99/2 – 93%)

### Planescape Torment

Bár témájában egészen más, de látványvilágában és irányításában nagyon hasonló hozzá, hiszen ugyanazzal az engineel készült. Holtak a holtak ellen. Ez jól hangzik, nem? (ld. 576 '00/1 – 95%)

problémáinak megoldásában. Ez a kalandon túl némi kis arannyal is kecsegtet, ami nem túl elhanyagolható szempont, hiszen mint bárhol máshol, Icewind Dale-ben sem adnak ingyen semmit a pengén kívül, de azt se nekünk, hanem belénk.

Hrothgar meginvít minket, hogy csatlakozzunk kis csapatához, akikkel megkísérel atkélni a zord hágókon, hogy megmentsé népét az éhhaláltól. Miután távozik, egy kicsit beszélgesünk a kocsmában lézengő honpolgárokkal, csak úgy gyakorilásképpen, hogy picikét beletanuljunk, hogyan is lehet minnél több infót kiszni az emberekből. Mivel kezdeti aranykészletünk igen kevés (nem kell izgulni, később lesz az még kevesebb is), elegyedjünk szöba kocsmárosné asszonsysággal, aki elírja nekünk a



...és teljes menettelszerelésban

bánatát, miszerint elősködő rovarok lepték el a borospincéjét. Mi persze rögvést ajánlunk fel segítségünket, csajjuk le a bogarakat. Ugyan igazi fegyverünk még nincs, csak a vándorbotunk, de ez jó gyakorlat ahhoz, hogy megtanuljunk, hogyan kell valamire vagy valakire rátámadni (a védekezést itt még nem tanulhatjuk meg, ugyanis a bogarak nem támadnak nekünk).

A sikeresen elvégzett munka után némi arany úti a markunkat. A legjobb módszer az, ha ezután szépen bejárjuk az egész várost, bemegyünk minden házba, és leállunk beszélgetni mindenivel. Az információ nagyon értékes dolog, mint már mondtam, és egy-két melléküldetésre is szer lehetünk. Ha betérünk a boltba, rögtön el is költethetjük aranyainkat. A vásárlás nagyon egyszerű, szinte bármilyen fegyvert és tárgyat vehetünk, és el is adhatunk, természetesen a vételár töredékéért. Ha jobb egérgombbal kattintunk a tárgyakon, kapunk egy rövid leírást a

## Egy kis jótanács

Aki nem akar az egér használatával járó minimális idővesztésgfaktor kényének-kedvének kitéve lenni, az a Windows Start menüjében a játék indítását mellett talál egy konfigurációs menüt is. Itt tulajdonképpen minden cselekvéshez hozzárendelhetünk egy gyorsbillentyűt, a varázslatokhoz is(!). Persze, nem kell minden varázslathoz gyorsbillentyűt rendelni, elég csak azokhoz, amelyek embereink memorizálni tudnak. Ez így nagyon

kényelmessé teheti a játékmenetet, de ha lenyomjuk a Space-t, azaz lepauszálhatjuk a játékok, és ugyanúgy koordinálhatjuk embereinket, mint ha normálisan folyrna a csata. Ez még talán jobb módszer is, hiszen a gyors billentyűnyomogatás közben hibázhatunk is, míg a kimerívetés alatt az idő leáll, és kényelmesen elrendezhetjük, hogy ki hova menjen, mit varázsoljon, kire támadjon, vagy melyik irányba szaladjon el.

tulajdonságairól, ami jelentősen megkönnyítheti a bevásárlást. Itt nincs mit magyarázni, helyette itt egy jó tanács: lőgyvert mindenkinel! Ez később még kifertődik, de erre majd hamarosan visszatérek.

A templomban vásárolhatunk különböző varázslatokat, illetve áldást, de ezeknek nagyon borsos az ára. Ami igazán hasznos, az a különböző energianövelő italok bevásárlása, ezek nem is annyira drágák, ugyanakkor nagyon jól jönnek a nehéz pillanatokban.

Ezen kívül még egy fajta üzlet van, a kovácsműhely, ami Easthavenben érhetetlen módon nem található, de annyit érdemes rá tudni, hogy itt is legyereket vehetünk, valamint különböző hatalommal felruházott tárgyakat, de ezek tulajdonképpen megfizethetetlenek.

A tó partján találkozhatunk egy emberrel, akinek a házába valami érthetetlen módon bekeredett egy hegyi farkas – természetesen vállaljuk el, hogy kipucoljuk onnan. Az ajtó zárva van, erővel, vagy egy tolvaj ügyességével könnyedén bejuthatunk rajta (lám, újra tanultunk valamit).

Intézzük el a farkast, aki nem átal nekünk ronlani. Ekkor már a harc egy újabb formáját sajátíthatjuk el, hiszen a bogarak ügyet sem vetettek ránk, míg lemeszáröltük őket. Szerencsére ez a fokozatos rávezetés segít elkerülni a folyamatos mentés-föltés módszert, de azért nem árt, ha minden egyes nagyobb cselekedetünk után mentünk egyet. Némi kis arany a jutalmunk, és persze tapasztalati pont.

A tapasztalati pontot csapatunk együttesen kapja, és minden harc után növekszik, de nem csak erővel lehet szerezni – ha segítünk valakinek, néha előfordul, hogy arany helyett ezzel fizet. Szükség is van rá, ugyanis karaktereink csak a megfelelő tapasztalati pont mennyiség elérése után tudnak szintet ugrani. Ilyenkor növekszik életerejük, növelhetjük különböző képességeink mértékét, illetve újabb varázslatokat tanulhatók, már ha mágiával foglalkozik az illető.

Hrothgar házába érve ajánljuk fel segítségünket a készülődő expedícióhoz. Újabb melléküldetést kapunk, egy elveszett karaván nyomait kell megkeresni a hegyekben. Sétáljunk ki a faluból a megadott irányba (másfelé nem is lehet), és itt is van az utolsó lecke harcművészetből. Egy csapat goblint kell ártalmatlanná tenni, akik nem szégyeltek elvenni egy kislíj halcsontját. Rá kell jönnünk, hogy az Icewind Dale világában a közelharc egyáltalán nem kifertődik dolog. Sajnos az ilyen játékoknál tipikus, hogy a támadók egyszerűen egy embert rohannak meg, és azt rendszerint le is szedik, még ha az életükbe kerül is. Én a gerillamódszert

választottam, azaz lőj és fuss!

Elsőként az erősebb vagy nagyobb hatótávolságú fegyverekkel rendelkező ellentelkeket kell kicsinálni, ami eleinte egy jól koordinált ösztűzzel megoldható, utána jöhetnek a többiek. A testi érnitkezést ajánlatos messzire elkerülni, ugyanis hőseink igen hamar feldobóba a bakancsot (persze jópofa benyegések középette). Először azt hittem, a játék hibája az, hogy néha az egymással szemben álló ellen felek nem találják el egymást, de aztán rájöttem a halk, néha egyáltalán nem is hallható fémcs pengések alapján, hogy ilyenkor védekeznek. Ez jó, jelentősen növeli a túlélési esélyeinket. Egyébként az egész harci rendszer inkább a túlélésre van kiéltve, mint a heroikus mérszárlásokra. Néha úgy kell elősönnünk bizonyos helyeken, hogy egyszerre csak annyit ellenfél vegyen észre, amennyivel még el is tudunk banni!

Miután kicsináltuk a goblintokat, szedjük össze elhullajított felszereléseket, valamint az otfelejtett halcsontot. Ezeket a bolban jó pénzért el lehet adni, még a halcsontvázzal is. Egyébként mindent

érdemes felszedni, hiszen így, vagy úgy minden használható. Embe-reink teherbíró képessége egyébként véges, tehát a pakolást sem lehet ész nélkül csinálni. Most, hogy a harcól már mindent tudunk, nézzük meg a karavánt (már csak a kihült romjait találjuk meg), koncoljuk fel a ránk támadó farkasokat, majd térjünk vissza a városba. Hrothgar eléggé letörtétt válik a hír hallatán, és közi, hogy az expedíció hamarosan útnak indul. Javasolja, hogy előtte pihenjük ki magunkat – fogadjunk is szót neki, és látogassuk meg a falu fogadóját. A szobák ára a pihenés minőségével egyenesen arányos, ezért erre mindig legyen tartalékunk, és ne sajnáljunk akár a tizenöt aranyat sem egy békés pihenésért. Egyvalamit mindig tegyünk meg elalvással: állgikus erővel bíró karaktereinknél állítsuk be, mely varázslatokat akarjuk, hogy memorizáljanak.

Ébredés után egy újabb meglepetés: már megint tanultunk valamit. A sebéink begyógyultak, és a választott varázslatok immár felhasználhatók. Ha végképp nem találunk a játék során más módot az energiaszintünk visszaállítására, nyugodtan folyamodjunk a pihenéshez. Visszatérve Hrothgar házába, az előjáró még egyszer utóljára megkérdézi, van-e még valami elintézni valónk.

Nézzük át a felszereléseket, és ha kell, ugorjunk be a boltba, aztán a minden megvan irány a kaland! Mintegy tíz fejezet és számtalan

különböző helyszínt várja, hogy beköboroljunk kis csapatunkkal. Mindenféle ellenféllel találkozhatunk Icewind Dale varázslatos vidékein, az élőholtaktól kezdve a Yetiken át az Óriásokig. Vannak itt két ember magas csontvázharcosok, árnyak, orkok, goblinok, és mindenféle lény, amit csak el lehet képzelni. A Black Isle Studios fejlesztői mindent elkövettek, hogy a lehető legváltozatosabb, kihívásokkal és kalandokkal teli világot megalkossák,



Wizard vs. Lizard

és ez meg is látszik a végeredményben. A figurák egyszerűségükben is remekül kidolgozottak, a táj gyönyörű. Az egész látványvilág a Baldur's Gatehez hasonló, ami nem véletlen, hiszen a fejlesztőgárda a BioWare Infinity enginejének továbbfejlesztett változatát használta hozzá. A 3D-s gyorsítók csak a varázslatok megjelenítésénél szükséges, meg merem kockáztatni, hogy csak szimplán szoftveres rendszerrel is elfut a játék, ha van elég memóriánk. A játék helyigénye is elég nagy, én speciel full installt választottam, ami azt jelenti, hogy a két CD-ről 1,35 GB-ot telepített a setup a winchesteremre(!), de még így is bekerete a CD-t játéék közben.

Engem személy szerint teljesen elvarázslolt az Icewind Dale mesebeli válgá, az aprólékosan kidolgozott figurák látványá, a történelem előtti vidékek hangulata. Az ellenfelek is nagyon profin néznek ki, az Orkok például sokkal jobban hasonlítanak az általam elképzelt Orkokra, mint bármi, amit eddig láttam. A varázslatok szépek, látványosak, minden a helyén van. Talán az emberi karakterek kidolgozottsága tetszett a legkevésbé, szerintem a főszereplőket azért egy kicsit jobban kidolgozhatták volna. Persze ez csak az én véleményem, ettől még maga a játék látványvilága lenyűgöző, nagyon hangulatos. Hamár

a hangulatról van szó, mindenképp kell egy pár szót ejtenem a hangokról is. A hangeffektusok és a beszólások nagyon jók, szerintem nehéz lett volna ezeknél jobbat találni, de ami igazán dicséretre méltó, az a játék zenéje. Szimfonikus zene ez, enyhe kelta beütéssel – magával ragadó, hullámzó, és valami olyan pátoszú ébreszt a emberben, mint a Rettenthetetlen vagy Az Utolsó Mohikán (persze a Daniel Day-Lewis féle változat) zenéje. Ez a zene külön is megállná a helyét, de a játékezés között szerintem mindenképpen elviszi a pálmát (még Szjvc is odavolt érte).

Az Icewind Dale könnyen irányítható, a varázslások és képességek használatainak alsajátítása nem okoz különösebb gondot, ennek ellenére komoly kihívást jelent – aki eddig nem próbálkozott ezzel a stílussal, az csak nyerhet vele, ha ezzel a prògival esik át a túzkeresztiségen. Most mondhathám, hogy maga a játék nem túl eredeti, de nem mondom...

Ez a Fantasy már csak egy ilyen dolog. És mi pont ettől szeretik. Tudjuk, ki az aki velünk van, és azt is, hogy ki van ellenünk, és tudjuk, hogy az erőszak nem az egyetlen járható út, hiszen a jó és a gonosz, a fény és a sötétiség örök harcban áll egymással, és ez az, ami egyensúlyban tartja az Erőt. Ez az elv az, ami előhozza belőlünk a soha meg nem haló gyermeket, és ez az, ami mozgásba lendíti a fantáziánkat.

És vajon mi is lehetne eredetibb, mint az emberi fantázia...?

VargaB.

## kölcsín/belbecs

LÁTványOSSÁG ■■■■■■■■■■  
JÁTszvatoSSÁG ■■■■■■■■■■  
SZvatoSSÁG ■■■■■■■■■■  
ZENEbONa ■■■■■■■■■■

## summa summarum

Lenyűgöző mese a kitaposott ősvény nyomdokain

## végítélet

94%

# TIME MACHINE

★ LARA CROFT ÉS A KING'S QUEST EGYÜTT A TURMIXGÉPBE

## SZEMÉLYIGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Cryo Interactive  
**Kiadó:** Cryo Interactive  
**website:** www.cryo-interactive.com  
**Minimum konfiguráció:** P200, 32MB RAM  
**Ajánlott konfiguráció:** P-II 400, 64MB RAM  
**3D gyorsító:** Direct3D  
**Multiplayer:** –

Ujjongva vettem a kezembe az. Időgép című programot, mivel mostanság a Longest Journey-n kívül semmi adventure játék nem jelent meg a piacon. Ez talán köszönhető a hosszú fejlesztési időnek, amely a játék esetében 2 év volt. Egy FPS-t, liszenszelt motorral fél – egy év alatt összedobnak, és sokkal több példányba adnak el, mint egy kalandjátékot. Valljuk be ezek réteg játékok, de ez a réteg már kihalóban van, vagy csak a gyártó cégek tűntek el, pl. Sierra, DSI, az ilyen jellegű termékekkel. Pedig aki szereti az angol nyelvet (vagy éppen most tanulja) és az esztornát sem veti meg, annak kiváló gyakorlat az a program és az ilyen kaliberű alkotások. Hol vannak már azok a szép amigás idők, ahol szinte dömping volt a kalandjátékok területén. Engem mindig is megfogtak az ilyen és ehhez hasonló játékok, így különösen izgalmas volt, hogy még nem nagyon játszották végig ezt a kiváló programot, és egy-egy résznél, ahol elakadtam semmi másra, csak az intuíciónra hagyatkoztam. A leírás során előforduló objektumok neveit direkt nem fordítottam magyarra, így szerintem könnyebb lesz a boldogulás, mivel nem kell még a magyarról angolra fordítással is szenvedni.

A történet alapját H.G.Wells méltán híres regénye, az Időgép adta. A helyszín London 1893. január elseje. Ahol hősünk Wales, egy időgép fejlesztését fejezi be, melyet egy +- 10 éves időutazásra tervezett. Wales kisvártatva beállítja a tárcsákat és beindítja a gépet, nemsokára egy időörvénybe kerül, ekkor még azt hiszi, hogy minden a terv szerint halad... De nem így történt. Hősünk az időgép eltűnése után, egy idegen helyen és más időben találja magát. Az utazás során, a korához képest 800000 évet utazott előre, és egy Hourglass nevű városkába került. Egyetlen fegyverrel rendelkezik, az pedig a Chronomatikus varázslat.

## Hourglass City

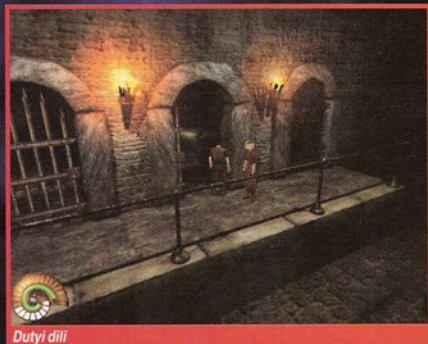
Rögtön a városba lépés után vegyük fel a Crystal Nautilust, amely majd később segít minket a tájékozódásban. A piactéren csevegésbe kezdhetünk egy kislánnyal, akiről kiderül, hogy fogalma sincs róla, hogy milyen évek írnak és kik is a szülei. További érdeklődés után a Hourglass Térre

irányítanak minket, további infóért. Itt megtudhatjuk, hogy az ő istenük a Homok Isten, akinek a neve Khronos, valamint egy időhullámról is említést tesznek. Ha egy pár percet eltöltünk a pályán, rögtön megkapjuk a megfigyelt hullám eredetére és hatására, amint a kékszínű hullám átcsap feletünk, csodálkozva tapasztaljuk, hogy kisgyermekké fejlődünk vissza, szerencsére a memóriánk ép maradt a fiatalodási művelet során. A megfiatodottakat Effahid-nak az öregedőket Visahid-nak nevezik a falubéliek. Lépünk be a Khronos templomába, itt megtudhatjuk az elveszett memóriák és az örök élet titkát, amelyek a következők: Az időhullám után a megfiatodott emberek elveszítik emlékezetüket, ez az egyetlen ár, amit fizetniük kell. Az emberek memóriáit Khronos Isten őrzi, de a kiválasztottak (Aki mi vagyunk.) van rá lehetősége, hogy

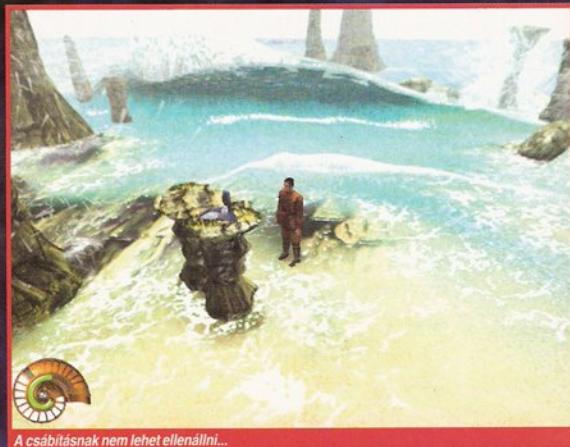
## Shakendar Kolostor

A háló előtt egy tábla közli velünk, hogy a kolostorba csak a háló hangjának követésével juthatunk be. Halkítjuk le a játék zenéjét, így jobban halljuk a hangokat. A bejárati táblán hat alakzat található, amelyekhez mindig egy hang van rendelve. A teleport elé lépve halljuk meg az aktuális hangot. A következő hangokon kell átélpednünk: Tenger, Gong, Gőz, Vonatszaj, Templomi orgona, Tenger. A bejáratnál lévő órnél alkalmazzuk a Charles Bronson figurát. Ezzel

ahogy azt mi gondoltuk. A gépteremben szedjük fel a gépolajat és a Jad Garrul növeléséhez használható fekete gyémánt sőt. A másik teremben a berozásodott csúszójait olajozzuk meg, ezáltal egy átjárót nyitottunk meg,



Dutyi díli



A csábításnak nem lehet ellenállni...

visszaadja az emberek emlékeit. A rézgömbben három új varázslatot vehetünk fel, a varázslatok alkalmazásakor csökken a Jad Garrul (más néven mana), itt a rézgömbben Jad Garrul vesztes nélkül próbálhatjuk a varázslatokat, amelyek a következők: De-Harmonizer (Ellenszer az agresszív mágusok támadásaitól), Warp (Láthatatlanság), Hourglass Ointment (balszam az időutazásos seb gyógyítására).

Az oltárnál vegyük fel a Wrist Judgar nevű fegyvert, amelynek hasonló a hatása, mint a De-Harmonizernek. Az udvaron az egyik oltárnál találunk egy tálat, ezt is vegyük fel. A pálya kezdetén a piaci stand előtt álló öregemberrel üzletet köthetünk, neki gyógyír kell a betegségére, nekünk pedig a Spiritual Compass, amely majd a sivatagban vezet bennünket. A gyógyírt a zöldségárus nénike puljta mögött találjuk. A tálat elcserélhetjük egy igen éles késrre. Ezután rohanjunk a város hátrába, küzdjük le az őrt és lojzuk el a tripodonját. A sivatagon átkelve megérkezünk a Shakendar kolostorhoz.

bejutottunk a Shakendar Monks kolostorába. Az egyik szobába lépve egy papot pillantunk meg, aki egy órákkal teli fal előtt tevékenykedik. A férfi felvilágosít minket a Jad Garrul fejlesztésének lehetőségeiről. Többek közt arról is, hogy nincs visszaút, aki átkelt a sivatagon, annak Shakendar-nak kell lennie, ez az elrendelt végzete. Ugyanakkor az is kiderül,

hogy többé nem térhetünk haza. Legálabbis nem olyan módon,

a gépterem és a vezérlő között. Az előttünk álló rézgömbben még több új varázslatot sajátíthatunk el. A gombben lakó Lemur, ki nem állhatja a Shakendarokat, ezért mi mint nem "Shakendar" jelenünk meg előtte. Az új varázslatok a következők: Counterspell (A rajtunk lévő varázslatot szedi le), Stop Time (Ez a varázslat időben lefagyasztja az ellenfelünket.) A feltöltött Hourglass of Ashes-ért a Lemur különféle varázslatokat ad, ezek Slow Motion (Az ellenségünk lelassulnak), The Eye Of Jad Garrul (A látomásának tünteti el), Sand to Ashes (Hatásos támadó varázslat), The Grip of Chronos (Ameddig aktiválva van, az ellenség folyamatosan sebződik.). A harmadik varázslat (Chronomatic Mask) megszerzéséhez, használjuk a Stop Time varázslatot a kristályon, így már többé nem siklik ki a kezünk közül. A gömbből való kilépés után a ceremóniáról érkező Tetraddon mester, nem fogad minket túl szívesen. A harcot jobb elkerülni, a kissé nagyarú Tetraddon Logor Shar-al, mivel a mostani fegyvereinkkel még nem tudjuk megsebesíteni a mestert. Két dolgot tehetünk: (1) A megnyitott átjárón át, küsszünk át a gépteremben és ott a kormánykereket fordítsuk el, utána egy gyors mozdullal ugorjunk bele a csillébe és már a hegységben is találjuk magunkat. (2)

A réz



## Rokon lelkek

### King's Quest 6

Mesébe illő grafikai megjelenítésű kalandjáték. A későbbi részekben sajnos a hangsúly eltolódott az akció felé. (ld. **576** '93/1 - 99%)

### Monkey Island 2

Egy másik szinte stílust teremtő sorozat, ehhez a játékhöz inkább a misztikus volta miatt hasonlít. (ld. **576** '92/7-8 - 93%)

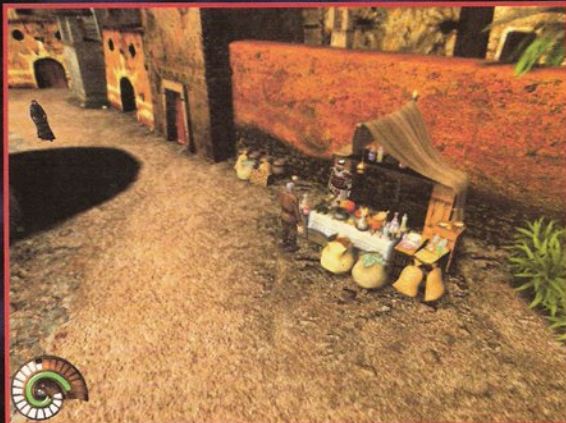
gömb mellett található lámpát átkapcsoljuk, ekkor a Lemur kiszabadul és felveszi a harcot Tetradonnal. (A többi változatlan) Miközben a liften utazunk, egy újabb időhullám halad át rajtunk, a földre érkezésünkkor már vén aggasztányok vagyunk. Ezután induljunk vissza Hourglass City-be és keressük meg Vel Subek-et, bár csak ő segíthet rajtunk. Vel Subek az őrzője, az elveszett memóriák tárházának.

### Hourglass City

Megérkezésünk után nem a megsokott kép tárul a szemünk elé, de ezzel most ne foglalkozunk, az istállóan álldogáló idős bácsit kérjük meg, hogy etesse és felügyelje tripodonunkat viszatérünkig. A városba érkezésünk után vegyük fel a favödrot. Nemsoká értesülhetünk róla, hogy a lázadó megölt egy katonát, és elkötötte a tripodonját. (Milyen szerencse, hogy megöregedtünk, így nem ismerik fel bennünk a gaz tolvajt.) Khronos Templomába érve a pap helyén egy szerzetest találunk. Menjünk be a rézgömbbe. A bent lévő Lemur nagyon szeretne találkozni egy igazi Shakendarral, de a figura önmagától nem fog beszélni a gömbbe. A csalít mi szállítjuk, ami egy Shell of Time, ezért a Shakendárok mindenre képesek. Persze a Shell of Time csak egy vízió és nem az igazi objektum (Ezt mi tudjuk, a fickó nem.). Fogjuk a csalít és adjuk oda a szerzetesnek, mire ő figyelmeztet arra, hogy ne zavarjuk őket a diskurzus során. A zöldségáros nénikével folytatott csevegyből kiderül, hogy nagyon nagy szüksége van 7 darab homokkaparóra, mivel a "rég" kisállata meghalt és szeretné tenyészteni őket. A zöldséges pult mögött egy adag gyógyfűvet találhatunk, ezt is vegyük magunkhoz. A homokkaparók rejtőzködési helyei: (1) Rögton a város bejáratánál. (2) A régi városrészben találjuk, egy doboz tetején, a melléte lévő dobozokat toljuk a másik mellé és szedjük le a kis állatot. (3) A vad tripodonnál. (Tealevéllel csalógassuk ki a kis lényt) (4) Vel Subek konyhája előtt találjuk. (5)

A börtön udvarában. (6) A főtéren egy kis beugróban. (7) A főtéren szaladgáló homokkaparó elfogásával ne is kíséreljünk, használjuk a Stop-Time varázslatot. A kis állatok megszerzése után, adjuk át a nénikének, amiért cserébe megkapjuk a Chromomatic Hangvillát. Most menjünk a börtönhöz, a kinzőgépből szabadítsuk ki a férfit, de vi-gyázzunk, amikor az ör elindul, hogy egy kis frissítőt vegyen magához, ilyenkor távozzunk, amilyen gyorsan csak lehet, vagy használjuk a Warp (láthatatlanság) varázslatot.

Ellenkező esetben a fenekünkbe némi lyukat kaphatunk. A szárított mogyorrókkal teli asztalra tegyünk egy tealevelet, amelyből majd teát készítünk Vel Subeknek. Ha a levél kiszáradt vegyük magunkhoz. A piros ajtó előtt álldogáló ör felhívja a figyelmemet arra, hogy a memóriák tárházába csak úgy juthatunk be, ha Hiearch pecsétjét meg-szerezzük. A főtéren vésegető nénikének segítsünk a



Van még abból a jóféle gyógyfűből?

vésésben, javítsuk ki a rontott szövöveget, a jutalmunk egy adag fekete gyémánt só. A kazánnál lévő kaktuszt az éles késsel vágjuk le. A kazán mellett található ládat toljuk a kazán mellé és szorosan a falhoz, különben le fogunk esni. Vegyük fel a számszámkulcsot, ezután a kart állítsuk át, a keréket pedig fordítsuk jobbra egyszer kis gázra. Ezután másszunk fel a láda tetejére, és a villáskulccsal javítsuk ki a szivárgó csőszakaszt. Ezt követően csavarjuk a csapot maxigázra, és a kart állítsuk a másik állásba. Most a lenti szivárgó csőszakaszt javítsuk meg, és csak ezután menjünk a nénikéhez. Hősi tettünkért cserébe a nénikétől kapunk egy kulcsot, amely majd



elvezet Vel Subek-hez. A kulcs egy dobozkat nyit, amelyben a Hiearch pecsétje található, de pecsétünkre a sikeres nyitáshoz kell még egy kulcs. Ha unatkozunk, akkor némi játékokra is nyílik lehetőségünk, a főtéren található kigyerekkel Szivárvány Nautiluszt játszhatunk, ami közel áll az üveggyölyözashoz. Ha nyérünk, akkor egy-egy adag gyógyfűvel leszünk gazdagabbak. A játék lényege, hogy a minél nagyobb értékű színre

bo-nyolult folyam-mat. Először a kiszáradt tealevelet alkalmazzuk a tüzhelynél, mivel ez eléggé keserű, vegyük elő a kaktuszt, és most ezt alkalmazzuk a tüzhelyen. A kiváló teaital jutalmul megkapjuk a második kulcsot a ládikához. A ládat nyissuk ki és vegyük magunkhoz a Hiearch pecsétjét.

A másik kaktuszt a "vad tripodonnál" találjuk meg, ezt is vágjuk le. Ezután menjünk a főtér felé, amíg egy jobb kéz felőli ajtót nem találunk. A szobában egy kislány könyörög, hogy szerezzük vissza a babáját, ami a "vad tripodon" ketrecében található. Ha megszereztük, egy Effahid furulyát kapunk, amellyel a Lemurokat tudjuk majd később befolyásolni. A házban vegyük fel a gyógyfűvet és a talizmánt. Majd menjünk az elveszett memóriák szentélyéhez, a pecsétet mutassuk fel az örnek és "kenjük meg" valami ajándékkal (Erre legalkalmasabb a gyógyfű.). Az épületben olvassuk el a jobb oldalon lévő teker-cset. A létrát olajozzuk meg, így már

dobjuk a golyót. A citromsárga 1-et, a narancssárga 2-öt, a kék hármat ér. Ha a vonalra, vagy a vonalon kívül dobjuk a golyót, akkor nem kapunk pontot. Mivel Vel Subek szakácsnőjét csak egy igazán különleges teaital-lal tudjuk csak megnyerni, ezért minden tudásunkat, latba kell vetnünk. (Az ő házában található az a bizonyos ládika.)

- Ha nem szárítjuk ki a tealevelet, akkor a tea iztelen és a szakácsnő undorodva köpi ki.  
- Ha megszártjuk a tealevelet és így készítjük a teát, a szakácsnő ismét kiköpi, mert nagyon keserű. (Ebből már sejteni lehet, hogy valamivel édesíteni kellene az italt.)  
Édesítésre a kaktuszt használhatjuk, de a használata nem túl egyszerű. Ha az egész kaktuszt belerakjuk a teába, úgy az nagyon édes lesz, és ismét kiköpésre kerül. A jó tea elkészítése



...Egy út van előttem, melyiket válasszam?

könnyedén tologathatjuk, és ezen felmászva további tekerceket, olvashatunk el. A Lemurtól tanuljuk el az összes varázslatot, a trükkös hamisítványok kivételével. A Veil of the Nautilus varázslat megvédi a Jad Garrulunkat az esetleges támadásoktól. A Voyage of the Arch varázslattal mágikus erőket szabadíthatunk fel. Ha ezt megtettük Vel Subeknek mutassuk meg a Crystal Nautiluszt. Itt kiderül, hogy csak úgy juthatunk haza, ha találkozunk a Homok Istenével, de hozzá az átjáró, valahol a sivatag közepén található. Az asztalról

vegyük fel a Sand Globe-ot. A gömb elhagyása után Tetradon katonái tömlőbe vetnek, ahol megismerhetjük a sivatagi lázadók csinos vezérét. Kiszáratva egy újabb időhullám siklik át rajtunk. Ismét kisgyerek lettünk, ami kapóra is jön, mert így könnyen elérhetjük a rácsos keresztül a zárka kulcsát. Siessünk, mert csak addig van időnk elhagyni a cellát, amíg az őr vissza nem ér. Nyissuk ki a cella ajtaját, és bújunk el a szomszédos bokszaiban. Ha az őr bement a cellába, hogy ellenőrizze az ottlétünket, mi zárjuk rá az ajtót, így nem riaszthatja az őrséget. A hátul raboskodó őrt ne szabadítsuk ki, mert rögtön a kiszabadítása után ránk támad. Haladjunk előre, és az első cellából szabadítsuk ki ugyanazt a lázadót, akit leszedtünk a kinzögépről, de mivel ő elvesztette a memóriáját, (időhullám) adjunk neki egy adag fekete gyémánt söt. Cserébe egy téves riasztást generál, ami alatt mi a főterembe juthatunk. Itt Ashamira (a lázadók vezére) felveszi a Wrist Jagdgar és elkezd támadni a terembe bejövő asszonyt. Segítsünk neki a Slow Motion, vagy a Stop Time varázslattal. Harcolni nem muszáj, de a lényeg, hogy megtehetnénk. Harc nélkül is kirohanhatunk az udvarra. A teremből ne a hátsó ajtón, hanem a jobboldali ajtón meneküljünk ki. Használjuk a Warp varázslatot, mert ellenkező esetben a bundánk lyukas lesz. Fogjuk meg a középen álló ládát, és toljuk át a kapu alatt. A következő részen, a jobboldali ládához toljuk oda a ládikát, így már nem fogunk a két láda közé esni. Másszunk fel egészen az épület tetejéig, ott az emelőszerkezetet Ashamira vezérli majd nekünk. Ugorjunk a liftre, megérkezés után pedig ugorjunk át a túoldalra, ezután ugorjunk át a másik ház tetejére. Fogjuk meg a pallót és fektessük át a két ház közé, mintegy hidat képezve. Ezután sétáljunk vissza és a két összekötőzött láda kötelét, vágjuk el. Ezután toljuk át a ládát a pallón és passzítsuk teljesen a másik két ládához, így már fel tudunk mászni a következő szintre. Itt használjuk ismét a pallót, de mivel rövid, toljuk rá a ládát, ezzel megakadályozva a mélybe zuhanásunkat. Ugorjunk át a másik házletőre, majd csavarjuk fel a liftet, felhúzza vele Ashamirát. Vegyük át a Wrist Jagdgar Ashamiártól, ezután ereszkedjünk alá, és a lenti mozdítható ládát toljuk a lifthez, és azzal

együtt emelkedjünk fel. Ha felértünk, toljuk a ládát az ellensúlyra és ereszkedjünk le a város határába. Ashamira közli velünk, hogy az örökkévalóság kapuja a sivatag közepén található. Szerencsétlen tripodunkat igen szomjas állapotban találjuk, ezért fogjuk a vizes bódont és engedjük tele vízzel. Adjuk oda a tripodnak, aki ezután már teljesen menetkészsé válik.

## A lázadók tábora

A táborba érve beszélgetünk el mindenkivel. A Wrist Jagdgar-t próbálgató férfi asztaláról vegyük el a töltetlen Jagdgar-t, és töltsük fel, cserébe jelzőbotot (Sounding Stick) kapunk, amely a sivatagban lévő csapdáknál fog jelezni. A kút mellett vágjuk le a kaktuszt és adjuk oda a vizet töltő férfinak, aki ezért egy csupor ashfire italt ad nekünk, amifől jól berúgunk. A sátorban megtudhatjuk, hogy létezik egy kvarc flaska, amely folyamatosan megőrizheti az emlékezetünket, de sajnos elveszett, és a visszaszerzése miatt a sivatagba kell utaznunk. Az ajtó előtt álló Effahidnak mutassuk meg a feltöltött Hourglass of Ashes-t, amiért ő ajánl nekünk egy uyanolyat. Bent a sátorban a piros boltív alatt aktiváljuk a Voyage of the Arch varázslatot, ami által a sivatagban találjuk magunkat.

## Sivatag

Itt használjuk a Sounding Stick-et az eldugott csapdák felderítésére. Ha a futóhomokra

Lemurt is bénítsuk le, de itt már ki is kell vegenünk őt. A kivégzés után ugráljunk végig a sziklákon. A földre érkezés után a földről vegyük fel a Shell of Time-ot. Ezután kanyarodjunk jobbra, a pálya végén vegyük fel a kvarc flaskát és menjünk be a barlangba. Ennek viszont csak akkor van értelme, ha előtte a kolostorban felvettük az Eye of Jad Garrul varázslatot, ellenkező esetben a híd nem fog megjelenni. Ezután menjünk vissza a kvarc flaska helyére, készítsük ki a Lemurt és ugráljunk végig egészen a vízig. A partra érve sellők érkeznek, de mivel a sellők éneke ártalmas a Jad Garrul szintünk számára, ezért használjuk a szírezen a kvarc flaskát.

A szírezen elvezet minket a Homok Istenséghez, ha Ulmoreth királyt kiszabadítjuk. A város elleni támadáshoz segítségül kapjuk a Conch of Chronos-t, amelyet csak egyszer alkalmazhatunk. Mielőtt felvennénk a Conch of Chronos-t



Melyik lehet az a fluxus-kondenzátor izé?!

kulcsot. Az asztalról vegyük fel a fekete gyémánt söt, és a Sand Globe-ot. A városban csaták folynak, így mindenki mindenkire lövöldöz. A sérülések elkerülése érdekében, manőverezünk ügyesen a lövések között, vagy használjuk a láthatatlanság varázslatot (Warp). Most menjünk be Vel Subekhez, aki rájött arra, hogy hogyan, és miért tűnhetett el az időgépük. Küzdjünk meg a Lemurral és tanuljuk meg az összes varázslatot, az álvarázslatoknál használjuk a kvarc flaskát. A polc tetejéről vegyük fel a kísérleti bérítő fegyvert, de ahogy a későbbiekben kiderül, annyira kísérleti, hogy nem is működik. Ezután menjünk a főtőre, de mivel egy gép állja ez utunkat, így nem tudunk továbbmenni. Kérjük Vel Subek segítségét, és vele együtt térjünk vissza. Vigyázzunk a géphez lépéssel, mert a program néha az energiamezőbe helyez minket, és így a hatástalanítás alatt folyamatosan veszítünk energiát. Tehát ne futva közelítsük meg a gépet. Csavarozzuk le a kapcsolószekrény fedelét és húzzuk ki a vezetékeket, mire a robot felrobban. A robbanás előtt távolodjunk el a gépezettől. A szentély előtt álló örök hatálatlanítsuk, és a két kart egyszerűen elfordítva, nyissuk ki az ajtót. A szentélyben bújunk el egy biztonságos helyre és várjuk meg, hogy Ashamira átküldje a Hierach-ot a másvilágra. Most pedig szabadítsuk ki Ulmoreth királyt. A szentély négy oldalán található alakok rejtek számunkra a megfejtést. A következő sorrendben forgassuk át homokórákat: nő, öregember, gyerek, shakendar. Menjünk az ajtóhoz, és szabadítsuk ki Ulmoreth-et. A szabadítás után csatlakozunk Ulmoreth seregéhez, amellyel együtt indulunk bosszút állni Tetradon Logor Shar-on, aki a Shakendar kolostorban van.

## Shakendar Kolostor

Elérkezésünk után menjünk a fekete gyémánt söt bányához (A fal mellett lefelé) és használjuk a Vel Subek által adott kulcsot. A bejáratnál lévő Shakendar-t likvidálnunk kell. A három panel közül a középsőt aktiváljuk, és a robottal tolassuk le a hidról. Most az első panelt aktiválva húzzuk be a hidat. Ezután a robotot vezéreljük a mélységbe. Miután ez is megvan, a jobboldali karral húzzuk fel a liftet a legfelső szintig. Menjünk le a legalsó szintre és a robot darabjai közül, szedjük fel

ad nekünk egy uyanolyat. Bent a sátorban a piros boltív alatt aktiváljuk a Voyage of the Arch varázslatot, ami által a sivatagban találjuk magunkat.



Conch of Chronos-t, amelyet csak egyszer alkalmazhatunk. Mielőtt felvennénk a Conch of Chronos-t



Most miért is vagyok én itt? És egyáltalán itt kéne lennem???

lépünk rögtön végünk. Amennyiben átjutottunk a homokos részen, a sziklás falakkal körülvett részen küszünk át. Az első Lemurt a furulyával bénítsuk le, majd rohanjunk el mellett. A következő

töltsük meg a kvarc flaskát tengervízzel. Ezt a világos pontnál tehetjük meg, a képernyő jobb oldalán.

## Hourglass City

A városba érkezésünk nem marad nyom nélkül, már csak a Conch of Chronos aktiválása miatt sem. Most a fő célunk kiszabadítani Ulmoreth királyt. Menjünk a templomba és lökjük le a Shakendar papot, az Effahidtól pedig kérjük el a piros ajtót nyitó



Hát ez nem pont az aggteleki cseppkőbarlang...



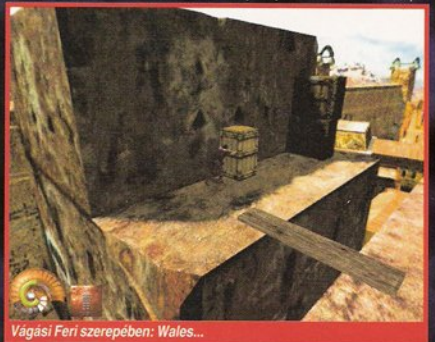
Disruptort. Az alsó szinten lévő emberek mind be vannak kattanva, így őket már nem zavarja ténykedésünk. Most menjünk fel a legfelső szintre és használjuk a Disruptort, majd a kontrol panellel vezessük a liftbe a robotot, és menjünk le a második szintre. Aktiváljuk a csilléket mozgató kapcsolót és ugorjunk fel a teherliftre, majd induljunk egészen a legfelső szintig, ahonnan ismét ugorjunk le. Ezután menjünk a robot-vezérlőhöz és a robotot toljuk neki a beragadt csillének. Hívjuk a liftet, és menjünk le vele a legalsó szintre. Ott ugorjunk fel a felmenő teherliftre, de ugorjunk le a csillénél. A csille megérkezésekor gyorsan hagyjuk el a szerkezetet, mert a forró gáz nem tesz jót az arcobőrünknek. Kiugrás után gondolkodás nélkül lökjük le a Shakendart. Menjünk ahhoz a pulthoz, amit Shakendar piszkált, így könnyedén körbenézhetünk a terepen. Most a leghátsó, jobboldali konzol következik, azt is aktiválnunk kell. A következő pillanatban újabb időhullám érkezik, és újra aggastyánokká válunk. Menjünk be a Chronomacer szobába, majd használjuk a baloldali teleportot. Ezennel egy Chromatic párbajra hívhatjuk ki a Chronomancert. Használjuk a Stop Time varázslatot, és utána folyamatosan támadjunk a De-Harmonizer varázslattal. Ha meglec kéztettük a Shakendart, menjünk át a hidon, és lépünk be a rácsos ajtón. A vezérlővel a robotot irányítsuk a másik robothoz, mire a két robot eszeveszett csatába kezd, mindkettőjük vesztére. A folyosón lévő két őrt a robot által is kivégezhetjük, de mivel elég fűrgék, hagyjuk ezt a lázadókra. A folyosón várjuk meg, amíg felkoccolják a két őrt, ezután rohanjunk át az orgona terembe, itt megfigyelhetjük két hű társunk csapdába esését. Vigyázzunk, ha a robot fényébe kerülünk, a játéknak azonnal vége. Szaladjunk át a robotvezérlő szobába, és úgy ahogy a "videós" felvételen történt, kapcsoljuk ki a négy sarokban lévő kapcsolót. Ennek hatására a levitáló robot lezuhan, így többé már nem akadályozza ténykedésünket. Ha ezt megtettük rohanjunk Ulmoreth kalitkájához és tekerjük el a kerekét. Miközben Tetradonnal harcolunk, próbáljuk memorizálni a hallható dallamot. Menjünk az orgonához, és billentyűzzük be a következő kódot: A

jobb oldali billentyű 1x jobbra. A jobb oldali billentyű 1x balra. A bal oldali billentyű 2x balra. A bal oldali 1x jobbra. Ha jól billentyűztünk, a titkos ajtó kinyílik. A megnyitott helyiség a bust szoba, ahol egy arch található, melyen 11 lyuk van. A piramisokat dugdossuk a lyukakba, közben pedig használjuk a Spectral Body varázslatot. Ezzel a mozdulattal a bőlvitelt aktiváltuk, és itt a lehetőség, hogy bevessük a Voyage of The Arch varázslatot, amely majd az örökkévalóság tengeréhez teleportál minket. Ezek után keressük meg Ulmoreth-et és Ashamirát, akik valahol a tengerparton tartózkodnak. Kísérjük Ulmoreth-et a sellőhöz, aki a királyal együtt távozik, és természetesen odaadja nekünk a Foam kulcsot. Majd menjünk le a második barlangba is, ahol feltűnik a nagyarcú Tetradon Lohor Shar, aki Ashamira De-Hamonizálásával fenyegetőzik

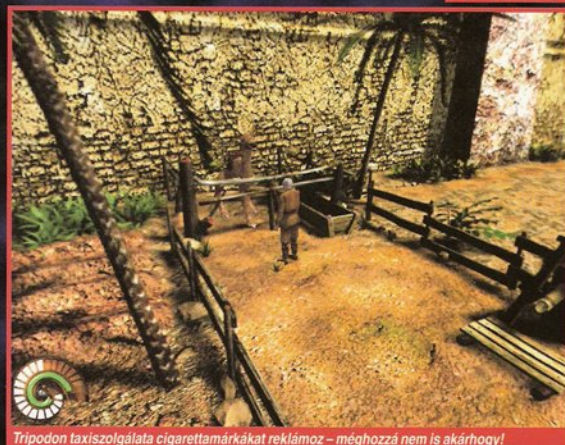
kat, itt küzdünk meg a Lemurral. Tetradon ellen csak a kvarc kéz segíthet, amelyet a laboratórium bal oldalán található óróról szerelhetünk le. Ezt használjuk Tetradonon, amíg élet van benne. Majd beszélgessünk Khronossal, miután láthatjuk Ashamirát meghalni, de ne törjünk össze teljesen, szaladjuk gyorsan a Cronoeider-hez

Hát ennyi lenne. Ez a játék tényleg lekötött az utóbbi három héten, igaz csak napi 1-2 órát sikerült ezzel a csodálatos játékkal eltöltenem. Eddigi pályafutásom alatt még ennyire nehéz kalandjattékkal

szokni, viszont a játék vége felé az akció-részeknél kifejezetten zavaró. Nem értem miért nem lehetett egy állítható kameranézettel ellátni a programot. A kritikus részeknél a program nehezen reagál, az automatacéltás néha a semmiben talál ellenelet. Néhány objektum láthatatlan, pl.



Vágási Feri szerepében: Wales...



Tripodon taxiszoigálatá cigarettamárkákat reklámoz – meghozzá nem is akárhogy!

(Ashamira pajzsa most nem működik). Ennek elkerülése érdekében adjuk oda a Foam kulcsot Tetradonnak. Ezután zárjuk le a barlang minden részét, majd vegyük fel a Foam kulcsot, amelyet Tetradon a rossz lyukba dugott. Ezután menjünk a körben elhelyezett oszlopok közé, és aktiváljuk a Crystal Nautilus, amely fényvel veszi majd körbe a jó oszlopot, amelyben aktiválhatjuk a kulcsot. Ha Ashamirát támadás érné, ebben az esetben használjuk a kvarc flaskát. Egy rövid filmpelenet után Khronos szentélyében találjuk magun-

em akadt dolgom! A "Tomb Raider"-es részek miatt mondom: úgy látszik manapság már semmi sem képzelhető el 3D akció és lövöldözés nélkül. A játék utolsó negyede szinte teljes akció, némi logikai tréfákkal fűszerezve.

**Néhány pozitívum...**

A játék kb. tíz helyszínen játszódik, ennek ellenére nem unalmas. Igen intuitív, legalábbis a játékos szempontjából. A megoldásokra szinte semmi utalás nem történik a játékban, azt nekünk kell kiokoskodnunk. A játék zenéi és hang effektjei csodálatosak, bár az első zenét a "Mustafa" refrénest, már egy kicsit untam a városban való szaladgálás alatt. A grafika, még ha pre-renderelt is, nagyon gyönyörű, köszönhető ez a Cryo új grafikai motorjának, amely az előre számolt tájat 3D-ben teszi láthatóvá, és a pre-renderelt tájban, úgy mozoghatunk, mint egy valósidejű FPS játékban. Szerencsére ezzel a motorral most még három játék jelenik meg, a sorban következő az Odyssey, Casanova, és a Tales of Chivalry. És ez még mind 2000-ben. (Már nagyon várom!)

Vel Subek konyhájánál a Hommok-kaparó láthatatlan, és a szentély udvarában felszedett kisállat már nem szükséges, így a hét helyett 8 kisállat szedhető össze. Érdekes, hogy Vel Subek konyhája előtt a téren egy kalodába zárt lázadóval beszélhetünk, akit esetleg ki is lehetne szabadítani, de a vicc az, hogy az illető láthatatlan. Nagyon nagy nehezítés a Jad Garrult elvonó mentés, ezért eléggé ritkán mentettem, és néha a program elszállt, ilyenkor néha 3 órányi játék-idő is a sutlba esett. Az ugrálások, és lövések, egyáltalán az akció részek még nem tökéletesek, talán a motor továbbfejlesztése segít majd ezen. Továbbá nagyon zavaró, hogy túl sok tárgy marad az inventory-ban, amelyekre később már nincs szükség. Némileg ez lassítja a játékmenetet, és igen idegesítő lehet a lövöldözés részeknél.

Minden összevetve egy nagyon kelleme-kikapcsolódást nyújt, ebben az inséges kalandjáték mentés, FPS-t hajhászó időkben. A játék kihívása 30%-os egy normál kalandjátékot tekintve. Ezért csak a legkeményebb versenyzők fogjanak bele, mert sokan lesznek, akik még a teljes leírásom ellenére is fel fogják adni a küzdelmet.

KeFe

**külc sín/belbecs**

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

**summa summarum**

Csak fokete öves kalandozóknak, kötélledegekkel

**végítélet**

**80%**

**...és néhány negatívum**

Az automata kameranézét eleinte kissé zavaró, de később hozzá lehet

# TERMINUS

## ★ A HATÁRIDŐT KÉRETIK BETARTANI!

### SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Feljesztő:** Vicarious Visions  
**Kiadó:** Vatical Entertainment  
**website:** www.stationterminus.com  
**Minimum konfiguráció:** PIII300, 64MB RAM  
**Ajánlott konfiguráció:** PIII600, 128MB RAM  
**3D gyorsító:** Direct3D, 3Dfx  
**Multiplayer:** LAN, Internet

Egyesek szerint a jövőben a történelem megismétli önmagát. A naprendszer gyarmatosításával majd véget nem érő háborúk veszik kezdetüket, s közben olyan "vidám hagyományok" fognak újjáéledni, mint a hagyományos értelemben vett kalózkodás és a fejtámadás. (Bár ha jobban meggondoljuk eme "szakmák" képviselői tulajdonképpen sosem haltak ki a Földön.) Szóval ismét loboghat majd a Jolly Roger, s nagyszerű, fennkölt idők következnek. Sokan éppen ezért úgy érzik, rossz helyen, rossz korbá születtek. Ám már régóta létezik a keserűségükre egy "narkotikum": Elite a neve. Sőt tavaly óta már egy újabb címmel is kúrálhatják magukat: az X-Beyond the Frontier tulajdonképpen az új generációs Elite-nek tekinthető. Ezekkel a játékokkal időtöltést lehet tenni a jövőbe, s bárki kipróbálhatja, hogyan is fog alakulni akkor a magánvállalkozók élete. Azokban az időkben nem lesz elég a jó üzleti érzék és a tájékozottság, kiűnő pilótának is kell lenni. Vásárolni, eladni, harcolni, ügyeskedni: nagyjából így fest majd egy (féljé-meddig) tisztességes magánüvörös élete.

Nem kétséges, hogy a Terminus számára is az Elite szolgáltatja az alapot. A történelmi háttér a következők szerint alakul. A közeljövőben idegen technológiára bukkannak a Jupiter holdján, a Kaliston, mely révén lehetővé válik a csillagközi utazás. Alig kell hozzá harminc év, és az ember az egész naprendszer urává válik. Eközben két nagyhatalom alakul ki. Az "anyaföldet képviselő" United Earth League eleinte egy kézben próbálja irányítani a naprendszert, csak hogy nem ér elég távolra a keze. A Föld politikai jelentősége lecsökken: a nyersanyagban gazdag aszteroidamezőkhöz tevődik át a hangszár, ott viszont kalózok fosztogatják a szállítmányokat. Az időközben megerősödő Mars Consortium pedig már legalább akkora katonai erővel rendelkezik, mint a Föld – így elég egy szikra, és a háború kirobban.

Aki ebben az időben karriert akar csinálni (és jó pilótának számít), négy lehetőség közül választhat. Vagy beáll katonának a Föld, illetve a Mars zászlaja alatt, vagy megpróbál szabadúszó zsoldosként helytállni, vagy elmegy a Martalócok táborába – már ha elég nagy gazembernek érzi magát...

### Miről is szól a dolog?

Bizony nem véletlenül éltem az imént a "narkós" hasonlattal. Az említett ösrégi 8 bites játék, illetve annak a felújított változata arról lettek híresek, hogy hónapokig számítógépfüggővé tudták tenni a "kalózosi" iránt érdeklődőket. Hatalmas behajózható területek, soha el nem fogyó küldetések: hogy csak a két legfontosabb összetevőt említsem. De vajon a Terminus is hasonlóan erős narkotikum lesz?

A választ valószínűleg kétféle kell bontani. Ha azt nézzük, hogy a Terminus elsősorban Internetes játéknak készült, akkor azt kell mondjuk, multiplayer játéknak egyáltalán nem utolsó. Egy univerzum, ahol minden űrhajót – legyen az katonai, vagy kalóz – hús-vér ember irányít, s még a megbízatásokat is igaz személyek

adják: ilyen még nem nagyon volt (leszámítva az Allegiance-et).

a fizimiskájukra csak azért nem teszek megjegyzést, mert azzal valószínűleg az alkotógárdát sérténém meg. Nem tudom, hogy egyesek szereplési vágya, vagy a szűkös büdzsé volt-e az oka, mindenesetre elég szomorú, hogy egyetlen "bevaló fickó" sincs a felhőzatalban. De menjünk tovább! Megvan, hogy melyik oldalon állunk, megvan a pilótánk is, mire a választásunknak megfelelően a kiválasztott fél bázisára kerülünk.

Újabb család: a színhelyű szolgáló úrállomások belső terei bennem olyan érzést keltenek, mintha valami régi Wing Commanderrel játszanék.

Rendelgő háttereken digitalizált figurák ácsorognak, s csupán pár frame-es animációkkal van megoldva, hogy izegjenek-mozogjanak. Nem túlzottan életszerű... S nem elég, hogy csúnya,

még igénytelen is. A Martalócok bázisán egy

vel. Á, szóval a figurákat tehát csak szimbolikusan kell érteni! Annyit nem voltak képesek megoldani az alkotók, hogy a beszélgető partnerek láthatóak legyenek az egyes helyszíneken. Mindig mindenhol rá kell kattintanunk a "szimbolikus csoportosulásokra", s úgy tudhatjuk meg, vannak-e híreik...

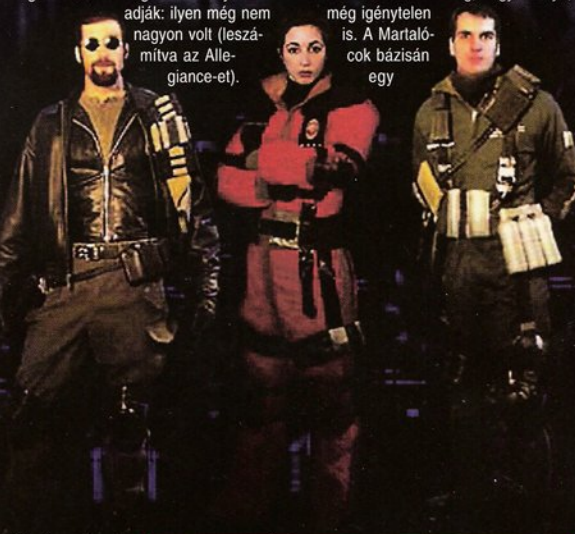
Jóllehet az eddig elmondottak csak a kórtéshez tartoznak, de hát akkor is sérelmezem. Már csak azért is, mert az akció sem mondható "látványtechnikailag" korszerűnek. A világűr tényleg csak sötét űr, pedig a Free Space 2-ben például már gyönyörűen szép színes csillagködöket láthattunk. A bolygók meg olyan egyszerűek, hogy egyáltalán semmilyen térbeli hatást nem nyújtanak. Mondhatni: színes palacsinták lebegnek a háttérben.

Akkor már jobb, ha nincs is semmi – pontosabban csak a semmi. Ezzel szemben a 3D-s objektumok jól meg vannak csinálva. A mesterséges bázisokon néhol hatalmas forgó alkatrészek vannak, s a térbeliségüket valószínűleg fényhatások emelik ki. Csak ennek köszönhető, hogy idővel elnézőbbek leszünk a háttérgrafikával is – vagy legalábbis elsiklik felette a tekintetünk.

De elég a külsőségek elemzéséből – annál is inkább, mert az Elite-híre játékoknál mindig is a "belsőségek" számítottak. A Terminus repkedős része igazi szimuláció. A fizikai törvények a játszhatóság keretein belül maximálisan érvényesülnek: nem lehet csak úgy, hipp-hopp irányt változtatni és megfordulni – a hajó kellemtlenül sodródik. Az élethűséghez az is hozzá tartozik, hogy a légűres térben nincs ellenállás. Csak a sebesség növeléséhez szükséges tolóerő, a megtartásához nem. Hogy nem gyorsíthatunk a végtelenségig, az csak annak köszönhető, hogy bizonyos sebesség felett túlterhelődik a hajótest. (Jóllehet ennek az okára nem sikerült rájónnom, de sosem voltam jó fizikából.)

Amikor egy új játékot kezdünk, a nehézségi szinten kívül a realizitkuságot is beállíthatjuk. Szélesíthetjük, illetve szűkíthetjük tehát a "játszhatóság kereteit": ha például a legalacsonyabb (Arcade) fokozatot választjuk, a fékbe taposva egy szempillantás alatt leállíthatjuk a hajónkat.

A Terminus kevésbé nehéz játék, mint amit a hozzá hasonlóktól megszoktunk. Már csak a négyféle karrierral is igyekeztek kedvezni a kevésbé gyakorlott pilótáknak. Ugyanis a két katonai szervezetnél jóval egyszerűbb a játékos dolga. Egy katona a szoldjából sosem fog úgy meggazdagodni, mint egy maganzó vagy egy kalóz, viszont mire is költené a pénzt, mikor minden biztosít számára a hadsereg. A katonaságnál nincsenek pénzügyi gondjaink, lévén, hogy egyáltalán nincs



Ha viszont szorosan egymás mellé tesszük az X – Beyond the Frontier és a Terminus, hát sajnos az utóbbi marad alul. Hamar megmutatkozik, hogy a Terminus egy kisebb cég munkája, s ezért alacsony költségvetéssel készült. Két éve halogatták már a kiadást, s úgy tűnik, az idő haladtával inkább csak elavultabb, semmint jobb lett a játék.

Kezdődik az egész ott, hogy alig tudtam magammag egy pófát kiválasztani. Mintha egy családi fotóalbumból válogatták volna össze az arcokat: majd' mindegyiknek fülig ér a szája, s

bőrkabátos fickó szívja a blázt a sarokban: gondoltam elbeszélgetek vele. Rákattintok, mire meglepő módon egy női név jelenik meg. Ismét kattintok, s valóban egy nő kezd el dumálni – pontosabban egy ablak jelenik meg, benne a nő fényképével és szöveg-



Az 1. szintű agresszor már a múlté – a rakétám meg pocskéba ment

pénzünk. Csupán annyi a dolgunk, hogy kiválasszuk a számunkra szimpatikus küllést, mire a dokkban már ott vár ránk minden szükséges felszerelés.

Ellenben aki minden szempontból a maga ura akar lenni, az számíthat rá, hogy ezernyi apró gonddal kell megküzdnie. Példáncsak olvást nem lehet csak úgy minden elállalni, mert mondjuk, hogyan vigyünk egy olyan rakományt, amihez nincs elég rakterünk? Vagy miként bányásszunk, ha nincs is bányászahajók? Független vállalkozónak lenni bizony macerás dolog.

A gyors meggazdagodáshoz persze azért létezik egyenes út is: a becsületlen. De a kalóz élete sem habos torta. A jó öreg "pézt vagy életet" technikával majdnem mindig célt érünk, csak hogy ez azzal a kellemetlen mellékhatással jár, hogy egyre többen iratkoznak fel azok közé, akik a fejüket akarják. Ha pedig ezen kereskedők még pénzt is hajlandók a dologra áldozni, idővel kisebb vagyonná gyarapodnak a vérdíj, s lépten-nyomon fejadások fognak ránk lesni.

**A megbízatások**

Mint ahogy a katonaságnál – mint szó volt róla – nem sok gond van a napi teendőink megszervezésével, a játékmenetet most inkább a civil szféra szemszögéből mutatnánk be.

A gyakorlatban az alábbiak szerint zajlik munkaerőpiac. Valaki felad egy hirdetést, az láthatóvá válik az összes úrrállomáson, jelentkezik rá egy vállalkozó, s ha az szimpatikus a munkaadónak, meg is kapja a melót. Ilyen egyszerű. Hogy mi magunk mennyire vagyunk szimpatikusak, azt legfőképpen a hírvényünk határozza meg. A személyi adatainknál (ehhez van egy bármikor behívható képernyő) láthatjuk, kedvelnek-e, avagy szökevényként vagyunk nyilvántartva a három jelentős csoportosulásnál: az UEL-nél, a Mars Consortiumnál és a Martalócoknál. A személyi adatainknál egyébként minden aktuális adat nyilván van tartva, tehát ha menet közben elfelejténénk, mit is vállaltunk el, átnézhetjük újra a megbízás szövegét.

A küldetések néhány főbb típusra oszlanak. A legegyszerűbbek talán a járőrözések: csupán érintenünk kell a

**Rokon lelkek**

**Elite**

Az örkereskedős játékok ösátja oly régg látta meg a napvilágot, hogy akkor még 576 sem létezett (pedig már tíz éve tartjuk a frontot). Szimpla vektoros grafikája manapság már csak megmosolyogtatja az embert, de mégis hozzá eredeztetik vissza még ma is a hozzá hasonló játékokat. (nem teszteltük)

**X – Beyond the Frontier**

Érdekes történelmi háttér, hatalmas "bejárható" űr, remek grafikai kivitelezés: az X – Beyond the Frontier tavaly újraelélesztette a kicsit alábbhagyott Elite-mániát. (ld. 576 '99/11 – 94%)

meghatározott pontokat. Gyakran anélkül kell befejeznünk a repülést, hogy egyáltalán harcba keveredtünk volna. A bányászás sem sokkal bonyolultabb. Ha van megfelelő felszerelés, csak kérésre kell egy aszteroidát, s a bányászugár használatával folyamatosan töltődik a rakterünk minden jóval.

A "transzport" megbízásoknál megnezhajúk, hol kapjuk meg legolcsóbban (a gazdasági mutatókhoz is rendszerezítve van egy menü) a keresett árut, és hogy egyáltalán hol van belőle, majd miután megvettük, le kell szállítanunk a megbeszél helyre.

Fosztogatásra is kaphatunk felhívást – főként, ha kalózok vagyunk. Azért csak "főként", mert zsoldosként is vállalkozhatunk ilyesmire. Ez a legsimább ügy: odahajózunk az áldozathoz, s felszólítjuk, hogy "Ugyan dobod már ki a rakományodat!" Mire jön a válasz: "Ki az ördögnek képzeled magad, hogy

hívónknak. Időnként csipogni kezd, ami annyit jelent, hogy különleges feladat van kilitásban. Először is válaszolnunk kell, hogy időt szakítunk-e a dologra. Nem kötelező, de ha a válaszunk igen, akkor a megadott időn belül vissza kell térnünk a bázisunkra. Ott aztán a hétköznapi ajánlatok között pihással lesz kiemelve a különleges küldetés.

**Az üzemmódok**

A játéknak három-fajta üzemmódja van (a gyakorló küldetéseket nem számolva), s ezek közül a story mód a fent említett közbenső eseményekkel több az ún. free módnál, aminél csak

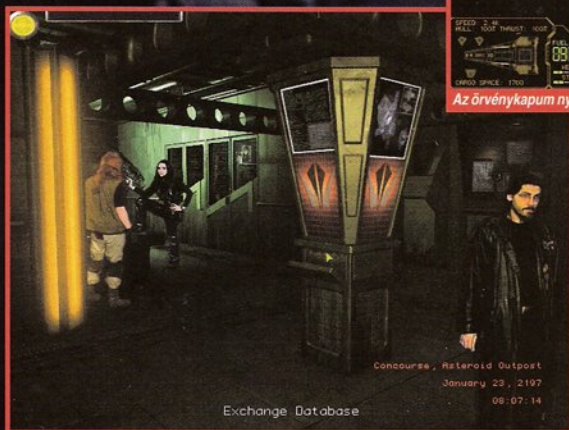
hosszabbításának fogható fel. Rögton egy úrhajóba kerülünk, s folyamatosan egyre több és nagyobb tudású ellenféllel kell megmérkőzni. Az egyetlen cél a túlélés – lehetőleg minél tovább.

**A kezelés**

Akkor talán ejtsünk pár szót arról, hogyan is juthatunk el odáig, hogy nekiindulunk egy útnak. A bázisok belső tere tulajdonképpen csupán négy opcióit rejt magában: beszélgethetünk,



*Az űrvénykapum nyitva. Már csak lukra kéne találnom!*



*A bázison mindig ugyanazok a statisztikák – akár egy brazil szappanoperában*

kijárázhatunk, információkat kérhetünk, illetve a helyi lehetőségeket és üzleteket aknázhajúk ki – utóbbról érdeklődhajúk a megbízatásokról is. Üzletelés persze a seregben nincs: a katonai bázisokon a "helyi lehetőségek" pont helyett a "taktikai megbeszélések" olvasható. A civil szférában nem csak hogy adhatunk-vehetünk dolgokat, új úrhajókat vásárolhatunk, üzletelgethetünk, de még mi magunk is adhatunk munka ajánlatokat. (Nem látom be, hogy miért tennék ilyenmit – de lehet, hogy csak nem mélyedtem el eléggé a játékmélet rejtelmeiben.) A "munkát keres/kinál" opció mellett találjuk meg a körözési felhívásokat is. Végignézhajúk, kiért, mennyit fizetnek – és esetenként hogy ki a megbízó. Ha van egy haragosunk, magunk is kitzúzhajúk vérdíjat.

Amint már említettém, nem nyerték el

odaadjam neked?" Ez persze nem térít el minket a tervünktől: néhány ágyúlövélssel adunk nyomatókat a szandékainknak. Újabb felszólítás következik, s mindjárt belátóbb lesz a delikvens – csak fel kell szednünk a konténereket. Amikor megbízások rabolunk, jóval többet kapunk, mint amennyi az áru eladásából származik.

Gyakran adhatjuk a fejünket kémkedésre is. Az ilyen küldetéseknel csupán egy célpontot kapunk, ahol az lesz a dolgunk, hogy kibocsássunk egy kémsondat, majd azt megvédjük öt percig.

A "legrázósbab" munkák persze a csapásmérések, hiszen ez garantált harcot jelent a megadott helyen a célba vett erőkkkel szemben. Vagy legalábbis majdnem mindig így történik...

Azt talán felesleges is mondanom, hogy a különböző "kaszt" képviselői általában testhezállo feladatok közül válogathatnak. A katonák jóformán csak járőröznek, meg kémkednek, a szállítási orozslánrésze a függetlenekre hárul – csak a kalózok azok, akik ebből is, és abból is kapnak egy keveset.

Egy dologban mindegyik küldetés megegyezik: mindegyiknek megvan a maga terminusa, vagyis az az időpont, ameddig be kell fejeznünk őket.

Ha igazán be akarunk vágódni a főnökeinknél, illetve a cimboráinknál, külön figyelmet szentelünk a személyi

jönnek folyamatosan a küldetések. A story módban szemléltatómást ityeezeket valami pluszt nyújtani. Valami olyasmit, ami eltér a szablonos megbízatásoktól. A mögöttünk álló hatalom komplex küldetésekre küld minket. A kalózok oldalán például egy ízben kísérnünk kell egy teherhajót a Mars Consortium egyik szállítmányához, majd miután a konvojt kirabolunk még a földiek előtt, a zsákmányt vissza kell kísérnünk.

Az ilyen összetett küldetések nem csak hogy jó sokáig tartanak, de ráadásul sokkal könnyőbb őket elszórni: gyors és pontos csapásokat kívánunk. Amint azt a "story" jelző is sugallja, az idő haladtával vannak menetrendszerűen megtörténő események. Az eseményekről hírek számolnak be: a bázisok információ hálózatából, illetve emberekkel beszélve értesülhetünk a dolgokról.

A harmadik üzemmód a Gauntlet: ez tulajdonképpen a gyakorlós meg-



*Ez egy keményebb fazon a választékből – el lehet képzelni a többit*

a tetszésemet a bázisok belső terei, de még inkább zavart a nehezen elsajátítható kezelés. A menürendszer minden tekintetben nagyon zavaros. Nem csoda például, ha a seftelős életmódot csak a "haladó" játékosok ajánlják. Amikor végre oda jutunk, hogy vennénk valamilyen árut vagy felszerelést, hirtelen gondban vagyunk: csak nézünk, mit is kéne tenni a listával. Nyilván kinyitjuk a kéziköny-

vet, elvégre honnan a fenéből is tudhatnánk, hogy ennél az egy menünél nincs "megvenni" ikon, hanem pakolgatni kell a dolgokat. Jóllehet van magyarázat a kellemetlenségere: nevezetesen a hajónk vázlatos tervrajzán többféle "rekesz" illetve függesztési pont van megjelölve, s ezek mindegyikéhez külön-külön rakogathatunk dolgokat. Külön rendelési helye van a fegyvereknek, a torpedóknak, a különböző járulékos műszereknek, a hajtóműveknek, egyszerűen minden részletnek. Jóllehet ettől függetlenül mást is pakolhatunk a megmaradó helyekre. Például ha töltényt rendeltek valahol és kevés a helyünk, megtehetjük, hogy a rakétákn kívül a saját fegyvereink mellé is beteszünk néhány tárat. A vásárlásnál rengeteg cucc van a menüben, ezért kategóriánként válogathatunk közülük. Van néhány létfontosságú eszköz, ami egy hajóról sem hiányozhat. Nem hajózhathatunk ki például oxigénellátó berendezés nélkül, s talán az sem meglepő, hogy hajtómű meglete is elengedhetetlen. Mindezt azért fontos külön megemlíteni, mert amikor új hajót veszünk, nem csak teljesen felszerelt, menélkész gépeket kínálnak nekünk.

A beszerendők dolgokra az is kihatással van, hogy mire akarjuk a hajót használni. Utónálni például úgy nem szabad, hogy nincs ún. cargo scoop-unk. Ez ugyanis azt a célt szolgálja, hogy össze tudjuk szedni az űrben lebegő konténereket. Ha meg egy skalpot akarunk begyűjteni, szükségünk van egy lenyomozó készülékre. A "tracking viewer" tudnillik arra jó, hogy valamennyi anyahajó és bázis naplójába belássunk: tudjuk ki mikor hova

dokkolt be, honnan jött, hová ment. Amúgy azt sem tudnánk, melyik hajót vezet a keresett személy. Igaz, a rafináltabb haramiák e műszerrel pontosan is megtalálják az ellenszert (szembetűnően megvásárolják): mert-hogy olyan eszköz is akad, ami blokkolja a térugró kapuk regisztrációját. Amikor egy űrbázisra bedokkolunk, az első dolgunk mindig az, hogy üzemanyagot és energiát vásárolunk, továbbá javíttatjuk a sérüléseinket. (Egy tipp arra az esetre, ha netán menet közben kifogyunk az energiából: a hosszabb utakonál áramtalaníthatunk, és csak sodródhatunk az űrben.) Végül még

egy észrevétel a vásárlás menüjéhez: az árukat ugyanitt el is adhatjuk – a hajóból a pénzeszsákra rakosgatva őket. Láthatunk továbbá egy doboz-ikont is: ez ideiglenes raktárjélel. Nem árt az emlékeztetőnkbe vésni, hogy csak ideiglenesen pakolhatunk a dobozba. Ha mégis megfélekedezünk róla, elveszik az összes otthagott áru.

## A navigáció

A űrutazás menete nagyjából olyan, mint a hasonló játékokban általában: a távolabbi bolygók, bázisok és csomópontok szektorjai között térugró-kapuk biztosítják az átjárást. Az már más kérdés, hogy az irányítás egyáltalán nem olyan, mint amit bárhol is megszokhattunk. A szokatlan gombkiosztásra most nem akarok időt fecsemleni (azt úgyis mindenki átállíthatja), viszont a nehézkos navigálást nem hagyhatom szó nélkül. A legzavaróbb az, hogy az ugrókapuk aktíválásához muszáj előbb úti tervet készíteni. Ha mondjuk egy kapun át meglog előlünk valaki, nem tudjuk a nyomában felilyt-ni a kaput, mert nem tudja a gép, hogy merre akarunk menni. (Az nem elég neki, hogy ott állunk a kapu előtt.) Azt is jó néven vettem volna, ha a megbízalások elvállalásával automatikusan kijelöltödt volna a célpont – de nem

így történik. Mindig manuálisan kell belépni a navigációs menüben, majd megkeresni és kijelölni az irányt. Persze azt hozzátehetjük, hogy

hogyan lehet megtalálni egy ránk támadó hajót – vagy hogy egyáltalán van-e ilyen lehetőség. Mert azt tudom, hogyan lehet a legközelebbi célpontot befogni, csak hogy az lehet a saját társunk is. Egy nagy csetepatéban szinte lehetetlen kiigazodni. Vajon ez az opció miért nem csak az ellenségére vonatkozik?

A HUD-dal viszont meg lehetünk elégedve. Nem kell ahhoz befogni a hajókat, hogy lássuk, hova tartoznak: minden megjelenő hajó színes vektorokkal húz maga után, ami egyrészt jelzi a haladási irányukat, másrészt a színük mutatja a hovatartozásukat. A sajátjainkat nem lehet eltéveszteni, mert ugyanolyan színű csíkot húznak, mint a HUD-unk.

A tájékozódási eszközök az Elite óta változtalnak: van egy 3D-s térkép közepén, azon láthatjuk, mennyien vannak a közelben. Itt jegyzem meg: ha netán valakinek az egyszerű pixelekből álló kozmikus por grafikai effektusa csipn-e szemét, hát az is a HUD miatt van. Azok ugyanis nem törme-



Kicsi a világ – legalábbis ha már feltalálták a térugrást

dolgozhoz. Igaz, ennek az ellenkezője is előfordul: ha egy támadó missziót vállalunk be, és valaki elvégzi helyettünk a melót, ugyanúgy megkapjuk a fizetségünket.

Amikor a Terminus kőzhez kaptam és láttam, hogy 3 CD-n terpeszkedik el, úgy gondoltam, az Elite rajongóknak újabb egy évre meg lesz a napi programjuk. A terjedeleme azonban egy kicsit csalóka.

Az egyik CD kizárólag csak a videókkal van tele (ami egyébként érthetetlen, mert csak egy intro van, meg a különböző befejezések), a harmadik lemez pedig egy egyszerű audio CD. (Szép, atmoszferikus zenét komponáltak a játékhöz.)

A játék által kínált izalmakat sajnos nem mérték nagyon bőkezűen. Idővel kissé egyhangúnak tűnik az egész. Mérésedik a politikai helyzet, satöbbi, de a magunk dolgában nem érzünk jelentős változást. Vásárolunk plusz hajókat meg fegyvereket, de elég hamar hozzájutunk a legdrágább felszerelésekhez is. Összegezve: nincs olyan sok hajó, nincs olyan sok fegyver, és nem olyan nagy az űr, mint azt az Elite-ben vagy az X – Beyond the Frontierben.

Ami pedig a grafikát illeti: az említett grafikai hanyagságok még elnézhetőek lennének a programnak, csak hogy röhejesen magas a gépkövetelmény, ráadásul a nagyobb csatláknál még le is lassul a program.

Olybá tűnik, hogy túl nagy fába vágta a fejszéjét az amerikai fejlesztőgárda.

V.Z.

miután megbarátoztunk a gombkiosztással, a navigációs teendők elvégzéséhez elég az az idő, ami alatt a hajó (gépi irányítással) kijön a dokkból. A célt megadása után pedig a gép már automatikusan számolja ki az útvonalat: a HUD-on sárga kerettel lesznek megjelölve a kapuk, amelyeken át kell haladnunk.

## Hosszú tanulóiódó

Egy dolgot nagyon hiányoltam a Terminusból: az igazán hatásos bevezető küldetéseket. Van ugyan egy gyakorlatias mód, de az csak épp hogy a kezelő billentyűk felét magyarázza el. Ha egy játéknál muszáj a kézikönyvet elővenni, az megítélésem szerint már rég rossz. Ennél a játéknál pedig nem csak hogy elő kell venni, de garantáltan 2-3 óra megy el azzal, hogy az irányítást tanulmányozzuk. Elsősorban a célzás nem áll kézre. Például máig nem tudom,

létkdarabok, hanem csak a HUD által generált jelek. Annak érdekében rajzolódna ki, hogy érzékeljük a sebességet.

## Túl nagy falat

A Terminus – amint már szó volt róla – hálózatra lett optimalizálva, és ez sajnos erősen rányomja a bélyegét az egyjátékos módra. A legzavaróbb az, hogy terminus technicus: túlságosan is "real time". Főlöszleges bosszúságot okoz, hogy még az options menübe sem tudunk úgy kilépni, hogy ne menjen tovább a játék. Kiváltunk mondjuk az irányítás részletesezéséhez, s mire megtaláljuk a "befogás" billentyűjét, már rommá is lőtték a hajónkat. De az is nagyon "kedves", hogy a legjobb küldetéseket pillanatok alatt elkapkodják mások. Még arra sincs idő, hogy végigolvassuk a megbízás szövegét, nem hogy még mérlegetljünk is. Az egyetlen vigaszk az állásmentés. Egy mentést követően szépen nyugodtan végigbongesszük az ajánlatokat, s miután megvan a legkedvezőbb, visszaugrunk az időben, s egyből arra "harapunk rá". Egy újabb kellemetlenség tud lenni, amikor elvállalunk egy "útonálló" megbízást, de valaki időközben likvidálja a célpontot. Úgy vallunk kudarcot, hogy közben nem volt a



A kereskedelmi bázisok a magamfajta kalóz is szívesen látják

## külső/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG ■■■■■■■■  
JÁTSZHATÓSÁG ■■■■■■■■  
SZAVATOSSÁG ■■■■■■■■  
ZENÉBONA ■■■■■■■■

## summa summarum

Nem rossz Elite leszármazot – de egy kis szoftver cég nem tud csodát művelni

## végítélet

# 82%

**Ha Ha Ha** - olcsóbb, mint valaha

**Ha** unod a másolt CD-t, de nincsenek tízezreid

**Ha** a gépedre is költenél egy keveset

**Ha** egyszerűen csak egy jó programra vágysz

**akkor**

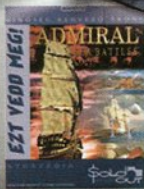
**EZT VEDD MEG!**



2999,- **EVM** 2999,-



1944



Admiral Sea Battles



Army Men

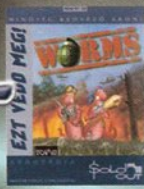


Apache Longbow



Atomic Bomberman

1999,-



Worms



Broken Sword



Broken Sword 2



1999,-



Screamer Rally



Screamer



Terracide



UFO



Warcraft

Ha szeretnél a reklámmemberünk lenni, akkor küldj egy jól sikerült grimaszt a szerkesztőségünkbe! Földj: 1 éves előfizetés

# DARK REIGN 2

★ PROLÓGUS 3D-BEN

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Feljesztő:** Pandemic Studios  
**Kiadó:** Activision  
**website:** www.darkreign2.net  
**Minimum konfiguráció:** PII266, 64MB RAM  
**Ajánlott konfiguráció:** PIII300, 128MB RAM  
**3D gyorsító\*:** Direct3D  
**Multiplayer:** LAN, Internet

Ismétlés a tudás anyja – szokta mondani a tanár a nehéz fejú diáknak. De vajon a tudásán kívül a sikerhez is ugyanez az út vezet? A Pandemic szerint biztosan, hiszen nem állottak majd meg ugyanazzal a kijönni, mint három évvel ezelőtt. Ráadásul – ha lehet ezt mondani – ez már sokadszori ismétlés. Az eredeti Dark Reign sem volt más, mint egy Command & Conquer klón, most ez a második rész pedig egyszerűen csak egy 3D-s C&C klón. A szembetűnő változás tehát annyi, hogy a játékot ezúttal egy frankó 3D-s engine működteti.

## A nagy háború előtti idők

A Dark Reign 2-ben még majdhogyanem az egymással háborúzó felek is a Command & Conquerből lettek kiülőzve. A JDA nem csak a hangzásában tér el a GDI-től, hanem a jellegét tekintve is hasonló szervezet: a törvényes kormány hatalmát biztosító hadsereg. S hogy ne legyen elég a párhuzamból: velük szemben – csakúgy, mint a NOD esetében – egy kultikus alapon egyesült bagázs képviseli a lázadókat: ők az ún. Sprawlerek. Amióta George Lucas kijött a Baljós Árnyakkal, szinte mániájukká vált a játékgyártóknak, hogy a folytatásoknál visszafele haladjanak az időben: a Dark Reign 2-vel is ez a helyzet. Az első rész előzményeit ismerhetjük meg, tehát az egész galaxis feldúló háború bölcsőjében, a Földön járunk valamikor a huszonehatodik században. A sorozatos háborúk, a túlnépesedés és a természeti kincsek pazar-

ló kitermelése együttesen szépen lassan romba döntik a planetát. Néhány nagyokos bürokrata egyszerűen csak azzal a "zseniális" tervvel áll elő, hogy a Földet "terra(re)formálni" kell. Nos ez adja meg a kegyelemdőfészt a bolygónak. Nem gondolnak arra, hogy a távoli bolygókra kifejlesztett gépek, melyek arra lettek kitalálva, hogy a szilikon alapú izotóp, a Taelon kitörését előidézzék (ami a legolcsóbb energiaforrás), milyen hatással lesznek majd a Föld keréje alatt lejátszódó szeizmikus folyamatokra. A bioszféra végveszélybe kerül: nap, mint nap véletlenszerű földrengések tépázzák meg a Földet.

A népesség számára két alternatíva létezik. Ha gazdag és szép vagy, bebocsátást nyerhetsz a kupolák alá épült városokba, ahol az Elit réteg tengeti jólétben az életét. Ha azonban csóró vagy, az isten sem ment meg a földi pokoltól. Pontosabban

Detention Authority) is, mely épp az ellenkezője: jól szervezett, olajozottan működő hadi gépezet. De ha a Sprawlerek egyszer összefognak, ki tudja mi lesz a vége...

## Az engine

A játékban – ahogy az már a műfajban szokás – természetesen mindkét fél választható. Indulásnál három játékmoddot kapunk: folytathatjuk a fent leírt történetet egy hadjáratba belevágyva (Campaign), hálózaton vagy Interneten keresztül kapcsolódhatunk be egy-egy csa-



Egy kőtábla a szentélyben – de miért érdekli ez a JDA-t?

csapat szerepel, mire a hosszas töltögetés után rögtön megkapjuk a "Győzelem" feliratot.) Azt rögtön tapasztalhatjuk, hogy az alkotók rendkívül büszkék a 3D-s engine-re: már csak a főmenü pontjai is egy város közepén helyezkednek el. Mindenképpen el kell ismerni, hogy a Dark Reign 2 az egyik legszebb RTS. A külső helyszíneken szépen ívelő dombok, hegyek váltakoznak, és a hegyek valóban hegy nagyságúak. No és szemléletmást nem csak egy mellékes látványeffektus a 3D: a meredekebb lejtőkön nehezebben kapaszkodnak fel az egységek, és akadnak hegyoldalak, amelyek felett csak a levegőben lehet átvágni.



egy módon lehet csak megszabadulni: ha valamelyik kolonizációs misszióra jelentkezik az ember, melyekkel az új paracsiszót keresi a kormány az Elit számára, hogy majdan végleg elhagyhassák a Földet. A kupolákban kívül rekedt Sprawlerek sokkal többen vannak, mint a bentlakók, ám van egy nagy hibájuk: sosem értenek egyet. Ahány nemzetiség, annyi szokás. Ezt tudja jól a JDA (Jovian

tábla a Multiplayer opcióval, illetve az utóbbihoz hasonlóan egyedi meneteket játszhatunk a gép ellen is (Instant Action). Megválaszthatjuk, milyen

terepen akarunk küzdeni és milyen színében, s ami külön érdekesség: itt is lehet szövetségeket, azaz csapatokat alakítani. (Azt mondjuk zárójelben jegyzem meg, hogy a program igazán figyelmen kívül hagyja, hogy van-e ellenség kiválasztva. El lehet indítani úgy is a játékot, hogy csak egy

Ahogy haladunk előre, egyre klasszabb tájakban gyönyörködhetünk. Külön említésre méltó a vízfelfektus, hiszen a tavak víztükreln visszaverődik a háttérben húzóó hegyek képe, sőt ha esik az eső – merthogy az időjárás is változik a játékban – még fodorzódik is a felület. (A tükröződés mondjuk szépen igénybe is veszi a processzort, úgyhogy némi lassulás tapasztalható.) Az egyetlen ami kicsit igénytelen maradt, az az animáció. Jóllehet csak akkor



A bombázás előtt nem árt gondoskodni a légvédelemről



Az Enforcerek számára nem gond egy kis emelkedő

olyan feltűnő, hogy természetellenesen szedik a lábukat a katonáink, amikor közelről látjuk őket, márpedig erre ritkán van példa. Több nézet is választható, de az F1-gyel aktiválható testközelí nézet inkább csak hangulati elemnek tekinthető: leginkább az alapban beadott madártávlat használatos.

De ez már talán a kezelés tárgykörébe esik.



Egyesek meglógnak a bolygóról...na nehogy má' hagyjuk!

## Mintaszerű kezelés

A Dark Reign 2-ben azt lehet különösképp nagyra értékelni, hogy a 3D cseppet sem vált a kezelhetőség hátrányára – nem úgy, mint a Battlezone esetében, ahol az egységek között barangolva kell átlátni mindent. (Még teljes felülnézet is választható, ami ugyan semmissé teszi a 3D nyújtotta élvezeteket, viszont értelemszerűen a legnagyobb rálátást nyújtja a hadszíntérre.) A szép 3D-s köntös rendkívül simulékony – értsd: az irányítást kivételesen ésszerűen alakították ki. Az irányítópanel úgy néz ki, hogy bárhol is vagyunk, közvetlenül hozzáférhetünk a gyáraink termelési mutatóhoz és ikonjaihoz. A képernyő bal alsó sarkában helyezkednek el a "fiókok", ahol az épületeink ikonjai megjelennek. Ha rájuk kattintunk, nyomban megjelenik, miket gyárthatunk – anélkül, hogy elvesztenénk a fonalat az aktuális hadműveletünknek. De ha úgy kívánjuk, oda is válthatunk: ez esetben duplán kell kattintanunk.

A gyárak menüpontjainál intelligens módon nem csak azt jelzi ki a gép,

## Rokon lelkek

### C&C: Tiberian Sun

Az RTS játékok etalonjaként számon tartott – de már igencsak öreg – C&C folytatása tavaly nem kellett túl nagy visszhangot. Megmaradt a 2D-nél, s mondhatni megmaradt C&C-nek. (ld. **576** '99/9 – 90%)

### Battlezone 2

A Pandemic Studios másik nagy dobása, amivel az ún. "fps combat strategy" műfajt próbálták már másodjára is népszerűsíteni – nem csüggedve az első rész felemás fogadtatásától. (ld. **576** '00/2 – 83%)

hogy miket tudunk előállítani, hanem azt is, hogy miket tudnánk, ha lenne hozzá megfelelő infrastruktúránk. Piros színben látszanak azok a dolgok, amihhez nincs meg a szükséges felszerelés, s ha egy kicsit rajta hagyjuk az ilyen ikonokon a pointert, nyomban az is kiíródik, mi az, ami hiányzik.

A megrendeléseink leadásán túlmenően még néhány sajátos utasítással is elláthatjuk a gyárakat.

Például gyülekezést rendelhetünk hozzájuk, amikkel az elkészült utánpótlást automatikusan egy ponthoz irányíthatjuk. Minthogy waypointokat is meg lehet adni, ezt a gyülekezőhelyet akár egy előzőleg meg-

ismertetett módon válogathatunk közöttük: csupán egyet kattintva rájuk akár a távolból is – a mini térképen használva – kijelölhetünk nekik új célpontokat.

A mini térkép annyiból még segít is, hogy az aktuális célpont körül mindig egy karika pulzál. Csak az nem túl okos dolog, hogy a térkép túlságosan is "mini", és sajnos még csak belenavigálni sem lehet. Ráadásul elég sötét is, minek eredményeként nehéz halálpontosan kiigazodni rajta.

Az egységeinknek – ez szintén nem újdonság – különböző típusú viselkedési formulák közül választhatunk. Alapvetően mindegyikük harcos, azaz warrior módban van (azt az ellenséget célozzák be, amelyek ellen a leghatékonyabbak, és üldözik is azt), de a visszahúzódo felderítőtől (scout) a mindhalálig küzdő terminátorig terjed az ötös skála. Ezen kívül különleges parancsokat is kiadhatunk, úgymint elhagyni az aktuális szakaszt, vagy néha szükség van őrizetelni bizonyos személyeket vagy gépeket, és felderí-

odapörkölhettünk neki ügyis, hogy pusztán a talajt célozzuk be.

## Néhány jellegzetesség

A terepen lávaszerű folyamok jelzik a helyeket, ahol a Taelon előtört a föld alól – a lelőhelyek természetesen nem kifoghatatlanok. Dicséretes megoldás, hogy amikor egy nyersanyagfeldolgozó építünk, a begyűjtő autónak nem feltétlenül kell megmutatni, hova menjen betakarítani: ha elég közel van a lelőhely, odatalál magától is. A játékból az anyagi helyzetünket a Taelon-bányászat határozza meg. Tulajdonképpen egy az egyben ugyanúgy kell kiépítenünk a hadtermelést, ahogy azt már a C&C-féle játékokban megszokhattuk. Először megfelelő helyre kell irányítanunk az építkezési felszerelést szállító járműveket, aztán jöhet a parancsnoki központ megépítése, ami mellé nem árt mindjárt napenergiájú áramfelszólót is beüzemelni. Így gyárthatunk új építő felszerelést, s jöhet a katonákat kiképző körlet, a hadi gépezetek gyára, ja és persze a nyersanyag-feldolgozó – hogy csak az alapokat említsük. Van persze még számos más kiegészítő, úgymint kameratornyok, vagy az erőfalak. Az építkezést – pontosabban az időt – felgyorsíthatjuk a "f" billentyű lenyomásával, de ez csak akkor ajánlatos, ha nincs más teendőnk közben (és persze multiplayer játéknál nem működik).

Az egységek közül most csak a legérdekesebbeket emelem ki, hiszen amúgy könnyű kikapasztnai melyik hol vethető be: azt kell csak megjegyezni, melyik rendelkezik, mondjuk föld-levegő fegyverrel, melyiknek van valamilyen rendhagyó tulajdonsága, és így tovább. Mellesleg már a küldetések is úgy vannak kialakítva, hogy ezeket folyamatosan megtanulhatjuk. Teszem azt: egy áthatolhatatlan



Hiába, szép dolog a háború...

adott útvonalhoz is csatlakoztathatjuk, s így az újoncainkat úgy küldhetjük őrzáratozni, hogy oda se bagózzunk. (Amúgy teljes csapatokat is "ráfuttathatunk" a waypointok által behatárolt utakra.) Az épületek menüiben ezen kívül áramtalaníthatjuk, vagy le is bonthatjuk az egyes létesítményeket, hiszen erre is szükség lehet – hogy hogyan állunk anyagilag és energiailag, azt a jobb felső sarokban jelzi ki egy panel. Ahogy fejlődik a technológia, úgy újabb dolgok válnak gyárthatóvá, de hozzájuk természetesen a létesítményeket is korszerűsíteni kell: így az épületek kapcsán még az upgrade parancs az, ami említésre méltó – és persze figyelemre méltóan drága.

A mobil egységek mozgatásáról annyit, hogy aki valaha már játszott a C&C-vel vagy a Red Alerttel, irányításilag rögtön "képpen lesz". A csoportos kijelölésen kívül a szokásos módon (vagyis a Ctrl plusz a számbilentyűkkel) fix csapatokat is alkothatunk: ezek fiókjai a képernyő jobb alsó részén kaptak helyet. Ha már létrehoztunk csapatokat, az épületeknél



Az égi áldás elől jobb kereket oldani...

teni is elküldhetjük néhány emberünket – főként, ha idegesít minket a fog of war. Van külön támadás parancs is, ami akkor lehet hasznos, ha netán egy tereptárgyat kell elpusztítani.

Vagy például - ha sejtjük, hogy valahol egy álcázott ún. fiend rejtőzik -, hát

védelmi rendszer véd egy völgyet? Hát akkor át kell vágni a hegységet! S ehhez milyen egység szükséges? A levegőben szárnyaló Enforcereket könnyen kilövik a Sprawlerek, viszont az ilyen terepadakályokat gond nélkül leküzdik: ez esetben tehát a rendszer generátorát velük tudjuk megsemmisíteni.

Nos akkor jöjjenek az érdekességek! A Scaver (Sprawlers) és PsiTech (JDA) a gépek karbantartásáért felelős egység. Ugyanazt a feladatot látják el, mint a bázison építhető szerelőüzemek, csak hogy ők mobilak, s ebből kifolyólag a csatatéren tudják elvégezni a munkát. Hasonlóan a gépekhez a katonáknak sem kell mindig kórházba vonulniuk: a PsiTech a gyógyításhoz is ért. A Scaver ez utóbbi tudással sajnos nem rendelkezik, ellenben ő meg csapdákat tud állítani. A csapda láthatatlan az ellenfél számára – hacsak nem fedezi fel még az építése közben, vagy fel nem deríti egy Warden robottal. Utóbbi egyébként a már futólag említett Fiendekek is fel tudja térképezni.

A játékmenet egy érdekes mozzanata a kémkedés – a kém neve a JDA-nál Shadowhand, a Sprawlereknél pedig Infiltrator. A spion át tud vedleni az ellenség bőrébe, s el tud vegyülni annak sorai közt – csak az a fontos, hogy ne az ellenség szeme előtt váltsön köpönyeget. Ha sikerül bejutatnunk valakit az ellenség vonalai mögé, három módon hasznosíthatjuk. Ha a parancsnoki központba hatolunk be, láthatjuk az összes csapatmozgást. Amennyiben a kémünket a nyersanyag-feldolgozóba suvasztjuk, ellophatjuk a termelésnek egy részét. Végül az se rossz, amikor az áramfelszolgáltatóba helyezzük el: úgy meg természetesen energiát tudunk zsákmányolni.

Játék saját engine-jével készültek, és valójában a játékból vannak kivágva. Ezt úgy kell érteni, hogy mondjuk egy jelentősebb eseménynél körbejár a kamera a csapataink fölött (némi kommentár kíséretében), és ilyenkor pontosan ugyanannyi és ugyanolyan egység szerepel, mint amennyivel és amilyenvel odamentünk. Nekem tetszettek ezek a betétek, noha hallottam már olyan véleményt, hogy túl sűrűn van megszokva a játékményt. Közjátékok vannak továbbá a küldetések előtt is. A sztori szempontjából a Sprawlert hadjárat (szerintem) jóval szimpatikusabb: általában a

kell vágnunk az ellenség menekülési útját egy űrhajó szétlövésével, mire jön a következő utasítás: le kell zárunk egy völgyet, mielőtt még az erősítést megérkezne. Az aktuális feladatok mindig egyértelműek, mert nem elég, hogy elmondják őket, de újra el is



Vajon minek ekkora tanácssterem? Talán túl levesesen beszélnek...?



Mi nem ismerjük Széphiát Klárát – tán csak nem ő az ott a JDA plakátokon?



Bőszéges a taalon készlet – itt az idő (és a hely) finomított építeni!

A teljes hadjárat 10-10 küldetésből áll mindkét fél számára. Egy RTS játéktól szokatlanul, rendkívül sok a közjáték melyek jellegzetessége, hogy a

lon változtatások: hol védelmezni kell valakit, hol minél gyorsabban lerohanani egy területet, stb. A teendők mindig több fázisra vannak osztva. Például el

klánok vezéreinek tanácskozását láthatjuk, ahol megtudjuk miért, és mit kell elvégeznünk, míg JDA tisztként mindössze elfogott rádióüzeneteket hallgathatunk, s az így kapott küldetések valahogy szedett-vedettnek tűnnek. Maguk a feladatok ettől eltekintve mindkét olda-

olvashatjuk a parancsainkat az eredményjelző menüjénél – ráadásul a térképen is jelölve van minden.

A mesterséges intelligencia – amennyire az a viselkedéstípusok áttekintésénél már szóba került – viszonylag okos, de sajnos nem problémamentes.

Mint a C&C klónoknál általában, leginkább a túlerő taktikájára kell támaszkodni, csak hogy mit érünk 15-20 harcossal, ha egyszer csak az első négy tüzel. A katonák rendkívül ügyesen megtalálják az utat a térkép minden apró zugába, de amikor egymásnak ütköznek, csak tipródnak a másikat lökdöszve – holott már rég harcolniuk kéne.

Az ellenség is gyakran művel ostobaságokat. "Órákig" tudnak szenvedni a csekély stratégiai értékét képviselő kamerák szétlövésével, mikor már rég a gyárainkat lehetnének riptyára.

## A kitaposott úton

A Dark Reign 2 egy nagyszerű játék azok számára, akiknek a C&C-ből sosem lesz elégük. Nyersanyagot kitermelni, harckocsikat gyártani, katonákat kiképezni, és elvégezni a küldetésben foglaltakat: ennyi. Ez ugyebár egy fikarcnyira sem nevezhető újdonságnak, viszont ha sosem unjuk meg a jól bevált sablont, akkor kit érdekel? A klónok közül a Dark Reign 2 az egyik legjobb – s majdnem biztosan a legszebb. A zoomolható nézetekből látható 3D-s táj cseppet sem szögletes, rajta minden fa kiléhető, s szépen világosodik ki a már

felderített terep, illetve vesznek el félhomályba a látóterünkön kívüli eső részletek. A különböző fegyverekhez különböző fényeffektusok és robbanások tartoznak, s még a vér is fröcsög a talajra. A kulcsinél nincs gond.

Az már más kérdés, hogy az egységek között egy sem akad, ami komolyan beindítaná az ember fantáziáját. Mindegyik figura vagy jármű átlagos kinézetű.

Amikor legyártunk valami vadonatúj dolgot, nemigen kerít a hatalmába minket az a kárörvendő érzés, hogy "hű ezzel most hogy befűtök azoknak a nyomorultaknak". Nem véletlen, hogy a járművek közül nem soroltam fel egyet sem: azon kívül, hogy néhány evidenciát mondanék róluk, semmi egyedi vonást nem tudnék megemlíteni.

A szokásos harckocsik és lépegetők alkotják a repertoárt. Ezt pedig azért tartom nagy bajnak, mert a harci kedvünk kissé megsínyli - nem igazán van hangulata a dolognak. Főként nem az egyéni csatázgatásoknak, bár szerencsére a hadjáratok azért nem rövidek, és az Internetes lehetőség is adott.

Mellékelve van továbbá egy nem hivatalos editor is, amivel mindenki próbálkozhat a saját szakállára pályát szerkeszteni.

Mindehhez hozzátehetjük: tartani lehet tőle, hogy még mindezekkel együtt sem lesz elég a játék a megrogzított rajongókon kívül mást is lenyűgözni.

V.Z.

## kulcsin/belbecs

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

## summa summarum

Egy Command & Conquer 3D-s enginevel felturbózza: ennyi mindössze az egész

## végítélet

# 78%



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:**

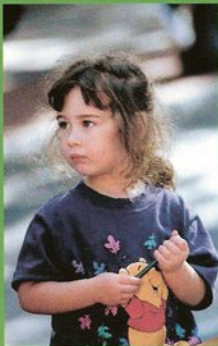
- madár óvoda (ornitológussal)

- zenés torna

- zeneoivi

- 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.

### Tanfolyamok

Internet Explorer, Outlook, Word, Excel, Powerpoint 10  
óra

Windows 98 és NT Hálózat 10 óra

**650 Ft/óra!!! Mindenkinek saját gép!!!**

Már 6 főtől indulnak tanfolyamok!

**1041 Budapest, Bárdos Artúr u. 4.  
H-P: 14-20h-ig**

Ugyanitt megtalálható a BALATI Computers  
teljes termékkálája is!

Telefon: 399-0644. Fax: 399-0645. E-mail:

[oktatas@copassoft.hu](mailto:oktatas@copassoft.hu)

EPOX, ABIT, Procomp alaplapok, ASUS, ATI, Voodoo  
3 videokártyák, Seagate, Quantum winchesterek,  
Belinea, Samsung, Daewoo monitorok, használt  
alkatrészek beszámitása!

**WEB** lap tervezés, Hunnet, Telnet internet  
előfizetés

Tel/fax: 341-5343, 06-20 9264 507

Faxbank: 2333666/1607#

E-mail: [balati@ahol.com](mailto:balati@ahol.com) Web: [www.balati.hu](http://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](mailto:info@interware.hu)

<http://www.interware.hu>

# POMPEI

★ ELFÜSTÖLT HELYEK...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Arxel Tribe  
**Kiadó:** Cryo Interactive  
**website:** www.pompeigame.com  
**Minimum konfiguráció:** P166, 32MB RAM  
**Ajánlott konfiguráció:** P266, 64MB RAM  
**3D gyorsító:** Direct3D  
**Multiplayer:** –

„Lassú léptekkel közeleg az istenek bosszúálló haragja, de a megtorlás késlekedését kiegyenlíti annak súlyosságával.”

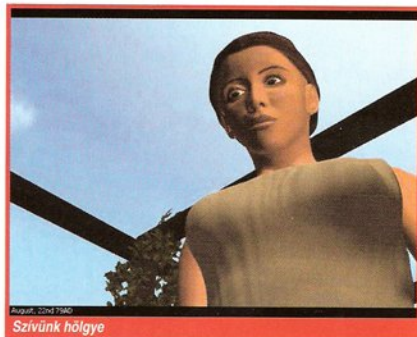
Latin színlőgő

A szlovén - olasz - francia illetőségű Arxel Tribe olyan játékokat fejlesztett már, mint a The Ring, ami egy Richard Wagner opera átirata. Itt a Nibelung legenda bizarr techno-fantasy köntösben kerül feldolgozásra, vagy vegyük példának a tavaly év végén a boltokba került Faustot. A nagyra vágyó varázsló történetét egy romantikus horror kalandjáték keretei közé illesztették. Ezt a játékot már a francia székhelyű Cryo kiadó dobta piacra, amelyik mint köztudott, a napjainkban kicsit visszacsúszott népszerűségű kalandjátékok még mindig elkötelezett zászlóvivője. Ők olyan sikeres alkotásokat tudhatnak maguk mögött, mint az Atlantis sorozat vagy az Ubik. Nagyjából fél éves munka után (ami sajnos meglátászik a végeredményen, de ezt majd később) az Arxel kirukkolt a legújabb játékkal, ami nem más, mint a címben említett Pompei.

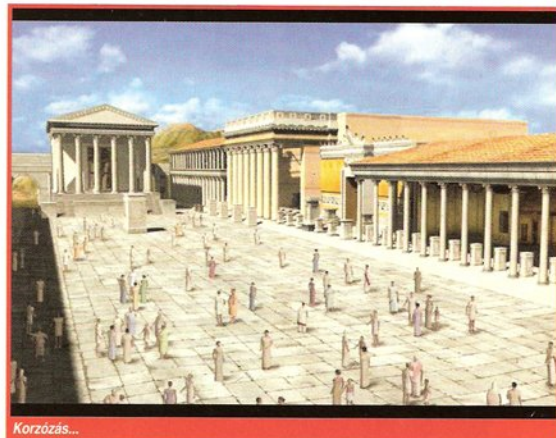
A játékkal egy trilógia első része kerül a kezünkbe. Ez ugyan nem derül ki magából az intróból, csak a melléke-

sen elolvasott reklámszöveg után tudtam meg. A történet szerint Adrian Blake híres skót régész magára vonja az istenek haragját, pontosabban a babiloni Istár istennőjét. Vagy a görög Aphroditéét, vagy a római Vénuszát, kinek melyik mitológia tetszik jobban oda helyettesíthető valamelyik név, tetszés szerint. A Hölgynek az az isteni ötlete – persze, hogy isteni, mi más is lehetne – támadt, hogy ennek a szegény régésznek mindenképpen be kell bizonyítania a szerelem felsőbbrendűségét. A vagy istennője tehát elrabolja hősünk kedvesét, Sophiát. Visszadobja messze az időben, történelmi korokba, hogy mit sem tudva

jótekonny homály fedí kivéve az elsőt, ami az ókori Római Birodalomban, az I. században játszódik. Sőt a szemfülesek azt is tudják melyik városban, ugye? Nyert, igen Pompejiben (az angolban, sőt általában más nyelvekben nincs ott a „j”, de a magyarban igen, – ezért csak



Auguszt. 20-án PMO Szivünk hölgye



Korozás...

igazi énjéről éljen ott. Adriannak pedig követnie kell őt a múltba, megtalálni majd újra és újra meghódítania Sophiát. Hogy mégis mely korokban kell majd kutatni hölgyünk után, még

akkor nem írom bele, ha a játéka utalok).

## Az pucér néni átka

A bevezető képsorokon a következő történet bontakozik ki: Adrian 1918-ban, egy jereváni barlangban feküdt lázalmoktól gyötörve, amikor egy átetsző, metelen női alak jeleni meg előtte... *Beteg vagyok. Reszketek a láztól. Bolond voltam, hittem a jele- nének. Istár volt az és így szólt: - Nem hiszel bennem, és abban hogy a szerelem reinkarnálódhat életeken át. Bírál leszek és megátkozlak, hogy korokon át keresd, amit elutasítasz. - Egy éve történt ez, ebben a barlangban, ugyanezen a hegyen. Megbetegedtem, magas lázam volt. Fel kellett adni a kutatást a korona után. A török kísérők előre látták a halálomat. Istár... az istennő... a fantom megjelent. Azt ígerte meggyógyít, ha szeretem őt, de visszautasítottam nem hittem benne. Én Sophiát szerettem, és válaszoltam. Aztán vége volt, és a láz is elmúlt. A következő nap véget ért a háború. Visszatértem Angliába, Sophiához, a könyveimhez, a térképeim-*

hez. De az átok egyszer csak beteljesült, az esküvőnk előtti éjszaka szerelmem eltűnt. Őt követtem ide. Az istennő elvette tőlem. Azért vagyok itt, hogy megtaláljam. Biztosan megbolondultam, hiszen már nem vagyok lázas, mégis látom a mosolyát. Deliriumba eshettem...

A következő pillanatban az ifjú régész a fejét fogva tápáskodik fel. Egy római ház udvarában, vagyis átriumában találja magát csupán egy szál tőgában. Egy testetlen hang így szól hozzá: - *Nem ismersz fel. Én vagyok az Istár, vagy ahogy a görögök ismernek - Aphrodité. Pompejiben vagy, Sophia itt él. Augusztus 20-án írunk, Titus uralkodásának első évében járunk. Őt napon belül a Vezúv kítör, a város elég a forró hamuban és sziklaesőben. Pompeji elpusztul és ellefjelté évezredekre. Négy napod van arra, hogy megtaláld Sophiát és rábeszélj, hogy tartson veled.*

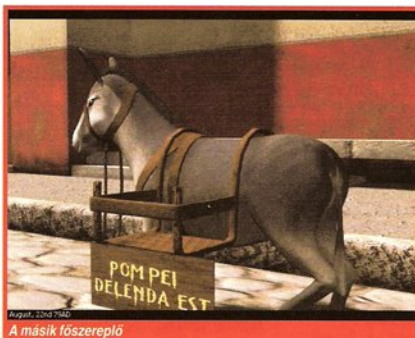
## Mit is csinálunk mi itt tulajdonképpen?

Nekem már maga a történet körítése is egy kicsit erőltetettnek tűnt, hát még maga a folytatás. Ébredésünk után egy ládában talált szerződés felhasználásával sikerül tökéletesen eladni magunkat, mint egy ifjú marsiellé gall, akit házigazdánk Popidius fia, Secundus küldött haza Pompejibe, hogy felvirágoztassa a campaniai bortermelést.

## Rokon lelkek

### Dracula's Resurrection

Az év elején megjelent francia gótikus horror minden tekintetben dicséretet érdemel. Hihetetlen mennyiségű igényesen kivitelezett animáció, látványos panorámaképek, nyomasztó hangulátú komolyzene, pergő és izgalmas történet. Alapműnek lehet venni a kalandjátékok kategóriáján belül. (ld. 576 '002 - 79%)



Augusztus, 23rd 79AD  
A másik főszereplő

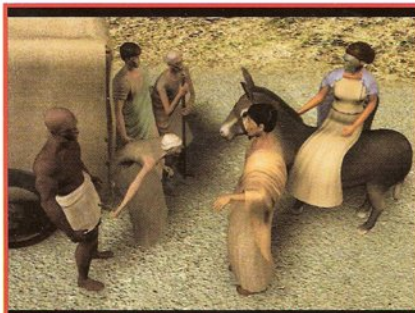
lést. Szerintem azért az egy kicsit furcsa, hogy hipp-hopp az ember majd' kétezer évet visszarepül az időben, egy idegen civilizációban találja magát, és még csak nem is fúszkálja. Sőt olyan hozzáértéssel kezel mindent, mint születte római lenne.

Tehát, mint köztiszeletben álló római patricius nyomozhatunk az áhitott nő után. Az elkövetkező négy nap során talajdonképpen gatyába rázzuk az egész várost. Itt segítünk egy kereskedőnek megkötni egy jó üzletet, ott leleplezünk egy fickót, aki cinkelt kokkakkal játszott, amott meg az úton magát megmakacsoló szamarat bírjuk jobb belátásra. Egyébként legtöbbször talán ez a szerencsétlen állat szerepel, minden nap van valamilyen szerepe, a végén még ránk is szózik elég drágán, de persze a jókkal együtt ő is megmenekül a pusztulástól. Mindeközben sikerül kideríteni hol is lakik Sophia: Octavius Quartio házában él, mint felszabadított rabszolga és a villa asszonya neveli, mint saját gyermekét. Hogy ne legyen olyan könnyű a dolgunk azt is megtudjuk, hogy a lányt már tíz éves korában odaigérték egy törekvő, felszabadított rabszolga fiának, akinek van egy nagyon gonosz besúgója Octavius házában és minden lépésünket nyomon követi...

A játékot több fejezetre osztották, négy nagyobbra a négy napnak megfelelően és két kisebbre, az utolsó éjszakára, és a pusztulás reggelére. A játék nem időre megy, vagyis a napok csak akkor érnek véget, ha megoldottunk minden ránk kiszabott feladatot.

### Pompei város ez a Pompeji

A Pompei látványvilága sajnos kimerül abban a jó ötletben, hogy rekonstruál-



A boldog befejezés: aki jó, az ügyis megmenekül

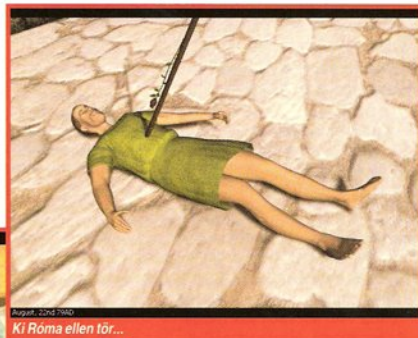
ták a város régészeti feltevéseit. A helyszínek előre rajzolt képekre vannak bontva, amelyek teljes panorámaképet nyújtanak. Magukban ezek elég látványosak, de általában elég egy futó pillantás a legtöbb helyszínrre. Alig akadt egy-két olyan rész a játékban, amikor megálltam gyönyörködni a látványban. A fejlesztők pluszban beleépítettek ebbe egy zoomot is, vagyis oda, ahová nézünk, az előre nyíllal öt-hatszoros közelítésben is élvezhetjük. Pontosabban élvezhetnénk, mert az előre renderelt képekben a zoom során gyönyörű pixelvirágok nyílnak, úgy, hogy erről a lehetőségről gyorsan le szoktam. Valamilyen pozitív látványelemként akarták ezt beépíteni, mert gyakorlati haszna nincs, vagyis nem kell használni, hogy mondjuk eldugott



Augusztus, 23rd 79AD  
Látod, ők már mindannyian lefeküdtek aludni...

tárgyakat találunk meg. A másik a mozgás. Nekem beletelt egy kis időbe, amíg a minden fázismegjelenítés nélküli békaugrásokba beleszoktam. Ha az ember elindul az egyik irányba, nem lehet tudni, hogy éppen mennyit fog a térben előrehaladni, így az ismeretlen helyeken mindig vad forgatódás kezdődik, helymeghatározás féleképpen. A társalgások során kapunk egyedül külső nézetet, de abból néha többet is, mintha több kameraállásból vették volna fel hősrünk beszélgetéseit, ami viszont elég tetszetős. Mindezek közben a figurák végtagjai, és feje meg-megmozdul, mintha finom lengetné azokat. Az irányítás megnyugtatóan

egyszerű. Kurzorunk egy összetekercselt papirusztekeres, ami kinyílik és megjelenik rajta az akciónak épp megfelelő ikon. Lépéslehetőségénél egy nyíl, beszédnél és a tárgyak felvételénél egy nyitott kéz, a tárgyak használatánál a kéz ráfonódik egy gömbre, vagy valami ahhoz hasonló bigyóra. Ezt a bal egérgombbal lehet aktivizálni, a menüt és a tárgyak listáját a jobb gombbal. Ekkor a felső sorban, diszkrétén és áttetszően megjelenik a tárgylista. A használható eszközök viszonylag szépek, ami itt annyit jelent, hogy a legtöbbet első ránézésre fel lehet ismerni, de ha ez nem lenne elég a nevük is megjelenik alattuk. Használni, vagy letenni csak akkor lehet őket, ha muszáj. Vagyis nincs rá mód máshová pakolászni, letenni vagy egymással kombinálni őket. Ha betelik a sor, jobbra tolva az egeret jelenik meg a többi, de hat-hét dolognál úgyszincs nálunk több.



Augusztus, 23rd 79AD  
Ki Róma ellen tör...

több szálton fut, a befejezésre számoltalan mód adódik. A fenti állítások közül sajnos egy sem igaz. Nem is tudom, hogy engedhetik meg magának a kiadó, hogy olyan dolgokra hivatkozva próbálja meg eladni a játékot - becsapva a vásárlókat - ami nem fedi a valóságot. De nézzük csak sorjában. Ez nem a szabad lehetőségek játéka, a cselekmény olyan lineáris, mint az ezermérföldes ausztrál autóút. Egyszerűen csak azt lehet megcsinálni ami következik, például csak akkor jelennek meg a szereplők, ha szükség van rájuk. A várost nem lehet szabadon bejárni, csak a negyedik nap végére, akkor is csak úgy a negyedik. Hogy haladunk előre a történetben, úgy nyílnak meg sorban

előttünk a területek. Befejezésből is természetesen csak egy típus létezik, nem számítva azt, hogyha elbukunk a történet valamelyik részén. Ezzel a saját magam által kitermelt tudással felvértezve tudtam egyáltalán némi esetben tovább

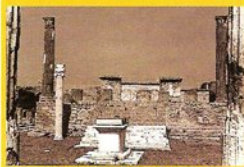
Használni úgy lehet őket, hogyha rákattintunk valamelyikre – ilyenkor automatikusan kilépünk a menüből, vissza a játékba – és megkeressük azt a részt az épp aktuális játéktérletünkön, ahol a tárgy már nem átlátszó, hanem valóságosnak tűnik, majd odakattintva, ha jót használtunk történik valami. A térképet a space billentyű lenyomásával lehet előhozni, majd el is tüntetni, de csak akkor, ha nem kattintunk valamelyik térképnyedre. Ez azért szükséges, mert csak ekkor tudunk bármit is normálisan elolvasni. Szóval, ha benne vagyunk az egyik részben, csak és kizárólag úgy tudunk kibújni belőle, ha a bal alsó sarokban a dátumra rákattintunk. Ezt az opciót egyébként semmi sem jelöli, én is csak a nagy eszemmel meg a hügom tanácsával jöttem rá.

### Mit kapunk a pénzünkért?

A Pompei úgy hirdetik, mint a szabad lehetőségek játéka. Bejárhatjuk a város utcáit, tereit, házait. A cselekmény



## Kétezer éves jelen



Pompeji a pezsgő életű kereskedőváros a Vezúv tűzhányó lábánál feküdt Nápolytól délre, beljebb a szárazföld belsejében. A település ugyanazt élte meg, mint Nápoly és környéke többi városa: eleinte görög volt, majd samnis uralom alatt állt. Azok közé a városok közé tartozott, amelyek lakói az I. században harcoltak a rómaiak ellen a szabadságért. Ezért városi jogait elveszték és Sulla veteránjait telepítették a falak közé, akik felvirágoztatták a települést.

Pompejiben Itália és a mediterrán világ népeinek számos képviselője élt. A város római colonia lett, Sulla unokaöccse védnöksége alatt állt. A sok veterán megváltoztatta nemcsak a lakosság összetételét, hanem nyelvét, szokásait és intézményeit is. A város külső képe is elromosodott; gazdagodott, gyarapodott, kb. 20 000 lakosa volt, közöttük sok iparos és kereskedő. Meggazdagodott polgárai villaházakat építettek. A város karbantartását elhanyagolták, mivel ellenségétől már

százötven éve nem kellett tartaniuk. Amikor a Kr. e. 62-ben a nagy földrengés tetemes károkat okozott az épületekben, azonnal nekifogtak, és még szebbé akarták tenni Pompejít. Ennek a munkának a befejezésében akadályozta meg őket a Kr. e. 79-ben Vezúv emlékezetes kitérőse.

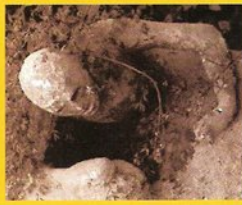
79. év augusztus 24-én délután egy óraker következett be a katasztrófa. A város felett megjelent hamufelhőből szünet nélkül hullott alá a forró hamu és a még forróbb homok, kavics. Három nap alatt 6-7 méter vastag rétegben borította be Pompeji egész területét. Aki a tengerpart felé vette az útját, az úton lelte halálát! Aki házaikba bújtak a gázoktól és gőzöktől fulladtak meg, és így temette el őket a forró hamu.

Pompeji eltűnt a föld színéről, romjai fölött hosszú évszázadok alatt új talajrétegek képződtek. Eleinte csak szórányosan és találomra kutattak a hajdani város elszüllyedt maradványai után, de később tudományosan megszervezett, technikailag tökéletesebb módszerekkel folytatták az ásásokat munkálatokat. Sok minden került napvilágra – úgymond – konzervált állapotban, mert a hamueső vastag rétege légmentesen elzárta a betemetett épületeket, tárgyakat, embereket.

Feltárultak a város utcái, épületei, lakóinak használati tárgyai. A köbe vésett feliratok, szobrok, freskók, sőt még egy-egy ott pusztult ember vagy állat testének körvonala is sikerült rekonstruálni, mert ha maguk a testek rég porrá is váltak, formáik világos lenyomatot hagytak a köve felületén hamuban.

A XVIII. század óta többé-kevésbé folyamatosan tájrák fel a várost, ma már nagyjából háromnegyede járható be. Ez már akkora terület, hogy egy egész nap is kevés minden utcáját bebarangolni.

Csak érdekesség képpen: a Nápolyi Régészeti Múzeumban nemrégiben újra megnyitották a nagyközönség előtt azt a hírhedt kiállítást, ami az ókori Római Birodalom, többek között Pompeji erotikus, pikáns képzőművészeti alkotásait mutatja be. Van egy ötletem hová kellene nyaralni menni...



jutni, az egyébként nehézkes és kicsit gyermeteg történetben. De akkor még nem is szóltam a bugyorkról!

A megszállott játékos úgy érhet egy-egy ki nem javított programhiba, mint egy arcucsapás, a kalandjátékokban a "bogarak" pedig jogosan megalapozott dührohambot okozhatnak. A Pompeiben két csúnya hibával találkozom, amelyek egyértelműen a tesztelő felületességére utal. Nem áll szándékomban leírás körmölni ide, de szeretném, ha az utánam indulók kitaposott ösvényen haladnának, és szórakozásukat nem tenné tönkre ilyesfajta csúnyaság. 1. : az első nap, amikor bemelegünk a tavernába, a kocsmárosnak sír a szája, mert olyan

hülye, hogy nem tudja, hogyan kell alkalmi mérleget eszkábálni. A párbeszéd során rá lehet kérdezni pár szereplőre és a kosarakra. Ha csak a legvégén kérdezzük a kosaras feladványra, akkor a program feladat megoldása után is beadja a kocsmáros, aki újra utasít, hogy meg kell oldani, de már a felhasználható tárgyak nélkül! Kész elakadás, ezért oldjuk meg a problémát elsőként, aztán beszélgesünk vele. 2. : szintén a kocsmára, a második napon. Valahová az asztal és a szék közé kattintva bukkan elő az addig láthatatlan kereskedő, akivel kockajátékot kell játszani.

A Pompei két CD-ből áll, az első körülbelül kétszáz megát pakol fel, és

előzékenyen megkérdézi hogy igényeljük-e a DirectX 6.0 verzióját, ami nagyjából két éve jelent meg. Az intró megtekintése után már nem is lesz szükség az első lemezre, csak a befejező animációnál kéri újra. Az intrót utólag megtekintve ébred rá az ember, hogy végig olyan részletek vannak ideaszemmel, amik a későbbiekben is újra meg újra feltűnnek. Öszintén bevallom, egyik sem túl látványos, az utolsót is csak az dobja fel hogy jó hosszú, bár annak sincs rendesen vége.

A főmenüben a Play opció és a szokásos Load és Save mellett – amelyek jól és gyorsan használhatóak – találjuk a Visit Mode-ot. Ezt a lehetőséget felhasználva be lehet járni az egész várost (talán ezt írták a reklámanyagban), akárcsak egy virtuális turista.

Természetesen itt nem lehet játszani, csak nézelődni. A Preferencesben a hangerőn kívül a háromdimenziós hangzást, és a feliratozást lehet ki-be kapcsolni. A fejlesztőknek piros pont ezért a lehetőségért, jó nagy adag bosszúságtól mentik meg az embert csak azzal, hogy olvasni is lehet az angol szöveget, ugyanis több karakter igen változatos akcentusban beszél a nyelvet, sőt némelyik kifejezeten hadar. A Status menüben az amfóra telítettség jelzi, hogy nagyjából hol tartunk a történetben. A játék talán legérdekesebb része mégis az Encyclopaedia.

## Egy kis történelemóra

Az enciklopédiát nemcsak a főmenüben, de a játék legelején megszerez-

het amúgyon keresztül is bármikor el lehet érni. Könnyen olvasható, viszonylag egyszerű angol szövegek ismertetik Pompeji és a Római Birodalom kultúráját. Ez a kis fejtárgító jól megszerkesztett, hiperlinkes tagolású és általában a helyszínekhez kapcsolódó oldalon csapódik fel, ha a játék során kulturális segítség szükségeltetik. A történelemlőről, a társadalomról, a városban imádott istenekről olvashatunk nagy általánosságban, viszont sokkal részletesebb infókat kapunk magáról a város épületeiről, utcáiról, egyéb helyeiről több mint száz eredeti helyszínen készült fotóval. Tényleg tanulságos és jó móka összehasonlítani a fényképeket és a játékban rekonstruált helyszíneket. A fejlesztők felhasználták a legújabb régészeti kutatásokat a Múzeumok Nemzetközi Szövetségének segítségével, és megpróbálták a lehető legpontosabb képet adni az ókori Pompejiről. De akkor még nem is beszéltem arról, hogy a lakókról is rengeteget megtudtak a régészek: a Pompeiben előforduló fontosabb közéleti személyiségek ténylegesen éltek, és amennyire tudható, azokat a posztoktatöltötték be, amit a játékban.

Ha maga a kalandjáték nem is okoz maradandó játékélményt, annyi bizonyos hogy egy teljes, átfogó képet ad egy kétezer éves elpusztult településről, annak minden részletességével. Ha most ott állnék a Fórumon, Pompeji főterén biztos, hogy tudnám melyik épület mi volt, és hogy melyik utcán induljak el, ha valahova el akarék menni. Összegzésképpen nekem az a benyomásom, hogy ez a game elsősorban tanító célzattal. Megismerteti az embert közelebbről is a történelem egy elég látványos, de nagyon kicsi szeletével. Sajnos csak másodsorban tudnám ajánlani, mint játékélményt. A történet nem túl izgalmas, a zenétől az ember egy idő után falra mászik – végig dramatikusan komolyzene szól, brrr – az animációk messze elmaradnak a mai színvonalól, a grafikán is lenne még mit javítani. A kiadó hosszú játékidőt ígér, nekem úgy tizenöt órába telt a teljes végigjátszás, de szerintem egy kalandjáték rajongóinak nem is kell több csak ennek a fele, ez pedig tényleg nem sok idő. Viszont aki játékkörült, és még a történelmet is szereti, annak szívesen ajánlom. Most megyek, és újra megnézem a Gladiátort a moziban.

Balage

## KÜLSÍN/BELBESZ

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSÁG	■■■■■■■■■■
ZENE BONA	■■■■■■■■■■

## SUMMA SUMMARUM

Több és igényesebb munkával jó kalandjáték lehetett volna – így csak belekukkantani érdemes

## VÉGÍTÉLET

70%

## ACOMP Zenith

### Tulajdonságok

- ▶ Intel® Pentium® III processzorral
- ▶ ABIT BE6 II alaplap, Ultra DMA66
- ▶ 128MB SDRAM
- ▶ 18.2GB EIDE Ultra DMA66 HDD
- ▶ 1.44MB Floppy Disk Drive
- ▶ ATI Fury MAXX videokártya 64MB
- ▶ SoundBlaster Live! Value hangkártya
- ▶ Fax modem 56kbps V90
- ▶ ATX miditorony
- ▶ Microsoft kompatibilis egér
- ▶ Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

## ACOMP Xplorer

### Tulajdonságok

- ▶ Intel® Celeron processzorral
- ▶ ABIT VT6X4 alaplap, Ultra DMA66
- ▶ 64MB SDRAM
- ▶ 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
- ▶ 1.44MB Floppy Disk Drive
- ▶ ATI Expert 2000 videokártya 32MB/TV-Out
- ▶ On-Board AC'97 hangkártya
- ▶ Fax modem 56kbps V90
- ▶ ATX miditorony
- ▶ Microsoft kompatibilis egér
- ▶ Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

## ACOMP Zenith

- ▶ Intel Pentium III 650MHz
- ▶ 48x CD-ROM meghajtó

**264.900 Ft**

## ACOMP Zenith

- ▶ Intel Pentium III 733MHz
- ▶ 8x DVD meghajtó

**294.900 Ft**

## ACOMP Xplorer

- ▶ Intel Celeron 533MHz
- ▶ 48x CD-ROM meghajtó

**154.900 Ft**

## ACOMP Xplorer

- ▶ Intel Celeron 600MHz
- ▶ 8x DVD meghajtó

**179.900 Ft**

## ACOMP Base

### Tulajdonságok

- ▶ Intel® Celeron processzorral
- ▶ 64MB SDRAM
- ▶ 4.3GB EIDE Ultra DMA HDD
- ▶ 48x CD-ROM meghajtó
- ▶ 1.44MB Floppy Disk Drive
- ▶ Riva TNT2 VANTA videokártya 16MB RAM
- ▶ SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- ▶ Fax modem 56kbps V90
- ▶ ATX miditorony
- ▶ Microsoft kompatibilis egér
- ▶ Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

## ACOMP Athlon

### Tulajdonságok

- ▶ AMD® Athlon processzorral
- ▶ ABIT KA7 alaplap, Ultra DMA66
- ▶ 64MB SDRAM
- ▶ 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
- ▶ 48x CD-ROM meghajtó
- ▶ 1.44MB Floppy Disk Drive
- ▶ Riva TNT2 VANTA videokártya 32MB RAM
- ▶ SoundBlaster Live! Value hangkártya
- ▶ ATX miditorony
- ▶ Microsoft kompatibilis egér
- ▶ Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

## ACOMP Base

- ▶ Intel Celeron 500MHz

**119.900 Ft**

## ACOMP Base

- ▶ Intel Celeron 600MHz

**129.900 Ft**

## ACOMP Athlon

- ▶ AMD Athlon 650MHz

**179.900 Ft**

## ACOMP Athlon

- ▶ AMD Athlon 750MHz

**194.900 Ft**

Az **ACOMP Zenith** egy Intel® Pentium® III processzorral rendelkező csúcsható számítógép. A jelenlegi PC-s technika legújabb és legnagyobb teljesítményű alkatrészei kerültek bele a gépbe, egy szenzációs árfekvés mellett. A leggyorsabb 64MB-os VGA kártya az ATI Fury MAXX, a hangkártyák csúcsa a SoundBlaster Live!, minden feladatra elegendő gyors elérésű 128MB memória, hatalmas 18.2GB-os merevlemez és nem utolsósorban az ABIT egyik legjobb Pentium III alaplapja: a BE6 II. Az Internet elérése is azonnal lehetséges, az 56kbps Faxmodem használatával. Kedvenc filmjeit kiváló kép- és hangminőségben élvezheti a DVD meghajtó használatával otthonában is. Ha a gépet CD-ROM meghajtóval választja, akkor jóval kedvezőbb vételárat biztosítunk.

Az **ACOMP Xplorer** egy igényesen kialakított játék- és munkagép Intel® Celeron 533 vagy 600MHz-es processzorral. Gyors 64MB memóriája és 12.9GB merevlemez kapacitása elengedhetetlen a programok futtatásához. A TV kimenetes ATI Expert2000 32MB-os videokártyájával, éles és kifogástalan minőségben nézheti TV készüléken is a DVD filmeket! Ha a gépet CD-ROM meghajtóval választja, akkor jóval kedvezőbb vételárat biztosítunk. A rendszer alapját az ABIT VT6X4 alaplapja képezi.

Az **ACOMP Base** gépet átalakítottuk, hogy jóval nagyobb teljesítményt nyújtson. Ami nem változott az a példásan kedvező ár. A gépet Intel® Celeron processzorral ajánljuk, 500 vagy 600MHz-es változatban. A 48x CD-ROM, az 56kbps FaxModem és a 16MB-os Riva TNT2 videokártya egy komplett rendszert alkot. A gép 4.3GB-os merevlemez elegendő kapacitású bármely program számára. Ezzel a géppel bármely új játék program jól futtatható. Az Internet elérése is azonnal lehetséges, a FaxModem használatával.

Az **ACOMP Athlon** egy igen nagy teljesítményű AMD processzorral épülő konfiguráció. Ez a gép minden játékprogramot szerető felhasználó álma. Megtalálható benne az AMD 650 vagy 750MHz-es processzora, a hangkártyák legjobbjai a SoundBlaster Live!, elegendő 12.9GB merevlemez kapacitás és 32MB-os Riva TNT2 Vanta videokártya. Kérje a gépet OEM Windows 98-cal és máris minden készen áll a játékok fogadására!



**KORLÁTLAN INTERNET 3000,- FT/HÓ**

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

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.  
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

Tel./Fax: 339-5647, 339-5648  
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: [www.acomp.hu](http://www.acomp.hu)

Faxbank: 2-333-666/1477##

**ACOMP**

**Számítástechnikai Kft.**

# EMPIRE OF THE ANTS

★ NYÜZSGÉS A FÜBEN...

## SEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Microids  
**Kiadó:** Milla 2000  
**website:** www.microids.com  
**Minimum konfiguráció:** P233, 32MB RAM  
**Ajánlott konfiguráció:** P-III 300, 64MB RAM  
**3D gyorsító:** D3D, Open GL, Glide  
**Multiplayer:** LAN, Internet

**A** Milla 2000 nevű francia kiadó több fejlesztő céget felkarolva új üzleti stratégiába kezdett, felbontotta a fátat a fejlesztő műhelytitkairól. Így került előtérbe a Microids is, akinek fejlesztő műhelyében készült az Empire of the Ants ami-vel az európai piacra kívánnak betörni.

"A hangyák birodalma"... Igazad van, így elsőre nem tűnik valami érdekesnek, de csak elsőre. A játék alaptörténetét Bernard Werber azonos című regénytrilógiája adta amely eddig több mint húsz nyelven jelent meg és a négy-ötmillió eladott példányával igazi bestsellernek számít. Na ez azért nem véletlen! Ha kicsit is foglalkoztál már a hangyák életével, akkor tudhatod, hogy csodálatos, magasan fejlett civilizációban élnek. Ez a különleges hangya civilizáció még nyomai sem hasonlít az általunk létrehozott közösségekre. Két ennyire különböző civilizáció itt egy dimenzióban, a Földön egymás mellett, és viszonylagos békében egymással, legalábbis addig, amíg nem a mi lakásunkat szemelik ki élelemszerzésük színterévé. Ha kicsit is megpróbálsz betekinteni a hangyák társadalmába, látni fogod, miben rejlik társadalmuk nagyszerűsége, és mitől különleges annyira. A legérdekesebb talán a magas szintű szerveztségük. A tökéletes királyság mondhatnám. A támadó és védelmi rendszerük szinte egyedülálló, és a hangyátársadalom tagjainak specializálódása miatt egy bolyon, egy családon belül minden a leghatékonyabban működik. Szinte minden feladatra megtalálható az arra specializáló-

dott csapat. Így külön vannak akik a királynőt gondozzák, vannak akik a petéket szállítják és vigyáznak rájuk, van akinek a boly tisztán tartása a feladata, vannak akik a boly békéjére vigyáznak, és vannak külön támadó katonák. Nos ez így olyan egyszerűnek tűnik ugye? Pedig nem az. Mindez csak a látszat. A felszín alatt kegyetlen harc folyik, de nem a hataloméért, hanem a pusztá létért. Ennek a kegyetlen harcnak lehetsz te is a részese, irányítója ebben a teljesen új, és szokatlan módon játszható játékban.

A játék során mintegy hatvan féle rovarral kerülhetsz kapcsolatba, szinte valamennyi rovarfajtaival mely a hangyák élőhelye körül előfordulhat. A játék fejlesztése során az egyes rovarfajok viselkedésének minél tökéletesebb modellezése adta a munka jelentős részét. A mesterséges intelligencia manapság minden játék nagyon érzékeny pontja, de mivel ebben a játékban megjelenő szereplők nagyon is valóságos lények, a viselkedésük minél pontosabb modellezése valóban komoly munkát igényelt. Ráadásul a hatvan fajból legalább húsz hangyaféle, és ezen alfajok viselkedésének különbözőségét megalkotni rendkívül nagy kihívást jelentett.

A történet, amibe csöppensz mivel Bernard Werber könyvének adaptációja részben követi a regény-

Az ősz beköszöntével időnként villámlik, dörög az ég, esik az eső, és ahogy közeledek a tél, a hőmérséklet is csökken, és a többi rovar visszahúzódik a rejtekhelyére. Az amit végül is itt hiányoltam, az csupán annyi volt, hogy

Na persze ez még nem jelenti azt, hogy ha menetközben az élelem begyűjtés elé helyezed az építőanyag szállítást, vagy a peték szállítását, akkor minden dolgozó fejvesztve rohanni fog az új feladatot elvégezni.

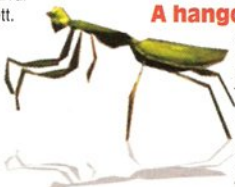


A király(nő) lakosztály

az évszakok változása a tájon nem vehető észre. Sajnos csak az üzenetekből derül ki, hogy beköszöntött az ősz vagy a tél.

Először szépen befejezik amit addig csináltak, és majd csak azután kezdik meg az újabb feladatot. A játék során egyedül a katonáknak mondhatod meg, hogy merre menjenek, mit csináljanak és mikor. A katonák azok, akikkel felfedezheted a boly környékét, megtalálhatod velük az élelem begyűjtő zónákat, a boly továbbéltetéséhez szükséges anyagok lelőhelyét, utasíthatod őket járőrözésre, a felbukkanó más rovarok megtámadására, a dolgozóid megvédésére, kirendelheted valamennyit a bolyból, és természetesen bármikor vissza is küldheted őket a Királynő védelmére. A dolgozóknak csak a területet jelölheted ki, hogy ott számukra fontos dolgot találhatnak, vagy mit és hová építsenek, de hogy mikor azt már nem te döntöd el.

## A hangok



A játék során végig kellemes zene és az erdő hangjai adják az alaphangulatot, csicseregnek a madarak, brekegnek a békák, ciripelnek a tücskök, zúg a szél a fák között, ha vihar van, dörög az ég, az esőcseppek kopognak a faveleken. Ha valami fontos történik egy kellemes női hang adja tudtunkra. Játék közben egészen úgy érzem magam, mintha a fűben hasalnék egy kellemes ligetes erdőben, és onnan figyelném a hangyák szorgoskodását.

trilógia cselekményét, így a tizenkilencedik küldetés végére még az emberekkel is kapcsolatba fogsz kerülni.

## A megjelenés

Az első, ami mindenkinek szembe fog tűnni, az a csodálatos grafika. Amikor elkezdődött a

## Az irányítás

A játék irányítása az, ami a legnagyobb újdonságot jelentheti. Emlékeztetek bizonyára a Majesty játék menetére. Ott az egységek irányítása nélkül kellett a birodalmat kormányozni. Nos itt is valami hasonlóval találkozhatunk. De hogy is történik mindez? Nos először is van a bolyban egy királynő, aki minden bolytag szülőanyja. A te "megrendelésed" függ, hogy a tojásokból kikélt hangyák milyen típusúak lesznek, dolgozók, támadó vagy védő katonák, vagy a tojások gondozói lesznek, esetleg egy herceg-nő, vagy éppenséggel egy mindenes. Te szabhatod meg, hogy mikor és hová milyen típusú terem épüljön a bolyban, raktár vagy inkubátor szoba vagy éppenséggel őrhely. Szintén meghatározhatod meg, hogy a feladatoknak milyen prioritása legyen, mi legyen a legfontosabb feladata a dolgozóknak.

játék azt hittem még mindig az intró nézem, pedig nem. Ez már maga a játék volt. Egyszerűen nem tértem magamhoz a döbbenettől, hogy mennyire nagyszerűen néz ki minden. Ezt a hatást pedig még fokozta a kameraállítások szinte végtelen beállítási lehetősége. Egyszerűen gyönyörű. A táj, az erdő mikrovilágának kidolgozottsága tökéletes. A hajladozó fűszálak, az elszórt gallydarabok, a szirmukat hullató virágok, a váltakozó napszakok, az időjárás. Mind-mind teljesen élethű.



A hangyának nyolc lába van, mégis megbötkli!

ge, és mitől különleges annyira. A legérdekesebb talán a magas szintű szerveztségük. A tökéletes királyság mondhatnám. A támadó és védelmi rendszerük szinte egyedülálló, és a hangyátársadalom tagjainak specializálódása miatt egy bolyon, egy családon belül minden a leghatékonyabban működik. Szinte minden feladatra megtalálható az arra specializáló-



## Rokon lelkek

### Majesty

Az első olyan RTS amit úgy irányíthatsz, hogy gyakorlatilag mindenki azt csinálja ami a dolga a te beleszólási lehetőség nélkül. (ld. 576 '00/4 - 86%)

### SimAnt

Szintén a hangyák életének stratégiáját szimuláló játék, mely ha jól emlékszem, a Sim-sorozat egyik legelső tagja volt. (ld. 576 '92/4 - 90%)



Az ellenség járórei

### Néhány jó tanács

Az első, amit célszerű szem előtt tartani, az a boly nagyságának és létszámának, valamint a felfedezett területek megfelelő mennyiségű katona csatasorba állítása. Minél messzebből szállítják a dolgozóid az élelmet, és a boly építéséhez szükséges nyersanyagot, na és mindezt minél több helyről egyszerre, annál több katonára lesz szükséged, mert a többi rovar előszeretettel támadja meg a dolgozóidat az útvonalon, ahol mozognak, és bizony hamar el tudnak így fogyni. Ha nincs dolgozó, nincs élelem, a királynőnek nincs több petéje, nincs utánpótlás, szóval a boly szép lassan kihal. Ha egy lelőhely környékén nagyon megsokasodtak a támadó rovarok, akkor tiltsd le annak a lelőhelynek a használatát addig,

messzebb merészedsz az "otthon" biztonságától, úgy sűrűsödnek az események. A dolgozóidat folyamatosan támadni fogják az avar más lakói, a Királynőnek mindig újabb, és újabb igényei lesznek, elfogy az élelem, elfogy az építőanyag, megtelik a raktár, kevés lesz a hely a tojásoknak, túl sok lesz a hulladék a bolyban, amit el kell szállítani, elfogy a lelőhelyen az élelem és kereshetsz újat. Szóval nem lesz időd a kényelmes nézelődésre, a nyüzsgő mozgó folyamatosan szaporodó család irányítása felügyelete folyama-

tosan le fogja kötni a figyelmedet, ez biztos. Tehát igazi valós idejű stratégia vagy inkább szimulátor? Nem is tudom. En inkább stratégiának nevezném, bár erősen hajlok felé, hogy a Sim sorozathoz hasonlítsam ezt a játékot. Ami miatt stratégia inkább, az a folyamatos csatározások és az ellenség állandó zaklatásának jelenléte.



Hangyaboly(ly)ok és hangyagíri-ök egy rakáson

tosan le fogja kötni a figyelmedet, ez biztos. Tehát igazi valós idejű stratégia vagy inkább szimulátor? Nem is tudom. En inkább stratégiának nevezném, bár erősen hajlok felé, hogy a Sim sorozathoz hasonlítsam ezt a játékot. Ami miatt stratégia inkább, az a folyamatos csatározások és az ellenség állandó zaklatásának jelenléte.



amíg a katonáiddal meg nem tisztítod a környékét. A másik legfontosabb dolog, hogy mindig legyen a bolyban és a közvetlen környékén elegendő katona, aki megakadályozza a többi rovar bejutását a bolyba, mert ha oda bejutnak és elérik a királynődet, nagy valószínűséggel megjelenik a "Mission failed" felirat, akciből királynő lehet. Mindig ügyelj arra, hogy legyen elegendő élelem és építő anyag, mert az évszakok változásával a boly élelem fogyasztása is változik, a tél beköszönével pedig vissza kell hívnod minden családtagot a biztonságot adó bolyba. Ilyenkor ugye mindenki a felhalmozott tartalékokból él.

### A kezelő szervek

A játék során egy jól áttekinthető kezelőpanel és a néhány "hotkey" az,

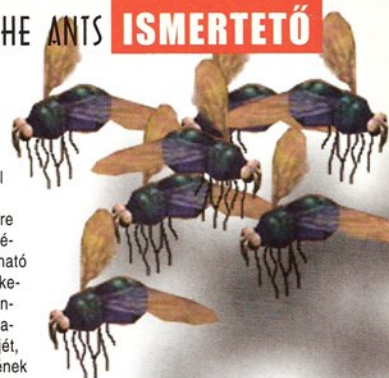
ami rendelkezésedre áll. A kezelő panelen van egy "minimap", amin folyamatosan áttekintheted a területet, amelyet már birtokba vettél, és egyetlen egérgattintással oda ugorhatsz, ahol valami fontos történik. Láthatod a rendelkezésedre álló élelem és építőanyag mennyiségét, a boly létszámát és az előlívható menükben szabályozhatod az építkezést, beállíthatod milyen típusú hangya keljen ki a petékből és beállíthatod a feladatok fontossági sorrendjét, valamint megnézheted a boly életének statisztikáját. Az egérrel mozgatható a kamerát és adhatod ki a parancsokat, de természetesen minden funkciót a billentyűzetről is elérhető. A kamerát forgatható, scrollozható, és a zoomolható. Egyedül a nézőpont szöge az, amit nem lehet változtatni. A térképen található egységek ikonja állandóan látható a képernyő azon szélén amerre a jelenleg nézett helyhez képest éppen található, így anélkül is kijelölhetjük például egy egységet támadásra vagy helyváltoztatásra, hogy a kameránk látószögében lenne és ugyanígy akár a kijelölt egységhez is ugorhatunk a jobb gomb megnyomásával. Az egységek új helyének kijelölésére nagyszerűen használhatjuk a "minimap"-ot is, mivel ha kijelölünk egy csapatot, a "minimap"-on is kijelölhetjük a helyet, ahová küldeni akarjuk. Vagy például egy ellenséges rovar megtámadásához elegendő annak megjelenő szimbólumára kattintani, és a kijelölt egység máris megtámadja. Ehhez még csak nem is kell a kameránkat a megfelelő helyszínre vinni. A "minimap"-on a saját dolgozóid fehér ponttal, a kijelölt katonák zöld ponttal, és a többi rovar egy-egy "X"-el van jelölve. Érdekes újítás még, hogy a hangyáid, vagy egy csapat katona állapota jelölve van az ikonjuk mellett lévő kis négyzöggel, melynek színe úgy változik, ahogy a csapat állapota, zöld színűtől a pirosig. Az ugye természetes, hogy a piros szín nem sok jót jelent.

### Multiplayer

Természetesen, mint minden ma megjelenő játékban itt is megtaláljuk a multiplayer részt. Lehetőségünk van az interneten, helyi hálózatba kötve, és közvetlen gép-gép kapcsolatban háborút vívni emberbarátainkkal. Multiplayerben egyszerre legfeljebb nyolc játékos küzdhet meg egymással. Egy területen nyolc család versenyezhet az élelemért az építőanyagért és küzdhetnek a bolyok egymás ellen.

### Összegzés

Az nem valószínű, hogy ez a játék lesz az év stratégiai játéka, vagy szimulációja de feltétlenül pályázhat az egyik legkülönlegesebb játék címre. Végül is a sok, egy kaptafára készült játék között üdítő színfolt a játékpiacon az újfajta irányításmódjával és a sok újfajta. Furcsának találtam, hogy nem tudtam a nehéz-



ségi szintet állítani, és bizony már a harmadik küldetésben is 10 perc után bent volt az ellenség a bolyban, ami miatt hamar kezdek elölőről. Tehát nyugodtan kijelenthetem, hogy nem egy könnyű, lazán pár óra alatt végigjátszható játékkal állunk szemben. Akinél lesz hozzá türelme, annak bizony meg fogja mozgatni az agysejtjeit a feladvány, hogy hogyan élje túl a boly azt az első



időszakot, amíg nincs elegendő katona készenlétben a védelemre. Az egy CD-n lévő játék mellé adalék-ként egy elég részletes enciklopédiát is kapunk a játékban megjelenő összes rovar fajtáról, ami rovarfajta tudásunk hiányosságainak pótlására sem rossz segítség. Ja és még egy kis adalékként csak hogy tudjátok, amíg-e cikket elolvastátok a földön talán született 100 ember...

– és körülbelül 1 milliárd hangya.

Clemi

### külső/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG ■■■■■  
JÁTÉKZHATÓSÁG ■■■■■  
SZAVATOSSÁG ■■■■■  
ZENE BONA ■■■■■

### summa summarum

RTS rajongóknak ajánlott, de felejtésk el, amit eddig a műfajról tudtak

### végítélet

75%

## WARLORDS BATTLECRY

★ FAJ-GYŰLÖLET A SÖTÉT KÖZÉPKORBAN

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Strategic Studies Group  
 Kiadó: Mattel  
 website: www.warlordsbattlecry.com  
 Minimum konfig: P233, 64MB RAM  
 Ajánlott konfig: PIII 300, 128MB RAM  
 3D gyorsító\*: –  
 Multiplayer: LAN, internet

Egyszer volt, hol nem volt, az óperenciás tengeren is túl, ahol az álmok könnyen valóra válthatók, egy máréknyi lelkes fejlesztő belevágott, hogy elkészítsen egy olyan játékot, amely alapszámban megváltoztatja a Real-Time stratégiák világát. Persze nem is kell mondanom, hogy sikerült nekik – miért is ne sikerült volna, hiszen a játék kitöltötte az addig éktelenkedő űrt, amely a számítógépes játékok közt terjengett. A Warcraft (mert hiszen erről van szó) világszerte Fantasy és RTS rajongók egész hadát szegte hosszú órákra a monitor elé, hogy újra és újra megvívják dicső harcukat. Orkok az emberek ellen – ezek a mesebeli, mitológiai lények, mintha csak egy régi könyvből léptek volna elénk, hogy mindenre elszánt, gyilkos seregekkel romlásba és pusztulásba döntsek az emberi civilizációt.

Mára ez természetesen már történelem... a folytatást mindenki ismeri, hiszen ki ne játszott volna még a Blizzard klasszikusával. Négy évvel ezelőtt kijötték a második résszel, ami szép volt, jó volt, és bár nagyszerű játéknak bizonyult, az első rész színvonalát sajnos nem üttötte meg...

A nagy sikeren felbuzdulva természetesen a fejlesztők mind kijöttek (és kijönnek ma is) saját Warcraft klónokkal, ki több, ki kevesebb babért aralva. A műfaj is több alirányzatra szakadt, így segítve azoknak, akik többet, vagy egy kicsit mást akartak. Olyan klasszikusok születtek a RTS piacán, mint a Settlers, vagy az Age of Empires, ami szinte már nem is hasonlít elődjéhez, de legalább olyan ismeri és népszerű lett. És természetesen születtek génhibás, életképtelen klónok is, amik annak rendje és módja szerint eltűntek a súlyesztőben.

Persze a műfaj túlélés minden kudarc,

és manapság a Fantasy Real-Time stratégiák kedvükre válogathatnak a jobbnál-jobb progik között. Törvényszerű azonban, hogy időről-időre megjelenjen egy-egy olyan játék, amely sárba tiporva a rajongók érzelmi világát, a sárba földig alázza a műfajt.

Hogy mindezt miért mondtam most el? Szerintem már ki is találtátok. A Warlords Battlecry sem más, mint egy Warcraft klón, de hogy több, vagy esetleg kevesebb – nos ez is hamarosan kiderül.

## R.P.S.G.

Role-Playing Strategy Game: Így jellemezte a Blizzard a (reméljük) hamarosan megjelenő Warcraft 3. részét. Ez annyit tesz, hogy olyan stratégia, amely kihasználja a szerepjáték nyugtató előnyöket. Valami ilyesmit akartak a SSG fejlesztői is összehozni a Warlords Battlecry-ban. Nem csupán

beütés miatt is, ezért érdemes a Tutorial-lal kezdeni. Itt minden fogás elsajátítható, és egyből szembe-tűnnek a sokat emlegetett RPG elemek, de ezekről majd később.

Ha már mindent tudjuk, amit a kezdetekhez tudni kell, nosza, vágjunk bele!

Kezdeképpen választhatunk campaign, single player, ill. multiplayer játékok közül. A campaign a Warlords Battlecry történetének végigjátszása. Itt csak az emberi fajt választhatjuk, és egyre nehezebb küldetések végre-

jelzőt is, ami a multiplayer játéknál kap szerepet.

Ezek után kiválaszthatunk egy már meglévő terepet, vagy ha akarjuk, a terepviszonyok kiválasztása után a játék generál egyet. Összesen 6 hóst



Ork ostromgyűrű a humán várkastély körül



Egy hirtelen sült ork rendell

egy fajt képviselünk, hanem önmagunkat. Ez így kicsit furcsán hangzik, ugye? Nos, tulajdonképpen ez annyit tesz, hogy ezúttal a játék kicsit személyesebbé válik, egy bizonyos hős, egy vezető az, akit képviselünk – és rajta keresztül a népünket. Ő (vagyis mi) a játék főszereplője, ő viseli az általunk kitalált nevet, ő irányítja a sereget. Természetesen az élete fontosabb mindenkiénél, már csak azért is, mert személyiségének és képességeinek fejlődését nemcsak figyelemmel kísérhetjük, de befolyásolhatjuk is. De talán ne szaladjunk ennyire előre, hiszen van itt pár alapvető dolog, amit jobb tisztázni az elején. Először is az Options menü. Van itt minden, mi szem-szájnak ingere: a hang, a kép, és egyéb beállítások rogyásig. Amit itt nem lehet beállítani, az már nem is létezik, hiszen még a vér fröccsenését is ki-, ill. bekapcsolhatjuk, tetszésünk szerint. Ez már egy jó pont a program, hiszen elég ritka az ilyen alapos beállítási rendszer.

A kezelés némileg eltér más stratégiáktól, márcsak a szerepjáték-

hajtása a feladatunk. Be kell valljam, némelyik küldetés bizony igen komoly kihívást jelent, az ellenség elég kemény tud lenni, és számomra ez is egy jó pont!

A single player tulajdonképpen nem más, mint egy a számítógép által előre eltervezett, vagy kívánságunk szerint véletlenszerűen legenerált terepen való háború. Itt már szerencsére bármely fajt választhatjuk, választék pedig van bőségesen:

emberek, tündék, erdei tündék, "sötét" tündék, orkok, minotaurusok (?), élőholtak, törpök amerre csak a szem ellát. Itt is találkozhatunk egy szerepjáték beütéssel – hősnünknek arcol választhatunk, természetesen fajtától függően. A hős létrehozásánál beírhatunk egy

helyezhetünk el a térképen, beállíthatjuk mindegyiknek, hogy milyen képzet legyen, milyen természeti források legyenek a közelében, és más finomságok.

A multiplayer módról igazán nem tudok mit írni, ugyanis amikor ki akartam próbálni, a neten nem találtam egyetlen Warlords szobát sem(!). Azt hiszem ez nem véletlen....

## Mellékzongók

Magya a játékmenet igen egyszerű, ahogy azt már megszokhattuk az ilyen típusú játékoknál. A legfontosabb dolog a természeti erőforrások és kincsek kitermelése. Négyféle anyagot kell bányászunk, ezek közt tulajdonképpen semmi különbség sincs – bizonyos dolgok felépítéséhez az egyikből, más dolgokhoz a másikkal van többre szükség, úgyhogy mindegyikből termelni kell, nincs mese. A bányákat nem tudjuk felépíteni, már meglévő bányákat kell "átkonvertálni" a mi oldalunkra. Ezt egyébként a későbbiekben bármilyen épülettel is megtehetjük, így könnyen és gyorsan lehet előnyt szerezni. Ez a képesség többnyire a hősnök kiváltsága, de bizonyos fajoknál más, alárendelt lények is képesek erre.

Az építkezés hasonló az Age of Empires féle szintlépéses rendszerre:



Nem kell félni a szarvaitól, nem bánt a bácsi...!





A nagy fehér mágus térdig gázol a hullákban

az épületeink egy része, de a főépület mindenképpen szintet kell hogy lépjen (bizonyos mennyiségű nyersanyag leiszorolása ellenében), különben megreked a technikai fejlődésünk. De a Warlords Battlecry nem csak ebben hasonlít az AOE-re: a különböző haderők előállítására is hasonlóképpen működik. A lovassághoz előbb lovardát, az íjászokhoz íjászkiképzőt kell építeni, szükség lesz piacra, és persze mindenek előtt kovácsműhelyre is, hogy legyen, aki elkészíti a fegyvereket.

Ugye milyen ismerős? Építhetünk falakat, tornyokat, ahová íjászokat elhelyezve növelhetjük a torony hatékonyságát. A bányák kitermelését is növeli, ha odairányítunk pár parasztot. Ha úgy tartja kedvünk, kereskedhetünk is, bár én vallom, hogy ha valamiből kevés jutott Neked, ne habozz, vedd el! Ugyanez érvényes a diplomáciára is, akinek van kedve hozzá, csinálja – én jobb szeretem az ilyesmit kenyértörésre vinni.) Egy dolog van itt még, amiről tudni kell, hiszen az eddigiek egyszerűek voltak, mint a karikacsapás – száz és száz programnál tapasztalhattunk hasonlókat. Ez pedig az a bizonyos szerepjáték vonás.

Ez tulajdonképpen nem más, mint hősünk személyének lépésenkénti, folyamatos formázása. És ez sajnos nem olyan sok, mint ahogy elsőre hangzik. Tulajdonképpen nem is áll többől, mint néhány varázslat megtanulásából, és bizonyos specificitásokból.

Például választhatunk, hogy milyen képzést akarunk: harcos, varázsló, ilyesmí – aztán a későbbiekben ezen belül tovább orientálódhatunk, például a harcoson belül is lehetünk mágikus beállítottságúak.

**Rokon lelkek**

**Warcraft**

Minden Fantasy Real-Time stratégiák atyja, egy igazi klasszikus. Érdekes, hogy a Warlords: Battlecry egyszerre próbál hasonlítani az első, a második, és a még meg sem jelent harmadik részhez is. (ld. 576 '95/1 – 89%)

**Majesty**

Az első olyan RTS amit úgy irányíthatsz, hogy gyakorlatilag mindenki azt csinálja ami a dolga a te beleszólási lehetőség nélkül. (ld. 576 '00/4 – 86%)

És tulajdonképpen ennyi az egész: van itt még min-denféle szentbeszéd morálról, meg ilyen fennkölt dolgokról, aminek semmi köze a játékhoz. Ha egy szerepjátékban, ahol pár fős csapattal kell véghezvinnünk egy küldetést, és csökken a szereplők morálja, az teljesen rendben van, de egy stratégiában több, mint valószínű, hogy nem ez fogja eldönteni a harc kimenetelét, hanem az erőfölény. Ahol több a fegyver, ott az erő, ez a stratégiák ősi, mindenki által ismert törvénye.

ennek a műfajnak minden egyszerűségével együtt. Ennek ellenére a Warlords Battlecry nem fog a kedvenceim közé tartozni. A játék nagyon lapos, semmi újat, semmi izgalmasat nem tudott hozni az RTS-ek világába, ez az egész szerepjátékos "íze" sem tudott semmi izt vinni bele. Valószínű, hogy a Warcraft 3 leendő babérait akarták volna elorozni ezzel a húzással, hiszen a Blizzard előre beharangozta, hogy az új epizód szerepjáték elemeket fog tartalmazni, ahol hőseket irányítunk, és rajtuk keresztül alárendel-



Igy lehet az épületeket rövid úton a magunkévá tenni!

val). Mindezt sajnos ellensúlyozza a menürendszer csúnyasága – az egész olyan képregényeszerű: tarka, csiricsés, nem ilyen játékhöz való. Persze nem muszály velem egyetérteni, biztosan van olyan is, akinek pont ez tetszik. A másik, ehhez hasonló dolog a zene és a hanghatások ellentmondása: míg a hangeffektek, és a karakterek hang-jai, az épületekre jellemző zajok azok kijelölésénél nagyon jól el vannak találva, a zene baromi gyenge, nem is értem, hogy tehettek be egy komoly szándékkal megjelenő játékba.

Sajnos az egész játékra ez a kettőség jellemző: amint találtam valamit, ami tetszett, rögtön sikerült valami másnak leheverasztania a mosolyom. Maga az irányítás egyszerű és könnyű (mint a legtöbb esetben ebben a műfajban), van néhány jól eltalált megoldás, pl. kijelölhetjük a hősünket a Ctrl+H billentyűkombinációval is, ami nagyon hasznos. De a küldetések közti videók meg halál bének...Szóval értitek? Amit nyerünk a révén, az elmegy a vámon. Lehet, hogy a Warlords Battlecry-nak csak időre lett volna szüksége. Talán jót tett volna neki, ha megvárja a Warcraft 3-at, hiszen más hibájából tanul az okos. Bizony, így nem lettünk gazdagabbak semmivel sem, bár igaz szegényebbek sem, hiszen gyenge RTS-sel Dunát lehetne rekeszteni. Azt javaslom, hogy mi csak várjunk türelmesen a Warcraft 3-ra, és ha addig csurran-cseppen valami jófajta stratégia, hát csapjunk le rá – a Warlords Battlecry-t meg tegyük el mélyen a fiókba...

VargaB.

nem hiszem, hogy szükséges lenne ilyen dolgok belekeverése, mint a morál. Ha a mo-rál vésszen lecsik, akkor annak csak egy oka lehet: hogy éppen veszésre állsz – de semmi-képp sem fordítva!

Illetve van itt még egy dolog, amit nem egyszerűséggel "Quest" névvel illették, ami ugyebár kalandot jelent – de sajnos semmi köze a kalandhoz. A "Quest" nem más, mint néhány a terepen elhelyezett ládikó és műemlék, ahonnan speciális felszereléseket szedhetünk össze, ha megfelelünk a fellet találozkérdésre. Minden küldetés előtt felvehetünk egy hőst a csapatunkba, ezzel is emelve seregünk ütőképességét. Tulajdonképpen eddig tartottak a Warlords Battlecry szerepjáték vonásai, és valljuk meg, ez bizony nem sok. Valószínűleg akkor sem veszítettünk volna semmit, ha kihagyják a játékából az egészet...

**A szomorú tények**

Szeretem a stratégiái játékokat,

jeiket (hm. Ismerős...), és lesznek minotaurusok is (hát szerintem ez azért több, mint véletlen). Egy kicsit most kétségeim is támadtak a Warcraft 3-mal kapcsolatban, de bízik benne, hogy ott majd jobban meg lesznek valósítva ezek a dolgok. Azt hiszem, épp a játék hihetetlen gyengesége miatt nem is sikerült multiplayer módban játszaniom, hiszen ki is játszana épp ezzel, amikor annyi jó ilyen jellegű progj van a piacon. Kár a Warlords Battlecry-ért, hiszen van néhány jó vonása: a figurák nagyon jópofán, szépen meg vannak rajzolva, egy kicsit olyanok, mintha átmenetet képeznének az Age of Empires karakterei és a Warcraft 2 bumfordi alakjai között. A terep is szép, a növényzet aprólékosan kidolgozott. Figurákból sincs hiány, a csontvázont át a vámpíron keresztül a sárkányig minden megtalálható ( a sárkány számomra különösen tetszetős volt, nagyon szépen ki van dolgoz-

**külsín/belbecs**

LÁTványosság	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
JÁTSZHATóság	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
SZAVATosság	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
ZENEBOHA	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

**summa summarum**

A „még egy bőr lehúzásá”-nak tipikus esete

**végítélet**  
**72%**

# STAR TREK: CONQUEST ONLINE

★ KEVERJÜK ÚJRA A STAR TREK-PAKLIT!

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Genetic Anomalies  
**Kiadó:** Activision  
**website:** www.conquestonline.com  
**Minimum konfiguráció:** P75, 8MB RAM  
**Ajánlott konfiguráció:** P266, 32MB RAM  
**3D gyorsító:** –  
**Multiplayer:** Internet

**A** mikor hallottam hírt, hogy egy kizárólagosan online Star Trek stratégiai játék van készülóban, nagyjából valami olyan dolgot képzeltem magam elé, mint a MicroProse-féle Birth of the Federation. A szokványos fordulónkénti játékmenetre számítottam, hadi üzemekkel, gyárral, katonák kiképzésével, hadjáratok szervezésével.

Be kell valljam: tájékozatlan voltam. Noha egy Star Trek mozit sem hagyok ki, nem vagyok olyan nagy rajongó, aki mindent gyűjt a témával kapcsolatban, így nem volt róla tudomásom, hogy már létezik Star Trek ConQuest játék – csak épp nem CD-formátumban.

A Star Trek ConQuest eredetileg egy kártyás játék, azon belül is a "gyűjtögetős" fajtából. Utóbbit pedig azért kell kihangsúlyozni, mert ez a megjelölés az online változatra is ugyanúgy érvényes. A játék megvásárlásával, illetve későbbi regisztrálásával ugyan hozzájutunk néhány paklihoz, amivel elindulhatunk, de ha a legjobb ellen akarunk kiállni, új kártyákat leszünk kénytelenek kérni – és ezeket már nem adják ingyen.

## A lapjárás

Nnna, most hogy így sikerült elriasztanom mindenkit a dologtól, azért illene elmondani, hogy mit is lehet ezekkel a virtuális paklikkal művelni. Bár kártyákkal kell játszani, a játék szabályai – számomra legalábbis így tűnt – a sakkhöz állnak közelebb. Túl nagy marhasággal egyébként biztos nem mondtam ezzel, mert a nyereséhez az egyik út pontosan az, ha ügymond sakk-mattot adunk az ellenfélnek.

A Star Trek univerzuma ezúttal egészen miniatűr változatban látható. Van egy bolygó, ami a sajátunk, van egy másik bolygó, ami az ellenfelünké (mert ha még nem mondtam volna, ezt a játékot egyszerre ketten játszák), és ezek között pedig van az ún. semleges zóna, ami egy vagy három planetából áll (a kiválasztott térékptől függően). Ennyi csupán az egész "saktábla" – itt kell megje-

gyeznünk: ehhez a játékhoz nem szükségeltetik semmiféle 3D-kártya, vagy bivalyerős processzor.

Nem kell túl magas IQ-szint annak kitalálásához, hogy a sakkfigurák szerepét a kártyák töltik be. Alapvetően ötféle pakli létezik: Föderációs, Borg, Klingon, Romulán, és egyes. A választásunk a hadseregünk összeállítására lesz kihatással.

Az elsődleges célunk a semleges zóna birtokba vétele, ugyanis minden egyes meghódított bolygó plusz kontrol pontokat hoz a konyhára. Jogos a kérdés: mik is azok a kontrol pontok? A játék során valamennyi cselekedetünkért kontrol pontokkal kell fizetni, legyen az a modulzat egy új "kártya" lerakása, az egység mozgatása, vagy támadás. A kontrol pontokat fordulónként kapják a játékosok: a szülő-bolygókért alapban 6 pont jár, a semleges zóna helyeiről pedig változó mennyiség folyik be – hacsak nem a játék egyszerűsített változatát játszunk, aminél az utóbbiak mindig fixen 3-at érnek. A kontrol pontok halmozódnak, tehát ha egy fordulóban nem csinálunk semmit, a pontjainkat továbbvisszük.

## Az egyszerű metek

S ha már az Basic verzió szóba került, hát logikus, ha először az alapokat ismerjük meg, s csak utána fogunk neki a komolyabb (Advanced) játékoknak. A Basic játékban három fázisból állnak a fordulók. Az első fázis a lapok lerakása. A képernyő alján láthatjuk a 40 darabos paklinkat, amiben hajók, személyek és eszközök egyaránt szerepelnek. Minthogy a különböző lapok "benevezéséhez" különböző mennyiségű kontrol pontok szükségeltetnek, nem kezdhettünk például rögtön egy Ambassador-osztályú csillaghajóval. A személyek lerakásakor először azok mindig az anyabolygóra kerülnek, illetve a hajók pedig a bolygó körüli pályára. (A térképen könnyen megtalálhatjuk őket, hiszen mind a zónához, mind a bolygóhoz tartozik egy-egy címke.) Fontos, hogy a személyeket majd csak azokra a hajókra tudjuk felsugározni, amelyek az adott

bolygónál vannak – tehát kezdetben az otthonunk mellett. Más a helyzet az eszközök elhelyezésével. Hajóknak, vagy személyeknek bárhol adhatunk cuccokat, függetlenül attól, hogy azok a galaxis melyik pontján tartózkodnak. Extra phaserekkel láthatjuk el

például az embereinket, vagy photon torpedókkal szerelhetjük fel egy támadó hajókat – illeszkire kell gondolni. Még a bezsupolt személyzetnek is adhatunk dolgokat. Amikor rákattintunk egy hajóra, az információs ablakban megjelenik a "Crew" ikon, és ezzel nézhetjük végig, kik tartózkodnak a fedélzeten. Ha például invázióhoz készülődünk, így adhatunk fegyvert a katonáink kezébe – de már csak az emberek lesugárzásánál is ezzel nézhetünk be a hajókba.

Az új lapok lerakása után a támadás fázisa következik. (Az előző fázist le kell zárni.) Ahhoz, hogy két hajó harcra tudjon keveredni, egyazon régióban kell lenniük. Több hajóval is támadhatunk egyszerre – azonban csak ha jelen van több gépünk is. A támadó hajókat csoportokba rendezhetjük, mire színes vonalak mutatják, ki-kivel fog megküzdeni. Persze az ellenség ugyanúgy támadhat, sőt ellentámadást is végrehajthat. Amennyiben van még hajónk a térségben, és az előtte még nem vett részt másik támadásban (legalábbis a fordulón belül), az ostromlott hajó védelmére kelhetünk vele. Ez azért kifizetendő, mert így eldönthetjük, melyik hajó kapja be a találatokat. A sérülések nagysága a harcban résztvevő hajók tulajdonságai szerint kerülnek kiszámításra. Minden hajónk egy fő jellemzője van: mennyibe kerül az előállítás, mekkora a tűzerője, milyen erős a pajzsa, és hogy



Egy ilyen „ördögcskérről” csak elbánnik ez az Enterprise-utánzat



hányat léphet fordulónként. A tüzéző mindegyik hajónál egy intervallummal van meghatározva. Azon belül véletlenszerűen sorsolódik ki az egyes találatok súlyossága, ami aztán az ellenséges egység pajzsából vonódik le. A pajzsok nem regenerálódnak, tehát egy hajó addig tart, ameddig a pajzsa – legfeljebb extra pajzsok felszerelésével növelhető az élettartama.

A bolygókon ugyanúgy vannak csapatok, mint az űrben, s nagyjából ugyanúgy is zajlanak, mint az űrben, csak épp személyek a főszereplők. Ugyanúgy minden szereplőnek megvan a maga tüzereje és a szívóssága. Viszont amint megfigyelhetjük, a személyek statisztikájában egy tulajdonsággal több látható: ez pedig a tekintély. Vannak olyan személyek, mint például a követek, akik szinte semmit nem érnek a harcban, viszont a tekintélyük miatt hasznosak tudnak lenni. Egy semleges bolygót például csak úgy tudunk elfoglalni, ha legalább egy olyan személy tartózkodik a felszínen, aki rendelkezik tekintély ponttal. (Ha már a bolygó körül a saját színűnk látható, utána továbbállhatunk vele, de egy fordulót ott kell tartózkodnia.) A tekintély továbbá még egy szempontból is rendkívül fontos – de erről majd a haladó játéknál ejtünk szót.

A Basic játék fordulójának a harmadik, s egyben utolsó fázisa az egységek mozgatása. Ebben a fázisban tudjuk a katonáinkat a hajókról/ra fel/lesugározni, illetve a hajókat más régiókba irányítani. Egyszerre csak egy régiót lehet repülni, és ez alól azok a hajók sem kivétel, amelyek netán kettőt léphetnek. A két lépés ugyanis csak arra vonatkozik, hogy miután csatáztunk egy hajóval, utána még ki-vagy besugározhatunk személyzetet. Nem árt amúgy megjie-

gyeznik, hogy egyszerre csak egy bolygóra sugározhatunk.

A játékot végül úgy nyerhetjük meg, ha az ellenség vezére, vagyis a hozzá tartozó "Q", egy olyan bolygón kezd és fejezi be az egyik fordulót, ami nem a sajátja. Amikor a Q idegen területen kezd, azt nevezhetjük tehát sakknak, amikor pedig nem is sikerül ezen változtatnia, az a sakk-matt. A Q nem üthető le (ebben is hasonló a sakkban lévő királyhoz), ezért csak egy módban kerekedhetünk fölébe: nagyobb tekintéllyel kell rendelkezünk.

## A komoly játék

Az Advanced módban jelentősen kibővülnek a szabályok. Először is – amint már a kontrol pontok gyűjtésénél is szóba került – a semleges zónában másképp "adóznak" a bolygók. Ezek a bolygók továbbá még helyi sajátosságokkal rendelkeznek, amik szintén véletlenszerűen alakulnak ki. Megeshet, hogy például valahol pacifisták élnek, s ezért nem lehet harcolni: a bolygót így azzal lehet megszerezni, hogy ki tud magasabb tekintélyű személyeket odacsoportosítani. Előfordulhat aztán olyan is, hogy egy bolygó atmoszférája káros az emberekre. Mindenesetre akár kellemes, akár kellemetlen a bolygó helyi hatása, csak az után tudjuk meg, hogy már odaugráztunk valakit – a felderítés tehát egy újabb adalék.

Az Advanced játék legfontosabb része, hogy "bejártszik" két új fázis. Az első, az "Aukció" a kirakodást követi. A játék első fordulójában a fázis ugyan kimarad, de utána annál fontosabb szerepet kap. Az Aukcióhoz külön egy tízes pakli tartozik, s abból soroldók ki egy-egy lap. Bármilyen szerepelhet az Aukción, kivéve a Q-t – "királyból" ugyebár mindkét félnek csak egy lehet. Ami csak ebben a pakliban fordulhat elő: eseményeket is beadhat a népe. A fázisnak azért Aukció a neve, mert a dolgok árverésére kerülnek. Aki több kontrol pontot tud felajánlani, az viszi el az adott cuccot. Az események különböző jópofaságok lehetnek: például szabadonjáratunk az ellenfelünk egy katonáját, mire az kimarad három fordulóból.

## Rokon lelkek

### Star Trek: Birth of the Federation

Egy abszolúte régi vágású stratégiai játék, ami szintén Star Trek témába vág, és szintén fordulónként játszódik, de bővös kártyák helyett inkább hadmozdulatokkal és diplomáciával kell kombinálni. (ld. 576/007 – 64%)

### Magic the Gatering

Hogy kerül ez a játék képbe? Végül is valóban nem sok köze van a Star Trekhez. Viszont ez is egy kártyás játék számítógépre vitt változata – még ha nem is online. (ld. 576/9714 – 92%)

Igaz, van úgy, hogy közel sem ennyire kellemes az az esemény: mint amikor betegség támadja meg az egyik magas rangú személyt, s annak jelentősen csorbul a tekintélye. Az ilyen kényszerű eseményeket persze egyik fél sem akarja, úgyhogy ez esetben azért lehet licitálni, hogy ki NE kapja meg. A szavazás ekkor titkos, úgyhogy csak egy ajánlatot lehet tenni. Aki pedig szűkmarkúbb volt, az nem elég, hogy megkapja a "rontást", de ráadásul még el is veszti a felajánlott összeget.

Az Aukciónál gyakran olyan esemény is jelentkezhet, ami mindkét félre kihatással van: mint például amikor két fordulón keresztül le van tiltva az űrutazás. Az ehhez hasonló eseményeknél értelemszerűen nincs miért licitálni, ezért ezek azonnal bekövetkeznek, és jön a következő fázis...

A következő fázis pedig a Speciális mozgások fázisa – ez a következő újonság. Az Advanced játékban

hatnak Q pontokat. Nem csak maguk a Q-k képesek ilyesmire: például a 001-es Borg kocka termel egy Q pontot, ha sikerül elpusztítania egy ellenséges hajót. Hogy mely egységeinknek van ilyen tulajdonságuk, azt az egységek (lapok) tulajdonságai között találjuk meg.

Mint ahogy az Advanced játéknál már igen csak hosszadalmas minden egyes kör, a játék maximum 20 fordulót tart. Ha addig senki sem szedi össze a 10 Q pontot, akkor az nyer, akinek több van belőle. Ha egyenlő a Q pontok száma, a területi fölény a mérvadó. Ha pedig ez utóbbi is meg egyezik, akkor a kontrol pontok kerülnek összehasonlásra. És ha netán-tán

mérnököknek is megvan a maguk haszna, hiszen növelik a hajók hatékonyságát. Aztán ha már mindent tudunk, kísérletezhetünk saját pakli összeállításával. Tulajdonképpen ez utóbbi reméli a játék alkotói az "örökre" tartó szavatosságot: amiért mindig újabb és újabb "sakkfigurákat" lehet felfedezni. Jó, persze nem adják őket ingyen, de idővel lehet cserélni másokkal – és ettől lesz igazán online a játék.

A játék grafikai és egyéb paramétere-



Ez a romulán kém most sajnos az ellenfelet fogja szolgálni

sokkal fontosabb szerepe van a különböző személyeknek lévén, hogy egyesek rendkívüli képességekkel rendelkeznek. Nos ezeket a képességeket tudjuk kamatoztatni a Speciális fázisban. A személyiségek között megtalálhatók a Star Trek univerzumban legheirősebb szereplői, és ezek persze mindig tudnak valami extrém dolgot. Worral például hergelhetjük az ellenséget, mire a közelében mindenki kénytelen lesz támadni (különbön elveszti őket az ellenfél). Ha a Borggal vagyunk, és van egy királylónk, asszimilálhatjuk vele az ellenfél csapatának egyik tagját. Van olyan Q, akitől pedig azt is meg tudjuk csinálni, hogy Q pontot szerzünk, avagy Q pontot veszünk el az ellenféltől (kontrol pontokért cserébe). Igaz is: még nem volt szó a Q pontokról!

Az Advanced játék Q pontokért zajlik: aki 10 Q pontot összegyűjt, az nyeri a játékot. (Jöjjehet sakk-mattal továbbra is ugyanúgy lehet nyerni.) Q pontot legegyszerűbben úgy kaphatunk, ha egy fordulót végén mi uralunk több bolygót. (Ha egálban vagyunk az ellenféllel, egyik fél sem kap semmit.) Továbbá – amint az imént is szó volt róla – bizonyos egységek is előállít-

még az is egyenlő, akkor a játék döntetlen.

## Összegzés

A szabályok ismertetésével nem tudom, mennyire sikerült megérintnem a játék lényegét, de sajnos gyanítom, hogy az információhalmaz csak zavart keltett az érdeklődők fejében. Mindenesetre nem kell megjedni: a dolog nem annyira bonyolult, mint amennyire első blikkre tűnik. Egyébként is egy nagyszerű oktató rész gondoskodik a kiművelésünkről. A fentieketről pontra magyarázza el a program – anélkül tovább sem enged minket egy-egy leckénél, hogy minden egyes utasítást maradéktalanul végre nem hajtottuk. (Hogy ne kalandozzunk el a tárgytól, még az amúgy "legális" lépéseket sem tehetjük meg.) Az irányítás pedig pofonegyszerű: a bal gombbal nézelődhetünk, a jobb bal cselekedhetünk.

Az mondjuk tény, hogy a tanulásal rengeteg idő elmegy, s nem kis fáradtságba kerül profi játékosná válni. Ez azonban ugyanolyan, mint hogy sakkozni sem két nap alatt tanul meg az ember. Először ki kell tapasztalunk, hogy például a látszólag értéketlen

íról nincs mit beszélni. Hogy egy sakktabla is mindössze 64 négyzetből áll, úgy ennél a programnál sem volt lényeges az esztétikai szempont. A szokásos Star Trekes, színes menürendszerrel van megoldva a program. Hangokból lehetett volna egy kicsit több is, mert csak néhány akcióit kísér valami zaj, s a játékmenet lassúságából adódóan csak minden második percben hallhatunk valamit.

A Star Trek – Conquest – kulcsin ide vagy oda – egy remek kis társasjáték, de nem tudom, mennyien vágynak rá online-ban. Már csak a megfelelő partner megtalálása is gondot jelenthet: főként a kezdők jobban tudják, ha előre megbeszéljük egy hasonló tudású haverral, mikor menjenek fel a netre, különben csak pazarolják a másik játékos idejét – meg hát a sajátjukat is. Ami azt illeti, szerintem az Internetes kapcsolatot inkább a minél több résztvevő játékoknak érdemes szentelni, úgyhogy részemről nem nagy jövőt jósolok ennek a programnak. Persze ahogy a vak is mondja: majd meglátjuk.

V.Z.

## kulcsin/belbecs

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

### summa summarum

Online kártyás játék  
– előreláthatólag nem fog  
tömegeket vonzani

# végitelet 66%

# MIDNIGHT RACING

★ NESZE NEKED NEED FOR SPEED!

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Inca Gold  
**Kiadó:** Bright Star Games  
**website:** www.brightstargames.com  
**Minimum konfiguráció:** P233, 32MB RAM  
**Ajánlott konfiguráció:** P-III 400, 64MB RAM  
**3D gyorsító:** Direct3D, Glide  
**Multiplayer:** LAN

Egy forró nyári éjszakán, a napi idegességet felejtvé, mikor az ég tiszta és tele van csillagokkal, előttem a város milliónyi fényben úszik. A szabadság érzése által felszított vágy és egy 300 lóerős sportkocsi, lent az üres utcán. Csak egyetlen dolgot tehetsz....

Semmi előzetes, semmi demo verzió, egyszer csak itt volt. A program eddig még sohasem látott izgalmas, és realiztikus éjszakai vezetés szimulátor. A sebességhatárokat igazán elfelejthetjük, ez az igaz adrenalin sokk, végre átélhetjük, milyen lehet 200mérfölddel óránként vezetni, a sötét éjszakában. A fejlesztő csapatról, ami az Inca Gold nevet viseli, eddig semmit nem lehetett hallani. A játék mérete megdöbbentő, teljes installálás mellett is csak 18 Mbyte. Ekkora méretben még ilyen színvonalat nem láttam. A program nem tartalmaz pre-renderelt intró. Viszont amit az első két képernyőn láttam, az önmagáért beszél. Az Twilight 3D és az Inca Gold feliratok még sohasem látott minőségben jelennek meg. Az eddig nem nagyon szellőztetett Twilight 3D engine, még a PSX2-ön látható Gran Turismo 2000-et is kenterbe veri.

Ilyen mesteri módon kidolgozott autók még egyetlen PC-s programban sem láttam. A menürendszer abszolút szokatlan, mindamellett nagyon designos, a beosztatásos effekt nagyon jól illik a háttérhez. Egy idő után viszont idegesítővé válik, hogy meg kell várunk az aktuális szöveg beosztását. Sajnos 640x480 pixel a maximális felbontás és ennek a megváltoztatására nem nyílik lehetőség. A színmélységet szintén nem tudjuk módosítani.

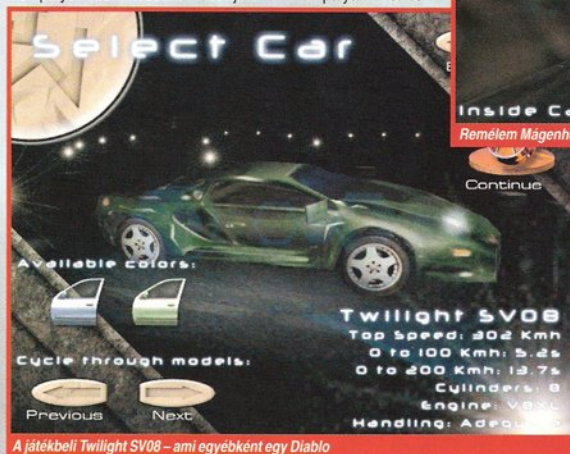
A programot játszhatjuk Single és Multiplayer üzemmódban. A többjáté-

determinált, vagy egérral, vagy billentyűzettel játszunk. A billentyűzet nem konfigurálható. Az autó irányítása a kurzor gombokkal történik, még a különféle nézőpontokat az F1-F12 gombokkal válto-gathatjuk.

## Pályák

Single player módban az összes pálya választható. A pályák 1-től 10-

Intenso Usolta pedig egy Lamborghini Countach. A Brightstar LGOS Chevrolet Corvette, a lockolt kocsik egyike az ISUZU tanulmányautója, amelyet a



A játékbeli Twilight SV08 - ami egyébként egy Diablo

kos üzemmód, csak IPX protokollon keresztül érhető el. Az Game Options menüben a kontroller beállításon kívül, a grafika minőségét, három lépésben módosíthatjuk. A negyedik menüpontban az IPX hálózati paramétereit állíthatjuk be.

A kezelőgombok kiosztása előre

ig számozottak, a sorszám növekedésével nő a kanyarok és a közlekedésben résztvevő járművek száma. Championship módban a verseny teljesítéséhez mind a 10 pályán győzünk kell. A pályák nem igazán változatosak, csak a pálya alakja és az emelkedők váltakozása különbözteti meg egymástól, az egyes pályaszakaszokat.

## Autók

Sajnos a játékhoz egyetlen autógyártó cég sem adta a nevét. De a formákból következtethetünk az adott autó típusára. A Twilight SV08, eredetileg Lamborghini Diablo, az

Mission to Mars című filmpozsban láthatunk. A másik lockolt autó nem más, mint egy Mini. Kevésbé érthető az, hogy az aktuális kiválasztott autó miért csak két színben létezik.

A panelen a kiválasztott gépkocsi adatait is megtanulhatjuk, gyorsulás, végsebesség, motor űrtartalom stb.

## Sebesség és Adrenalin

A verseny indítása nagyon érdekes, nem beszámolóra és nem is lámpára indul a verseny, hanem egy repülőrajtszerű, "ott vagy és nyomd a gázt" logika szerint. Kicsit hiányzik az időmérő kör, ennek hiányában mindig az utolsó rajthelyről indulhatunk. A verseny nagyon élvezetes, tényleg átélhetjük az éjszakai ámokfutás érzését. A sebességet valóban nagyon jól érzni az autóban, de egy esetleges "padkázás" esetén az autók nem sérül, és vidáman folytathatjuk utunkat. Igazi nagy kárt, csak a frontális ütközés tud okozni. Egy kisebb szalagkorláthoz való csapódás, némi külsérelmi nyomot hagy csupán. A játéknak van egy nagy hibája, a felőgő távvezeték mindenben átlátszik, már két kanyarral sejtethető, hogy ott távvezeték lesz. Az autókban nincs hátramenet, így a fordulási manővereket elég nehéz megvalósítani. Némi probléma van az autók törésével kapcsolatban, ugyanis néha megtörténik a lehetetlen (Megtörtetik a versenyzőtársunk kocsiját és az, csodák-csodájára kisírtott karosszériával halad tovább a karambol után.) lehet, hogy ez a Christine számítógépes interpretációja? Van egy másik a töréssel kapcsolatos érdekesség, ha



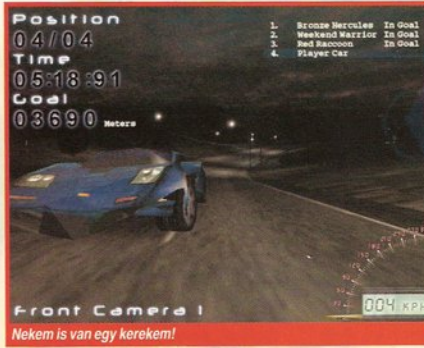
## Rokon lelkek

### Viper Racing

Remek kis Need for Speed-konkuren-cia tavalyról, amelynek főszereplői a Dodge Viperek. (ld. **576** '99/4 - 92%)

### Ford Racing

A Ford-gyár által szponzorált játék, amelyben felvonul a Ford márkanév majd' összes képviselője. Ez tök szép is lett volna, ha nem akadnak némi gondok a kezeléssel (ld. **576** 2000/1 - 63%)



például nekiütőkünk egy mentőautónak, az rendre összetörök, de mi van ha még tízszer próbáljuk meg ugyanazt? Semmi az összetört autó marad ugyanabban az állapotban, amilyenben az első törésekor került. Az ütközések nem kimondottan realisztikusak, egy kamionnal való ütközés során a kamion akkorát ugrik, mintha egy Polski Fiat-ba szálltunk volna bele ugyanekkor sebességgel. Az autók törése viszont nagyon jól kivitelezett, ilyen részletességgel összetört autót még nem láttam, frontális ütközés hatására eltűnik a kocsí eleje. Ha a futóművet éri károsodás, akkor láthatóan 8-as lesz a kerékben, és ez vezetés közben is megmutatkozik. A gép által vezérelt vezetők intelligenciája nem túl nagy, könnyen előzhetjük, leszoríthatjuk őket, erre viszont nagyon agresszívan válaszolnak, a legkisebb előzés hatására rögtön ránk húzzák a kormányt, vagy nekipréselnek minket a korlátnak. A forgalomban résztvevő autók mind komplett örültek, kiteszik az indexet,

de nem előznek meg, hanem épp ellenkezőleg, rajtat akarnak áthajtani. A kamionosok nagyon szeretnek felmászni a dombokra, ez persze lehet, hogy csak szesziszital által befolyásolt vezetőknél történik meg. Egy kicsit keveslem a közlekedő járművek palettáját, tíz típusnál megáll a játék, van mentőautó, kamion, személyautó és a választható versenyautó típusok. Érdekes dolog, hogy autónk gond nélkül hatol át az útszéli lámpatesteken és bokrokra. Némileg zavaró, hogy 180-200-as tempóról hirtelen nullára fékeződnünk, ha egy kicsit nekinyomjuk az autót, a sávokat elválasztó korlátnak. Az intró futta-

elcsempélték, a muzsika mintavétele maximum 8kHz lehet, amely körülbelül egy mobiltelefon átvitelével egyenlő. Nem igazán értem, miért nem lehetett egy CD-minőségű zeneszámat berakni a játékba, pedig a CD-n még maradt 630 Megabyte kihasználhatatlanul.

A játékban észrevehető kisebb hiba, amelyet Én szünyög effektusnak neveztem el. Ez a következőképpen néz ki, a pályán előttünk 3D-ben szét-szórva fehér pontokat láthatunk, ha közelítünk feléjük, akkor azok helyzete is módosul, szerencsére ez a hiba csak az első pályán található. (Bár lehet, hogy a pixelek tényleg rovarok?)

Ami nagyon tetszik az az örült nagy sebesség. Bármikor megeshet veled, hogy miközben 300-al süvítesz az úton, előtted egy kamion hirtelen előzésbe kezd. Ezután Te pedig már csak a rendszámotláblát figyeled, méghozzá igen közelről. További érdekességek: a szembejövő sávból néha átlőnnek a te sávodba, neked pedig korrigálnod kell, vagy bekövetkezik, a nagy bumm.. Láthatunk még óriási baleseteket, néha a mi hibánkból eredően. Ez a játék olyan, mint a válós élet az utakon, sohasem tudod, hogy az előtéd lévő, vagy a



## Twilight 3D



Egy új versenyző a szorítóban, ez az engine nem kapott akkora propagandát, mint a többi igen elterjedt társa, amit talán azzal magyarázható, hogy a hivatalos premier június 30.-án lesz. Manapság csak Unreal, Serious Sam, Quakell, Max-Fx ami még okozhat némi meglepetést. Az engine pontos neve Twilight 3DGE, amellyel egy drasztikus áttörést próbáltak megvalósítani a 3D-s enginek piacán. A fejlesztésnél szempont volt a sokoldalúság, hiszen nemcsak 3D-s játékokhoz, hanem különféle CAD alkalmazásokhoz is kiválóan megfelel, az olcsóság a könnyű használat és a hordozhatóság a különféle platformok között. Támogatja a Visual C++ compilerét, Win32 alatt (Windows95/98/NT) és a Watcom C++ fordítóját. Minden elterjedt grafikai fájlformátumot támogat ezek: JPG, BMP (OS2/WIN), PNG, TGA, PCX, CEL, PPM, LBM, IFF (ILBM/HAM/HAM8/EHB/24), XBM és GIF. Egyetlen API sem lehet teljes a jó videó driver támogatás nélkül, ezért a fejlesztők minél gyorsabban szeretnék az összes elfogadott 3D hardvert támogatni. Néhány dolog az engine főbb jellemzőiből:

- Virtuális device driverek.
- Robustus Voodoo/Rush, Direct 3D és OpenGL driverek plusz külön optimalizált fájlok PowerVR, PowerVR2 és Voodoo2 kártyákra.
- Perspektíva korrekció.
- Subpixel és -texel konverzió (solid, smooth motion).
- Monokróm és RGB dinamikus fényforrások.
- Z Bufferelés.
- Dual textúrázás, konfigurálható és sokoldalú textúra kombinálás.
- Kód, alpha-blending és átlátszóság.
- Mip mapped vagy Tri-linear texture filtering.
- Point sampled vagy Bi-linear texel reads.

Az API-ba a következő programok, 3dimenziós objektumait támogatja: Teljes Newtek Lightwave (LWS és LWO) importálás. Teljes Autodesk 3D Stúdió támogatás (A Midnight Racing objektumait is a 3D stúdióban tervezték.). Néhány effekt a sokból: Lense flares, particle systems, bump mapping, displacement mapping. Hardware független RGS átírási karakterek megjelenítése. Amint a fentiekből láthattuk, ez a grafikai engine mindazt megvalósítja, amit most a legnehezebb 3D vezérlők (G-Force, Savage 2000) nyújtanak, csak ép-pen szoftveres emulációval és ami tényleg meglepő ezt mind örületes se-bességgel csinálja. Ezzel a motorral felszerelt játék még egy Voodoo2-öt is majdnem a G-Force szintjére emeli. (Itt persze nem a poligonszámra és a maximálisan kirakott textelszámra utaltam, csak az effektokra.) Az mellétek képek egyike (Wipeout jellegű) egy voodoo2-ről lett lementve. Állítólag a közeljövőben 19 új játék fog ezzel a motorral felvértveze a piacra kerülni. Remélem majd a játékok színvonala is a grafikai motor tudásához lesz méretezve, és akkor még nem is beszéltünk a felhasználói programokról.

másik sávban haladó mire készül. Nagyon jól megvalósított, ahogy a szembejövő autó fényszórója elvakít, valóban nagyon realisztikus, továbbá a program segít megbecsülni a szembejövő gépjármű sebességét, ami az előzéseknel életfontosságú.

Végezetül, a játékot azoknak ajánlom, akik szeretik a szágulást és nem a szimulációt, figyelik elsősorban, egy ilyen kivétel árka játékban. A színvonalon nagyon sokat dobott volna egy jobb minőségű zene. Remélem, még sok programban találkozhatunk ezzel a varázslatos Twilight 3D engine-el.

KeFe

## külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG ■■■■■■■■■■  
JÁTSZHATÓSÁG ■■■■■■■■■■  
SZÁVATOSSÁG ■■■■■■■■■■  
Z É N E B O N A ■■■■■■■■■■

## summa summarum

Aki imádja a szágulást, az ezt is imádni fogja!

## végítélet

# 80%

# TEST DRIVE 6

★ HA MÉG MINDIG NINCS MEG A JOGSID...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Pitbull Syndicate  
Kiadó: Cryo Interactive  
website: www.cryo-interactive.com  
Minimum konfiguráció: P233, 32MB RAM  
Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 64MB RAM  
3D gyorsító: Direct3D, 3Dfx  
Multiplayer: LAN, Internet

Nem tudom ki hogy van vele, de nekem néha az az érzésem támad, hogy vannak olyan dolgok amiket nemcsak egyszerűséggel nem érdemes erőltetni. Jelen vizsgálódásom tárgya ama nagyszerű autó szimulátorként elhíresült program, amelynek fejlesztéséhez manapság illene egy kis név. De ugorjunk vissza egy kicsit az időben... Még a 80-as évek végén történt meg az az eset hogy az akkoriban csúcsmodeleknek számító C64-es gépre megjelent egy igazán élvezetes, tökéletesen játszható és végső soron izgalmas autó szimulátor. A program különlegessége abból adódott, hogy végig szupertineken és szakadékok mellett vezetelt utunk, és nem elhanyagolható szempont volt az sem, hogy ha esetenként nem a megfelelő sebességgel hajtottunk, akkor fánkabálór-rendőrök vettek üldözőbe minket. E nagyszerű programnak nem sokkal később megjelent a folytatása, szebb grafikával jobb irányíthatósággal és több lehetőséggel. Elkészült az Amiga változat is, évek múlva megjelent a harmadik rész immár csak PC-re. Sokévnnyi szünet után az Accolade elhatározta, hogy megjelenteti a negyedik részt, ám a program nem aratott valami nagy sikert. A jó bornak nem kell cégér alapon, egy évvel később megjelent az ötödik rész. A siker természetesen ott is elmaradt, azonban ez nem akadályozta meg a fejlesztőket abban, hogy az ezredfordulót követően kiadják a mára már kissé stílusvesztett Test Drive 6-ot. Tegyük hozzá: új kiadással a háttérben...



Esőcsepp a szélvédőmon...

## Nem minden arany, ami fénylik

A program a maga nemében igényesen elkészített, azonban szemmel láthatólag rövid idő alatt összedobott csetepaté. Kezdjük rögtön az autóválasztékkal, természetesen itt is lehetőségünk van régebbi és újabb autókkal versenyezni. Elsőként az újabbakat sorolnám fel: Jaguar XK-R, egy nagyon meglepő autó: az Audi TT, Lotus Esprite, Elise, valamint a Nissan Skyline. A rallyautóként elhíresült Subaru Impreza és 98-as kiadású Dodge Viper ami a maga nemében még mindig gyöngyszemnek számít. Idetartozik még a Shelby Cobra 427 nevezetű járgány is, és ne feledkezzünk meg a Vantage autóról sem, amelyek között található egy feltúrozott Project Vantage példány is. Leginkább a futurisztikus autók kategóriájába sorolnám az Atlantique nevezetű autót. A régebbi modellek között megtalálhatjuk a Ford Mustang 428 C-J-t, egy Ford GT 40-est és a Dodge Charger furgont, valamint a Plymouth Cuda-t is.

Vannak megnyerhető járgányok is, ezek közül néhány: Aston Martin, TVR, a készítőik szerint összesen 40 autó választható a játékban. En alapból csupán 13-at fedeztem fel. Megszokhattuk eddig a Chevrolet modelleket is, azonban ebben a játékban hiába keressük őket. Ha kiválasztottuk a számunkra leginkább megfelelő darabot, eldönthetjük, hol óhajtjuk széthajtani négykerékű barátunkat. (Erre csak képletesen kerül sor!) Összesen 7 helyszín van a játékban és ezek is csak körpályák, ami alatt azt értem, hogy nem egy kijelölt útszakaszt autózunk végig hanem köröket kell lerónunk a rendelkezésre álló idő alatt. A helyszínek név szerint:

Egyiptom, egy kinézetre nagyon kellemes pálya azonban a vékonyabb szakaszoknál könnyedén elakadhatunk. Soron következő az England Raceway ami Angliában terpeszkedik, és mint a nevéből is látható verseny-pálya, rengeteg akadállyal. Ha már Angliánál

tartunk akkor érdemes megemlíteni a London Bwd-t is. London belvárosában autókázhatunk, ahol alkalmasint eszeveszett forgalom is akadályoz minket, de a hasonlórú verseny-társainkat is a továbbjutásban. Egyébként meg az egyik legszebb pálya. Végighajthatunk Írországban is (Írland), ám végtelenségig nyúló utakon kívül szinte semmi különösöt sem fogunk felfedezni. Ezt követi a Pelton Raceway ami igazándiból a régebbi autók szerelmeseinek fog élvezetet okozni. A Cape Haterras a változatosság kedvéért került be a repertoárba. Sárdagonyzácson és poros földutakon vezet az utunk. A legszebb pálya végül, de nem utolsósorban Róma (Rome). Itt aztán kedvünkre mókázhatunk, azonban érdemes figyelembe venni a fák mellett megbújó járókocsikat, amelyek alkalmasint vinnyogó-szíréná hangot hallatva üldözőbe vesznek minket, vagy valamely versenytársunkat. A városi pályákon régi és újabb háztömbök mellett haladunk el, és hébe-hóba el van vetve néhány tereptárgy is. Gondolok itt többek között az út kellős közepére helyezett padokra és

székekre, és nem feledkezzünk meg a kedves faladákról sem, melyeknek ugyan jelentősége nem nagyon van, csupán idegesítő motívumként szerepelnek a programban. Külön csemege az út mentén látható reklámtáblák elmosódott arculata. Szinte lehetetlen kivenni belőlük a mondanivalót. Vannak továbbá megnyerhető pályák is, többek között: Paris, Hong-Kong, Carib-szigetek, Maui, és Tahoe.

## Ugorjunk a közepébe, de rögtön!

A programban lehetőségünk van Single Playerben és Practice-ban (gyakorlás) nyomolni, az erősebb idegzetűek ugyan ki-próbálhatják a Challenge Cup-ot is, azonban túl sok sikerélményre ne számítsanak. Kezdjük rögtön a Single Playerrel: A feladat annyiból áll, hogy megszerezzere a

pole pozíciót, az idő ellenében kell célba érni megakadályozva azt, hogy holmi fakabátok megbüntessenek minket. (Minden egyes büntetés pénzlevonást jelent) Utunkat nagymértékben akadályozza a szemből jövő, és előttünk haladó forgalom, valamint a szétszórt tereptárgyak. A Challenge Cup-ban csupán az összesített idő a fontos, a helyezésekre nem kell feltétlenül figyelmeztítenünk (fura...) Ezt követi a Championship Cup, értelemszerűen itt már bajnokság szinten megy a dolog. Minden



Itt még együtt vagyunk

menet előtt lehetőségünk van úgynevezett fogadásokat kötni. Kezdetben csak 2000 dollár-t rakhatunk fel, és ha a verseny végén az első vagy második helyen végzünk, akkor kapunk egy összeget. Ha ennél rosszabb helyezést érünk el, akkor bukta van. Ideszámít az az eset is, ha menet közben rajtakap minket a rendőr valami csúnyaságban, mert ismét pénzbüntetés a dolog vége. Alkalmanként 250 és 500 dollár között mozog a peccédula. Megjegyzem, hogy néha teljesen irreális esetekben is kirónak ránk büntetést. Ilyenkor egy jó tanács: Ha teljesen szabályosan közlekedünk és az előttünk haladó zsernyák furcsa mód lassít, akkor hallgassunk a józan eszünkre és bízzuk a dolgot az autókban dübörgő löerökre. Aki nem így tesz, azt megint csak lefejjék egy kis pénzre. A játékban nagy szerepe van a zserbünkben lapuló összegnek, hiszen minden egyes futam előtt, vagy ha tetszik, futam után lehetőségünk van garázsba vonulni. (Garage) Itt megvásárolhatjuk a legjobb alkatrészeket és az





Kétfényvel izgultak rá az ezüstnyílra

autó színét is átfesthetjük tetszőlegre. Ha elegendő összeget szedtünk össze alkalomadtán, lehetőség nyílik nagyobb fogadásokra is, azonban itt a tét is nagyobb, és az alkotószellemű játékosoknak javallott ilyen esetben a nehézségi szintet minimumra venni.

**Grafika meg egyebek, avagy a fekete leves**

Na, ennyi pozitívum után lássuk a feketelevest, vagyis a töménytelen mennyiségű higkávét. A játék grafikája magunk között szólva nem üti meg a kívánt mércét. Gondolok itt többek között az út szélén sorakozó fákra, melyek egyetlen textúra-lapból állnak, és ha véletlenül elmegyünk mellettük akkor észrevehető hogy a szó szoros értelmében ráfordulnak az autóra! Néhol láthatunk kerítéseket, és a pálya mentén elszórvva feltűnnek a bámszokdók is. Természetesen nem mozognak, és ha jobban szemügyre vesszük őket, akkor feltűnik, hogy egyetlen pixelfoltból állnak. Ez önmagában is elég mosolygató, ám ne hagyjuk figyelmen kívül azt sem, hogy nem 1995-öt írunk. Most pedig térjünk rá a komolyabb hibákra. Hogy lehet az, hogy egy autó-szimulátornak belső nézetből NINCS műszerfala? Sajnos az alkotók nagyon fősvények voltak, hiszen ha jól emlékszem, a negyedik részben volt ilyen. Ez mellett eltörpül az a tény, hogy menet közben összesen 3 kameranézetet használhatunk. Ezek közül egyetlen egy sem használható úgy, hogy rálásunk rendszeren a pályára. A legtöbbalábbal is csak a képernyő felét látjuk rendszeren, hiszen az alsó részt teljesen eltakarja a kocsi hátsó fele. Az árnyékok mindössze annyiból állnak, hogy a kocsi jobb oldalát egy fekete pixel-

folt tarkítja. Egy-egy nagyobb ugratást követően (természetesen belsőnézetből) láthatjuk a felhőket, de csak egy darabig, mert előtűnik a kék textúra, ami arra enged következtetni, hogy a programozók nem nagyon voltak grafikus kedvükben. Szomorúan konstatáltam azt a

helyzetet is, hogy egy erősebb ütközésnél féltreboruló autón nagyobb sebességgel egész egyszerűen áthaladunk. Ha pedig közelről szemléljük a dolgot akkor (mint a mellékelt ábra is mutatja) beleolvadunk az előttünk füsttölgo autóba. Magyarán mondva összecsúsznak a textúrák. Néhány esetben megfigyelhető, amint a mellettünk haladó autó a földtől néhány centiméterre halad meghazudtolva ezzel a fizika törvényeit. Az autók kidolgozottsága, még a legjobb felbontás és minden grafikai effekt



Az út közepén a legbiztonságosabb!

alkalmazása ellenére is hogy némi kívánnivalót maga után. Teljesen legömbölyített autók, folyamatosan ismétlődő effektekkel. Az még hagyján hogy a forgalomban (traffic) haladó autók nincsenek kidolgozva, nem mozog a kerekük, nem haladnak szabályosan, stb. De azért illet volna legalább a játékos autójára kicsit több figyelmet szentelni. Ezek után lássuk, hogy milyenre sikerült a játszhatóság, valamint az irányítás: Magunk között szólva engem kissé meglepett amint egy ugratást követően, a földet érés után a kocsi az elejére ugratott. Ehhez tartozik még ama nagyszerű felfedezés is, hogy ha verseny közben elérünk egy nagyobb sebességet, akkor az autó teljesen irányíthatatlanná

válk. A rendőrökről nem is beszélve, hiszen ha gyorsabban haladunk, akkor abszolút tehetetlenek, és ugyanez vonatkozik az előttünk haladó forgalomra is. Ha beleszállunk egy civil autóba, akkor az nagy dirrel-durrall felrepül a levegőbe, majd 20 méternyi borulás után kikislik az út szélére, mintha valami sítalpon haladna és a továbbiakban magában füstölög. Az autók, amint azt már megszokhattuk, egyáltalán nem sérülnek, és ugyanez vonatkozik a mi autónkra is. (Azért igazán megcsinálhatták volna a sérülést legalább Need for Speed szinten). Említest teszek még arról, hogy a városban keresztelődéseknél örült sebességgel mennek keresztbe a forgalmi autók, ám mi nem tudunk elkanyarodni arra, mert egy láthatatlan vonal megakadályoz bennünket a továbbiutásban.

**És végül az összkep**

Nem tettem még említést a

**Rokon lelkek**

**Test Drive 5**

A ladikszimulátorok elhíresült ötödik szériája hasonló kivitelezésben, tövig lerágott csonthalommal. (nem teszteltük!)

**Need 4 Speed 5**

Az NFS sorozat legfrissebb darabja. Kiváló grafikával és extrákkal, főszerepben a Porsche-kl (ld. 576 '00/4 - 87%)

hard). Ki-be kapcsolhatjuk a rendőröket (Cops) és a forgalmat (Traffic). Lehetőség nyílik a futamok után visszanezünk ügyködésünket is (Replay) szintén 3 kameranézetből.



Egy taxi és egy pad rohant velem szembe

Játszhatunk hálózatban összekötött gépekkel, és modemen keresztül is küzdhetünk. Véleményem szerint nem sok élvezetet lel aki erre vetemedik, de hát ahogy szokták mondani : próba-szerencse... Játszhatunk azonban osztott képernyőn is, de ehhez nyilvánvalóan egy erőműre lesz szükség.

A program természetesen az Arcade verzióba tartozik. Tehát a realisztikus körülményektől illik eltekinteni minden esetben.

Végezetül elmondanám hogy a Test Drive 6 csak rajongóknak és gyűjtőknek ajánlott, hiszen sajnos ez a rész sem lett jobb, vagy rosszabb összességében a többinél.

De azért a mai színvonalat nézve nem éri el a kívánt szintet. Még a legkisebb mértékben sem.

Szakács Péter

**külsín/belbecs**

LÁTványosság	■■■■■■■■■■
JÁtszhatóság	■■■■■■■■■■
SZAVATosság	■■■■■■■■■■
ZENEBO NA	■■■■■■■■■■

**summa summarum**

Kíváncsian várjuk a 7. részt - reméljük, nem lesz ekkora bukás

**végítélet**

**69%**

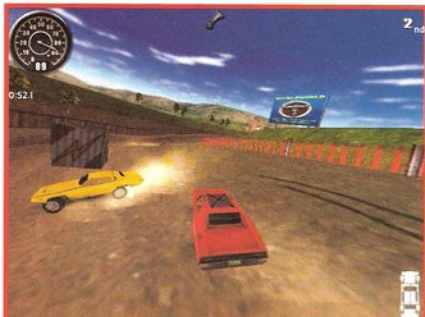
# DUKES OF HAZZARD

★ A VIDÉKI FOLKLÓR DISZKRÉT BÁJA...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Engineering Animation  
 Kiadó: Southpeak Interactive  
 website: www.southpeak.com  
 Minimum konfiguráció: PII233, 32MB RAM  
 Ajánlott konfiguráció: PII300, 64MB RAM  
 3D gyorsító\*: Direct3D  
 Multiplayer: LAN, Internet

stenem, de rég is volt már, amikor elmaradhatatlan vasárnap délutáni program volt a Hazárd Megye Lordjainak a megtekintése. Alig vártuk, hogy igazul-



A versenyeken nem árt gyűjteni a nitrot – ezt azonban most elkerültem

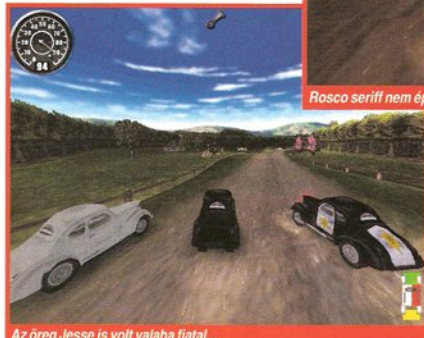
hassunk Bo Lordért és Luke Lordért (a régi szinkronban Lordokká avaszták őket), no meg a narancssárga autójukért – vagy netán a tökkelütött Rosco seriffért. (Én például mindig a seriffnek szurkoltam, bár tudtam, hogy állandóan kitolnak vele a fiúk.) Hazárd megyében – noha csak egy jelentéktelen kis amerikai porfészek – mindig történt valami: erről hőseink gondoskodtak. Autójukkal kocsirozsokot, házakat, sőt folyókat ugrattak át bravúrosan, míg a nyomukban szirénázó rendőrségi verdák kivétel nélkül mind a roncsstelepen kötöttek ki. De valójában nem is kéne múlt időben beszélnem. Mert valamennyire aktuális a dolog: mostanában újra ismételtetik a sorozatot. Az már más

lapra tartozik, hogy a mai tiniknek – akik a hétfői adásszünetet még hírből sem ismerik – valószínűleg nem jelent olyan sokat a dolog. A mexikói szappanoperák tömegele és a még ostobább amerikai családsorozatok között elveszik ez a cím: csak egy a sok közül. Nézzük, a filmsorozat alapján készült játék fel fogja-e kelteni a legfiatalabbak érdeklődését, vagy ez is csupán egy a sok közül?

## A játék

Amúgy érdekes dolog, hogy ebből a közkedvelt komédiából eddig sosem készült játék, hiszen keresve sem lehet jobb licenctalálást találni egy autós balhéhoz. A Dukes of Hazzard nagyjából ugyanarról szól, mint a Driver, csak épp jóval prózaibb környezetben. (És sajnos nem csak

attól prózaibb a környezet, hogy a témából adódóan vidéki földutakon játszódik a történet – na de az értékelést hagyjuk a végére.)



Az öreg Jesse is volt valaha fiatal...

Tehát Bo és Luke Duke-ot személyesítjük meg, akik minden erőfeszítés nélkül mindig valamilyen kalamajkába keverednek, de a hűséges autójuk segítségével könnyedén kivágják magukat a

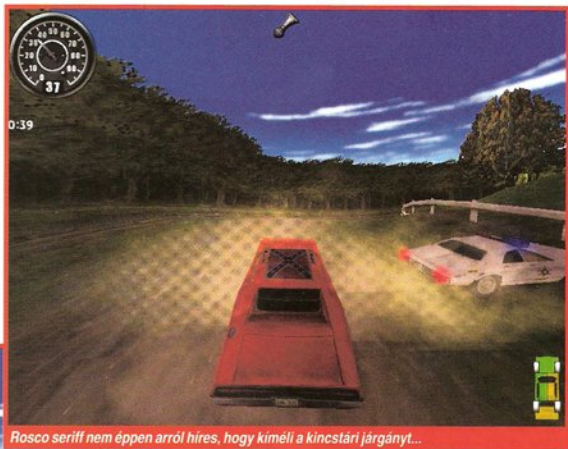
kényes helyzetekből. Többféle küldetés változik, melyek nagyjából az alábbiak szerint oszlanak meg.

A leggyakoribb az, amikor időre kell eljutnunk valahová. A tájékozódás nem gond, mert az elágazásoknál mindig le van zárva a rossz út – aki ennek ellenére behajt a másik irányba, az magára vessen. Inkább a leszorításunkkal próbálkozó Rosco és



Addig jó, amíg a kellemetlenkedő furgon csak a tükörben látható

situációk köszönnek vissza, mint anno a TV-képernyőn. Hazárd megyében (mellesleg ha valaki nem



Rosco seriff nem éppen arról híres, hogy kiméli a kincstári járgányt...

Enos okozhat bosszúságot, vagy még inkább a felbukkanó autós harmiak. Üldözöink addig nem hagynak nyugtot, amíg teljesen szét nem

török a kocsinkat. Ha a küldetésben éppen nem minket kergetnek, akkor nekünk kell üldöznünk másokat. Az ilyen feladatok emlékeztetik a leginkább a Driverre az embert. Nem az a lényeg, hogy megállásra kényszerítsük a delikvenst, hanem hogy annyiszor nekimenjünk, hogy az autója felmondja a szolgálatot. Ugyanúgy, mint a Driverben egy kijelző mutatja az ellenfél sérülését is. Végül a küldetések harmadik típusa az, amikor versenyzünk. Értelemszerűen ebben az esetben a győzelem a cél.

## Nyugodt, vidéki élet

A játék sztorija a filmből ismerős mederben csordogál. Ugyanazok a

tudná, a valóságban nem létezik ilyen nevű megye Georgia államában) megállt az idő – s ezt így is szeretik a helybéliek. A legtöbben farmerkodásból élnek, s általában mindenkinek megvan a kisebb-nagyobb szeszszőzdeje.

Ami a kulcsszereplőket illeti, Bunkó főnök, pontosabban eredeti nevén Hogg főnök a pénztét félti, s ezért rossz néven veszi, amikor valakik kirabolják a helyi bankot.

## Rokon lelkek

### Interstate '76

Kissé vad körkép a szintén a '70-es évekből, szintén négy keréken. Noha a játéknak nemrég jelent meg a '82-es kiadása, még mindig inkább az eredeti rész tekinthető az autós akciójátékok etalonjának. (ld. 576 '97/5 – 98%)

### Driver

Nagyvárosi krimi, autós üldözések, nagyon ütős amerikai benzinfalók: erről szól a Driver. Az egyik legsebezhetőbb, és legjobb autós játék PC-re. (ld. 576 '99/11 – 93%)





**Aki nincs rajta a stáblistán**

A Hazárd Megye Lordjainak volt egy szereplője, aki még csak meg se volt említve a sztárok között, mégis nagyobb népszerűségnek örvendett (örvend), mint maguk a Duke fiúk. A sorozat fénykorában havi 60.000 rajongói levélnek több mint a fele Lee Tábornokról, vagyis a fiúk autójáról kért dedikált fotót. A Warner Bros. Television az aranytojást tojó tyúkot találta meg General Lee "személyében". A



New York Times egy cikke szerint 1981-ben a sorozat különböző licencjogaiból 125 millió dollár folyt be, s ebből 100 milliót köszönhettek "neki" – jelentős summát képezett önmagában már csak az az összeg is, ami az autót 1:25, illetve 1:16 méretarányú modelljeinek eladásából származott.

A General Lee maga is egy Duke-nak számít a sorozatban: minden kalandjukat együtt élik át vele a fiúk: "ő" is önálló karakterrel rendelkezik, van neve is, és ugyanolyan elnyúlhetetlen, mint a hús-vér Duke-ok.

A sorozat indulásakor hét vagy nyolc autó jött szóba, mint General Lee. Hogy miért pont a '69-es Dodge Charger lett végül kiválasztva, az nagyrészt a show szülőatyjának, Gy Waldronnak köszönhető. A déli származású Waldron 1975-ben készítette el Moonrunners című művét, s annak a filmnek a mozzanatait, illetve a karaktereit ültették át a TV-sorozatba – de jócskán módosítva. Az eredeti film szeszcsempészekről szólt, illetve a nyomokban lóhólov szövetésűes ügynökökről. Paul Picard, a TV-s producer egyet értett abban, hogy a Duke fiúknak egy gyors autóra van szükségük, csak hogy nem a szeszcsempészés miatt. Az sem volt vita tárgya, hogy egy régebbi típus kell: valami olyasmi, ami jól passzol a déli életmódoz. Waldron volt végül is az, aki ragasztotta a '69-es Dodge Chargerhez.

Ez teljesen érthető: a déli államokban igen közkedveltek az ún. stock car versenyek, különös tekintettel az Atlanta 500-ra, a legrangosabb NASCAR versenyre, s főkéntesen 1969-ben 54 NASCAR versenyből 22-öt nyert meg a Dodge Carger. Miután a kocsit ma már jól ismert narancssárga színét megválasztották, a "rajszám" okozott sok fejtörést. Amint Picard visszaemlékszik: "Gy dupla számjegyet akart, valami rendhagyót. Végül ő javasolta a 01-et." A konföderációs lobogó eleinte a motorháztetőre volt betervezve, s csak később került fel a tetőre.

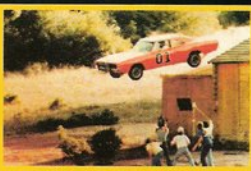
Az első öt bevezető epizód forgatásán egyszerűen a helyi használtautó-kereskedésekből szedték össze a "generálisnak valókát". Am mint hogy mindegyik részben különleges kaszkadőrmutatványokat mutattak be a kocsival, idővel komoly kihívást jelentett, hogy mindig legyen kéznél egy General Lee. Összesen 85.000 Dodge Charger gördült le a



Chrysler Corporation futószalagjairól, s ebből több mint 300 lett felhasználva a Dukes of Hazard forgatása során! Ahogy Paul Baxley, a kaszkadőrök vezetője elmondta: "Amint egy autó ugratott, azzal be is végezte. A becsapódás teljesen tönkre teszi az autó szerkezeti egységét, még ha annak nincs is látható jele. A forgatáson még furikázáshoz sem használnak olyan autót, ami egyszer már ugratott. Ha pedig egy felvételt nem sikerül, újravesszük, de már egy másik autóval."

Ahhoz, hogy az ugratások során az autót ne álljon feje, a csomagtérből ólommal teli ládákak helyeztek el ballasztként. 200-300 kilósakat a rövidebb ugratásokhoz, illetve 500 kilósakat a hosszabbakhoz. Technikailag is számos módosítást ment át mindegyik "Lee jelölt". Alaposan feltuningolták a motort a nagyobb gyorsuláshoz,

az első foglalja magában az említett bankrablói üldözését. Természetesen most nem akarom elmesélni az egész játékot ezért a többi nyolc epizódról csak annyit, hogy néhányszor Hazárd megye rendőrei, vagyis a jó öreg Rosco, és a bamba segédje, Enos elől kell meglógnunk, aztán színre lép egy új szereplő Jesse múltjából, aki



gázos lengéscsillapítókkal növelték az autó kezelhetőségét, újfajta – belsővel is rendelkező – radiál gumikat szereltek fel a biztonság érdekében, s kikötötték a lábbal működtethető kézifék zárszerkezetét – utóbbinak volt köszönhető, hogy Bo és Luke szinte minden részben csinált egy-egy rendőrkanyart, ami után Rosco és Enos csak a port nyelhette.

Az autót jellegzetes felszereléssel még a "Dixie" dallamkürt is. Külön történet tartozik hozzá. Amikor a stáb az első részek forgatásához utazott, egyszer csak elhúzott mellettük egy kocsi, ami a "déliék himnuszának", a Dixie-nek az első 12 hangjegyét "dudálta". Picard és Waldron azonnal egy

180 fokok megfordulást hajtott végre, és üldözöbbe vette az autót, ami tele volt fiatalokkal. Miután sikerült megállásra kényszeríteni őket, csak hosszas "röbeszélés" után voltak hajlandók felnyitni a motorháztetőt, és megválni a becses darabtól. Mint később kiderült, a kürt valójában kereskedelmi forgalomban lévő cucc volt, s a srácok az eredeti ár ötszörösét kap-ták meg érte.

Végül még egy érdekes-ség. A rajongók nyilván nagy becsben tartják, hogy nagyrészt maga Bo (John Schneider) és Luke (Tom Wopat) ült a General Lee volánja mögött. John Schneider 16 éves korában egy különleges autós iskolában tanulta ki a vezetést, hátha egyszer versenyeznie kell egy filmben – s milyen jól tette: csak két évet kellett várnia, hogy hasznosítsa a tudását. Mindkét színész nagyszerű vezetőknek bizonyult: a farolások, a kipördüléseket és a halálpontos lefékezéseket mind maguk csinálták. Igaz, amint az autó a levegőbe emelkedett, azonnal a kaszkadőrök ültek a helyükre – a stúdió nem engedhette meg a kockázatot, elvégre a "négykerékű Duke-fiúval" ellentétben belőlük nem lehetett másikat keríteni.

valami miatt bosszút esküdött, és elrabolja Daisyt – hőseink unokahúgát. A különféle akadályok leküzdésén kívül a legvégső cél az, hogy a fiúk vissza tudják fizetni a farmjukat terhelő jelzálogot Hogg főnöknek – innen a "Racing for Home" alcím.

A történet elég jól sikerült pre-renderelt számítógépes animáció-

kon elevenedik meg. Az autók klasszul fénylenek, az árnyékhatások igen jól sikerültek. Ugyanez mondjuk nem mondható el a szereplők arcáról: nem elég, hogy némelyik snitten a kocsinhoz képest mindkét Duke-nak hatalmas vízfeje van, ráadásul Luke például kancsal és lóképű. Viszont vizsgálatunkat minket, hogy a hangjuk jól el van találva. Jóllehet az lenne a furcsa, ha ez nem így lenne, hiszen Luke, Rosco, Enos és Cooter (plusz még a mesélő) hangját az eredeti színészek kölcsönözték.

Természetesen úgy lett volna az igaz, ha újra munkába állítják a régi TV-s stábot (hiszen valamikor négy évvel ezelőtt is leforgattak egy "újraélesztett" epizódot), de hát lehetetlenséget nem kívánhatunk az alkotóktól. Nehéz lett volna FMV betétekkel megoldani az ügyet, lévén, hogy az öreg Jesse és Hogg főnök (illetve az őket megszemélyesítő két színész) időközben már távozott az élők sorából, meg aztán a Duke fiúk ábrázátán is sokat kellett volna munkálkodnia a sminkeseknek, hogy visszavarázsolják egykori hamvas vonásaikat.

Szóval összkép az elég hangulatosak a köztjátékok. A sztori egyszerű, ám pontosan olyan, mint a TV-showban: mindig jön valami fordulat. A snittekben csak a jó kis kimervevő képeket hiányoltam, ami a korabeli sorozatoknak oly jellemző hangulati eleme volt. Ja és még valami nem igazán tetszett: sajnos nem illesztették össze szorosan a filmbetéteket a játékkal. Az egyik bejátszásnál például Bo és Luke késve érkezik a helyi autóversenyre, mire betöltődik a játék és mit látunk? Szépen ott állunk a rajtnál, s még csak akkor indítják a mezőnyt.

**A rendelkezésre álló technika**

Jó dolog, hogy a kerettörténetből adódóan tulajdonképpen nem csak a General Leavel (hőseink jól ismert kocsijával) furikázhatunk. Egynehány küldetésnél vezethetjük Hogg főnök hóféhér Cadillacját, aztán beülhetünk Daisy dzsipjébe is, és minthogy a történet felénél a General Lee felújításra szorul, egy ízben a szerelőnk, Cooter teherjárgányával megünn a roncs-telepre anyagért. A legötletesebb rész talán az, amikor Jesse egy elbeszélésében kell szerepet vállalnunk, s a '30-as években találjuk magunkat, természetesen a korabeli járgányokkal.

A játékmenet illetően nem szótlan még a felvehető extrákról. A játéktér tetején különböző használható cuccok rajzolódnak ki. Kezdetben csak a népszerű "Dixie" dallamkürt van ott, de ha felvesszük ládákát (amelyek az út



„Tessék, félrehúzódtam! Így jó?”

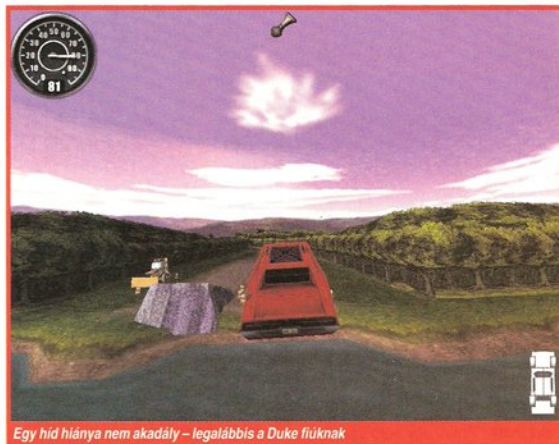
felett lebegnek), a dudáláson kívül mással is rájesszethetünk a jóakaróinkra. Ilyen például az olajfolt generáló, ami az üldözők lerázásához ideális. Az egyik küldetésben meg nyíllal kilöhető dinamitokat találhatunk, s azzal az ellenségünk lepárlóit robbanthatjuk fel. Minthogy a saját kocsink is tóprába mehet, nagyon hasznos tud lenni a felvehető "azonnali javítás bonusz" is – ezt egy franciakuclis jelképezi. A legtöbb láda mondjuk egyszerűen Nitrot rejt magában. Mivel – amint említettem – a küldetések nagy része időre megy, ezeket feltétlenül ajánlatos felvenni, és persze használni is.

## Hazzárd megyei látnivalók

Nos akkor jöjjön a kritika. A bevezetőben már tapasztalható volt a részemről némi keserű szájíz, és ennek sajnós megvan a maga oka. A jó kis amerikai járgányok hangulatából semmit nem ad vissza a program. Legalább olyasmit vártam volna el, mint a Driverben, de sehol sincs ahhoz az élmény. Főhőseink frankó áramvonalas kocsiját sikerült szögletessé

lássunk le 100-ról 0-ra. Persze mindjárt érthetővé válik a dolog, ha bekukkantunk a kocsiszekrénybe.

Felborul a kocsi, mire egy pillanatra belátni az oldalsó ablakokon. És mit látunk? Hát nem a Bo fiú vezetői a kocsit! És még csak nem is a Luke! Hanem a láthatatlan ember... Képtelen vagyok felfogni,



Egy híd hiánya nem akadály – legalábbis a Duke fiúknak

hogy ha egyszer már a belső kiképzést ábrázolták, miért nem lehetett forszírozni a két Duke fiút is. Annál is inkább rejtélyes, mert amikor Hogg főnök nyitott járgányával, avagy Daisy dzsipjével megyünk, akkor

meg fura módon telt a poligonokból sofőrré is.

A tájak kimunkáltsága szintén nagyon felületes munkáról tanúsodik: mintha nem is a PC-verzióval, hanem egy PlayStationnel játszanánk. Közvetlenül az út mentén vasok falakat képeznek a fák – vagy legalábbis amit annak kéne nézünk. De továbbmegyek: a grafika még PlayStation-on sem állná meg a helyét. A grafikusok arra nem voltak képesek, hogy

Hazzárd megye székhelyéből legalább egy kisebb utcát felépítsenek. Szánalmasan néz ki, hogy amikor odamegyünk például a bankhoz, a város mindössze két épületből áll – a többit a képzeletünkre bizzák. (Az már csak zárójelben jegyzem meg, hogy két szatócsbolt áll az út jobb és bal oldalán egymással szemben...)

Annyira gyenge a terep kidolgozása, hogy egyáltalán semmi közüti hangulata nincs, és a civil forgalom is nagyon gyöker. Már ha egyáltalán civil forgalomnak lehet nevezni azt az egyfajta autót, ami időnként szembe jön velünk. Igaz, az az egy viszont

probléma, hogy nagyon rövid. A bejárható útszakaszok nagyon kicsik. Tulajdonképpen egyetlen úthálózatból áll egész Hazzárd megye, s ez a hálózat bizony nem túl kiterjedt.

Minthogy a küldetések igencsak egyszerűek, maximum 3-4 percig tart egy menet. Az egész játékot kevesebb, mint 4 óra alatt



Isten óvja a szeszfőzdeket a „Lördök” nyilaitól

végigjártam – de ha levettem volna a nehézségből, valószínűleg feleannyi idő is elég lett volna.

Ezek után minden bizonylan hihetetlenül hangzik, de minden hibája ellenére azért mégis tetszett a játék – különben nem is játszottam volna végig. Valószínűleg a nosztalgia lehet az oka.

A Dukes of Hazzard egy elég gyenge eresztés, de a sorozat kedvelőinek azért kedves darab. Bármilyen jelentéktelen is mint játék, azért a jellegzetes déli életerés, a country zene, és az egyszerű történetmesélés ugyanazt az ízt kölcsönzi a játéknak is, mint amit a TV előtt ülve érezhettünk.

Akik nagy rajongói voltak a sorozatnak, nyilván hasonlóan fognak érezni.

Meg ki tudja, talán a multiplayer opció is csábítani fog egyeseket. Utóbbi sajnós nem volt alkalmam kipróbálni, mert a tesztelés időszakában még egyetlen működő szerveret sem találtam, és még az MSN Gaming Zone-on sem volt semmi felhajtás.

V.Z.



Valaki elflopta General Lee-t – úgy tűnik, elfelejtettük bezární az ajtót

formálni, s amilyen baró az animációk során a dübörgő motor hangja, olyan béna játék közben. A külsőségeknél már csak az autó viselkedése bémább. A Driverben remekül érezni az autók tömegét: ahogy nehezen fordulnak, nehézkesen kilengenek. Ellenben itt aztán az élethűségnek a legkisebb jele sincs. Semmi szükség kicsapni az autó farát (és nem is lehet), mert elég, ha elengedjük a gázpedál gombját, s mindenféle kicsúszás

mindig úgy időzítve, hogy lehetőleg egy beláthatatlan kanyarból előszágulva frontálisan rohanjon belénk, mintha csak az is a martalócok közé tartozna.

Hazzárd megye, pontosabban annak az úthálózat persze úgy van megtervezve, hogy időnként a film-ben látott "ugratós" jelenetekre is sor kerüljön. Ez még rendben is lenne, de az igénytelenség itt is megmutatkozik. Mert például mi történik, ha elvétjük az ugratást a folyó felett? Talán jön egy közjáték, amiben Bo és Luke kievickéldök az autóból? Na nem, az nyilván túl sok munka lett volna. Helyette egyszerűen megáll a játék mielőtt még a vízbe érünk, s bejön a "game over" menü. Az pedig még randább, amikor netán egy ellenfél esik a vízbe. Hiába is próbálkozunk a rosszfiúk vízbe szorításával: ha bele is esnek, hirtelen megjelennek valahol más-hol, mintha mi sem történt volna.

## Kilenc epizód három óra leforgása alatt

A játékkal végül az a legnagyobb

## Kulcsín/belbecs

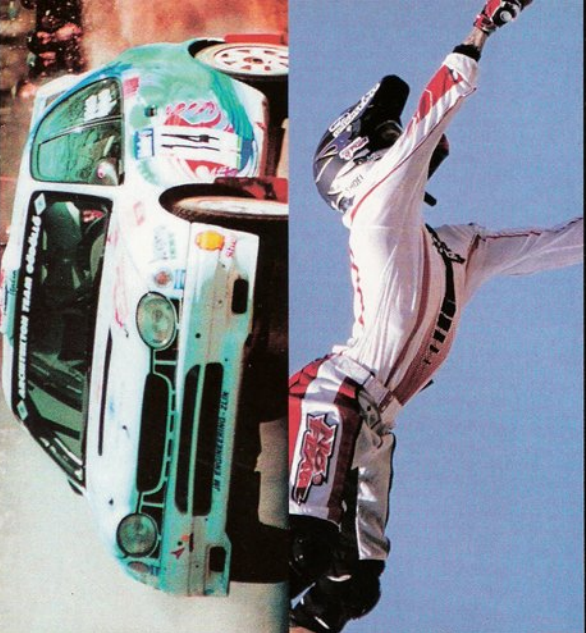
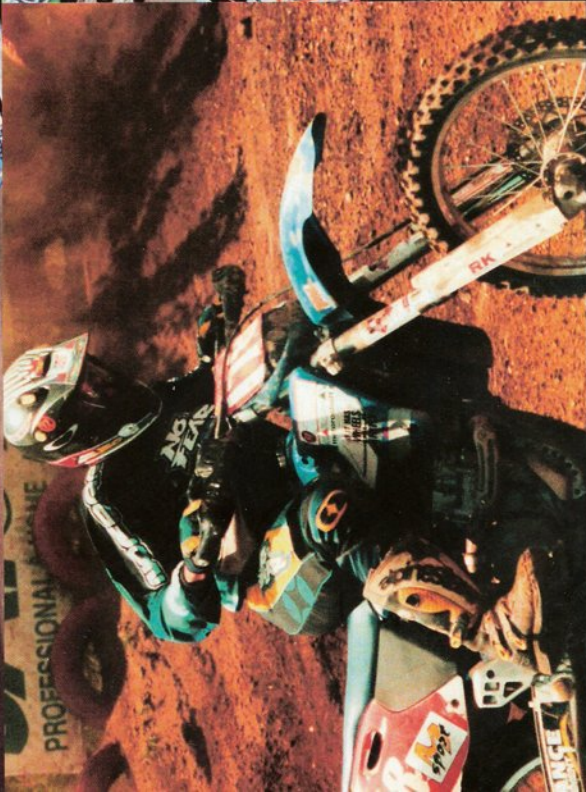
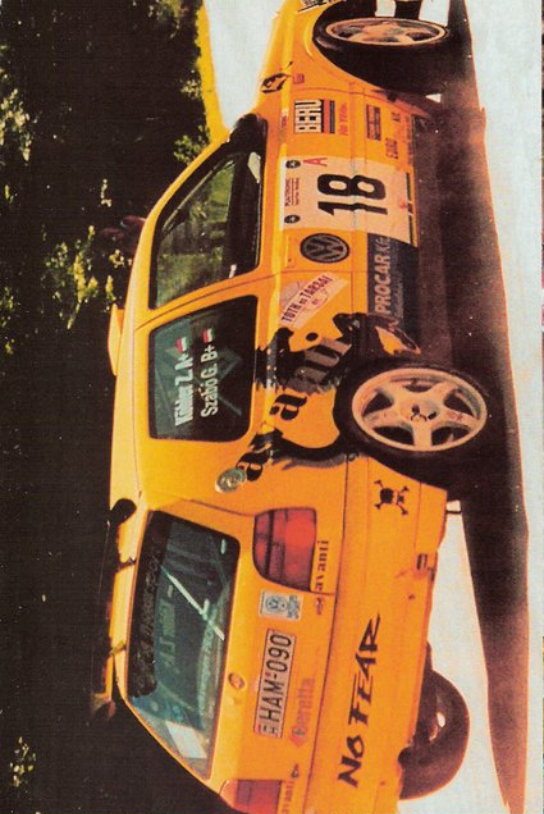
LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBONA	■■■■■■■■■■

## Summa summarum

A régi TV-sorozat első számítógépes feldolgozása sajnos alulmúlja a várakozásokat

## végítélet

# 71%



**NO FEAR**

36-1/382-09-00 / [www.nofear.com](http://www.nofear.com)

## SUBMARINE TITANS

★ TITÁNOK HARCA – A TENGERSZINT ALATT

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Ellipse Studios  
 Kiadó: Net Games Inc.  
 website: www.subtitans.com  
 Minimum konfigur: P166, 32MB RAM  
 Ajánlott konfigur: P-III 450, 128MB RAM  
 3D gyorsító: D3D, Open GL, Glide  
 Multiplayer: LAN, Internet

gú "Real Time" stratégiai játék. Az eltelt tíz hónap alatt sorra készültek a játékkal foglalkozó weboldalak, egymás után jelentek meg a "Screen Shoot"-ok a "Desktop Wallpapers"-ok és különféle "Prewiew"-ek. Az Ellipse Studios igyekezett folyamatosan fenntartani az érdeklődést a készülő játék iránt, aminek meg is lett az eredménye, hiszen mire a játék elkészült a játékszer-  
 verek készen álltak az Interneten játszani akaró RTS rajongók népes táborának fogadására.

A játék alapötlete tulajdonképpen nem új keletű, hiszen itt is a szokásos receptet alkalmazta a fejlesztő csapat, vagyis termelj különböző nyersanyagot, fejleszd



Plazma párbaj percek

A hoi tengerészek! Vagy inkább tenger alattiak? Hát nem mindegy az biztos, de ami most következik, attól a lélegzeteték is eláll, és nem csak azért, mert a víz alá megyünk, hanem azért is, mert egy olyan játékról olvashattok ezeken az oldalakon, ami az én meglátásom, és az internetes fórumok tanulsága szerint is egy újabb színt a "Real Time" stratégiai játékok piacán. Egy olyan játékról lesz most szó, ami szenzációs újtásaival és lélegzetelállító látványvilágával biztosan tudom, hogy mindenkit magával fog ragadni, aki leül vele megismerkedni.

1999. Szeptember 6-án jelentette be először "Ellipse Studios" és a "Net Games", hogy szárnyai alá vette a szoros fejlesztőcsapat által megálmodott "Submarine Titans" projektet. Ez év januárjában megkezdődtek a játék béta tesztelése és az első publikus demo verzió, április 10-től volt elérhető az Interneten, majd július 10-én elkészült a játék végleges verziója. Tíz hónap megfeszített munka és az eredménye egy hihetetlen látványvilá-

a tudományodat, építs ki minél nagyobb bázist, és a seregeddel szerezd meg az uralmat mindem terület felett, felhasználva ehhez a diplomácia és a kereskedelem eszközeit is.

Röviden így lehet legjobban összefoglalni a játék lényegét, de azért a dolog korántsem ilyen egyszerű, hiszen ha az lenne, nem lenne ekkora visszhangja az RTS rajongók népes táborában. Talán a "Red Alert" sorozat méltó

ellenfelével állunk most szemben? Nos kijelenthetem, hogy ha nem is kerekedik a fölé, de erősen megingatja a trónját, ebben biztos vagyok. Az alapötletét 2037-ben Clarc Comet csillagász bemért egy hatalmas meteort, ami a számítási



Torpedóval támadó tengeraltatjárók tömegeleje tirtora telepeinket...

alapiján, 2047-ben fog a földdel össze-  
 ütközni. A jóslata bevált, és a katasztrófa szinte teljesen letörölte a föld felszínét, és csak néhány tízezer túlélő maradt. Ez a kevés túl-

szárazföldön maradtak. Megkezdődött a harc a világ megmaradt részének uralmáért. A tenger mélyén élők nagyobb létszámuk miatt erősebbek



elő is annak köszönhetette a szerencsését, hogy a tudósok felismerték a veszély nagyságát, és időben hozzá-  
 látták a tenger mélyén és a felszínen, a föld mélyén biztonságos bázisok kiépítésének. Az a kevés túlélő a berendezett földalatti barlangokban és a tenger alatti bázisokban talált menedéket, a földet súlyt felborult időjárás elől. Először 12 év kemény tél következett, majd hirtelen óriási forróság, aminek következtében a föld pólusait borító hó és jégpáncél is felolvadt megemelve ezzel a tengerek vízszintjét mintegy 15 méterrel. Ez pont elég volt ahhoz, hogy a föld még megmaradt városai is víz alá kerüljenek. A túlélők két csoportra szakadtak, a "White Shark" nevű táborra, akik a tenger alatti bázisokon éltek, és a "Black Optopi" nevű táborra, akik a

voltak, de a létszám fölényüket ellensúlyozta az, hogy a szárazföldön élőknek jobb fegyverek voltak. Mivel azonban a tenger mélyén úgy látszott jobb életkörülményeket lehet kialakítani, a szárazföldiek is elkezdtek a tenger mélyén a bázisukat kiépíteni. Közben a White Shark csapat rátalált a becsapódott meteor darabjaira, amit "Corium-276"-nak neveztek el. Ennek az ásványnak a segítségével a tudomány óriási fejlődésnek indult. A bázisaik kiépítése közben a Black Optopi csapat is talált egy új ásványt, amit ők "Corium-2110"-nek neveztek el. Rájöttek azonban, hogy ott, ahol ez az ásvány a legnagyobb mennyiségben található a kutató és bányász hajók sorra eltűnnek. Elkezdtek kutatni ennek az okát, és megtalálták a tenger mélyén élő idegenek populáció-



Nemsoká' készen van – jöhetnek lerombolni

## Rokon lelkek

## Command &amp; Conquer

A nagy ós, az első, amiből mind a mai napig merítenek ötleteket az RTS fejlesztők.

Klasszikus darab.  
(ld. **576** '95/10 - 93%)

## Metal Fatigue

Új kor, új szellem, és ebben is csak a gépekkel találkozunk, nyersanyaggyűjtés, bázis építés és a konkurencia legyőzése volt a cél. (ld. **576** '00/7 - 90%)

ját, akiket ők "Silicon"-nak neveztek el. A Black Optopi csapat tartva az idegenek támadásától, hozzálatott a közönségek megerősítéséhez, védelmi fegyverek kifejlesztéséhez és megépítéséhez, vagyis felkészült a háborúra. A White Shark csapat minderről mit sem sejtve kezdte meg a támadásait a háborúra már felkészült Black Optopi ellen, mit sem sejtve az idegenek jelenlétéről. Itt kapcsolódunk majd mi be a történetbe, amiben bármelyik emberi csapat irányítását választhatjuk.

## A beállítás

A játék rendszer követelményeit, ha megnézzük, mindenkinek feltűnhet a minimum és az ajánlott konfiguráció közötti óriási különbség. Ennek a miértjére a magyarázatot rögtön a telepítés után megkapjuk, ha elindítjuk konfigurációs beállító programot, ami jelen esetben nem a játékon belül található, nagyon ötletesen, hanem egy különálló program. Hogy ez miért remek ötlet? A válasz egyszerű. Ha valaki egy gyengébb gépre teszi fel a játékot, még az elindítása előtt be lehet állítani egy gyengébb gépigényhez a játék tulajdonságokat. Például kikapcsolni az árnyékok, beállítani a kívánt felbontást, kikapcsolni a menüanimálást, ki lehet kapcsolni a videók lejátszását, be lehet állítani hogy szóljon-e zene, illetve a winchesterről vagy CD-ről szóljon, ki lehet kapcsolni a hang effektusokat, be lehet állítani a 3D hangzást, hogy egyáltalán legyen-e illetve "DirectSound" emulációval,

vagy hardveres gyorsítással szólaltatjuk meg a hangokat, és itt lehet kikapcsolni az automatikus mentést. Az automatikus mentést egyébként melegen ajánlom kikapcsolni, mert a gép a leglehetősebb időpontokban menti a játékállást, és egy vesztesre álló küldetés elmentését, nem igazán célszerű újra betölteni. A minimális hardver erőforráshoz igazítva a beállításokat, így már egy gyengébb gépen is nagy valószínűséggel el fog indulni a játék, ugyanis a játékban a beállításokat nem a jól megszokott helyen a főmenüben találjuk (onnan valahogy kimaradt), hanem a játék közben elérhető "Settings"

menüponton belül. Itt gyakorlatilag ugyanazokat a beállításokat találjuk, mint a már említett külön beállító programban, kiegészítve még néhány lehetőséggel. Így például a hangbeállításoknál a zene hang-

ereje, a hang effektusok hangereje, a képernyő beállításoknál az üzenetek sorainak száma és az üzenet sebessége. Itt állítható még be a játék sebessége, és a képernyő görgetési sebesség. Bizonyára csodálkoztok, hogy nem említettem meg a játék erősségi szintjének beállíthatóságát. Ennek az oka az, hogy ilyen beállítási lehetőség nincs, illetve helyesbíték, van de itt a mesterséges intelligencia az "AI" beállítására van lehetőség, amiről később még részletesen fogok szólni.

## Látvány és hangzásvilág

Az Interneten megjelent előzetesek és a hírek

sem hazudtak, amikor a játék grafikaiáról azt írták, hogy fotorealistikus robbanások, vulkánok valós 3D táj, barlangok, víz alatti alagutak, közírték, és a háttérnek korallzátonyok és más tenger alatti növények, valamint tengeri élővilág, mint például

a rájak, és a halrajok, és a cápák biztosítják az életszerű látványvilágot. Csak tátoztam a szamat, amikor megláttam a játékteret. Szinte éreztem, ahogy

a tenger fenéken vagyok. A szelíd félhomály, a mélységér épphogy átszűrődő napfénytől, a vízben halak úszkálnak, meűzők lebegnek, a köveken rákok araszolnak, elektromos rája úszik méltóságát teljesen, cápák járöröznek, a repedésekből buborékok szállnak a felszín felé, a víz alatti korall telepeken szinte látszik hogy élnek, egyszóval tökéletes. A melyben lévő hegyvonulatok szakadékok, barlangok mind-mind tökéletesen élethűek. Talán a tengeri



Tucatokba tömörült tölő



Menü csendélettel...



Számtalan szörnyeteg szórja szikáit...

félhomály az, amit kicsit néha zavaró lehet, de könnyen meg lehet szokni. A kilőt lövedékek látszanak, ahogy a cél felé haladnak, a torpedók és a rakéták például víz alatti buborék sugarat húznak maguk után, és a robbanások nyomán szinte érezni a lökö hullámok terjedését a vízben. Láttam már filmen víz alatti robbanást és itt pontosan ugyanolyan volt a robbanás látványa. A nagy nyomás miatt a robbanás mintegy lassított felvételként látszanak, a felrobbant épületek és hajók darabjai lassú

lebegéssel szóródnak szét a vízben. Mindez háromdimenziós izometrikus nézetben, ami négy lépésben zoomolható, és négy lépésben forgatható, az égtájak szerint. A játékban látható tengeraltatók, épületek, a környező táj, a sziklák, a korallszirtek, az élővilág kidozottsága, még teljes ráközelítésnél is tökéletes. A játéktér ugyan nem mondható valami hatalmasnak, de végül is itt a hangsúly a részleteken van és a pergő eseményeken, de erről majd kicsit később.

A játék hangzásvilága is igazán különleges. Nem a jól megszokott véletlenszerű, pályánként változó zenét halljuk a játék közben, hanem egy teljesen újszerű megoldással találkoztam. Játék közben kellemes semleges zene szól, ami egy kis idő után, már szinte fel sem tűnik, hogy halljuk, és ha valami történik, azaz valamilyen akció kezdődik, például megtámad az ellenség egy hajót, vagy épületet, akkor a zene átvált egy dinamikus verzió szerezésére. A fejlesztők ezt úgy fogalmazták meg, hogy dramatikált zene szól a játék alatt, ami teljesen igaz is, a hangulat teljessé tétele a zenével valóban sikerült megoldaniuk.

## A játékmenet

Az indítás után egy nem túl hosszú de remekbeszabott intróval kezdődik a játék. A bevezető képsorok, mintha egy mozifilmről lennének összevágva, mindez nagyszerű kísérő zenével. Az intró után, egy tengeraltató vezető ülésében találjuk magunkat. Az ablakon kinézve két oldalt egy-egy tengeraltató lebeg mellettünk, előtűnk pedig az ablakon kinézve delfinek úszkálnak a vízben. Hihetetlen de a hajó, amiben ültem lassan mozgott a vízben, ahogy az áramlatok mozgatták és szegyen ide szegyen oda, kissé megszedültem. Az irányító pul-ton találjuk a főmenüt, ahol kiválaszthatjuk, hogy szóló, vagy hálózati játékot akarunk játszani. Hálózati játékot választva, játszhatunk helyi IPX alapú hálózaton, soros kábelen összekötött gép-gép kapcsolaton, modern keresztlő gép-gép kapcsolaton, illetve az Interneten keresztül felkapcsolódhatunk a játékszerverekre. Itt említem meg, hogy a játéknak saját szervere is működik, amit a program automatikusan megtalál, ha fel vagyunk kapcsolódva az Internetre.

A szülő játékot kiválasztva, először el kell dönteni melyik oldalon állunk a három csapat közül, majd választhatjuk a lineáris szálon futó "Champaign" módot, vagy az előre generált 23 különböző küldetésből álló "Battles" módot. Ezt a módot választva a 23 előre beállított pálya közül tetszőlegesen kiválaszthatjuk bármelyiket, de választhatunk véletlenszerű pályát is, és akkor a gép ajánl fel egy pályát. A kiválasztott vagy véletlenszerű pályákon a start előtt a küldetések sok tulajdonságát lehet állítani, egészen a mesterséges intelligencia szintjétől az induló technikai fellettségi szinten át a rendelkezésre álló nyersanyagig, sőt a pályán található ellenfelekkel fennálló viszonyunkat, azaz a diplomáciai kapcsolatot. Az így választható, vagy kapott pályákon az ellenfelek száma és a játéktér mérete is változó, például van olyan pálya, ahol két ellenfél vív meg egymással egy 70x70-es méretű területen, és van olyan is, ahol hat induló csapat van egy 100x100-as területen, és ezek közül néhány ugyanahhoz a csapathoz tartozik, tehát például indulásként két White Shark bázis,

feladat van, amikor egy különleges fegyvert kell kifejleszteni és van, amikor csak a bázisunkat kell működőképesen tartani egy adott ideig. Persze attól senki ne tartson, hogy mindez olyan egyszerű lesz, hiszen az ellenfelek sem pihennek, és a beállított mesterséges intelligencia szintjüktől függően, akár néhány perc alatt is képesek fölénk kerekedni, úgyhogy senki ne higgye azt, hogy egy percig is unatkozni fog akár a legegyszerűbb feladat alatt is. Annál is inkább igaz ez, mivel a fejlesztők bele tettek a játékba néhány olyan furfangos újítást, ami miatt nem fogjuk öble telt kézzel nézni, amíg a bázisunk és a flottánk fejlődik. Például a tengeralattjáróink lőszerkészlete nem végtelen, nekünk kell folyamatosan a megfelelő mennyiségű torpedók és víz alatti bombák, rakéták gyártásáról gondoskodni. A legyártott tengeralattjárók ugyan rendelkeznek egy induló készlettel, de ha nincs működőképes lőszergyár, hamar elfogy a készletük, vagy ha nincs elegendő nyersanyag, amiből a gyárban lőszer készüljön, csak csodálkozni fogunk, hogy a támadásra kiküldött vagy a

nekiesni, amelyek az utánpótlást biztosítják, így például a "Gold Sublimátor" a "Core Mine" és a "Metal Mine" és a lőszergyár lesz az elsődleges célpontjuk. Van azonban egy olyan lehetőség is a játékban, ami megkönnyítheti egy-egy küldetés sikeres végrehajtását, ez pedig az

"AI" azaz a mesterséges intelligencia-állítási lehetősége. A küldetésekben lévő ellenség mesterséges intelligenciája egy adott szintre mindig beállítható még a küldetés megkezdése előtt, (menet közben ez már nem állítható) így gyakorlatilag ezzel lehet a játék erősségi fokozatán állítani, de mindezen felül a játék során a saját csapatunk részére, ha szükségesnek látjuk, bekapcsolhatjuk a "Computer Assistant" ahol a számítógép segítségét többféleképpen is igénybe vehetjük. Bekapcsolhatjuk a "Resource asisstant"-ot ekkor a számítógép átveszi ennek a fejlesztés és készlet gyűjtés irányítását, és "Construktor" hajók maguktól nekilátnak olyan épüle-

szükséges épületek után azonnal a kutató központ és a lőszergyár valamint a flotta legyártása történik meg. Ezt a segítséget választva, például a legyártott flotta egy része önállóan kezd járőrözni a szektorunk fölött és



Vízben vadászó vandálok verekszenek



Vízválasztó varázslatok városa

három Black Optopi és egy Silicon bázis kezdi meg a harcot. Ezeken a pályákon a feladat viszont mindig ugyanaz, a teljes uralom megszerzése az adott területen, az összes ellenséges hajó és épület megsemmisítésével. Multiplayer játékmódot választva ugyanezekkel a pályákkal találkozhatunk, illetve csatlakozhatunk a hálózatban lévő más gépen indított játékhoz, melyen ezek közül a pályák közül lett valamelyik betöltve, vagy mi választhatunk ki egy pályát, és elindítva azt csatlakozhatunk hozzánk más játékosok.

A "Champaign" típusú játékot választva, egy viszonylag lineárisnak mondható küldetés sorozaton kell magunkat végig küzdeni, ahol küldetésenként más és más feladatot kell végrehajtani ahhoz, hogy a következő küldetést megkapjuk. Itt már nem mindig a teljes győzelem a cél van, amikor egy bizonyos mennyiségű nyersanyag kitermelése és a pálya egy adott pontjára való eljuttatása a

védő flotta egyszer csak abbahagyja a tüzelést, és tétlenül nézi az ellenséges hajókat. A tenger fenéken található nyersanyag készlet sem kifogyhatatlan, úgyhogy arra is figyelni kell, hogy a kitermelt nyersanyagot mire használjuk fel, mert sajnos időnként túl gyorsan fogy, és az ellenség területén található nyersanyag lelőhelyeken kissé kockázatos a kitermelés. Szerencsére azonban a kereskedelemmel a nyersanyaghiány némileg ellensúlyozható feltéve, hogy van elég aranyunk, amit a tengervízről tudunk előállítani, és működik a kereskedelmi központ. Abban viszont biztosak lehetnek, hogy az ellenség, ha megjelenik a bázisotok közelében, először azoknak az épületeknek fog



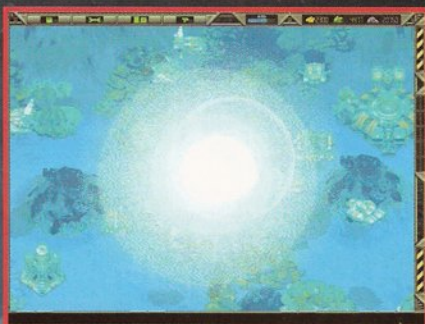
Pályamű a pályaszerkesztőben

tek üzembe helyezésének, amik a készletek előállításához és a bázis alapvető ellátásához szükségesek, valamint olyan tengeralattjárók legyártásához és az alapvető védelemhez szükségesek, és mindebből a legoptimálisabb mennyiséget. Ha a "Guard assistant"-ot kapcsoljuk be akkor elsődlegesen a háború minél gyorsabb megvívására szükséges épületek készülnek először, így az alapvető nyersanyag előállításához

védik az épületeket, kísérik a szállító hajókat, a közeledő ellenséges egységeket pedig önállóan megtámadják. Az első küldetésben rögtön ki is próbáltam ezt a lehetőséget, és csak néztem nagyot, amikor a legyártott flotta elindult magától felkutatni az ellenség bázisát, és önállóan nekilátnak támadni azt. Találkoztam olyan lehetőséggel is, amikor csak a bázisunk kiépítését bízhatjuk rá a számítógépre, ez például a "Base assistant" volt. A legérdekesebb lehetőség a "Game assistant" bekapcsolása. Ezzel gyakorlatilag kiadjuk a kezünkől az irányítást, és a gép akár teljesen önállóan is képes lenne végrehajtani a feladatokat zömét. De hogy ne legyenek teljesen megnyugodva, hogy a küldetések most aztán játszva megnyerhetők, azért azt el kell mondanom, hogy

a "Computer assistant" segítségével nem lehet minden pályán bekapcsolni. Maga a játék irányítása a gyakorlott stratégák számára nem lesz újdonság, hiszen kicsit átszabva ugyan, de a jól megszokott funkciókkal rendelkező kezelőpanellel fogtok találkozni. Az irányítás és a különböző parancsok kiadása is egérrel és a billentyűzet segítségével történik. Alapértelmezésben a bal gombbal kijelöljük az egységet, jobb gombbal kiadjuk a parancsot, és ha az egeret rávisszük egy épületre vagy egy hajóra, kilírja a nevét és megjelenik fölötte az állapota. Egy csoport kijelölése után a hajókból állíthatunk össze csoportokat is a jól megszokott "Ctrl+szám" letűtéssel, és utána könnyedén adhatunk nekik parancsot, ha beütjük a kívánt csoport számát. "Zoomolni" és a pályát forgatni és "Scrollolni" az egérrel és a billentyűzettel is lehet, de összességében elmondható, hogy nagyon kevés billentyű kombinációt kell a játék során megjegyezni.

éghajlatú tengerfenéken akarjuk a pályát elkészíteni. A pálya elkészítése során gyakorlatilag minden a pályán előforduló természeti képződmény és biológiai populáció a rendelkezé-



Nukleáris nagpgolyó robbantásnál...

sünkre áll, a berendezéshez, de épületet nem tudunk előre elhelyezni az induláshoz, csak a "Konstruktor" hajú kezdő pozícióját adhatjuk meg. Visszont a pálya editorral a játék összes küldetését és a

"Champaign" küldetéseket átszerkeszthetjük. A pálya editorral megnyitva valamelyik pályát gyakorlatilag újra építhetjük az előre elkészített tenger-

fenék kinézetét, bármit hozzátehetünk, vagy elvehetünk belőle, itt már a játékban előforduló valamennyi épület és hajótípus hozzáadható illetve elvehető az induló állásból, sőt a játék teljes zenei anyaga, animációi

és felbukkanó szöveges üzenetek, a küldetések eligazító szövegei átírhatók szerkeszthetők, megjelenési módjuk beállítható. Az így elkészített pályák akár szerkesztés közben is azonnal kipróbálhatók a játékban.

A játékhöz és a pályaszerkesztőhöz a fejlesztők, egy-egy különálló, de tökéletesen help file-t készítettek. A help file-okban gyakorlatilag minden megtalálható, amire egyáltalán bárkinek is szüksége lehet, mind a játék, mind a pályaszerkesztő használá-

lához. A játék help file-jában például a játék alaptörténetétől kezdve a technikai fejlesztési struktúrán át a csapatok valamennyi épületének és tengeralttjárójának és azok rendeltetésének

magyarázatán át a kezelőfelület és a menük használatának magyarázatáig minden megtalálható, mindez olyan szerkezetben elkészítve, hogy bármely szöveg-

ben lehet a játékot, illetve a tulajdonságait "átszabni", hogy akár egy teljesen új kinézetű és hangzásvilágú játékot nyerhetünk.

## Néhány jó tanács

A játékot még a fejlesztése során, alapos vizsgálat és próba alá vették a bétatesztelők. Az ő általuk felvetett javaslatokat és tippeket a fejlesztők szinte mind beépítették a játékba. Lássunk néhány tippet, amit a küldetések sikeres megvívásához adtak.

Először minden esetben építeni kell egy vagy két "Air extraktor"-t legalább



...nem csak az ellen, ...

részben elhelyezett utalásra kattintva, rögtön arra a részre ugrik, ahol az utalás részletes magyarázatát kapjuk, mindez természetesen képekkel illusztrálva.

A pályaszerkesztőhöz mellékelte help file (hasonló felépítésben, mint a játék help file-ja) pedig olyan mértékű segítséget tud adni, hogy aki még soha nem találkozott ilyen jellegű programmal, az is könnyedén megtanulhatja a kezelését, és szebbnél szebb pályákat tud készíteni a segítségével.

A játék mellett, hogy ne teljes legyen a kép, illetve a hang, találunk még egy érdekes kis programot, amit nemes egyszerűséggel "Sound Configurator"-nak neveztek el. Nem itt nem a hangkártyánk illetve a játék hangjainak a tulajdonságait állíthatjuk be. Itt egy kicsit másról és többről van szó. A programot elindítva megtaláljuk fa struktúrába szedve a játék valamennyi eseményét, üzenetét, a hozzárendelt hanggal. Ha valakinek nem tetszenek a hangok, illetve a zene, amit játék közben hall, nos ezzel a programmal megteheti, hogy kicserélgeti a hangokat, illetve külső wav fájlokat adhat hozzá a hangzásvilághoz amiket bármelyik eseményhez hozzá is lehet rendelni. Sajnos a hangokat csak importálni lehet, és exportálni nem. De ennek a programnak a segítségével, a hangkártyáról felvehető a gépi hangok.

Ennek a két szerkesztőprogramnak a birtokában, akár úgy is vehetjük, mintha a játék teljes forráskódját megkaptuk volna, hiszen oly mérték-

három "Subcenter"-t egy "Trade center"-t legalább kettő "Tech center"-t egy-egy "Metal extraktor"-t és "Corium extraktor"-t egy-egy "Depot"-val. Ezután építeni kell legalább hét "Gold extraktor"-t és közben legyártani négy szállítóhajót és melléjük kíséretnek tíz-tíz "Hunter"-t. A "White Sharks" oldalán harcolva, ki kell fejleszteni alapként a "HF cannon"-t majd a nagyobb háttávolságú "Medium torps"-ot és harmadikként a "Sonars"-t. A "Black Optipi" oldalán pedig először a "BO is Splinter torps" majd a "Light laser" utána pedig a "Sonars" kifejlesztése a javasolt.

Ezzel az alapokkal indulva gyorsabban és biztonságosabban teljesíthetjük a küldetések során kapott feladatokat.

Clemi

## Néhány extra

A játékhöz, mint a legtöbb stratégiai játékhoz fejlesztők mellékeltek egy rendkívül könnyen kezelhető, és jól áttekinthető pályaszerkesztőt is. A pályaszerkesztővel 10x10-es méretűtől 100x100-as méretű pálya elkészítését választhatjuk, még azt is beállítva, hogy milyen



...de én is próbál járhatok!

## külsín/belbecs

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

## summa summarum

Gyönyörű látvány, dinamikus hangzásvilág – üde színtolt a stratégiák piacán

## végítélet

# 80%

# ALL STAR TENNIS 2000

★ SZERVA ITT!

**SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY**

**Fejlesztő:** Aqua Pacific  
**Kiadó:** Ubi Soft  
**website:** www.ubisoft.com  
**Minimum konfiguráció:** P200, 32MB RAM  
**Ajánlott konfiguráció:** P-II 300, 64MB RAM  
**3D gyorsító:** -  
**Multiplayer:** -

**É**ppen az előző számban írtam a "Roland Garros 2000" elnevezésű teniszprogramról, és bizony panaszkodnom kellett, milyen kevés programot írnak a "fehér sport" kedvelőinek. Nos ezentúl gyakrabban fogok panaszkodni, mivel kevesebb, mint egy hónapra belülről máris kiadták az All Star Tennis nevű játékot, amely remélhetőleg további híveket szerez majd ennek az amúgy nem túl közkedvelt számítógépes játékfajtának.

**A játék**

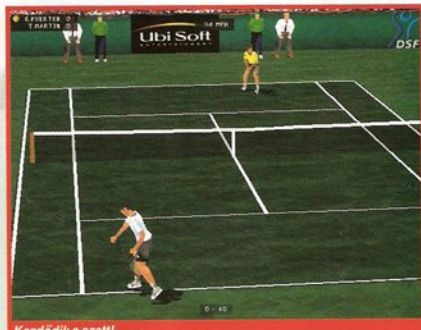
A játékban választhatunk egyszerű öszezsécsapást, játszhatunk tornát, és elkezdhetünk akár egy egész éves ciklust is. Az érdekesség az, hogy nem csak az egyes, vagy páros küzdelmeit próbálhatjuk ki, hanem szinte teljesen egyedülálló módon vegyes párosban is elindulhatunk. Ennek megfelelően választhatunk női- és férfiversenyzők közül is. Mind a nőknél, mind a férfiaknál találunk egy-két híresebb nevet (valószínűleg az ő nevükre volt pénz), és négy-öt ismeretlen játékos is. A nőknél belebújhatunk Martinez, Schett és Maurisimo borbé, a férfiaknál pedig Kurten, Krajceket, Todd Martint, és Hewitt-et próbálhatjuk ki. Feltétlenül ki kell emelnem, hogy minden játékos a rá jellemző módon játszik, így Kurten nem rohangál a hálóhoz röptézni, és Kraicek, vagy Martin nem kezdenek bele hosszasan alaponalton folyó labdamenetekbe. Meg kell említeni a ruházatot is, mert a legtöbb eddigi játékban ezt nem vették

figyelembe. Az All Star Tennis-ben egytől-egyig a saját szerelésükben útik a labdát a játékosok. Ez még nem minden, az ember akkor lépődik meg igazán, amikor játszani kezd. Azon felül, hogy minden játékos a rá jellemző módon játszik, még az általuk kiadott hangok is meglepően hasonlítanak valódi játékosok hangjaira, (különösen a nyögések). A hanghatásokra amúgy sem lehet egy rossz szavunk sem, ugyanis a játék egyik legjobban kidolgozott részéről van szó.

**Amiért 10-est kaptam az értékelésben a zenebona**

A készítőik rendkívül sok hang effektet vittek gépre, mint például a biztatások egész sorozatát (minden játékosnak külön-külön, és nem csak egy fajtát), vagy megemlíthetem még a

rendezett torna centerpályáját éreztem gyengébbnek. A tornákkal kapcsolatban meg kell jegyezni, hogy egyik sem valós, vagyis nem létező tornák nevét viselik. Így a valóságához csak annyi közik van, hogy valóban van olyan borítású versenypálya az adott országban. Az egyetlen, ami összetéveszthetetlen bármilyen másik versenypályával, az az Wimbledon füves centerpályája.



Kezdődik a szett!



**A tornák**

Minden tornán legalább négy meccset kell játszani, ha egész éves szezetont megünné, akkor

közönség, szokásosság, reakció, mint a felhőrdülések, sikolyok, bekiabálások, vagy a zúgó tömeg. Az egyik legnagyobb meglepetés akkor ért, amikor a döntő játszma, egy kulcsfontosságú labdameneténél, megszólalt egy rádiótelefon, aminek következtében rögtön ki is estem. Persze nem a telefon rimplit meg, de ami utána következett, annyira kizökkentett, hogy már nem volt időm magamhoz térni. Ugyanis a telefonra a közönség is egyből reagált, és azonnal hangos mosolyú lányok és fiúk zaja töltötte be a stadiont, ahol csak a vezetőbíró hosszas győzködése után lett ismét csend.

ez a kiemelésünktől függ. Egyesben minél ismertebb teniszszóval vagyunk, annál jobb lesz a kiemelésünk, így később kerülünk össze nagyobb, és nehezebb ellenféllel. Párosban, a két teniszező együttes besorolásától függ a lejátszandó meccsek száma, amit úgy kapunk, hogy a két versenyző egyéni világranglista helyezéseit összeadjuk, és amelyik páré a legkisebb, az az első kiemelt, és így tovább. A készítőik annyiban változtattak a vegyes párosokban, hogy ott mindig négy mérkőzést kell játszaniuk, kiemelésről függetlenül, ugyanakkor akárcsak egyesben vagy párosban, a kiemelés itt is megszabja milyen nehéz ellenfelet kapunk az első pártalálkozóban. A kiemelés a legelső verseny előtt (természetesen, ha egy egész idényt megünné, erre csak akkor van szükség) a megadott rangsorolás alapján történik, utána a versenyeken szerzett pontok döntenek. Minden torna után a győztes tíz pontot kap, a második hetet, a legjobb négy közé jutottak négyet, aztán kettőt, és aki az első fordulóban nem jut túl, az ne is reménykedjen pontokban.

**Az irányítás**

Az irányíthatósága a játéknak eleinte igen kacifántosnak és átláthatatlannak tűnt, amit azonban az idő múlásával

remekül megcáfolt a játék. Hét billentyű kapott kulcsszerpet, melyek mindegyikét mi választhatjuk ki. A hét billentyű közül három az ütések fajtáját határozza meg, négy pedig a játékos irányítást szolgálja. A négy mozgást előidéző gomb, és még egy "ütő" gomb kombinációjával tudjuk a labdát oldalra, hosszasan vagy röviden megünné.

Az ütések kapcsán ismét ki kell, hogy térjék a játék hanghatásaira, mert ezt ezen a téren is sikerült kiválóra megalkotni. A készítőik mind a szabad téri, mind a fedett pályákon kidolgozták a labdáknak leginkább megfelelő hangot, minden ütőfajtának is megvan a maga speciális hangzása a játékban. Külön érdekességként említeném az irányíthatóság kapcsán azt is, hogy a játékban a labda, akárcsak a valóságban eltalálhatja a játékosat.

Összefoglalva a dolgot, az All Star Tennis felveszi a versenyt a mai számítógépes tenisz elítélvel, bár a készítőik talán túl nagy hangsúlyt fektettek a hanghatásokra, és jóval kevesebbet a játék lényegére, a grafikai megjelenésre, és az irányíthatóságra.

Szöcske

**külsőin/belbecs**

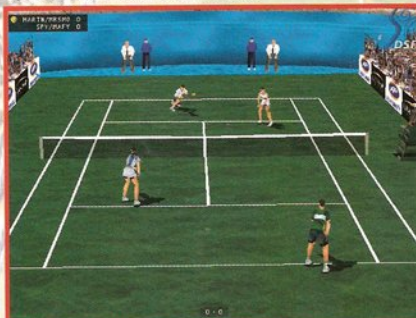
LÁTIVANYOSSÁG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
JÁTSHATÓSÁG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
SZAVATÓSÁG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
ZENE BONA	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

**summa summarum**

**Jó kis teniszproli - kár, hogy pont az hiányzik, ami az ilyen játékokat élvezetessé teszi**

**végítélet**

**72%**



Az olcsóbb helyek nézői már igen elmosódottak...



# 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.-		



Rendeléskor rözsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyszor 100,- Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát.  
**Fontos!** Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendeléshöz, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

**Akciónk a készletek erejéig tart!**

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

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

**576 KByte 1999-2000-es számal 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	796.-
99/5	398.-	00/03	796.-
99/6	398.-	00/04	796.-
99/7-8	576.-	00/05-06	796.-
99/9	398.-		
99/10	398.-		

# ULTIMATE GOLF

★ ULTIMÁTUM A GOLFŐRŰLTEKNEK

**SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY**

Fejlesztő: Ubi Soft  
 Kiadó: Ubi Soft  
 website: www.ubisoft.com  
 Minimum konfiguráció: P166, 32MB RAM  
 Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 64MB RAM  
**3D gyorsító:** Direct3D, 3DFX  
 Multiplayer: LAN, Internet

**A** Ubisoft legfrissebb alkotása legfeljebb a vérbeli golfrajongók és sportszimulációk szerelmeseinek nyújthat (korántsem) felhőtlen élvezetet. Bár az előbbieknél gondolatban hazánkban különösebb nagy számban. Nekik külön élvezetes lesz a program elején lefutó kis FMV-s filmcske. (Leszámítva, hogy amatőr játékosok szerepelnek benne.)

A program grafikailag elég kellemes, azt azonban tegyük hozzá hogy ezt a 3D kártyák által nyújtott repterítőnek köszönhetjük. (lens flare, bilinear filtering) Az Ultimate Golf rendre használja ezeket az adottságokat, ám bár az az érzésem, hogy a programozók nem aknázták ki teljesen a lehetőségeket. Ezt az állításon támasztják alá a játék közben előforduló textúra hibák, és a szememben az sem egy jó pont, miszerint a háttér alkalmasint egy egyszerű textúra fal, és semmi más. (Elég érdekes volt látni a Grand Canyon-t vektorlapokból barna árnyalattal).

Ha már itt tartunk megemlítem, hogy a program a maga nemében azért tud néhány kellemes újítást is. Többek között nem mindennapi élmény, hogy egy golfprogramban first person shooter látószögben kedvünkre sétálhatunk és bejárhatjuk a pálya legeludogtabb szegleteit is. A zoom-olás lehetőségéről nem is beszélve.

Hozzáteszem, lövés előtt teljes 3D-s mozgásra van lehetőségünk. A lövést követően 6 féle kameraplátsból nézhetjük meg ügyködésünk eredményét. Ezek közül szokás szerint csak néhány használható. (bird's view, ball view, person view). A program 3 terep típust tartalmaz, mindegyiken külön-külön 18 pályarészleten játszhatunk. Néhol el vannak rakva akadályok is, viszont tereptárgyakból kicsit több is lehetne. A pályák elrendezése miatt eshetett meg az a malőr, hogy elől semmi hátul pedig fák és tengerpart is van. Kedvünkre állíthatjuk a lövés erősségét, a szélirányt és az időjárást is. Játsszhatunk napsütötte, ködös, és esős pályán, valamint lehetőség nyílik arra is, hogy kijelöljünk magunknak egy zugot, ahol le akarjuk bonyolítani

fajta ütő közül válogathatunk, ezek természetesen méretükben és hatásukban mind különbözőek. Alkalmasint kiválaszthatjuk, hogy milyen labdát akarunk nyújtólni. 3 lehetséges módozat közül: easyball, medium és hardball. Érdemes kezdésnek a legkönnyebbet választani, mert érhetnek meglepetések mindenkit. Furcsa, de a programban nem találtam egyetlen híres játékost sem. Minden karakter egyszerű szimpla neveken fut. (Halkan megjegyzem, azért a mai világban, amikor a license-ek filérebe kerülnek, elég negatív reklámkampányt számít egy ilyen rossz döntés a szoftverkiadó részéről.) A játékosok kinézete és mozgásfázisai ellenben nagyon jók. A mozgások szépen animáltak, és kidolgozottak. Ha sikerül betalálnunk a lyukba, akkor valóságos örömmujongás veszi kezdetét a pályán, egy személyes társaságunkkal. Az irányíthatóság viszonylag kellemes, hiszen lövés előtt, ha kicsit túlszállna a labda, egy egyszerű mozdulattal leállíthatjuk eddigi ténykedésünket. A

gram legapróbb paramétereit is. Figyelemreméltó részletességel bábrághatjuk a grafikát és a már említett 3D-s lehetőségeket. (bátrabb játékosok a felbontást akár 1280x768-ig is feltornázhadják, ám ehhez nem



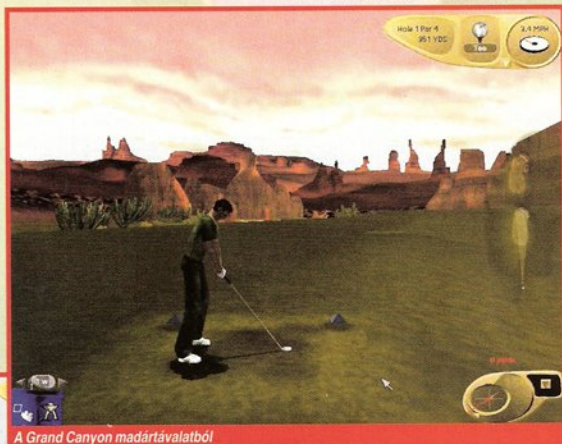
A karakterválasztó képernyő

mindennapi videokártyára lesz szükség.) A program hanghatásai viszonylag kellemesek, bár a kommentátor nem követi az eseményeket. Szóval madárcsicsergésen kívül nem nagyon fog minket zavarni semmi koncentrációs közben. A játékban lehetőség van gyors mérkőzéseken (Quick Match) kívül gyakorlásra (Practice) valamint bajnokságra is (Championship). Ezen felül játszhatunk természetesen hálózatban is, és nem maradt ki a modernes játék lehetősége sem. Hiányzik ellenben az interneten folytatható játéklehetőség. A konkurens golf-programoknál általában rendre megtalálható eme lehetőség. A háttérzene elviselhető, és lehetőségünk van játék közben a saját CD-nt is hallgatni. Végeredményképp a maga nemében egy türhető programmal állunk szemben. Leszámítva a pozitívumok és negatívumok tömkelegét, összességében elmegy, de csak a golfrajongóknak merem nyugodt szívvel ajánlani.

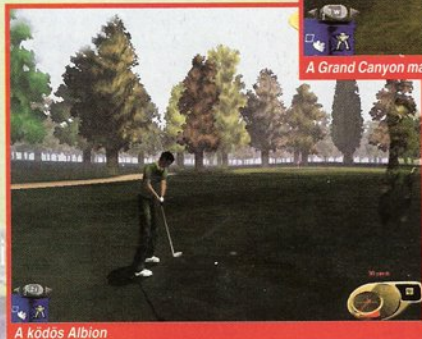
Szakács P.



A komoly golfosok a tyúkokkal kelnek



A Grand Canyon madártávlatból



A ködös Albion

ténykedésünket. A játékban 8 karakter közül választjuk ki az igényeinknek legmegfelelőbbet, ám kreálhatunk saját játékosokat is általunk megadott koordinációkkal kombinálva. 28

labda ellövése az egér jobb gombjával hajtható végre, de közben figyelniünk kell az irányra is, mert ha nem tesszük, akkor a játék hajlamos arra, hogy a labdát az általunk megadott ponttól legmesszebb löje el. Szóval az irányítás mindenképp profi kezeket igényel. Az Ultimate Golf menürendszere felettébb látványos, és stílszerűen alkalmazkodik a játékhöz. Könnyedén hozzáigazíthatjuk gépünkhez a pro-

**külsín/belbecs**

LÁTványOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZhatOSSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVatOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBONA	■■■■■■■■■■

**summa summarum**

**A maga nemében elmegy, egyébként sommi extra. Csak fanatikusoknak**

**végítélet**

**76%**

**DIA**

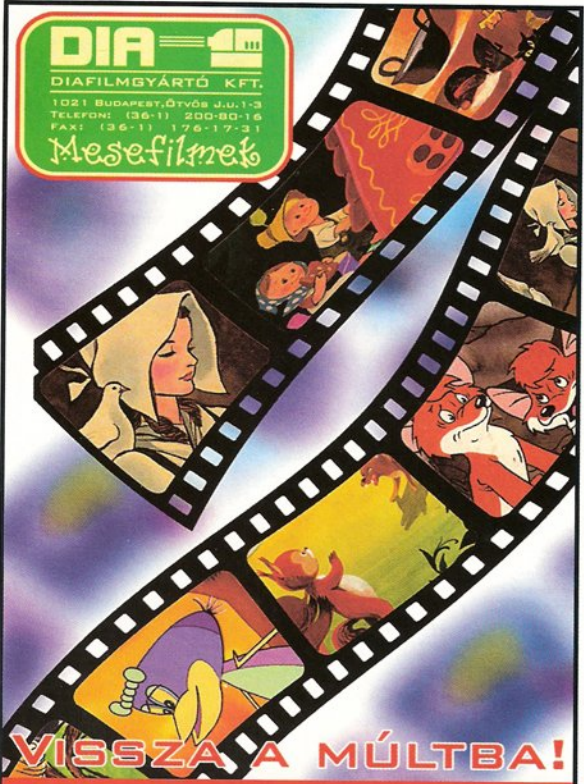
DIAFILMGYÁRTÓ KFT.

1021 BUDAPEST, ÖTVÖS JÚLIUS

TELEFON: (36-1) 230-90-16

FAX: (36-1) 76-17-31

Mesefilmek

**VISSZA A MÚLTBA!**

Több, mint 200 diafilm közül választhat!

**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**  
**Gyors szervíz 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**

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 33.600,-
- 17" Licom SVGA 3 év garancia 49.600,-
- 19" Licom SVGA 3 év garancia 88.000,-
- 10,2 Gb Quantum winchester 21.600,-
- 9,1 Gb UW SCSI winchester 48.000,-
- 64 / 100 Mhz SD RAM 16.400,-
- Pentium II Pc Partner EX 14.400,-
- Pentium II Asus P3BF BX / ATX 33.600,-
- Pentium II 466A Intel Celeron CPU 25.600,-
- Sound Blaster 128 PCI oem 5.600,-
- Turtle Beach Malibu dobozos 15.600,-
- Noname, tok nélküli 74 p. CD lemez 100 darabos kiszerezésben 120,-
- Noname, tok nélküli 80 p. CD lemez 100 darabos kiszerezésben 180,-
- Trans-Am Devil PII Celeron : 131.200,-**
- Pentium II EX , PII 466A Celeron , 32 SD, 10,2 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini, S3 4 Mb AGP 48x CD drive, hangk., 15" SVGA, 105 g.klav.

Egyedi multimédiás CD-k fejlesztését is vállaljuk.

**486-os komplett számítógép monitor nélkül 9.600,-**  
**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 vásárlónkat!

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



# GRAND PRIX 3

★ A NAGY VISSZATÉRÉS... DE VALÓBAN OLYAN NAGY?

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** MicroProse  
**Kiadó:** Hasbro  
**websites:** www.microprose.com  
**Minimum konfiguráció:** PII266, 32MB RAM  
**Ajánlott konfiguráció:** PII400, 64MB RAM  
**3D gyorsító:** Direct3D  
**Multiplayer:** LAN, Internet

Az igazat megvallva nem tartozom az elvakult F1 rajongók közé. Úgy értem nagyon bírom a dolgot, de például nem tartom számon, mikor vannak a versenyek, s így többnyire beérem azzal, hogy összefoglalókból értesülök az aktuális eredményekről. Nemrégiben csak véletlenül alakult úgy, hogy történetesen ott ültem a képernyő előtt a kellő időben, vasárnap koradélután. Ez pedig egy igen szerencsés véletlen volt, mert az idei Hockenheimi Nagydíj az elejétől a végéig olyan volt, mint egy összefoglaló – nehéz dolga lehetett a TV-szeknek, akiknek utána össze kellett azt süríteni néhány percben. Ebben az egy futamban minden benne volt, amiért az F1-et szeretni lehet. Bár sokunk kedvence már a rajtnál kiesett, végig hihetetlenül izgalmas volt a verseny: hol a safety carnak kellett bejönnie egy keresztbe állt autó vagy egy keresztbe szaladt néző miatt, hol az eső eredt el, és aztán az a mozzanat, hogy a száraz gumik megkockáztatásával győzték le a címvédő világbajnokot – ráadásul egy olyan pilóta, aki az első Gran Prix győzelmét aratta – az már tényleg zseniális volt. Ezt a versenyt egyszerűen nem volt szabad kihagyni. Mint ahogy az F1 játékok közül sem volt szabad kihagyni annak idején az F1 GP-t, illetve főként annak a második részét. Noha F1-játékból az utóbbi időben nem igazán van hiány, mégis van egy olyan gyűjtemény, hogy a sportág szerelmesei közül már nagyon sokan várták a Geoff Crammond nevével fémjelzett sorozat harmadik epizódját. Hát bizony sok türelme volt szükségük, hiszen a fejlesztés már 3 hónappal a másod-

dik rész kiadása után megkezdődött, és csak most ért be a gyümölcse. Vigasztalhat minket a tudat, hogy még így is gyorsabbak voltak az alkotók, mint az előző résszel, hiszen ki hinné, de az első F1 GP immáron 11 esztendeje látta meg a napvilágot. (De ha minden igaz, ezután minden évben lesz új F1GP – "Sir" Crammond ugyanis egy nyilatkozatában valami ilyesmit engedett sejtetni.)

## Vissza a '98-as idényhez

Hát igen. Már nagyon ideje volt kirokcolni az új epizóddal, hiszen a legutóbbi rész a korából adódóan egyebár semmiféle 3D-kártyát nem támogatott, nem is szólvá arról, hogy a

mondják: az egyik lelegehetőbb F1 játékot tartjuk a kezünkben. Az 1998-as idény – természetesen a FIA engedélyével – halálpontosan lett átültetve a számítógépünkre. Persze jogos lehet a kérdés, hogy ennek miért kéne annyira örülnünk, amikor pl. az F1 2000-ben már az ideai futamokat is lejátszhattuk. Nos talán a legjobb lesz, ha ezzel kapcsolatban magát Geoff Crammondot idézzük: "Rendkívül szezon-specifikus munkát

Bár az F1GP első két részébe főként nem a grafika miatt szerettek bele olyan sokan (bár a maga idején kétségtelenül best volt), azért a sokaság beidegződéseinek engedve talán mégis kezdjük a külsínnel. A GP3 természetesen támogatja a 3D-s



Kiseb torlódás a monacoi rajt után... talán a többiek is a tájban gyönyörködnek?

játékban modellezett '94-es "felalás" is kissé elavult már. Bármennyire is a legjobb szimuláció volt a maga idején, azóta kénytelenek voltunk valamilyen másik rivális F1-játékot preferálni. De vajon a harmadik rész megjelenésével megint mindenki vissza fog pártolni a MicroProse üdvöskéje mellé?

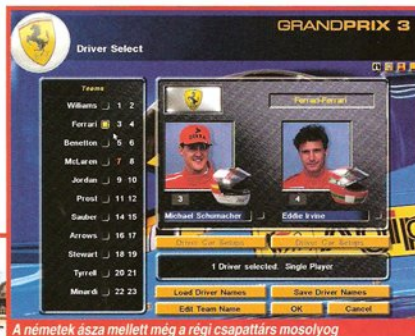
Ha mondjuk csak a népszerűségét vesszük alapul, annyit már most megállapíthatunk, hogy a játék kiadása biztosan nem lesz veszteséges. De hogy végre valami konkrétumot is

szükséges elvégezni egy igazán élethű szimuláción. Ahhoz, hogy a GP3-at teljes egészében a '99-es idényhez tudjuk igazítani, el kellett volna halasztani a kiadás dátumát, ami nyilván sokak számára csalódás lett volna. Majd meg fogjuk csinálni a '99-es idényt is egyszer."

Az ak-tuális évről már nem is beszél a mester: az szinte már tabunak számít a MicroProse fejlesztőgárdája számára. Ugyanis abból indulnak ki, hogy a versenyzők teljesítményét csak akkor lehet élethűen modellezni, ha már megvannak az eredmények. Ennyit tehát az aktualitásról.

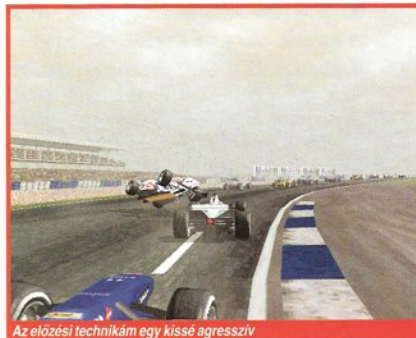
## Az újítások

Hogy rögtön a közepébe vágjunk, a legegyszerűbb valószínűleg az lesz, ha most elsorolom mik is azok a jellemzők, amikkel igyekeztek felülmúlni a legutóbbi epizódot.



A németek ása mellett még a régi csapattárs mosolyog

kártyákat, de ettől függetlenül van szoftver render is – a felbontás 640x480 és 1024x768 között állítható. Amikor felinstalláltam a játékot, "jó szokásomhoz" híven én is a külsőségeket akartam rögtön megcsodálni, úgyhogy türelmetlenül böktém rá mindjárt a felvillanó Quick Race menüpont-ra. Nem tudom, hogy véletlenül-e vagy készakarva, de a játék az első indításnál mindjárt egy esős futamot adott be, aminél mindjárt volt alkalmam megcsodálni néhány új látványeffektust. Néhány olyan effektus, amelyek egyáltalán nem csiccsásak: szemléto-mást nem holmi "látvány-organizmus-ra", hanem az élethűsége törekedtek. Például nem maszatolódnak el az esőcseppek a kamerán, ellenben rendkívül meggyőző, ahogy az előttünk

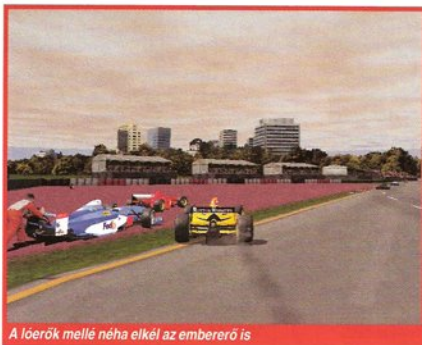


Az előzési technikám egy kissé agresszív

haladó versenyzők sűrű vízpárafelhőt generálnak maguk mögött, s ha netán belehatunk ebbe a felhőbe, hirtelen nem látunk semmit. Azt pedig még jobban néz ki, hogy a felázott bitumenen klaszszul tükröződik a táj, s mintha kisebb pocsolóyákba kezdene gyűlni a víz.

Még egyszer hangsúlyozni kell, hogy grafikaiag főként az élethűségeket vették célba, s ezért néhány megszokott





A löerök mellé néha elkél az emberő is

pedig hiába állítottam fel minimumra, a játék sebessége úgy is élvezhető maradt. A GP3-nál tehát olyan gond nincs, hogy gondolkodnunk kell, mivel csökkentésük mondjuk a visszapillantó tükör által "látott" képet: merthogy az ilyen apró változtatások csak jelenték-

telen sebességsökkenést okoznak. Jóllehet hazudnék, ha azt mondanám, hogy az engine-nel maradéktalanul

meg voltam elégedve. A "grafikus motor" sajnos elég gyakran generál poligonhibákat, hogy csak egyetlen példát említek: a közvetítő kamerák nézetéből néha átlátszódik a kocsis bizonyos falakon. És sajnos a sima követő nézetnél is előfordul ilyen: mint amikor a monacoi hajtűkanyarnál lemarad a kamera, majd az autó után ered, s egy másodpercre "átlyukad" a palánkon.

### Az élelthő körülmények

A legfontosabb újítás kéréség-

telenül a már említett időjárás tényező. A felázott pálya ugyanis természetesen hatással van az autó viselkedésére is. Éppen ezért minden menet előtt bead a gép az utolsó pillanatban a még végrehajtható változtatásokról egy listát. Ebben a menüben megnézhetjük az időjárás-előjelzést, s rögtön felszerelkezhetünk kellő típusú gumival, plusz betervezhetjük a boksza kiállításokat, stb. Az eső egyébként akár menet közben is rákezdheti, tehát – mint az történt az ominózus hockenheimi futamon – a versenyzők menet közben (betervezetlenül) is kiállásra kényyszerülhetnek. A kezdők számára nyolc opcionális segítséget építettek be. Vezetés közben bármikor ki/bekapcsolhatjuk a következőket: automata fék, automa-

taváló, kipörgés meggátolása, sérthetlenség, ideális nyomvonal, javasolt sebességfokozat, gáz- és kormányzárszárítás. Ha mind a nyolc be van kapcsolva, szinte el se lehet rotálni a kanyarokat: fehér csíkok mutatják az íveket, s csak időben kell féltrehúznunk a kormányt. Sajnos a megpördülés gátlással akadhat egy kis gond: ha egy kicsúszás után fordítva megyünk vissza a pályára, előfordulhat, hogy nem enged minket a gép megfordulni. (Még szerencse, hogy a megfelelő funkcióbillentyűvel kikapcsolhatjuk a terhessé váló "segítséget".)

A Multiplayer lehetőség LAN-on keresztül összesen 4 játékos számára biztosít rajtkockát, ami a GP2 kétjátékos módjához képest vitathatatlanul fejlődés, viszont azt figyelembe véve, hogy korábban 16 játékosról szólt a fáma, egy kissé elszomorító. A számítógép irányított ellenfelek

és

az

autók

dinamiká-

ja tekintetében a Micro-

Prose-nál

szérsen csak

úgy fogalmaztak,

hogy 11 év tapasztalatát gyűrték bele a

játékba. A pilóták az élő

alteregőjük tulajdonságaival

vannak megalkotva: kellően temperamentosak, s a nehézségi szinttől függően agresszívak. A való élet

mintájára igyekeztek a lehető leg-

emberibb vezetési stílussal felruházni őket. Természetesen ennek megfelelően az ellenfeleink is hibáznak, sőt a mi részvételünk nélkül is gyakran tőmegkarambolok alakulnak ki, s mi gyakran már csak a csetepeté vég-

eredményét látjuk – amint néhány

kocsirons ácsorog a sóderágyban, a pálya szélén pedig vadul lobogtatják a pályamunkások a figyelmeztető zászlót. Ilyenkor egyébként az is való élet szabályai szerint történik, hogy a leszakadt szárnyakon áthajtva a saját kocsink is sérülhet.

Az autók törését rendkívül élethűen sikerült modellezni. A kocsik maximálisan kölcsönhatásba kerülnek egymással, sőt a légellenállással is. Az ütközések során nem csupán a szárnyak törnek le: az egymásba akadt kerekkegyetlenül a magasba tudják lökni a szerencsétlenebb versenyzőt. Amennyiben az ilyen incidenseknél a kocsik alá kap a menetszél, akár fel is borulhat, s totálkárosra törhet a járgány. Eközben az sem ritka, hogy az abroncsok leszakadnak, s gurulnak a gumik szanaszét a fűben – az elszabaduló löerök tehát igen látványosan tombolnak.

Az audioról nem tudok idősebb dicséretet mondani, igaz, rosszat se. A kavicságy ropog, ahogy kell, az ütközéseket csattanások kísérik, stb. A motor visításáról az Arrows teamnél felvett 3D-s hang gondoskodik, de ösztinténszerűen én nemigen vettem észre különbséget a többi versenyzőké, illetve az azokban szereplő autók "orgánaműhoz" képest. Bár lehet, hogy csak butótlelem van.

### A játék szolgáltatásai

Amit viszont nem lehet nem észrevenni, az a megújult menürendszer. Amikor a játék bejelentkezik egy kellemes FM videó után, először csupán két lehetőség van: azonnal kipróbálhatjuk a játékot egy gyors menettel, avagy továbbléphetünk a főmenüben. A főmenüben rögtön láthatjuk, melyik pilóta, illetve pálya van kiválasztva, melyik üzemmód van aktiválva, és hogy milyen nehézségi fokozat van megadva (a kezdőtől az ázszi öt lehetőség adott) – mindezek alatt pedig a játék "indítógombját",



Egy kis szépséghiba: pályamunkásoknak óriásokat szerződtek...

dolgot hanyagoltak. Emlékszem például a drágalátós bátyám aggodalmaira, aki azt hitte, hogy nem használja a játék a 3D-s hardverét, csak mert a textúrák nincsenek elfilterezve. Nos a 3D-s kártyákkal semmi gond: azok a textúrák direkt nincsenek elmosva. Én speciel ezt nem is bántam: már elegendem van a sok anti-aliasing effektusból, amivel a grafikusok jobbra csak a hanyag munkájukat takargatják. Véték is lene ebben a játékban mindenhova azt a bizonyos homályt nyommatni: nem árt az néha, sőt egyenesen használhat is, ha a kontúrok megmaradnak. Minek kéne elrontani a szép magas felbontású textúrákat, csak mert néhány a közeli tárgyon meglátszik néhány texel? Engem nem zavar, hogy egy kicsit szögletesek a barázdák az első gumikon. Mint ahogy az sem zavart, hogy nincsenek lobogó zászlók az épületek tetején, nincsenek animált szerelők a bokszaiban (csak sima sprite-figurák), nincs safety car sem, s néhány melbourni felhőkarcoló teszem azt eléggé doboz formájú. Utóbbiak pedig azért nem szűrték a szemem, mert a játék a kevesebb részletért nyújt valamit cserébe: csodás sebességet egy átlagos gépen is. A tájra már eleve csak olyan objektumok kerültek rá, amik nélkülözhetetlenek – mindenféle apró-cseprő részlettel nem akarták fárasztani a processzort. A program mellel roppant intelligens: már eleve úgy indul az installálásnál, hogy lefutott néhány tesztet, és beállítja magának az "összerinte" ideális grafikai paramétereket. Igaz, én ettől függetlenül – már csak kíváncsiságból is – benéztem a grafikai menübe. Nagy meglepetésemre

## Rokon lelkek

### F1 2000

Mint a címe is mutatja, az F1 2000 az idei szezon dolgozta fel. Szemlétomást sietett vele az EA: az amúgy remek játék sajnos átlagon felüli hardvert követel, és még bugok is maradtak benne. (ld. 576 '00/4 – 89%)

### F1 World Grand Prix

Az Eidos F1 játéka elsősorban ütős grafikájával nyeri meg a játékosok, ráadásul meglepő módon még különbözőbb gépigénye sincs. (ld. 576 '00/7 – 83%)



# SLAM TILT RESURRECTION

★ A KICSI KOCSI ÚJRA SZÁGULD. DE HOGY!

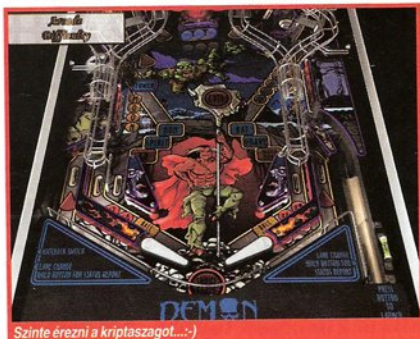
## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Ganymede Technologies  
**Kiadó:** Brightstar  
**website:** www.brightstar.com  
**Minimum konfiguráció:** P233, 32MB RAM  
**Ajánlott konfiguráció:** P-II 366, 64MB RAM  
**3D gyorsító\*:** Direct3D  
**Multiplayer:** –

Nem telik el év anélkül, hogy ne kapjunk a kezeink közé egy új flipperprogramot. Az eddigi idők is így teltek el: amióta létezik számítógép, vagy konzol. A régi szép 80-as évek végén, amikor még javában hódított a C64 majd később az Amiga, egymás után jelentek meg a szebbnél szebb flipperek. Ebben az időben tűntek fel az olyan cégek, mint például a Digital Illusions és az Empire Interactive, melyek kimagasló programokat írtak ebben a műfajban. Mi is, akik akkor még

csak épp hogy elkezdtünk ismerkedni a számítógéppel órákon át erőlködünk a gépek előtt a flippereket nyúzva. Minden tréfát félre téve azok, akik ismernek tudják, hogy ma is megszállottan gyűjtöm a régi (őskori) vagy éppen újabb flippereket. Nem is a játék, hanem inkább annak összetettsége és szépsége az, ami rabul ejt. Esméletlenül az, hogy régebben egy olyan gépből, mint az Amiga volt, mit ki nem tudtak hozni a programozók. Szerintem már az akkori idők legszebb játéka is ezek voltak, és elég volt megnézni az éppen aktuális flippert ahhoz, hogy megtudjuk mit is tud még a mi kis gépünk. Ezek a játékok egyértelmű, hogy a Commodore szérián éltek az igazi virágkorukat, mert az első pc-s próbálkozások (aki látta őket az tudja, miről beszélek) sajnos elég gyengékek voltak. Ez azért nem volt túl igazságos, mert szegény pc-k akkoriban kezdték el bontogatni a szárnyaikat. Munkára nagyon jók voltak, de a játékok terén még mindig az Amiga és C64 volt az ász. A Digital Illusions csodálatos Pinball Fantasies és Pinball Illusions játéka méltán nyerte el akkoriban a játékosok többségének tetszését. Ennek ellenére nem mondom azt, hogy csak a flipper volt a

hódító a régi gépeken, mert millió nagyszerű játék született még ezek mellett, de az egyik ász ez a stílus volt. Az akkori hardware adottságok azért megkötötték egy kicsit a programozók kezét, de ennek ellenére mindig, minden évben kijött egy, az előzőnél szebb vagy jobb. Ez a tendencia azért manapság sincs másképp, elég ha csak a PSX-et említem, amiből már szinte hihetetlen, hogy mennyit képesek a programozók kihozni. Az baj csak az, hogy amíg eddig a flipperek nem éppen a gigantikus gépigényről voltak híresek, azért ez manapság már egy kicsit megváltozott. Sokszor hallottam azt, amikor arról beszélgettek, hogy "az én 486-os gépem már csak a flipper fut, mert nagyon kevés a ram, de bővíteni már nem tudom, mert nem lehet kapni" szöveget. Nos aki mostanság szeretné ugyanezt megjátszani, azt el kell



Szinte érezni a kriptaszagot... :)

szomorítanom, mert a flippereket is utólré a hardware láz. Már az egy-két évvel ezelőtti megjelenő gyönyörű flipper a T-Shock gépigénye is elég megrázó volt, mert emlékszem én még 16 megárammal nyomultam, amikor ennél a programnál az ajánlott mennyiség 32 megára rúgott. De a sok rízsa helyett, térjünk rá a programra.

Az már említett tendencia a Slam Tilt Resurrection-t sem kímélte. A minimum konfiguráción mindössze 32 megáramot kérek, amely igazán nem mondható soknak, de ebbe sajna csak egy kisebb felbontás fér bele (640x480x16), ugyanis ha szaggatásmentesen szeretnénk játszani, akkor kénytelenek leszünk legalább 64 megára upgradelni a masinánkat. Azt hiszem a képekből is látszik az, hogy nem éppen "egyszerű" 2d-s játékkal van dolgunk. A grafikai felbontás szinte az égig felhúzható (1600x1200x32!).

Nem is beszélve a 32 bites színmélységről, ami még egy lapáttal rátesz az egészre. Amikor először megláttam a Slam Tilt Resurrectiont, nyugodtan mondhatom leesett az állam. Hogy mennyi mindent ki lehet hozni még a 2d-s programokból. Szinte hihetetlen,



A grafika szépsége önmagáért beszél...

már-már mesés! Ezzel az egy szóval tudom csak illetni a programot. Nem hiába tettem egy zoom opciót is a menübe, mellyel rá lehet nagyítani az asztal bármelyik részére. Még a legkisebb felbontásban is lehet látni egyetlen pixelt sem. Akinek pedig megadatik, hogy 1024x768 esetleg a feletti felbontásban is játszasson ezzel a programmal, annak nyugodtan mondhatom monumentális élményben lesz része. A játékon belül annyi állítási lehetőséget találtam, hogy szerintem el lehet tévedni bennük. Minden egyes apróság állítható. Lehetőségünk van az ütők színét, méretét, formáját állítani. Legalább tízféle módon állíthatjuk azt, hogy milyen módon lehessen az asztalt meglokní. Milyen legyen a bemozgása az asztalnak, mennyinél tiltson le, lehessen-e egyszerre több irányba is meglókní vagy éppen, hogy mekkora legyen a lökés ereje és az esetleg tovább hasson-e valamelyik irányban. Beállíthatjuk azt is, hogy Amerikai vagy Európai mintára menjen a pontozás és a bonuszok beadása. Az animáció mértéke is több lépésben állítható. Kiválaszthatjuk, hogy a fényforrások milyen szögben és milyen fényerővel világítsanak valamint, hogy a színük milyen legyen. A golyó animációja a legszebb, amit eddig láttam. Visszatükröz minden létező dolgot, aminek a közelébe kerül. Ugyanígy megjegyzem azt is, hogy a nehézségi opciók is több lépcsőben állíthatók. A golyónál beállíthatjuk, hogy milyen gyors legyen, mennyire legyen trükkös a mozgása, és a visszapattanás szögé-

nek variációi is állíthatók. A másik varázslat a zene és a játék hangrendszere. Minden létező szabványt támogat a program az A3D-n át az EAX-en keresztül a Dolby Surroundig és a speckó Ganymede 3D Sound System-ig, amelyet mindenkinek

ajánlok kipróbálásra. Ez egyfajta 3D hangszimulációt képes létrehozni, amelyek még az olcsóbb a 3D hangot egyáltalán nem támogató kártyákon is szépen működik (azért nem kell egy EAX 2-re számítani, de azért a semminél több). Az egyetlen negatívum az

nam más, hogy már normál fokozaton is eléggé nehéz a játék. Néha úgy pattog a golyó, hogy mire észrevesszük hol van, már le is esett. Mindenképpen elké egy kis gyakorlás, vagy ha bekapcsoljuk a könnyebb fokozaton a segítséget, akkor a golyó nem pottyan le olyan könnyen. Kár, hogy egy cd-n csak egy tábla található, de én mondom a látvány, mindezt kárpótolja az embert. Akik gyengébb gépen játszanak azoknak egy kis segítség, ha a táblanézetnél a középsőt választják, mert így az egész táblát látjuk, és az nem mozog. Ezzel is nyerünk egy kis frame-t. Mindenki aki szereti az igényes és szép játékokat, az feltétlenül szerezze be a Slam Tilt Resurrectiont, Nem fog csalódní.

-Uriel-

## külsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG ██████████  
 JÁTSZHATÓSÁG ██████████  
 SZAVATOSSÁG ██████████  
 ZENE BONA ██████████

## summa summarum

Gyönyörű flipper nem csak kezdőknek!

## végítélet

81%

# CUE CLUB

★ SZOMBAT ESTI LÁZ

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Bulldog Interactive  
**Kiadó:** Midas Interactive  
**website:** www.midasinteractive.com  
**Minimum konfig:** P166, 16MB RAM  
**Ajánlott konfig:** P266, 32MB RAM  
**3D gyorsító:** Direct3D  
**Multiplayer:** –

**M**ég suhanc koromban sokat járogattam, egy bizonyos hölgy ismerősömmel (egy gyönyörű, izmelem bombázót képzeljék el, ismertem! –Sz.JVC.) és a komákkal ezt a fajta cselekvést gyakorolni. Talán nem is annyira a játék, hanem a helyiség feelingje jelentett élvezetet számomra. Egy kicsimpézett és teljesen steril szobában nem is lenne annyira élvezetes a játék, mint egy olyan helyen, ahol a biliárdasztal felett vágni lehet a füstöt. Egy ilyen

játék fő kellékei: egy kis halk zene, emberi moraj a háttérben és az asztalok között cikázó emberkék, akik szinte mindig meglövik a kezedet, vagy esetlegesen a dákódat, így az esetleges rontott lökést rájuk kenheted. Már a múltban is sok próbálkozás történt e kiváló játék számítógépes interpretációjára. Már a Commodore C+/4-es számítógépen, is játszhattunk egy program-

mal, amely a Hustler volt, és talán a mai szemmel egy kicsit primitívnek tűnhet (Mert az is volt, de a kor technikai szintjéhez képest a maximumot hozta.) de a játék alapja a maximumot hozta.) de a játék alapja a mai napig mit sem változott, főntről látjuk az asztalt, ezen kívül szabályozhatjuk az ütéseit, és ha van rá lehetőségünk, akkor krétázhatunk is. Az igazí biliárd játék menete nagyon függ az asztaltól, mivel a lökések végső kimenetelét alapvetően meghatározza az asztalok lejtése, a posztó kopása, szóval aki nagyon "ott van a szeren" mindig a saját kitapasztalt asztalán játszik. Ez iga-

árva asztalainál. Hangulatunktól függően akár többféle "terep" közül is választhattunk. Már csak az esetleges partner (a kis szökel) látványa hiányzik az asztal mögött. Pl. érdekes lenne a másikat lökés közben egy külső kameraállásból figyelni. Bár a felülről játszott játéknak is van egy nagyon nagy előnye, amely a falról való bejátszást a valódi játékban nem tervezhetjük meg igazán, mivel az asztal merőlegesen felülről nem látjuk, nem így a számítógépes játékban, ahol az asztal teljes felületére rálátásunk van.

A mostani program ugyan a 3D-s kategóriába tartozik, de a táblát csak felülről láthatjuk. Az újítás a korábbi programokhoz képest, hogy egy klub keretein belül játszhatunk, itt mindenkinek be kell jelentkezni, ha kedvünk tartja, megadhatjuk az életkorunkat, a szemünk színét, magasságunkat stb. A programban első látásra semmi különleges nincs, a megszokott 8 és 9 golyós (EURO és USA) és Snooker



Robbantás előtt...

zából csak azokra igaz, akik fogadásból játszanak. Aki biztosra akar menni, az soha ne játsszon ismeretlen asztalon, mert a győztes általában mindig a hazai pályán születik. Ha igazán profik akarunk lenni, akkor kitapasztaljuk az asztal topológiáját, amelyet egy pár tesztlökéssel végezhetünk el. Az már, hogy ki hogyan módosítja az egyes gurításait az asztal egyenletlenségeinek megfelelően, már csak az adott játékos tudásintéjétől függ. Ez az a paraméter, amit még nem tették bele egyetlen biliárd szimulátorba sem, pedig ezzel jócskán megnehezíthetjük az egyes játékosok dolgát. Természetesen a lejtés nem az új asztalokra vonatkozik, de mindig vannak arcom, akik "véletlenül" ráülnek az asztal szélére, vagy éppen meggömböredett testrészeik lazítása okán tornagyakorlatokat mutatnak be rajta. A 3D-s videó kártyák megjelenésével elkészültek az első háromdimenziós biliárd játékok, ahol az asztalt már akármilyen nézőpontból vizsgálhatjuk, és a golyókra egészen ráközelíthetünk. Ennek több előnye is volt, az egyik, hogy a golyó lehetséges útvonaltát a dákó mögül nézve, sokkal jobban kiszámoltattuk. A másik, hogy magára a helyiségre is rálátást kaptunk, így a játéktér már több volt egy



Igy jár, aki egy Hard fokozatú fickóval áll ki csatázni

módok közül választhatunk. Megküzdhetünk a számítógéppel és a regisztrált klubtagokkal, ezen kívül lehetőségünk van az asztalon egymással összeütközni és tologatni a golyókat. A többi programmal összehasonlítva az első szembeötlő különbség a játék grafikájában keresendő, ilyen kidolgozott, és csillogó golyókat még egyetlen hasonló programban sem láttam! Külön extra az asztal felett gomolygó füst, és a különféle színekben pompázó diszkó fények. Természetesen ezek minden jellemzőjét beállíthatjuk az options menüben. A játék kezelése nem hoz semmi újat, ugyanúgy krétázhatunk, mint más programokban az ütéseiről és a dákó pozícionálása sem korszakalkotó. A játék teljes menétét videóra rögzíthetjük, és különféle visszajátszási sebességeken tekinthetjük meg. Külön érdekessége a programnak a chat mód, ahol a klub karaktereivel tudunk társalogni, természetesen csak a játék időtartama alatt. A játék készítői a mesterséges intelligenciát is ellátták jópofa beszélősséggel. Nagyon hasznos a

## Rokon lelkek

### Brunswick Pro Pool 3D

Egy igen híres asztalokat gyártó cég szponzorálta program, amely már full 3D-s grafikával rendelkezik. (d. 576 '95/4 – 81%)

### Arcade Pool II

A Team17 csapat kiváló játéka, amely csak 2D-ben játszható. (nem teszteltük)

célszál végén található keresz, amely a célzást nagyon elősegíti. A játékon belül választhatunk többféle dákó, és golyókészlet közül. Itt mindenki megtalálhatja a neki legjobban fekvő eszközt. Az asztalok színösszeállítását is variálhatjuk, állítható az intarzia és a filc színe. Az gép által vezérelt ellenfelek Easy, de még Medium állásban is elég bémán játszanak, nem mérik fel a golyó távolúságát megfelelően és nagyon erős lökéseket alkalmaznak. Szinte minden lökésnél krétázunk, mintha ez kötelező lenne. A Hard fokozatban éppen ellenkező a helyzet, a dákóknak akár rá is támaszkodhatunk, ugyanis kedves versenyzőtársunk nem fog engedélyezni számunkra egyetlen lökést sem, mint ha egy demót néznék a gép vidáman egymás után, rakja el a golyókat. Néha, hogy azért az asztal mellett tartanak, láthatunk 2 vagy 3 falas attrakciókat is. Az biztos, hogy mi ilyen sorozat lökéseket soha nem fogunk véghezvinni. (Mivel még esélyt sem hagy a gép.) A játék hangjai jónak mondhatók (kivételesen a mintavételten sem akadt semmi kivetni való.) a zenék is nagyon jól szólnak, egy kicsi Break-Beat beütéssel, ami nem kimondottan illik a biliárdhoz, de szerintem a diszkó fények sem. Végszóként, mindenkinek ajánlom, aki szereti ezt a fajta játékokat, amely kellemes kikapcsolódást nyújthat a nyár esősebb napjaiban is.

KeFe

## külsín/belbecs

LATVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENE BONA	■■■■■■■■■■

## summa summarum

Hustler 2000-es bőrbe  
hújtatva

## végitelet

**75%**



# CHIKEN RUN

★ LÁZADÁS A CSIRKEFARMON

## személyi igazolvány

**Fejlesztő:** Blitz Games  
**Kiadó:** Activision  
**website:** www.activision.com  
**Minimum konfiguráció:** P166, 32MB RAM  
**Ajánlott konfiguráció:** P266, 64MB RAM  
**3D gyorsító:** –  
**Multiplayer:** –

Nem tudom, vannak-e olyanok, akik egy gözölgő, illatozó csirkecomb mellett belegondolnak már abba, hogy vajon a szerencsétlen szárnyasnak voltak-e valami tervai a jövőre nézve. Mármost azon kívül, hogy ropogásra sültve felszolgálják. Bevallom, én sosem morfondíroztam ilyen badarságon, elvégre nem vagyok vegetáriánus. Hogy most mégis feltettem ezt a költői kérdést, az csak a Chicken Runnak köszönhető: a játék főhőse ugyanis pontosan a fentebbi problémával szembesülnek.

A helyszín egy '50-es évekbeli angol csirkefarm. A tyúkok a szokásos életritmuskat élik: tojásokat raknak, keltenek, majd végül valakinek a tányerjén végzik. Úgy tűnik, Ginger élete is ebben a mederben folyik, csak hogy egy nap egy amerikai kakas érkezik a farmra. Rockyval közösen pedig úgy döntenek, hogy változtatnak a sorsukon, s megszöknek, mielőtt még elérkezne a végzetük...

A történetről, vagy legalábbis a címről gondolom már mindenki hallott, aki valamennyire is érdeklődik a nagyvilág dolgai iránt, elvégre nagy szenzációnak ígérkezik a nálunk is hamarosan bemutatásra kerülő animációs film – bár ha minden igaz, mire e sorok nyomtatásban lesznek, már játszások is a mozik.

Néha a legegyszerűbb ötletekből származnak a legjobb dolgok. A Chicken Run mindössze egy rövidfilm alapötletének indult, s mégis egy mozi lett belőle. Az Aardman Animations már nem kezdő az animáció műfajában (Peter Gabriel Sledgehammer videó-klipje, illetve a Spice Girls Viva Foreverje is

e cég segítségével készült, nem szólvá arról, hogy a Wallace és Gromit sorozatuknak két darabja már Oscart is nyert), mégis ez az első egész estés mozifilmjük. Amikor felajánlották a DreamWorksnek az együttműködésüket, mindössze ennyi volt a tarso-lyukban: "Csináljunk egy csirke-szökötös filmet!" Kissé szürreálisnak tűnik, egy ilyen egyszerű ötletet mindjárt "piacra dobni", de a DreamWorks vevő volt rá. Steven Spielberg rögtön ki is jelentette: "Nagyon tetszenek ezek a csirkek, többé nem is eszem szárnyas húst."

A Chicken Runban (mármost a filmben) az a különleges, hogy nem a modern számítógépes technikát használták, hanem a hagyományos, ún. stop motion eljárással készült. Igazi bábukat animáltak mozdulatból mozdulatra. (Mint-hogy az emberi szem másodpercenként 24 képkockát érzékel folyamatos mozgásnak, el lehet képzelni, milyen fárasztó lehet animátornak lenni...) A film másik érdekessége, hogy a már kialakult trendnek megfelelően világsztárokat kértek fel a figurák szinkronizálására – az már más lapra tartozik, hogy magyarul persze nem Mel Gibson szólal meg.

Nos a film tehát egy igen szórakoztató darabnak mondható, nem úgy mint a most bemutatásra kerülő játékvaltozat. Nem igazán értem, hogyan lehetett egy ilyen játékot 2000-ben önálló alkotásként publikálni. Nagyjából ahhoz tudnám fogni, mintha a filmben csak az ominózus az alapötlet lenne, s csak egy tyúk jelenne meg a vásznon, aki egy kanállal áskálódik a drótkerítés alatt... A játék maximum

egy ötletnek nevezhető, ráadásul még csak nem is egy eredeti ötletnek. Kétféle ügyességi játék közül választhatunk.



És még mondják azt, hogy a csirkek nem tudnak repülni

Az egyiknél a képernyő egyik oldalán láthatók a tyúkólok, amelyek tetejéről lefelé ugrálnak a szárnyasok, s nekünk annyi a teendők, hogy egy gumigyű

segítségével eldélkázgassunk velük a túldoláig, s ott kipattint-suk őket a kerítés fölé... Nem tudom mennyien emlékeznek rá, de a C64-es időkben, a Creatures 2-ben teljesen ugyanez a szisz-téma mindössze

csak bonusz-pályaként funkcionált... Eleinte azt hittem, hogy majd idővel legalább valami változik a pályán, de nem. Néha ugyan vált a helyszín, s időközben beesteledik, de a feladat változatlan marad. (Ráadásul utána megint csak kivilágosodik, úgyhogy háttérgrafikából sincs sok.) Persze azért nehezedik a dolog: mind több és több baromfit kell kijuttatnunk egyre rövidebb idő alatt.

Köszönhetően annak, hogy a kövérébb csirkek gyorsabban zuhannak, míg a soványabbak tovább tudnak a szárnyaikkal csapkodni, némi taktikázásra is szükség van. Néha dönteni vagyunk kénytelenek, kit hagyunk lepotyogni, és kit viszünk tovább. Nos ennyi az egész játék. Ha nem sikerül a kvótát teljesítenünk, jön a Game Over felirat, és feliratkozhatunk a hiscore listába.

A másik játéknál szintén bizonyos létszámot kell a pályákról kimenekíteni, csak hogy a csirkefarmot felülüzetből láthatjuk. A tyúkólok labirintusokat alkotnak, s köztük rohagálnak a csirkek. A kiút mindenütt jól látható,

## Rokon lelkek

### Creatures II.

Ha azt vesszük alapul, hogy ehhez a játékhoz csak 64Kbyte RAM kellett, és tulajdonképpen több élményt nyújtott, mint a Chicken Run, mindenképpen messze meghaladta a korát. (Id. 576 '92/7-8 – 100%)

### Pipe Mania

A csőépítés ugyan merőben más, mint a baromfitelergetés, de legalább ugyanolyan "izgalmas" – főleg leszűsz távon. (Id. 576 '90/2 – ?%)

csak hogy az udvar teli van gödrökkel. Emlékeztek még a TV-s "Csőrületre"? Hát a feladat egy kicsit ahhoz hasonló, csak nem csöveket, hanem palánkokat lehet lerakni. T-alakú, kereszt, illetve, egyenes palánkokat ad be a gép (egy hármas "pakliba"), s azokkal kell felendülni egy a gödröket, hogy a csirkek a megfelelő irányba kanyarodjanak. A dologban a nehézség, hogy a palánkok elég hamar elhasználnak (felkiáltójel kezd villogni felettük). A deszkapalánkok rövidebb, a fémek hosszabb ideig tartanak ki. Idővel tehát mindig újakat kell leraknunk, de persze nem mindig jön olyan forma, amilyet szeretnénk, s minél későbbi pályára jutunk, annál gyorsabban jönnek a tyúkok, és annál többet kell megmentenünk.

Hát kérem én kedvelem az ún. retro játékokat, de azért ez már túlzás. Mint látható 8-10 évet kellett gondolatban visszamenünk, hogy valamilyen rokonlelkeket fel tudjunk sorolni. Csupán kétfajta pálya az egész, és milyen pályák azok! Ráadásul milyen csálóka a főmenü is! Elsőnek nem is tudjuk, melyik játékmódot válasszuk, mire rá kell döbennünk, hogy a menüpontok csak mindenféle beállításokhoz, videókhöz, wallpaperkekhez és egyéb windowsos "nyalánkságokhoz" vezetnek...

V.Z.

## Küicsin/belbecs

LÁTVÁNYOSSAG ■■■■■  
 JÁTSZHATÓSÁG ■■■■■  
 SZAVATÓSÁG ■■■■■  
 ZENEBONA ■■■■■

## summa summarum

Amilyen remek a téma, olyan gyöker a játék

## végítélet

52%



Akadályfutás csirkeknek. Az akadályok áthidalása ránk hárul!

# ATLANTIS II

## ★ KALANDOZÁS AZ ÓRIÁSPIXELEK VILÁGÁBAN

### SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Cryo Interactive  
**Kiadó:** Cryo Interactive  
**website:** www.cryo-interactive.com  
**Minimum konfiguráció:** P200, 32MB RAM  
**Ajánlott konfiguráció:** P-III 300, 32MB RAM  
**3D gyorsító:** -  
**Multiplayer:** -

Ritka a magyar nyelvre lefordított és még ritkább a magyar szinkronnal kiadott kalandjáték. Ennek egész biztosan elsősorban pénzügyi okai vannak. Ennek a játéknak a megszületésében nagyon nagy szerepet játszott a Cryo Magyarországi létrejötte, amely talán lát még fantáziát az itthoni játékpiacban. A Cryo egyre jobb programokkal rukkol elő, természetesen csak az adventure témakörből. Ez talán nem is baj, a többi játék típusból úgy is túlkínálat tapasztalható.

Következzék egy kis bevezető annak, aki nem játszotta végig a program első fejezetét és csak a második részbe, kapcsolódik be. A későbbi atlantidáknak egy, a távoli úrból érkezett erőt kínáltak fel, amelyet Atlantisban a Kocka testesített meg. Hála a Kocka, és a benn rejlő erők rendkívüli hatalmának, az atlantisi civilizáció villámgyors fejlődésnek indult. A Spitzbergák egyik szigetén a nép kétféle választotta a Kocka hatalmát – egy fénylő, és egy sötét részre. Ezután háború tört ki a két fél hívei között, amely hadi állapot végén a Sötétséget legyőzték, és egy fémből formázott fejbe zárták. Abban mindenki egyetértett, hogy a hatalom két felét a jövőben is egymástól elkülönítve kell tartani. Néhányan tiltakoztak a fej megőrzése ellen, míg végül a nép két tábora szakadt. A többség Atlantisz szigetére költözött át, a "fejellenes" kisebbség pedig egy másik irányba indult. Miután a Muriában töltött pihenő idején helyreállították a Kocka fénylő részét, Shambhalában megalapították városukat. Századokkal később, az atlantisi Creon megette azt, amit mindenki elképzelhetetlennek tartott: kiásta a

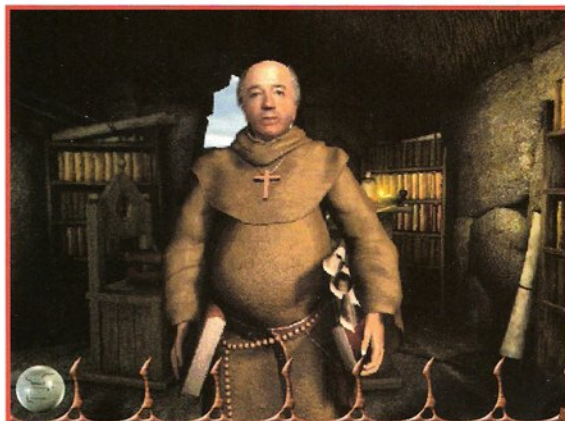
fejét, és ismét a világra szabadította a Sötétséget. Muriában Seth, Atlantisz hőse magába szívta a Fény erejét, majd ismét legyőzte a Sötétséget.

Később Shambhala népe a Sötétséget őrzőjévé vált, és ami a Fényt illeti, az Sethről az egyik gyermekére szállt, majd leszármazottai hosszú során öröklődött tovább. A Fény e hordozói már mit sem tudtak különleges erejükről, ámde mind utazók lettek, vagy csavargók: olyasmik után kutattak, amit maguk sem tudtak volna megnevezni. A shambalaik azt szerették volna, ha a két fél, a Fény és a Sötétség újra egyesül. Csak azért nem próbálták ezt végrehajtani, mert félték, hogy a Sötétség esetleg legyőzné a Fényt. Így aztán a különös hatalom e két megtestesülése egymástól igen távol volt: A Sötétség igen erős őrízlet alatt Shambhalában raboskodott, a Fény pedig rejtve és

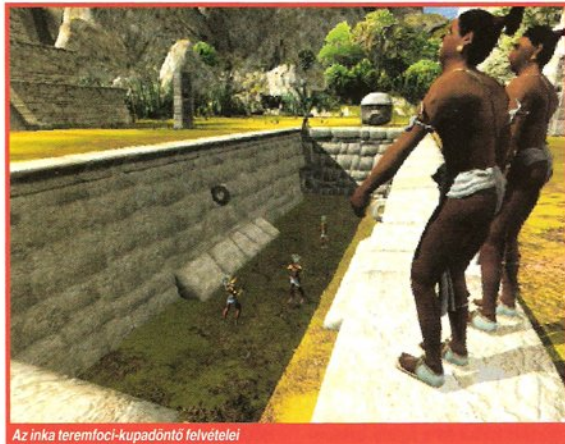
Shambalába, és ott egyesíteni a Kocka két felét. Kalandunk őt fő helyszínen Kínában, Yukatánban,

### Az engine

A játék grafikai motorja már a Visitors-ból ismert Omni3D™, amely a pre-



A szerzetes bácsi nem nagyon alkoholistá – éppen hogy csak idült...



Az inka teremfoci-kupadöntő felvételei

elfeledetten köszölt a világban. Lehetséges volna, hogy a manapság Rák-köd néven ismert képződmény helyén felrobbant szupernova ébresztette fel a két felet?

A játék az első rész vége (a Shambhalai csata.) után kezdődik. A küldetésünk eljutni

Tibetben, Írországbán, és Shambhalában játszódik, ahol 60 állonféle karakterrel találkozhatunk utazásaink során. A kezdeti utazások célállomásai közül (kezdetben a hatból, csak három van) mi akár-melyiket felkereshetjük (Tibet, Yukatán, Írország). Az egyes célállomások, további újabb állomások felé vezetnek minket. Shambhalába pl. csak akkor tudunk eljutni, ha mind a hat darab háromszögletű követ megszerezzük, és beillesztjük a hajójában található körbe. Utazásaink során a testünk mindvégig a hajón marad, és amíg mi asztrális utazásokat teszünk, - amely utazások során, minden egyes alkalommal egy másik ember bőrébe bújhatunk -, az egyetlen dolog, ami elárulja a gazdatesben létezésünket, az a tényően található jel.

renderelt állóképeket, mozgó animációkkal köti össze. Az egy-egy adott állóképben egy 360 fokos látószögű félgömbben tájékozódhatunk. A 360 fokos látószöveget csak egy teljes körbefordulással érhetjük el, néha azonban a 360 fok 180 fokra csökken, és van olyan rész is, ahol csak egy negyed, vagy egy fél gömbben vizsgálódhatunk. **(ettől elszédültem, pedig szeretek pörögni – Sz.JVC.)** A játék ötvözi a pre-renderelt grafikát a digitalizált arccal, amely nagyon jól sikerül, néhol pedig kevésbé. Az forradalmian új Omni synch™ technológiának köszönhetően a beszédhez szinkronizált arcmozgások minden eddiginél élet hűbbek lettek. Vagy csak lehettek volna? A teljesen magyar nyelvű verzióban a szinkronizálás nem sikerült igazán jól, valószínűleg a szavakhoz rendelt, arcmozgást leíró táblázatokat csak angol, esetleg francia nyelvre alakították ki. Főleg a játék elején lévő mesélő-bevezető mester szájmozgása sikerült egy kissé különlegesen. A mester beszéd közbeni ritmikus mozgása nem éppen a levitációra, hanem egy tolófájást leküzdési akaró férfirettestre **(ez érdekes hasonlat volt – he-he)** emlékeztet. A játék támogatja a 640\*480-as és a 800\*600-as felbontást, de ennek ellenére a megjelenített kép nagyon pixeles 640\*480), ezen a problémán a 800\*600-as felbontásra való váltás sem segít. Szerintem az összes renderelt képet 320\*200-as felbontásra konvertálták át, és ezt a fix textúrát, feszítli rá a program egy gömbre. A játék menürendszere első

ránézésre egy kicsit idegennek tűnik, még szerencse, hogy a gomboknak saját heljük van. Érdekes újítás a többjátékos üzemmód, ahol egymás mellett 5 különböző játékos rögzítheti állásait, így az egyes game-erek állásai és beállításai nem keverednek össze. A mentésekkor csak egyetlen pozíció választható, tehát mindig csak egy, az aktuális állásunk menthető el és tölthető vissza. Nem kell aggódnunk a kritikus részek kimentése miatt, a játék nem tartalmaz akció részeket, így a többszörös mentés is értelmét veszti. Már csak az esetleges kilépések miatt kell aggódnunk. A játék irányítása elég különleges, ugyanis mindent az egérrel tudunk végezni. A mozdítható vagy felszedhető tárgyak felett az egér pointerre megváltozik. A tárgyakat bal egér gombbal vegyük fel, ezután helyezzük el az inventory-ban. Majd a játékba a jobb egérrel térhetünk vissza. Egyedül a mentéshez kell csak az Esc billentyűt megnyomnunk, amúgy a program autosave funkcióval is rendelkezik, tehát játékon kívül semmi másra nem kell koncentrálnunk. A manuális mentésnél kissé zavaró, hogy a mentés és a töltés ikonok teljesen egyformák, azt hogy melyik-melyik, csak a felvillanó help mutatja meg nekünk. Nem lett volna nagy nehézség az egyik, mondjuk a save ikont fehérre színeznünk? Mellesleg az autosave funkció csak a játékából való kilépéskor aktív. Az engine igazság szerint támogatja az 1024\*768-as felbontást is, de ez a funkció a játékban sajnos nem elérhető el.

## A Játékmenet

Az játék irányítása nem túlzottan szokványos, aki a kurzoros irányításhoz szokott, az most eleget bosszankodhat, mikorra "rááll" majd a keze az egeres működtetésre. A játék csodálatos hátterit látva eleinte, még sokan fognak kapkodni a kurzor billentyűkhöz. Némileg zavaró lehet, főleg a program elején az, hogy nem az előtűnk elterülő tájat, esetleg

szobát kell vizsgálnunk, hanem az egér pointer változását. Tehát ne csodálkozzunk azon, hogy mi az ajtóra célzunk, de a program két centivel odébb látja jónak a szoba elhagyásához szükséges pontot. A terep bejárása eléggé determinált, általában egy pozícióból csak két irányba tudunk elindulni. Egy kissé lassítja a szabad mozgásunkat a pre-rendelelt átvezető animáció, a szigeten járva kb. 2 perc, amíg megteszünk egy kört. Szerencsére ez az a program, amelyben nem kell kapkodnunk, ráérünk, semmi sem sürget minket. Ez talán nem véletlen, mert a tervezők igen trükkös és nagyon nehezen megtalálható helyekre pakolták el az objektumokat. Én az első átszáguldrásra a szigeten, a törött koponyának csak egyetlen darabját találtam meg. **Téht**

Fogadjatok meg a következő arany szabályt:

Ebben a programban járjunk mindig tágra nyílt szemmel. Az előforduló logikai rejtvények, pl. puzzle kirakása igazán franciás, e részek kidolgozására és bonyolítására mindig is különleges gondot fordítottak barátaink. Az előkerülő, vagy valaki által átadott objektumok mindig egy kis késéssel érkeznek a kezünkbe ill. az inventory-ba. Néha nem értettem, hogy hogyan került hozzám az a tárgy, amikor annak átadóját már két perce elhagytam.

A program grafikája nagyon igényes nagyon jól visszaadja az aktuális ország berendezési tárgyait, öltözékeit, csak az a fránya pixeles kép ne lenne. Az intró-ról és az átvezető animációkról, csak annyit mondom, hogy tipikusan Cryo – az ennél a cégnél dolgozó animá-

torok munkája felveszi a versenyt az animációról méltán híres Square soft alkotásaival. (Csak éppen nem rendelkeznek akkora anyagi háttérrel.) Talán már itt lenne az ideje egy újabb jobb-



Ez a víz tényleg áll, de hangja azért van... Hallgja 'csak! (-)

energját. Sajnos a játék során igen sokszor kell a lemezeket cserélnünk, mivel a játék 52 Megát telepít fel a winchesterre. Úgy látszik a Cryo-nál az emberek agya, másként viselkedik, mint másol. A mostani neveléses háttértároló árak mellett egy 4 Cd-s programot 52Mb-s full installal kiadtak, ami a 3Cd-s Diablo II esetében 1.2 Gigabájt. Talán a program készítői a kisebb kapacitással megáldott, játékos kedvű emberkére is gondoltak.

Az Atlantis 2 egyáltalán nem unalmas, leginkább a nyugdíjas kalandjáték

kategóriába sorolnám. Ezt egyáltalán nem sértő hangemben mondom,

nekem ez a fajta típus még imponál is. Egy igazi kalandjátékban nem kelljen már dobozokat pakolászni és lövöldözni. Bár az annak idején megjelent Indiana Jones kalandjáték akció részei nagyon "bejötték" nekem. Néhány negatív dolog is akadt: A töltési idő elég hosszú, egy szobába belépve tyúklépésben körbejárva a helyiséget, a program a Cd-ről minden egyes lépésnél tölt. Néha a feliratozott és az elmondott szöveg nem vág egybe, ez természetesen már csak a magyar változat hibája. Mindenkinek ajánlom, aki szereti a nyugis játékokat, és van is ideje rájuk. **(van ilyen manapság?)** Remélem valamelyik elkövetkezendő számban minden kedves kalandort megörvendeztet-hetek egy teljes végigjártással. **(hmmm... – majd meglátjuk)**

KeFe

## külső/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBONA	■■■■■■■■■■

## summa summarum

Méltó követője az első résznek

## végítélet

85%



Finber tesvér sokkos állapotban – remélem, nem az én látványomtól

korszerűbb video lejátszó megalkotásán, mert a most használt HNM6 sürítő minősége nem rossz, de semmiképpen nem versenyezhet egy Mpeg, vagy esetleg egy Bink-es képével, de hát a Cryo programozói valószínűleg presztizvesztésnek éreznék egy esetleges liszenszelt segédprogram használatát. A karakterek szájmogzása nagyon élethű (persze csak az angol nyelvű verzióban.), viszont a párbeszéd alatti mozgások meglehetősen béna, a változó szöveghez képest állandóan ismétlődő gesztikuláció nem meggyőző. Egyfajta görcsös hullámzás érezhető a beszélő karakter mozgásán. **(tudjuk, a tolfájások)** A zene önmagáért beszél, sajnos a zenék nem CDDA formátumban kerültek fel a CD-re, mert kedvem lett volna a játék zenéjét csak magában is meghallgatni. (A templomos rész alatt szóló zene egy kicsit Deep Forest szagú.) **(akkor már én is sajnálom!)** Minden pályán az adott országra jellemző zene kerül lejátszásra. Az angol szövegek magyarra fordítása nem sikerült igazán magyarosra. Sajnos az eredeti szöveget szó szerinti, az angol mondatrendet megtartva fordították le, emiatt a hangsúlyozás igen érdekes és néha neveléses is. Hiába vonultatták fel a top magyar szinkronhangokat (Koroknai Géza, Simorjai Emese, Szokol Péter, Farkasinszki Edit stb.), ha a fordításra nem fordítottak elég

# ASTERIX & OBELIX TAKE ON CAESAR

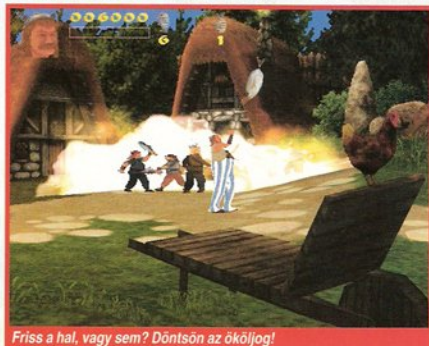
★ A PÁRATLAN PÁROS ÚJRA ODACSAJ, AHOVA KÖLL...

## SZEMÉLYI IGAZOLTVÁNY

Fejlesztő: Tek 5  
 Kiadó: Cryo Interactive  
 website: www.cryo-interactive.com  
 Minimum konfig: P166, 32MB RAM  
 Ajánlott konfig: P-II 300, 64MB RAM  
 3D gyorsító\*: Direct3D  
 Multiplayer: -

...e. 50-et írunk. A hatalmas Római Birodalom egyre csak terjeszkedik. Julius Caesar seregei miután már meghódították Galliát, immáron Britannia elfoglalását készítik elő. Mi sem természetesebb, mint hogy Caesar a gallokkal kívánja megfizettetni a hadviselés költségeit. Csakhogy egy dologgal nem számol: egy aprócska falu rettenthetetlen lakói nem hajlandók megfizetni a sarcot.

rádásul számítógépes trükkök tömkelege gondoskodik a képregény hangulatának reprodukálásáért: nem véletlen tehát, hogy minden időnk legdrágább francia filmjévé lépett



Friss a hal, vagy sem? Döntson az ököljog!

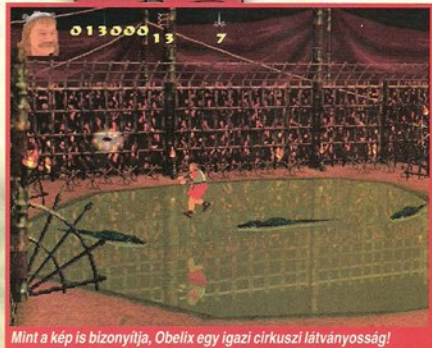
szokás, a mozivásznonról már ismerős jelenetek kísérik végig a történetet. Dióhéjban arról szól a dolog, hogy Detritus rájön, honnan is származik Asterixék különleges ereje, mire elraboltatja a varázs-főzetüket ketyvasztó druidát a faluból, remélvén, hogy így az majd számára fog előállítani legyőzhetetlen katonákat. Asterix és Obelix persze keresztülhúzza a számításait...

elkezdí firtatni a halas kofa árújának a frissességét, s ez rendszerint tömegverekedésbe torkollik – nincs ez másként ebben az esetben sem. Asterixet, avagy Obelixet irányítva annyi a feladatunk, hogy megóvjuk az elejtett halakat attól, hogy leessenek a földre. Időnként kiröppen egy-egy hal a tömegből, s nekünk alájuk rohanva tovább kell "passzolnunk" azokat. Meg van adva, hogy mennyit kell megmentenünk és mennyiből, s ennek megfelelően kell teljesítenünk. (A szükséges kvóta a nehézségi szintekhez van igazítva.) Ha egy hal leessik a földre, nem elég, hogy kárba vész, de még el is csúszhatunk rajta. "Bonuszként" pedig mialatt feltápászkodunk, egy újabb példány pottyanhat a porba. A legtöbb pályán – így például a halas bunyónál is – fontos szerepet játszik az extra erő. Az eredeti történetnek megfelelően Asterix ideiglenes képességeit a faluban előállított főzet biztosítja, míg



## A teljes sztori

Az elmúlt években számos platformon már több Asterix játékhoz is volt szerencsém, úgyhogy a szokásos formulára számítottam: oldalra gördülő pálya, ugribugri játékménét. Hanem amikor betöltődött az első pálya, elhíve tapasztaltam, hogy még az eddigieknél is gyermetesebb játékkal van dolgom. A 3D-ben kidolgozott pálya ugyan gördül jobbra is meg balra is, ahogy kell, de csak néhány lépést mehetünk mindkét irányba. Rádásul egy gombnyomásra "egységnyiket" mozdul a figuránk, magyarul arról van szó, hogy mindösszesen öt-hat helyre állhatunk be. Hogy ez minek köszönhető, arra a játékménét ad magyarázatot. A környezetet és a feladat típusa változik, viszont egy dolgot kell tennünk mindvégig: elkapni bizonyos dolgokat, és közben kerülni bizonyos veszélyeket. Az első pálya még a falu "békés" hétköznapjairól szól. Valaki



Mint a kép is bizonyítja, Obelix egy igazi cirkuszi látványosság!

Obelixnek csak egyszerűen sokat kell ennie, vagy a csinos Falbalának kell "feltüzelnie". A kulacsokat, a vaddisznókat és a szíveket felvéve megy fel tehát az erőnkét kijelző csík, minek hatására jóval gyorsabbak leszünk, illetve majdhogynem sérthetetlenek. Erőnk teljében még elcsúszni sem tudunk. A játék második szintjén hőseinknek az éhező népet kell ellátniuk. Egy jókora "étteremben" játszhatjuk el a

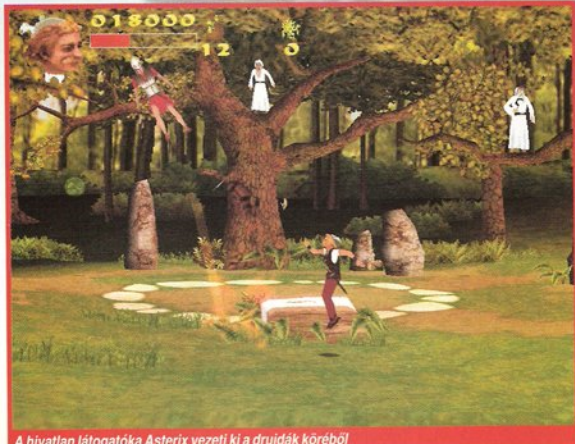


A római teknősbéka alakzat mit sem ér egy felbőszült gall ellen...

Talán mondani sem kell, hogy a fentiekben Asterix és Obelix falujáról van szó – 280 millió eladott Asterix képregény (nem szólv az Asterix rajzfilmekről) elegendő biztosíték arra, hogy már mindenki ismerje ezt a két nevet. A frank hon két nemzeti hőse tavaly megtette azt a lépést, amit korábban csak amerikai képregény-figuráknál tapasztaltunk: igazi színészek keltették őket életre. Igazán mulattató látni, miként pofoz szét egy egész légiónyi hadsereget Gérard Depardieu (Obelix) és Christian Clavier (Asterix), hiszen a két gall tudvalevőleg rendkívül sajátos stílusban bunyózik. A film igazi világsztárokat vonultat fel. A címszereplőkön kívül ott van például Roberto Benigni, aki a légiók vezéré, Detritust alakítja,

elő – a forgatás végén a költségek 274 millió frankra rúgtak. A képregényből lett film, és a filmből lett játék változata Asterix & Obelix take on Caesar címmel jelent meg – először PlayStationre és most PC-re is. Amint az, az ilyen átiratoknál





A hivatalon látogatókra Asterix vezeti ki a druidák köréből

pincér szerepét: a szakács folyamatosan hajigálja kifelé az egész disznókat, nekünk pedig azon kell lennünk, hogy azok minél hamarabb az asztalokra kerüljenek, és ne a lábunk alatt rohángáló kutyushoz. (Az asztalok felé mozogva szervírozhatjuk a kaját.) A sültekben szintén meg lehet botlani – ráadásul, ha közben egy másikat viszünk, akkor az is pocskékba megy.

Miután degeszre ette magát a jó nép, Caesar katapultjaival kell foglalkoznunk. Meg kell akadályoznunk, hogy a kövek behulljanak a faluba, minek érdekében szét kell ütnünk valamennyit. Ezúttal különösen nagy szerepe van az extra erőnek, hiszen nélküle hiába nyomjuk az ütés gombot: a kő végül hősünk koponyáján fog koppanni.

A negyedik helyszín a druidák találkozója. Össze kell gyűjtenünk a varázsbogyókat, miközben római katonák próbálnak elkapni minket – utóbbiak elintézéséhez megint csak szükség lesz főzetre vagy vadkanra. A gyűjtögetés már teljes 3D-ben zajlik, tehát a kis tisztáson tetszőlegesen futkározhatunk.

Panem et circenses (kenyér és cirkusz – kell a népnek) – ahogy a latin mondja: a munka után irány a cirkusz, ahol a mutatványosok szerepét fogjuk betölteni. A

feladat elég veszélyes: pókokat kell szétcsapnunk, de úgy, hogy a porond közepén egy alligátorokkal teli medence helyezkedik el. A medencén úgy lehet átkelni, ha az alligátorokra ugrynok, ám vigyázat: a dögök egy idő után "megunják a banánt" és lemerülnek.

Ezután következik be az, hogy a rómaiak használni akarják a druidák készítményét. Azon kell lennünk, hogy a saját főzetünket hathatósabbá tegyük – ehhez az egyszerű tejből kell kortyolnunk. A helyszín baloldalán először muszáj innunk a szokásos főzetünkkel, mert csak a varázserőnk birtokában mehetünk tejet szürccsölni. Csak hogy ugyanezt próbálják megenni a legionáriusok is! Előjük kell kerülnünk, majd a varázserőnkkel kiűtünk őket. Egy római katona a távolból lándzsákat hajigál: őt is "kezelésbe vehetjük", de ha sietünk, simán csak át is ugorhatjuk a dárdáit. Rögtön hozzáteszem: ha a lándzsák céliba találnak, azonnal elveszik a varázserőnk.

Nos ezzel el is érkeztünk az utolsó kihíváshoz: a rómaiak már a falu határában vannak, és végső támadást indítanak. A csatamezőn egész századok vonulnak ellenünk, s közben római katapultok sem tétlenkednek. Ennek ellenére nem olyan veszélyes a csata. Leginkább csak arra kell vigyázni, hogy amikor a rohamra hívó ("Charge!") vezényzót halljuk a római vezértől, muszáj hátrálnunk egy

kicsit – különben szuronyokba ütközünk.

**A lehetőségek**

Egy egyszerű játéknak az irányítása is egyszerű: van összesen egy ütés gomb, és egy ugrás gomb. Bár az ütésre nem is mindig van szükség: ha a játékot easy fokozaton indítjuk, hőseink automatikusan fognak öklözni. Az ugrás gomb – mint az már a pályák leírásából is kiderült – a balesetek elkerülése végett lett beiktatva. A játék nem számol életeket, sem életerőt, úgyhogy a legnagyobb



Az Unicornistej élet. erő, egészség – de mér' a fáról csöpög???

tragédia az, ha elcsúszunk – elvívve csak

úgy tudjuk elszürni a feladatokat, ha nem teljesítjük a



kiírt kvótát.

A játéknak két üzemmódja van: a normál játék és az ún. challenge mód. Utóbbival külön-külön játszhatunk a pályákon, s rekordokat döntögethetünk. Nem ér véget a játék egy bizonyos teljesítmény után – pontosabban csak akkor ér véget, ha már túl sokat hibáztunk. Mindkét üzemmódban választhatjuk Asterixet is és Obelixet is, sőt mindkettejüket is – tehát van kétjátékos mód is. Utóbbinál egy kicsit szélesebb látószögben látjuk a terepet. Ennek ellenére megeshet, hogy az egyik szereplő lemarad: ilyenkor jópofa módon kiáloznak egymásnak hőseink.

**Allig értékelhető**

Hát bizony jobban is fel lehetett volna használni a mozi-licenct: efelől senkinek nem lehet kétsége. Elképesztően ötletszegény és egyszerű játékot hoztak össze a Tek 5-

nél: komolyan mondom, a régi kvarcjátékok színvonalára süllyedtek le. Csakúgy, mint hajdanában a kis kvarcképernyőn: néhány fázisból áll a program mozgalmassága – a 3D-s grafika pusztán csak körítés. Baloldalt, jobboldalt, középen kell elkapni valamit: ezeken a lehetőségeken kell "végigzongoráznunk", és azzal kész... A játék grafikájától sem lehetünk túl boldogok. A helyszínek még

rendben vannak (jópofa például az éhes csürhe, amint veri az asztalt és óbegat a pincér után), de maguk a szereplők elképesztően silányak! Az animációk közel sem olyanok, mint mondjuk az Asterix rajzfilmekben, ezért nem igazán adják vissza a lendületes pofonok látványát. A legionáriusok kirepülnek a sarujukból, de az effektus nem annyira vicces, mint amennyire lennie kéne. A játék legvégén a többfős csapatoknál ráadásul már ahhoz is lusták voltak a készítőik, hogy 3D-ben dolgozzák ki a szakaszokat: csupán 2D-s sprite-okat püfölköztünk.

Az Asterix & Obelix take on Caesar az eddigi leggyengébb Asterix játék – szégyen, hogy pont a filmátrattal kellett ezt művelni. Annnyira harmatos, hogy azt már nem lehet azzal magyarázni, hogy "az alsóbb korosztálynak készült". Még egy öt éves gyerek is végigjátssza egy óra alatt: gyerekjátéknak is vérszegény.

V.Z.

**külsín/belbecs**

LÁTványosság	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATóság	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSág	■■■■■■■■■■
ZENE BONA	■■■■■■■■■■

**summa summarum**

Szégyenletesen primitív anyag – 3D-s grafikába burkolt kvarcjáték

**végítélet**

**35%**



A varázsfőzet migrén ellen is jó – még a katapult sem okoz fejfájást

# A MAGIX

★ MINDIG MÁS, DE MÉGIS UGYANAZ...

**Ú**gy gondolom ez a cikk meg érdemel néhány gondolatot! Mint annyi más dologban, a "Fülebe-Való" kérdésében is megosztottak az olvasói vélemények. A "minekezz", és a "hüdejóhogyvan!" között tégy most igazságot főszerkesztő! (Megpróbálók.)

A Csevisben már részlegesen említettem, most egy kicsit bővebben elmagyarázom, hogy a véleményünk szerint hogyan fér be "a PC játékkörültek magazinjába" ez a sorozat. A 70-es évek zenéjén nőttek fel, amikor még a zenészek rendelkeztek valódi hangszeres tudással. Nem lehetett sumákolni, ismeretlen fogalom volt a playback fellépés, és még csak eszünkbe sem jutott, hogy a színpadon vonagló ügytelen macának a háttérből ad a tátogáshoz kíséretet egy bérhang. A Deep Purple, vagy a Black Sabbath koncert felvételeit lelassítva hallgattuk, egy hárombességes, szalagos (és már sztereó!) Tesla magnón. Csodálunk, és igazából csak lelassítva hallottuk meg, hogy a vad tempóból kihámozódnak a metronómhoz igazítható szabályos triolák, hogy a polgárpukkasztó hangzásban is mennyire a helyükön vannak a zenészek, és a hangszeres. Miattuk jártunk zenészkolába, hittük, reméltük, hogy egyszer talán a helyükre léphetünk. Aztán a disco-korszak beköszöntével a lényeg áttolódott a "csomagolásra", és egyre lényegtelenebbé vált, hogy mennyit tud, aki a közönség elé lép. Az elektronika gyors fejlődése pedig odáig züllesztette a slágerzenét, hogy a "féllévre szóló sztároknak" többnyire már semmi közük sincs a zenéhez. Nemegetsz jegyveztük meg haveri körben, hogy bizony, ha lenne egy "szintink", ennél különb szerzeménnyel is elő tud-

nánk rukkolni talán! Aztán lett egy Amigánk, amin már alkalmunk nyílt bizonyítani, hogy ha zenét még nem is szerezzünk, az utóhangszerelessel feljárvhatunk nem egy produkciót. A PC-korszak kezdetével sokáig háttérbe szorult a próbálkozás a házi zenélgetéssel, de a mostani technikával már megint ott vagyunk, hogy kikapcsolódásként nem egyszer zenebarkácsolással játszadozunk. Fejnőtt játékká vált tehát a zene, amit előbb, vagy utóbb mindenki, ha többször nem is, de legalább egyszer kipróbál. A következő, ismertetésre kerülő programokkal már a "szintink" is a kezünkbe került, aki tehát tehetség érez magában, elkezdheti a bizonyítást!

A következő programismertető nem lesz könnyű olvasmány, de ha a végéig nem is, a bevezető részt mindenféleképpen érdemes elolvasni! Érdekes áttekintéssel kezdi KeFe a leírását, amely tartalmával illik mindannyiunknak tisztában lennünk. A programajánló pedig már kifejezetten azoknak szól, akik különb zenére vágnak, mint amivel bombázzák füleinket nap, mint nap, a különböző kereskedelmi rádiók...

(Sz.JVC.)

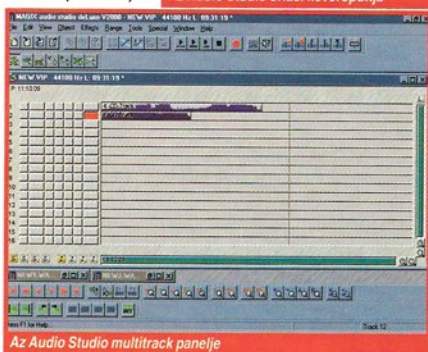
Annak idején mikor kezdett kialakulni a házi számítógépes zene, itt persze nem az ATARI által vezérelt szintetizátorokra gondolok. Az első, és igazi zeneprogramok a Commodore Amigára jöttek ki. Ennek a gépnek már megvoltak az

44kHz-es mintavétel is, de a dinamika és a jel/zaj viszony már/még nem. A mostani hangkártyák 98-100 decibeles jel/zaj viszonyát tekintve, már kissé elavultnak tekinthető. A másik probléma a memória mérete volt. Hiába volt a CD minőségű mintavétel, ha a maximális memória 512Kbyte vagy 1Megabyte. Így az egyes zenékben a hangszeres mintavételi frekvenciáját 10-11kHz-re kellett korlátozni, ez persze a minőség rovására ment. A fávort zeneszerző programok akkori-

A múlt havi E-Jay bemutató után, most is hasonló kaliberű "házi zeneszerző" programokat fogok bemutatni. Az első, a **MAGIX Music Studio**, amely egy harddisk recorder program és egy MIDI sequencer egyben. A második a **MAGIX Music Maker de Luxe V 2000.**, amely ahogyan az elődei is, egy loopokra épülő zene-program. A harmadik csoda a **LiveAct V2000**, amellyel élő produkciókat adhatunk elő, az előre rögzített hangmintákból. Utóljára maradt a cég legeg-



Az Audio Studio óriási keverőpultja



Az Audio Studio multitrack panelje

yszerűbb, de a legjobban használható programja a **Dance Maker**.

A **MAGIX Audio Studio** (A program egyik része.) maximum 16 csatornát kezelő HD recorder. A program egy igen jó használható Wav és Video szerkesztő opcióval is rendelkezik. Bemenetként fogadni tudja az SP/DIF és AES-EBU digitális szabványú jelforrásokat. A multitrack recording lényegében egy házi digitális stúdiót valósít meg. Egy adott zeneszámban a hangszereseket, pl. gitár, ének külön-külön játszhatjuk fel, és a 16 csatornás végeredményt, egyszerre játszhatjuk le. Tehát a programunk megfelelő egy 16 csatornás stúdiómagnónak. A nem de Luxe verzióban csak 8 csatorna rögzítésre van módunk. Most nézzük a HD recorder funkciót. A csatornák mintavételési frekvenciái 22kHz-től egészen 48kHz-ig terjednek, természetesen az adott frekvencia minden csatornára érvényes. Ha rendelkezünk elegendő memóriával, akkor a mintavett sávokat nem szükséges a winchesteren tárolni, praktikusabb a ramban editálni, mivel az jóval gyorsabb. Az SP/DIF vagy analóg bemeneten érkező jelet Osci/Corel ikonra kattintva figyel-

alapvető paramétereit az "igényesebb zenék" elkészítésére. Már rendelkezett 4 audió csatornával, és a mintavétele 44kHz volt maximálisan, természetesen mindezt 16biten. Akkoriban azt mondtuk, hogy ez a CD minőség, (és annak is hallottuk – Sz.JVC.) ma már tudjuk, hogy ez nem teljesen igaz. A 16bit tényleg meg volt, a

ban az ún. trackerek voltak, ahol a rövidre vágott hangszeresekből, tehát nem loopokból készítették a zenét. A mostanság népszerű loop based zeneprogramok (Magix, E-jay) már nem egy-egy hangszeres használnak, hanem egy szekvenciát, amelyet egy, vagy több másikkal egyszerre (Szinkronban és azonos BPM-en) lejátszva kapjuk a zenét. Régen ez csak a memória mérete miatt nem volt lehetséges, mert egy mostani komoly 44kHz-en mintavett dob szekvencia akár fél – egy megabajtolt is elfoglalhat, ami az akkori gépek teljes memóriája volt.



het-jük meg. A monitor ikon kijelölésével a beérkező jelet decibele skálán is vizsgálhatjuk, így az optimális jelszint beállítható, és a torzítások is elkerülhetőek lesznek.

A Media menüben (Avi/MIDI link) egy adott Avi fájlból az audio részt kimentethetjük Wav-be, vagy esetleg egy másik, persze azonos hosszúságú hanggal cserélhetjük ki. A program képes rögtön CDDA track-et grabbelni, így megtakaríthatjuk a digitalizálási időt és a hangmintát sem fog veszíteni a minőségéből. A bevitt sávok effektjezésére is nyílik lehetőségünk (igaz nem realtime-ban.)

Használhatunk többek között: dinamika kompreszort, zenetést, visszhangot és a sávokat amplitúdóban normalizálhatjuk is, ez akkor hasznos, ha több hangforrásból készítettünk felvételeket és az adott források hangereje nem konstans, ezt az effektet használva a hangmintáink amplitúdója azonos lesz. A program elbödögöl a DirectX plug-in-ek használatával is, ez azért pozitív, mert az igazán jó effektok erre az API-ra jönnek ki. Az elkészült, masteerrel felvételeinket rögtön Wav fájlba is exportálhatjuk, amelyből elkészíthetjük a saját zenei anyagunkat tartalmazó audio cd-t. A másik program a Music Studio belüli a **MAGIX Midi Studio** lényegében egy midi sequencer, ami 128 Midi csatornát és emellett 16 audio sávot képes valós időben kezelni. Természetesen mind a Midi mind pedig az audio sávokon realtime effektet alkalmazhatunk, melyek a következők: Echo, Reverb, Delay, EQ. A Midi

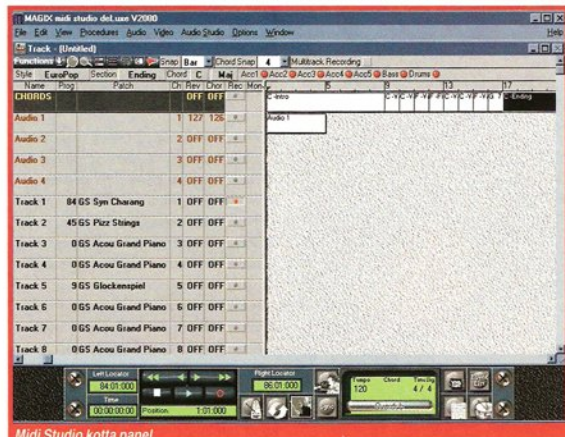
sávokat egyszerűen bedobálhatjuk a szerkesztő ablakba. Az elkészült zenénél melle akár egy Avi videó klipet rendelhetünk, amely az adott zene BPM számától függően változik. A program rendelkezik külső Midi szinkron opcióval is, amely akkor lehet fontos, ha több számítógépet, vagy Midi-t használó eszközt kötünk össze, így az adott bankok és sequencerek szinkronban tudnak üzemelni. A kotta varázsló segítségével lehet egy adott zenemű komponálásában, amely többféle előre programozott dallamot tartalmaz, a diszkótol a technóig. Az így elkészített alapot, már csak a saját hangszereink

and Drop). Alapból bekapcsolhatjuk a Delay effektet, amely 127 lépésben állítható. Az audio sávra kétszer klikkelve egy menü tűnik fel, ahol az adott sáv színét, összes effektjét, és hangerejét állíthatjuk, emellett még egy háromsávú equalizer is található. A Midi sávra vagy kottára való klikkkeléssel, szintén az adott sáv jellemzőit láthatjuk, és itt az

Event, Score, Drum menüpontokkal változtathatjuk. A kotta lépésszámánál 2,4,8,16,32-es értékek közül választhatunk. A saját, vagy még létrehozandó kották szerkesztését szintén a View menüben találjuk meg. A program fő erőssége a Mixer pult, ahol az összes Midi, Wav, Chord jellemzőt állíthatjuk, a zene lejátszása közben. A pult mellett úgy érezhetjük magunkat, mintha egy nagy stúdióban dolgoznánk. A programhoz mellékelte hangminták elég zajosak, és a minő-



A Music Maker lejátszás közben



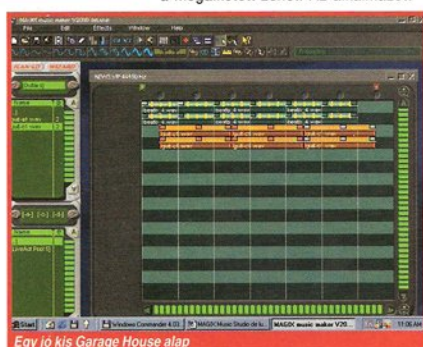
Midi Studio kotta panel

alkalmazásával, vagy a kotta szerkesztésével színesíthetjük. Az előre elkészített alapok száma eléri az ezret. A patternek kialakításánál egyaránt használhatunk Midi kottát, vagy a Music maker-ből származó loopot egyaránt. Most nézzük a kottamező felépítését. A mezőben három-

féle formátum engedélyezett, ezek: Wav, Midi song-ok és az általunk elkészített kották. A felső 8 vagy 16 sáv mindig az audio (Wav) loopok vagy teljes CDDA sávok számára fenntartott hely. Az adott wav-fájl elhelyezése egyszerűen egy bedobással kezdődik (Drag

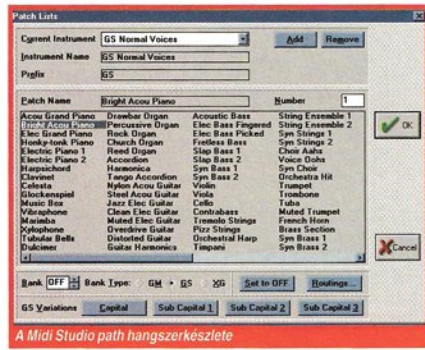
ségük sem túl jó, de a kiegészítőként kapható Sound Pool lemezekre ez már nem vonatkozik, ezeken igen változatos. Pl.: Hip Hop, Acid Jazz, Ambient stb. zenei anyag van, amelyben biztosan mindenki megtalálja a neki kedves hangmintát. Mindent összevetve szolgáltatásait tekintve nem egy Cubase, de aki most ismerkedik a számítógépes zenéjéssel, annak számára ez kiváló lépcsőfok lehet.

**A MAGIX Music Maker de Luxe V 2000.** Elődjéhez képest csak a színében mutat újat. A 2000-es design egy kissé zavarossá tette a programot, minden eddigi feliratos gombot egy kis ikonnal helyettesítettek, a jobb érthetőség kedvéért. A play gomb eltűnt a panelről, csak menüből lehet elindítani a megalkotott zenét. Az alkalmazott

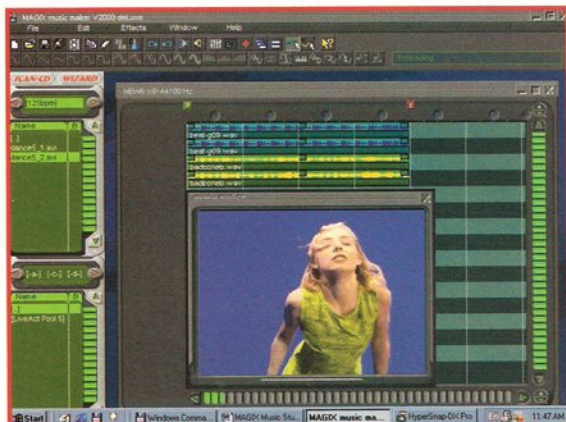


Egy jó kis Garage House alap

effektok száma némi növekedést mutat, ezek: Volume, Distorsion, Reverb, Echo, Filter, Normalize, Surround, Gater, PitchShifter. A szerkesztendő zenének maximum 32 csatornán tudjuk megszólaltatni. A főképernyőn a baloldali ablakból pakolhatjuk be a Midi dalokat, vagy a Wav



A Midi Studio path hangszerkészlete



**Ez még mindig a Music Maker – de a hölgy is igencsak „de Luxe”-:**

fileokat. Lehetőségünk nyílik a zenére szinkronban táncoló hölgy előadására is. A klipet ugyanúgy dobjuk be egy üres helyre, így a videót képenként szinkronizálhatjuk a zenéhez. A másik módszer a fenti menüben található filmkocka. Ehhez a panelen tallózzuk az aktuális Avi fájlt. Beállíthatjuk, hogy csak a zene alatt történjen lejátszás, vagy esetleg azon kívül is. A blue box technikával felvett videók hátterét az Avi/Bitmap effects menüben találjuk. A blue box nem teljesen tökéletes, néhol látszik a táncos árnyéka és mindenféle szemét a szobában. Az elkészült mixet arrangement formátumban (Ezt még később editálhatjuk) és a végleges wav formátumba exportálhatjuk ki. A programban a külső Midi szinkronizáció is megoldott. Sajnos

a programban csak az előre elkészített hangminták használhatók, mert az egyes sávok BPM szinkronizációjára még nincs gyógyír. De semmi probléma, mert nagyon sok kiegészítő sampler lemez érkezik a programhoz. Ezeket a Sound Pool néven találjuk meg, de a Live Act Pool lemezei is nagyon jól használhatók a programhoz. Kiváló kis program, bár még lenne

rajta mit fejleszteni, ha sok sampler lemezzel rendelkezünk, akkor biztosan nem fogunk idő előtt ráunni.

A **LiveAct V 2000** a mostanság igen népszerű valósidejű mixer programok közé tartozik. Ilyen volt az első DJMaster is, melyet már továbbfejlesztve, mára már képes mp3 fájlokat is betölteni, ami azért praktikus, mert így aránylag sok hangmintát tárolhatunk relative kis helyen. Mivel a mixelésnél a legfontosabb momentum a zenei választék, ugyanis két darab LP koronggal nem mehetünk el, egy buliba zenélni. Ez a program is valami hasonlót próbál mutatni. A program háromféle mintavételezési frekvencián működik 8bit 22kHz, 16bit 22kHz, 16bit 44kHz ez természetesen a

hangszer lejátszását beállíthatjuk synch-módra (A hangszer lejátszása szinkronban indul, a többi hangszer lejátszása állapotának megfelelően.) a One-shot módban a hangszer csak egyszer kerül lejátszásra (Ha az egerrel ráklikkelünk.) a Play Looped módban a hangszer végtelenszámig (Loopolva) lesz, viszont ilyenkor nem tudjuk bekapcsolni a synch funkciót. A hangszer lejátszása elindulhat egerre, ezt a Mouse/Joystick mód bekapcsolásával érhetjük el, vagy pedig a Keyboard/Midi opció bekapcsolásával billentyűzetre. Az automatic BPM adaptation menüben a BPM kalibrációt végeztethetjük el, amely vagy ez fixen beállított értékhez képest húzza a hangszereket, vagy pedig az előzően lejátszott hangszerhez képest. A DJ

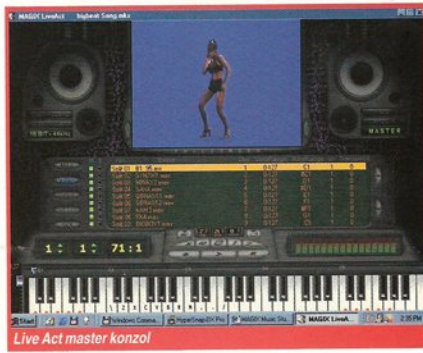


**Live Act DJ konzol**

kisebbs teljesítményű géppel rendelkezők számára jelent csak megnyugvást. A program háromféle pulttal rendelkezik ezek a DJ, ROCK, MASTER. Most vizsgáljuk meg a DJ pultot. A képernyő két szélén egy-egy darab CD lejátszó található, amelyek körül 2x 8 darab bütök található, a bütökökhöz rendelhetjük majd a lejátszandó hangszereinket. Tehát összesen 16 darab hangmintánk lehet egyszerre a pulban. A bütököt az eger jobb gombjával aktiválhatjuk, ekkor egy menü ugrik elő, amelyen az adott tárolóhoz rendelt hangszer paramétereit láthatjuk, illetve módosíthatjuk. A Load sample-vel tölthetjük be hangszereinket a program CD-ről, vagy egyéb kiegészítő lemezzel. A Free Sample ikonnal törölhetjük az aktuális hangszert a tárolóból. A hangszert rögtön meg is hallgathatjuk, ellenőrizhetjük / beállíthatjuk a hangerejét, a balanszát a mintavételezési frekvenciáját, elengedési idejét és természetesen a hangminta lejátszási idejét. A Play parameters menüpontban a szinkronizációs paramétereiket állíthatjuk be, mert mixelésnél erre nagyon szükség van. E paraméter nélkül a "zene" csak idegbeteg kalimpálásnak hatna. A

pultra visszatérve a hangszerek betöltöttségét a bütök kékre változása jelzi, amely lejátszás közben rózsaszínre vált. A középső ablakból közvetlenül is tudunk hangszereket átakolni a bütököre, akár menet közben is. Az összes panelen a bal oldali ablakban tallózha-

tók a betöltendő loopok. A jobb oldali ablakban pedig mindig a kész elemeltt mixeket tölthetjük vissza. A középen található equalizer kijelző alatti csúszkával a balanszot tudjuk szabályozni. A többi gomb, ismerős lehet akármelyik magnóról, a felvétel elkészítése után a lemez ikonnal menthetjük el az alkotásunkat. Roppan érdekes, hogy az egész program angolra fordítása után, a töltés és mentés ablakok még mindig németül jelennek meg. A ROCK pulat nem hoz semmi újat, csak a kialakítása más egy kicsit, viszont a balansz csúszka hiányzik. A MASTER pulat teljesen más, itt már egy billentyűzetet is találunk, amellyel kisebb groovekat játszhatunk be. A billentyűzet kiosztása a szintetizátorokhoz hasonló, tehát nem csak egy hangszer hangja található meg a billentyűzeten, hanem az ahhoz a bankhoz tartozó összes. A középső ablakban a depakolt hang-



**Live Act master konzol**

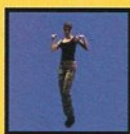


## Hall of Fames

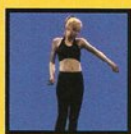
Ők a Magix programok állandó karakterei, ezért megérdemelnék egy kis figyelmet.



Ambient hangszerek



Electro & Trance hangszerek



Garage House hangszerek



Rock & Industrial hangszerek



Neki még nincs munkája, de így ránézésre tuti befutó



Ő csak egy beugró, talán jövőre felkerül egy sample CD borítóra

szerek listája látható, a kijelzőről leolvashatjuk az aktuális hangszer időbeli fel- és lefutását, a billentyűzetten lévő helyét. A Velo és Sfx menüpontokat csak akkor tudjuk kihasználni, ha ütés érzékeny Midi billentyűzetet rendelkezőnk. A Midi menüben a külső Midi eszköz által használt csatornát, és hangszerbankot választhatjuk ki. A billentyűzet melletti csúszkával, a master hangerőt tudjuk állítani. És most következnek a Magix programok történetében valaha legyártott legjobb "táncika editor" leírása. Táncika nélkül nem Magix termék a Magix termék. Ezzel most is így voltak, csak most megspékeltek egy kis effekt stúdióval a jól megszokott editort. Gondolom erre a lépésre azért szánták el magukat, mert már mindenki unta azt a pár darab lányt, aki az összes, a Magix által kiadott programban szerepelt. Az Open Avival a megjeleníteni kívánt fájlt tölthetjük be, a Free Avi-val pedig az aktuális mozi törölhetjük az editáló ablakból. A video mixing opcióban választhatjuk ki Mix (amely az adott alapképer-másolóját a videó) Stamp (Nem kell rosszra gondolni!) itt a hölgy bélyeg nagyságára zsuorodik. Ezen kívül még van Bluebox1, Bluebox2 effektus, amellyel akármilyen háttér varázsolhatunk a táncos hölgy mögé. A BlueBox2 effekt az egyhez képest sokkal simább képet ad. Továbbá a

reperatórban van még Black Box és White Box videó mixelés is. A pillanatnyi effektet a baloldalon az ablak alatti playerrel nézhetjük végig. A playback Options ban a lejátszásra vonatkozó



paramétereket állíthatjuk be, amelyek: play continuously (A zenétől függetlenül történik a videoklipp lejátszása.) Play steps (Itt a lejátszás közbeni filmkockok számát adhatjuk meg, ez az egyes lejátszott filmkockához viszonyított szorzó szám.) a looped menüponttal végteleníthetjük a lejátszott videót. A Stepwith (frames) opcióban az átugrandó frame-ek számát adhatjuk meg. A Sample button effects-el az hangszereket tartalmazó bütökökhöz vagy egy adott effektet, vagy egy adott idő intervallumot állíthatunk be, mivel a mellékelt videók frame-ekre vannak osztva, és a különféle mozdulatok

különböző időpontokban jelentkeznek. De ha igazán extrát akarunk, akkor mindkét effektet aktiváljuk. Az

effektet a következők: Reverse Play, Symmetry horizontal, Symmetry vertical, Kaleidoscope, Inverse color, Grayscale, False color 1,2,3, Quantize L,M,H, Mirror horizontal, Mirror vertical. A táncikáló néni berakásakor néha érdekes csúszások jelentkeznek, volt olyan eset, hogy a play gomb megnyomása utána zene csak fél perc múlva szólalt meg, miközben a hölgy vidáman lejtette a maga táncát. Néha-néha becsúszott egy-egy kellemetlen loopolás, amely szerintem az esetleges hallgató közönségből hangos röhejt fakasztott volna ki. Most néhány szót a program gépigényéről, Pentium 200 Megahertz órajel alatti gépeknél a 22kHz mono, a Pentium 200 Megahertz körüli és 32Mega rammal felszerelt gépeknél a 22kHz stereo, a Pentium II-es osztályba tartozó és 32Mega rammal

nénk bepakolni, és a név alapján még nem ismerjük, hogy mi is az, és hogyan szól, és egyáltalán illik-e a



most lejátszott zenéhez. Ezért lenne esedékes egy másik hangkártya kezelése, mert akkor azon meg tudnánk hallgatni a következőleg lejátszandó hangmintát. Szerintem éppen ezen a kis hibán csúszott el a program, mivel a következő zeneszám meghallgatása nélkül nem képzelhető el egy élő DJ műsor sem.

A Dance Maker a Music maker roppantmód leegyszerűsített változata, amely menü teljesen egyértelműek és érthetőek. A sávok száma itt is maximum 16, az effektet is ugyanazok, de itt a DirectX és a többi realtime effektokról el kell feledkeznünk. A mixerben 4 sztereó csatorna, és egy master csatorna mixelését tudjuk elvégezni. A realtime effektet helyett kaptunk viszont egy ötsávú equalizert, amely 100Hz-től egészen 10KHz-ig működőképes. A sávok felbontását vízszintesen, és függőlegesen kicsinyíthetjük és nagyíthatjuk a jobb felső, és a jobb alsó sarokban lévő +- jellel. A Scan CD opcióval a hangszereket tartalmazó cd-ről egy azonnal áttekinthető listát kapunk. A Wizard opció sok segítséget nyújt a zeneiállással meg csak most ismerkedőknek, mivel ezzel a funkcióval eddig még soha sem hallott, igen kiváló dalokat komponálhatunk (Csak ne mutassuk meg senkinek, mert igen gyorsan az elmegyógyintézetbe kerülhetünk). A varázslót (amennyiben férfi) mindenki csak saját felelősségére próbálja ki. A siker teljes használathoz választjuk ki kedvenc stílusunknak, leginkább megfelelő hangszerkészletet, majd választjuk ki a komponáláandó zenerészt, itt választhatunk: bevezető, refrén, átvezetés, és befejezés közül. Az Add new ikonnal adjuk hozzá az aktuális hangrészeket tartalmazó listához. Ha kedvünk tartja, akkor egy teljes zeneszámot is megtervezhetünk egy lépésben. A loop ikonnal a maximálisan generálható loopok számát állítjuk be. Az igazán Hardcore hangzást csak a Random gomb egyszeri megnyomásával kaphatunk, előtte viszont ne felejtjük el egy igényes Bassrum beállítását. A mellékelt hangminták közül különösen szimpatikus volt számomra, annak a férfinak a vokálja, akinek egy "beöntés utáni" földön kívüli hangot sikerült kihoznia torkából. Ezt a bizonyos hangmintát a CD-n a Dance/D- House/Vocals/Voc17-4.wav helyen találhatjuk meg, érdemes meghallgatni. Ne hagyjátok ki!



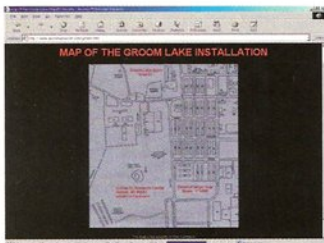
# SZÖSSZENET

A múltkor olvastam valahol, hogy az Interneten 25 millió weblap van. Ennek 90%-át állítólag nem érdemes meglátogatni! Rövid fejszámolás után kiderül, hogy a maradék 10% átböngészéséhez egy emberélet sem elég! Hátba tudunk egy kicsit segíteni...

Amikor néha a TV elé keveredek, és véletlenül pont egy X-Akták epizódot adnak, elmerengek, hogy ennek a dolognak mennyi a valóságalapja. Nem vagyok UFO hívó, sőt, a természetfeletti dolgokban sem hiszek igazán. De egy dolog biztos: "Nem zörög a haraszt, ha a szél nem fújja!". Hosszabb kutatás után akadtam rá a következő oldalra, amely pár óras tanulmányozás után fokozott "szájtátást és arcleesést" eredményezett nálam. Az Area 51 Research Centerben magyarázatokat fogsz találni. Minden kérdésben, ami ezzel a témával kapcsolatban felmerülhet. Az alapnál kicsivel erősebb angoluladás nem árt a néha szakszövegbe hajló tényfeltárási cikkek megértéséhez, de higgyétek el, megéri! Nem is az UFO meg az Area 51 itt a lényeg, hanem az, hogy a cikkek szerzői létező nevekkkel és megtörtént, BIZONYÍTOTT tényekkel dobálóznak.

Nem tudom, de az agyam leghátos zugában egy hang azt mondja, hogy a készítőik tudnak valamit! Lehet, hogy nem is UFO-k repkednek Las Vegas környékén, hanem titkos katonai masinák? Lehet, hogy tényleg vannak árnyékkormányok? Meg akarod ismerni a titkos csoportok és ügynökségek felépítését (például a Metal Gear Solid-ból ismert DARPA-ét)?

Tényleg vannak az USA-ban titkos koncentrációs táborok? Szűrődés el a <http://www.ipress.com/area51/> címre, megtalálod a LEHETSÉGES választ.



Csalni nem szép dolog, de néha nincs más lehetőség, hogy lenyomj egy játékot.

Ha ilyen kellemetlen helyzetbe kerülnél, látogass el a [www.cheatsearch.com](http://www.cheatsearch.com) nevű helyre, ahol 13200 különböző csalás van az adatbázisukban,



mindenféle géptípusra. Ennél egy kicsit komolyabb oldal a [www.gamefaqs.com](http://www.gamefaqs.com), ahol végjátásásokat is találsz a hosszabb lélegzetvételi játékokhoz

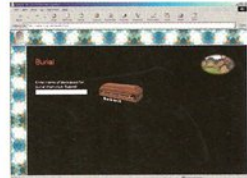
– nagyon gyorsak a fiúk, a programok megjelenése után szinte napokkal már megtalálod a



teljes leírásokat. De a legkomolyabb az összes közül a <http://sages.ign.com/>, ahol az ÖSSZES létező géptípushoz találsz csalásokat, még az őrs öreg Atari 2600-ashoz és a játéktérmi masinákhoz is!



"Csak a halál a biztos" – mondja mindig drága nagymamám. Egészen mostanáig hittem neki, de most mintha meginni látszana ez a tétel. Látogass el a <http://www.r-i-p.com/content.htm> címre,



ahol temetést, hamvasztást, meg hasonló enyhén szölv MORBID mulatságokat rendelhetsz meg barátaid, ismerőseid, és ellenségeid számára. Persze az sem baj, ha még élnek. Úgyis azt mondják, hogy akinek még életében halálhírért kelttek, az soká fog élni. A nagy eseményről természetesen értesítést is küldhetsz mindenkinek, hogy ők is osztozhassanak fájdalomban...



A Planet Hollywood és a Hard Rock Cafe már a könyökünkön jön ki. A csőd szélén áll mindkettő, Bruce Willis hamburgere állítólag vékonyfósást okoz. Ki a rákot érdekel a modell bébik Fashion Cafe-ja? Inkább a bajjait mutogatnák ingyen és bérmentve a férfinépek. Menjünk inkább egy TÉNYLEG baba helyre, a

<http://www.whitetrashcafe.com/> mulatóba, egy kis amerikai humort csemegeznél! Az ajtónál Joey (pincér?) rögtön az asztalodhoz kísér, ami lehet nemdohányzó, passzív dohányos, vagy aktív dohányos. Ajánlom a passzív asztalt, mert itt anélkül is szerezhetsz tüdőrákot, hogy egyáltalán rágyújtánál! Miután helyet foglaltál, tanulmányozd át az étlapot. Előtelnek egy kis "Limp Bizkit féle kukoricatál" (KoRn, heheh)? Utána esetleg egy "Rágógumi-banadák menüje" (Brittney spárpa Spears, rajta Backstreet babok, hozzá Christina agavé Aguilera, köretnek "N'Stinky" chips)?

Ha a kisöccsoddlel érkezel, neki mindenképpen "Csokoládés hangyákat" rendelj – a kölykök imádnak turkálni a kajában, ezzel meg örökig elszórakozhatnak, miközben kivadásszák a csoki masszából a kis

ízeltlábuakat. Nagyító mellékelve!

Mind Ezek mellett millió más dologból is válogathatsz, csak el ne vész!

Különböző haláli videókat nézhetsz meg (a Star Wars-ost figyelmedbe ajánlom), és kipróbálhatod a Star Wars kintin étlapján kínált csemegeket is.



Szerintem ha azt mondom FOCISTAHAJ, mindenkinek ugyanaz a kép ugrik be – 15 évvel ezelőtti Balatonpart, tízdekas NDK turista, hirtelenszöke, felül tüsi róze, hátul bőven nyak alá érő pikkely.

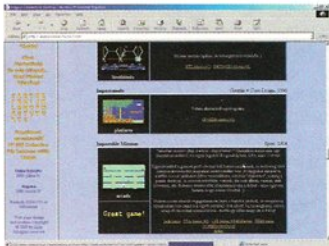
A legjobb az egészben, hogy ez a posztulat viselet még mindig divik. A <http://www.mulletsгалore.com/> címen egy csomó ilyen barmot megcsodálhatsz! A készítőik belesített kamerákkal járják Amerikát, nehogy egyet is elszalasszanak. Fel vannak sorolva a különböző "focistahaj fokozatok" és mindig van egy "heti



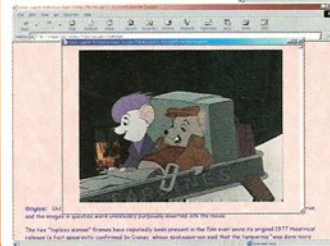
csemege" is. Az áldozatok általában értékelve vannak a "köcsögség" listán, és ami a legjobb, minden focistahaját viselő barom szanaszét van marva és savazva! Mivel a pornóvilágban egy időben ez a hajszerkezet erősen menő volt (kábé 1974-1981), ezzel a témával külön is foglalkoznak.

Többször éreztem már, hogy hiába jönnek itt egyre-másra a különböző csodajátékok, valahogy egyik sem az igazi. Tele a batyum a mostani programokkal, na! A jó öreg Commodore 64 volt az isten, ez számomra tény. Ha újra akarod élni nosztalgikus élményeidet, esetleg össze akarod gyűjteni az összes régi játékot, vagy egyszerűen csak szórakozni akarsz egy kicsit, nézz el a <http://web.externet.hu/sk/c64/> magyar emulátor oldalra, ahol bombaszikis C64 játékgyűjteményt találsz. Persze itt vannak az emulátor programok is, meg minden, ami a játékok futtatásához kell. Külföldi viszonylatban érdemes ellátogatni a <http://td.simplenet.com/c64/games/> helyre, ahol szintén témérdek játékot találsz C64 emulátorodhoz.

Ha jól emlékszem, egyikünknek sem volt meg a C64-es történelem egyik legmisztikusabb és legokosabb programjának, a The Pawn-nak második oldala – itt ezt is megtalálod! Ha esetleg elakadnál, itt <http://www.crosswinds.net/~amigagames/ms/pawn.html> találsz egy nagyon kellemes kis leírást hozzá.



Biztos te is hallottál már róla, hogy a Disney-nél vannak olyan barom rajzolók, akik különböző állatságokat (de lehetőleg a kézjegyüket) rejtenek el a kölyköknek szóló rajzfilmekben. Persze ezek szinte megtalálhatatlanok, hiszen repülne mindenki, akire ilyen "istenkáromlást" rá lehetne



bizonyítani – cseppet agyonvágná a Disney hírnevét, ha kiderülne, hogy igaz. A <http://snopes.com/disney/films/> oldalon olvashatsz a pletykákról – és amelyek bizonyíthatóan léteznek, arról képet is találsz itt.

Módfelett imádom a macskákat és a kutyákat, de amikor a cicor élvezettel köszöri körmeit a kedvenc ülőgarnitúrámon, égnék áll a fejemen a maradék haj. Úgyszintén nehezemre esik egy átmulatott szombat éjszaka után (érkezés reggel 4-kor, szeszszag száll a levegőben, elalvás a kádban) levinni a halál pontosan 5:00-kor idegesen kaparó kutust.



Könnyen kiküszöbölhető a fenti malőr, ha adoptálsz egy kiberkutyát, kibermacskát, esetleg egy abszolút problémamentes kiberalat a <http://www.crapco.com/dog/index.html> oldalon. A dolog kutya esetében izgalmasan indul, mert kiválaszthatod, hogy milyen nyelven akarsz a kisállattal kommunikálni. Ezek után névadás következik. Trükköket taníthatsz a kutyának, etetheted, althathatod. Én kábé egy hétig nem látogattam a dögöt, mire visszatértem, még biciklizni is megtanult – viszont az egészségi állapota egy pöttyet leromlott. Halat kellett volna választanom, azzal talán kevesebb gond van...



Ezer osztrák schilling egy könyvért sok vagy kevés? Nekem kissé sok... Pedig ennyibe kerül Yoshitaka Amano egy nagyméretű, keményfedele, gyönyörűen illusztrált japán könyve. Ja, hogy kicsoda Amano? Nos, a Final Fantasy (és még sok más japán RPG) vita nélkül leghíresebb



illusztrátora. Erre az oldalra el kell látogatnod – meg fog változni a véleményed a japán rajzművészetről, az zicher! Elképesztően profi oldal, maximálisan extravagáns dizájn, veszett képek. Lehet, hogy ezer schilling nem is sok egy könyvért...? <http://www.amanosworld.com>



Habár a Manga láz Magyarországon leáldozófélben van, azért a téma nem halott. A [www.pioneeranimation.com](http://www.pioneeranimation.com) és [www.bandai-ent.com](http://www.bandai-ent.com) címeiken érdekes újdonságokról olvashatsz.



Szerinted a Csillagok Háborúja a csúcs? Marhaság! Itt van nekünk a CheeseWars képregény. Hőseink kalandjait a [www.cheesewars.com](http://www.cheesewars.com) oldalain találod. Amennyi sajtója van a világon, nem csodálom, hogy cartoon lett belőlük.



300 Km/h felett. Tuti fotók gyönyörű lányokról, akiket ha bámulsz egy kicsit, a szíved 400 Km/h-val kalapál majd. Persze csak akkor, ha komárod az ázsiai szépségeket...

Maradjunk még egy kicsit a japánoknál. Mi jut eszedbe róluk? Az agyontuningolt, felismerhetetlen márkájú kocsik, a ferdeszemű kiscsajok és az extrém életstílus. Nem másról, csak erről szól a [www.goldensilk.com](http://www.goldensilk.com) weboldal. Eszeveszett képriportok Toyotákról, Nissanokról és hasonló csemegékről, melyek könnyen mennek

Végül zárjuk a sort azzal, ami a legtöbb kezdő Internetező és az amatőr böngészőket leginkább lázban tartja: az "ingyen" CSAJOKKAL. Pár kedves kollégánk nap, mint nap összegyűjti az Internet millió szexoldaláról az ingyenes, újnevezett "kedvcsináló" oldalak linkjeit. Ezeket a <http://www.xxxfantasy.com/> oldalon találod. Csak győzd végignézni mindegyiket! A dolog erkölcsi alapon is megnyugtató, hiszen ezek ingyenes linkek, és nem kell illegális password-törésekkel fizető oldalakra behatolnod.



# HALF LIFE: COUNTER STRIKE

## ★ HOGYAN ALAPÍTSUNK KLÁNT A COUNTER STRIKE-BAN!

Az ember társas lény. Hiába favorizálják az amerikai kalandfilmek a macsó Rambókat és magányos farkasokat, hárseregeket egyedül kiirtani csak a moziban lehet. Meg aztán elég unalmas dolog az embernek egy szál magában boldogolni az élet viharában. Sőt, a csajok erkölce is akkorát esett mostanában, mint malac a jégen, ezért inkább kevernek egy egész jégkorongcsappal egyszerre, mint hogy pleff módon csak egy palit tegyenek boldoggá. (Persze ehhez a Counter Strike-nak nem sok köze van.)

Szóval az ember ugye társas lény. Ezért amikor elkezd Counter Strike-ot játszani, egy idő után észreveszi, hogy bizonyos illetők neve előtt (általában) szögletes zárójelben mindentéle betűk, számok, meg ki tudja miélféle furcsa rövidítések pöfeszkednek. (Optimális esetben ezek az illetők a fragiliták élén tanyáznak, habár ez mostanában egyre kevésbé igaz.) Aztán szépen leesik neki a tantusz: a reptélyes betűk bizony különböző KLÁNOKAT jelölnek. Ekkor aztán annak a bizonyos embernek pánikszerűen beindul az agya, hogy miként kerülhetne az ő neve elé is az a bizonyos klánjelzés. Mert ha anyni ember klánozik, akkor azért olyan rossz dolog nem lehet...

### MIRE JÓ EGY KLÁN?

A Counter Strike-ban (meg minden first person shooterben) elvileg azért érdemes klánagnak lenni, hogy az ember klánháborúkat tudjon vívni. A klánháború marha jó móka, mert ilyenkor nem idegenekkel az oldaladon nyomulsz, hanem olyanokkal, akiket ISMERSZ, kedvelsz, és akikkel összeszokott csapatmunkát folytatok. (Optimális esetben a klánatok még haverok, sőt barátok is, akik személyesen is tartják a kapcsolatot. De ez nem alapfeltétele a dolognak!) En mondjuk nehezen találkozhatsz a klánom tagjaival, akik kábé kétezer kilométeres körzetben laknak Németország területén. Mégis amikor játszunk, vagy icq-zunk napközben, ugyanúgy megértjük egymást, mintha személyes jó barátok lennénk. Tizenkilencen vagyunk, és mind a 19-en komájuk egymást.) A dolog hátulütője viszont az, hogy az ellenfél valószínűleg egy ugyanilyen jól működő csapat, így nem lesz könnyű kicsikarni a győzelmet. Az a Rambó stílus, ami egy rendes "vegyes szervezeten" néha látványosan beválik, a klánháborúban iszonyatosan csúnya halálal szokott végződni, ami nem csak a saját teljesítményedet, hanem esetleg az egész klánháború kimenetelét is befolyásolja. Ezért tehát aki nem szívleli a csapatmunkát, ne erőltesse a "klánoskodást". Klánháborúban a jó játékos soha nem a személyes sikerét tartja szem előtt (optimális esetben), hanem azt, hogy

a kört mindenképpen az ő klánja nyerve. Ha kell feláldozza magát, hiszen a végén úgyis csak az a lényeg, hogy melyik csapat volt a jobb. Sokan ugyanis hajlamosak elfelejteni, hogy a CS-ban (főleg KH esetén) a pályákon feladatok vannak, amiket végre kell hajtani – nem pedig ész nélkül gyűjteni a frageket! En például el sem tudom képzelni, hogy egy KH-ban CT-ként mondjuk ne vegyék defuse kítet – maximum akkor, ha nincs rá pénzem. Szintén növeli a klán esélyeit (no, meg az illető tetszési indexét) ha azok az emberek, akiknek több pénzük van, a kör elején vesznek valamilyen normális fegyvert – minimum MP5-öt – és azt szétdobálják csóró társaik között. Féreg dolog az egyetlen vastag játékosként Parát venni (mivel az a legdrágább), a többiek meg alap pisztolyal egerésznek a hűsdarálóban! Arról meg nem is beszélgek, hogy a rendes klántag nem kúr be egy gránátot a folyosóba anélkül, hogy előtte meg ne győződjön róla: nincs ott egy csapattársa sem! Ha terrort játszik az ember, és nála van a bomba, igyekszik azt a legjobb helyre és a legjobbkor letenni, és ha

a többiek, aztán valamikor 30 másodperccel a kör vége előtt előkerül a semmi-ből 100%-os HP-vel – amikor a pályán levő, mindössze 3 embernek csak a késésben van még némi muníció.

Ha VIP szerepben díszleg, nem rohan előre, egyenesen egy sniper célkeresztjébe. Majdnem mindenki utál VIP lenni, de hát ez van – ha pont te kaptad ezt a hálátlan feladatot, ne rontsd el a többiek kedvét azzal, hogy ökör módon feláldozod magad. Főleg, hogy egy-egy látványos VIP szökést a túlerő elől mindenki igen hálásan fogad, és még az ellenfél is elismerően díjazza! Arról meg nem is beszélgek, hogy VIP-ként késsel terrorokat kaszabolni igen felemelő érzés.

A csapatjáték számtalan olyan lehetőségét hordoz magában, amiket egyedül nem tudnál kihasználni. Nagyon fontos dolog például – sok klánháború kimenetele fordult már meg ezen – az egymás segítése. Szinte minden map tele van olyan stratégiai sorsdöntő pontokkal, melyeket rendszerint egyedül nem tudsz elérni. Profi klánoknál szó



már le van téve, igyekszik megvédeni azt. Milyen kedves dolog az, ha a bombahordó marha már az első percben leteszi a cuccot, amikor még az összes CT él, így kábé 80%-osra növeli az esélyét annak, hogy valaki majd hatástalanítani tudja. Ha CT-t játszik, akár a legutolsó másodpercben is odamegy a bombához, és legalább megpróbálja hatástalanítani, nem pedig hanyatt homlok rohan az ellenkező irányba, hogy legalább ő túlélje azt a kört és megőrizze fegyverét. Nem lapul patkány módjára a sarokban, hogy hadd menjenek csak be a darálóba

nélkül is tudják a tagok, hogy valakinek (általában az elsőként érkezőnek) oda kell guggolnia a doboz (szikla) elé, hogy egy vagy két társa a hátról fel tudjon mászni a magasabb pontokra, így olyan helyzetbe kerüljön, hogy akár a támadó csapat felé lemészárolhatja. Gondold csak el, amikor a magabiztos rohamozó terrorok nagy slunggal kifordulnak a "de\_dust" hátsó részéhez vezetett szűk folyosóban, és egy CT meg az ott felhalmozott ládák hely tetejéről egy tárral legyalázza őket. Fogalmuk sincs, hogy a CT-k oda felnyomták valakit, sőt, nem is látják az illetőt a nagy



sietségben. Szintén jó dolog, ha a terrorok a bombát – ugyanezzel a módszerrel – nem rögtön a földre teszik, hanem esetleg egy doboz tetejére, ami tízszer körülményesebb teszi a hatástalanítását. A felugrásal tőlők CT idilli célpont!

Igazán nem akarok okoskolbasztnak látszani, de hála istennek nálam elég jól működik a klánélet. Klánbörnk is van gazdagon (hetente egy biztosan) és ha ellátogatás a weboldalunkra látható, hogy idáig csak két KH-t vesztettünk el. Egyszer sem fordult még elő, hogy egy KH ne jött volna össze – talán azért, mert kinevezett egy KH menedzsert, aki egy személyben szabad kezet kapott a KH-k intézésére.

Akárki-akármit mond, egy KH komoly dolog. Többször hallottam már magyar szervezeten lehangoló beszélgetéseket arról, hogy bizonyos tagok nem jöttek el, időközben fontosabb dolguk akadt, a rossz pingükre való tekintettel kiszálltak. Ilyen egyszerűen nincs! Ha valaki vállalja, hogy az adott megszervezett időpontban játszik majd, annak kutya kötelessége ott lenni, és ha török, ha szakad végigharcolni. Inkább kevesebb játékoskal kell számozni, és megkérni az ellenfelet, hogy ők is csak annyit embert állítsanak ki, mint játék közben azért rinyálni, mert egy tuskó valamilyen indokkal féldőben kiszáll. (Persze emberhátrányban is lehet vállalni a harcot, de akkor szivola esetén nincs apelláta!)

Szintén nem árt letisztítani a mapsorrendet és azt is, hogy hány kör fogtok játszani. Ha egy órát vesz igénybe, akkor egyet, ha 4 órán keresztül nyomjátok, akkor négyet, de tartások be a kialakított dolgokat. Féldőben nincs lelépés, mert akkor a visszazokó klán VESZTETT. Felénk az MCM-nél az a divat, hogy minden mapet oda-vissza játszunk, tehát minden csapat nyomul T és CT szerepben is. Ezt csak azért mondom, mert hallottam már olyan nonszensz klánokról, akik kitalálták maguknak, hogy ők csak (például) terrort játszanak! Ez enyhén szólva érdekes hozzáállás, mert mindannyian tudjuk, hogy vannak alapvetően T és CT mapek is. Szép baleset lenne, ha egy



klánháború abból állna, hogy az elke-  
seredett CT csapat mondjuk 15 körön  
át próbál bejutni a "cs\_assault"-ban a  
hangárba, ahova egy izmos kemper  
terror brigád fészkelte be magát.

**HOGYAN LEGYEK  
KLANTAG?**

A dolognak az lenne a természetes  
lefolyása, hogy az emberke megtanul  
játszani. Először is kifigyeli, hogy a  
szervereken mely pályák futnak leg-  
gyakrabban, aztán veszi a fáradságot,  
és otthon szépen egyedül elkezd saját  
maga ellen egy LAN partit (nem is egyet,  
inkább sokat). Fogja magát, elindítja a  
CS-1 és bejárja a pályákat, mint terrori-  
sta, mint anti-terrorista és mint VIP.  
Ezzel megkíméli magát attól a kelle-  
metlen anyázástól, amit a társaitól fog  
kapni, amikor a túszoikat felcipeli a  
padlásra a pince helyett, esetleg VIP-  
ként idióta módon kirándulást tesz a  
terrorok főhadiszállásának irányába.

csak minimális) a nálad jobb játéko-  
sok irányába, előbb vagy utóbb valaki  
meg fog kérni, hogy lépj be a klánjá-  
ba. Győzelem, erre vártál! Valószínű-  
leg már ismerni fogod azt a bizonyos  
klánt, hiszen nincs olyan sok magyar  
szerver, mindenki ismeri egymást. Ha  
szimpatikusak neked és úgy érzed,  
hogy elég jók, vedd megtszítettetés-  
nek és lépj be hozzájuk. Ha nem látod  
azt, hogy a belépés az előmenetele-  
det szolgálja, egy udvarias válasszal  
hátrítsd el a belépést.

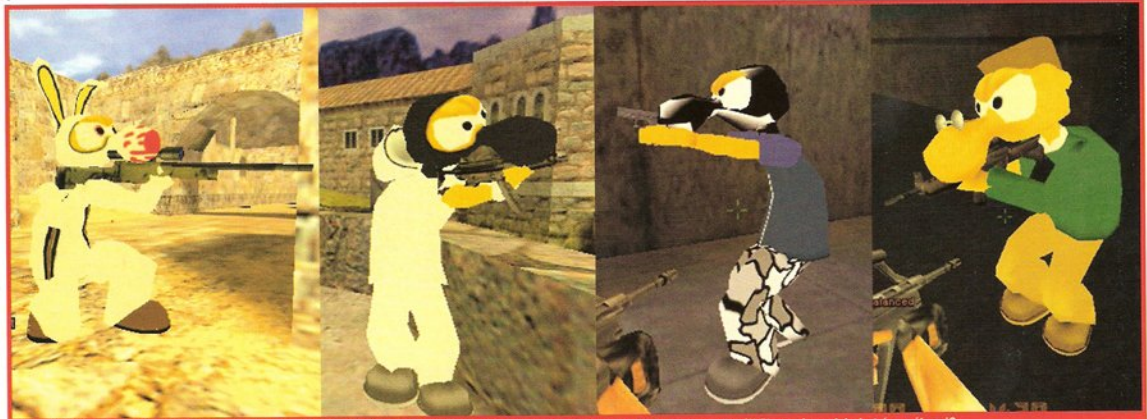
**HOGYAN NE LEGYEK  
KLANTAG?**

Azért, mert valaki belép egy klánba,  
még rosszabb esetben erőszakosan  
klánt alapít, még nem lesz jobb játé-  
kos! (Leginkább csak hülyét csinál  
magából.) Az egyik legnevetésesebb  
dolognak tartom, ha valaki a CS pályá-  
futásának második hetében már klánt  
gyújt maga köré. Fogalma sincs, hogy

hogy azokról az emberekről, akik je-  
lentkeznek a klánba, szavaznak a  
tagok. Ha a többség hozzájárul, kadé-  
tok lesznek, és egy hónapig próbaidőn  
vannak. Ilyenkor kérdőjellel viselhetik  
a klán monogramját! (MCM?) (Martin).  
Az egy hónap elteltével újból szava-  
zás történik, hogy a pali méltó-e a  
belépésre. Ha igen, marad, ha nem....  
Ja, és azt hiszem, hogy egy 12 tagú  
klán körülbelül az ideális – de 20-nál  
több semmiképpen se legyen!  
Egyszerűen meg kell érni ahhoz,  
hogy az ember klántag lehessen! Tele  
vannak a szerverek olyan sráccokkal,  
akik sohasem voltak klántagok, mégis  
ismeri őket mindenki. Ha jó vagy,  
úgyis kapkodni fognak érted. Ha  
viszont ezt nem tudod kivárni, nyu-  
godtan alapíthatsz klánt – maximum  
egy párszor tönkvernek, amit min-  
denképpen emelt fővel kell fogadnod,  
ráadásul minden vereségből tanul  
valamit az ember.

nyuszi jelmez-  
ben virított,  
ketten  
jólfészült  
hülyegyerek-  
re hasonlítottak, a  
többieknek meg  
fekete gumiharis-  
nya volt a bucijára  
húzva – a dolognak csak az a szép-  
ségihába, hogy minden szereplőnek  
óriási dudu orra volt, a ruhájukról meg  
nem is tudok beszélni. (A gumiharis-  
nya természetesen a dudu orrukra is  
rá volt húzva.)

Kiderült, hogy van egy tehéséges  
német csávó, [MOCL] Bender, aki  
szabadidejében CS képregényeket  
készít. Az, hogy a pali állati jól nyom-  
ja a karikatúrát, csak egy dolog, de  
mivel aktív CS játékos, tudja is, hogy  
milyen állati pócnok szoktak történni  
játék közben. Te is találkoztál már  
velük, én is, és szinte hihetetlen, hogy



Nemi izelítő a Terror Skinnek repertoárjából. CT legyen a talpán, aki az első néhány találkozást könnyesre röhögött szemek nélkül megússza! Lehet úgy célozni?

Ha a térképekkel nagyjából már tisztá-  
ban vagy, tanul meg a fegyverek  
használatát, és ami a legfontosabb,  
tanul meg CÉLOZNI! Nem kell, hogy  
minden cuccot profi módon használj,  
hiszen a die hard játékosok is rákat-  
tannak 1-2 fegyverre, és utána mindig  
csak azokkal nyomulnak. A lényeg,  
hogy ha kevés pénzed, van, ha sok,  
mindig legyen egy olyan fegyver, amit  
biztonsággal tudsz kezelni, miután meg-  
vetted. Sőt, az sem árt, ha 1-1 fegy-  
vert esetleg hozzárendelsz 1-1 térkép-  
hez – elég hülyén jön ki ugyanis, ha  
egy agyonzúfolt, zárt helyen játszódó,  
kaszabolás helyszínre erőszakosan  
távcsövös puskát választasz.

Mire a fent említett két feltételt teljes-  
sül, és még egy kis tehetség is szor-  
lít beléd, lefogadom, hogy nem te  
leszel az utolsó a fraglistán. Ha jó fej  
vagy, nem egy paraszt, keveset  
anyázol, és tanúsítást egy minimális  
tisztelget (nem kell  
sok több,

ki-kicsoda, nem ismerik egymást a  
tagok (ismerősen cseng a "Jéé, te is  
az XXX klán tagja vagy? Mióta?" –  
kérdés) és a különböző körlevelek úgy  
mennek a klánban, hogy "Gyerekek,  
pénteken lehet, hogy klánháborúnk  
lesz, mindenki üzenjen mindenkinek,  
mert nekem csak X emberek e-mailje  
van meg." Aztán a kérdéses időpont-  
ban még nincs meg a szerver, nincs  
meg, hogy hányan fognak játszani, a  
végén meg az egész CW botrányba  
fullad. A tagok erőszakosan szervezik  
be az embereket, akikről aztán kide-  
rül, hogy nem is olyan jó harcosok és  
nem is olyan cool arcok, mint ami-  
lyennek első pillanatban tűntek. Akkor  
jön aztán a "Hogyan rúgjuk ki?" klasz-  
szikus esete. Még veszélyesebb ha-  
hota, amikor embereket csak azért vesz-  
nek be, mert az illető valakinek a jó  
barátja, és ő is szeretne játszogatni  
meg klánozni. Aztán a pali az első  
klánháborújában vagy lemeszárolja a  
fél csapatát, vagy bekúr egy  
gránátot a rohamozó társai  
közé (persze ő az ajtón  
akarta bedobni, csak az be-  
csukódott, a gránát meg visz-  
sapattant) akik egységesen  
40%-os HP-vel indítják a kört.  
Jó ötletnek tartom a kadéltis-  
ta alkalmazását. Ez azt jelenti,



**NE VEDD TÚL KOMOLYANI!**

Mostanság egy közös "klánnépi" ICQ-  
zás közben szóba került valami – szá-  
momra tők ismeretlen – Bender téma.  
Ahogy nagyjából boncolgattam a töb-  
biek német zagyvalását (igen problé-  
más mifelénk a chatelés, mert én ugye  
magyarul meg angolul gagyogok, mini-  
malis némettel fűszerelve, a klán töb-  
bi tagja német, a fele tud angolul is,  
de a másik fele nem sokat – szóval  
elég érdekesen magyaráznak egymás-  
nak) az egyik társam, hogy ismerem-e  
a Bender modelleket. Mondom neki  
nem, mi ez, valami csalás? Erre azt  
mondja, hogy ha ezeket meglátom,  
egy héti csap röhögni fogok a henteslés  
helyett, tehát tulajdonképpen csalás,  
csak magam ellen! Mondom neki küld  
a cuccot haver, úgyis kezd a CS az  
agyamra menni. Este arról álmodom,  
hogy rohanok egy terror felé, akarom  
húzni a ravaszt, de nincs amom...  
Na, átjönnek a fileok, felülírom a CS  
modelljeimet és felugrom az MCM  
szerverre. Háát, nem is tudom – ha  
azt mondom, hogy majdnem befo\*\*\*\*  
a röhögéstől, keveset mondtok! (ami-  
kor megmutatta őket Martin, ha-  
sonló érzésekkel kellett megküzdé-  
nem nekem is! – Sz.JVC.) Beléptem  
a terror csapatba, voltunk vagy nyol-  
can. A nyolcból három pali hüsvéti

valaki ebből képregényeket rajzolt!  
Végül is minden karakter, meg minden  
helyzet az eredeti CS-ből van véve,  
de olyan elképesztő jó cartoon stílus-  
ban, hogy megáll az ember esze.  
De ez még nem elég, mert valaki meg  
kitalálta, hogy a Bender karaktereket  
modelleknek is megcsinálja! Így ha le-  
töltöd ezeket, és berakod a CS-be, egy  
Bender képregény lesz a Counter Strike-  
ből! Erről igazán nem tudok beszélni,  
mert nem lehet. Megpróbáltam pár képet  
kiszedni, hogy kabé legyen fogalmatok  
rőla, miről is van szó. Elég, ha annyit  
mondok, a dudaurú túsok nem egy-  
szerűen csak követik a CT-t, hanem  
feltartott kézzel (és elkecsereedett ábrá-  
zattal) menekülnek, mintha csak azt  
kiabálnák: "Jajajajaj, csak ezt ússzuk  
meg!". Szerintem érdemes kipróbálni.  
Az biztos, hogy a CS teljesen új érte-  
lmet fog kapni minden megszállott játékos  
számára! (Zárójelben jegyzem meg,  
hogy az Artic terror skin helyett lehet  
a nyulat berakni. Persze a nyúl is  
Bender modell.)

email: 576konzol@576.hu  
web: http://surf.to/mcm-clanBender modellek: http://  
homepages.comuserve.de/MOCLBender/  
cartoons/sites/files.htm

Martin

Hi! SORRY I GOT A QUESTION: THIS IS MY FIRST TIME PLAYING CS. WHAT CAN I BUY RIGHT NOW?



THIS IS THE BEGINNING OF THE GAME. YOU GOT \$800 RIGHT NOW... SO YOU CAN'T BUY MUCH...



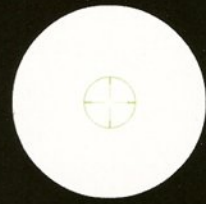
- Bocsika, hadd kérdezsek má' valamit. Ma játszom először CS-t. Mit kell itt az elején vásárolni?

- A játék még csak most kezdődik. 800 dolcsid van, úgyhogy túl sok mindent nem tudsz venni...

DAMN IT'S TOO HOT!! I CAN'T EVEN AIM.....



NO.....



- Vazzeg, márhára meleg van!! Még célózni se tudok.....

- Ja...phüüü látsz valamit?

- Semmit....

OK... SO WHAT SHOULD I BUY? LITTLE HINT?



THE BEST IS YOU BUY A VEST. JUST FOLLOW ME - THEN YOU CAN PICK UP ALL THE WEAPONS ON THE GROUND



- OK... Akkor most mi a francot vegyek? Esetleg segítenél?

- Legjobb, ha egy páncélra költesz. Egyébként meg kocogj utánam, én töröm az utat, te meg összeszeded a földön heverő fegyvereket.

WTF! WHERE ARE THEY ?? THEY MUST BE..... WAIT !!! I GOT SOMETHIN !!



WTF.....



- Mi a f@\*S#! Hol vannak?? Szerintem..... Hoppá!!! Látok valamit!!!

- Mondd má' mi van?!!!

- Mi a p@#&\*S...

OK I GOT IT LET'S GO FOR...



- Jól van na, felfogtam. Akkor nyomuljunk...

.....IS THAT !?!!?

THERE! THERE!! I ALREADY GOT ONE!!!



NOOOOOOOO!! NOT THE.....



- Ott! Ott!!! Má' találtam is egyet!!!

- NEEEEEEEE!!! Azt nem kéne...

ATTN - MORON !! I'M HIT !!! NEED ASSISTANCE !! DIE !!! BAD TERRORIST BAD BOY !! HEHE FIRE IN THE HOLE !!



- ...történik ott!?!?

- Ehh - agyas!

- Eltaláltak!!! Erősítést kérek!!

- Meghalsz!!! Csúnya, rossz terrorista!! Hehe

- Repül a gránát...



...GRENADE... POOR GUY...

[MOCL]Bender: Badluck

[MOCL]Bender: Summertime at Mansion...

# COUNTERSTRIKE

www.themaniac.org/bender.htm



# EZ ÁM A NAGY SZÁM

## 1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az **576 KByte**-ra, 9552 Ft helyett mindössze **6999 Ft**-ért tiéd lehet a következő évfolyam, továbbá **6** általad kiválasztott korábbi számunk **A hülyének is megéri. Neked is? Akkor töltsd ki és küldd vissza!**

Előfizetéssel megrendelem az **576 KByte** című, havonta megjelenő folyóiratot ..... példányban, ..... hónaptól, egy évre, 6999 Ft-ért. Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott 6 korábbi szám átvételekor fizetem ki.

Név: .....

Cím: .....

E-mail: .....

Ajándékba a ..... , ..... , ..... , ..... , ..... , ..... számokat kérem, Ha pedig valamelyik már nem lenne meg, akkor a ..... , ..... számok egyikét.

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:

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

## 5+1 JÁTÉK CD GYŰJTEMÉNY

BLADE WARRIOR 1999.-  
INTERNATIONAL ATHLETICS 1999.-

## PC CD-ROM JÁTÉKOK

112 O CLOCK HIGH 2999.-  
2 GOOD 2 BE TRUE PACK 3999.-  
3D DREAM HOUSE DESIGNER 1999.-  
3D ULTRA PINBALL 4999.-  
7TH LEGION 1999.-  
ACM 1918 9999.-  
ACTION MAN 7999.-  
ACTUA POOL 4999.-  
ADVANCED TACTICAL MISSION 5999.-  
AGE OF WONDERS 11999.-  
AHX 1 11999.-  
AKCIÓJÁTÉKOK GYŰJTEMÉNY 1999.-  
Alex Dampier PRO HOCKEY 95 1999.-  
ALIEN INCIDENT 7999.-  
ALIEN NATIONS 9999.-  
AMERICAN HISTORY 2999.-  
APOCALYPSE 2999.-  
ARCADE POOL 2 2999.-  
ARCATERA HIVJ 3999.-  
ARMOR COMMAND 3999.-  
ARMORED FIST 3 11999.-  
ARMY MEN AIR TACTICS 9999.-  
ARMY MEN II 7999.-  
ARMY MEN OPERATION MELTDOWN 7999.-  
ARMY MEN TOYS IN SPACE 11999.-  
ASCENDANCY 4999.-  
ATARI ARCADE HITS 2999.-  
ATF NATO FIGHTERS 5999.-  
AUTOVERSERS GYŰJTEMÉNY 1999.-  
B HUNTER 3999.-  
BATTLE GROUND Collection 2 4999.-  
BEETLE CRAZY CUP 9999.-  
BENEATH A STEEL SKY 4999.-  
BIOFORGE 4999.-  
BIRDS OF PREY 3999.-  
BLADE RUNNER 3999.-  
BLAZE & BLADE 4999.-  
BLUES BROTHERS 4999.-  
BREAKTHRU 3999.-  
BUG DROP 4999.-  
BURN RUBBER BIG SIX 12999.-  
BURNOUT DRAG RACING 4999.-  
BUSINESS TYCOON 9999.-  
BUZZ ALDRIN- RACE INTO SPACE 4999.-  
C&C TIBERIAN SUN 9999.-  
C&C WORLDWIDE WARFARE P. 9999.-  
CANNON FODDER 2 4999.-  
CAPTAIN QUASAR 1999.-  
CAR & DRIVER 2999.-  
Castrol HONDA Superbike 2000 4999.-  
CIVILIZATION II-TEST OF TIME 9999.-  
CLUEDO CHRONICLES-F. ILLUSION 9999.-  
CODENAME EAGLE 11999.-  
COMMAND & CONQUER PACK 6999.-  
CONQUER THE SKIES 3999.-  
CONQUEST EARTH 4999.-  
Conquest of Empire-A.O.E.Data 1999.-  
COUNTER ACTION 2999.-  
CREATURE SHOCK 4999.-  
CRICKET 97 1999.-  
CROC 2 9999.-  
CRUSADER NO REGRET 3999.-  
CUB CHASE 4999.-  
DARK EARTH 12999.-  
DARK VENGEANCE 11999.-  
DAWN OF ACES 7999.-  
DAWN PATROL 4999.-  
DEADLINE 4999.-  
DEATHKARZ 3999.-  
DEATHTRAP DUNGEON 9999.-  
DEER HUNTER COMPANION 4999.-  
DESCENT 3 4999.-  
Descent To Undermountain 3999.-  
DESECRATED LANDS 5999.-  
DIABLO II 12666.-

DIE HARD TRILOGY 2 9999.-  
DINO CRISIS HIVJ 9999.-  
DISNEY ARCADE FRENZY 9999.-  
DISNEY LION KING 2 11999.-  
DISNEY MAGIC ARTIST STUDIO 10999.-  
DISNEY VILLAINS REVENGE 11999.-  
DO3D WEB SZERKESZTŐ 24999.-  
DONALD DUCK M.MALARD-COLD S. 4999.-  
DREAMS 11999.-  
DREAMWEB 1999.-  
DUNE2-CANNON FODDER 3999.-  
DUNGEON KEEPER 2 11999.-  
DUNGEON KEEPER GOLD 11999.-  
EA TOP TEN PACK 4999.-  
EARTH WORM JIM 3D 11999.-  
ECSTATIC 4999.-  
EF2000 EVOLUTION 11999.-  
EF2000 TACTCOM 1999.-  
EVOLVA 9999.-  
EXECUTIONER 11 1999.-  
EXPENDABLE 4999.-  
EXTREME G2 9999.-  
EXTREME RISE OF TRIAD 1999.-  
F/A 18 HORNET 3.0 4999.-  
F/A 18E SUPER HORNET 11999.-  
F1 2000 9999.-  
FA PREMIER LEAGUE STARS 11999.-  
FADE TO BLACK 9999.-  
FALCON 4.0 9999.-  
FAMILY COLLECTION 9999.-  
FAMILY GAME PACK 9999.-  
FIELDS OF FIRE 11999.-  
FIFA 2000 HIVJ 6999.-  
FINAL FANTASY VIII 9999.-  
FLASHBACK 3999.-  
FLIGHT UNLIMITED 4999.-  
FLUX 3999.-  
FLY 11999.-  
FLYING CORPS GOLD 4999.-  
FORCE 21 4999.-  
FORD RACING 11999.-  
FROGGER 4999.-  
FURBY 7999.-  
GAME MANIA 3 4999.-  
GAME MANIA 4 4999.-  
GAME OF LIFE 2999.-  
GET MEDIEVAL 6999.-  
GEX 3D 3999.-  
GLOVER 2999.-  
GOLD GAMES 3 11999.-  
GP 500 9999.-  
GRAND PRIX 2 2999.-  
GRAND PRIX 3 9999.-  
GRAND PRIX LEGENDS 4999.-  
GRAND PRIX MASTER 1999.-  
GRAND PRIX WORLD 9999.-  
GROUND CONTROL 10999.-  
GUESS WHO 9999.-  
GULF WAR 4999.-  
GUNSHIP 9999.-  
GUTS & GARTERS in dna dange 1999.-  
GYEREK JÁTÉKOK GYŰJTEMÉNY 1999.-  
HALF LIFE OPPOSING FORCE 9999.-  
HARDWAR 4999.-  
HEAVY GEAR II 4999.-  
HELL COPTER 2999.-  
HEROES OF M.&M. III COMPILATION 11999.-  
HEROES OF M.&M. III-S.OF DEATH 11999.-  
HEXPLORE 11999.-  
HIDDEN & DANGEROUS DATA 4999.-  
HUNCHBACK OF NOTREDAME 4999.-  
HUNTER HUNTED 2999.-  
I WAR 2999.-  
INDEPENDENCE WAR 4999.-  
INFANTS 9999.-  
INTERNATIONAL ATHLETICS 1999.-  
INTERNATIONAL FOOTBALL 2000 9999.-  
INTERPALY 15TH PACK 12999.-  
INTERSTATE 76 ARSENAL 9999.-  
INVICTUS 9999.-  
ISRAELI AIR FORCE 10999.-  
JAGGED ALLIANCE 2 9999.-  
JOHNNY HERBERTS GP 4999.-  
JOHNNY BAZOOKATONE 1999.-  
KAS2 TEAM ALIGATOR 9999.-  
KINGPIN 11999.-  
KLÁNK 9999.-  
LANDS OF LORE III 11999.-  
LEGACY OF KAIN-SOUL REAVER 11999.-

LEGO ROCK RAIDERS 11999.-  
LEISURE SUIT LARRY CASINO 7999.-  
LEMMINGS 3D 4999.-  
LODE RUNNER 2 11999.-  
LUCKY LUKE 7999.-  
LUFTWAFFE COMMANDER 4999.-  
M1 TANK PLATOON 2 2999.-  
M1A2 ABRAMS 4999.-  
MAGIC & MAYHEM 3999.-  
MAGIC CARPET-Hidden Worlds 999.-  
MAGIC THE GATHERING 2999.-  
MAJESTY 9999.-  
MANIC KARTS 5999.-  
MASTERMIND 4999.-  
MAXIMUM ROAD RACE 9999.-  
MAYDAY 7999.-  
MDK 2 9999.-  
MECHCOMMANDER GOLD 2999.-  
MEGA3PACK VOLUME1 4999.-  
MEN IN BLACK 4999.-  
MICKEY MOUSE Computer KIT 4999.-  
MIG ALLEY 9999.-  
MIGHT & MAGIC VII 3999.-  
MIGHT & MAGIC VIII 9999.-  
MISSILE COMMAND 9999.-  
MODERN WARFARE COLLECTION 11999.-  
MONACO GRAND PRIX 2 9999.-  
MONOPOLY(NEW EDITION) 9999.-  
MONSTER TRUCKS 2999.-  
MOTORVERSENY GYŰJTEMÉNY 1999.-  
MS FLIGHT SIMULATOR 9999.-  
NAPTÁR 2000 4999.-  
NASCAR PINBALL 5999.-  
NATION FIGHTER COMMAND 11999.-  
NAVY STRIKE 1999.-  
NBA BASKETBALL 2000 6999.-  
NBALIVE 2000 6999.-  
NEED FOR SPEED 3 2999.-  
NEED FOR SPEED Road Challenge 6999.-  
NEXT TETRIS 9999.-  
NHL 2000 6999.-  
NHL CHAMPIONSHIP 2000 3999.-  
NO RESPECT 2999.-  
NOCTURNE 11999.-  
NORTH VS SOUTH 3999.-  
NOTHING BUT ACTION 3999.-  
NOX 9999.-  
OUTCAST 9999.-  
OVERPOST 2 9999.-  
OVERBOARD 1999.-  
OVERLOAD COMPILATION 4999.-  
OVERLORD 4999.-  
PADDLE BASH 4999.-  
PANDEMONIUM 2 4999.-  
PANZER GENERAL II 9999.-  
PATRIOT 4999.-  
PGA TOUR GOLF 486 1999.-  
PIRATES GOLD 4999.-  
PIZZA TYCOON 1999.-  
PLANE CRAZY 2999.-  
PLAY DOH CREATIONS 1999.-  
POD GOLD 4999.-  
POLICE QUEST SWAT 2 9999.-  
POOL SHARK 11999.-  
POPULOUS-UNDISCOVERED LANDS 7999.-  
PREMIER MANAGER 99 5999.-  
PRESCHOOL 9999.-  
PRO PINBALL-THE WEB 4999.-  
PSYCHO PINBALL 1999.-  
PUZZ 3D 3999.-  
PUZZLES 1999.-  
QAD 1999.-  
QUEST FOR GLORY V 11999.-  
RAILROAD TYCOON 2<sup>ND</sup> CENTURY 7999.-  
RAILROAD TYCOON DELUXE 4999.-  
RAINBOW 6-EAGLE WATCH 6999.-  
RALLY BAJNOKSÁG 3999.-  
RALLY CHAMPIONSHIP 9999.-  
RALLY MASTERS 9999.-  
RAYMAN 4999.-  
RAYMAN 2 5999.-  
RED BARON II 2999.-  
RED JACK 4999.-  
REDLINE RACER 3999.-  
REMINGTON TOP SHOT 7999.-  
RENT A HERO 4999.-  
REVENANT 9999.-  
RIDDLE OF MASTER LU 9999.-  
RIDING STAR 10999.-

RISK 2999.-  
RISK 2 9999.-  
ROLAND GARROS TENNIS 3999.-  
SABRE ACE 1999.-  
SAMMY S.HIGH HEAT BASEBALL 2001 7999.-  
SCORCHED PLANET 1999.-  
SCREAMER II 1999.-  
SECRET OF THE CASTLE 5999.-  
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2 11999.-  
SENSIBLE GOLF 1999.-  
SETTLERS III 9999.-  
SETTLERS III-QUEST OF AMAZONS 9999.-  
SEVEN KINGDOMS II 9999.-  
SHADOW COMPANY 9999.-  
SHADOW MAN 9999.-  
SHADOW MASTER 1999.-  
SHATERED LIGHTS 2999.-  
SHOCKWAVE ASSAULT 2999.-  
SHOGO 2999.-  
SHOGUN TOTAL WAR 9999.-  
SILVER GAMES 1 COLLECTION 4999.-  
SIM CITY 2000 3999.-  
SIM PARK 3999.-  
SIMS 9999.-  
SKULL CAPS 4999.-  
SMALL SOLDIERS 4999.-  
SOLDIERS AT WAR 9999.-  
SPEC OPS II 11999.-  
SPEC OPS-RANGER ASSAULT 2999.-  
SPECTRE VR 5999.-  
SPEED BUSTERS 11999.-  
SPEED HASTE 4999.-  
SPORTJÁTÉKOK GYŰJTEMÉNY 1999.-  
SPORTS BASKETBALL 1999.-  
STAR COMMAND Revolution 2999.-  
STAR TREK-BIRTH OF FED. 9999.-  
STAR TREK-HIDDEN EVIL 4999.-  
STAR WARS-BEHIND THE MAGIC 11999.-  
STAR WARS-EPISEODE ONE RACER 11999.-  
STAR WARS-FORCE COMMANDER 11999.-  
STAR WARS-INSIDERS GUIDE 11999.-  
STAR WARS-PHANTOM MENACE 11999.-  
STAR WARS-SUPREMACY 9999.-  
STAR WARS-X WING COLL.SERIES 9999.-  
STAR WARS-X WING VS TIE+MISS 9999.-  
STASHOT 2999.-  
STRATEGIAJÁTÉKOK GYŰJTEMÉNY 1999.-  
STRATEGO 2999.-  
STREET WARS-Constructor UW 11999.-  
STRIKE COMMANDER 4999.-  
SUPER BUSBY 9999.-  
SUPERBIKE 2000 9999.-  
SUPERCARS INTERNATIONAL 1999.-  
SYNDICATE 1999.-  
SYSTEM SHOCK 2 11999.-  
SYRYAH 1999.-  
SZÁMLÁZÓ-KÉSZLETNYILVÁNTARTÓ 7999.-  
SZEX LEXIKON 4999.-  
T.A.KINGDOMS-IRON PLAGUE 4999.-  
TAROT 4999.-  
Teenage M.Ninja Turtles MOVIE 1999.-  
TEN PIN ALLEY 2999.-  
TENKA 1999.-  
TERMINAL VELOCITY 1999.-  
TERVEZZ ÉS ÉPITS 4999.-  
TEST DRIVE 5 4999.-  
TEST DRIVE 6 9999.-  
THEME PARK WORLD 9999.-  
THIEF 7 9999.-  
THOMAS & FRIENDS 7999.-  
TINTIN IN TIBET 9999.-  
TOCA TOURING CARS 6999.-  
TODDLER 9999.-  
TONKA CONSTRUCTION 4999.-  
TONKA CONSTRUCTION 2 2999.-  
TONKA SEARCH & RESCUE 4999.-  
TOONSTRUCK 9999.-  
TOTAL ANIHILATION-Battle Tactics 7999.-  
TOTAL ANIHILATION-Kingdoms 7999.-  
TRAIN TOWN 7999.-  
TRIPLE CONFLICT PACK 4999.-  
TUNNEL B1 1999.-  
TUROK 2 4999.-  
TYCOON COLLECTION 9999.-  
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1999.-  
UEFA EURO 2000 9999.-  
ULTIMA IX-ASCENSION 9999.-  
ULTIMA VIII-PAGAN 4999.-  
ULTIMATE LEMMINGS 1999.-



Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

ULTIMATE RACE PRO	1999.-
ULTIMATE WAR PACK	1199.-
UP WORLDS	1999.-
URBAN ASSAULT	2999.-
URBAN CHAOS	1199.-
URBAN RUNNER	4999.-
USAF	1099.-
ÚTNYILVÁNTARTÓ	1499.-
ÜGYESSÉGJÁTÉKOK GYŰJTEMÉNY	1999.-
VIPER RACING	1199.-
VIRTUAL POOL 2	1199.-
VIRTUAL POOL HALL	1099.-
WALL STREET TYCOON	999.-
WAR COMMAND EXPLOSION	1999.-
WARBREDS	4999.-
WARGASM	3999.-
WARHAMMER PACK	4999.-
WARWIND II	1199.-
WILD WILD WEST	999.-
WL599-MICHAEL OWENS FOOTBALL	1999.-
WORLD RALLY FEVER	6999.-
X COM INTERCEPTOR	2999.-
XENOCRACY	2999.-
XTREME VELOCITY COLLECTION	12999.-
YAHTZEE	1999.-
ZEBCO PRO FISHING 3D	7999.-

## EZT VEDD MEG!

1944-CROSS THE RHINE	1999.-
ADDICTION PINBALL	HIVJI
ADMIRAL SEA BATTLES	1999.-
APACHE LONGBOW	1999.-
ARMY MEN	1999.-
ARMY MEN AIR TACTICS	HIVJI
ARMY MEN IN SPACE	HIVJI
ATOMIC BOMBERMAN	1999.-
BROKEN SWORD	1999.-
BROKEN SWORD 2	1999.-
CIVILIZATION	HIVJI
DEATHTRAP DUNGEON	HIVJI
FLIGHT UNLIMITED II	HIVJI
GRAND THEFT AUTO	2999.-
International RALLY Championship	HIVJI
JETFIGHTER FULLBURN	HIVJI
MOBIL 1 RALLY CHAMPIONSHIP	HIVJI
MYTH THE FALLEN LORDS	HIVJI
REQUIEM	HIVJI
SCREAMER	1999.-
SCREAMER RALLY	1999.-
TERRACIDE	1999.-
TOMB RAIDER	HIVJI
UFO ENEMY UNKNOWN	1999.-
WARCRAFT	1999.-
WORMS	1999.-

## SOLD-OUT CD-ROM JÁTÉKOK

ARCHIPELAGOS 2000	2999.-
BALDIES	1999.-
Broken Sword-Terracide-Apache Longbow	3999.-
CANNON FODDER	1999.-
CANNON FODDER 2	1999.-
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	1999.-
CONSPIRACY	1999.-
CREATURE SHOCK	1999.-
DARK COLONY	2999.-
F14 FLEET DEFENDER	1999.-
F16 FALCON	1999.-
FALCON 3.0	1999.-
FIELDS OF GLORY	1999.-
FLIP OUT	1999.-
GOAL	1999.-
HAND OF FATE	1999.-
HIND	1999.-
JIMMY WHITE SNOOKER	1999.-
KICK OFF 97	1999.-
LURE OF TEMPTRESS	1999.-
MANIC KARTS	1999.-
OUTLAW RACERS	1999.-
PIZZA TYCOON	1999.-
PRAY FOR DEATH	1999.-
RAILROAD TYCOON DELUXE	1999.-
SENSIBLE GOLF	1999.-
SLIPSTREAM 5000	1999.-
SPEC OPS	2999.-

SUBWAR 2050	1999.-
THE REAP	1999.-
THIS MEANS WAR	1999.-
THREE LIONS	2999.-
TILT	1999.-
Toonstruck-Actua Tennis-Cannon Fodder	3999.-
VIRTUAL GOLF	1999.-
VIRTUAL KARTS	1999.-
WORMS REINFORCEMENTS	1999.-
Worms-Sreaner-Atomic Bomberman	3999.-
ZOOL 2	1999.-

## CRUCIAL CD-ROM JÁTÉKOK

CIVILIZATION	1999.-
COLONIZATION	1999.-
GODS	1999.-
GRAND PRIX	1999.-
LORDS OF THE REALM	1999.-
MAGIC POCKETS	1999.-
MATERS OF ORION II	1999.-
XENON 2	1999.-

## E-GAMES CD-ROM JÁTÉKOK

101 COLLECTORS EDITION	3999.-
3D ASTRO BLASTER	3999.-
3D CUBE HOPPER	3999.-
3D FROG MAN	3999.-
3D MAZE MAN	3999.-
BINGO MASTER	3999.-
BLAST THRU	3999.-
CARD CLSSIC & SOLITAIRE	3999.-
CRAZY DRAKE	3999.-
CROSSWORDS AND PUZZLES	3999.-
FAMILY FUN	3999.-
GALACTIC INVASION	3999.-
GALACTIC PATROL	3999.-
GALAXY OF 3D TETRIMANIA	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.-
MAHJONG GAME OF FOUR WINDS	3999.-
MAHJONG MASTER	3999.-
MAHJONG MASTER 2	3999.-
MINI GOLF MASTER	3999.-
PUZZLE MASTER	3999.-
RAHJONG THE CURSE OF RA	3999.-
SOLITAIRE MASTER	3999.-
SPACE ARCADE COLLECTION	3999.-
SPEEDY EGBERT	3999.-
SPOOKY CASTLE	3999.-
TETRIMANIA MASTER	3999.-
TUNNEL BLASTER	3999.-

## JÁTÉK ÉS AKCIÓFIGURÁK

4,5" POWERPUFF GIRLS	1999.-
7,5" POWERPUFF GIRLS	3999.-
6" PLUSH BEAN PPGIRLS	1999.-

COW AND CHIKEN	
COW AND CHIKEN MINIATURE FIG.	999.-
SQUIRTERS	1499.-

HANNA BARBERA COLLECTIBLES	
MINIATURES	999.-
COW AND CHIKEN ACTION FIG	1999.-
JOHNNY BRAVO ACTION FIG	1999.-
DEXTERS LAB ACTION FIG	1999.-
DANDM ACTION FIG	1999.-
YOGI ACTION FIG	1999.-
TOP CAT ACTION FIG	1999.-
HXP ACTION FIG	1999.-

CRASH BANDICOT SORTIMENT I.	
CRASH JET PACK	2999.-
CRASH JET BOARD	2999.-
COCO BANDICOT	2999.-

KOMODE MOE	2999.-
DR. NEO CORTEX	2999.-

CRASH BANDICOT SORTIMENT II.	
CRASH DEEP DIVE	2999.-
CRASH HIGH FLYING	2999.-
COCO WAVE RIDER	2999.-
DINGO DILE	2999.-
N. GIN	2999.-
N. TROPY	2999.-

MORTAL KOMBAT	
SEKTOR	1999.-
KITANA	1999.-
JOHNNY CAGE	1999.-

BEATLES YELLOW SUBMARINE	
GEORGE	3999.-
RINGO	3999.-
PAUL	3999.-
JOHN	3999.-

POPEYE	
POPEYE OLIVE OIL 7"	1999.-
POPEYE 6"	1999.-
POPEYE AND OLIVE PAIR 3"	1999.-

MOVIE MANIACS	
SCREAM	4999.-
CHUKY	3999.-
THE CROW	4999.-
PSYCHO	3999.-
PUMPKINHEAD	3999.-
HALLOWEEN	3999.-

DUKE NUKEM	
DUKE NUKEM	2999.-

SPAWN DARK AGES 11	
THE SKILL QUEEN	3999.-
HORRID	3999.-
BLACK KNIGHT	3999.-
OGRE	3999.-
THE RAIDER	3999.-
SPELLCASTER	3999.-

SPAWN SORTIMENT 13	
CURSE OF THE SPAWN 2	3999.-
ZEUS	3999.-
HATCHET	3999.-
MEDUSA	3999.-

SPAWN SORTIMENT 14	
SPAWN THE BLACK HEART	3999.-
THE NECROMANCER	3999.-
IGLIANTUS AND TUSKADON	3999.-
VIPER KING	3999.-
MANDARIN	3999.-
TORMENTOR	3999.-

SPAWN TECHNO 15	
CYBER SPAWN	3999.-
IRON EXPRESS	3999.-
STEEL TRAP	3999.-
WARZONE	3999.-
GRAY THUNDER	3999.-

QUAKE SORTIMENT I.	
MAJOR	2999.-
ATHENE	2999.-
IRON MAIDEN	2999.-

SLEEPY HOLLOW	
THE HEADLESS HORSEMAN	3999.-
ICHABOD CRANE	3999.-
THE CRONE	3999.-

METAL GEAR SOLID	
SOLID SNAKE	3999.-
MRYL SILVERBURGH	3999.-
LIQUID SNAKE	3999.-
REVOLVER OCELOT	3999.-
PSYCHO MANTIS	3999.-
SNIPER WOLF	3999.-
VULCAN RAVEN	3999.-
NINJA	3999.-

THE SIMPSONS	
BART SOFT	4999.-

HOMER SOFT	4999.-
MINI BLISTER	399.-

CORGI CLASSIC	
ROUTEMASTER BUS	2999.-
OPEN TOP ROUTEMASTER LONDON	2999.-
1.64 TX1 TAXI-BLACK CAB	1499.-
1.36 TX1 TAXI-BLACK CAB	2999.-
1.64 SCALE GIFT SET	3999.-
B. R. GREEN UNION JACK MINI	3999.-
UNION JACK MINI	3999.-
1.64 AUSTIN MARTIN DB5	1999.-
1.64 AUSTIN MARTIN DB7	1999.-
1.64 FORD MUSTANG	1999.-
1.64 MERCURY COUGAR	1999.-
1.64 AUSTIN MARTIN GOLDENEYE	1999.-
1.64 LOTUS ESPRIT	1999.-
1.64 LOTUS ESPRIT-THE SPY...	1999.-
1.64 FORD MUSTANG MACH 1	1999.-
1.64 SUNBEAM	1999.-
1.64 TOYOTA 2000	1999.-
MR BEANS MINI 1:36	5999.-
TROTTERS VAN	2999.-

STEADY EDDIE	
STEADY EDDIE	1999.-
OLIVER OVERDRIVE	1999.-
LORETTA LORRY	1999.-
THE TANKER	1999.-
RICK VAN RENTAL	1999.-
ANGIE AMBULANCE	1999.-
STEADY EDDIE HARD HAT	1999.-
STEADY EDDIE WOOLY HAT	1999.-

MATRIX	
AGENT SMITH	3999.-
CYPHER	3999.-
MORPHEUS	3999.-
NEO	3999.-
SWITCH	3999.-
TRINITY	3999.-

FINAL FANTASY VIII	
SQUALL	3999.-
QUISTIS TREPE	3999.-
IRVINE KINNEAS	3999.-
LAGUNA LOIRE	3999.-
ZELL DINCHT	3999.-
RIONA HEARTILLY	3999.-
SEIFER ALMASY	3999.-
BOX SET 1	9999.-
BOX SET 2	9999.-

TOMB RAIDER	
LARA & DOBERMANN	3999.-
LARA & SHARK	3999.-
LARA & YETI	3999.-
LARA & MOTORBIKE	3999.-
LARA & TIGER	3999.-
LARA & ALLIGATOR	3999.-
LARA IN JUNGLE OUTFIT	6999.-
LARA IN AREA 51	6999.-
LARA IN WETSUIT	6999.-

MATRIX	
AGENT SMITH	3999.-
CYPHER	3999.-
MORPHEUS	3999.-
NEO	3999.-
SWITCH	3999.-
TRINITY	3999.-

DIDDY KONG RACING	
BANJO	3999.-
WIZ PIG	3999.-
DIDDY KONG	3999.-

C64 KAZETTÁS  
JÁTÉKAINKRÓL  
KÉRÉSRE LISTÁT  
KÜLDÜNK

# CINKELT LAPOK

**Legutóbbi Cinkelt lapunkban az Earth 2150 cheatjei valami érthetetlen okból kifolyólag (Isten ujjja, esetleg a nyomda őrdöge – ha már a vallásos hasonlatoknál tartunk) nyomtalanul eltűntek. Nem voltunk restek utánajárni, így most teljes pompájukban ragyoghatnak ezen lapokon. Hogy ne is szaporítsam tovább a szót, íme:**

## Earth 2150

Nyomd meg az Entert és írd be a következőt:

**I\_wanna\_cheat**  
Ezután tartsd a bal Shiftet és a Nullát lenyomva és nyomj egy Entert egyszerre, majd nyomj meg még egyszer az Entert, ezután írd be a kódot, és újra nyomj Entert.

## Armageddon

Meteorosó  
**bad\_time\_bad\_place**  
Minden közelben lévő egység sérül  
**eagle\_eye**  
Mindenkit látni  
**Einstein**  
Gyors felderítés be/ki  
**Fireworks**  
Aknák  
**help\_me\_please!!!**  
Gyors felderítés be/ki (csak single módban)  
**hasta\_la\_vista\_enemigos**  
Minden látható objektum és egység elpusztítása  
**i\_hate\_limits #**  
Egység limit beállítás  
**i\_love\_this\_game #**  
Objektumok hozzáférése  
**let\_be\_darkness**  
Kód  
**massacre**  
Minden objektum elpusztul 8-as körben  
**no\_more\_secrets**  
Teljes térkép  
**no\_one\_hides**  
Minden egység látszik  
**see\_you\_next\_life**  
A kiválasztott egység megsemmisítése  
**the\_hammer\_of\_thor**  
Minden egység elpusztul 8-as körben  
**x-mas\_pack**  
Teljes javítás és löszer feltöltés

## F22 Lightning

A játék közben nyomd le a Ctrl+Entert és írd be a következő csalásokat.  
**the\_truth\_is\_out\_there**  
Végtelen löszer  
**fight\_the\_future**  
Újraterem a löszer  
**trust\_no\_one**  
Sérthetlenség  
**black\_oil**  
Újrátölti a tankot  
**i\_want\_to\_believe**  
Nincs törés  
**this\_isn't\_happening**  
Felnövekedik az életenergiát

## ghostpit

Láthatatlan lesz a gép

## Bang! Gunship Elite

Pálya választás:  
Játékos nevének írjuk a következőket és a kívánt pályán kezdhetünk:

Level 2 : mayday  
Level 3 : victory  
Level 4 : challenger  
Level 5 : azimuth  
Level 6 : revealed  
Level 7 : stoneage  
Level 8 : warfare  
Level 9 : oxygen  
Level 10 : skyhigh  
Level 11 : sunshine  
Level 12 : blowup  
Level 13 : neuftrois  
Level 14 : baracudal  
Level 15 : giveaway  
Level 16 : waterfall  
Level 17 : seventeen  
Level 18 : neartheend  
Level 19 : y2k

## Csalások:

**dogmode**  
Isten mód  
**stoneskin**  
végtelen Shield Control  
**pianist**  
ellenség lövéseit irányíthatjuk  
**boooost**  
végtelen Boost Control  
**kinput**  
ablak jelenik meg a cheat menünek  
**reflux**  
végtelen Flux Beam Ammo  
**greens**  
végtelen Phase Shift Cannon Ammo  
**firecrackers**  
végtelen Hellfire Ammo  
**nails**  
végtelen Titans Hammer Ammo  
**volcano**  
végtelen Magma Cannon Ammo  
**lightning**  
végtelen Electronic Laser Ammo

## staystill

végtelen Stasis Cannon Ammo  
**listener**  
végtelen Sonic Cannon Ammo  
**bloody**  
végtelen Plasma Cannon Ammo  
**stormfire**  
végtelen Ammo for All Weapons  
**getridof**  
kikapcsolja avégtelen löszert és a fegyvert is

## Diablo II

Nyissuk meg a savegame fájljaink közül a .d2s kiterjesztésűt és töltsük be azt egy hexa editorba. Keressük meg a 00000256-os offsetet és írjuk át 9f860100-ra. Ha jól csináltuk akkor a következő indításkor a karakterünknek 99999 aranya lesz az inventoryban. Jó, ha a művelet előtt biztonsági mentést készítünk a kimentett állásról, mert nem biztos, hogy elsőre működik fog.

## Tárgysokszorosítás:

Készítünk biztonsági mentést a karakterünkről, majd szólunk egy ismerősnek és miután összekötöttük a két gépet kérjük meg a havert, hogy kezdjen egy új játékot. Csatlakozunk a partihoz, majd dobjunk el mindent ami nálunk van. Ezután lépünk ki, de a server gépet ki ne kapcsoljuk! Írjuk vissza az elmentett karakterünket, lépünk be újra a játékba és már láthatjuk is hogy az inventoryban újra ott vannak a tárgyak, valamint a földön hagyottak is megmaradtak. Ugyanezt bármilyen tárggyal, pénzzel, potionnal megtehetjük.

## Icewind Dale

Játék közben nyomjuk le a Ctrl+Tab-ot majd írjuk be a következőket:

**CHEATERSDOPROSPER:ExploreArea**  
- Látjuk az egész térképet.  
**CHEATERSDOPROSPER:Hans**  
- Teleportálhatjuk a partnyakat

## tetszőleges helyre

**CHEATERSDOPROSPER:SetCurrentXP**  
- kapunk mégegyet a kiválasztott karakterből  
**EXPCHATEERSDOPROSPER:AddGold**  
- Aranyat kap minden karakter (jó sokat)  
**CHEATERSDOPROSPER:Midass**  
- A kiválasztott karakter 500 aranyat kap  
**CHEATERSDOPROSPER:FirstAid**  
- A karakter 5 healing pontot, 5 antidote potiot, és 1 stone to flesh scrollt kap.

## Kiss: The Psycho Circus

A játék közben bármikor nyomjuk meg a - gombot majd írjuk be a következő csalásokat:

**Invuln**  
Isten Mód  
**GimmieGimmieGimmie**  
Összes fegyver  
**NoClip**  
Falónátjárás ki-be  
**NoTarget**  
szörnyek látnak vagy nem  
**Spectator**  
Repülés  
**ChaseCam**  
Harmadik személy nézet (Pl.: Tomb raider)  
**CyclePlayerClass**  
játék közben átváltoztatható a karakterünk  
**NextArmor**  
Növekszik a páncélunk és az energiánk  
**PrevArmorc**  
csökken az armor szintje  
**NextMonsters**  
zörnyválasztás előre  
**PrevMonster**  
Zörnyválasztás vissza  
**RestartLevel**  
Aktuális szint újratelepítése  
**CameraLock**  
Visszaáll a kamera az eredeti nézetre  
**Debug**  
Debug menü 1



**Debug2**  
Debug menü 2

### Martian Chotic

A játékban a következő csalásokat használhatjuk

**YOULOOKINATME**  
Végtelen életenergia  
**IFEELUNUSUAL**  
Örök Lőszer  
**QUICKSUCKITOUT**  
Ellenállás a mérgezésnek  
**ILOVETHISGAMEWHOMADEIT**  
Készítők listája

### Railroad Tycoon II & Gold Edition

Játék közben ird be és láss csodát:

"BigfootGold"  
Arany győzelem  
"BigfootSilver"  
Ezüst győzelem  
"BigfootBronze"  
Bronz győzelem  
"Bigfoot"  
Arany győzelem  
"BoBo"  
Pálya elvesztése  
"King of the hill"  
100000 dollárt kapunk  
"Cattle futures"  
1000000 dollárt kapunk  
"Powerball"  
100000000 dollárt kapunk  
"Slush fund"  
1000000 dollárt kapunk  
"Let me in"  
Összes zárolt terület engedélyezve  
"Speed Racer"  
Megduplázza a vonataink sebességét  
"AMD103"  
Az össze vonatunk motorja AMD-103-as lesz és nő a profit  
"Show me the trains"  
Az összes fajta vonatmotort választhatjuk  
"Overtime"  
Az állomások dupla mennyiségű árút tudnak átmozgathatni  
"Viagra"  
Nő a városok mérete  
"nowreck"  
Sosem megyünk csödbe (csak a v1.53 verzióban és az felett)

### Star Trek Birth of The Federation

Ha látni akarjuk a demókat a következő paramétereket használhatjuk az indításnál:

-bones  
végső győzelem

-kirk  
bolygónk elpusztulása

-gom  
játék elvesztése

-pickard  
győzelem

### Star Trek Elite Force Demo

A játék közben nyomjuk le a - gombot, majd írjuk be a következő parancsot a cheat mode aktiválásához:

"sv\_cheats 1"  
majd ha újra megnyomjuk a - gombot akkor a következő csalások élnek.

**God**  
Isten mód  
**noclip**  
Falon átjárás  
**undying**  
999 élet és 999 pajzs  
**give x (ahol az x a tárgyat jelöli)**  
az x a tárgyak listájában a következő lehet:  
PhaserCompression  
RifleScavenger  
RifleMOD  
Tricorder  
Health  
Ammo  
AllTetryon  
Disruptor

### Star Wars - Force Commander

Kezd a játékot a **THEGALAXYISYOURS** néven, majd kattints duplán a névre aztán a kék nyílra, így egyrészt bármelyik küldetést választhatod a játék elején másodsorban a következő csalásokat is használhatod a játék közben:

M  
+ 500 command pont  
CTRL+M  
- 500 command pont  
SHIFT+M  
Command ponttól függetlenül mindenkit irányíthatunk.  
CTRL+0  
Az új egységek szállítóhajó nélkül is jönnek.  
CTRL+W  
A küldetés megnyerése.  
CTRL+SHIFT+8  
Minden egységet megmutat.  
CTRL+9  
Nincs kód  
,  
999999 eleterő minden járműnek (a numerikus gombokon, bekapcsolt NUM LOCK mellett)

### Swat 3 - Close Quarters Battle

A konzolt a [-] billentyűvel hívhatod elő.

**iamleet**  
A küldetés megnyerése  
**johnwoo**  
Lassítás  
**swatlord**  
Az egész csapat sérthetetlensége  
**biggerpockets**  
Végtelen lőszer  
**doubleshot**  
Több tüzerő  
**nc17**  
Több vér

**hotstuff**  
A gyanúsítottakat nehéz megölni  
**justin**  
A gyanúsítottak soha nem adják fel Nem sérülnek a csapat tagjai, ha a swat.cfg nevű fájlban a "shootgoodguys=1" bejegyzésben az 1-et 0-ra cseréled.

### Heroes 3 - Shadow Of Death

Mielőtt beírnád a kódokat, nyomj egy TAB-ot.

**NWCAGENTS**  
Minden üres helyen fekete lovagok  
**NWCLOTSOFGUNS**  
Minden harci gép elérhető  
**NWCNEO**  
Megszerzed a szintet (te hősöd)  
**NWCTRINITY**  
5 ARCHANGEL tölti meg az üres helyeket  
**NWCFOLLOWTHEWHITERABBIT**  
Maximum szerencse  
**NWCNEBUCHADNEZZAR**  
Végtelen ideig van rajtad a sor  
**NWCMORPHEUS**  
Maximum Morál  
**NWCORACLE**  
Teljes térkép  
**NWCWHATISTHEMATRIX**  
Mutatja az egész világtérképet  
**NWCIGNORANCEISBLISS**  
Eltűnik a világtérkép  
**NWCTHECONSTRUCT**  
100000 arany & 1000 ásvány  
**NWCBLUEPILL**  
Elveszted a játékot  
**NWCREDPILL**  
Megnyered a játékot  
**NWCTHEREISNOSPOON**  
999 Mana  
**NWCZION**  
Minden épület elérhető  
**NWCPHISHERPRICE**  
Színváltás

### Empire Of The Ants

Ahhoz, hogy a játékban elérhetőek legyenek a cheatek a következőt, kell tennünk. Indítsuk a játékot, a következő paraméterrel. Pl.:  
**Ants.exe /11.**  
Ha jól csináltuk, akkor a játékban az F11 lenyomása után a következő csalások élnek.

**Showmap**  
Teljes térkép  
**Disco**  
Mindenki a discóba!!  
**Marche**  
Hangyáink lefagyasztása  
**Winlevel**  
Pálya megnyerése  
**Loselevel**  
Pálya elvesztése  
**Wannafood**  
Egy kis kaja

### Thandor

A játékban nyomjuk le az ENTER-t, majd írjuk be

"oh Grosser Thomas, erlöse mich!"  
ezután megint ENTER, és így már engedélyeztük is a következő csalásokat:

[Shift] + [Alt] + E  
-1000 energia  
[Shift] + [Alt] + V  
-Teljes térkép  
[Shift] + [Alt] + X  
-1000 Xenit  
[Shift] + [Alt] + Z  
-Gyors építkezés

### The Time Machine

Ehhez a játékhoz bizony elkél a segítség. A HIGHSCORE táblán a nevünk helyére a következő szót írjuk be **DIZZY** és így máris él a család. Ezután az A-S és az 1-4 gombok segítségével, bármelyik helyre eljuthatunk a játékban.

### Warlords Battlecry

A játék közben, szimplán begépelve a következő csalásokat érhetjük el.

**IAMASEER**  
Teljes térkép.  
**IAMATANK**  
Isten mód .  
**IAMALOSER**  
Azonnali vereség.  
**IAMAWINNER**  
Azonnali győzelem.  
**IAMANARCHMAGE**  
Az összes varázslat engedélyezése.

### Alien Vs. Predator - Gold Edition:

Indítsd a játékot a - DEBUG paraméterrel, a játékban nyomd meg a ~ gombot, majd ird be az kódok valamelyikét:

**MOTIONTRACKERVOLUME**  
[0.00-1.00]  
Sensor hangerő (csak MARINE)  
**GIMME\_CHARGE**  
Energia feltöltés (csak PREDATOR)  
**GOD**  
isten mód (minden karakter)  
**GIVEALLWEAPONS**  
Minden fegyver és lőszer  
**MARINEBOT [level]**  
kapunk egy MARINE segítőtársat  
**PREDOBOT [level]k**  
kapunk egy PREDATOR segítőtársat  
**ALIENBOT**  
kapunk egy ALIEN segítőtársat  
**PRAETORIANBOT**  
kapunk egy PRAETORIANALIEN segítőt  
**XENOBORG**  
kapunk egy XENOBORG segítőtársat  
**LIGHT**  
fény csiholása minden sötét helyen  
**TIMESCALE [0.0-1.0]**  
játéksebesség állítása

Hát ennyi fért e hónapban a Cinkelt Lapokba - a teljesség igénye nélkül. Hamarosan beindul az őszi-téli játék-dömping: készüljetekek fel az eddigi legnagyobb cheat-áradatra...



Szakács Péter  
Cooper (17)  
cooper@freemail.hu

Petrényi Gábor  
Uriel (25)  
uriel@externet.hu

Keresztúri Ferenc  
KeFe (27)  
kereszt@externet.hu

# STÁB

Szelezky Ádám  
Adam (23)  
szadam@bmotel.com

Makai Sándor  
Clemi (38)  
clemi@freemail.hu

Zámbó Balázs  
Solán (25)  
seiyoku@freemail.hu

Varga Balázs  
VargaB. (23)  
vargab@576.hu

# 576



Kovács Attila  
Atty (19)  
kovatt@elender.hu

Koronczai Gáspár  
Gazsi (24)  
koronczai.gaspar@mnet.hu



Agócs László  
A.L. (20)  
glove@freemail.hu

Most eléggé kellemetlenül érezzük magunkat, ugyanis V.Z.-t, Gazsit, és Balage-t nem sikerült lencsevégre kapnunk, de úgy érezzük, semmiképpen sem maradhatnak le az 576 Team névsoráról...

Fábián Balázs  
Balage (22)  
balagef@yahoo.com

Vári Zoltán  
V.Z. (27)



Virág Tamás  
T\_Boy (28)  
virflair@mail.hu

# FOTÓ



Barta Richárd  
Bari (16)  
bari@galamb.net



Brlla László  
B.L. (17)



Állandóan visszatérő kérések leveleitekben a CD, a Poszter, és a Stábfotó. A három kívánságból most egyet, a legkönnyebben teljesíthetőt kapjátok tőlünk ajándékba. Legkönnyebben teljesíthetőt írtam, holott ez sem volt olyan egyszerű, mint ahogyan azt elsőre kigondoltuk. Nyár van, mindenki megy, amerre lát, és ennyi embert összeszedni bizony nem volt kis feladat. Sajnos így sem tudtunk mindenkiről szerezni fotót, (nem is gondoltátok, mennyire szegénylenősek a fiúk) de hogy ezen, véletlenül se múljon a boldogságotok, idővel pótolni fogjuk



Endrédi Tibor  
E.T. (19)  
neongod@amiga.hu



Széchenyi János  
Sz.JVC. (43)  
szjvc@576.hu

# Team

# CSEVEGŐ

**Hiányoltátok a múlt havi számból a Csevegőt! Szüneteltettük, amíg nem voltak hozzám szóló levelek. Nos, a júliusi szám megjelenése után gondoskodtatok róla, hogy megjelenjen ez a négy oldal. Váloztatás nélkül raktam be az e-mailen érkezett leveleket, hogy lássátok, vitriolba mártott tollú kritikásaink mennyire lazán kezelik a helyesírás szabályait...**

Hi Szjvc!  
 Úristen! (miben segíthetek fiam?) A te nevedet még nehezebb leírni mint CoVboy-ét. (nem is sikerült rendezem) És furcsa is. Eddigi levélbombákat mindig CoVboynak küldtem de most már neked fogom. (megnyugodtam, hogy nem hiába alkalmazunk tűzszerszereket) Nekem semmi bajom veled de most már tudom mit érezhettek azok akik 3 évvel ezelőtt Zolee kilépése miatt "sírtak". Akkor csak röhögtem rajtuk de már megbántam. (mocarog a lelkiismereted...) Téged viszont már most sajnálak. (korai) Rengeteg barátságatlan levelet fogsz kapni az olvasóktól. (szeretnéd ugye?) Remélem ugyanannyi kellemes percet fogsz szerezni nekünk mint amennyit az elődök. (többet szeretné!) Ez a levél egyébként nem a Csevegőbe íródott csak arra kérek, hogy válszolg rá minél hamarabb. Volna pár kérdésem. A Csevegőt ugye nem szünetelted meg? (most mit is olvasol?) Mert a júliusi számban nem volt. (ha figyelmebben olvasod az akkori bevezetőt, most tudnád, hogy miért...) Marad az újság mostani design-je vagy változtatásokat eszközölsz? (mivel egy kézben van a grafika, egységesebb lesz!) Nem lehetett volna megoldani, hogy CoVboy megmaradjon az újságnál mint cikkíró? (felajánlottuk...) Remélem fogunk még vele találkozni valahol. Neked pedig sok szerencsét és játékokban gazdag évet kívánok. ("a játékban gazdag éveknél" jobban örültem volna...) Gyászomat hátrahagyom a múltnak (dobálj is le magadról ebben a melegben minden feketét!) és reménytel fordulok a jövő felé. (csillogjanak közben szemeid!) Kérek választolg a leveleimre. (íme, megtörtént) Ennyit mára. Üdvözlettel: Andree

Hi!  
 Először is köszöntenélek! (én pedig köszöntenélek!) Nos tud, hogy én nem temetem az 576-ot! És nem csak a múltba, a jövőbe is nézek! Nos szeretném ha elolvassátok a levelelem és válaszolnátok rá! Köszönöm.

Persze, hogy sajnálom, hogy elment CoVboy. Humoros, jó főszerkesztő volt! Ezt akárcsak elismerhetem! Am és most egy tanács jön, nem szabad a cseveben túrlmetlennek lenned! (bent vannak a nyugatot!) CoVboy szerintem néha túrlmetlen volt. A játék kalózzal különösen! De azt elmondhatnád, hogy hol van Tj, Hancu, Stóki, na és tán CoVboy? S egy újabb tanács/kérés. Nos jó volna egy friss stábfotó! (lapozz vissza egyet!) Örök téma, de nagyon sok új arc van az újságnál! Részemről egyébként rendben volt! (most akkor miért nem szavazol?) Melleleg légy azért önmagad, hisz mikor CoVboy ide került Zolee helyére önmagát hozta, s látod óriási sikere volt, szóval légy olyan amilyen vagy! (állítólóg pontosan olyan vagyok!)

hogyan nem lennék igazán 576 fan, ha most elhagynám az újságot, (ezt a mondatod ajánlom mindenkinek figyelmebe!) szóval én ezután is

veszem! A fontos az 576! (na ugye!) Persze lehet vitatkozni, hogy az újság olyan, amilyenek az írói. De én bízom bennetek, s ez az akadály is elhárult! (amely nem is létezett soha!) Ne csalódj, egy-két hónap múlva az újság a régi népszerűségének fog örüdeni! (te tudsz valamit!) Ha CoVboy elvesztése olyan nagy veszteség is! Ja tud, hogy a mostani szám ász! (hoppá! szóval a végére tartogattad - jól van!) Persze szükség volt ehhez jó játékokra, de jó írókra is nemde? (próbáljon meg nélkülük inkább bármit is!) Na üdvözlet G.P.(D)

Kedves János,  
 Sok sikert kívánok a szerkesztgetéshez, (sokkal többre tartjuk olvasóinkat annál, hogy "szerkesztgetett" lapot nyomjunk az orruk alá!) bár a magam részéről igen szomorú vagyok, ugyanis nagy "CoVboy rajongó" voltam, (voltál?) - gyorsan leírtad szegényit!) de azért 1-2 esélyt a magad fajta (az meg milyen fajta?)

576 is kapni fog. Még nem véleményezek, mert csak beleolvasgatni volt időm. (volt, aki "beleolvasgatás" nélkül is megtette... - te legalább adsz a külsőségekre)

Köszü  
 MV

...  
 Greeting

Ez igen, ez igen...szavakhoz nem jutok. Az "új" 576-ról van szó. Eddig is



király volt, de amit Te műveltél vele (ha szabad így írni :), az nem semmi. Végre, EGY 576, ami tényleg

az.  
 Lapozok, lapozok, és csak azt látom, hogy nem akarnak megszűnni a játéktek. Ez pozitív...csak így tovább! Én nem vagyok csaló, de végre Cinkelt Lapok lett a Cinkelt Lapok.  
 Ez is nagyon tetszik. Meg úgy az egész, tele van jobbnál jobb játékokkal, bár ez nem tudom, hogy minek köszönhető. (a véletlenek furcsa összjátékának) De eddig több volt rosszabb játék, mint a jó. Most meg mind-mind nagyszerű, iszonyat. (szörnyet ne halj!) Remélem, hogy a Csevegő nem lesz olyan, mint ezelőtt, azt is fel tudod dobni valamivel. Én egészen biztos vagyok benne. Szóval ez az 576 igencsak jóra sikerült, és ezt lehet úgy érteni, hogy megakolosszális... (neeee... most azt fogják hinni, hogy magamnak írkalok!) Bye (legalább egy monogramot tehetted volna, a hitelesség kedvéért!)

Hello Szjvc!  
 Nem bánom, hogy a Csevegő szünetelt, (miért nem?) de remélem őszintén (jaha) portyáztok a táim (és azokkal szavaztatok) tüntek el (pl. Csevegő, 777... szám... stb.) Nagyon nagyra tartom a 576Kbyte szívmozg. (szavaztatás is?) Remélem ez az új szám meg másképp szemléltem meg a 576Kbyte 800 forintot. Úgy gondolom, hogy én vagyok az a kibérelő. Úgy szíves próbálj meg a Csevegővel, (szavaztatás) (ezt olyan szavaztatás, hogy nehéz lesz neki eldönteni) Amennyire csak lehet, megpróbáljunk! Üdvözlettel: G.P.(D)

...  
 Szeva Szjvc!  
 Ez nem egy klasszikus szavaztatás, (csak 2 különböző vélemény)

1.  
 Kezdjük azonnal, hogy a Csevegő CoVboy és a vezetői közeli kapcsolatok miatt volt a Csevegő szüneteltetve. (nem kellett, de hiába!) (ezt a hibát a régi Csevegő vezetői is elkövetik, hiszen a Csevegő vezetői OK adták el, (én az új Csevegő vezetői ságárusok!) (Az 576Kbyte szívmozg. s a lassúsága miatt volt a Csevegő szüneteltetve, (ezt az új Csevegő vezetői megjelentetése fogja megváltoztatni, (következő lépés a Csevegő vezetői óriásinak a megjelenése) (ezt a Csevegő vezetői vetítette, hogy a Csevegő vezetői tényleg megváltoztatják a Csevegő vezetői. És ha ezt hagyják megváltoztatni, (azok akiket a Csevegő vezetői irányában most eldöntik, (ezt akkor mielőtt megváltoztatják ezután?) (gy nem tudom, hogy az 576Kbyte szívmozg. lépést tudjon tartani, (ezt az új Csevegő vezetői számok, CD-k) (ha a Csevegő vezetői, nekem, mi mindenre van a Csevegő vezetői - megváltoztatják a Csevegő vezetői, (alább annyit) (Szeptember 1-én) (tudod, az a mi a Csevegő vezetői összehasonlított, (akkor a Csevegő vezetői felelelősségre vonják meg a Csevegő vezetői, (sok a pályázati, (ezt az új Csevegő vezetői író, (írónak lehet, hogy megváltoztatják a Csevegő vezetői, (de nem egy közönséges, (ezt az új Csevegő vezetői játszott számítógépes, (ezt az új Csevegő vezetői még csak gondolatban, (ezt az új Csevegő vezetői mostani számok, (ezt az új Csevegő vezetői kelésékek!) (te nem tudod, hogy a Diablo 2-re, az NWC-re, The Longest Journey-ra, az NWC-re, Total War-ra, SouthPeak-re, (ezt az új Csevegő vezetői Ennyi kiemelés, (ezt az új Csevegő vezetői Nem hiszem, (ugye a Csevegő vezetői nek?) A régi szavaztatás, (ezt az új Csevegő vezetői

embereknek még lehet hogy bizonyítani sem lesz (egy "sz" is elég lett volna!) ideje. Megmondom öszintén, (eddig nem voltál az?) igencsak érződik ezeknek a régi fiúknak a hiánya. V.Z. az új számban ugyan most is sziporkázott (V.Z. erről híres!) a többiek meg próbáltak valami poénosat is írni (sikertelenül). (vevő lettél volna rá?) Ennyi kezdő vésnök minek kellett? (most a mennyiséggel, vagy a minőséggel van bajod?) (Uriel, Clemi, KeFe, Szőcske, Adam, T\_Boy, Brian, Solan, Atty) Jut eszembe: a többiekkel mi lett? (Tj, Hancu, Stöki) Pár szót azért érdemelne. (H. és S. Önként távozott, T.J.-nek pedig "sok a dolga, és nem vállal akármit") Amúgy ők 5-en összehoztak kis(?) (hmmm) késsévelyt egy remek számot, ti vagytok 12-en, a színvonal meg (hóhó!) Először az jön, hogy időben megjelentünk!) kb a régiek a fele sem. (érdekelne, hogy mi alapján minősítesz?! Hiányolod, hogy nem téma többé a sőr?) Na mindegy, ha nem javul max. GURU-s leszek.: (és ezután csupa szeretetből majd őket szírod?) (Ha nagyon-nagyon sokat javítottok mindenem akkor még lehet esélyetek. Remélem összeszeditek magatokat és sikerül valamit összehozni. Üdv.: M.A.D. (előfizető)

2.  
Én azt mondom, hogy tönkretettétek az egész újság arculatát, mint én 1-2 cig.nyét. (minősít már ez a mondatod is!) Az összes régi ember illeszkedett az újság közepéhez, mert mindanyian lázra vették a figurát. (de a helyesírás szabályait még ők is mereven betartották!) Még kb. azt akartam leírni amit MAD leírt, (szóval csatlakozás az előttd felszólalóhoz... ismerős típus vagy!) de az fölösleges lenne. (egyét értünk!) Ezzel az 576-nak nem marad esélye a piacon, rövidesen el fog tűni a sülyesztőben mint a Zed. Sajnálattal: 1 VOLT előfizetőtök: Hombre (köszönet az értékes hozzászólásodért, és bölcs döntésedért! Máris emelkedett olvasótáborunk statisztikai átlagműveltségét!)

...  
Tisztelt Főszerkesztő!  
Egy igen hű olvasóhoz van most szerencséje. Noha idáig nem igazán jeleskedtem a levélírásban, most megteszem. Bizony az első nagy csapást az újság stábjának megváltoztatása jelentette (ezt nyugodtan lehet szószérnt értelmezni). Kérdésem: Mi a szözsének kellett a tapasztalt tesztelőktől "megszabadulni"? (öntünk tiszta vizet a pohárba! Senkit sem lett kirúgva az 576-tól! Akik távoztak, a maguk akaratából tettek azt.) A csupa zödfülv, fantáziahiányban szenvedő "újoncok" leírásai egyszerűen röhejesek! (talán ha elolvastad volna őket, még olyan is lenne, amelyik tetszik!) O Hol az

összhang? (látod ebben van némi igazság! De ha esélyt sem adsz nekik, hogyan is alakulhatnak ki?) Olyan mintha nem is egy helyen dolgozna a jónép! (mivel valamennyien külsősök, most megtaláltd szarva közt a tőgyét!) Pl. Earth 2150=> az egyik cikkben azt írják a sracok, hogy "még nem teszteltük"... mire hoppááá a másik oldalon nem föltűnik a leírása! Lehetogy nagyobb összhang szükségeslettek? (ezt a főszerkesztőnek kellett volna kiszűrnia, de nem tette! -neked pedig szőrszálak állnak ki a füledből!) Hmmm, szerintem igen.....(hát nem éppen ezt mondom?) Naésakkor otvan az a Ground Control leírás is! Naazért álljon már meg a fáklýásmenet! E.T. komám a netán a Holdról jött ,hogy ott még angol sem tanították? (feltételezem neked is tanították a magyart, és lám, rövid kis kritikák mégis hemzseg a hibáktól) Üzenet E.T.-nek: A 3. pálya egy igen pite kis kirándulás, ha vkinek van egy kis sütnivalója az angolhoz. (úgy gondolod, hogy neked van?) Hála a "nagyon dögös női hangnak" minden a szánkba van rágyva a pálya elején! És talán mégsem kéne fél oldalakat a menüponttal sem bibelőni, merthát a tisztelt olvasók nem arra hanem a játékra lennének kíváncsiak. (jél! elterde, hogy egyetérték veled!) Öröm az ürömben, V.Z és Gáspár koma még mindig a bagázsban van! (mert ők maradni szerettek volna!) Huh, első pillantásra sajnos még csak bennük van meg a reményem (amíg ki nem vágják őket (ismétlem, senki kezében sem volt szike!) is, pesszimizmus a köbön). igen ,egy kicsit borulátó lett e levél, de azért én bizakodom és reménykedem, mert továbbra is ez a jelenlegi legnormálisabb PC-s újság a piacon! Yep! Pif&Killer

...  
Hi!  
Bevezeteskepp csak annyit, hogy en meg sose anyaztam le semmilyen újságírot semmilyen újsagba de leszogezem elore, hogy ez egy nem egy dicsero mail lesz...ha akarod elolvasod ha akarod nem, mindenesetre 5 eve veszem mar lassan az 576-ot, szal van osszehasonlitasi alapom.

ad1: a bevezetesrol. Itt ugy irtad le a helyzetet, mintha covboy hibaja lenne az, hogy kesik az ujsag, holott en ugytudom, hogy herr balog nem akart felvenni tobb szerkesztot es ezert keselt a lap. (ök hárman késtek, mi most ketten nem!) Na mind1, utolaf mar ugyis azt irsz amit akarsz.  
ad2: nincs ugye csevego. Ez ugye eleg gaz, mert szerintem a vasarlok nagyobbik resze azert vette (mint fentebb már leirtam, a legnagyobb baj az volt, hogy egyre kevesebb vette!) az ujsagot, hogy Cov csevegojet olvassa. az 576 csevego nelkul ugye eleg erdekesen hangzik.

(talán, ha vennéd a fáradságot, és elolvasnád még egyszer azt a múltkori bevezetőt, megtalálnád erre a problémára is a választom) Hatha talaltok vkit ra bar covboy stílust mar ugyse tudja visszahozni majd senki (MEG TE SE) (nem is akad!) ad3: Martinka mi a f\*sz irtal az 576 KByte-ba? (na ez az, amibe tényleg nem sok belezsolásod van!) Mer nem marad a konzoljanal...mindenkinek jo lenne nek is nekunk is... (az egyik legerdekesebb leiras az ovel) Sajnáltd, hogy nem olvastad! (Ugye nem jutott eszetekbe az a vad otlet, hogy Martin vezesse a csevegot?) Ha igen ezt gyorsan felejtsetek el! NEM! NEM! SOHA! (hmmm) Covboyt akarunk meg TJ-t. Az uj szerzok cikkeit meg nem olvastam, (szóval ezért volt fontos leírnod a véleményed még előtte! – félsz, hogy utána megváltozik?) de ha jól lattan 1-2 kivetellel meg ujak a szakmaba. (neked is feltűnt, hogy milyen lelkesek?) Gondolom az internetes toborozas altal kerultek be. (törjünk darabokra minden szövegépet!?) Na mind1 ennyit akartam csak, vszinu lemondom az 576 elfozitesemet is hamarosan mer ez így nem az igazi 576... udv. (egyet értek veled, de azért levegőt továbbra is vegyél!)

...  
Csá csumi Sz.jvc! Most hogy te kerültél CovBoy helyére az újság szerintem jobb lett, a következő számban már remélem hogy lesz csevegő és hogy én is benne leszek. (tudtad a jelszót, hát teljesült a kívánságod!) Remélem az újság most már csak javulni fog. De az nem ártana ha poszter is lenne. (az 576 jelenlegi formátuma nem teszi lehetővé a posztert – sajnos) Ti vagytok a legjobbak és remélem teszel róla hogy azok is maradjatok. (spártai a szigor!) NagyG

...  
Szia!  
Nagyon unatkozom (nincs munkam), gondoltam irok velemenyt az uj 576-rol. Nem is tudom, hogy hol kezdjem. Engem nagyon megdöbbentett a hir, mikor olvastam, hogy CoVboy ott-hagyja az ujsagot, mivel nekem nagyon szimpatikus volt, birtam a stilusat. Feltem kicsit az ujsagot, mivel sokan csak O vetteit vettek. De ha jok az ertesuleseim, akkor nem Ti kuldtetek el, hanem O tavozott... Gondolom azert kapod a jobbnal-jobb anyagok leveleket ;-) (jók az értesülések!) Szoval az ujsag: Hmmm. Kezdem a legelejen. Bevezeto szovegrol nincs mit mondanom, erre volt kivancsi mindenki, megkaptak. Szerintem kicsit tul sok uj cikkírot vettetek fel, folosleges annyit. (nem

titok, idővel úgyis csak a legjobbak kapnak majd lehetőséget) Nameg ugyebar eleg sok koztuk a kezdoo... (egyszer mindent el kell valahol kezdeni. A több éves játéktapasztalatuk alapján pedig már "öreg róka" valamennyi.) Van akire szerintem nagyon nagy jovo var, de van akinek szerintem nem kellene tesztelnie. (azt hiszem, értelek!) Azt sem ertettem, hogy miert az egyik legregrebbi tag (VZ) kapta a kindertojast. Inkabb az a 2 oldal lehetett volna valami tiszta kezdoo. (a Kindertojásban szereplő leírás színvonalá ugyanolyan fontos, mint a többi cikk!) Ja, Diablo II: miert Brain írta ??? Nem neki kellett volna, mivel O Diablo fanatikus, (nála szakavatottabbat el sem lehetne képzelni!) nagyon elfogult volt, (nem éreztem annak) csak jót irt a jatekrol, (ha megnézed, vezet az eladási listáktól) holott akad benne hiba... (de melyikben nem?) Olyan embernek kellett volna írnia, aki szereti a stílust, de nincs bealva csak a Diablora, nem a kedvence, tudott volna rola elfogultsag nélkül írni. (az F1 World GP esetében –talán joggal- pont azért kaptam a kritikát, hogy miért ilyen újságírók adtam oda) Nagyon sok a helyesirasi hiba !!! (valóban azak, tény, de egyre kevesebb lesz.) Erre figyeljetelek, van, hogy meg a kepalairas is helytelen. (észrevettük, köszii!) Szerintem nem kellene erotltni a kepalairasokat... (részbem egyet értünk, de ha azonnal elhagyjuk, akkor meg azért kapnánk...) Tartalom: nem tudom mi, de nekem valahogy olyan uresnek tunt az ujsag. Nincs Csevego (tudom, mondtad miért nincs), nincs vegigjatszias, norm.net , kret.net, sib. Szerintem ami a legrossabb volt, az az EJAY teszteles. (?) A cikk tetszett, (akkor mitől volt a "legrossabb?") dicsertetek, megfogott engem is, gondoltam kiprobalom. Vagy en vagyok hulye, vagy tenyleg nem irtatok oda, hogy nem freeware, hanem 26\$!!!! (most ezt a megrovást komolyan gondolod?) Szerinted ki fog az olvasoi korotokbol (aminek ugyebar az atlag etelkora kb 18 ev) megvenni egy ilyen draga programot? Teszteljenek inkabb freeware programokat, amiket ingyen is meg lehet szerezni. (és akkor a játékprogramokról se írjunk többet?) Ja, majdnem elfelejtettem. Tul magasak a szazalekok !!! csak 2 jatek van 90% alatt, (Deus Ex 89%, Iron Plague 80%, UEFA2000 79%, EURO2000 86%, F1 World GP 83%, Evolva 85%, Vampire 85%, WildWildWest 84%, Star Trek 64%, ArkadeFrenzy 67%, LuckyLuke 75% - ugy tűnik valóban csak kettő! - igazad van?) holott ha en teszteltem volna az osszeset, 2 jatek lett volna 90%. (és te miért is nem teszteltél?) Latod erre mondtam, hogy nem az elfogultknak kell adni a kedvenc jatekukat tesztelésre. (ezek szerint én sem

íráshoz többet szimulátorokról?) Egyelőre ennyi jutott az eszembe, ha valami meg beugrik majd írrok. Orulnek, ha válaszolna az egy pár elhangzott kérdésre, hogy mi miért van így. Addig is jó munkát, sok sikert UdV: kuli

**Sok elgondolkodtat ötletet adtál, amilyenek már mi is töprengtünk egy sort. Ha kritizálsz, akkor viszont légy pontosabb: pl. ami tetszett neked is, az mitől a "legrosszabb"? Vagy: "csak 2 játék van 90% alatt", ami 2, ugye egyetlen 11-e! Nem könnyű bármit is leírni úgy, hogy azt ne tudja kitekerni az, akinek ez a feltett szándéka. Nálad azonban nem ezt éreztük, köszönjük a jobbító szándékot!**

...

Dear Szjvc

Egyből a lényegre térek. (essünk rajta túl!) Már azóta szeretnék e-mailt küldeni mióta megjutott az 576. Most viszont már nem halogathattam. Sajnálom hogy leváltották CoVboY-t, de hát ha mindig késik. Remélem amikor minden levél úgy mint ez is, neked fog szólni, újra lesz valami csevi féle, azt az egész szavalmi szerette. (üdvözlöm öket is!) Az Internet-es részt is hiányoltam, jó volt hogy minden hónapban új címet tudtam meg. A cikkek változatlanul jók, apróppó egy kérdés: azért meggyannak a régiók is PL...tj, hancu. Ha már új főszereplő van megvitatható a poszter olgathat a fejekkel. (fentebb már olvashattad, a jelenlegi formátummal nem fog menni) Ha jól látom sok az image-tekben a változás pl.: nem egyszerű az 576 felirat. Könyörgöm: legyen az újság 100 azaz szót oldalas ne pedig kilencvenhat! Az alcímhez legyetek méltóak (A PCS JÁTÉKORULTÉK MAGAZINJA) és inkább írjátok meg a counter-striké-ről minthogy Bodnár Györggyel készítek riportot. Ő egy nagyon kedves úriember, de (újfent az alcímre utalok) nem ebbe az újságba való. (vettük az adást...) Kérdés: az 576 Toys-t csak ebben a hónapban küldték az előfizetőknél vagy mindig? (nem lesz rendszeres, de a következő kora ősszel várható. Az előfizetők fognak kapni ezután is, ill. az üzleteinkben is hozzájuthat, akit érdekel) Azt hiszem ennyi írrok mert nem fogok bele férni a levelezős rovatba! UdV: K.Bandi

A riportot az EB-hez, és a foci programokhoz kapcsolódó kiegészítőnek szántuk. Fogadtatása elég egyértelmű, az elkövetkezőkben nem kívánjuk folytatni ezt a "hagyományt".

...

Szia,  
Amúgy is szeretek kritikákat írni, de ha már egyszer direkt kérnek rá, akkor biztosan nem

tudok ellenállni a kísértésnek. (Te legalább eljuttattál a Bevezetőig!) Először is a főszerkesztőváltásról. Amikor anno az a bizonyos másik főszerkesztő - ah, nevezük nevén, CoVboy - átvette az 576-ot, én még javában CoVboy-hívó voltam a jó öreg CoV-os időkben, így nagyon örültem a frissítésnek. Viathatalan, hogy sokmindent változtatott az újságon és szerény véleményem szerint sokat javított is rajta, azonban az utóbbi időben valahogy kezdett egy picit bosszantani a stílusa. Nem mintha ő változott volna, inkább én öregedtem. Amit régebben annyira élveztem a Csevegőben, az most nemcsak hogy untatott, de kezdett idegesíteni is. Ráadásul CoVboy ezen meg sem próbált változtatni (azt ugyanis nem tudom elképzelni, hogy csak ilyen stílusú leveleket kapott). Próbálkoztam én is kérdéseim és javaslataim hozzá intézésével, de valahogy az érdekesebb levelekre mindig "elfelejtett" válaszolni. Hmm, a drótposta örödge? Lényeg a lényeg, én örülök az ismételt váltásnak. Kíváncsi vagyok, milyen ötleteid vannak az újság jobbá tételére. Nagyon remélem, hogy a "régii" rovatok megszüntetését nem illenék szándék és csak ideiglenesen szüntetelnék. Mivel az újság formátuma nem igazán változott, ezért ehhez csak 3 apró megjegyzésem lenne.

1. CoVboy bátyó jól belénk verte (és speciál szerintem igaz volt), hogy a grafika mennyisége ne a szöveg rovására változzon, ilyenformán a 14. oldal MDK "posztere" szerintem csak a helyét foglalja. Nyilván a megnövekedett reklámmennyiséget nem lehet ide sorolni.

2. Egy újságnál az egyik legfontosabb dolog az olvashatóság, úgyhogy a jövőben légyvisz kerüldjék a szóték-eké alapon fekete betűk meg ehhez hasonló kombinációkat. (ld 86-87. oldal)

3. Gondolom erre nem én fogok egyedül reagálni és így biztosan kiderül, hogy igazam van-e vagy sem, de szerintem az olvasótáborotok nagy része (én biztosan) nem lesz kíváncsi a Kindertojásra és az Interjúra. Bár az interjúban van fantázia és engem is érdekelne néhány érdekesebb figura gondolata, Bognár György nem igazán tartozik ezek közé. Felhívom viszont a figyelmeteket, hogy manapság gyakran készítenek e-mailben interjúkat és erre nektek is van lehetőségetek. Al Lowe, Roberta Williams, John Romero, stb. gondolataira picit kíváncsibb lennék.

Szia, Z  
Zoltán Ormándi  
Ha észrevetted, szó

nélkül hagytam elmondani véleményed. Biztosan azért, mert sok dologban értünk egyet. Kevesen értik meg a mostani váltás okát. Szitkozónak, köpködnék, és eszükbe sem jut elgondolkodni azon, hogy a háttérben azért itt sokkal komolyabb dolgok történtek annál, mint hogy pár ember ment, és pár ember jött. Senkinek sem jó ez az időszak, de anélkül, hogy a belső dolgainkat teregetném, ez a váltás nem egy pillanatnyi szeszély, hanem többszöri sárgalap felmutatása után született. Sokan húznak egyenlőségjelet az előző főszerkesztő, és az 576 közé. Pedig az 576 már 10 éve van a piacon, az elődóm pedig ennek csupán egyharmad részéig vezette, ill. irányította azt. Az érdemeit elismerve, sokat tett a jelenlegi stílus, és megjelenés kialakításáért. Ugyanakkor "elérte" sajnos azt is, hogy az 576 folyamatosan veszített a piacon elfoglalt helyzetéből. Ennek a számláját pedig pontosan annak kell fizetnie, akinek köszönhető, hogy egyáltalán létezik ez a lap, és akik a csordaszellem követői most iparkodnak megkövezni.

Gyerekek! Eszetekbe jutott már, hogy akár egyik napról a másikra le is húzható a redőny? Ha ez a célotok, nincs jogotok nekünk hülyeségeket írogatni! Ti nem a lap jövőjéért aggdótok, hanem siratjáték azokat, akik bár gyönyörű keretet varázsoltak körül, éppen hogy majdnem kicsináltak azt! Habozhat most a szátok, a tények önmagukért beszélnek!

Soha nem látott mennyiségű remittendában kell "gyönyörköd-nünk", amihez pedig az új fiúknak még az égvilágon semmi köze, azt a régiek gyártották egytől egyig. Az interneten olvashattunk az "embertelen körülményekről" is...

Nos, valóban több hétig kellett takarítanunk mások felhalmozódott szeméjét, mire kezdünk jól érezni magunkat - mert eszünkbe nem jutott volna arra várnunk, hogy eset-

leg a laptulajdonos fogja barátságossá varázsolni a környezetünket! De nagyon elkanyarodtam a leveledtől, amelyből pedig kizértem a lap jövőjéért aggdó, jobbító szándékodat... Szóval a 14. oldal: ha előveszed az ezelőtti szavakat láthatod, hogy a hó-nap

játékai ott is kaptak egy egész oldalnyi képet, ami nekünk is tetszik, ezen tehát nem tervezük a változtatást. 86-87. oldal: megbeszéltek a Balázssal, próbáljuk a jövőben kerülni a hasonló malőröket. Az interjú "ötletünk" finoman szólva nem jött be, ezért a közeljövőben még csak hasonlót sem tervezünk. Köszönöm, hogy írtál nekünk!

Helló SzJVC! (szia)  
Engem nagyon megrázott az, hogy CoVboy csak úgy lelépett. Vele rengeteget leveleztem. Az index fórumon lehet, hogy egy kicsit hülyén viselkedtem, de aztán belegondoltam, hogy milyen nehéz lehet neked CoVboy után főszerkesztőnek lenni. (előbb-több mindenkinél megszólal a lelkiismeret) Veled (a munkáddal) meg vagyok elégedve, és ezt veheted dicsőretnek is (meg annak is, aminek akarod). (ohh - dicsőretnek veszem) Megpróbálok segíteni a munkádban azzal, hogy elmondom a véleményemet. (hallgatlak) Véleményem szerint minden CoVboy által írt dolgot el kellene törölni az újság hasábjairól (itt az előfizetésre bzdító-, az ennyit mára-, valamint az on vagyunk line - szövegekre gondolok (az ennyit mára szöveget kicsinyítették (rajtuk kívül egyedül Te vetted észre, hogy a lényegtelen rész elnyomja a lényegest. Már a leveled előtt elhatároztuk a változtatást, de örülünk a visszaigazolásoknak! már le legalább 36-os betűméretre!!!). Így - én úgy gondolom - egy új hangulatot könnyebben tudnátok kialakítani, és senki sem gondolna arra, hogy "ez az SzJVC a CoVboy-t majmolja". (a végén lyukat beszéltek a hasamba, de akkor sem fogom!) Szerintem csak magadat kellene adnod. (Én, én vagyok!) Így biztos jó lenne a lap havétele is. Az új cikkek-írókkal sajnos abszolút nem vagyok megelégedve. A helyesírási hibák elég égoéek. (AZOKI) az előlított százalékok szintűje. A Csal a Zsuzsa Cheatre történő átkeresztelése jó ötlet volt. (más pedig visszásírat) CseVegő, Kret.net, Norm.net NAGYON hiányoznak, (ahogy tapasztalható, csak szüneteltettük) Fübevaló pedig nagyszerű ötlet volt (ez lehetne állandó rovat is). (még legalább egy része lesz, de ennek sem örült mindenki) Bognár György nevét a tartalomban nem kellett volna elírni, (valóban) és ez vonatkozik a Grand Prix-re is. Az elkészült anyagot nem olvassa el senki? (elolvastuk, kijavítottuk, és az újságban elhülve tapasztaltunk olyan hibákat, amik a winyón hibátlanok. Mint jelenséget elküldtük az X-aktákkal) Az ezüst meg az arany tehén helyett kitalálhatnátok valamit... Remélem segítettem valamennyit. (sokat) Sok sikert, jó munkát kíván: Tenshinhan \*\*\* előfizető \*\*\*

Az indexen elnézést kértél kistársaidtól, amiért előfizetőként még egy





darabig az 576 olvasója maradsz. Biztosan csak "jópofiztál" (hogy pl. áttérsz PSX-re), mindenesetre örülsz, hogy lehiggadva sokkal realisabban ítéled meg a helyzetet. Szükségünk van a biztatásra, de a józan kritikára is. Örülök, hogy írtál nekünk, jelentkezz máskor is!

...

Hello János  
 Először is üdvözöllek új helyeden. Gratulálók hozzá. Szavaznék a legjobb íróra ebben a számban: Szerintem Urielnek a Deus Ex című cikke a legjobb az újságban. Mindent megtudtam játékról, és valószínűleg meg is veszem hála Urielnek. Nagyon jó a cikk. Átfogó, tökéletes!!! (kősz, a nevében is!) (Élénezést a többieké!!!) De van egy cikk ami a béka segge alá való. Nem ebbe az újságba illő, nem éri el azt a szintet (egyszóval szar). Ha elolvastad a cikket nem istudom hogy engedted berakni. (mea culpa) T\_Boy-nak egy írása jelent meg, az is pocskék. Az F1 World Grand Prix-ről beszélek. F1 szimulátor amúgy is ritkán jelenik meg, és pont az Ő kezébe adni?! Össze sem lehet hasonlítani Vári Zoli F1 2000-ről írt cikkét T\_Boyéval. Miért nem tesztelted saját magad (mint szimulátoros), vagy adtad volna oda Zolinak. (mindketten mással voltunk elfoglalva.) Egy ilyen játék sokkal többet érdemelt volna! Kár volt így elszűrni. A játékról semmit nem tudtam meg a jó intrón és a menüjén kívül. Nem mint szimulátor tesztelte, hanem nem is tudom minek. Semmi összehasonlítás más ilyen jellegű programokkal, hiányzik a gép agresszivitása, hogy vannak e olajfoltok, a zászlók verseny közben helyesek-e lengetik-e, motorhíva lehetséges-e? Ez mind és még mások hiányoznak a cikkből! Például az is hogy mint nekem is van itthon kormányom az hogy viselkedik? (pedig T\_Boynak is van) Nem a gázpédálra gondok!!! Hanem az erőviszacsatlósalra! A rázóközt az ütőközést megfelelően adja e vissza a program. Erre a cikkre nem Ő kellett volna szerintem, mert nagyon hiányosan írta le (mellébeszélte). Ezzel nem azt mondom, hogy nem tud jó cikket írni, csak ebben a műfajban nem. Beleírni hogy nem szereti az F1-et?! (ez számomra is fura volt) Elég érdekes. Én megrögzött szimulátoros vagyok, legyen szó bármiről. Ezért vagyok erre a cikkre annyire kritikus. Ez az én véleményem. Ezt leszámítva nagyon jók vagytok! És ebben a hónapban URIEL volt a LEGJOBB. További sok sikert, mindent bele! (ült a kritikád - tanultunk belőle, és a biztatás is jól jött!)  
 Heno

...

Hali SZJVC! (Hali!)  
 Először is kérdézném van-e valami egyéb kedvelt megszólításod, mert az SZJVC nekem nem áll a számról!

(mivel nem vagyok pehelysúlyú, nem is hiszem, hogy örülnél neki, ha ráállnék) Ha jól emlékszem a "Széchenyi János Vagyok Ceglédről" az apropó! (valóban ebből ered az 576-os nevem) Gondolom nem én vagyok az első aki ír neked, és gondolom minden levél a főszerkesztő váltástól hangos! Ezért írok én is, igyekszem rövid és velős lenni!

1: Nekem nem tiltotta meg CovBoy, hogy leírjam a nevét, de ha akarod, kicsillagozod. Szóval hiányozni fog a srác! Akkor sem voltam boldog, mikor Zolee távozott, de túléltük, és igaz a régi motorosokban sokáig ūrt hagytak az Ő poénjai, de lassan-lassan megszoktuk Cov stílusát, és mehetünk tovább. Most pedig Ő is elment! (sőt, 100 év múlva már egészen biztosan én sem leszek) A távozás okát ne firtassuk, biztos a sok késés is közrejátszott, de akkor is váratlan volt!

(lassabba, simább átmenetre volt tervezve eredetileg, aztán hirtelen felgyorsultak az események)  
 Csak a saját nevében tudok beszélni, de ha a késést vesszük alapul, biztos mindenkit zavart, és idegesített, de nem hiszem, hogy bárki is gondolt volna arra, hogy "szüntessük meg a késéseket, vesszen Cov!!! (a késésnek egyéb, anyagi jellegű vonatkozatai voltak, és ez volt a legnagyobb baj!) Mind1, attól amit én írok semmi nem változik! Csak annyi, hogy ha ezt olvasod Cov, én birtalak, és vigyázz magadra! (ámen) 2: A jelen: Igazából erről a lapról még nem lehet kiforrott véleményt alkotni, mivel ahogy olvastuk, marad sok régi rovat, csak átalakítás alatt vannak. Ennek örülnék is, mert jók voltak, tesztelt az újság úgy, amilyen lett. Tényleg egyre igényesebb. Szóval a régi rovatok maradhatnak. 3: Csak egy 5let: a mostani számból kimaradt a Csevegő, gondolom rengeteg levél lesz most, szerintem duplázzható lenne egy szám erejéig. 4: Nagyon részletezni nem tudok, igazából várni kell 2-3 hónapot, hogy megtudjuk mire leszel képes, mi lesz a lappal a vezetésed alatt. Csak annyit akarok írni, hogy én pozitívan állok a dologhoz, remélem nem lesz gond, minden bizalmam a tiéd! (komolyan jól esik, kősz.) Nem vagyok az új dolgok ellen, de remélem ami jó, és bevált, az sem szűnik meg. Szóval sok sikert, aztán szerintem október körül felkereslek újra egy levéllel, ha nem gond, és leirom majd a véleményem, amikor már látszik az eredmény. (várom!) 5: Egyetlen kéréssem lenne csak, ami szerintem legalább annyi embernek fogja kiváltani nemetszését, mint ahány egyformán gondolja velem: Nem tudom a Final Fantasy 8 leírását ki csinálja (gondolom Martin), (nem ő írta) de ha nem nagy gond, akkor kérlek ne hagyjátok abba. Tudom sok helyet elvesz, de ha már elkezdtedék, jó lenne befejezni! (illene befejeznünk, de bármennyire is fáj, technikai okok miatt elmarad a folytatás) Csak ennyi! Szóval remé-

lem a legjobbakat! Sok sikert SZJVC! Cov neked minden jót, és remélem legalább ilyen marad a lap színvonala, mint most. Akkor nagy baj nem lehet! Tisztelettel: Sipka Csaba

...

Hello, Te "Vadi Új Főszerkesztő" (Helló! He-he-he) Az újságárusnál gyorsan lecsaptam a júliusi 576Kbyte-ra. Attól féltém, hogy elcsaklizzák előlem. (látod, ha előfizető lennél, megkímélnéd magad a hasonló izgalmaktól) Nagy vidáman szemlélem a borítót, (ezek szerint tetszett?) majd belelappozok az újságba. Ekkor 2db ledöbbenes tört rám egymás után. (csak kettő?)

1): Ebbe a számba annyi frankó játék került, (az nem csak a mi érdemünk) hogy öröm volt olvasni (vagy nem volt az, de erről később). (ez meg csak a mi hibánk)

2): Se szó, se beszéd, csak úgy hirtelen leváltjátok a főszerkesztőt. (Bár TJ eltűnése már sejtetett valamit...)

Ezt biztosan igen éles viták előzheték meg, ha CoVboy nem akart írni egy árva szót se...  
 Akkor kezdjük a 2. téma kibontásával: Szerintem az olvasók nagy része a "DÜHÖS" és a "BELENYUGVÓ" kategóriába fog tartozni. (ezt különben már eljárták egyszerű Zolee távozások) (a történelem ismétli magát?) Bár lesznek kivételek is, mint mondjuk én. Biztos vagyok benne, hogy nyomós oka volt a vezetőségnek leváltani az elődöt. Mondjuk téged még nem nagyon ismer senki, úgyhogy a következő két hónapban egy csomó szilktot fogsz kapni. (azt is kaptam, de akinek egy picit sütnivalója volt, az nem engem olvas) Lehet, hogy néhány olvasó el is fog pártolni téled, de ne törődj velük! (megfogadom a tanácsod!) Majd téged is megszeretnek. Csak egy dolgot kérek téled: Ne próbál meg utánozni CoVot, mert úgyse fog menni, és még jobban "megutálnak" majd érte. (ezt többen is tanácsolták, de régen túl vagyok a kamazsokoron, amikor még esetleg azt hittem, hogy önmagam helyett másra kell hasonlítanom) Ezeket a tanácsokat egy olyan veteránolvasótól kapod, aki nagyon szereti az újságot, és nem szeretné, ha leromlana a minősége. (Jogot szereztél arra, hogy akár kemény kritikát is mondhass ró-lunk!) Ennyit erről a témáról, a következő sorokban olvashatod a feketetelevest, az újsággal kapcsolatban, de nyugodtan kivághatod, ha akarod. Felfedeztem néhány szerkesztési hibát: Az ismertetőknél a 3D gyorsító részénél ugye a \* azt jelenti, hogy feltétlenül kell kártya, és ha nincs \*, akkor van szoftveres verzió is. (Nagyon köszönjük, hogy felhívtátok rá a figyelmünk! Ebben a számban még nem, de a következő számtól tartani fogjuk ehhez a szabályhoz magunkat.) Na a legutóbbi számban

ezt nem vették figyelembe. (valóban nem, de ennek is megvolt az oka, tisztáztuk!) -Minek kell előzetesen írni egy olyan játékról, ami biztosan benne lesz a következő számban? (DR2) -Hol marad a FF8 végigjártásának a folytatása? (a folytatás "technikai okok miatt" elmarad...) -Az MDK2nél miért kellett egy egész oldalas kép? (ezt többen is kérdezték!) A februári számban, a Final Fantasy VIII, márciusban a Nox, áprilisban a Messiah, május-juniusiában pedig a Dino Crisis, vagyis a "hónap játéka" előtt, mintegy hagyományosan ott vannak a teljes oldalas képek. Mivel eddig ezt soha senki sem nehezényezte, mintegy hagyománytiszteltől ezen mi sem változtattunk. De ha gondoljátok?)  
 -Az EBről 10 oldal? Minek...? (már volt erről is szó fentebb, a riport, és az EB történelem talán tényleg kimaradhatott volna.) -Miért kell egy cikkben a billentyűzetkiosztást taglalnunk? (a Bevezetőben már kitértem rá.) Azt nézze meg mindenki magának! -A Diablo 2 cikk igen haloványra sikerült. (Ezzel a megjegyzéssel úgy nem nagyon tudunk mit kezdeni. Talán ha azt is leírtad volna, hogy mi nem tetszett benne...) -A KINDERTŐJÁS cikksorozatot felejtették el, ha lehet. (a fiatalabb korosztályra, és azok szüleire is gondolnunk kell, amikor összeállítunk egy lapot) -Hogy jön az MP3 egy játékszámba? (nagyon sokan örültek neki volt, aki "felnőtt(ek) játék(á)nak" nevezte, ezért is folytatjuk ebben a számban a sorozatot) Ezek persze már csak fukarkodások a részemről. (nem érezzük annak) Ezeket nyugodtan kihagyhatod! (kár lett volna!) Még az újságírókról valami: Nekem személy szerint Solan cikke, a SOULBRINGER tetszett a legjobban. Szerintem Solan és Uriel a legígéretesebb. (a nevében is köszönöm! Tudva, mekkora lelkesedéssel, a szívüket-lelküket beleadvá írták cikkeiket, külön örülök a dicséretednek!) Na, most ennyit hordtam össze! FELEGAR Válóczy Róbert (Minta értékű hozzászólás volt, amit külön köszönök, köszönünk nekéd. Az ilyen megnyilvánulások alapján tudjuk eldönteni merre, és hogyan tovább!)

Velős, vagy jótékonyan aggódó megnyilvánulásaitokból ennyi fért az augusztusi számba.

Szeptemberben már nem fogok a főszerkesztőváltással foglalkozni, tehát aki erről ír, az biztosan kimarad! Elmaradtak a kretén ötletek, pedig biztosan emelnék a hangulatot.

Bízom benne, hogy be fogtok indulni, ha végre meritek elengedni az agyatok!

Addig is szvasztok:

Sz.JVC.  
 szjvc@576.hu

## Angol eladási lista

1. Diablo II (Havas)
2. The Sims (EA)
3. Vampire (Activision)
4. Shogun: Total War (EA)
5. Earth 2150 (SSI)

## U.S.A. eladási lista

1. Diablo II (Havas)
2. The Sims (EA)
3. Icewind Dale (Interplay)
4. Rollercoaster Tycoon (Hasbro)
5. Deus Ex (Eidos)

## Demo letöltési lista

1. 3D Ultra Pinball (Sierra)
2. The Sims (EA)
3. Gunship! (Hasbro)
4. Resident Evil II (Capcom)
5. Kiss Psycho Circus (3rd Law)

# TOPLISTÁK

## A legnépszerűbb PC-s játékok a Global 100 Szavazása alapján

- |  |                                       |
|--|---------------------------------------|
| 1. Diablo II (Havas)                   | 6. Unreal Tournament (GT Interactive) |
| 2. Planescape: Torment (Interplay)     | 7. Baldur's Gate (Interplay)          |
| 3. Heroes of Might & Magic III (3DO)   | 8. The Sims (EA)                      |
| 4. Age of Empires II (Microsoft)       | 9. Icewind Dale (Interplay)           |
| 5. Alpha Centauri/Alien Crossfire (EA) | 10. Might & Magic VIII (3DO)          |

MINDANNYIUNK RAJNÁLATÁRA ITT MOST ELFOGYOTT  
AZ AUGUSZTUSI 576...  
NE SZOMORKODJÁTOK, ZSzeptember 20-án újra  
jövünk!

## Biztos lesz:

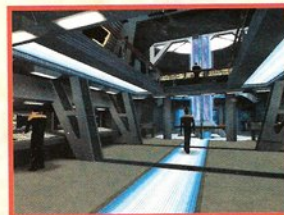


### Heavy Metal: FAKK²

Ebben a Quake 3 motorjára épülő, 3D-s akció/kalandjátékban, meg kell akadályoznunk Gitet, hogy mutáns követőivel (rondánál rondább szörnyek!) hatalma alá gyűrje a Földet. Julie, a játék főszereplője kivívta a szakmabeliek elismerését, akik az év legszexisebb játékeként emlegetik a Fakk 2-t.

### Sydney 2000

Valamennyi olimpiai számot kipróbálhatjuk számítógépünkön, így pl.: a 100 méteres síkfutást, a 110m-es gátfutást, az olimpiai sprint kerékpárszámot, a skeet lövészetet, a sülyemelést, a 10m magasból lezúgó műugrást, a kalapácsvetést, kajakozást, valamint a távolugrást is.



### Star Trek Voyager

(Hogy Urielnek is igaza legyen) A játék különlegessége, a filmből már jól ismert képi, és hangeffektek egyvelege, valamint a nagyszerű kísérő zene. Az utóbbi idők egyik legigényesebb grafikájával megálldott program, többjátékos üzemmódban játszva nyújtja a legnagyobb élvezetet.

### Nascar Heat

Abszolút realitás jellemzi ezt az "autó-szimulátort". A Hasbro, az autós programok terén szerzett tapasztalatával, és a motorsportok iránti szenvedélyének felhasználásával készítette programját, és azoknak ajánlja, akik a legpróbb részletekre is figyelve akarják élvezni a versenyzés, és a száguldás izalmait.





**Kedvenc hőseid  
most kézzelfogható  
közelségbe kerültek,  
az 576 Shopokban**

**Akciófigurák, filmsztárok,  
egykori és mai kedvencek  
csúcsminőségben**

**CARTOON  
NETWORK**

**ANGER  
GIRL**

**McFARLANE  
TOYS**

**THE  
SMURFS**

**POPEYE**

**Coca-Cola**

**SPAWN**

**DUKE NUKEM**

**The Beatles  
Yellow Submarine**

**THE  
SIMPSONS**

**CRASH  
BANDICOOT**

**MATRIX II**

**W**

**THE  
FILES**

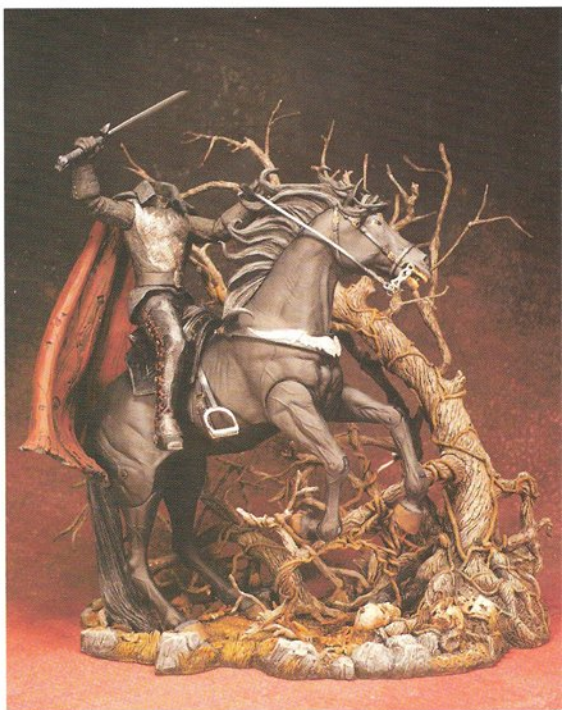
**CHICKEN RUN**

**TOMB  
RAIDER**

**BONE**

**STAR  
WAR  
EPISODE I**

**FINAL FANTASY VIII  
ACTION FIGURES**



**Részletes listánkat megtalálod a**

**WWW.576.hu**

**weblapon, vagy üzleteinkben.**

1137 Budapest  
Pozsonyi u. 14.  
Tel.: 35-90-576

West End City Center  
Jókai Mór sétány 47.  
Tel.: 23-87-576

Mammut Bev. Központ  
Széna tér 2. emelet  
Tel.: 345-80-76

Pólus Center  
Center Court 237  
Tel.: 419-41-17

**Törzsvásárlói kártyával 10% kedvezmény!**



# 576 KByte

**HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!**



**MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ  
HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL**

1137 Budapest  
Pozsonyi u. 14.  
Tel.: 35-90-576

West End City Center  
Jókai Mór sétány 47.  
Tel.: 23-87-576

Mammut Bev. Központ  
Széna tér 2. emelet  
Tel.: 345-80-76

Pólus Center  
Center Court 237  
Tel.: 419-41-17

SEGA™



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