

# 576

KByte

XI. évfolyam, 115. szám  
2000. október Ára: 796,- Ft

## CARMAGEDDON TDR 2000

Száguldozz, gázolj, és tombold ki magad!  
A jogosítványod nincs veszélyben, a zombi áldozatok  
miatt pedig ne legyen lelkiismeret furdalásod!

## CRIMSON SKIES

Ne engedd, hogy a repülés élménye elvonja figyelmed  
a célról: történelmi hangulatú fantázia világban  
kalózpilótaként kell megállnod a helyed!

## METAL GEAR SOLID

Solid Snake szerepében akadályozd meg egy örült terv  
megvalósulását! Minden időkifezsikeresebb  
konzolos akció játéka végre PC-n is hódít

## THE SIMS: LIVIN' IT UP

Tanuld meg irányítani emberkéd életét!  
Az ember-szimulátor folytatása kifinomult eszközöket  
ad a kezébe, hogy istennek érezhesd magad!

FORGOTTEN REALMS

Baldur's  
Gate II<sup>™</sup>  
Shadows of Amn<sup>™</sup>

A Forgotten Realms AD&D világa ismét  
megelevenedik. Tiltott mágikák, varázslatok,  
sárkányok keresztezik utad.  
Vedd ki a részed a kalandból!

# Integetünk mindennek, és mindenkinek – ettől izmosodik a karunk.

**M**inha tegnap írtam volna a dőcögő augusztus aggasztóan gyenge programterméséről, valamint az ECTS alacsonyabb fényerőre állított, jövőbe pásztázó reflektorairól. És most azon kapom magam, hogy ismét egy bevezető sorait fogalmazgatom, már az októberi számét, és az elmúlt szeptember eseményeit veszem sorra, ezek alapján próbálom megvonni a mérleget. Nagyon gyorsan eltelt ez a hónap, legalábbis nekünk. Nyomtuk az ipart, és közben elmúlt egy olimpia, én például csak a zárónapi aranyeső boldog pillanataiban döböntem rá, hogy az egészségre lemaradtam végérvényesen. Nem baj, próbálom nem sajnálni, talán még túl lehet élni, ha az ember életéből kiesik egy ekkora sportesemény. Kárpótlásul megkaptuk Varga Balázs kollégámmal azt a csodálatos érzést, hogy miután befejeztük ezt a számot, tiszta lelkiismerettel nézhettünk egymás szemébe, úgy gondoljuk mindketlen megtettük, ami rajtunk múltott. (És persze az újságírók is, már amelyik...)

Számtalan „hogyan lehetne jobban” kérdés után például véglegesen eldöntöttük, hogy búcsút mondunk a képaláírásoknak, nem látjuk értelmét erőltetésüknek. És ha már búcsúról beszélünk, a képaláírásokon túl, a műlthonapban másnak is integetnünk kellett...

Idézet az 576 Konzol „aktuális”-ából: „Az igazalms dolgok mindig lapzártá előtt egy nappal történnek. Még jó, hogy ebben a hónapban lapzártá előtt KÉT nappal esett meg velünk a szokásos negatív esemény: Vári Zoli kollégám cirka 8 (?), az újságainknál eltöltött év után bebattyogott a szerkesztőségbe, egy hanyag mozdulattal leba\*\*\*\* a földre a sokáig általa

tesztelésre használt N64-et és PS-t, majd bejelentette, hogy jobb állást kapott és holnapról mehetünk az anyáknak. Mielőtt kiballagott volna, még megkérdezte, hogy a cikkeket, melyekkel tartozik azért odaadja? Hirtelen

nem is tudtam, hogy mit mondjak — az első igazán „martinos” válasz csak percek múlva jutott eszembe, amikor Zoltán már messze járt.

(Lehet, jobb is, hogy nem hallotta.) Nem is azt sajnálom igazán, hogy elment, (...) csak az elintézési módszer csipte kissé a szemem.” — eddig az idézet.

Pedig a Martin még jól is járt a körülményekhez képest, de mielőtt a KByte sebérről beszélünk, visszamegyek az időben néhány hónapot.

A főszerkesztőváltás után elsőként között közlöttem V.Z.-vel, hogy az

576KByte egyes számú újságírójának tartom, és e szerint kívánom foglalkoztatni. Más kérdés, hogy a kezdő újságíróinkat ki kellett próbálnom, lehetőséget kellett nekik biztosítanom, ezért látszólag V.Z. lépett egy felet hátra, de a fizetési lista alapján, még mindig ő kapta a legtöbb cikket megírásra. Augusztus végén volt egy megbeszélésem a V.Z.-vel, ahol közöltem vele, hogy az újak kipróbálását befejezték tekintem, innentől fogva sokkal több feladatot kívánok rábízni. Ebben a számban egyébként több mint 18 oldal volt rátervezve V.Z. ezt tudomásul vette, és át is vette az esedékes programokat. Minden ilyen alkalommal meg szoktunk állapodni az újságírókkal, a teljesítés határidejében is. Az első furcsaság az volt, amikor a megadott határidőre nem érkeztek be a leírások. Amikor felhívtam a Zolit, azt mondta, hogy most még a Konzolnak írt cikkeket, elcsúszott a határidővel, de a következő hétfőn hozza a leírásokat. Hétfőn elmúlt 17 óra, (mindig akkor jött, amikor mi már készülöben voltunk hazafelé), de V.Z. még mindig sehol. Másnap reggel telefonon, jönni fog... És a Martin után következünk mi. Hasonló bejelentés a kedvezőbb lehetőségről, majd a kiadott CD-k visszaadása. És a programok? — Azok nincsenek. Két hét után megíratlanul visszahozni, nem nagyon tudtam nem érezni a „szívatás” szándékát. Elválhattunk volna korrekt módon is, de V.Z. lelkét ennél egy sokkal nagyobb teher is nyomhatja. Úgy gondolom, hogy 8 évi kenyéradás után nem ezt érdemelte az 576 KByte, de a lelkiismeretével mindenkinek magának kell elszámolnia.

Más.

Nagyon sokan kerülgettek a kását, jön-nétek, csak éppen nem mertek. Senki fejét nem harapjuk le, várjuk mindazok jelentkezését, akik éreznek magukban annyi vagányságot, becsvágyat, tehetséget, szakutadást, egyéni stílust, hogy játékleírásaikkal emelik az 576 KByte színvonalát.

Hogyan jelentkezz: küldj-eg 8-10.000 karakter hosszúságú leírást kedvenc játékadról. Mellékeld rövid szakmai önéletrajzod, mely többek között tartalmazza a számítógéped adottságait, elérhetőségeid (telefon, laccím, e-mail), a témakört, amelyben szívesen írnál. Előnyvel indulnak azok, akiknek nem probléma a szerkesztőségbe akár hetente bejönni, rendelkeznek Internet eléréssel, esetleg mobil telefontal is, és jól beszélnek angolul. Várom jelentkezéseket:

Széchenyi János  
főszerkesztő  
szjvc@576.hu



# tartalom

XI. ÉVFOLYAM, 115. SZÁM, 2000. OKTÓBER



Bevezető	1
Tartalom	2
<b>HÍREK, ELŐZETESEK</b>	
Hírek	4
World War II	10
No One Lives Forever	12
Afrika sötét titkai	14
<b>ISMERTETŐK</b>	
Metal Gear Solid	16
Star Trek: New Worlds	20
Star Trek: Voyager Elite Force	24
Baldur's Gate II	26
Fort Boyard Millennium	30
Homeworld Cataclysm	32
F.A. Premier Manager 2001	36
F.A. Premier League Stars	38



<b>MTV Sports Skateboarding</b>	<b>40</b>	<b>Deep Raider</b>	<b>74</b>
<b>Rage Rally</b>	<b>42</b>	<b>Wacky Races</b>	<b>76</b>
<b>Midtown Madness II</b>	<b>44</b>	<b>Asterix: The Gallic War</b>	<b>80</b>
<b>Carmageddon TDR 2000</b>	<b>46</b>	<b>Frogger II</b>	<b>82</b>
<b>Crimson Skies</b>	<b>48</b>	<b>CHEATEK, EGYEBEK</b>	
<b>Steel Beasts</b>	<b>50</b>	<b>Fruity Loops II Pro</b>	<b>84</b>
<b>Rainbow Six: Covert Ops</b>	<b>52</b>	<b>Half Life CS</b>	<b>86</b>
<b>Soldier</b>	<b>54</b>	<b>Cheatek</b>	<b>88</b>
<b>X-Tension</b>	<b>58</b>	<b>SzösszeNet</b>	<b>90</b>
<b>Reach For The Stars</b>	<b>60</b>	<b>Csevegő</b>	<b>92</b>
<b>Wartorn</b>	<b>62</b>	<b>Toplisták</b>	<b>96</b>
<b>Battleship II</b>	<b>64</b>	<b>Novemberi ajánló</b>	<b>96</b>
<b>Animorphs</b>	<b>66</b>		
<b>Sanity: Aiken's Artifact</b>	<b>68</b>		
<b>Odyssey</b>	<b>70</b>		
<b>The Sims: Livin' It Up</b>	<b>72</b>		



# 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 Hírker Rt., az NH Rt.  
és alternatív terjesztők

Előfizethető a szerkesztőség címén,  
rözsaszín postai utalványon:

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

Előfizetési díj egy 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?

### Amikor a Chipkatonák meghódítják a fellegeket



2000 harmadik negyedévére ígérték a megjelenését, az Airfix Dogfighter című akció orientált repülőgép szimulátornak. Ebben a programban speckó kis repülőgépmoделleket kell vezetnünk egy hatalmas villa belsejében, miközben más ellenséges repülőekkel harcolhatunk. A játék egy élénk fantáziával megáldott kislíú elméjében születik meg, majd ahogy a képzeleté szárnyra kel, egyszer csak minden meglevenedik körülötte. Egy picit a Toy Story-ra hasonlító történetet igazán szép és egyedí környezetbe ültették a fejlesztők. „Egy lendületes teljesen akcióra

éplő játékot szeretnünk volna készíteni, kevés és főleg egyszerű, a repülőgép szimulátorokból már ismert elemekkel kiszinezve.”-nyilatkozta Karl Magnus az Airfix Dogfighter vezető programozója. A programban tizennegy pálya lesz, a ház pincéjétől a padlásig,

a garázstól a hátsó kis kerten át. Minden pálya a felépítésétől függően más-más repülési stílus követel meg a játékosoktól. Számatalan választható fegyver áll a rendelkezésünkre a gépfegyvertől a rakétákon át a bombákig, valamint a modern részecskesugár fegyverekig, atombombáig és a lebegő aknáig. Ezek természetesen mind továbbfejleszthetők lesznek, a sebész és a speciális tulajdonságai terén.

A fegyverek mellett a repülőgépmoделlek is teljesen eltérőek lesznek, az üzemanyag kapacitás, felhasználható fegyverfajták és azok mennyisége valamint az irányíthatóság tekintetében. A multiplayer rész érdekessége a pálya editor lesz, ahol saját magunk rendezhetünk be a bútorokkal a küzdőtereket. Az editorban átfesthetjük és saját logókkal is elláthatjuk a repülőinket. A helyi hálózat mellett online játéklehetőség is lesz a programban, melynek megjelenése most október vége felé várható. Link: [www.dogfighter.net](http://www.dogfighter.net)



### Zakatol a vonat, utazik az állomás...

Egy meglehetősen érdekes, és egyedí program fejlesztéséről lebbentette le a fátylat a minap a Microsoft Games. Több mint hat vezető ipari ország legnagyobb vasúttársaságának, és vasútmérnökeinek együttműködésével immár három éve fejlesztik a világ első vonat szimulátorát a Microsoft Games-nél. Több ezer mérföld hosszúságú teljesen élethű környezetbe ültetett vonalhálózatot tartalmaz a játék. Itt különböző személyek bőrébe bújva lehetünk a játék részesei úgymint, vonatvezető, utas, vagy vasútmérnök. Élethű időjárásí elemek is lesznek a programban, hogy megtapasztalhassuk, nem is olyan egyszerű egy a pályájához kötött húszezer tonnás és kétszázötven méter hosszú tehervonatot elvezetni az

átláthatatlan hóesés közepette. Minden irányítópánel, kapcsoló, rádió száz százalékig valóságú lesz, mint egy igazi vonat belsejében. Számos szerelvény és vonatfajta közül válogathatunk, a tehervonattól egészen a



legmodernebb egysíű mágnesvasútig, amely négyszáz kilométeres sebességgel képes kavarni. Hat történelmi jelentőségű útvonal is helyet

kapott a programban, amelyet minden vonattípussal bejárhatunk. Egyfajta menedzserprogram is helyet kapott, ahol tárgyalásokat folytathatunk a különböző cégekkel, miközben egyeztetjük az útemterveket a vonattársaságok szállítmányozási osztályain. Itt is lesz egy kis editorprogram, amelynek segítségével vadonatúj vonatokat és vonalhálózatokat készíthetünk a saját kedvünk szerint. Mindazoknak, akinek gyermekkori álma volt, hogy masinisztaák legyenek, eme program segítségével, még ha virtuális módon is, de teljesülhet az álmuk. Az **Announces Train Simulator** várható megjelenését csak 2001 tavaszára tervezik. Sajnos! Link: <http://www.microsoft.com/games/trainsim>

### Deus Ex Expansion Set

Óriási sikert aratott a néhány hónappal ezelőtt az Eidos és az Ion Storm gondozásában megjelentetett Deus Ex. A High Tech cyber úgynök bőrében millió kalandban és akcióban lehetett már eddig is részünk. Azonban a fejlesztők a nagy sikerre való tekintettel, a megjelenés óta eltelt néhány hónap alatt máris elkészítették a játék első hivatalos kiegészítőjét. Ez tulajdonképpen a program által használt Unreal grafikai engine-jének egy jóval továbbfejlesztett editor változata lesz. A készlet segítségével saját küldetéseket tervezhetünk, szuper 3d-s terepeket generálhatunk. Az eredeti Deus Ex tárgyaival szinesíthetjük a küldetéseinket, valamint választhatunk a jó pár újabb csak az expansion set által nyújtott cuccok közül. Ez a kiegészítés tartalmaz minden olyan eszközt, melynek segítségével az eredeti játék teljes egészében átalakítható, és személyre szabható. Az első



készlet 2000 októbertől dobja a fejlesztő cég piacra, de nem mint CD-s kiegészítőt, hanem az Internetről letölthető pakkot. Ennek mérete csupán 4.5 MB körül várható, tehát valószínűleg minden Deus Ex rajongó számára könnyen elérhető lesz. Link: <http://www.deusex.com> <http://www.eidos.com/deusex/>



## Újabb csata az univerzumban

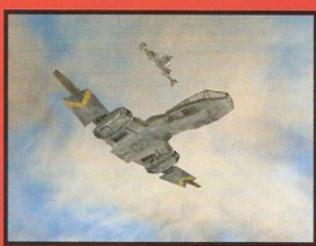
Minden egyes játékos, aki szereti a Descent sorozatot, egy új kedvencre lelhet a nemsokára megjelenő **Echelon** című játékban, amely egyesíti a spaceshooter programokat a repülőgép szimulátor világával. Az Echelon egy futurisztikus harci játék lesz, amelyben két játékmód közül is választhatunk. Az egyikben



egyfajta „arcade” módot használva egyszerű vagy csak a legelvakultabbaknak készített pályákon játszhatunk, bármilyen fajta repülőgépet választva. A másik módban az autószimulátorokból már ismert „career” játékot játszva csak egy-két gép áll rendelkezésünkre, míg a többi a küldetéseink után kapott pénzekből vehetjük meg, illetve egy-egy nagyobb bónuszként a játék is külön engedélyezheti a használatukat. Természetesen

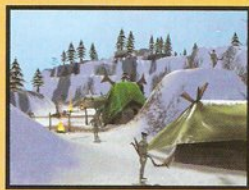
mindegyik gép itt is másféleképpen viselkedik. Számos fajtájú gép közül választhatunk úgy mint, vadászgép, bombázó vagy hatalmas robusztus teherszállító. Ezek mindegyike rendelkezik egy-egy speciális tulajdonsággal, amelyek a legegyszerűbb, hátrafelé repülés, vagy az egyhelyben végrehajtott 360°-os fordulat. Minden kiválasztható már ismert fegyvertípus mellett lesznek speciális csak bizonyos feladatok végrehajtására kialakított fegyvertípusok, amelyek teljesen eltérnek a hagyományostól. A program fejlesztése már több mint két éve tart és jelenleg az utolsó béta verzióán tartanak. A várható megjelenés 2000 telén várható a Bethesda Softworksnál.

Link: <http://www.bethesda.com/echelon>



## A Szigetvilág rémségei

A Nival Entertainment már két éve fejleszti az **Evil Islands** című stratégia-RPG játékok, amely elsősorban fantasztikus, eddig sosem látott 3D effektjeivel hívja fel magára a figyelmet. A tervezők elsődleges koncepciója egy teljesen játékosközpontú 3D grafikai motor elkészítése volt. Jelenleg elérték azt, hogy ha bármilyen változás áll be súlyban, szilárdságban, vagy magasságban a karakterünkkel a játék során az a 3D grafikai modellen azonnal megváltozik. Ha megsérül a kezünk vagy bármilyen testrészünk, halálpontosan a sérülés helyén kezd vérezni a karakter. Már a Blood első részében és a Duke Nukem-ben is láthattuk, ahogy a játékosunk véres látnyomokat hagy maga után, de a készítőik állítása szerint ez az ő új grafikai engine-jükben fog a lehető legelőtérre kiteljesedni. Minden egyes lépés után kis vérpöttyök maradnak az ember után, ha pedig



megáll néhány pillanat múlva már egy kis vértócsát hagy maga után. A motor emellett teljes 3D-s eső, hó, valamint speciális fény és nappal-éjszaka effektet is használ, a lehető legnagyobb részletességgel. A játékhoz vadonatúj 3D hangkörnyezetet fejlesztettek ki, amely a Miles Sound System-en alapul. Több mint 1000 különféle környezeti hanghatást vettek fel a programhoz, amely mellett interaktív zene is helyet kapott. Ezeket a melódiákat ősi Kelta, Skandináv, és Ír dallamok alapján készítették, így adva egy egészen fantasztikus hangulatot a programnak. Főhősnökkel három különböző szigetvilágot kell bekalandoznunk, a Diablo 2-höz hasonlóan folyamatosan fejlesztve a karakterünket, miközben egyre keményebb ellenfelekkel kerülünk összefüvésbe. A programot ez év októberének végén szeretnénk megjelentetni.

Link: <http://nival.com/evilislands>



## Diablo II expansion pack



Assasin és a Druida. Mindkét karakter harminchárom vadonatúj skill-t és varázslatot tanulhat meg. Az Assasin az ijsz és a paladin keveréke lesz, míg a Druida egy igen kemény

varázslatokkal és átváltozási (!) képességekkel felszerelt karakter lesz.

A Druida új varázslattípust is birtokol majd, a levegő és a szél mestere lesz, miközben farkasfalkákat, medvéket, varjakat hívhat segítségül és át is változhat ezeké.

Eszméletlen mennyiségű új fegyvert, rare, és unique tárgyakat is



A Diablo II fanok legnagyobb öröme a Blizzard ez év augusztus 29.-én bejelentette a folyamatosan készülő új kiegészítést, minden idők legjobban várt játékához. A hatalmas várakozások után megjelent, és jelenleg a toplisták tetején csúcsuló játékhoz egy teljes cd-n kerül forgalomba az új rész, melynek ára előreláthatólag 30 dolcsi lesz, de azok akik olyan szerencsések, hogy a „collectors edition” veszik meg (az összes eddigi nagyobb Blizzardos játék egyetlen csomagban) azok a kiegészítőt teljesen ingyenesen kaphatják meg. Két vadonatúj karakterosztály lesz választható, névszerint az

ígérnek. Természetesen új szörnytipusok és bossok is lesznek. Egy új act-al is bővül az eredeti Diablo 2, melynek címe a hangzatos Barbarian Highlands lesz. Mindkét új karakterrel játszhatunk az eredeti Diablo 2-ben is, így már hétre bővítve a választható karakterosztályokat. Ezen felül a kiszivárgott információk szerint jónéhány titkos résszel is bővíteni szeretnék az új részt, nem is beszélve az újabb Hordaric Cube receptekről.

A várható megjelenés világszerte 2001 tavaszán lesz.

Link: <http://blizzard.com/diablo2/press>

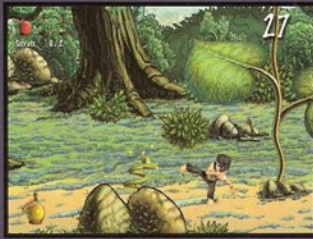
## Naptár 2000

**Naptár 2000** néven jelent meg az a magyar fejlesztés, amely Horoszkóp, TV-műsor, Utónevek, Filmvilág, Zenevilág, Híres emberek, Tudósok, Történelem, Szabadnapok, Világnapok, Nap-Hold adatok, Riasztások, hasznos gyűjteménye, de ami miatt itt olvashattok róla: apróbb, de annál népszerűbb



játékokat (pl. malmot) is tartalmaz. A horoszkóp és a TV-műsor adatbázisok a megvásárlástól számított egy évig ingyenesek, utána évi előfizetés vásárolható mind a horoszkóp, mind a TV-műsor modulra. A többi adatbázis ingyenes, a legfrissebb változat az Internetről letölthető, a [www.naptar2000.hu](http://www.naptar2000.hu) oldalról. A program bruttó ára 4999 Ft. Bővebb információ: [info@naptar2000.hu](mailto:info@naptar2000.hu)

## Üsd, vágd, nem rokon!



Egy kis nosztalgiaival felélő, a néhány héttel ezelőtt bejelentett AKIMBO: **Kung-Fu Hero** című sidescroller technikával készülő akció-verekedős játék. A jó öreg Sega Megadrive-ra készített Streets of Rage sorozathoz lesz hasonló ez a program, amellyel elsősorban a fiatalabb korosztály szeretné a kiadó, az Iridion meghódítani. Nagyon szép egyesével és kézzel rajzolt háttérképek előtt játszódik a program, ahol a fő hangsúly a jól megtervezett tanulási görbe és a játék előrehaladásának egyensúlyában van. A történet, mivel már említettem a fiatalabb korosztály, egy kicsit mesészerű és elég egyszerű lesz. A kis főhősünk a tengerparton sétálgatva felfedez egy palackpostát, melyben a teknős sziget lakói kérnek segítséget bárkitől, aki képes megszabadítani őket a gonosz Fang nevű sárkánytól. Nekünk kell végigküzdenünk magunkat a jó pár pályán, miközben össze kell gyűjtenünk a

gonosz sárkány elpusztításához szükséges varázsige összes darabját. A játékban hat egymástól független teljesen egyedi világot járhatunk be, mindennél új és új dolgokat és képességeket begyűjtve és felfedezve. Egy kis logikai részt is építettek a programozók a játékba, ahol különböző az elménket

megtornáztató gyakorlatot kell elsajátítanunk ahhoz, hogy megtaláljuk a titkos kapcsolókat a felvonóhidakhoz és a rejtett csapóajtókhoz, melyek titkos helyekre juttatnak el minket. Az ellenfeleink is mesefigurák lesznek, pókok, manók, „vérszomjas” pillangók, óriásteknősök, szellemek. Néhány helyen áthatolhatatlan akadályok állhatják az utunkat, melyeken speciális képességeinkkel juthatunk keresztül. A játék demo verzióját szeptember vége, október elejére ígéri a kiadó, míg a teljes verziót 2000 telén szeretnék kiadni.

Link: <http://akimbo.iridion.com>



## Dél van, apa...

Azt hiszem a képekből mindenki számára kiderül, hogy egy jó kis Diablo klónnal állunk szemben amikor a Fatherdale-ről beszélünk. A program egy halhatatlan félisten-hős legendájáról fog szólni, ahol az istenek és az örök ellenségeik között dúló csata egy középkori Dark fantasy világban fog kibontakozni. Az egyik halhatatlan hőst alakíthatjuk, aki nem más, mint az egyik őrzője a tudás ősi kegytárgyainak. Meg kell fékezniük a pokol egyik hadurát, egy messiás kis faluban Fatherdale-ban, mielőtt csatatérre változtatná azt. Százötvennél is több egyedi karakterrel találkozhatunk,



miközben bejárhatjuk a majd félszáz erdő, mocsaras, és sivatagos területek mindegyikét. Hatszáz különféle tárgy és speciális felszerelés lesz a segítségünkre a kalandjaink során. Hét különböző kevert stílusú és műfajú epizódot játszhatunk végig, mielőtt az igazi főgonosszal találkozunk. A program csodálatos történetorientált RPG-RTS világával valószínűleg 2001 tavaszán ismerkedhetünk meg, de addig is bővebbet a hivatalos honlapon találhatunk. Link: <http://www.ga-source.com/all/news/bits/06+28+2000/www.snowball.ru/fatherdale>

## Majesty Expansion Pack

Néhány nappal ezelőtt jelent meg az első hivatalosan letölthető kiegészítés a Majesty-hez. A Wrath of Krolm című kiegészítővel megindította a Cyberlore Studios a kalandra és stratégizásra éhes játékosok ostromát. A Majesty egy igen új vezérvonalat képviselt a megjelenésekor, amely teljesen új látásmódot és stratégiai stílust követelt meg a játékosoktól. A készítők ugyanezt a hangulatot szeretnék visszaadnia a kiegészítőben is. Az új történet dióhéjban: „Krolm követői a vad Északföldön hódíthatnak, kiindulópontjuk a megszentelt völgy, az Isten kultusza. Ez az a spirituális föld, ahol Krolm manifesztálódott, és ellenállhatatlanul tört előre, míg meg nem szerzi a szent föld egészét. A többi Isten támogatta Krolm igényét az Északföldek egészére, és a papok kötelezték mindenkit az imádatra.



Féjletek! Krolm erejében nem szabad kételkedni! Az ég lüktet a jelenlététől és a következőnek hangját verik vissza a dombok szakadatlanul...” A küldetés futtatásához a Majesty 1.3-as verziójára lesz szükség.

Link: <http://www.supergamez.hu/>  
<http://www.cyberlore.com/Majesty/>

## A hazug embert könnyebb utolérni, mint elvenni a kardját



játékidő az első becslések szerint is minimum száz órára tehető. Hatalmas mennyiségű falu, kastély és azokhoz tartozó provinciák, városok, katakombák és csatornák kalandozhatóak be a hosszú-hosszú játékkal töltött órák alkalmával. Mindezek közben a varázslatok egész tárháza bontakozik ki a szemünk

„Van egy prófécia... van egy háború, varázslók és boszorkányok között...” Így kezdődik a Divinity története... A fantasy világ összes lakója szerepet kapott a Larion Studios új fantasy szerepjátékának mesészerű történetében, ahol a törpék, gnómok, orkok, elfek és emberek közötti szüntelen csatározások szemtanúi és főszereplői lehetünk.

A történetben mi alakítjuk a hatalmas varázsló Zandalor segítőjét, kinek az a feladata, hogy a lehető hamarabb meglátogassa varázsló egyik legjobb barátját a Stormfist kastély sötét katakombáiban. Alig, hogy megérkezünk kiderül a mesterünk barátja halott, valamilyen ismeretlen személy meggyilkolta. Gyönyörű, teljesen élő, lélegző világba csöppenhetünk a Larion Studios programjában. A sokszínű kifejezés valószínűleg nagyon enyhén kifejezés ennél a programnál, ahol a

előtt. Emellett fegyverek száza, páncélok és egyéb kiegészítők tucatjai is a rendelkezésünkre állnak a gonosz elleni harc ideje alatt. A játék ugyancsak teljes 3D világot varázsol a szemünk elé az összes nagyobb szabvány támogatása mellett (D3D, 3DFx, MMX...) A zene minősége külön megemlítendő. Csodálatos, a program világához a lehető legjobban illő interaktív muzsikában lehet részünk. A „Divinity, The Sword of Lies” valamikor 2000 őszén érkezik.

Link: <http://www.larion.com>  
<http://www.divinity.com>



## Szállj, szállj, szállj fel magasra...

A repülőgép szimulátorok kedvelőinek is lesz egy kis újdonság az elkövetkező időben. A II. világháború pilótáinak világába kalauzol el minket az **Aces High** című program, melyet még ez évben adnak ki. A programot küldetészerűen vagy akár egymás ellen is játszhatjuk, de az igazán jó dolog itt is a már most beígert online lehetőség lesz, melyben folyamatos frissítések, új pályák és küldetések, valamint a nagyszerű

csapatjátékot is ígéri a fejlesztők. A játékban a fő hangsúlyt a valós idejű légi harcra és az ehhez kapcsolódó szimulációra fektették a programozók. Emellett a végleges verzióban még tervezik a földi egységek irányíthatóságát is, amely szerintem egy elég új koncepciónak ígérkezik a repülőgép szimulátorok között. Az online lehetőség előnye lesz még az is, hogy a cég az



összes kiegészítőt, amit a játékhoz tervez a regisztrált vásárlóknak teljesen ingyen letölthetőnek, tervezi. Azok, akik szeretik a II. világháborút, és annak a hangulatát, és emellett szeretnének egy jó repülőgép

szimulátorral játszani, azok bátran választhatják az Aces High-ot. A programból már megjelent egy 11MB-os próba verzió, amely a hivatalos honlapról is letölthető. Link: <http://www.aceshigh.com/download/>

## Asheron hívása

A Microsoft Games és A Turbine Soft sosem látott szépségű, 3D akció kaland elemekkel dúsitott RPG játékot fejleszt, immár két éve. Az Asheron's Call egy teljesen új fantasy alapú játék lesz, szövevényes epikus történettel elegyítve. A környezet, ahol a program játszódik, egy teljes egészében élő és lélegző bolygó, melyben karakterünkkel úgy élhetünk, mintha mi is tagjai lennénk ennek a körforgásnak. Száz meg száz kalandban lesz majd részünk, miközben keresztül-kasul bejárhatjuk Dereth csodálatos világát, különös tájait, sötét őserődít és mély barlangrendszerait. Mint a Diablo II-ben, a harcaink alatt kapott experience pontok itt is felosztódnak a karaktereink között, miközben úgy alakítjuk, ahogyan csak akarjuk Asheron világát. Egzotikus fegyverek százai állnak a rendelkezésünkre, és persze ősi varázsszaktokat is megtanulhatunk, hogy azokkal irthassuk nagy számú ellenfeleink bármelyikét. Barátokra vagy ellenségekre is lehetünk a városok és faluk kis kocsmáiban, ahol felbérlelhetünk zsoldosokat vagy szerencsejátékokkal is elüthetjük az időt. Választhatóan lesz elkészítve a játéknézet is, ahol Quake-szerű „first person” és a Tomb Raider-ből már ismert követő kameranézetet is játszhatunk, attól függően ki mit szokott meg az idők folyamán. A programhoz a megjelenés

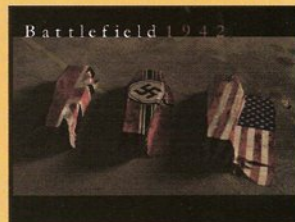


után folyamatosan új részek és kiegészítők lesznek letölthetőek, amellyel a végtelenségig kitolhatjuk a játékidőt. A program várható megjelenése 2001 első negyedévé, de a hivatalos linken már olvashatunk többet is a munkálatokról.

Link: <http://www.turbine-games.com/news.htm>

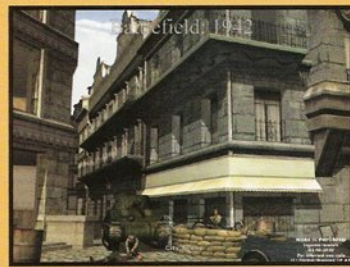


## Kelly hőse



A történelmi, és azon belül is a világháborút idéző játékok kedvelőinek ajánlom a nemsokára megjelenő Battlefield 1942 című programot. A játék a 3D FPS programok színes skáláját hivatott egy kicsit feldobni. Már megszokhattuk, hogy a PC-s játékipar egyik legkiemelkedőbb tagja az FPS

stílus, mely minden évben mérőföldes lépésekkel fejlődik tovább. A játékok története nem annyira változik, de a grafikai újítások valóságos armadájával állhatunk szembe ennél a programnál. A képekből kitűnik, hogy nem akármilyen szép játékkal örvendeztetnek meg minket a programozók. A játékban, bár még nincs megerősítve, több egység katonái közül is választhatunk, melyek mindegyikének különböző tulajdonság is dukál. Vezethető járművek mellett megannyi speciális feladat és küldetéssel kell megbirkóznunk a győzelemig. A játék a háború legvéresebb időszakát öleli fel, amikor is a Német sereg még aranykorát élte. Az igazán nagy érdekesség a játékban lévő „historical” játékmenet lesz, melyben saját magunk harcolhatjuk végig a II. Világháború leghíresebb történelmi csatáit, a D-day-tól az Iwo Jima-n át egészen El Alemien-ig. Sajnos a pontos megjelenést még nem tűzték ki. Várhatóan 2001 nyarára fog a program megjelenni.



## Nemo kapitány legújabb háborúja

Alig jelent meg a Submarine Titans című víz alatti stratégiai játék, a Massive Development máris kirukkolt éppen készülöben lévő programjának részleteivel. Az **Aqua** névre hallgató új

program egy 3D akció kalandjáték lesz. A program alapjaiban a Massive Development egy régebbi tengeralattjáró szimulátorának, az Archymedian Dynasty-nak lesz a folytatása. A játékosoknak egy víz alatti világ lakosát kell majd alakítani, akiknek élete nem éppen a semmittevésből áll. Több mint 70 küldetéssel kell megbirkóznunk a játék folyamán, miközben kibontakozik a szemünk előtt az igen tömör, és összetett történet. Itt is lesz egy újítás, melyre igen büszke a programozó csapat. A játék által szabadalmaztatott új

3D engine, melyet csak „KRASS”-ként emlegetnek, állítólag több mint nyolcezer négyzetkilométernyi víz alatti területet képes teljes egészében és kidolgozottságában és részletességében megjeleníteni. Hatalmas víz alatti barlangok és titkos járatok, sziklák és letűnt korok óriási építményei, száz meg százféle úszó jármű színesíti a játékot. Ezek némelyike nem kevesebb, mint ötezer poligonból fog állni (összehasonlításképp a Q3 modelljei nyolcszázból állnak). A program egyéb jellemzői sem akármilyenek: Kidolgozott valós idejű víz alatti 3D-s környezet. Intenzív, küldetés-alapú



küzdelmek. Multiplayer támogatás, együttműködéses multiplayer mód, deathmatch mód. Ösztönös járműirányítás. Az aqua című programot ez év utolsó negyedének végén jelenteti meg a Fishtank Interactive. Link: <http://www.aqua.com> <http://www.fishtank.com>



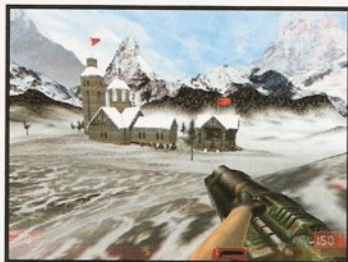


## Unreal II?



(GeForce needed). A közeli képeken jól látszik a továbbfejlesztett arc animáció és az új továbbfejlesztett csontvázra épülő mozgató technika. Az Unreal motorja eddig is a hatalmas bejárató területek miatt volt agyondicsérve, nos ez most azt hiszem népnépnyelvé is válhat. Az eredeti program által mozgatót tér akár tiszteresét képes az új kód kihajtani magából. Végezetül az egészet megtéve, állítólag egy ismertebb csapat már dolgozik egy új játékon, melyhez azt a grafikai meghajtót használták fel (talán csak nem ebből van néhány kép?). Link: <http://www.epic.com> - <http://www.unreality.com>

Sikerült elcsipni egy kis hírszeletet és néhány képet az Epic Megagames legújabb titokként kezelt tervéről. A képek állítólag egy továbbfejlesztett és igencsak feltuningolt Unreal engine-t mutatnak be, melyet a programozók a legújabb generációs konzolokra és az újabb pc-s hardware elemek szeretnének licenzszeni. Azt hiszem a képekhez nem kell sok mindent hozzáfűzni. Jól látszik, hogy a poligonszám jóval megnövekedett. A karakterek például itt már majdnem négyezer poligonból állnak, ami éppen ötször több, mint amennyit az Unreal Tournament-nél használtak fel. Ezeket az igen nagy eltéréseket a grafikus motor teljes hardware-s T&L támogatásával képesek áthidalni



## Mikrobi legújabb kalandjai

Nem múlhat el év a Mech commander stílusú játékok megjelenése nélkül. Egy ilyen program elkészítésére vállalkozott a mindannyiunk által ismert Monolith Productions. Nekik elmondhatjuk, hogy már van tapasztalatuk az ilyen programok elkészítésében, hiszen emlékezzünk csak a nemrégiben megjelentetett nagy sikerű Shogo című játékukra. Ha a Shogo robotos jeleneteit magunk elé képzeljük és megnézzük a Big Bot Battles képeit, kísérletes

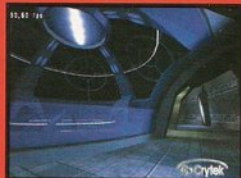


hasonlóságokat fedezhetünk fel. A program teljes 3d-s lesz több fajta kameranézettel és természetesen a Monolith saját fejlesztésű LithTech 2.0-ás grafikai engine-jét fogja használni. A játék mmvezető fejlesztője néhány szóban felfedte a program stílusát, amely egy félig kevert FPS és akció játékok elemét tartalmazza. Az akciójátékok kedvelőinek bizonyára sok kellemes órát fog szerezni a jövő év első felére beharangozott program. Link: <http://www.lith.com/games/>

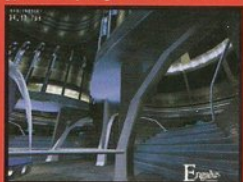


## Englaust & X-Isle

A Némey Crytek fejlesztőcsapat az ECTS-en jelentette be két készülőfélben lévő projectjét, az Englaust és az X-Isle-t. A két programot minden létező konfigurációra elkészíti a fejlesztő csapat, melyek listáját ki is adták. Tehát a programok által támogatott platformok listája a következő: PC, PSX2, Nintendo Gamecube, Sega Dreamcast, X-Box. Az ECTS-en leadott bemutató után óriási érdeklődés mutatkozott a két program iránt bár egyelőre, még nincs hivatalos kiadója a játékoknak. Az



Englaust egy science fiction FPS játék lesz, ahol a játékosoknak egy a mélyűrben dekkoló örült tudóst felkutatniuk és elpusztítaniuk, miközben fényévnyi távolságokat utazgathatnak a bolygók és galaxisok között. Az X-Isle ezzel szemben egy „szakaszorientált” taktikai lövöldözős játék, melyben egy speciálisan kiképzett elit kommandósnak kell alakítanunk, kinek idegen lények elleni harc a feladata. A program egyjátékos üzemmódban is fut de az igazán nagy hangsúlyt a többjátékos multiplayer üzemmódra helyezték a készítő. A történet eléggé hétköznapinak mondható. Egy apró az Atlanti Óceán közepén rejtőző szigetet elfoglalnak az idegen lények és ott dinoszauruszok génmintáit gyilkos lények genetikai kivonatával



## Már megint vér, vér, és még több vér...

A Simon and Schuster játékkészítő cég vadonatúj képeket mutatott be éppen készülöben lévő játékukról, amely a **Fallen** címet viseli. A programot az Unreal továbbfejlesztett grafikai motorjára írták, tehát most is egy 3d FPS programmal fog bővülni a repertoár.

A játék nagyon szépen és ésszerűen lesz felépítve, interaktív a cselekményeinek hatására bővülő és változó történettel. A nagy érdekesség a játék grafikai meghajtójának áttervezése, amely rettentően élethű arc és szájmozgást eredményez majd. A játék kiadója azt is bejelentette, hogy tagokat fognak toborozni egy TV showra, ahol újra felfedik a játékban való szerepüket. A bejelentés több része az új technológiákra vonatkozik, amely segítségével az arcmozgást a beszédhangokhoz igazították.



Az áttervezett grafikai motor jellemzői is nagyon meggyőzőek:

- továbbfejlesztett Unreal motor kidolgozottabb építészettel és fényeffektekkel.
- kifinomult harmadik személyű kamera nézet
- teljesen egyedi tervezésű csontváz animációra épülő mozgató
- tíz új fegyverfajta többféle tüzelési móddal
- tízféle küldetés 40 pályával
- 25 idegen faj és ellenfél

A Fallen-t egyenként ez év telén fogják kiadni PC-re.

Link: <http://www.thefallen.com>



kezelve, egy iszonyú pusztító hordát akarnak létrehozni. Ezzel szeretnék teljesen leigázni az emberiséget. Egy kommandós csoport lett ezek után megbízva az ügy elrendezésével, akik sosem tértek vissza a küldetésből. Itt kapcsolódik be a játékos és csapata, akikre az elveszett kommandó felderítése és a szigetek felszabadítása vár. A programhoz teljesen új grafikai meghajtót írtak a fejlesztők, a következő speckókkal rendelkezik: Transform and Lighting kezelés, bump - environment és phong-mapping, shader kezelés, ivelt felületek, csontváz rendszerű animáció, valós fényeffektek, kód effekt, vertex morphing. A pontos megjelenés még nincs datálva.

## Már megint a Wizardry...



Megint bővültek a híreink a nemsokára megjelenő nagyszerű RPG kalandjátékról. A Wizardry VIII történetéről a következő információk láttak napvilágot. „Legújabb fejezet az Umpani névre hallgató faj katonai társadalmának leírására koncentrálódik. A küszöbön álló Ascension on Dominus felderítésére indítottak felderítőket, kiknek küldetésük:

garantálni, hogy az Umpanik legyenek az elsők, akik elérik a Kozmikus Kört. A megérkezés után az Umpanik elkezdte építeni az erődjüket,

a Mount. Gigas-on. Északabbra sok barlangot találtak, melyeket a T'skaragok birtokolták. Az ellenségeskedés itt rögtön megkezdődött...

Mindenki, akit érdekelnek a további információk és hírek, látogasson el a következő címekre. Link:

<http://www.supergamez.hu>

<http://www.wizardry8.com/guide/>



## Tribes II béta teszt

A Sierra Studios bejelentette új FPS akciójátékának béta tesztjét.

Kiválasztották a neten jelentkezők közül azt az ezerkétszáz szerencsés jelentkezőt, akik megkapják tesztelésre a hivatalos béta verzió egy-egy példányát. A Tribes II egy FPS nézetű akciójáték lesz,

ahol csapatban kell majd irányítanunk az embereinket, a legkülönfélébb küldetések közepette. Egy kicsit olyan lesz ez, mintha a Specops kommandóját irányítanánk egy még jobb és kiforrtabb 3D motor szárnyai alatt. Ebben a programban nem elég



a hatalmas fegyverezéssel és a nyers erő, mert csak komoly csapatmunka és taktikázás árán leszünk képesek elérni a célunkat. A legérdekesebb a csapatjátékban, hogy akár ötvenen is együtt küzdhetünk a szent győzelemért. A program várható megjelenése 2000 telén várható. Link: <http://www.sierrastudios.com>



## Gének, nanotechnika, és egyéb nyálánkságok...

Az Evolution Games új science fiction akció kalandjátékot készít, **Europa** címmel. A program fejlesztése jelenleg még nagyon kezdeti stádiumban van, de az Ausztrál fejlesztők már most elárultak néhány részletet az eddig szigorú titokként kezelt projectről. A játék története dióhéjban: Európa lakosainak nagyon magasan fejlett genetikai és nanotechnológiai fejlesztései révén, sikerült az emberi génmintákat úgy átalakítani, hogy ki tudták teljesen zárnai az emberi életből a betegségeket és a testi fogyatékosságok minden formáját. Eme technológiával lehetővé vált az igen hosszú mélyúri utazások,

emberi szervezetre gyakorolt hatásának teljes mértékű kirekesztése is. Ez az a pont, ahol a játékos (Te) belép a képbe. A Jupiter gázfelhős környezetében játszódó Europa intrikával tarkított mély történetet ígér. Ebben a változékony környezetben a



játékosok olyan eseményekben vehetnek részt és tapasztalhatnak meg, amik befolyásolják a játék irányát és végeredményét. A játékosok három karakter közül választhatnak, melyeknek egyedi motívációjuk és céljaik vannak.

Ahogy az összetett történet kibontakozik, az igazság utáni hajszában találod magad. Ezt az igazságot pedig csak akkor lehet megérteni, ha mind a három karakter szemével megtapasztalod. Az Evolution Games játéka egy olyan szintű játékmenetet remél kialakítani, amit eddig sehol nem láthattunk. A belső helyszínek gazdag és részletes látványa a hatalmas külső helyszínekkel kombinálva minden biznnyal elbűvöli érzékeinket. Az emberi technológia és az idegen ökológia egybeolvad ebben az akciódús kalandban, mely a naprendszer külső régiójában játszódik. Az Europa-PC-re és a következő generációs konzolokra tervezik, és egyelőre nincsen se kiadója, sem kiadási dátuma. Addig is gyönyörködjétek az első képekben.

Link: [www.supergamez.hu](http://www.supergamez.hu)

## Stargate után itt a Far(t)gate

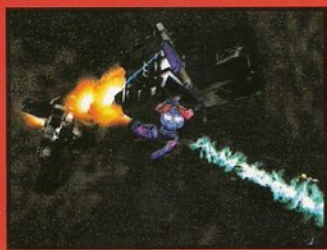
A Microids néhány hete adta ki a legfrissebb híreket a Super X Studios valós idejű új stratégiai játékának részleteiről. Ebben a stratégiai programban, a játékosnak egy több millió ember életét követelő konfliktus történetét követve kell a játékot irányítania. A vállalkozó kedvű kalandozóknak úrrálmásokat kell építenie és flottányi kereskedőket, harcosokat kell felhalmoznia, hogy megvédhesse a Földet az idegen fenyegetéstől, és hogy rájöjjön az Imperial Navy proximal küldetésének igazi természetére. A programban az egész galaxist beutazhatjuk, miközben a megannyi fegyverükön még idegen, eltorzult dimenziókba és időkkbe is eljuthatunk. Itt csak a legjobb stratégiai és harci reflexekkel rendelkezők képesek megvédeni a telepesek életét. Irdatlan nagy helyszíneket járhatunk be, melyek több tucat naprendszert és galaxist



algoritmusával készítették, melynek segítségével folyékony, organikus hatást értek el. Mindegyik küldetés egy egyedi naprendszerben játszódik, melyek tele vannak élethű égi jelenségekkel, csillagokkal, bolygókkal, holdakkal, kődfoltokkal, aszteroidamezőkkel, fegyverekkel és űranomáliákkal, melyeket

fizikailag modelleztek le egy dinamikus rendszerben. Egy átlagos küldetés több millió fényévet is átfoghat, több száz űrjárművet tartalmazhat, és több mint két óráig is tarthat. A készülőfélben lévő **Far Gate** ebben az évben elnyerte a Független Játégyártók Fesztiváljának közönségdíját. A kisebb konfigurációval rendelkezőknek megemlíteném, hogy a játék speciális 3D motorja képes lesz bármilyen gyengébb konfigurációt is követni, miközben a legnagyobb hardware-el rendelkezők elemeit is kihasználja majd.

Jellemzők: Dinamikus 3D-s csatátér, hatalmas naprendszerekkel és több ezer objektummal. Fejlett fizikai engine, mely minden objektumnak sima, élethű mozgást kölcsönöz. Harminc küldetésből álló egyjátékos küldetésorozat. 2-6 játékost támogató multiplayer játék LAN-on, modemem vagy Internetem keresztül. Pergő akció, melyet akár első személyű nézetből is figyelhetünk. Várható megjelenés (Ki tudja)? Link: <http://www.supergamez.hu> <http://www.microids.com>



(!!!) foglalnak magukba, több ezer tárggyal, bolygóval és fajjal. Ez a program minden egyes részében szeretne a Homeworld és a Star Trek Armada nyomdokaiba lépni, sőt a kezelőfelület, irányítás és a látvány tekintetében meg is szeretné előzni a nagy testvéreket. Még az idegen ellenséget is a Microids saját geometriatorzító

# WORLD WAR II

## EPISODE 1- EUROPE IN GUNFIRE

★ ÍRD ÚJRA A TÖRTÉNELEM LAPJAIT!

### SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Dream Enterprise

Kiadó: E2 Soft

Web: www.e2soft.com

Megjelenés: 2001. tavasz-nyár

Ismeretöt real-time stratégiai játék béta (félkész) verziójáról írni eléggé hálátlan feladat. Példának okáért azért, mert ha az ember leír valami konkrétumot és azt történetesen a végleges változatban megváltoztatják (vagy kicsérélik), akkor a szemfüles és kötekedő olvasók egyből szová teszik és szanaszét marják az ismeretőt szerzőjét. Ráadásul jómagam nem is vagyok igazán otthon a RTS programok világában, nem ismerem az összes ilyen darabot, és talán nem teszem le a sze-

### FERDESZEM + A HARMADIK BIRODALOM

Tudom, tudom, hogy van Japán, meg van Korea, meg a többi „ferdeszemű” ország, de én valahogy „játék” szempontból hajlamos vagyok egy kalap alá venni őket. Talán nem is oktanul — ember legyen a talpán, aki az e két országból származó programokat meg tudja különböztetni. Vagy toronymagas robotok küzdenek bennük atombombákat eregetve, vagy Manga karakterek kalandoznak sárkány lakta vidékeken (ezek ugye kökémény RPG cuccok), meg van egy harmadik fajta játék is, melynek sem stílusát, sem más tulajdonságát nem lehet meghatározni, sőt még a témáját

nyelvhez Félreértés ne essék, nem azt állítom, hogy ők náci beállítottságúak, hiszen attól függetlenül, hogy Hitler egy idióta állat volt, a Wehrmacht még a kor legjobb hadseregének számított, nem beszélve a Waffen-SS-ről. Rommel elképesztő katonai eredményeit nem lehet bárgyú amerikai filmekkel lerontani, melyekben egy néger és egy Idaho-i parasztyerek lemészárolja a fél német hadsereget. (Ráadásul azt is gyűlölöm, amikor a filmekben a német katonákat buta, töketlen, dilettáns harcosoknak állítják be — ha azok lettek volna, akkor nem jutottak volna el odáig, ameddig eljutottak. Jó film a Kelly hősei meg a Piszkos Tizenkettő, de valóságalapja mindkettőnek annyi, mint a Starship Troopers-nek.)

Sok olyan — főleg konzol gépekre készült

Einhandert és az Ehrgeizt is, és akkor a Geist Force nevű Manga filmről még nem is beszéltem. Aztán ott van a világhírű modelleket-maketteket gyártó Tamiya cég, az ő 1/35-ös harci kollekciójuknak 80%-át a WWII német hadsereg alkotja. Szóval komálják Ázsiában a németeket, az tuti...

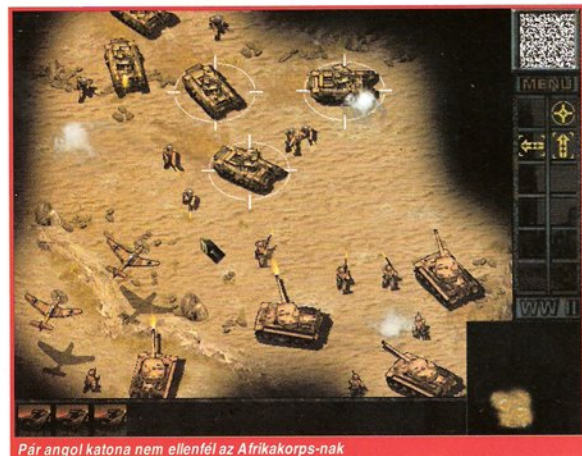
A koreai illetőségű E2 Soft rövidesen megjeleneti WWII sorozatának első darabját, melynek Europe in Gunfire lesz a címe. Sajnos a játékból csak egy vékonyka béta verziót sikerült szerezniem (a cég még nem készült el a végleges változattal, de megígérték, hogy rögtön küldenek majd egyet az 576-nak), amely úgy nézett ki, hogy majdnem mindent tartalmaz, ami kell, mégis gyakran lefagyott. Így aztán nagyon mély fejtetésekbe nem is bocsátkozom az anyaggal kapcsolatban. A progi real-time stratégia,

gényiségi bizonyítványom azzal, ha elárulom: a Command & Conquer-nél és a Dune-nél ragadtam le. De akkor miért vállaltam ezen játék ismeretőjének megírását? Egyszerű — a Második Világháborús témakör kedvenceim közé tartozik!

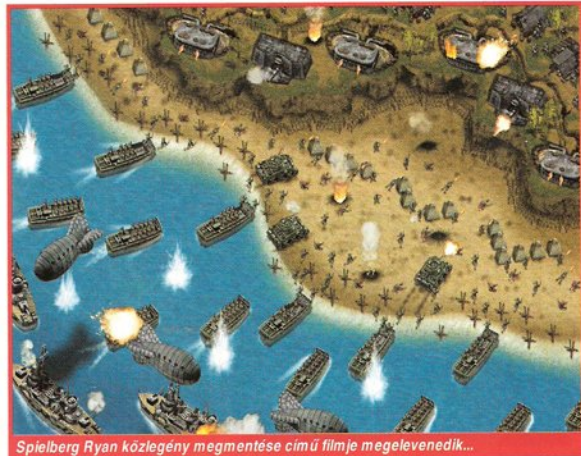
sem, mert tele van ázsiai krikzkrakszokkal (ezek a progik rendszerint el sem jutnak hozzánk). Ja, és még egy dolog jellemző a ferdeszeműekre: misztikusan vonzódnak a Második Világháborús német birodalomhoz és a német

— program fellelhető, melynek érdekes módon német címe van. Soha senki nem fogja megmondani, miért lett az ősrégi Sega Megadrive játék címe Herzog Zwei, de említhetném PlayStation-ös

egyfajta C&C klón. Érdekes módon van benne egy kis RPG, azaz szerepjáték beütés is, ami újdonság, és teljesen ázsiai sajátosság. Ez azt jelenti, hogy egységeink (katonák, járművek, repülőgépek, hajók) kivétel nélkül fejlődnek a harcok során, és az



Pár angol katona nem ellenfél az Afrikakorps-nak



Spielberg Ryan közlegény megmentése című filmje meglevenedik...



Az amcsik maszívan támadják a német HQ-t

küldhetünk. Egységeink külseje a harc térnek megfelelően változik, tehát katonáink egyenruhája mindig stimmel a helyszínhez. Ha kell terepszínű cuccban vannak, homok színűben vagy „német” szürkében, a hőmezőkön fehéren.

A cég szerint

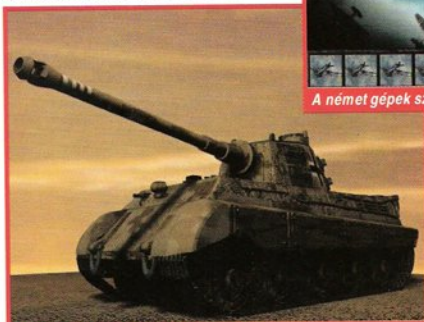
46-60 küldetés áll előttünk. (Van a játékban Scenario Editor is, saját küldetések készítéséhez.) Ezek közül én a bétában egy sima szárazföldi missziót nyomtam. Ezen túl vannak tengeri ütközetek és légitaskák is. E két utóbbi elég érdekes és én még nem is találkoztam velük real-time stratégiai játékban. Ilyenkor ugye vagy csak hajók meg tengerallatjárók mennek egymás ellen a tengeren, vagy csak a repcsik, bombázók és vadászgépek nagy magasságban. Repülőket a szárazföldi küldetéseknél is hasz-

elpusztított ellenség számának növekedésével szintet lépnek felfelé. Hogy ez konkrétan mire jó, arra a rövidke tesztelés során nem jöttem rá, de véleményem szerint az egység hatékonysága nő vele együtt.

A játék elején három nemzet hadseregének irányítása közül választathatunk — Németország, Amerika, Anglia. „Haha” — mondhatja bárki, aki történelem órán figyelt az anyagra — hol van Oroszország? Hol vannak a Franciák? Hát kérem ez az üzletpolitika! A játék a cég reményei szerint Amerikában és Angliában kerül majd terjesztésre, így az senkit sem érdekel, hogy az Oroszok főszereplők voltak, meg hát ugye a Franciák is kaptak jócskán az arcukba. A Németeket nem lehet kihagyni, mert (szerintem) az egész játék miattuk készült, meg hát ők voltak a nagy ellenfél.

A programban nagy szerepet kap a korthűség. A készítőik igyekeztek a helyszíneket és a körülményeket a legjobban lemodellezni. Ez nem azt jelenti, hogy egyes híres csatákat név szerint lenyomhatunk, de egyébként minden körülmény stimmelni fog. Gyárakat és kiképzőközpontokat telepíthetünk fő bázisunk köré, ahol a kor legismertebb harcoszközeit/harcosait gyárthatjuk. A német oldalon Tigris és Párduc tankokat, Waffen-SS kommandósokat és Stuka zuhanóbombázókat. Az amerikaiaknál Ranger katonákat, Sherman tankot, villámgyors Musztáng repcsit. Az angoloknál Spitfire vadászgépet és a híres hadihajókat — persze a lista nem teljes, mert elképesztően sok különböző egységünk lehet (az írásos anyagok szerint 100-körül, ami imponáns szám), mindegyik neve ismerősen fog csengeni a téma értőinek.

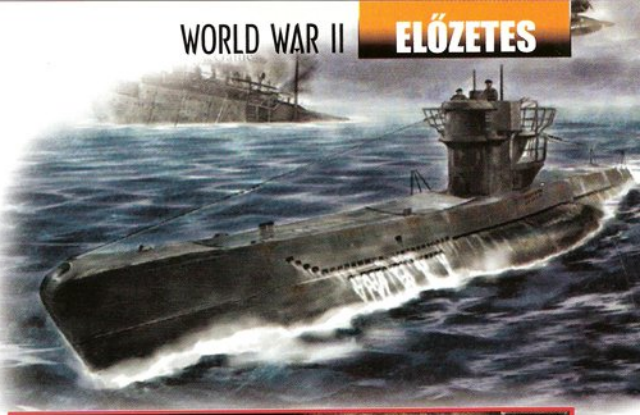
A WWII-ben változó terepviszonyok között harcolhatunk. Európa (ezen belül pl. Lengyelország, Görögország) zöld erdői és mezői mellett Észak-Afrika sivatagjaiban és az Atlanti óceán is



Az afrikai hadszíntér egyik meghatározó alakja

nálhatunk, de az más tesztá.

A játék 16 bites high-color grafikát használ, és ezt igen gyorsan és jól, akadózás mentesen mozgatja (pedig nem egy erőgépen próbáltam a progit). Nagyon tetszik a kis katonák grafikája, sokkal „dücübbak” és jobban kidolgozottak a szokásosnál. Még a kis fegyverek is látszanak, a Waffen-SS kommandósok meg eredeti terepszínű felsőben pompáznak. Az amcsi katonák speciális zöld uniformis is teljesen el van találva. A tankok és repülőök rajza is első



A német gépek szép sorban érkeznek — de hamar megritkulnak soraik...

osztályú, mindent egyből fel lehet ismerni. Oltári, ahogy a kis Zündap oldalkocsis motorok számuldoznak a két motorossal! Az épületek tökéletesen ki vannak dolgozva. A sprite-ok

2 és 3D-sek vegyessen. A táj tőkéletes, a fák, folyók, hidak összképe nagyon változatos. Az egész játékra jellemző a fantasztikusan aprólékos kidolgozottság. A kilótt tanok és járművek roncsait el lehet robbantani az útból, a járműveken pedig teljesen jól látszik a felségjelzés. A katonák beszélnek, habár a német-angol nyelvkeveredés néha kissé komikus.

Egyedüli problémám a játék irányításiával volt, ami a jobb/bal egérgombok tekintetében teljesen el van keverve a „megszokott” C&C alaphoz képest. Az egységek mozgatása még gond nélkül ment, de a parancsok kiadásával elég nagy gondom volt. Katonáim nem mindig azt támadták, amit megadtam nekik és elég nehézkesen közelítették meg a célt — előtte harcba elegyedtek minden egyes ellenséggel, aki útjukba került! Mivel a repülők folyamatosan köröznek a megadott pont felett, ezért nekem elég sok vesződésbe került egy-egy Stukát „befognom”, hogy irányítás alá vegyem (hát még kettőt egyszerre). A bombázási parancs kiadásáról és a cél megjelöléséről meg ne is beszéljünk! (Pedig nagyon király, amikor a Stuka végre „zuhanóbombázást” produkál az ellenség tömött sora

között!) Valószínű, hogy elkélne egy részletes kezelési útmutató a programhoz billyentyűzet kiosztással, amit én sajna nem kaptam.

Érdekes dolog (nem tudom, hogy ez jó-e vagy hiba), de az egységek harci „hatékonysága” eléggé életszagú — egy Sherman akár egy lövéssel a másvilágra küld egy kis csoport német katonát. Arról, hogy milyen az ellenség AI-je, vagy mennyire jól mozgatja a gép az egységeit nem tudok sokat mondani, mert a bétában az ellen leginkább csak állt és várta, hogy lemészároljam. Tankjai csak elvéve támadtak, repülői nyugodtan köröztek. Az időm nagy része csak azzal telt el, hogy a hatalmas térképet bejárjam, és mindenkit leverjek. Néha egy-két tankcsapatba belekeveredtem, ilyenkor élvezettel gyönyörködtem a Shermanok és Tigrisek párbajaiban, ahogy egymás körül kergetőztek és próbálták befogni a másikat forgó lövegtoronyaikkal.

A WWII-t nyolcan nyomhatjuk egymás ellen multipalyerben, akár az Interneten keresztül is. Az ajánlott rendszerkövetelmény PMMX233 32MB RAM-mal, így talán gépgondjai senkinek sem lesznek vele.

Gyakorlatilag a játék nagyon „hálás” témát dolgoz fel, ugyanis a háborús játékokat nagyon sokan szeretik, főleg a második világháborúsokat. Ez a progi küllemében abszolút megfelel az elvárásoknak és nagyon élvezetes. Remélem, hogy a végleges verzióban minden irányítási és kezelési hibát kijavítanak — akkor pedig a WWII — EIG jó osztályzatra számíthat az 576 KByte-tól!

Tyler Durden

# NO ONE LIVES FOREVER

★ ERŐMŰRE ÍRT PROGRAMSZONÁTA KALASNYIKOVVAL, ÉS EGYÉB HANGSZEREKKEL

**STÍMÉLYI IGAZOLVÁNY**

Fejlesztő: Monolith Games  
 Kiadó: Fox Interactive  
 Web: www.lith.com  
 Megjelenés: 2000. november

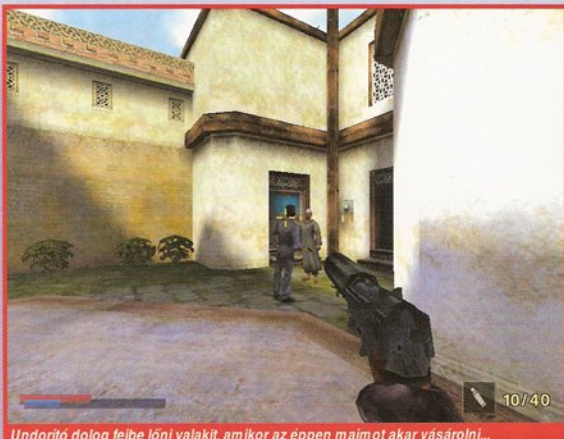
A Sanity leírásban ejtek néhány szót a Monolith Games LithTech névre hallgató grafikai motorjáról. Nem volt véletlen, mert bármilyen szörnyű is de ki kell jelentenem, hogy a közeljövőben igen kevés lehetőséget kapnak, szegény elagott videookártyáink. A mai koncepció felállása szerint mindenképpen szakítanunk kell a régi generációval, és be kell fektetnünk egy harmadik generációs kártyacsatlád újabb tagjába. Egy apró kis segítség lehetőségét azért fenntartották minden gyengébb hardware-rel rendelkező ember számára, melyet nem gesztusként foghatunk fel a Monolith Games LithTech engine alkotóitól.

Amikor elindítjuk a játékot a szokásos beállítási menü után, felbukkan nekünk egy kis képernyő, ahol három indítási paraméter közül választhatunk. Ezek a „high-medium-low” performace (minőség-összeteltség). Ez a kis menü attól függően, hogy melyik beállításra kattintottunk, úgy alakítja ki az összehatást, hogy esetleg egy gyengébb konfiguráción is képesek

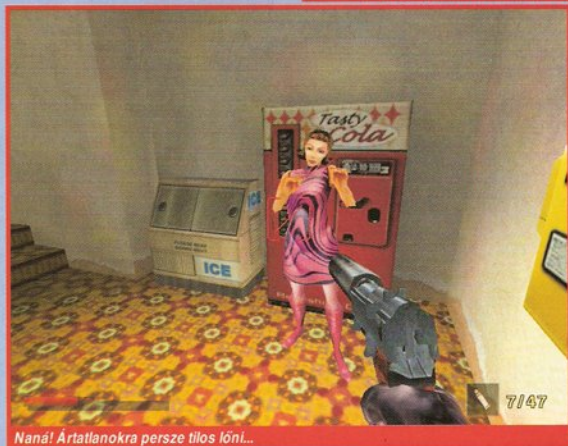
legyünk jól futtatni a programot. Egyszóval, mi van ha a medium detail level-t választjuk?



Ekkor annak ellenére, hogy a képernyőfelbontás 800x600-as maradt, a textúrák minősége és mennyisége, a kép színmélysége valamint a kidolgozottság, mind-mind közepees beállításra kerül. Ezzel érhetjük el, hogy egy lehetőleg még elfogadható és a rendelkezésünkre álló hardware-hez mérten megfelelő játékkal örvendeztessük meg magunkat. Vigyázzunk nehogy azért alkossunk elmarasztaló véleményt a programról, mert a saját konfigurációkon nem fut valami szépen. Tartsuk azt szem előtt, hogy ezt a játékot már a legújabb generációs video vezérlőkre optimalizálták, így minden egyes butító funkció engedélyezése csak rontani fog az összképen. A játék indításakor beköszöntő menüben,



Undorító dolog fejbe löni valakit, amikor az éppen majmot akar vásárolni...



Naná! Ártatlanokra persze tilos löni...

a „customize” opció alatt lehetőségünk van bármely speciális effekt, saját kézzel történő beállítására. Ez abból az egy szempontból jó, hogy ki tudjuk próbálni mit is tud a gépünk a valóságban.

Amikor a No One Lives Forever-rel játszunk, egy kicsit olyan érzése lesz az embernek, mintha a Half-Life és a James Bond játékok keveréke lenne. A játék, mint már az bevezetőből is kiderült csodálatosan kidolgozott grafikával, és sajnos

az ehhez szükséges erőműgennyel rendelkezik. Újabbban egyre többször választanak a programozók női hősöket a játékaikhoz. Ezek a karakterek a természetes adottságaik (Lara baba domborulatai) mellett, elsősorban a példakép effektussal nyerik meg a „gémekek” szívét. Hiszen melyik játékos ne szeretne az általa irányított hős bőrébe bújni (valahol az egész számítógépes játégyártás erről szól). Főhősünk Archer ügynök egy veszélyesen

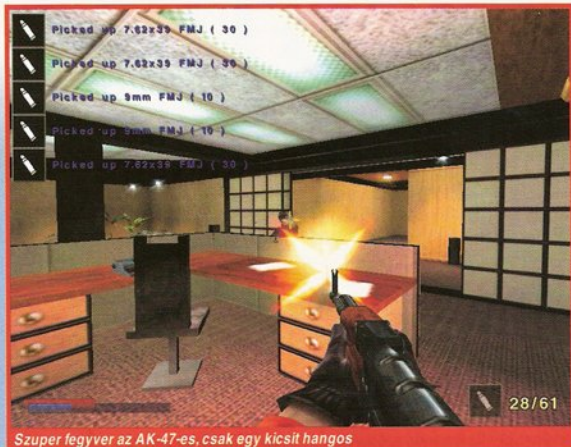


Archer ügynök nyári ruccija — biztosan egy Dior modell...

gyönyörű hölgy (Larát üti), aki csak a munkájának él. Profesionális képzésben részesült, melynek lényege elsősorban az volt, hogy küllemével altassa el az ellenség éberségét és ezt kihasználva, csikarjon ki információkat az ellenségtől, vagy

épülőben be köze. Esetleg olyan személyeket likvidáljon, akikhez másképp lehetetlen hozzáférni. Az ilyen műveletek elvégzése nem babra megy, ezért Archer ügynököt úgy képezték ki, hogy ha kell, akár az életét is áldozza fel az éppen soron lévő szent ügy érdekében. Minden egyes tárgy, amely fegyverként is használható, helyet kapott ebben a programban is. Milliós kis műtűreke található a felszerelésünkben, és ezek mindegyike két vagy akár három tulajdonsággal is rendelkezik. Egy kis izellítő mindezekből. A kis kitűző melyet hősünk a domborulatain visel, igazán szép látvány egy esteleyn a sok csillogó ékszer mellett. De ha ezt le vesszük, és óvatosan kinyitjuk, egy apró pocok ugrik ki belőle, amelynek segítségével szinte minden egyszerűbb lakat és zár szempillantás alatt kinyitható (persze, csak ha egy ügynök kezében van). Az sem baj, ha a művelet közben megzavar minket egy biztonsági őr, csak egy gyors mozdulat és a kis medallion másik feléből máris egy apró borotvaéles penge ficcen elő, hogy azzal aztán bátran elvegezhessük a mézszaros munkát. Ha véletlenül elkapnánk szegény hölgyke popóját az sem baj. Csak addig kell kaparásznunk a dutyi falán, amíg az egyik bugyuta őr oda nem jön megnézni mi a bajunk. Mi ezalatt elővesszük apró kölnisüvegünket, hogy frissítő illatot per-metezzünk bájos testünkre. A mit sem sejtő őrhöz ez alatt észrevétlenül közelebb kerülhetünk, majd egy





Super fegyver az AK-47-es, csak egy kicsit hangos

gyors mozdulat az üveg fúvókáján és a dupla tartály másik feléből máris maró sav spriccel a mocskos ellenség szemébe.

De jaj, mi

Aztán ott van a szinte ki sem hagyható jó öreg orosz modell, az AK 47-es. Ilyet általában az ellenfelektől zsákmányolhatunk majd. Az egyetlen baja csak az,



legyen a hullával? Semmi pánik. Csak

hogyan eszméletlenül hangos, és egy

benyúlunk az inventory-ba, és előhúzzuk a kis üveget a halálfejes emblémával. Néhány apró csöppet a hullára csöppentünk majd befogjuk az orrunkat, amíg a holttest pillanatok alatt sárgásbarna gőzzé nem változik. Az csak természetes, hogy egy igazi ügynök sehéva sem megy fegyver nélkül. Itt is a James Bond hatás érvényesül, ahogy meglátjuk főhősönk mindenható magával hordott pukkantóját. Kicsi, hangtompító, de a lövedékei már dum-dum golyók, melyekkel szép lyukakat üthetünk az ellenfeink bőrébe. A nagyobb vad-disznók ellen mehetünk még kis „pocket” géppisztollyal, ami éppen csak néhány centivel nagyobb egy maroklófégyvernél, tűzgyorsasága azonban egy UZI-val vetekszik.



aztán direkt a végére hagytam a hightech és a kísérleti stádiumban lévő csúszlikat. Ezeket a tesztverzióban ugyan még nem találkoztam, azonban egyik két screenshot erejéig már volt szerencsém megcsodálni a kinézetüket és azt, hogy mit hagynak maguk után, ha elsütjük őket. Orbitális! Ami még érdekesség, hogy minden küldetés előtt, miután megkaptuk a feladatunkat, lehetőségünk van összeállítani a saját felszerelésünk összes darab-

ját. Ha tehát lesz valami kedvenc cucc, akkor azt már a küldetés előtt magunkhoz vehetjük. Sajnos azt nem tudom, mi van akkor, ha nem viszünk valahová zárpisztáló „medalliont”, de az mégis kellene. Hmmm, majd a teljes verzióban kiderül (vagy beborul).

Szándékosan nem tértem ki a küldetések során tapasztalt fenomenális poénokra és dumákra. Azt inkább mindenki tapasztalja meg saját maga. Egy biztos, látszik a programon a Monolith-os fiúk Blood II-ből szalajtott poénjainak lenyomata. A hangulat istenien jól ki lett találva, nem hiába hasonlítottam a játékmenetet a Half-Life-hoz. Zenét, ami mostanában ennél jobban illett volna egy játékhoz még nem hallottam. Teljes mértékben, mintha egy 70-es években játszódo ügy-



követelmény, ne lenne olyan magasra téve!

A tesztverzióban is 128 MB RAM, és egy GeForce 256 szerepel ideális konfigurációnak, amit megtejték még azzal is, hogy mindezt egy P III 600-as vagy AMD K7 500+-os processzorral is érdemes megtoldani. A teljes verzió kódján természetesen még változtatni fognak, mert mint említettem az első



Ó, de szeretném kiszúrni a szemed ott a kamera másik végén...



Maga Jackie Chan sem tudna szebben átfordulni a korlátot...

a játékából kiadott tesztverzióban ott volt, hogy a végleges program igen sok korrekciót fog átesni. Mindez azt sejteti, hogy valószínűleg a fentebb említett hardware követelmény is letebb érezkedhet egy kicsit. Végezetül, ennek ellenére szerintem az ideál egyik legeredetibb ötletét üdvözölhetjük ebben az igazán nagy FPS túlnálattal rendelkező évben. Esküszöm nektek, Karácsonyra meglepem magam egy GeForce-szal, pusztán a No One Lives Forever kedvéért.

-Uriel-

nőfilmben csöppentem volna. A beszédstílus, a ruhák, Archer ügynök Sassoon frizurája és csillogó latex ruhája, amit egy kocsi kerék méretű színes műanyag övvel tetéztek, mind-mind tökéletesen eltalált. Minden tökéletes, csak az a fránya hardware



A szép kis kitzűző nem csak bizsának kiváló

# AFRIKA SÖTÉT TITKAI

★ TÖMÉNY ROMANTIKA, IMÁDLAK AFRIKA, AAA...

**SZEMÉLYI IGAZOLTVÁNY**

**Kiadó:** New Generation Software  
**Kiadás:** Travelbox Hungária  
**Web:** www.travelbox.hu  
**Megjelenés:** 2000. ősz

Mindig örömmel látom, ha egy pc-s játékban nekünk magyaroknak is benne van a kezünk — ez ugyanis azt jelenti, hogy szépen lassan mi is elfoglaljuk a helyünket a számítógépes szórakoztatás világában, és kiszakítjuk a magunk szeletét ebből a kiterjedt iparágból, legyen ez a szelet mélyoly kicsi is. Különösen igaz ez a teljes egészében magyar fejlesztésű játékokra, amelyek közül némelyik világszinten is szép sikereket vallhat magáénak — elég csak az Imperium Galactika 2-t, vagy a Theocracy-t említeni. A napjainkban főleg magyar projektekkal — mint az Insane, vagy az Alcatraz — szerencsére már nem kell a fejlesztőknek házalnia a kiadóknál, hiszen a nagy sikereken felbuzdulva két kézzel kapnak a hazai játékok után.

Aztán van egy pár olyan játék (igazából elég kevés!), ami bár nem magyar fejlesztés, de a lelkes hazai kiadók időt és pénzt nem kímélve megpróbálják az angolul kevésbé, vagy egyáltalán nem tudók számára is testközelébe hozni, azaz „magyarítani” őket (az ilyesfajta eljárás egyébként jórészt országban, például a németeknél régóta divat). Ezen maroknyi játék természetesen legutóbbi gyümölcse volt az Atlantis 2, amelyről nemrég a mi oldalainkon is olvashattatok.

Az Afrika Sötét Titkai sem magyar találmány (az eredeti címe — minő meglepetés — Dark Secrets of Africa, úgyhogy azt legalább nem mondhatjuk el, hogy a hazai játékkidők be akarják állni a „mozis trendbe”, ahol is a filmeket eredeti elnevezésüket teljesen figyelmen kívül hagyva keresztelik el). Mégis, valakik úgy gondolták, hogy ez a játék megéri megérdemli, hogy magyar köpenybe bújtassák, és így tárják a hazai közönség elé. És hogy igazuk lesz-e? Nos, az hamarosan kiderül.

## Afrika Sötét Titkainak sötét titkai

Ez az előzetes most itt tulajdonképpen nem is előzetes. Sokkal inkább ismertető, hiszen a már javában alfa állapotban leledző játékkal birkózom a gépemen, miközben ezeket a sorokat írom. Ez tulajdonképpen annyit jelent, hogy a játék tökéletesen működik (legalábbis azt hiszem), csak éppen a magyar nyelv még nem teljesen van beintegrálva. Hogy most mégis az előzetesek között olvashattok róla, annak igen egyszerű, és prózai oka van: egész egyszerűen az, hogy amikor ezeket a sorokat írom, még nem jelent meg.

Nekem azért a tesztelés során lassacskán feltűnt, hogy a játék körül fel-felkódklik némi homály. Például a műfaja: én első látásra kapásból rávágtam, hogy szerepjáték, de ahogy közelebbi ismerettségbe kerültem vele, már egyre inkább elbizonytalanodtam, és rá kellett jönnöm, hogy kicsit több is és kicsit kevesebb is annál. Tulajdonképpen szerepjáték — már amennyire a Diablo is az (ehhez tudni kell, hogy a Hard-Core szerepjátékokos váltig állítják, a Diablo-nak az égvilágon semmi köze a szerepjátékokhoz). Mindenesetre a karakterünk ebben a játékban is fejlődik, szintel

lép, partit gyűjt maga köré, és kincseket keres — ugyanakkor a harcrendszert például mérföldekkel elmarad a klasszikus szerepjátékoktól, és sokkal inkább hasonlít az akciójátékokban megszokotthoz. Na de ne rohanjunk annyire előre, csak szépen, sorjában.

A bevezető animációtól már egyből megjött az alaphangulat. Egy expedíció szeli át az afrikai sűrű őserdőt, miközben a dzsungel egy távoli pontján egy elveszett ősi templom emelkedik ki a mocsár mélyéből. Egy torz, amorf, minden biológiai törvénynek ellentmondó szörnyeteg (vagy talán egy pogány, ősi, kegyetlen istenség) kel új életre benne, és hát mit tesz, aki több ezer évig a föld mélyén elszigetelten várta a szabaddulás pillanatát — elindul, hogy táplálék után nézzen, és csilapítsa iszonyú haragját. Az expedíció és a szörny mind jobban közelednek egymáshoz, míg végül össetalálkoznak, és hát a vég-eredményt sejtetni lehet. Engem leginkább Howard Phillip Lovecraft novelláira emlékeztetett ez a jelenet — valószínűleg mindenki tudja, de azért elmondom, hogy ő a szülőatyja (E. A.

megdöbbentő hatást nem a képi leíró eszközökkel érte el, sokkal inkább a fenyegető, sötét hangulattal, ami este hazafelé arra készteti az embert, hogy sűrűn a háta mögé nézzen. Még egy dolgot szeretnék megemlíteni vele kapcsolatban, mielőtt a szememre vetnétek, hogy mellébeszéltek: hasonlóan a Fantasy szerzőkhöz, Lovecraft is sok időt szentelt annak, hogy ezeket a kultuszokat és mítoszokat papírra vesse, hogy alapot teremtsen a novelláiban létrehozott világoknak. Az írásaiban oly sokat emlegetett szörnyű, istenkáromló könyv, a Necronomicon pl. valóban megjelent nyomtatásban — szerzője természetesen Lovecraft maga,



Poe-val váltítva) az ún. Dark Fantasy műfaj-

és az írás nem más, mint különböző bűvígé, szertartások, varázslások, és démonidézések gyűjteménye, szorosan a Chthulhu mítosz köre építve. Én speciel nem próbáltam ki egyetlen megidézést sem, ha valaki esetleg megpróbálja, és sikerül, az értesítsen E-mailben — ha még tud... he-he-he...

Na szóval elég az hozzá, hogy ha így látatlanban tudni szeretnétek, milyen hangulattal kecsegtet az Afrika Sötét Titkai, és éppen porosodik otthon a könyvespolcon egy Lovecraft kötet, akkor bátran üssük fél (amikor majd letesszük, már úgysem leszünk olyan bátrak) — addig is hasznosan fölüljük az időt, amíg a játék megjelenik.

Howard Hawk egy Indiana Jones-hoz hasonló, poros-kabátos, borostás, kopott-kalapos fickó, épp hogy csak osztorán nincs (nem báj, van neki helyette egy csomó hasznos cucca). Amolyan tipikus kincsvadász, akiről messziről leri, hogy legalább annyira élvezze a vadászatot a kincser, mint magát a kincset. Ugyanakkor kemény fickó, aki soha nem habozik a nehéz helyzetekben szétcsapni az ellen közt



A sötétcsuklyás papok még elég sok gondot lagnak okozni...



Ennek a falunak a lakói már várják az estét — akkor ugyanis szörnyre változhatnak

a puskájával, vagy a macheta-jával. Na őt alakítjuk mi — szerintem nem lesz nehéz beleélni magunkat a helyébe, manapság ugyanis sokkal felkapottabbak az anti-hősök, mint a mindig kikent-kifent szépiűk.

## Hogyan legyünk kincs-vadászok...

Most egy pár szót ejtenék a játék kezeléséről, és magáról a játékmenertről — remélem a vastagbundájú vén rókák nem orrolnak meg rám ezért, hiszen aki egy kicsit is jár-tas a számítógépes játékok világában, annak nem okozhat gondot az irányítás. Feladatunk legfőképp abból áll, hogy összeállítsunk egy jól felszerelt csapatot, amellyel átkelhetünk a sivatagon, hogy eljuthassunk a hőn áhított kincshez. Csapatot a helyi falvakban bérelhetünk — itt jegyzem meg, hogy az állatlános fizetőszék

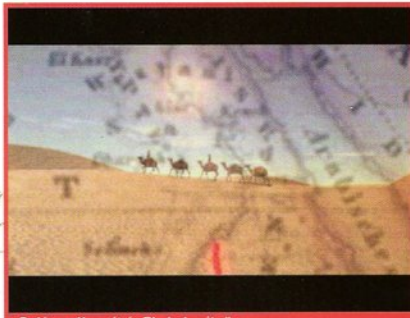
Összesen hat embert bérelhetünk fel, de cserébe a szolgálataikért gondoskodnunk kell az ellátásukról: etetni, itatni kell őket, és biztosítani a pihenést, ha elfáradnak.

Itt el is érkeztünk a legfontosabb tényezőkhöz, hiszen a megfelelő ellátás szó szerint élet-halál kérdés lehet.

Kaját vásárolhatunk a faluban, vagy találhatunk kalandozás közben, de az elintéztett ellenfelek is hagyhatnak néha maguk után egy pár jó falatot. A víz már lényegesen fontosabb, mivel a sivatagban sokkal jobban fogynak, mint az élelmiszer. Ezt is vásárolhatunk a faluban, vagy találhatunk az előbb leírt módon, de mi magunk is „kitermelhetjük” az oázisokban — bár ilyen sajnos elég kevés akad a terepen. A pihenés a legegyszerűbb eset, szimplán csak tábornak kell verni, és embereink már pihennek is. A játék irányítása egyébként nagyon egyszerű, az ennél a stílusnál már megszokott klikkelgetésből áll. A kezelő interfész is nagyon jól átlátható, mint azt a képekből is láthatjátok, bár szerintem egy kicsit több helyet foglal el a monitoron, mint kéne. Bal oldalon látható a kijelölt ember felszerelés-

amelyekkel szétoszthatjuk az ételt, italt, kötszert a csapatunk tagjai között. Jobb oldalt található még az a kapcsoló, amellyel a egyszerre tekintelhetjük meg csapatunk minden tagjának felszerelését, valamint elrendezhetjük is azokat, és a mentés/töltés funkciók is. Az arcképre kattintva nézhetjük meg a kijelölt ember fejlettségét.

Hawk folyamatosan fejlődik, ha elég sok ellenfelét intézünk el, akkor megfelelő mennyiségű XP után szintet lépünk. Nagyjából ennyit kell tudni a játékmenertről, és most már talán értitek, miért hasonlítottam az írás elején az Afrika Sötét Titkai a Diablo-hoz, hiszen a játék lényegi része itt is a terep teljes felderítése, a cuccok felderítése, és az ellenfelek levadászása, a „tápolás” (egy kicsit talán erősenek hatnak az összehasonlítás, de próbáljátok ki és majd meglátjátok).



„Bejárom Kenyát és Zimbabwet...”

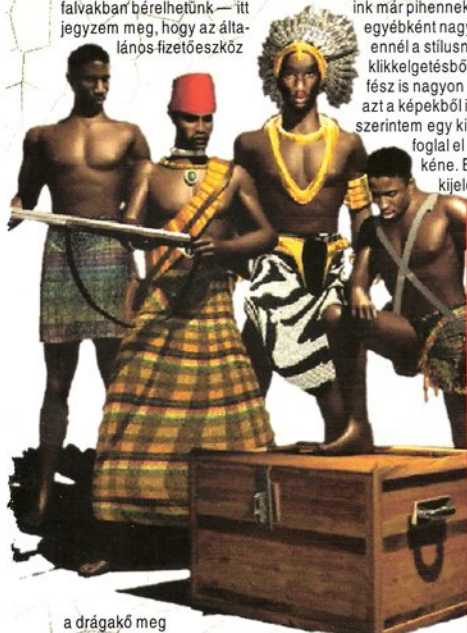
ban néha olyan homokvihart kapunk a nyakunk közé, hogy az orrunkig sem látunk!

A hangeffektek is elég meggyőzőek (a szomszéd pl. minden egyes puska-durrnásnál átkopogott a falon, hogy minden rendben van-e), és a zenére is nagyon jól el lett találya, hogy úgy mondjam, illik a hely szelleméhez. A hangokról igazán nem tudok mit írni, lévén az alfa verzió párbeszédei még angolul zajlanak, de ha olyan jóra sikerülnek, mint az eredeti, akkor nincs semmi vétség (bár arra kíváncsi leszek, hogy az intelligenciától túlfűtött „Yes, Bwana!” felkiáltást hogyan fogják magyarrá átültetni).

Az Afrika Sötét Titkai-inak legnagyobb vonzereje, ami kiemeli a közép-kategóriából pedig pont ez, a teljes magyar nyelvzet lesz. Ha ezt sikerül jól megvalósítani, akkor a játék minden bizonyosul egész szép kis sikereket érhet el. Bár az is igaz, hogy a helyszín miatt tulajdonképpen egyedülállóan mondható, de manapság a szerepjátékok már többet nyújtanak némi gyilkolással

megspékelt kincskeresésnél (ellenpélda: már megint csak a Diablo — persze ezúttal az aktuális második rész:)). Ettől függetlenül a magyar kiadónak sikerült valómi egész jóba belenyúl-nia, az én tetszésemat legalábbis sikerült elnyerniük. Abban biztos vagyok, hogyha megjelenik a magyar verzió, azt is próbára fogom tenni, mégha nem is az újság lapjain, mert az Afrika Sötét Titkai a szívemhez nőtt egy kicsit. Hangulatosa, jól kezelhető, egy cseppet régmódíjáték (de legalább a gépigény így alacsony marad), és hosszú órákra a monitor elé szögezi az embert. Ha rám hallgattok, próbáljátok ki, hiszen olyan kevés játék van, ami megkapja azt a lehetőséget, hogy egy kicsit a miénk tegyük — hogy legalább részben hazai terméké váljon. És hogy az Afrika Sötét Titkai érdemes volt-e erre a kiváltságra? Ezt ti, a vásárlók fogjátok eldönteni — én azt hiszem, igen...

VargaB.



a drágakő meg az arany (okos ötlet, ez legalább nem inflálódik — lám a „primitív afrikai falvak lakóitól is van mit tanulni). Három fajta kísértő közül választhatunk: harcos, munkás, és hordár.

seinek listája. Mellette egy sátrat mintázó kapcsoló található, (de ennek a jelentését nem árulom el:)), és a térkép, valamint három kapcsoló,



Milyen szívesen is tud lenni egy ilyen egyiptomi sírhely...

## Mennyit is ér a magyar forint...

Az Afrika Sötét Titkai nem rossz játék, ezt nyugodtan mondhatom. A helyszín megválasztása egyáltalán nem a megszokott, mégis hangulatos, bár én egy pár dolgot hiányoltam belőle, hogy mást ne mondjak, legalább az állatvilágot. Szívesen vettem volna, ha a válogatott rémek és élőhóltak mellett pl. éhes ragadozókkal is meg kellett volna küzdenem, hiszen ez a helyszín (számomra legalábbis) szinte megkövetelné ezt, de sajnós még egy legelésző gnút sem láttam sehol (a dzsungelben legalább vannak moszkító). Azért az egyszerű irányítás kárpótolta valamennyire.

A grafika korunkhoz képest kicsit elmaradt, de csúnyának azért nem nevezhető (és ugye azt is tudjuk, hogy a siker kulcsa nem mindig a külsőségeiben rejlik), leginkább a Falloutot juttatta az eszembe. A figurák jópofán ki vannak dolgozva, és tetszett a helyre jellemző időjárás viszonyok szimulálása is — a sivatag-



A kis csapat pihenni tér az őserdő mélyén — az igazat megvallva rájuk is tér





METAL GEAR  
SOLID

# METAL GEAR SOLID

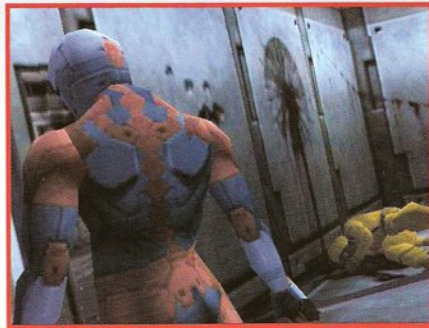
★ EGYEDÜL A MECHWARRIOR ELLEN...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Konami  
**Kiadó:** Microsoft  
**Web:** www.mgspc.com  
**Minimum:** P166, 32 MB RAM  
**Ajánlott:** P266, 64 MB RAM  
**3D kártya:** D3D  
**Multiplayer:** —



Ez már kész Marilyn Manson...



Mint aki jól végezte dolgát...

szépen futott hogy szinte élvezet volt ki-be tölögetni a gamét.

## Külső, belső, izometrikus? Mind!

Mint már utaltam rá a játék konzol átirat, úgyhogy az egeret felejtették el, de a menüt és minden mást is. A jól kitá-lált billentyűzetkiosztással könnyen és gyorsan lehet kezelni. A játék első percében főhősünket felülnezetből látjuk, egy raktárépület sötét zugában lapulva, de amikor megpróbáltam az egyik emelvény alatt átkúszni, ért a sokadik meglepetés. Ugyanis naivan azt vártam, hogy a jól bevált módszer szerint a figurát takaró textúra válik „átlátszóvá”, de nem! Egy látványos zoommal belső nézetben találjuk magunkat, amíg ki nem mászunk a láda alól és a játék során FPS



módba bármikor átválthatunk, akár így is közlekedhetünk vagy harcolhatunk, bár az egér nélkül így egy kicsit nehezebb. Emellett tulajdonképpen ezer féle nézet változik helyszínről helyszínré, hiszen az is nagyon okos és látványos megoldás, amikor a falakhoz lapulva optimális képet kapunk arról, mi is vár minket a következő pár méteren. A legnagyobb grafikai hátrányt a csúf inventory jelenti, de ezt tudomásom szerint rettentő babramunka lenne újra átírni a PC-s igényekre.

## Snake, csak rád számíthatunk!

Pontosan öt órával ezelőtt fenyegető üzenet érkezett a Pentagonba. Egy különleges terrorista-szervezet az állítja,

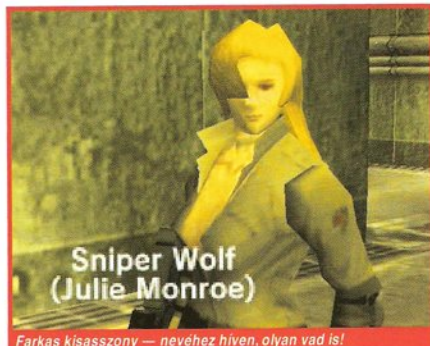
vezetőjét, az itt folyó kutatások elsőszámú embereit. Ha ez még nem lenne elég, annyit lehet tudni, hogy az akció vezetői a kormány speciális kommandójából a FOX-HOUND-ból dezertált elit katonák.

Az ellenséges katonák az úgynevezett „második generációs hadsereg”, akik genetikailag fejlesztett harcosok, a 'la „A katoná” című sci-fiben, nagy fizikai erő, kitartás, magas intelligencia - bár kevés harci tapasztalat szerencsére. Lesz azért bajunk rendszeren a vezetőikkel. Ők hatan vannak és mindegyik valaminek a specialistája. Nehéz őket legyőzni, több akcióban vettek már részt, mint ahány része van a Mission Impossible sorozatnak.

Jobbról balra a fényképalbumban: Psycho Mantis, totális elmebeteg, pszichikus erejével tárgyakat mozgathat, olvassa a gondolatokat, és a jövőbe lát... És ez csak az első, jó mi?! Sniper Wolf, gyönyörű, érzékeny nő, a mesterlövészpuskájával alszik egy ágyban. Decoy Octopus, szintén természetfeletti képességekkel rendelkező átváltozóművész, sokszor találkoznak vele a játék során, csak nem tudjuk mikor... Volcan Raven, sámán és harcos, kemény, mint a gyémánt. Revolver Ocelot, múlt századi western kövület, úgy játszik a pisztolyával, mint a kisbéség a pillangókéssel. Végeztél a csapat igazi vezetője: Liquid. Liquid Snake, akinek ugyanaz a kódneve,

hogy elfoglalta az alaszakai Shadow

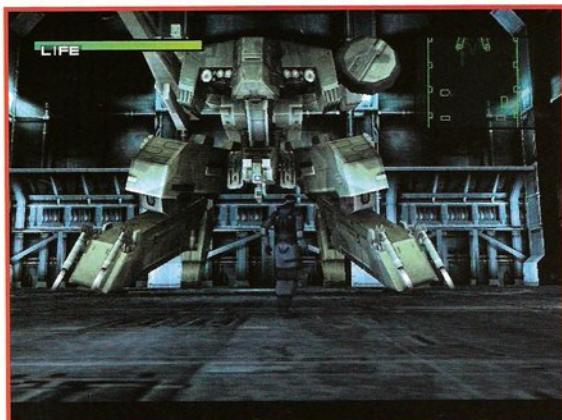
Moses szigeten található titkos nukleáris kutatóközpontot, és ha a hátralévő tizenkilenc óra alatt nem teljesítik a követeléseiket, atomcsapat mérnek egy meg nem nevezett célpontra. Emellett sikerült túsul ejteniük a DARPA szervezet főnökét, és az ARMSTECH cég



Sniper Wolf (Julie Monroe)

Farkas kísasszony — nevéhez híven, olyan vad is!





Mindjárt beindul a Metal Gear...

mint a miénk. Megérdemli, hisz ránézésre is olyan, mint a mi Snake-ünk, ikertestvéreknél ez megbocsátható. A terroristák követelése legalább olyan különleges, mint ők maguk. A szokásos egymilliárd dolláron kívül egy halott földi maradványait kéri. A

alapötlete... Nem, az igazi baj az, hogy a sziget titkos támaszpontján a kormány pénzéből megépítettek egy mobil gépezetet, ami képes radarok által nem észlelt atomtölteteket kilőni a Föld bármely részére. Egy hatalmas harci robotot a Metal Gear Rex-et. Csak egy-



Send him a message!

Vulcan éppen csőpótán küld valamit!

ban kell megközelítenie a célpontot. Innen kezdődik a mi szerepünk...

## Pár szó a nyomulás előtt

Snake a bázisra nem sok mindennel érkezik, csak az alaszakai hideget kirekesztő ruhájában és az egyik fülcsontjába épített rádió van segítségére. Bármikor rádiózhatunk,

már előre tudtam, hogy öt-tíz perces (!) animációk következnek a legváltozatosabb formában. Volt itt minden, előre renderelt, kiszámolt, beszámolt, részletek manga-rajzfilmekből, híradós videó felvételek, katonai radarképek, természetfilmmel részletek. Vannak olyanok, akiket ezek nem kötnek



világ eddigi legnagyobb harcosságának a nemes egyszerűséggel csak Big Boss-nak nevezett katonának DNS állományát akarják felhasználni, hogy kitenyesszék a tökéletes katonákat. Ha nem, akkor pedig pár órán belül meggyújtják az Arab-félsziget olajkútjait, és a termelődő hajtóerővel bevezetik bolygónkat a Napba! Ja nem, bocs ez az én saját még le nem forgatott filmem egyik

valaki képes szembeszállni velük: Solid Snake a világ egyik legjobb katonája. Elsődleges feladata kiszabadítani a tüzszokat és megtudni, tényleg képesek-e a terroristák kilőni az atomrakétát. A jelenleg dúló alaszakai vihar miatt lehetetlenség repülővel megközelíteni a bázist, a védelmi rendszerek miatt pedig Snake-nek egy egyszerűes, hangtalan mini-tengeralttjáró-

ugyanis az itt keletkező hanghullámok nem csapnak túl nagy zajt, figyelembe véve a felhasználó dobhártyájának közelségét. Ahogy haladunk előre a sztoriban egyre több otthonról segítő szereplővel léphetünk kapcsolatba a különböző frekvenciákon. Mei-Ling csinos telefonos-kisasszony, aki erkölcsi és filozófiai tanácsokkal lát el, amellet hogy nála is menthetünk. A Master kódnevű arc az egyik volt kiképzőnk, Romanenko kisasszony a harcban ad tanácsokat, vagyis csak arra akarok kilyukadni, hogy igazából nem lehet elakadni, mert ha vesztes helyzetekben végigkérdezzünk mindenkiket, utalásokat fognak adni arra, mit is kell tenni. Ebből következik talán a Metal Gear másik hátránya, a rengeteg angol szöveg. Igaz, nem túl bonyolultak, aki alapokon ért, nem lesz gondja velük, és persze szerencsére minden elhangzott szó ki is íródik a képernyőre.

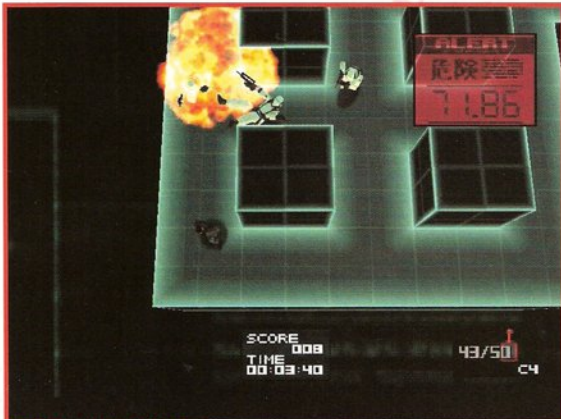
le túlságosan, én mindet nagy élvezettel néztem végig, hiszen imádtam a hangulatukat és a felcsendülő zenéket. Az elején egészen kevés életerővel indulunk, minden felszerelés nélkül, de minden egyes főellenség

Maga a játékmenet sokszor megáll, a vége felé már minden egyes haldokló főellenség elmondta élete történetét, és



Jól odadobtam neki a ketchupot...





Pont beleléptek az aknába...

legyőzése után (van, akikkel többször is meg kell küzdeni) nő egy picikét a csikünk és a magunkkal hordható lőszer száma. Lehet, hogy az elején kicsit bujkálós-lopakodós-nak tűnhet a Metal Gear, de később annál erősebb és durcásabb fegyvereket kapunk, lőszerből is lesz elég (bár nehezebb fokozatokon nem biztos), úgyhogy még azzal sem kell túl sokat spórolni.

Vannak pályaszakaszok, ahol csak egy bizonyos löszertípus vagy gránátot lehet találni, vagyis értelemszerű, hogy ezek segítségével lehet megoldani a felmerülő problémákat.

A sima tojásgránát elég nehezen kezelhető, én nem is nagyon használtam, annál többet kellett az úgynevezett Chaff gránátot. Ez nagyon sokszor hasznos a kamerák és a mozgásérzékelő gépágyúk ideiglenes kiiktatására. A ninjánál és Mantys-nál, a lézeres riasztóknál, sőt még az éjszakai terepeken

is érdemes a hőképet adó szemüveget használni. Gyógyítani az úgynevezett Rationnal lehet, a nyitott inventory és az action gomb egyidejű lenyomásával, de ha ez van alapjáratként beállítva és nem mondjuk az ajtónyitó kulcs, akkor a csatában a halálunk előtt automatikusan felhasználásra kerül egy-egy gyógyítás és nem kell vele külön foglalkozni.



Mei-Ling kisasszony fényképalbumából...

A radar. Rengeteget segít a tájékozódásban, később persze annál kevesebbet működik. A Commandos nevű játékban már találkozhattok ezzel a megoldással. A környék terepe látszódik, rajta magunk fehér pontként, az ellenesség pedig pirosként, a látóterük pedig egy háromszögként jelenik meg. Ha abba belekerülünk riadóztatnak és pár másodpercig jobb, ha

felszívódunk, mert mindeközönként remegő ujjakkal a ravaszon. De még egyszer mondom csak akkor, ha ezen belül kerülünk, ami nem túl nagy, így ha például a felénk haladó őrel egy folyosón tartózkodunk, de még nem ért elég közel hozzánk, akár rá is gyűjthetünk. Snake erős dohányos, valami jó kis kommandóscucc helyett egy doboz

Újra és újra!

Még szívesen írtam volna a Metal Gear Solid-ról akár sok-sok oldalon keresztül, hiszen rengeteg a mondanivalóm, de ez a fránya helyhiány! Talán a mellékelt képek árulkodnak arról, milyen is volt belebújni Snake (nem levedlett) bőrébe, és gránátokkal, meg C4-esekkel felrobbantani egy M1-es tankot, éjszaka hóiharban egy kötélhágcsón leereszkedni egy égő épület oldalán, mialatt



Az utolsó csata — autós üldözés a bunkerban

cigit csempészett magával az akció kezdetén, és még nem tudtam rájönni mire jó, azon kívül, hogyha használjuk, csökken az életerénk.

VR Missions

Telepítéskor kapunk egy másik indító fájlt is, ami a MGS VR Missions névre hallgat. Ez tulajdonképpen egy kiegészítő lemez lenne konzolon, de nekünk jött az alapjátékhoz. Majdnem háromszáz gyakorló pályát kapunk, rendkívül látványosan, az űrben lebegő kockákon kell küzdeni. A legkülönbözőbb feladatokat választhatjuk, fegyverrel vagy nélkülük, örök, vagy háromdimenziós lebegő tereptárgyak ellen. Van, amikor időre kell teljesíteni az akciót, és van olyan, hogy logikai rejtvényt kell megoldani. A legtöbb pálya pillanatok alatt megoldható, de mivel egyre nehezebbek, elég sok ideig szórakozást nyújthatnak. Nekem még nem sok időm volt ezekkel játszani, csak annyit tudok, hogyha itt jól teljesít az ember, akkor különböző extrákat kaphatunk.

Ami még szintén nagyon aranyos az a VR Missions Extra menüjében két, az alapjátékban csak rádióon keresztül megismert hölgy pózol előtünk és mi kedvünkre fényképezhetjük a csinos mangelányokat, összeállítva így róluk egy saját minőségi fényképalbumot. A hölgyek fel vannak öltözve, de ki tudja, mivel ajándékoznak az alkotók, ha megcsináljuk a küldetéseket?!

egy Hind típusú orosz harci helikopter (igen, az a bősze nagy) lö gépágyúval, vagy amikor a félig robot, félig ember félőrült ninjával kellett pusztakézzel megküzdeni, vagy azt nézni az animációban, hogy Snake úgy vetődik, mint a Mátrixban a lasított felvételeken! És még mennyit lehetne mesélni! Sőt most találtam a neten néhány cheatet, amit még ki kell próbálni: extra fegyverek, más személyekkel lehet játszani, kétféle befejezési lehetőség, a csinos kommandós lányból még többet engednek látni...

Ja és még valami, egy frekvencia: 140.15, aki játszik vele úgy is tudja mihez kezdjen vele. Sok sikert!

Balage

külsín/belbecs

LÁTÁNYOSSÁG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
JÁTSZHATÓSÁG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
SZAVATOSÁG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
ZENEBONNA	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

summa summarum

EZT látni KELL!

végítélet  
**94%**

# STAR TREK: NEW WORLDS

★ SZÉP, ÚJ VILÁG...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** 14° Degrees East  
**Kiadó:** Interplay  
**Web:** www.interplay.com/stnewworlds  
**Minimum:** P-II 300, 32 MB RAM  
**Ajánlott:** P-II 366, 64 MB RAM  
**3D kártya:** D3D  
**Multiplayer:** LAN, Internet

Az Augusztusi számban, egy előzetes erejéig már találkozhattatok a Star Trek sorozat legújabb stratégiai játékaival, a New Worlds-el. Ahogy azt ott is említettem, egy egészen újnak mondható perspektívát hoztak létre a programozók, amelyet ők „testközelí stratégianak” neveznek. A program teljesen 3d-s világa már nem mondható újnak, de a megvalósítás és az, ahogyan a programban a játékos elhelyezkedik, az egészen új és nagyszerű. Itt elsősorban az úgynevezett „first person view” kamera beállításra gondolok, ugyanis ha ezt kuksizzuk, akkor tényleg sikerül becsapni az érzékeinket. Úgy érezzük, mintha ott állnánk a vadonatúj bázisunk kellős közepén, miközben mellettünk dübörögnek el a hatalmas antigravitációs csapatszallítók.

A két hónappal ezelőtti előzetesben, már elég sok mindenre kitértem, mert a tesztverzióban jóval több volt, mint általában lenni szokott. Azok, akik találkoztak a cikkemmel, kaphattak egy megközelítő képet a játékról. Lehetnek azonban olyanok is, akik ezt nem olvasták, így most kibővített formában írok pár szót az előzetesben is említettekről. Mivel a teljes verzió természetesen már minden választható karaktert engedélyezett, a hiányzó információkat is ki tudtam csavarni belőle.

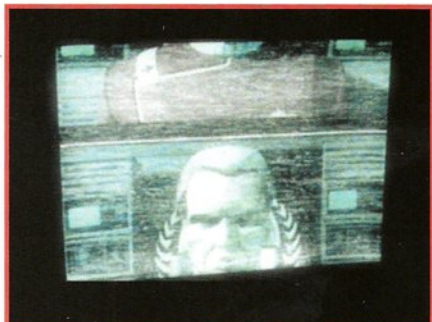
Tehát. A New Worlds egy összetett stratégiai játék, amelyet

műfajában leginkább a StarCraft-hoz tudok hasonlítani. Ezt nem úgy kell érteni, hogy egy kopipintásról van szó, hanem pont ellenkezőleg! Jelen esetben valaki készített egy szuper programot, aminek egy másik csapat, elkészítette a klónját, csak ha éppen nem is sokkal, de mégiscsak jobb összehatással. A játék teljesen követi a film vonalát, valamint hozza az úgynevezett „Hollywood” minőséget, azaz minden a lehető legnagyobb mértékben ki van hegyezve. Most aztán, hogy érthetőbbé váljon az értékelés, lássuk a dolgokat pontokba szedve.

## A történet

A jó öreg Föderáció, a határain egy félig ellenség, félig szövetséges (Klینگon) birodalom, és a folyamatos bajkeveréséről és szabotázsakcióiról hírhedt Romulánokkal próbál meg zöld ágra vergődni.

tesztelési szakaszában vannak a feltalálók. Ez még nem is jelente gondot, ha a feltalálók nem a Romulánok fájához tartoznának éppen. A kis bajkeverő barátaink éppen tesztelgetni próbálják az új játékszer, a mélyűrt tiltott zónájának egyik eldugott zugában, amikor váratlan látogatók érkeznek a kiszemelt „lőtér”-re, megfigyelőnek. Igen, kitaláltatok ezek a Klینگonok, akik nagyon szeretnék rátenni kezüket az új technológiára, miközben azt hangoztatják, hogy joguk van



Nem valami jó vétel — esküszöm, beperelem a műsorszolgáltatót!



Klینگon barátaink nem hiába keresték a bajt, meg is találták!

Adott egy újonnan kitalált és elkészített szuperfegyver, amelynek most még a

megvizsgálni mindem olyan cuclit, amely fenyegetheti a birodalmukat. A Romulánok, mondanom sem kell, véletlenül sem hajlandóak belemenni a dologba, inkább abban a minutában megsemmisítik a prototípust. Klینگon barátaink rögtön ezután felkapják a nyulcipőt, és elinálnak. De valami nagyon nem stimmel! Egy iszonyatos erejű gravitációs erő ragadja meg a Romulán zászlóshajót, és azon nyomban prés módjára szét is lapítja azt. Arról már csak a Romulánok tudnak, hogy a hajón ott volt a fegyver technikai dokumentációja is, ami viszont nyomtalanul eltűnik. Szegény Romulánok életükben talán először csapdába kerülnek. A Klینگonok biztos nem tudták megszerezni a cuccot, hiszen még a robbanás előtt elhúzták a csíkot. Jogos feltételezés tehát, hogy más nem lehetett a tettes csakis a Föderáció. A Föderációs erők közben semmit sem sejtene a történetről. Egy napon viszont a munkáját

végző Föderációs csapatot éri támadás, méghozzá elég szeméti módon. Egyszer csak a semmiből, tüzet nyitnak a békésen dolgozó csapatra, amelyből rögtön kitűnik, hogy nem a fogukat mutogató Klینگonok a tettesek, mert ők már csak a becsület

miatt sem támadnak orvul az álcázó mező fedezéke mögül. (akik figyelmesen nézték a filmet, azok tudhatják, hogy technikailag sem megy a dolog, mert addig nem lehet tüzelni, amíg az energia az álcázó mezőre van irányítva). Szóval, ha nem a Klینگonok a hunyók, akkor már csak egy faj van, aki álcázó mezővel is rendelkezik és elég gennyes is az orvtámadáshoz, és ez nem más, mint a Romulán. Mint a klasszikus tévedések vigjátékában, mindenki - mindenki ellen. A Romulánok a Föderációt gyanúsítják, az viszont nem érti a támadást, míg a Klینگonok mindkét félre acsakorodnak, mert nem tudják, kinél van a dokumentáció. Mi, akik viszont tudjuk, hogy egyik fél sem lehetett a Romulánok támadója, kíváncsiak vagyunk vajon akkor ki a titokzatos negyedik?

## A játékmenet

Mint azt az előzetesben már megemlítettem, három fajjal lehet a programot gyúrni. A mostanság kialakult koncepció szerint, egy stratégiai játékot el sem lehetne képzelni úgy, hogy csak egy faj választható, mert ugyebár az túl kevés lenne.

A program viszonylag másfélekléppen közelíti meg ezt a „fajkérdést”, ebből is láttatva, hogy itt megint valami újat hoztak a programozók. A fajok kiválasztását ugyanis a nehézségi szintekhez köthették hozzá. Ez a dolog egy kicsit engem is meglepett és be kell, hogy valljam, el is szomorított, mert így az esetleg gyengébb játékosok nem tapasztalhatják meg a keményebb szintekhez kötött két másik fajt. A legkönnyebb (easy) fokozatot a Klینگon képviseli (valószínűleg azért, mert nagyon ütőképes a fegyverzetük) míg a normál szinthez a Föderációt köthették hozzá, és végül azok, akik

a Romulánokat szeretnék kipróbálni, kénytelenek az expert fokozatot választani. Mindhárom faj máshol kapcsolódik bele a történetbe, amely nagyon jól el van találva, hiszen így lett igazi a történet kerekessége. Mindenkinek nagyon ajánlom a játék előtt választható „tutorial” opciót, ahol az égvilágon mindent megmutat és elmagyaráz a gép a játék menetéről. Ennél a programnál, mint mondtam, van néhány eltérés az eddigi stratégiai játékokhoz képest, ezért ajánlatos gyakorolni, de a rázósabb részekre később még ki fogok térni. Egy kicsiny segítség azért még itt is akad. Ez pedig a menüben külön bekapcsolható „cadet mode”. Amikor ezt választjuk, akkor az átlagban hat-hét végrehajtandó feladat helyett, csak három vagy annál kevesebb tennivalóval kell megküzdenünk a sikerért, és talán egy picivel az ellenfél is butább és nem annyira taktikás.

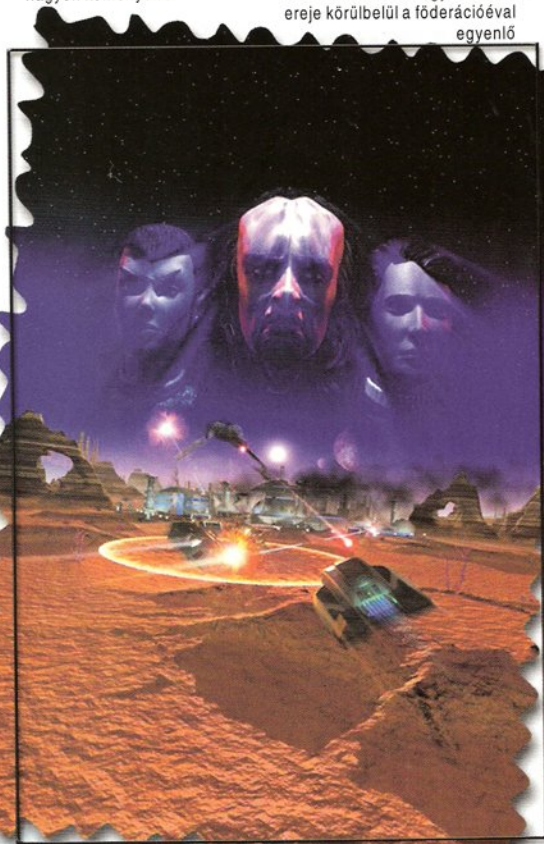
A különböző fajok itt is homlokegyenest más stratégiát kívánnak meg, ezért mindenkit megnyugtatom, hogy akár hatszor is nekiveselkedhetünk a programnak, mert nem fogjuk megunni.

**Föderáció:** A közepes (normál) nehézségi szinthez kötött faj, amely emberi mivolta miatt a szívemhez igen közel áll. Nagyon jók a védekező berendezéseik, és igen ajánlatos a bázisunk mihamarabbi felfejlesztése ezen a téren, ha őket választjuk. A harci járműveik főleg a játék elején nem mondhatóak valami nagyon erősnek ezért inkább arra törekedjünk, hogy minél több legyen belőlük, mert ha támadni megyünk, akkor főleg a Klingonok eszméletlen tűzerejű egységei nagy meglepetést okozhatnak. A későbbiekben a technikai szintünk növekedésével, aztán már kifejleszthetjük a durvább fegyvereket, de azok legyártásának ideje alatt legalább ötször annyi gyengébb egységet is kreálhatunk. („Sok lúd disznót győz”) Ez a faj a nyílt, szemtől szembe harc elvét vallja (csak rá kell néznünk Pickard kapitány becsületes képére), ezért a nehézségi szint miatt is egész jól játszható velük a játék, de azért kihívás is akad.

**Klingon:** Mindenki, aki látott Star Trek filmet, ismerheti a Klingon men-

talitást. Ez a nép a nyers erőszak megtestesítője. Mocskosul jó fegyverekkel rendelkeznek, és ezt ki is használhatjuk az ellenfeleinken. A harcálláspontjuk egészen egyszerű, mindent elsőpró, nagy volumenű támadásokkal szeretnek dolgozni. Vigyáznunk kell, mert egynéhány egységük álcázó mezőkkel van ellátva, és igencsak rosszul esik, amikor a semmiből egyszer csak tűz alá veszik a táborunkat, vagy a csapatainkat. Azért nem kell betojni, mert ha az épületeket védő energiapajzsok közelébe mennek, ott az álcázó berendezéseket kénytelenek kikapcsolni. A légi egységei is nagyon kemények a

esetleg hiányzik. A Romulánok az úgynevezett stratégiai hadviselés megszállottjai. Szeretik hátba támadni az ellenfeleiket, miközben a szabotrációkat sem vetik meg. Velük szinte csak úgy találkozunk, hogy meglepetésszerű támadásokat indítanak ellenünk. A Romulán fegyverek hatóereje körülbelül a föderációéval egyenlő



Klingonoknak. Ezekkel majd csak a későbbi pályákon találkozhatunk.

**Romulánok:** Elérkeztek a játék legtaktikásabb népéhez. Nem hiába expert fokozathoz van kötve a Romulánok kiválasztása. Nagyon észnél kell lenni azoknak, akik ezt a fajt választják.

Itt minden cselezési lehetőség adott, amely a másik két fajnál

szintén mozog, kivéve a hatótávolságot, mert az itt egy kicsivel nagyobb. Minden egyes járművük és repülőjük rendelkezik álcázó berendezéssel, amelyet előszeretettel alkalmaznak. Mint ahogyan már említettem nagyon szeretik a meglepetésszerű támadásokat, amit általában egy elsőpró erejű légi támogatással is megfellelnek, így kényszerítve megadásra az ellenfeleiket.

**Építkezés, stratégia, hadászat**

Az építkezésnél először adott a főépületünk, amelyetől elindulhatunk. Bármelyik épületre vagy egységre

kattintunk, annak a képe a jobb felső sarokban megjelenik. Itt van lehetőségünk a további dolgok (építés, fejlesztés, gyártás, kiképzés) lebonyolítására. Ha már itt tartunk, akkor leírok mindent, amit ezzel az épülettel kapcsolatban tudni illik. Szóval a főépületben található egy „staff” felirat, amely a rendelkezésre álló felelős vezetőket takarja maga alatt. Ez a dolog egy elég nagy újítás a stratégiai játékok között, ezért elmondom részletesebben, hogy miről is van itt szó. Eme menüpont alatt a kezdetekben (és később is) néhány felelős vezetőt találhatunk, akiket folyamatosan tovább lehet képezni a technikai szintünk fejlődésének folyamán. Nagyon fontos, hogy ezt a lépést soha ne felejtjük el, mert különben egy nagy rakás építhető dolog nem is kerül elő addig, amíg nincs megfelelő szinten az éppen oda rendelt vezető. Az embereket a rendeltetési helyüknek megfelelően lehet elhelyezni, mint például a medikai tisztet a kórházba vagy a technikusot a fejlesztőközpontba. A kezdetekkor rögtön rendelkezni fogunk néhány ilyen emberrel, mint például: biztonsági tiszt, medikai tiszt, információs tiszt és technikus. És akkor most néhány szót arról, miért is ilyen fontos ez. Ha például a biztonsági tisztet nézzük, akkor ő az alapszinten csak azért az épületért felelős, amelybe belerendeltük és még a közvetlen környezetébe tartozókért. Ha viszont szépen elkezdjük kiképezni, akkor lassan az egész kolónia a fennhatósága alá fog kerülni, valamint a biztonságunkért felelős berendezések közül egynéhány. Pl. az energiapajzsok között elérhetővé válnak a modernebbek is, a fejlesztési menüben! Ugyanez a dolog igaz a medikai tisztekre is, akik az egyik legfontosabb szerepet töltenek be a játékban. Az ő elsődleges tartózkodási helyük természetesen a kórház (először csak elsősegélyhelyként találkozzunk ezzel az épülettel). Ha a kórházra kattintunk a megjelenő menüben láthatjuk, hogy mennyire végzi jól a dolgát a tisztünk, itt ugyanis kiírásra kerül az összes bent tartózkodó beteg vagy gyógyulófélben lévő, esetleg az elhalálozottak száma. Természe-



A csodálatos klingon építőművészet remeke

sen minél fejlettebb a medikusunk, annál jobb lesz a betegek ellátása és az ellátandók száma is nőni fog. Itt is igaz, hogy amíg a medikus fejletlen addig nem tudjuk az épületeinket sem tovább fejleszteni. Az elsősegélyhely még nem sok mindenre jó, de később a kórház, medikai komplexum, intenzív ellátó és legvégül a nanotech sebészkomplexum is belép a beteg ellátásba, és ezeknek a működése már szépen fokozatosan közelít a száz százalékhoz. Azt hiszem a technikus nem, kell külön bemutatnom. Az ő tréningezésével érhetünk el bármilyen új hadászati vagy építészeti fejlesztést (itt most az alap épületekre gondolok, úgymint szerviz állomás, energiafejlesztők, bányák, ércfeldolgozók stb.). És végül a vezetők között itt van a kolóniafelelős, akinek az a dolga, hogy embereink ne lazsáljanak feleslegesen. Minél jobb ennek a vezetőnek a kiképzése, annál gyorsabban megy a gyártás, építés és fejlesztés.

Az építkezés valamivel egyszerűbben megy. Természetesen a fejlesztések előre haladtával jönnek elő az új épületek, amelyeket mind-mind tovább tudunk fejleszteni, valamelyiket a technikai szint növelésével, valamelyiket pedig a kirendelt vezetők tovább tréningezésével. Megemlíteném még az ércfeldolgozókat, amely a hat bányászható ásvány közül (dilitium, polycomp, mesterséges alumínium, thermocomp, nitrium, duranium) mindig csak a fejlettségi fokának megfelelőket képes előállítani, azaz addig amíg ki nem fejlesztjük a polycomp szintetizálót a nyersanyag feldolgozóban, addig nem is tudjuk ezt az anyagot előállítani. Az építés és a gyártás két főbb épülethez kötődik. Ezek egyike a „vehicle yard”, aminek a nevében is benne van, hogy itt gyárthatóak le a játékban szereplő összes masina valamint szerviz és építőrobotok egészen a harczi járművekig. A másik épület a „construction yard”, amelyben az összes épület és azok esetleges továbbfejlesztése érhető el. Tehát ennek a kettőnek alából meg kell lennie ahhoz, hogy gyártani és építeni tudjunk. Ha a már elkészített épületeinkre rákattintunk, akkor a

kis jobb felső sarokban megjelenő ablak aljában lévő kis fehér nyíl jelzi azt, ha van bármilyen épp aktuális továbbfejlesztési való a kiválasztott épületnél. Ahogy növekszik a technikai szint úgy elképzelhető, hogy akár három-négy új dolog is kifejleszthetővé válik, ezért a nyíllal való lapozás utáni menüben több dolog is megjelenhet egyszerre, amelyek mellett szépen fel van sorolva, hogy melyik fejlesztés mennyi és milyen fajta anyagba kerül. Ugyanezen a kis képernyőn leolvasható az adott épület energiaellátása, az energiapajzsok által az épületre gyakorolt hatás, és az esetleges sérülés mértéke mellett az is, hogy a javítás mibe fog nekünk kerülni. A következő megemlítendő rész a bányászat, és a kibányászható anyagok felkutatásának mód-



Romulán barátaink kezdenek feszegetni a bugyójukban — ideje lehűteni őket!

szele lesz. Tehát a programban többféle bányát is kifejleszthetünk és legyárthatunk, de ezeknek csak a kapacitásuk lesz eltérő, másban nem különböznek. Már az első pillanatban feltűnik mindenkinek a játékterünk jobb alsó sarkában lévő kis képernyő, amely nem más, mint a filmekből mindenkinek ismerős tricorder, egy kicsivel továbbfejlesztett és műholdra szerelhető változata. A bázisunk hatókörében ez az ügyes kis szerkezet minden egyes egységet, legyen az baráti vagy ellenséges, valamint a föld alatt rejtőző összes ásványt folyamatosan mutatja. Minden egység és ásvány a fajtájától függően külön színnel van jelölve, de ha rámegyünk a kurzorral, akkor ott is kiíródik, hogy mi vagy ki az. A bányák telepítésénél természetesen figyelembe kell venni azt, hol található megfelelő mennyiségű nyersanyag. Általában ott,

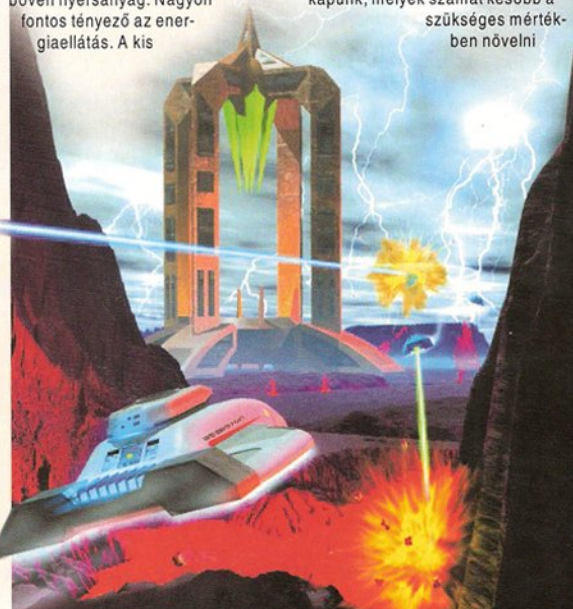


Azt ugyan lehetitek, fiúk — elég kemény az energiaköpenye

áramfejlesztők, majd később a reaktorok építése nem csak a szükséges energiát biztosítja, hanem az épületekben automatikusan benne lévő pajzsgenerátorokat is ellátja energiával. Ha mondjuk egy-két épülettel többet húzunk fel a kellelténél, akkor ugyebár beáll egy kis energiahiány. Itt nem is volna még gond, csakhogy ebben a játékban nem csak azok az épületek rohadnak le, amelyeknek nem jutott elég energia, hanem az összes. Azt hiszem, nem kell említenem azt az obit, amikor éppen megtámadnak minket, de nekünk nincs elég energiánk, és így a pajzsunk sem működik. Lehetőleg mindig biztosítsuk túl magunkat ezen a téren úgy, hogy egy-két erőművel többet gyártunk le a kellelténél.

## Szállítmányozás

Külön munkásokat nem kell fenntartanunk a Star Trek-ben. Ebben a túlmodernizált világban a munkát (az építést és a javítást is) robotok végzik el. Alapból négy építődroidot kapunk, melyek számát később a szükséges mértékben növelni



Kellet neked hivatlanul beálltanod...!





# STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE

★ Minden "SZTÁRTREKKEK" LEGJOBBIKA MEGÉRKEZETT!

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Raven Software

**Kiadó:** Activision

**Web:** www.activision.com

**Minimum:** P-III 300, 64 MB RAM

**Ajánlott:** P-III 500, 128 MB RAM

**3D kártya:** D3D, Open GL, 3Dfx

**Multiplayer:** LAN, Internet

**E**nsign Munro. Született csillagidő szerint 48280/2-ben. Azon kevés kivételezett személy közé tartozott, akik a híres Egyes Szektorban, a Földön látták meg a napvilágot. Az egyesült föderáció a hatalmas túlnépesedés miatt szinte teljesen elpusztított földet, emberünk születése előtt hatszáz évvel tiltott zónának minősítette. Oda csak a bolygó újjáélesztésével foglalkozó Terraformálókat és ökológusokat engedett betelepülni. Munro szülei mindketten a földi kutatószervezet kivételezett tagjai voltak, igen fontos beosztásban. Bármilyen hihetetlen, de hősünk nem értékelte a sorstól kapott kegyet, hogy egész életét egy nyugodt helyen, békében és biztonságban tölthesse el. Már fiatal korában is csak a katonai

pálya volt az érdeklődésének középpontjában és később a Földön lévő egyetlen belbiztonsági osztagnak lett a tagja. Szülei szeretnék volna megóvni, és más célokat tűzni elé, de ő nem vágyott egy asztal mögött papírtalogatással eltöltött unalmas életre. Hosszú tanulmányok után, mint kiváló pilótának és biztonsági szakembernek végül sikerült elérnie, hogy a Földhöz legközelebbi űrbázison munkát kapjon. Alig egy-két unalmas semmittevéssel eltöltött év után úgy látszott, hogy felragyogott Munro szerencse-csillaga. A Voyager kutatóhajó épp a hírhedt Delta

Quadráns-ból tért vissza az egyik Földközi bázisra ellátmányért. Munro itt értesült róla, hogy a föderáció katonai ügyekben jártas tisztakat

keres a Voyager-en való szolgálata. Így került a sok száz, — az unalmas életből való szabadulást kereső — fiatalok közé is a kutatóhajó fedélzetére. Az itteni élet volt az ő igazi kívánsága. Szinte minden nap újabb és újabb veszélyhelyzet állt elő, amelyből ő is kivihette a részét.

Jó pár év eltelt, míg felettesei felfigyeltek a fiatal, minden lében kanál biztonsági emberre. Mivel fantáziát láttak a technikai újítások terén tett megjegyzéseiben, ezért áthelyezték Munro-t a fegyverfejlesztési osztályra, mint tanácsadót. Akkoriban nagyon sok baj volt a Borg-al, a félig ember félig kiborg fajjal, mely fejbe



vette az emberiség asszimilálását (beolvasztását) a saját fajakba). A Borg magasan fejlett technikájával segítségével képes volt önnön védelmi erőit úgy kifejleszteni, hogy az emberek ne tudjanak azon a fegyverekkel áthatolni. A védelmi rendszerük mindig csak egy-két lövést engedett át, utána áthangelődtek a pajzsokon belül tartózkodók. Pontosan ez volt a Munro-nak kitűzött feladat. Alig néhány hónapnyi

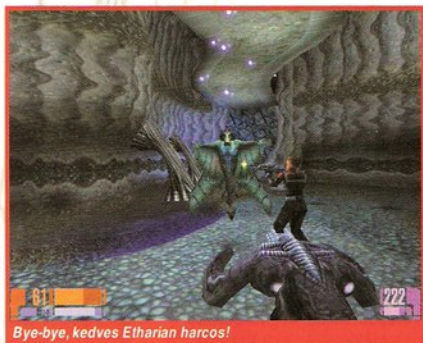
fejlesztői munkával elkészített egy állandóan más rezgésszámmal működő fegyvert, aminek segítségével immár védtelenné válhatott a Borg nagyhatalom. A vezetőség tagjai a folyamatos Borg betörések miatt nem tudták kivárni a tisztek végét.

Csapatot toboroztak és felkutat-

jött kis senki, a hajó és a föderáció második legnagyobb rangú tisztje lett. Ezen a ponton lépünk mi a történetbe.

Munro a Voyager legutóképebb kommandójának, a Hazard Team-nek a tagja. Ő és csapata kapja a lehető legveszélyesebb küldetéseket. Nem a feláldozható embereket személyesítik meg, hanem azokat, akik képesek végrehajtani a mások számára biztos halált jelentő bevetéseket.

A Voyager 4-es holofedélzete a csapatunk és szerény személyünk pihenőhelye. A falra helyezett térkép segítségével felszerelve az első önként jelentkezők között volt. Mondanom sem kell, hogy a fegyvertökéletesen bevált, és a föderáció életében először óriási győzelmet aratott az ellenfelei felett. Az évek alatt elrögzült, hogy a fegyverrel 90%-át sikeresen visszahozták. A vezetés persze nem feledkezett meg a győzelemben nagy szerepet vállaló Munro-ról sem. Jutalomként kinevezték a Voyager új biztonsági főtisztjévé, amivel a Földről



Bye-bye, kedves Etharian harcos!



Fűűű, de rondák a klingonok...



Aha, tehát ide rejtették a sütit az idegeknek...



Ma este sült klingon lesz a desszert

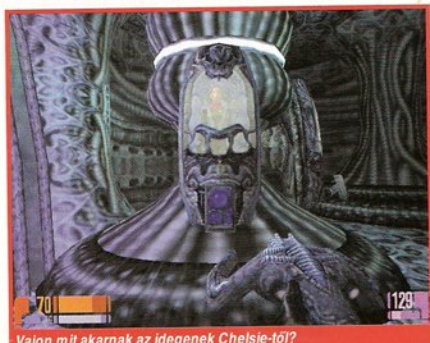
A fegyverekből először csak az ismerős phaser és ennek keményebb, compression rifle névre hallgató verziója lesz elérhető. Későbbi kalandozásaink során azonban megannyi más, az idegen fajoktól származó csúszlival futunk össze. Mindezeket, ha már egyszer megszereztük, akkor a fegyverszobában is megjelennek. Kedvünk szerint használhatjuk őket a későbbiek folyamán. Itt a fegyverszobában van még egy érdekesség. Ha a fegyvereket felvettük, bemehetünk a gyakorlóterre, ahol a hajó számítógépe generál egy képzeletbeli világot és mi kipróbálhatjuk harcban szerzett tapasztalatainkat. Én megjártam itt a Q3 gótikus kastélyait és egy vadnyugati kocsmát, whisky-től bűzlő csapszékét is. Később csapatunkat a hajó „italozójában”, a társalgóban szedhetjük össze. Bár-

lehetőségekkel, persze ha ezt használjuk a munióitól is egy-kettőre bűcsút vehetünk. Az energia és muniófeltöltést, a pályákon elsősorban a falakon és a terminálokban elhelyezett energiatöltőkkel végezhetjük el. Az energiatöltők egyezre száz energiapontot adnak ki, utána kimerülnek. Fegyvereink két fajta munióval, energiával vagy energia kristályokkal üzemelnek. Az energiát a már említett feltöltőkből, míg a kristályokat elsősorban a



dozásaik folyamán bejárhatjuk a lázadó Klingonok és emberek által uralt űrszeméltelap rejtett bugyrait. A hihetetlenül élethűen ábrázolt Etherian faj elő űrhajót. Hatalmas Klingon csatahajók belsejét. A Borg birodalom óriási kocka alakú rombolóiról nem is beszélve. Találkoztunk még a harcias Malon és az örült kirohanásról hírhedt (ezt meg is tapasztalhatjuk) Hirogen faj képviselőivel. Minden egyes ellenfél más és más harci taktikát igényel. Például a Klingon ellenfelek, ha megtámadjuk őket, rögtön felborogtatják a közelükben lévő asztalokat, vagy azonnal a legközelebbi fedezékbe vonulnak, és onnan küldik az áldást a nyakunkba. Ha többen vannak, akkor pedig egymást fedezve, (1) próbálnak meg sarokba szorítani minket. Mások örültebb módon rögtön a nyakunkra rontanak, vagy eszméletlen

pályákon ugyancsak találhatunk. Küldetéseink folyamán szinte sosem leszünk egyedül, mindig lesz velünk



Vajon mit akarnak az idegenek Chelsie-től?

milyen jelenlétével beszélgetésbe elegyedhetünk, sőt néha kell is, hogy beszélgessünk velük. Végül a küldetéseinkre a fedélzet utolsó terméből, a transzponder szobából indulhatunk. Néhány szóban a fegyverekről, harcokról és az ellenfeleinkről. Minden fegyver rendelkezik elsődleges és másodlagos tüzelési

egy-két csapat tag. Ha valami nagyobb balhéba kerülne, nem kell attól félni, hogy a kialakult óriási zűrzavarban eltaláljuk a csapatunkat. Ilyenkor a fegyver, ha rá is lövünk, nem sebesíti meg társunkat. A program küldetése a legmesszebbmenőkig ki vannak találva. Egyetlen pálya sem ugyanolyan, mint a másik. Minden küldetést az eredeti sorozat, különböző részeitől vágják össze. Kalan-



Ez a lázadó gönc sokkal jobban áll, mint az a piros cucc...

dozásaik folyamán bejárhatjuk a lázadó Klingonok és emberek által uralt űrszeméltelap rejtett bugyrait. A hihetetlenül élethűen ábrázolt Etherian faj elő űrhajót. Hatalmas Klingon csatahajók belsejét. A Borg birodalom óriási kocka alakú rombolóiról nem is beszélve. Találkoztunk még a harcias Malon és az örült kirohanásról hírhedt (ezt meg is tapasztalhatjuk) Hirogen faj képviselőivel. Minden egyes ellenfél más és más harci taktikát igényel. Például a Klingon ellenfelek, ha megtámadjuk őket, rögtön felborogtatják a közelükben lévő asztalokat, vagy azonnal a legközelebbi fedezékbe vonulnak, és onnan küldik az áldást a nyakunkba. Ha többen vannak, akkor pedig egymást fedezve, (1) próbálnak meg sarokba szorítani minket. Mások örültebb módon rögtön a nyakunkra rontanak, vagy eszméletlen

csapatjaink jó néhányszor fognak ötleteket adni, a problémák megoldását illetően.

A végsőoban semmi marasztaló nem tudok írni. Jömagamra a Half-Life óta nem volt ilyen hatással egyetlen játék sem! A történet és a játékmenet kiemelkedően

szuper, nagyon jól! A hangulat óriási! Egyszerűen nem tudok megfelelő szavakat találni a bennem tornyosuló érzésekre. A story és a minden előzmények nélkül a csapatokkal lezavart beszélgetések, viccelődések, a legjobb Star Trek filmek hangulatát idézik fel bennem. Nem gondoltam volna, hogy egy ilyen játékban a humor is szerephez juthat. Csak két példa. Az egyik küldetés előtt, amikor épp a leszállóegységbe mentünk, a fejem feletti hangszóróban izgatott bejelentést tett a kapitány. Örömmel újságolta, hogy az egyik közeli bányásztelepről sikeresen megkaparintotta a „Robotzombik Vs Klingonok” című akciófilmet, melyet az utazás alatt fog levetíteni. Aztán a társalgóban odaálltam egy a sarokban ücsörgő pár mellé. Épp arról csevegtek, hogy jó lenne megint egy olyan álarcos buliban részt venni, mint amilyentől a múltkor leégett a hármas fedélzet fele. És ez csak néhány példa a tapasztalt legalább félszáz közül. Két írólapot firkáltam tele a tapasztalataimmal, de úgy döntöttem mégsem lövöm le a poénokat. Ezt mindenkinek saját magának kell megtapasztalnia ahhoz, hogy tudja miről is beszélék. Egyedül hátrány talán a kissé túlszűrt grafika, amely néhol minimális frame csökkenést eredményez. A zene a filmek saját szimfonikus muzsikájának kicsit gyorsított és modernizált interaktív átirata. Zárásként csak annyit, hogy én harmadik napja a transzponderen állok, és folyamatosan egy szót ismételvelek. ENERGIÁT!

-Uriel-



A lázadók nyugodtan heverésznek — jobb lesz csendben maradni

össztűzzel próbálnak meg likvidálni minket. Küldetések nem lettek végrehajthatatlanul nehezek, de néhol van egy kis logikai rész, ahol kénytelenek leszünk törni a fejünket. Ezek általában a pályákon való továbbjutással vannak kapcsolatban. Egy kis Angol tudás sem árt, ugyanis

külsín/belbecs

LÁTÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBŐNA	■■■■■■■■■■

summa summarum

A Star Trek és a Quake III fantasztikus párosítása

végítélet  
**92%**

# BALDUR'S GATE II SHADOWS OF AMN

★ ÚJRA ITT VAN A NAGY CSAPAT!

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Bioware  
Kiadó: Interplay  
Web: www.interplay.com/bg2  
Minimum: P-II 233, 32 MB RAM  
Ajánlott: P-II 400, 64 MB RAM  
3D kártya: Open GL  
Multiplayer: LAN, Internet

**V**an, aki hisz a feltámadásban, legyen szó akár egy hajdanán rendkívüli népszerűségnek örvendő műfajiságról, mely még alig pár évvel ezelőtt is tetszalott állapotban leledzett - a derék számítógépes szerepjátékokról beszélünk, melyek áldásos létének köszönhetően tonnányi kockásfüzet fogyott az Ápiszok polcairól, s a kor „irodalmának” alapvető arculatát is meghatározták. Az előretört polygonmánia aztán szépen két vállra fektette dicső hősünket, s

kör sokkal inkább akció mint szerepjáték, az kétségtelen tény, hogy ő tehető felelőssé a szerepjátékok „x”-edik, jelenkori eljöveteleért. A kiadók, látván mekkorát kaszál a Terror Ura, egyszerre igen lelkesse váltak, majd szaladtak RPG-trendelni az „Ide nekem is egy szelelet ebből a finom tortából!” kezdetű dalt dudorászván.

S milyen jól is tették ezt, mondhatnánk, ha eszünkbe villan múlt századunk egyik legkellemesebb színfoltja, jelen elmélkedésünk tárgyának elődje — a Baldur's Gate.

A Baldur's Gate, melyben a legmegátlakodottabb kockadobáló s ropi ropogatók is megtalálhatták számításukat, lévén a program teljes egészében az

sanszunk van komolyabban belebonyolódni egy RPG-be, ha nincs karakterünk, akivel belebonyolódhatnánk. Most nyilván rengeteg Baldur's hívő hűledezik a foteljében, s pánkszerűen kap féltve dédelgetett kislemeze után, melyen legtáposab karaktere pózolgat tömény gépi kódban, ők fellelegezhetnek — a Baldur's Gate II ugyanis készséggel elfogyaszti az „első generációs” arcokat, azaz senki sincs zsír új karakter létrehozására kényszerítve. (Csak az egyszeri tesztter, aki flippert kért, és ezt kapta...)

Am a kibővült opciók láttán talán ők is ingerenciát éreznek majd erre — mindössze egy-két kattintgatás múltán konstataálhatjuk, hogy lehetőségünk van vala-

bírnak. Ha teszem azt, tolvajt akarunk indítani, lehetőségünk van fejedáshoz, avagy orgyilkosnak is szegődni. Van egy harmadik választás is, a swashbuckler, ám ez némileg meglepett: a boldog békeidőkben ez még egy fighter-kít volt, s most valamilyen meglontolásból átminősítették tolvajkéhez. Ki érti ezt?

Ha az egyes kitek jelentősége hangzatosságukban ki is merülne, úgy az egészet nem nevezhetnénk valami fronetikus újításnak — ám Istennek hála a fejlesztők voltak szívesek interpretálni a kitek essen-ciáit, melyek nem mások, mint az adott kittel járó különleges javadalmak ill. hátrányok.

Vegyük példának fikatív tolvajunkat, aki hirtelen elhatározásból fejedáshozkódni kezd. Különleges javadalom címén csipőből +15% csapdaállítási úti a márkát, s ahog-



A bal oldali gölyhő kifejezetten antiszociális figura...

egészen addig ugrándozott szegénykén, míg egy Diablo nevű arc el nem határozta, hogy fordít egyet a Történelem kerekén. Elhatározását követte, az eredmény pedig minden jobb érzésű egyed számára ismeretes, s noha még ma is gyakran hallunk méltatlankodó hangokat, melyek szerint a

Diablo monda-

AD&D szabályrendszerére, s annak egyik legnépszerűbb világára, a Forgotten Realms-re támaszkodott. A kiadó kieres, a programot végigjátszott játékosok pedig folytatásra áhítottak s mindenki meg is kapta a magáét, lévén a Baldur's Gate sikerprogram lett, míg a játékosok igen rövid idő múltán már gyűrheték is a Tales of the Sword Coast c. kiegészítőt.

Am a kiadónak nem lehet elege a sikerből, ugyebár, ahogy a játékosnak sem az RPG-ből — ennek ismeretében lehet vidáman mosolyogni: megérkezett a Baldur's Gate II, ami természetesen „szébb jobb nagyobb érdekesebb” — kéne, hogy legyen...

**Mély-víz?!** Be!

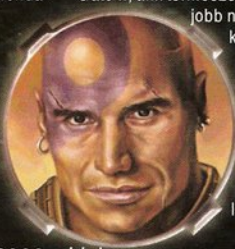
Mint az ismeretes, viszonylag kevés



Irenicus körül láthatóan forrósodik a levegő...

milyen kitbe tartozó karaktert alkotni. Ezek nem mások, mint egy adott kaszton belüli szakosodások, melyek mindamellett, hogy további színeket csempészenek a játékba, gyakorlati jelentőséggel is

egyre magasabb szintre fejlődik kalandjai során, úgy tud egyre viccesebb csapdákat állíttatni — ám ezt kompenzálóan, szegénykéknek be kell érnie szintenkénti 20%-os ponttelosszálással tolvajké-



Hát az úgy volt, hogy... italoztunk...

egyetlen ronda dolog, hogy a mágus „kitek” valójában az egyes varázslóiskolák specialistáinak megfelelői. (Ez olyannyira elszomorított, hogy indítottam is egy nekromantát...!) Érthetetlen, hogy ezt miért tették, bár gyanítom hogy valamelyik Forgotten

Realms-szakember gyakorolt nyomást a fejlesztőkre. A karaktergeneráló panel kifejezetten kellemesre sikerült, s külön örömként számolhatok be azon felfedezéséről, miszerint a program immár teljes körű tájékoztatást nyújt az éppen

Az első epizóddhoz hasonlóan, a folytatás is a játékos által kreált központi szereplő körül bonyolódik, így elég csupán öt megalkotnunk, netán beimportálnunk s máris mehetünk dolgunkra. Az importált karaktereket illetően fontos lehet megjegyezni, hogy a program nem állal megfosztani a régi motorosokat az esetleges scroll kótegetől, drágaköves zacskóktól, valamint Bag of Holdingoktól is. Felvetődik a kérdés: Vajon miért?

### Kezdetben vala a Káosz...

Karakterünk megalkotásának végeztével nincs más dolgunk, mint megálmódni annak nevét, majd az Accept gombra kattintani. Rövid töltötetés, majd döbent monitorra meredés következik — a kezdő helyszín sokkal inkább emlékeztet ugyanis a Fallout poszt nukleáris képi világára, mint az Elfeledett Birodalmakéra. Ezzel persze még nem lenne semmi gond, a nagyobb baj az, hogy szeretett hősünk a mennyezetről alácsüngő kalitkák egyikében kuporog, s csendesesen kontemplál. Egészen addig teszi ezt, míg be nem érkezik a képbe egy rendkívül ideges fickó, aki üdvözlés-képpen mindenféle ártó bűvöket olvas szegény hősünk fejére, akitől persze csak szárnalmas nyöszörgésre telik — hát nem aranyosak a fejlesztő bácsik? Jól nézzük meg magunknak ezt a némileg szadista lelkületű urat, merthogy ő lenne a program ügyeletes Főgonosza, aki, mint az csakhamar kiderül, igen sajátos játékot látszik űzni velünk. Akik játszottak az első epizóddal, bizonyára emlékeznek a „tvínpíkszi” sztori koncepcióra: fogalmunk sem volt kik s miért vagyunk, s a történet előrehaladtával derült fény nem mindennapi vérvonalunkra, a körülöttnünk mozgolódó elemek indítékaira, valamint saját szerepünkre is. Ezen fajta megközelítés valamiért módfelett kedves lehet a forgatókönyvíróknak, lévén Irenicus — talán épp az ímént — törölte emlékezetünk

teni gyötrelmezésünket, mert mint a beérkező gölem rámutat, behatolók érkeztek a maestro kisérletező komplexumába. Ezen rövidke idő eléggnek bizonyul arra, hogy az újonnan beérkeztetett nőszemély — Imoennek nevezi magát, s gyermekkorú jó barátunk, ugebar — kiszabadítson bennünket szorult helyzetünkből. Itt vesszük át az irányítást, ám érdemi kalandozásaink akkor kezdődnek, mikor kikeveredünk a komplexumból, immár harmadmagunkkal. Nem sokáig fogunk örülni azonban a napfény áldás sugarainak, csupán egyetlen lépést teszünk, s utunkba pukkan Irenicus, s még jó pár mágiusnak látszó tárgy. A játékos legnagyobb öröme nem a partynak, hanem egymásnak ugranak tudniillik tilos a mágia nyilvános használata, s Irenicus cimboránkat ez csupán igen kis mértékben alterálja. A mágusok, ha úgy tetszik, büntető kommandó, akikkel nekünk is meggyűlhet a bajunk, ha a nyílt utcán kezdünk holmiféle bűvös igék mormolásába. Akár látványosnak is mondható mágia-performansz következik, melynek keretein belül Irenicus ásitovza leradíroz vagy fél tucat varázstudót — ám koncentrált energia bedobással végül a mágusoknak sikerül magukkal ragadniuk a Főgonoszt. Persze arra a következtetésre jutnak, hogy Imoen is érintve van az ügyben, így hát őt is magukkal telepörtálják. (Úgy pár óra múlva egy cutscene-ben persze láthatjuk, amint Irenicus izzé-porrá zúzza a máguspaktum

Ne örüljete... a Wyvern én idéztem meg!

pességeit illetően.

Érdemes végigmazsolázni az összes fő kaszt mindhárom kifjót, lévén akad néhány igen érdekes madár is — elég, ha csak a fighter kaszt wizard slayerére gondolunk, milyen szórakoztató is lehet, mikor



Csokolom! Csak tessék szólni, mi ki is mehetünk...

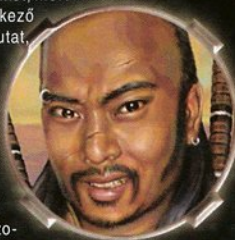
folyamatos party attack filing lengi körül a derék kalandozókat, mert a nagydarab harcos tenyere viszkét a spellbookját bújó magustól.

Mindenki egyéni megfélézésre van bízva, hogy szakosodik-e a javadalmak s hátrányok oltárán, avagy marad a klasszikus kasztoznál, mindenesetre remek újítás. Az

aktuális értékeket, tulajdonságokat s lehetőségeket illetően, így hőseink megkreálása még azoknak sem okozhat különösebb gondot, akik netán most ismerkednének ezen műfajjal — gyerekek, még meggondolhatjátok...!

Noha a karaktergenerálás mindenkinek a saját tisztje, ám emlékeztetőül tartuk azért szem előtt, hogy emberünk kasztjához tartozó főtulajdonsága

a maximumon legyen, mert a Baldur's Gate-ben debütáló „mindent maxra nyomkodok” féle megvalósítás immár a múlté. No és persze nem árt egy barátságosabb egészség-érték sem, hiszen ebből adódnak a vitális HP-bónuszok is. A többit ki-ki maga izlése szerint, ám pl. a karizmat nyugodt szívvel lehet a többi tulajdonság javára fordítani, lévén a játékban betöltött szerepe — fájdalom, de — nulla.



EZT véd ki, Feri!!!



Új, piltizik... szobatiszta?!

összes kiemelkedő alakját egy-két csuklóból indított disintegrate-tel, majd Imoent magával hurcolva valami roppant mód kétes eredetű helyre távozik.)

A nagybetűs Quest tehát adott immár: szabadsítsuk ki Imoent a gaz Irenicus fogságából, s egy füst alatt derítsük ki, ugyan mik is ennek a gyanús egyednek a szándékai, valamint velünk kapcsolatos terveit.

### Navigáljunk kissé...

A már első ránézésre is rendkívül izlésesnek tűnő kezelőfelület funkcióiban az a kifejezetten kellemes, hogy mindent elérhetjük valamely hotkey segítségével, így módon is kímélve egérkénk lelkivilágát. Tologatjuk majd eleget úgyis a fightok során, a derék ikonok ismeretése olyannyira örömteli feladatnak tűnik, hogy képtelen vagyok ellenállni a készítésnek — felülről lefelé haladunk.

A legfelső ikon azonnal visszadob minket a Világba, egyszóval folytathatjuk kalandozásainkat, miután mindent elrendezgettünk a kulisszák mögött.

Térkép. Mindig az aktuális — ahol éppen vagyunk — terület térképét láthatjuk itt. A dungeon térkép kezdetben tők feketék persze, hiszen a Dune/Warcraft óta már már standardnak számító fog of war nevű kitolás itt is vígan terpszkedik a potenciálisan veszedelmes, felderítetlen területeken.

Amenyiben település-szerű régióban bókálunk, úgy a térkép-ről

rögtön leolvashatjuk az összes jelentősebb „megállóhelyet”, sőt az egyes ikonok felett jobbclickelve lehetőségünk van saját kommentárt fűzni az adott területhez. Az egészen az a legjobb, hogy azt írunk oda, amit csak akarunk. Kedves gondolat,

bár nem hiszem, hogy oly égető szükség lett volna rá — „Itt támadtak rám a feketecsuhás zsványok!” — Yikes...

A következő ikon egyfajta napló. Főhősünk minden olyan információt

Opciók a szokásos mentek/töltők/állítgatok funkciókkal, bővebb felvilágosítás a feletébb fantáziadús nevezetű Technikai Jellemzők passzusban.

A legelső ikonra kattintva tudunk letáborozni. Az igazán paranoid játékos — nem akarok ujjal magamra mutogatni — nem állal gyakorlatilag minden fight után lepihenni, mert egyszerűen fizikailag fáj neki, hogy dicső mágusa ellőtt egy fireballt és két magic missilet.

Fontos tudni, hogy a nyílt utcán való letáborozást a helyi hatóságok némileg rossz néven veszik,



Édes Istenem, már megint miféle alakot hoztál az utamba...?

A megoldás igen egyszerű — így hangzik: savegame, rest, affene, loadgame, rest, menjünk tovább :-))

### Mágia és ütöm-ütöm

Az RPG szent hagyományainak megfelelően hőszeink átlag két-három percenként keverednek élet-halál harcra. Az összecsapások megvalósítása voltaképpen változatlan — valós időben követik egymást az események ill. a halátesetek, ám a space segedélmevel azonnal megállíthatjuk az időt, s minden karakternek személyre szabott instrukciókat adhatunk. Ennek végeztével a space újból megnyomásával újtárra engedjük az időt, teret engedve a mindent elsöprő akciózhatagok aradatának. A veteránok nyilván nem szorulnak felvilágosításra a „melyik ikon mit

is csinál” kérdéskör tekintetében, az újoncnak pedig ez alkalommal javaslom a rendkívül korrekt

tutorial elvégzését, mely gyakorlatilag a játék összes vitális funkciójával megismerteti a jelentőseket — beleértve a fightot is természetesen.

Holmféle kardokkal s baltákkal vagdalkozni feletébb durva foglalatosság, s noha minden valamirevaló party első sorában ott caplat két, de legalább egy hamisítatlan bionikus húsdaráló, mágia nélkül egészen biztosan nem jutunk messzire. A Baldur's Gate II büszken hirdeti,



ide eszkríbal, melyek az egyes questekhez kapcsolódnak, így érdemes bizonyos időközönként áttanulmányozni feljegyzéseit, mintegy összegzésképpen.

Külön öröm, hogy létezik egy „Done Quests” szekció is, melyben főhősünk átszemeltetett lelkesedéssel számol be az esetlegesen megoldott feladatokról is.

Inventory. Mindenki lesz szíves felfedezni magának.

Az aktuális hős karakterlapja mindazon információkkal, melyek révén könnyedén megsaccolható, hány óra játék után várható diszkrét jobblétre szenderülése, fontos megjegyezni, hogy az itt található export gombbal tudjuk főhősünket mintegy elmenteni, nyilván későbbi kalandok lebonyolításának célzatából kifolyólag.

Mágia panel. Tekintettel arra, hogy ez a műfaj egyik legizletesebb összetevője, valamint arra, hogy ezt a fejlesztők is így láthatták, külön fejezetben tárgyaljuk, lentebb. Pápi mágia. Szintén lentebb.

de annál komolyabb incidens, mint hogy a nyakamra küldtek holmféle fontoskodó őrszerzetet, jelentem, nem történt...

Amennyiben dungeonben óhajunk lepihenni — márpedig óhajani fogunk, ez szinte biztos — tartuk szem előtt a hön szeretett monsztergenerátort, mely nem rest szegény lestrapált kalandozókat mindenféle rémségekkel frusztrálni.



Micsoda??? Nem memorizáltál Alarmot?!



# FORT BOYARD

★ **JÁTÉK HATÁROKKAL..**

**SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY**

**Fejlesztő:** Microids  
**Kiadó:** Microids  
**Web:** www.microid.com  
**Minimum:** P250, 64 MB RAM  
**Ajánlott:** P-II 400, 128 MB RAM  
**3D kártya:** D3D  
**Multiplayer:** —

**T**alán még sokakban él a Magyar Televízióban sugárzott "Játék határok nélkül" című műsor néhány izgalmas pillanata. A játéka európai városok nevezhetnek, s különféle olykor egész mókás és ötletes feladatokon kell átverekedniük magukat -- akár egy sporteseményen, de az itteni feladatok inkább a szórakozásról szólnak és nem a kötelező győzelemről. Persze néhány magyar városnak sikerült félreérteni a játék üzenetét, célját -- ami a jelentkező városok népszerűsítése, bemutatása a nagyközönségnek, egész Európának -- s dacos keserűséggel fogadták a nem első helyezeket. Annak rendje módja szerint volt kis pénzügyi virsaft is, valamelyik évben jó kis visszaélésekről lehetett olvasni -- kétségtelen hogy nem olcsó multság a játékokon való részvétel, 5-6 milliójába is belekerül egy városnak. Ami valahol megéri, hisz sok tízezer ember izgul a település ellen / mellett.

A játékokat a csapatok szülővárosában rendezik meg, általában a helyszínrre jellemző fel-

adatok várják a csapatokat. Ha jól emlékszem Veronában két ellenséges csapat egy 5 méter magasán álló leányért küzdöttek. Volt hogy óriási fülpiszkálókkal próbálták levérni az ellent egy vékony pallóról, de hogy ez mely városhoz tartozott, arra már nem emlékszem.

**De mi köze van ehhez a Fort Boyardhoz?**

A Fort Boyard ugyancsak egy francia agyszünet, ahol csapatok játszanak, de sokkal közelebb áll egy fantasy környezetben játszódó akció/kalandjátékhoz.

A Boyard erőd, ahol a játékok

egy óras játék előtt játékmester ismereti szabályokat, és a feladatokat, melyeket javarészt az erőd szobáiban kell végrehajtani. Minden sikeres feladat után általában a csapatok egy kulcsot kapnak, melyek számától a függ, mennyi kincslet tudnak a játék



Szép cicusok... jó cicusok...



Ez történik, ha a polipot keresztezük a hibizkusszal...



Egy újabb bizalomgerjesztő helyszín...

folynak egy valós helyszín, a Francia tengerparttól úgy négy kilométernyire, a tengerben áll. Egy legenda szerint Napóleon 1841-es bukása után itt rejtette el tengeri kincsét, amit azóta sem találtak meg. Szóval a hangulatos és rejtélyes környezet adott egy

izgalmas, élő szerepjátékhoz, melyet itt, az átalakított erődben rendeznek meg. Ide is nevezhetnek csapatok, s számos európai TV csatorna sugározza a játékok menetét. Egyik magyarországi kereskedelmi TV adó éppen most tűzi műsorára a Fort Boyardot. A feladat itt kicsit más, mint a „játék határok nélkül”-ben: a csapatok nem egymás ellen, hanem az aranyért, a mesés kincsekért küzdenek. Ez gyakorlatban úgy néz ki, hogy az

végén megszerezni, mert a kulcsok nyitják a kincseskamra nyílásait. Más szobákban a kincseskamrányító varázkérdés egyes részleteit találják, melyeket a játék végén kell összerakni. A kérdésre adott helyes válasz nyitja meg a kincseskamra ajtaját, melyből annyi kincs ömlik egy vályúba, ahány kulcsot sikerült a csapatnak megszereznie. A kincsek összeharcolásához 1,5 perce van a csapatnak, ezután érkeznek a híres tigrisek és elindul lefelé egy nehéz vaskapu - a kapzsi játékosok ekkor járhatnak pórul. A

kincseket a csapat készpénzre válthatja be. A feladatok közt szerepel például, hogy egy kanyargós plexi csövön kell végigmászni a játékosnak, hogy elérje a kulcsot.

Máshol egy petrencés rudat tartó emberrel kell megküzdeni hasonló szerkezettel, egy

széles gerenda tetején, vagy izspirkózásban kell legyőzni az ellent (lányok esetén). Akad még vaksótét labirintus, pókokkal, gilisztákkal tömött üvegcsék, melyeket át kell kutatni, égő kötél, melyen gyorsan fel kell mászni.

**Fort Boyard - a játék**

A Fort Boyard - millenium nem az első, immár egy sorozat harmadik tagja. Az első rész egy az egyben a valóságos játék mintájára készült, ugyanazokat a feladatokat kell megoldani, kulcsokat gyűjteni, fellelni a kérdést tartalmazó pergamendárabokat stb. A második rész egy 4CD-s, videó betétekkel tarkított kalandjáték volt, melyben a játékos egy magányos kincsvadászt alakított.

A harmadik rész, a Millenium a kor oly divatos, Lara Croft szindrómáján esett át: külső nézőpontból irányítható a játékos, és javarészt ügyességi és akció feladatokba botlik a harminc egynéhány szobában. A kaland elemek igencsak elvesztek, néhány kapcsoló átállítás és pár logikai feladat teszi ki ezt a részt a játékban.

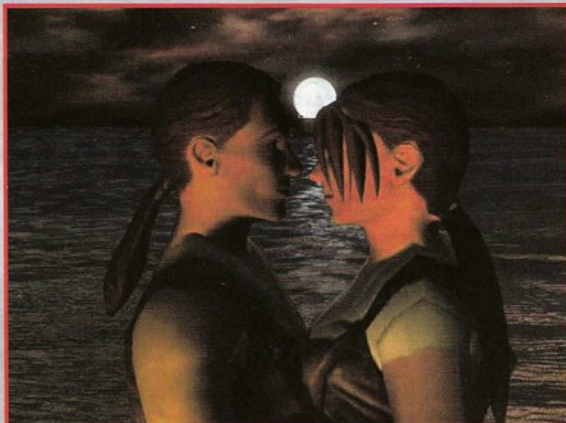
Az akció részek nagyon nem illelnek bele a klasszikus Fort Boyard játékmenetbe, így gyorsan kreálták egy rém bonyolult történetet a játék köré: az erődöt elfoglalta a sötét erők egy csatlósa, a gonosz Arok,



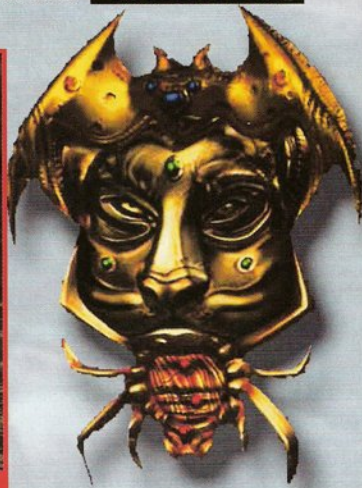
Na most má' meg'in' mit találtam ???

a félig állat, félig ember kreatúra, s sleppjével meghúzta magát az erdőben. A játékos -- aki választhat, hogy hölgyet vagy férfit vezérel -- így a klasszikus Fort Boyard-ra alig ismer rá, hisz így inkább egy szokványos akció/kaland játékkal van dolgunk.

A játék meglehetősen lineáris, amikor átverekedjük magunkat egy pályán általában felnyílik egy ajtó és jön a következő terem - visszaút nincs. A feladatok olykor (legtöbbször) elég banálisak, pl. ládákban kell ugrálni, köteleken lengeni, kristályokat oszlopokra helyezni és rengetegszer kapcsolókat kell átkapcsolni, hogy kinyíljon a kapu. Természetesen szörnyekbe is botlunk, és ilyenkor kell elővenni fegyvereink valamelyikét. Az elsőt, egy fabotot Fouras atyától kapjuk, aki



Egy romantikus este, holdvilágnál -- a pillanat már nem sokáig marad ilyen békés



Egy újabb x-aktás eset a gyűjteménybe...

végigkísér utunk során, mint egyetlen mentorunk.

Némi izgalmas és fantáziát visz a játékba, hogy szert tehetünk egy varázstalizmánra, mely segítségével denevérré, pókká vagy tigrissé válhatunk.

Röviden a Boyard erdő titkának felkutatása, Arok elpusztítása nem fogja megterhelni minden idegszál-

unkat, mert ez a TV show-ból kreált akció/kaland játék messze van az igazi klasszikusoktól, és nemigen veheti fel a versenyt. **Kezdet és külsín**  
A játékot a TV show-ban látott képsorok és a Milenium-ból kiszedett részletek montázsza indítja, dinamikus zene mellett, megmutogatva a csinos szervezőnő kebleit, amit az erőd felé vezető motorcsónak úton rázkódik (az a legizgalmasabb rész). Itt véget érnek az élő emberek, és jön a Direct3D világa, és olykor, egyes akciók végeztével egy néhány másodperces raytrace-elt videó bejátszás. A kezdet rendkívül ötletes és eredeti: egy lány és egy fiú csókolózik a tengerparton, elheverednek a homokban, mialatt egy csónak a part felé kúszik, kiugrának belőle, fiút és elrabolják... az már a játékoson múlik, hogy kit, mert az ellenkező nemű játékost fogja alakítani. Természetes véletle-

nül marad a parton egy csónak, mivel a főhős behúzza az erődbe, ahol felveszi a harcot Arok serege ellen, átküzdí magát a csapdákon és kimenekíti élete párját.

A grafika a 32 bites színmélységnek köszönhetően elsőre tetszetős, de nem eléggé kidolgozott. A textúrák nem túl sokfélék, a termek eleve elég sötétek, komorak, a kevés textúrának köszönhetően nem sejtjelmese, inkább unalmasan. A termek meglehetősen szögletesek, ívek alig találhatóak bennük (esetleg a textúrákban). A szögletesség a főhős mozgására is igaz, durva, darabos a mozgása.

A kezelés - nekem - kicsit faramuci, a baj ott kezdődik, hogy külső nézőpontból kell játszani. A half-life-hoz és CS-hez szokott szemeknek ez elég baj. Az irányítás állítása pedig elég korlátozott, a teljes egész-

irányítás például nem állítható be. A billentyűzetről történő igazgatás, space-nyomogatás valahogy meg nem az igazi.

Akik már sok ilyen jellegű játékkal találkoztak, azoknak sajnos nem fog katarzist okozni a játék. Az hiszem a TV-ben izgalmasabb per-



Az állati élet -- mikroszkóppal

ceket hozhat a Fort Boyard - persze ez a magánvélemény, de ki lehet próbálni személyesen is, hisz októberben már megy itthon is. Az sem véletlen, hogy az Interenten a tengernyi Fort Boyard TV show-val foglalkozó oldal között alig lehet a számítógépes feldolgozást ismertető site-tal találkozni.

Gáspár

**külsín/belbecs**

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

**summa summarum**

Egy nagyszerű TV-show  
harmadik bőre - milyen lehet?

**végítélet**  
**67%**



Úgy látom, már megint sikerült megzavarnom valakit...



# HOMEWORLD CATAclysm

## ★ ZŰR AZ ŰRben

### SEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Relic Entertainment  
**Kiadó:** Sierra  
**Web:** homeworld.sierra.com/cataclysm/  
**Minimum:** P-II 266, 32 MB RAM  
**Ajánlott:** P-II 400, 62 MB RAM  
**3D kártya:** D3D, Open GL  
**Multiplayer:** LAN, Internet

**B**izonyára emlékeztek a tavalyi év egyik nagyszerű RTS játékára, a Homeworld-re. Ebben a megszokott bolygó felszínek után, az űrben is megmutathatók, hogy valódi 3D-s környezetben mire vagytok képesek. A PC.—s világ számos megmérettetésén kapott jobbnál jobb elismerést ez a játék, és íme, az ígéreteknek megfelelően most itt a folytatás.

Új hajók, új technológia, új ellenségek, új játék tulajdonságok. Átalakított játékelület. Tizenhét új küldetés, különleges 3D motor, eseménydús történet, végtelen kameramozgás, intelligens zene, állítható hajó színek, egy időben nyolc játékos helyi hálózatban, vagy az Interneten a WON.net szerverén. Ezek az előzetes ígéretek a játékról, de lásuk mi valósult meg mindebből.

A történet szerint hőseink megtalálták az otthonukat, de alig telt el tizenöt év és a galaxisban eluralkodott a káosz. Ennek a kataklizmának a közepében találd magad, és tizenhét egyre nehezedő küldetésben kell bizonyítanod tudásodat. A játék indulásakor egy mesélő elmondja mi történt, miután a hőseid megtalálták Higaarát, az otthonukat. A bevezető animáció után a főmenübe jutunk, ahol a szokásos pontokkal találkozol. Ha már játszottál az első résszel, akkor is ajánlom, használd ki az oktatópályá lehetőséget, mivel kicsit megváltozott az előző részhez képest a játék kezelése, ami egyébként csak előnyére vált. Az oktató pályán a különböző menük és funkciók használatát, valamint a parancsok kiadásának lehetőségeit mutatja be neked a program. De mindenek előtt célszerű először az opciók között szétnézni, és megismerkedni a beállítási

lehetőségekkel. Az „audio” beállításoknál tulajdonképpen csak a megszólaltatott csatornák számát, (8-32-ig) a beszéd, az effektek, és a zene hangerejét állíthatod, továbbá kiválaszthatod milyen eszközön (hangfal, fejhallgató) szólaltatod meg a hangokat. A játék egy beépített nyolc csatornás equalizer segítségével állítja be a hangszíneket a kiválasztott eszközökhöz, de akár te magad is beállíthatod a neked tetsző hangzást. Ezen kívül a beszédnél külön ki-be kapcsolhatod mi az, amit hallani akarsz játék közben. Ilyenek a kapott parancsok, a helyzetjelentések, és a rádióban hallható csatazajok. A videó beállításoknál a program valami oknál fogva (már az első részben is) függetlenül az észlelt videó kártya típus-

ramban található tizenkét féle effektet pedig akár egyenként is ki-be kapcsolhatod.

Az opcióknál megtalálod még a játék környezet beállításához szükséges panelt is. Itt találkoztam érdekes módon az egér érzékenységet beállító csúszkával is. A játék teljes kezelőfelülete ötletes módon állítható, a jól megszokott „Homeworld Classic” módra.

A következő fül az opcióknál a billentyű térkép. Na itt kellőképpen elszórnyedtem. Nem fogjátok elhinni,



Erre a kupacra azt mondani, hogy otthon...?!



Tűzjáték tűzoltó-biztosítás nélkül

sától szoftveres megjelenítést állít be. A Voodoo tulajdonosok bánatára csak D3D vagy OpenGL között lehet választani, és a megjelenítést 640X480-1280-1024-ig beállítani. A program mellé most is feltettek a CD-re az OpenGL driver beállító programot, ami csak béta verzió és telepítéskor melegen ajánlja, hogy az interneten nézzünk frissebb verzió után. (Hát igen, van ahol a gamek online lógnak a Neten)! Ha a legújabb drivert használod a videó kártyához, felesleges még elindítani is, legalábbis csak óvatosan, mert képes egy verzióval régebbit felpakolni a gépre. A videó beállító panelen beállíthatod még a megjelenő modellek minőségét, részletességét, valamint a textúrák memória méretét. A prog-

ramban található tizenkét féle effektet pedig akár egyenként is ki-be kapcsolhatod.

Az opcióknál megtalálod még a játék környezet beállításához szükséges panelt is. Itt találkoztam érdekes módon az egér érzékenységet beállító csúszkával is. A játék teljes kezelőfelülete ötletes módon állítható, a jól megszokott „Homeworld Classic” módra.

de százhuszonhat billentyűt számoltam össze. Huh mondom, lesz mit megjegyezni. De aggodalomra semmi ok. Játék közben úgyis csak az aktuális és a helyzettel függő billentyűket lehet használni. És itt rá is térek az irányításra, bár ha végig csináljátok a tutorialt, akkor erre a program is meg fog tanítani, ahogy azt már írtam.

A játék irányítása alapvetően az egérrel (lehetőleg háromgombos, vagy a görgős egér) tökéletesen megoldható. A realtime stratégiai játékokban megszokott módon itt is a „click and point” irányítási mód az elsődleges, vagyis az egérrel kijelöljük az egységet (shiftet lenyomva vagy lenyomott gombbal bekeretezve többet is) majd a jobb gombbal parancsot adhatok neki. A jobb gomb lenyomásával, ha nem a célra kattintasz elérhető egy helyi menü is amivel mindig a helyzetnek megfelelő parancsokat érhetjük el (a gyorsbillentyűk is oda vannak írva minden parancs mellé), és ennek



Buta utasként egy ACV belsejében

a menünek a tartalma mindig attól függően változik, hogy milyen egység van kijelölve, milyen parancsok az éppen elérhetőek. A használható billentyűket egyébként felesleges kijegyezetni, mert játék közben a „P” lenyomására meg lehet állítani a játékot, és az „end” a „shift+end” és a „ctrl+shift+end” lenyomására a billentyűtérkép egy-egy oldala bármikor megtekinthető.

A stratégiai elképzelések kidolgozásához és a csapatok irányításához a háromdimenziós csillagtérkép lehet legjobban használni. Felejtse el azt, hogy ha a legnagyobb felbontásra állított a játékot, akkor az egész területet át tud tekinteni, és valamennyi egység látható a monitoron egyszerre. Mivel itt az űrben vagy, ennek megfelelően a távolságok is meglehetősen nagyok. Na nem kell azért egy-egy küldetés alatt tég-

célozni az egérrel a kis színes pontokra. Ha csapatot akarsz kiválasztani, legcélszerűbb bekeretezéssel kijelölnöd az adott területen lévő hajókat. A jobb oldalon lent megjelenő felsorolásból a kívánt hajófajtára kattintva, csak az lesz kijelölve. Ha a csapatot ezután a „ctrl+1...9” billentyűk lenyomásával megszámozod, később egyszerűen a sorszámának megfelelő billentyű lenyomásával újból kiválaszthatod. A fejlesztők ígéretének megfelelően a grafika semmi kivánnalót nem hagy maga után, valósággal bámulatos. A grafikai motornak köszönhetően a látványszintek rendkívül hatásosan konfigurálhatóak. A kisebbik tesztgépén (P-233, 4MB VirgeGX, 48MB RAM) rondán és kicsit akadozva



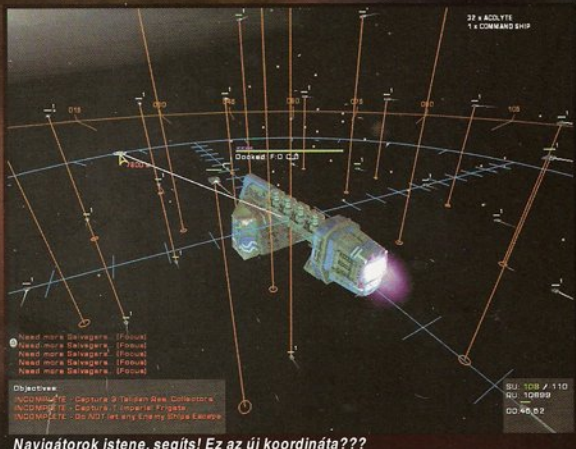
nézve, csak a csillagok fénypontjai és az aszteroidák látszanak, de a játékba merülve hamar elmúlik ez az érzés.

A teljes három dimenzióknak köszönhetően a nézőpont gyakorlatilag szabadon változtatható. Minden egység teljesen körbejárható, zoomolható és mindehhez csak egy görgős egér kell. Persze ha nincs, akkor is megoldható, de akkor a billentyűzetet kell használni. Ha viszont van egy görgős egeretek, akkor a görgővel közelíthettek vagy távolíthattok a jobb gombot nyomva tartva, pedig a nézőpont tetszőlegesen fordítható. (Vajon mennyit fizethettek az egérforgalmazók Cleminek ezért? — Sz.JVC.) A legérdekesebb nézőpont a pilóta nézete. Kijelöltem egy köteleket, kiadtam nekik a támadási parancsot, majd a kötelekből



ledekzni az élménybe, mert közben az események zajának, és a fülkében ülve nem tudod irányítani azokat.

A fejlesztők ígéretéhez híven a játék zenéje valóban intelligens. Nem csak hogy remek, de mindez a játék hangulatához is pontosan illik. A zenén kívül persze a rádióból folyamatosan érkeznek az utasítások a parancsnoktól, jelentések az egységek parancsnokaitól, a fedélzeti számítógép női hangon (minden



Navigátorok istene, segíts! Ez az új koordináta???

rásokkal közlekedni, de a bejárandó területek távolsága mégis akkora, hogy áttekinteni csak a csillagtérképen lehet. A csillagtérkép nézetre a szóköz lenyomásával térhetsz át, és nagyszerűen tudsz benne tájékozódni. A saját egységek zöld, az ellenség piros, a baráti csapatok pedig kék színnel vannak rajta jelölve, az aktuális feladatot pedig külön villogó sárga karikával bekerekezi. A parancsok a csillagtérképen éppúgy kiadhatók, mint a normál nézetben, legfeljebb jobban kell

ment, de játszható és élvezhető volt. A nagyobbik gépen (C-466, Voodoo3-3000, 128MB RAM) mindent a maximumra állítva, és bekapcsolva az összes effektet sem szaggattott, a látvány pedig fantasztikus volt. A harcok közben a hajókat ért találatok, a megsemmisülő célok robbanásai, a hajók kidolgozottsága, a háttérben látszódó aszteroidák,



A megtermékenyülés pillanatai — hajrá, srácok!

csillagok, a fényeffektek, mind-mind gyönyörűek. Aki a földfelszíni stratégiához van szokva, annak először kicsit szokatlan lesz, hogy az űr kelles közepén találja magát, és a távolba

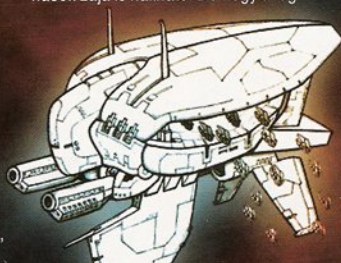


Elkaptalak, drága, hiába menekülsz!

egy hajót kiválasztva a pilóta nézetet (shift+P) választottam. Stratégiai játékban ültetek már közben, mondjuk egy harcocsí vezető ülésebe? Nos itt az űrhajó vezetőülésében

számítógép nőnemű?) (Igen, mert tudományosan bizonyított, hogy jobb hatással van a pilótára!) tájékoztat folyamatosan a történetkről, és harc közben a lövések és a robbanások zaja is hallható. De hogy a léglebe csata közben, mondjuk egy harcocsí vezető ülésebe? Nos itt az űrhajó vezetőülésében

találtam magam, és csak gyönyörködnöm kellett a harc csodálatos effektjeiben, és kapaszkodnom az asztalba, miközben az űrhajó cikázva manőverezett. Remekül szórakoztam, de sokáig nem ajánlatos belefe-



Rokonlelkek

Star Trek Armada

A Star Trek játékok egyik legjobban sikerült stratégiai játéka, de ez még csak a látványt tekintve 3D, kissé összetettebb feladatokkal. (Id. 576 '00/4 — 79%)

Imperium Galactica

Az egyik legnépszerűbb magyar fejlesztésű űrstratégia, a második részében már full 3D kivitelezésben, de ez sokkal komplexebb. (Id. 576 '00/1 — 90%)



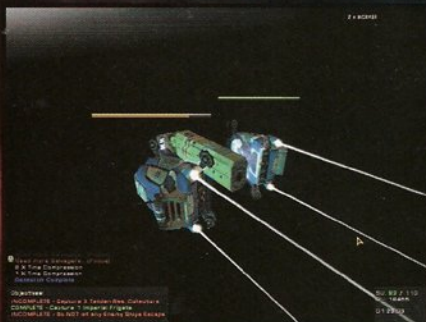
Gruppen parti — csak tudnám, ki van kívül...?

üres térben hogy terjed a hang, arra nem jöttem rá.

Nézzük most a játékmenetet. A küldetések a szóló játékban az előző játék folytatásai. A Higaara bolygó körüli és a szomszédos szektorokba betolakodó ellenségek flottáit kell legyőződni, elfognod egy-egy szállítmányt, vagy ellenséges hajót. A legtöbb küldetésben adódik egy-egy olyan feladat, amelyben a szektorba érkező, vagy azon áthaladó hajót, esetleg konvojot kell megvédened.

A lényeg az, hogy ahogy haladsz küldetésről küldetésre, a technológiai szinted úgy fejlődik és úgy nehezdednek a feladatok. A küldetések során először egy bizonyos technikai fejlettséggel indulsz (nem a nulláról) és küldetésenként, egy-két új találmány kifejlesztésére van lehetőség. Ahogy szaporodnak a találmányok, úgy tudsz majd egyre jobb, nagyobb, ütőképesebb hajókat készíteni, és a kifejlesztett találmányokból következik, hogy mi lesz az a következő találmány, aminek a kifejlesztésébe belefoghatsz. A fejlesztés legtöbbször, csak egy bizonyos feladat elvégzése után lehetséges. Például egy ellenséges korvett elfogása után, a hajón talált fegyvert lekoppinthatod, és utána felszerelheted vele a flottádat. Azonos időben, többnyire csak egy találmányt fejleszthető, ezért jól meg kell gondolnod, hogy mi élvez elsőbbséget, hiszen a küldetés sikere múlhat rajta. Ha egy új pajzsrendszer, fegy-

ver, vagy hajtómű kifejlesztése befejeződött, a már kész hajókat upgradelni kell. De eszedbe ne jusson egy feladat közepén lévő csapatnak kiadni az upgrade parancsot (kivéve a worker), mert szó nélkül otthagynak csapat, papot és visszatérnek az anyahajóra átszerelésre. Ráadásul, ha elkészültek, nem folytatják ott, ahol abba hagyták, hanem az anyahajó mellett szépen vonalban felsorakoznak, mint az újonnan gyártott hajók. Amire még érdemes figyelni az, hogy az anyahajó mellett felsorakozó egységeknek eszük ágá-



Párosan szép az élet...gyere, haver, húzzuk el a csikót!

ban sincs harcba bocsátkozni addig, amíg erre parancsot nem kaptak, és a harcoló egységek sem esnek neki automatikusan a radarjuk hatósugarában lévő ellenségnek (hiába van a taktikájuk agresszívre állítva), ha a kijelölt célpontjukat megsemmisítették. Ha új ellenséges csapat érkezik a területre, a támadási parancsot újból ki kell adni.

Célszerű tehát úgy kiadni a támadási parancsot, hogy a sorszámuknak megfelelő gomb lenyomásával kiválasztod a csapatot, átváltasz csillagterképre, és a

„ctrl” lenyomása mellett nyomva tartott bal gombbal bekeretezed az adott területen lévő összes piros pontot, és akkor egy darabig garantáltan el lesznek a fiúk látva feladattal.

A tizenhét küldetést tulajdonképpen, egy esős hétvégén végig lehet játszani, de ha túlságosan profinak érzitek magatokat, és túl könnyűnek a küldetéseket, hát emeljétek a nehézségi szintet, (öt fokozatban állítható) és mindjárt több lesz a játékban tölthető idő. Ami engem kezdetben zavart, az csupán az volt, hogy az egyszerre hadrendben



dezánt pályán található ellenségén kívül a gép még mennyi játékost tegyen

hozzá (0-5-ig), milyen erős legyen a számítógép, milyen gyakran támadrolj, legyen e kutatás, milyen szintről induljon a technikai fejlettség, legyen



Ő már tudja, mi az a Purgatórium...

tartható űrhajók hatóerejét erősen lekorlátozták. Persze ha nem lenne ez a korlátozás, nem is lenne igazi stratégiai játék, hiszen egyszerűen a sok lúd disznót győz elv alapján, minden küldetés könnyedén végrehajtható lenne. De így kénytelen leszel alaposan megfontolni, hogy milyen hajót gyártass, (nem mindig a legnagyobb legerősebb a célravezető) az egységeknek milyen parancsokat mikor adsz ki, és az útvonalat megválasztása is nagyon fontos lehet.

A tizenhét küldetésen kívül, megtalálod a multiplayer lehetőséget is. Játshatsz az Interneten a won.net szerverén, helyi hálózaton, és egyedül a gép által irányított több szereplős (skirmish) pályákon is.

A Neten és a helyi hálózaton maximum nyolc játékos részvételével küzdhetsz a győzelemért. Lehetőség van arra, hogy te magad indíts játékot, vagy csatlakozz egy már elindított csortéhoz. Amennyiben te indítod a játékot, tíz előre elkészített pálya vár, amiken a feladat többnyire ugyanaz, le kell győződni mindenkit. Az elkészített pályák, szinte valamennyi tulajdonságát beállíthatod. Ilyeneket például, hogy a beren-

e nyersanyaggyűjtés, kapjanak-e a játékosok nyersanyag utánpótlást és milyen időközönként mennyit, legyen-e időlimit a játszmában, illetve mennyi lehet a maximálisan begyűjthető nyersanyag. Ha nincs hálózaton haver, vagy nem tudtok a Neten játszani, akkor maradj a „skirmish” mód. Itt a számítógép fogja irányítani a többi ellenfelet. Ha ezt a módot választod, a „skirmish” küzdelem előtt a pálya kiválasztásán kívül ugyanúgy be lehet állítani a játék tulajdonságait, mint azt a hálózati játék indítása előtt.

Szóval a variációs lehetőségek szinte végtelenek, így biztosítva, hogy a küldetések végrehajtása után még sok-sok órán keresztül élvezhessétek a játékot.

-Clemi-

## külcsein/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBŐNA	■■■■■■■■■■

## summa summarum

Önállóan játszható, remek hangulatú játék, vérből RTS rajongóknak kihagyhatatlan

végítélet  
**88%**

**ACOMP Zenith****Tulajdonságok**

- ▶ Intel® Pentium® III vagy Celeron processzorral
- ▶ ABIT BE6 II Raid alaplap, Ultra DMA100
- ▶ 128MB SDRAM
- ▶ 18.2GB EIDE Ultra DMA66 HDD
- ▶ 1.44MB Floppy Disk Drive
- ▶ 8x DVD meghajtó
- ▶ SoundBlaster Live! Value hangkártya
- ▶ Fax modem 56kbps V90
- ▶ ATX miditorony
- ▶ Microsoft kompatibilis egér
- ▶ Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

**ACOMP Xplorer****Tulajdonságok**

- ▶ Intel® Pentium® III vagy Celeron processzorral
- ▶ ABIT VL6 alaplap, Ultra DMA66
- ▶ 128MB SDRAM
- ▶ 18.2GB EIDE Ultra DMA HDD
- ▶ 1.44MB Floppy Disk Drive
- ▶ ATI Expert 2000 videokártya 32MB / TV-Out
- ▶ On-Board AC'97 hangkártya
- ▶ ATX miditorony
- ▶ Microsoft kompatibilis egér
- ▶ Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

**ACOMP Zenith**

- ▶ Intel Celeron 667MHz
- ▶ ATI Fury MAXX 64MB VGA

**219.900 Ft****ACOMP Zenith**

- ▶ Intel Pentium III 800MHz
- ▶ ATI Radeon 64MB

**299.900 Ft****ACOMP Xplorer**

- ▶ Intel Celeron 633MHz
- ▶ 48x CD-ROM meghajtó

**159.900 Ft****ACOMP Xplorer**

- ▶ Intel Pentium III 800MHz
- ▶ 8x DVD meghajtó

**224.900 Ft****ACOMP Base****Tulajdonságok**

- ▶ Intel® Celeron processzorral
- ▶ 64MB SDRAM
- ▶ 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
- ▶ 48x CD-ROM meghajtó
- ▶ 1.44MB Floppy Disk Drive
- ▶ SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- ▶ Fax modem 56kbps V90
- ▶ ATX miditorony
- ▶ Microsoft kompatibilis egér
- ▶ Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

**ACOMP AMD****Tulajdonságok**

- ▶ AMD® Duron vagy Thunderbird processzorral
- ▶ ABIT KT7 Raid alaplap, Ultra DMA100
- ▶ 64MB SDRAM
- ▶ 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
- ▶ 1.44MB Floppy Disk Drive
- ▶ ATI Expert 32MB TV OUT
- ▶ SoundBlaster Live! Value hangkártya
- ▶ ATX miditorony
- ▶ Microsoft kompatibilis egér
- ▶ Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

**ACOMP Base**

- ▶ Intel Celeron 633MHz
- ▶ S3 Trio3D VGA 4MB RAM

**119.900 Ft****ACOMP Base**

- ▶ Intel Celeron 667MHz
- ▶ ATI Expert 32MB TV OUT

**144.900 Ft****ACOMP AMD**

- ▶ AMD Duron 600MHz
- ▶ 48x CD-ROM meghajtó

**174.900 Ft****ACOMP AMD**

- ▶ AMD Thunderbird 800MHz
- ▶ 8x DVD meghajtó

**224.900 Ft**

Az **ACOMP Zenith** gép a számítástechnika legnagyobb teljesítményű, de még megfizethető alkatrészeit tartalmazza. Jelenleg a legjobb ABIT BX chipsetes alaplapot, 128MB memóriát, 18.2GB-os merevlemez kapacitást, a hangkártyák legjobbját a SoundBlaster Live!-ot, DVD meghajtót és FaxModem kártyát építettünk bele. Két, részben eltérő kiépítést ajánlunk: Az elsőtben

Intel Celeron 667MHz-es processzor és az ATI nemrég még csúcscategóriás videokártyája a 64MB -os Fury MAXX, a másikban Intel Pentium III 800MHz-es processzor és a világ jelenlegi leggyorsabb videokártyája az ATI Radeon található. Ha kompromisszumoktól mentes igényeid vannak, és az Intel processzorokban jobban megbízol ez az a gép, amiben mindent megtalálsz!

Az **ACOMP Xplorer** egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép Intel Celeron 633 vagy Intel Pentium III 800MHz-es processzorral. A 128MB memória és a 18.2GB -os merevlemez minden program zökkenőmentes futtatását lehetővé teszi. Az ATI videokártyák állítják elő a legjobb minőségű, éles és részletgazdag videoképet. A gépben a játékok és DVD filmek futtatására is alkalmas 32MB-os TV kimenetes ATI Expert 2000 kártyát helyeztünk el. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti. A gép alapját az ABIT alaplapja szolgálja.

Az **ACOMP Base** gépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows-os irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép 64MB memóriája és 12.9GB -os merevlemez elegendő kapacitású bármely program számára. A CD -ROM meghajtó, a hangkártya és a FaxModem segítségével az Internet elérése, MultiMédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges. Ha a gépet a nagyobb teljesítményű videokártyával választja, akkor a játékprogramok is tökéletesen futtathatók lesznek.

Az **ACOMP AMD** egy kimagasló teljesítményű AMD processzorra épülő konfiguráció. Bizton állíthatom, hogy nem spórolunk ki semmit, ami a játékok élvezetéhez szükséges. Cégünknel először kapható az AMD új, nagy teljesítményű processzor családja, és ezt mi azonnal beépítettük ebbe a gépbe. A gép nemcsak a proci teljesítményére lehet büszke, de a legjobb TV kimenetes videokártya az ATI Expert 2000, a hangkártyák csúcsa a SoundBlaster Live!, 64MB memória és egy 12.9GB -os merevlemez is belekerült egy igen méltányos ár mellett.



**COMPFAIR 2000 IDEJE ALATT ÁRENGEDMÉNYEKEL VÁRJUK ÖNÖKET!**

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. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648  
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

**ACOMP**

Internet: [www.acomp.hu](http://www.acomp.hu) Faxbank: 2-333-666/1477## Számítástechnikai Kft

# F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 2001

★ AVAGY AMIKOR A CHAMPIONSHIP MANAGER TRÓNJA ELKEZD INOGNI...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: EA Sports

Kiadó: EA Sports

Web: www.easports.com/soccer.html

Minimum: P166, 32 MB RAM

Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM

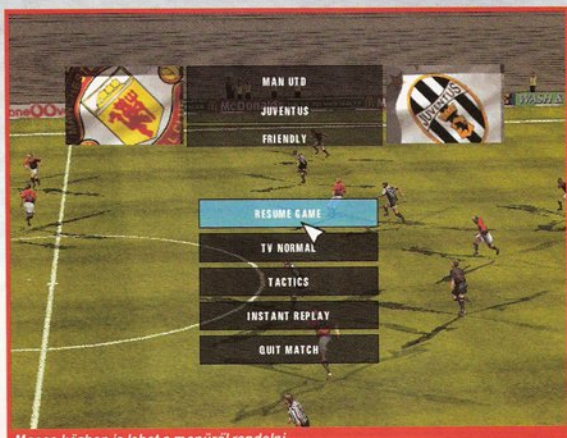
3D kártya: D3D

Multiplayer: —

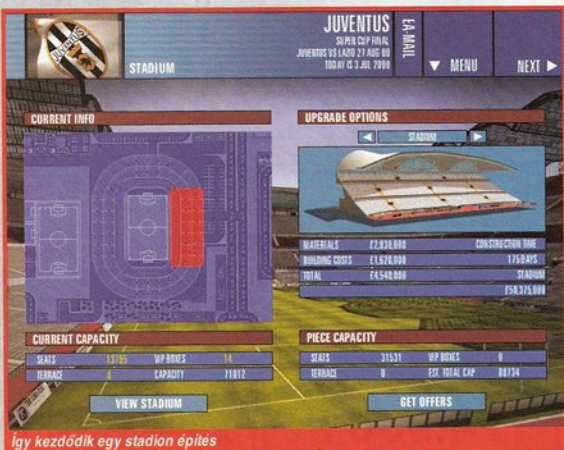
Nem szép dolog, de amikor meghallottam, hogy mi lesz a következő tesztanyagom, anélkül hogy láttam volna beskatulyáztam, „leírtam” magamban. Rengeteg próbálkozashoz volt már szerencsém, tehát nem volt alaptalan a szkepticizmusom. Úgy gondoltam, hogy ez is csak egy lesz a sok közül.

negyedik vonalbeli csapatokat is találsz. A leginkább persze Angliában tettek ki magukért, ahol a legfelső két osztályon túl még három szerepeltetnek, vagyis összesen ötöt!

Ha megtaláltad a jövőbeli munkádodat, akkor szembesülhetsz végre magával a játékkal is. A programon belül minden üzenetváltás egy belső számítógépen történik, elektronikus levelek (E-mailok) formájában. Ez annyit jelent, hogy amíg máshol híreket kapsz fordulónként, itt E-maileket, és ha válaszolnál akarsz, akkor ezt is ennek keretein belül teheted meg. pl.: A karriered első lépése is egy ilyen elektronikuslevélre történő válaszadás. Ebben el kell döntened,



Meccs közben is lehet a menüről rendelni...



Igy kezdődik egy stadion építés

Egy menedzser program, amelyben a nagyon jó, bár általam kevésbé szeretett angol csapatokat kell az élre tornáztatni. Mint kiderült, szerencsére nem lett igazam, az EA Sport ugyanis ismét remekművet alkotott, most épp egy foci menedzser programot.

A programozó gárda a 2000/2001-es szezon modellezésére vállalkozott, és keze nyomán nagyon úgy tűnik, megszületett a Championship Manager sorozat méltó vetélytársa! (Annak a szájából, aki két és fél éve játszik szabadidejében a CM-rel, ezek a szavak nem kis elismeréssel bírnak!)

A programban a nevével ellentétben nem csak az angol bajnokságok valamelyikében, de Európa számos pontválasztásban szerepeltetheted imádott klubodat. A készítőknél azért volt némi részrehajlás, (legalább egy picurkát), ugyanis amíg az olasz, spanyol, francia, holland, és belga ligákban „csak” az első, és másodosztályú csapatok között válogathatsz, addig Skóciában és Németországban az első és másodosztályú ligákon kívül még két szintet, harmadik, illetve

hogy milyen célokat akarsz megvalósítani az elkövetkező három idényre (három lehetőség van, és ez még csapatonként is változik), és a cél függvényében kapod a gazdálkodásra bízott pénzt. Ebből kell megfelelő létbiztonságot teremtened a klub kasszájában, aminek fontosságát ugye nem kell hangsúlyozni a jelenkori futball világában. Megjegyzem, hogy ha mégis megszorulnál a pénzzel, akkor kérhetsz segítséget, egy ún. extra keretből, ami megoldást jelenthet pillanatnyi gondjaidra. Ha ezen is túl vagy, akkor gyakorlatilag rád bízák a csapatot, azt teszel velük, amit jónak látsz (persze csak bizonyos keretek között, mert pl. azt egy józan klubtulajdonos sem engedheti meg magának, hogy az újonnan jött menedzser lapátra tegye a legnagyobb sztárokat, vagy egy félmilliót érő játékosért huszonötmilliót fizessen). Természetesen a játékban te állítathod be a csapat összes paraméterét, mint pl. a felállást, azt hogy ki hová helyezkedjen, milyen passzokat adjon, ki legyen a csapatkapitány, stb. Az edző feladatkörén túl, a játé-

ban el kell, hogy lásd egy üzleti menedzser feladatkörét is. Te kalkulárod, hogy hány bérletet adjanak ki, és azok mennyi kedvezményt tartalmazzanak, a jegyek mennyibe kerüljenek, sőt azt is te döntöd el, hogy a vendégcsapat szurkolói hány jegyet kapjanak (érdemes a hazai szurkolók létszámfolyására törekedni). Üzleti ténykedésnek van még egy, a klub jövőjét meghatározó része, még pedig a klub létesítményeinek kezelése. Ezek rendkívül fontos bevételi többlet

eredményezhetnek a későbbiekben, ill. közvetve fontos szerepük lehet a csapat későbbi teljesítményében. Bevétel jelenthet ugyanis a klubnak a későbbiekben a sportbort, ahol a különböző relikviákból jelentős összeg folyhat a kasszába, vagy a parkoló, amely természetesen

fizető. A legtöbb bevétel mégis a jegyek eladásából származik, ezért érdemes a stadion folyamatosan bővítened. A stadion nyolc szektorra van osztva (a két oldalsó, a két kapu mögötti, valamint a négy sarok elem), és ezeket mindet külön-külön tudod csak fejleszteni. Egy szektor újrapítése kb. 150-200 napot vesz igénybe, attól függően, mekkora a megépítendő új lelátó. Mindenképpen érdemes tudni, hogy a felújítás alatt, a lelátó adott szektorra nem „beüthető”, vagyis nézők arra a részre nem mehetnek. Ez jelent pillanatnyi bevételkiesést, méghozzá az adott szektor méretével arányosat

de, ha figyelembe vesszük, hogy az addigi hatvan-ezer stadionod a felújítás előtt kb. hétszáz-ezer főt hozott, a felújítás után viszont az új kilencven-ezer férőhelyes stadion után meccsenként tisztán megvan az egymillióس bevétel, a kiesés már nem is tűnik akkora áldozatnak. A játék készítői esztétikai szempontokat is figyelembe vettek a játékban, mert ha kiválasztottál egy bizonyos fajta stadiontípust, amit fel szeretnél építeni, ahhoz ezek után nem tudsz



Kihirdelt csapatösszeállítás

majd csak olyan elemeket építeni, amikkel a már megépített új elem tökéletesen passzol. Azt is meg kell említenem, hogy a stadion, vagy a boltok építése szintén pénzbe kerül, ezért jelentősen csökkentik a klub kasszájában lévő font-kötegecskék számát! A klubnak persze nem csak „pénzcsináló” objektumai vannak, hanem olyanok is, amelyek a csapat kényelmét, gondtalanabb munkáját segítik. Ezek közé tartozik az edzőközpont, a kórház, és a „tehetségkutató intézet”. Az edzőközpont nélküli érdemi munkát nem lehet végezni! Ezt az is alátámasztja, hogy amíg ez az épület nem áll rendelkezésedre, addig minimális



# F.A. PREMIER LEAGUE STARS

★ NYUGATON A HELYZET VÁLTOZATLAN...

## SEMIKÉNYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: EA Sports

Kiadó: EA Sports

Web: www.easports.com

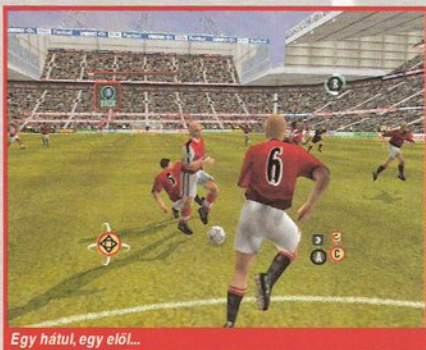
Minimum: P-II 266, 32 MB RAM

Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM

3D kártya: D3D

Multiplayer: LAN, Internet

A júliusi számban írtam először fociestét a KByte oldalain, és már akkor is hangot adtam annak a véleményemnek, hogy a labdarúgójátékoknak ideje lenne változtatniuk a legalapvetőbb összetevőikben, mert a ráncfelvarrás — amit az EA-Sports kiadásiban az elmúlt években hagyományosan követtek — már kevés. Szerencsére ezt a fejlesztők is érezték, mert végre megérkezett az újabb generáció első darabja, az FA Premier League Stars 2001. Alapjaiban ugyan nem definiálja újra a focijáték értelmezését, de nyilvánvaló jelek mutatnak arra, hogy hamarosan a változás útjára lépnek az ilyen típusú programok. Talán ezért is, na meg a legfrissebb csapatfelállások és taktikai megoldások miatt tartották fontosnak a játék nevébe építeni a 2001-es dátumot, hiszen ezek 2001-ig biztosan nem fogtak megváltozni. Persze megint



Egy hátul, egy elől...

még akkor is, ha a legszebb gólokból és a leglátványosabb jelenetekből sikerült összeollózni a válogatást.

A főmenüben az első és természetesen legszembetűnőbb dolog a már fent említett egyszerűség. Nincs semmi extra előtűnk, egy választható kétirányú gomb, valamint két figura pörög a háttérben, melyekről az ember azt is gondolhatná, hogy amolyan "autó-cuppanós" plüssmacik. A Premier Liga mérkőzőeszkökről van szó, így mindenféle extra meccsfajta mellőztek a készítő. Nincs aranygól, nincs átalunk összeállítható bajnokságrend, semmi olyan, ami egy jól megszokott Fifa-játékban már-már lassan szériatartozék volt. Persze azért akad némi vigasz a kákan is csomót keresőknek, mivel összeállíthatják maguknak saját kis csapatukat az angolok legjobbjából és akár nekivághatnak egy általuk kiírt tornának is. Ez persze méreteiben messze nem éri utol a premier ligát. Érdemes

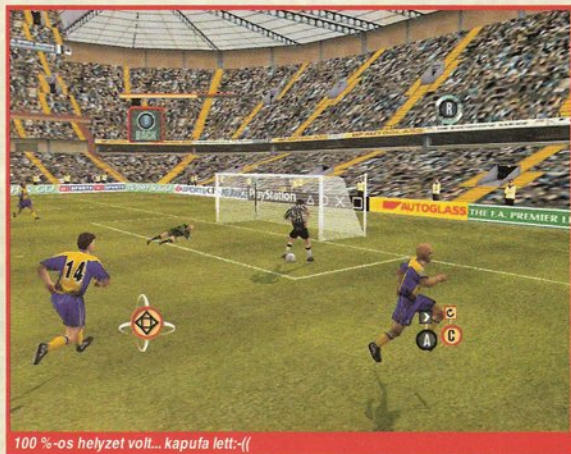
az edzésről is szólni pár szót, mert a játék sok pozitívuma közé sikerült egy nagy melléfogás-téglát is beépítenie az Electronic Arts csapatának. A kérdés ugye az, hogy miért kell egy ilyen játékba az edzés (training) pont? Azért, hogy megtanuljunk kezelni a játékosokat, ráadásul



Na ezt már én is belöttem...!!!

ebben a játékban valóban igencsak megváltoztak az irányító gombok, és az eddigi próbálkozásaim ellenére úgy vettem észre, hogy ezen itt nem is lehet változtatni. Magyarul: nem lehet saját gombkiosztásod, (ez persze nekem kissé gyanús, de lehet, hogy mégis így van), mivel erre nem találtam menüpontot. Akkor viszont jó lenne, ha a gyakorló módban ezeknek a gomboknak a használatát taníthatná meg a gép minden olyan játékosnak, aki most kezd a fociúroltet, vagy csak egyszerűen olyan szinten beállt a keze egy másik gombkiosztásra, hogy nem nagyon tudja kezelni a játékot, legalábbis egyelőre. Sajnos ebben a tréningben nem ezt tesszük, itt csak két alpont közül választhatunk, és ami fájó, hogy egyik sem a szó, hagyományos értelemben vett gyakorlás. Vagy edzőmérkőzést játszunk, vagy tizenegyeseket rugdalunk. Már elnézést, de mekkora hülyeség az edzőmérkőzés egy focijátékban? Ha gyakorolni szeretném magam a játékot, akkor barátságos meccsre kívánom a leggyengébb ellenfelet és 1-szeres idővel 90 percg tanulgatom

a gombkiosztást. Teljesen értelmetlen és felesleges. Talán a tizenegyesek némileg többet használnak, de azokat sem lehet úgy igazán gyakorolni. Még a legbutább foci antilamentum is tudja, hogy egy tizenegyes csak rosszul lehet rúgni, így a kapussal gyakorolni felesleges, a lövő játékoskal meg úgysem nagyon lehet semmit megtanulni egy közeli bombázással kapcsolatban. Egyszóval elhibázott a Training menüpont és egyáltalán nincs semmi haszna. Vanak viszont a játékban új dolgok és pontrúgási rendszerek (mint például a gövseszelyes szabadrúgások), melyeket kifejezetten gyakorolni kellene, ám azokat nem lehet, csak élesben, a saját karunkon. Na, mind egy. Óráig tudnám még húzni magam ezen az egy ponton, mert ha még megfelelő gyakorlóopciók is lennének a játékban, bizony nagyon a spiccen lenne. Persze ezeknek a hiányosságoknak a pótlása nem lehetetlen, csak tovább tart mérkőzésenként szabadrúgásról-szabadrúgásra kikapcsolni, hogy merre, mit és hogyan kell csavarni. Tény, hogy ennek is megvan a maga mazochista szépsége, de akkor térjünk most vissza a bajnokságra. Ha kiválasztottuk a csapatunkat, nekilátunk a technikai paraméterek és a taktikai beállítások alapos és hosszadalmas csemegéztetésének. Erre nem fogok különösebben sok helyet pazarolni, legyen elég annyi, hogy szinte mindent belőhetünk, amire csak ember gondolni tud egy focimérkőzéssel kapcsolatban. Velehetünk és cserélhetünk játékosokat, árakat szabhatunk, de ezt nem szükséges esetlenül igazán senkinek. Azt viszont igen, hogy mit jelentenek a mérkőzés előtti utolsó képernyőn látható jelölések. A csillagok a támadást, a védekezést és a megosztott legfőbb paramétereket jelölik. Alatta az X azokat a játékosokat hivatott feltüntetni, akik sérülés miatt nem játszhatnak a meccsen.



100 %-os helyzet volt... kapufa lett...:(

többféleképpen lehet majd értelmezni ezt a két oldalas értékelést, mivel függetlenül a jó játszhatóságtól és a szép grafikától, azoknak, akik a bonyolult, komplikált menürendszert és a minél szerettegőbb opció-tengert részesítik előnyben, azoknak szerényebb lesz az öröme. Jómagam jobban szeretem az egyszerű és könnyen érthető navigálásokat, ráadásul ebben a programban a játszhatóság és a mérkőzések hangulata óriásit javult, ami bőven feledtetni a kevesebb gyakorlási lehetőséget a régebbi EA-Sports alkotásokhoz képest.

Kezdjük az elején a dolgot! Az intró nem sok ötletet vonultat fel és gyakorlatilag egy analóg asztalon megmontírozott rövidfilmet digitiztek be. Rossz pont. Az Euro 2000 elsőprőjén és látványos intrója után, már kifejezetten laposak ezek a bejátszások,

**Rokonlelkek**

**UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1999/2000**

Eidos-ék bajnokok ligája sem volt rossz próbálkozás, ám láthatóan akad még mit tanulni az EA-kollégáktól.  
(Id. 576 '00/7 — 79%)

**EURO 2000**

Az EB-után, igazán megvolt a hangulat és a kedv egy ilyen játékhoz. Be is jött...szerintem.  
(Id. 576 '00/7 — 86%)

Leontebb a piros lap természetesen az eltiltottakat jelöli, ám a legfontosabb mégis a legelső jelölés lesz, ami a játékosok erőnlétét mutatja, pontosabban azokét, akik valamilyen okból 50%-alatt vannak. Őket jobb, ha be sem küldjük a pályára, mivel csak lézengenek, ráadásul az erejük is folyamatosan csökken a mérkőzés alatt. Ha egy játékos erőnléte nagyon alacsony és a pályán hagyjuk, megnő az esélye annak, hogy egy nagyobb becslést követően képtelen lesz összeszedni magát, és 4-5 mérkőzésen keresztül sérültként szerepel csapatunk névsorában. Ennek semmi értelme, mivel egy gyenge játékost 1, maximum 2 pihenőmeccs után már újra a pályára küldhetünk. Féltreértések elkerülése végett: nem az lesz 50% alatt, aki gyenge vagy béna. Akár Shearer vagy Beckham is veszíthet formájából, ha erejüket meghaladó feladatokat bízunk rá, vagy túlzottan kihajítjuk szegényt a meccsek alatt.

A mérkőzésekhez érve, a szabályokat tekintve bár nincsenek egetverő újítások, az apróbb módosítások mégis jelentősen növelik a kellemes hangulatot. A bírószigorát és minden hasonló tulajdonságát megadhatunk, ezzel is testre szabva a játékot. És akkor elérkeztem, ahhoz a részhez, ami számomra kiemeli a játékot a többi közül, és egyértelműen mutatja: ha lassan is, de az EA Sports is átfogalmazza régebbi definícióit.

A mérkőzés grafikailag (bár jobb, mint bármelyik eddigi elődje) mégsem annyira újszerű, hogy generációváltásról beszélhetnénk. A hangulat tekintetében, már annál inkább. A stadionok atmoszféráját remekül áthozza a program és az

évek alatt megkopott és elcsépejt közvetítői szószátyárkodások is megújultak. Nem állítom, hogy nem hallunk ismert mondatokat, de a kommentátorok száma és az álltaluk kimondott mondatok skálája is nagyban gyarapodott.

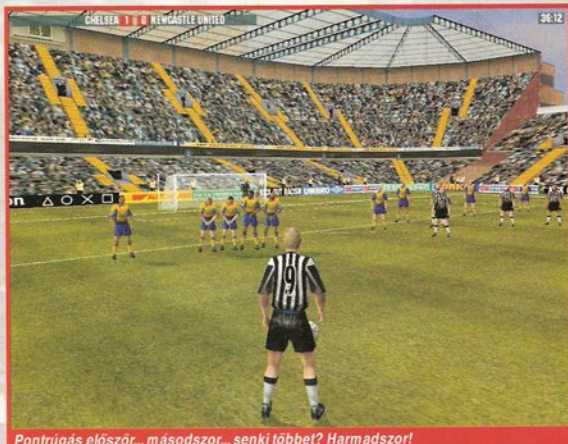
Jól sülnek el a stadionokban, a mérkőzésekétől függően "telepített" különböző zászlók is, és ami a legjobban ájtított, az a szurkolók csapatától függő biztatása. Kihallani a "Liverpool!" vagy a hangos "Go, Manchester, go!" - üvöltéseket, melyek a maguk nemében talán nem újdonságok, ebben a programban mégis jobban realizálódnak mint másol. A játékosok mozgását remekül modellezték és üdítően hat, hogy végre már a repülő labdába is "beletehetjük" magunkat. Ez eddig is ment néháné, ám ebben a játékban nem kell imádkoznunk, hogy elkapva a megfelelő századmásodpercet, röptében továbbbrúghassuk a labdát, amely egyébként a közvetlen hátunk mögött álló játékos bombája a kapu felé. Nekem a legtöbbet a csúsztatott

játékba. Rendkívül idegesítő, amikor nem tudunk passzolni, pedig ha csak egy embernyt továbbítanánk a labdát, már 100 százalékos gólhelyzetben lennénk. Ha már itt tartunk, további nehézséget jelent az is, hogy már nem olyan egyszerű jól eltalálni a labdát még akkor sem, ha a kapunak a közvetlen közelében vagyunk és csak a kapus áll közöttünk és a gólvonal között. Régebbi játékokban, ilyenkor csak "nyomni" kellett és máris bent volt a labda 10 rúgásból 7-szer. Itt a gombnyomástól függ az erő és a magasság is, így ha sokáig nyomunk, nem lesz jó az irányzék, és bizony fölémeg a labda.

A kapusok mozgása is jó és



Hija kérem, ha a Fradi stadionba ennyi ember férne...



Pontrúgás először... másodsor... senki többet? Harmadszor!

fejesek "jöttek be", mivel azokat viszonylag egyszerű kivitelezni. Csak be kell állni a kapu elé és a megfelelő pillanatban, fejelni egyet. Maga a gólröröm is sokat fejlődött, mivel már a gép is kategorizálja a gólokat. Van a normál és a "Star Goal", aminél sokkal intenzívebb és jobb a ünneplés. Néha ennek ellenére bosszantó, amikor a játékosunk magától kifut a reklámlókon kívülre, majd a bírószigorát egy sárgalappal jutalmazza. A labdakezelésnél is akadnak változások, de ezek közül a legszembevetőbb a játékosok erőnlétének az összefüggése a passzokkal. Minden játékosnak láthatjuk a fizikai állapotát, ha nála van a labda. A mérkőzések első felében ez még nem fontos, mert mindenki erős és friss, ám a vége felé már elgyengülnek, melyet a gép úgy érzékelt, hogy pontatlanok lesznek az átadásaink, vagy egyáltalán nem tudunk passzolni. Na, ez utóbbi ismét felnyomta az agyvizemet, mert ennyire drasztikus azért nem kéne mégsem belenyúljalni a

talán sikerült kicsit javítani a "hátravetődésen" is, amiről az Euro2000-es cikkben írtam. Szébb a mozgás és élethű a vetődések mozgássorozata is, sőt a labdafogás sem annyira biztos, mint az elődöknél, mert nem fogják meg lazán a 25 méteres lövéseket a hálóőrök. A legjobb és számomra leghasználatosabb újítás, mégis a szabadrúgásoknál látható, azokból is a gólvésélyesekeknél, tehát ahol a labda "lőtávolon" belül van. Amikor nekiállunk a rúgásnak, a kép jobb alsó sarkában látjuk a labdát, és két vonallal határozhatjuk meg, hogy pontosan melyik ponton kívánjuk megrúgni. Ezzel érhetjük el, hogy akár csavarodik is, és tényleg veszélyes lövés száll a kapura. Ezt lenne jó gyakorolni a Training módban, de csak a mérkőzések alatt lehet, persze idővel itt is beindul a lábunk!

Apró hibaként felrovm továbbá, hogy a gép saját maga határozza meg a labdához legközelebb eső játékost, és azt is igencsak sután, így a támadások, de leginkább a

védekezések közben, olykor-olykor problémás lehet egy jobb becslés is. Apróbb becslészi! Na, azokra figyeljete, mert a bírószigorúan bünteti az elkésett próbálkozásokat, ahogy azt a Fifa legújabb szabályai is diktálják. Még a legelnézőbb fokon is kiállít, ha mondjuk egy elfutó csatárt sikerül "lerúgni".

A szögletek, és bedobások terén sincs nagy baj, de készüljetek fel itt is, hogy eltart egy ideig, mire sikerül megtanulni, hogy merre, hogyan és legfőképp kinek fogja rúgni, vagy dobni a labdát a játékosunk. Én a mai napig rendszeresen odadobatom a kapussal az ellenfél támadóinak a labdát, de még nem sikerült rájönnöm, hogy milyen okból. Már minden gombot és minden variációt megpróbáltam, mégis folyton előkerül valahonnan egy csatár, a malé Seaman pedig, a lábait elé vágja a labdát!

Mindent összegezve jó lett az FA Premier League Stars 2001 legfőképp, mert végre formabontó. Elsőre talán ez nem látszik rajta, de aki éveket játszott hasonló játékokkal, érezni fogja a változásokat. Sok apróság újult meg a játékban és jómagam ennek határozottan örülök, mert — valljuk meg — már lassan kezdett unalmassá válni az állandósult séma, a megszokott hangokkal. Még egyszer hangsúlyozom: ne azt várjátok, hogy kör alakú pályán fognak repkedni a játékosok, de ami egy ilyen kötött és tradicionális játékban megújítható és javítható, azt az EA Sports elkezdte javítani és megújítani.

-Adam-

**külsín/belbecs**

LÁTványosság	■■■■■■■■■■
JÁTszhatóság	■■■■■■■■■■
SZAVATosság	■■■■■■■■■■
ZENEBONA	■■■■■■■■■■

**summa summarum**

„A változás jó.”

**végitelet**  
**89%**



# MTV SPORTS SKATEBOARDING

★ PERDÜLJ-GÖRDÜLJ, DE VIGYÁZZ, BELE NE LÉPJ!

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Darkblack  
Kiadó: THQ  
Web: mtvsports.thq.com/skateboarding  
Minimum: P-II 233, 32 MB RAM  
Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM  
3D kártya\*: D3D  
Multiplayer: —

A Sky Channel-t éjjel nézegető sráccokkal kezdődött, akik a sportműsorból ellesve láttak neki az akrobatikus mutatványokat megtanulni, így pár év alatt hozzájuk is eljutott a gördeszka-örület. Nem kell manapság sem messze menni, ahhoz, hogy egy-két látványos ugrást megnézhessünk, elég a Hősök terén vagy bármely nagyobb metróaluljáróban megállni és bámulni a fura „deszkás”-arcokat. Elképesztő!

Jómagam sosem lennék képes ilyen mutatványokra, de szerintem

ponti kassza és pénzfóráss áll rendelkezésre az arcoknak, ami a TV-t is hajtja, így már csak a fejlesztőgárda tudása volt kétséges. Én nem ismertem eddig MTV-játékot, de valahogy már az első blikkre rossz érzés fogott el a fejlesztők munkájával kapcsolatban, még akkor is, ha eme csapat a THQ volt, és szomorúan kell állítanom, hogy félelmem be is igazolódott. Rögtön az első dolog, ami a játékban tönkretette a kedvem az a központi menüoldal. Egy nagy rakás semmi. Nem hittem a szememnek! Ha azt mondom nektek, hogy 3 évvel ezelőtti az arculat, akkor elfogultan és túl jóindulatúan fogalmazok. Elnézést, de ez egy nagy rakás sz@\*! Erre a tényre történik utalás a leírás alcímében is! Ja, mielőtt elfelejteném: ne lepődjétek meg, ha a gép minden alkalommal elindítja az auto-install,



Hát tud valaki ilyen látvány mellett koncentrálni?!

nem a Net-es játék legyen, még elképzelhető volt számomra, de így már határozottan lelembotott a dolog. Talán egy konzol, vagy játéktérmi automata átirat lenne? Akkor viszont miért nem vették a kedves urak a fáradságot, hogy bizony kicseréljék a feliratokat?

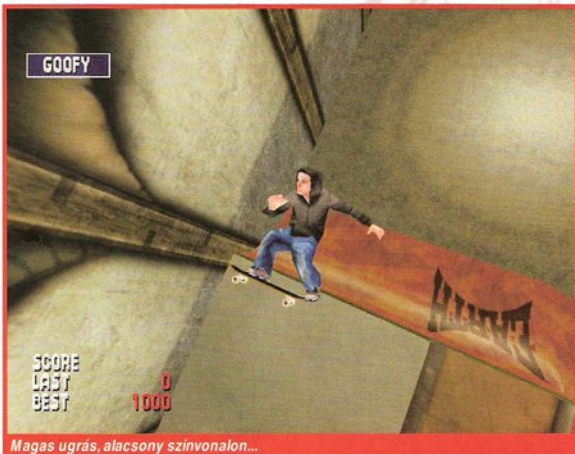
Visszatérve az opciók enyhén hiányos listájához, felmerülhet a kérdés, hogy egy játékban, ahol gördeszkákön ugrálnak az emberek, mit kellene az opciókban beállítani? A nehézséget, a sebességet, a bírós értékelésének szigorúságát, egyszóval apró de hasznos dolgokat.

Mégis a legnagyobb hiányosság egy segítő menüpont kihagyása. Őszintén bevallom nektek, hogy jómagam türelmes ember lévén, jó két, két és fél órán át próbálkoztam, hogy használható ugrásokat tudjak kivitelezni a játékban, de sajnos eme elképzeléseimet nem koronázta siker. Nem feladva a dolgot, áthívtam egy deszkás cimborámat, aki mégis érti a dolgot, és ha mást nem, talán annyiban tud segíteni,

hogy elmagyarázza az ugrások felteleteit (mihez kell nagyobb sebesség, melyik éri a legtöbbet vagy hol kell ugrani a rámpán, hogy a legtovább repüljünk... stb.). Ő mindössze 25 percig bírta és utána megjegyezte, hogy ebben a játékban annyi valóságosság van, amennyi bort egy üvegből egy kés hegyével tudunk kivenni (hogy ily Shakes-peare-i magasságokba szárnyaljak). Szerinte nem elég, hogy kiismerhetetlen az irányítás, ráadásul még irreális a deszkások mozgása is. Vagy három percig ájuldozott az első pályánál az ugrások lehetséges magasságán, ami jó tizenöt méter. Egy üres medence oldaláról elrugaszkodva addig „túráztatta” a deszkát, amíg beverte a fejét a stadion tetejébe! Mi az irreális, ha nem ez?

## Nesze semmi, fogd meg jól!

A játéktípusokkal kapcsolatban az elsődleges probléma a tartalmi laposság. Az első pont a Freeplay, ahol elvileg gyakorolhatnánk min-



Magas ugrás, alacsony színvonalon...

jó páran így vagyunk ezzel. Nekünk viszont itt van a PC, ami arra hívott, hogy különböző programokkal elihesse velünk: mi is ugyanúgy tudunk majd ugrálni (még ha virtuálisan is), mint a profi srákok. Erre lenne jó az MTV Skateboarding is, ám már a bevezető alatt le kívánom szögezni, hogy a játék színvonalá messze elmarad az megkívánttól, még akkor is, ha a legfontosabb funkciók és mozgások megközelítik az elfogadhatót.

## Első benyomások

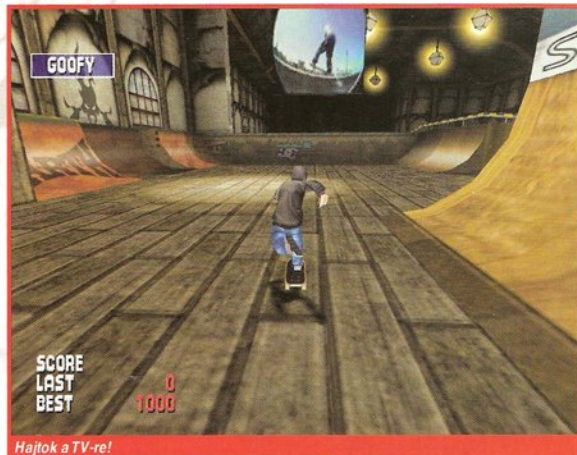
Amikor láttam, hogy az MTV-Interactive adja ki a programot, első körben azon kezdtem gondolkodni, hogy vajon mennyire tudnak ezek a srákok játékot írni. Gondolom ugyanaz a köz-

amikor berakjátok a CD-t, függetlenül attól, hogy már felraktátok a programot akár többször is. Nem érdeklí, ő installálni fog!

## Tartalmilag is bukós

Az alap menüpontok között nincs valami nagy választék, ha viszont megnézzük az opciókat annak reményében, hogy majd beállítunk minden apróságot, ott látjuk igazán, hogy milyen gyatra lett az egész tartalom. Semmit nem állíthatunk be, a hangerőn kívül.

Meglepve tapasztaltam, hogy helyet kapott a MULTIPLAYER-mód is a játékban, így rövid úton rákattintottam, ám a döbbenettől letűdöztem azt a két deci kólát, amit épp kortyolgattam. A gép kedvesen kiírta, hogy ha már a multiplayer-t választottam, ugyan dugjam be a második kontrollert. Mit? Gyorsan megnéztem, vajon a PSX-en játszanék éppen, csak valamilyen okból nem vettem észre? Nem értem a dolgot! Az, hogy ez a pont



Hajtok a TV-re!



# RAGE RALLY

★ SÍRALOM RALLY 2000

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Rage Software  
**Kiadó:** Rage Software  
**Web:** www.rage.co.uk  
**Minimum:** P-II 266, 64 MB RAM  
**Ajánlott:** P-II 450, 128 MB RAM  
**3D kártya:** D3D, Glide  
**Multiplayer:** —

Az autós játékok mindig is két irányvonalat képviseltek. Vannak szimulátor autós programok, ahol az élethű viselkedés, és a kiváló telemetria a fő meghatározó eleme egy-egy alkotásnak. Ezek általában még kiváló grafikával is párosulnak. Ilyenek, pl. A Viper Racing és az NFS5, TOCA és persze van az arcade kategória, ahol a grafikai kivitelezés és a hangeffektok az igazán domináns tényezők, az autós viselkedése

tok, mind a játéktermi „autós” programok butított verziói, de vannak teljesen független próbálkozások, is, mint pl. a Gran Turismo, amely a PSX-es világot jó ideig lázban tartotta, ami a „real driving simulator”-tól igen messze esik, bár a Polyphony-s fiúk határozott véleménye az, hogy ők egy teljesen realiztikus autós játékot alkottak.

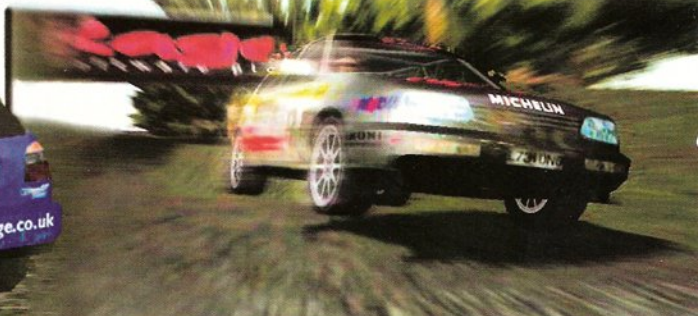
Egy igazi szimulátorban, nagy általánosságban minden olyan viselkedés megtapasztalható, amely egy igazi autót jellemez. Jó példa erre a motorfék, ami nagyon kevés programban található meg, viszont a Viper Racing-ben tökélyre fejlesztették. További lényeges dolog az autós tehetetlensége és a fékezésekre, gyorsításokra való reagálása. Talán még ennél is leglényesebb dolog a kormányzás,

Az esetek többségében fémjelzi a program minőségét, a CD kihasználtság kapacitása. Igaz ez a rallys programok legújabb „gyöngyszemére” a Rage Rally-ra is. Kézhezvétel után rögtön kiderült, hogy a program méretei, nem túl gigásziak. Full Installban nem egészen 118 Megabyte helyet foglal el, amiből 74 Megazene. Némileg meglepődtem, hogy a Incoming című lövöldözős játékról híressé vált cég, most rally program írására és megjelenetésére szánta el magát. A Rage ekkora baklövést még nem követett el eddigi pályafutása alatt.

Telepítés után a program a teljes CD tartalmát bemásolja a célkönyv-

engine-hez írtak. A vica az, hogy az A3D hangzást egy pillanat alatt hozzárendelhetjük a Live kártyához. Tapasztalataim szerint teljesen mindegy, hogy melyik 3D hangzást választjuk, az eredmény ugyanis mindig ugyanaz.

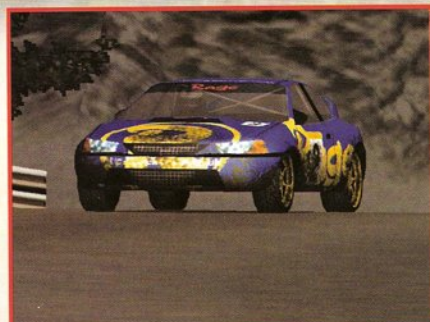
A program menürendszere egyszerűen fenomenális. A milliányi menüpont között billentyűzettel nem, de egérrel annál vidámabban választhatjuk ki az aktuális opciókat. A menü háttérében egy Colin McRae fan által összegyűrt fotó szkenelt mása látható, ami az elérhető maximális vizuális élménytetőfokát nyújtja, mondjuk Albániában. Ennyire primitív menürendszert



nem annyira számít, legalábbis nem túlzottan lényeges.

Az utóbbi kategória elsősorban konzolon divik, mivel a fiatal generáció nem azzal foglalkozik, hogy az autós hogyan viselkedése hogyan tükrözi a valóságot, inkább a járművek választéka és az esetlegesen megvásárolható upgrade-k színesítik a programok többségét. Ezek az átíra-

e nélkül nem sokat ér egyetlen program sem. Igen elrettentő bizonyítéka ennek a Rally Championship 2000, ahol az autós kormányzása nem a futóműhöz, hanem az autós középsúlypontjához viszonyított. Emiatt az autós úgy kanyarodik, mintha középen egy jókora fúróval át lenne dőlve, és az ezen áthaladó tengelyen fordulhatna el az autós jobbra, illetve balra.



Beccs' szóra, hogy nem én sároztam össze az autót!

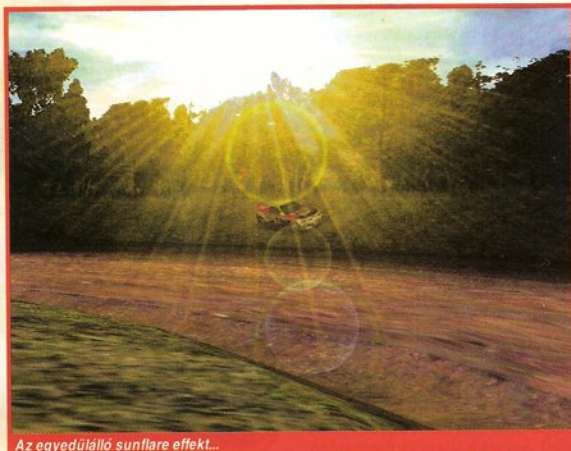
még a shareware játékokban sem találni. A kiválasztott menüpont köré megalkotott aura a C64-en grafikus karakterekből kirakott kerethez hasonlít. (Még lehet, hogy a srácok egy jobb gépről (C64) butították a játékot.) A kereten való klikkelés

hatására az amúgy hóféhér keret, gyönyörűsége piros színbe vált át. Az opciók menüben lehetőségünk van a minden eddigi grafikai motort megszegyenyítő 3DREAM engine konfigurálására. Bekapcsolhatjuk az árnyékokat, a port és a füstöt (Bár az egész játékban nem látni se port, se füstöt, de a lényeg az, hogy az engine tudja.) Engedélyezhetjük a sunflare effektust és aktiválhatjuk a High Detail módot.

Visszatérve a fő menübe, itt választhatunk Demo, Arcade, és Time Trial módok között. A Demo mód igen

tárba, ahol még az előre elkészített registry fájl is mellékelve van. Többek között bemásolásra került a DirectX 7.0-ás verziója, hadd foglalja a helyet (????).

A grafikai és audió beállításokat a gyökérben helyet kapott cfg3dr2000.exe programocskával végezhetjük el. A játék támogatja a 16/32 bites textúrák megjelenítését egészen 1280x1024-es felbontásig. Az EAX támogatás természetesen hiányzik, helyette választhatunk A3D gyorsítást, vagy szoftveres 3D hangzást, amelyet kifejezetten ehhez az



Az egyedülálló sunflare effektus...



egy radikális motorbeállítást várna az ember)! A sebességváltozó egyébként kimaradt az üres fokozat.

A Rage által kifejlesztett szuperautók egyforma sebességgel haladnak murván, betonon és fűvön. Az autók másik kiváltsága a felboríthatatlanság, ha mégis sikerülne az autónk, azonnal „talpra áll” és már folytathatjuk is az utunkat. (Valószínűleg az autók beépített tökesüllyal rendelkeznek, amit Ötvös Csópi-tól kölcsönöztek.) A járművek telemetriája siralmas, semmi rugózás és a futóművet mintha az alvázhöz csavarozták volna.

Néhány speciális effektet is beépítettek a programozók, ebből a leg-

érdekes és formabontó, mivel még egyetlen programban sem láttam akkora hülyeséget, hogy ezt a módot külön kiemelve, mint menüpontként választható legyen.

Ha rászántuk magunkat a versenyzésre, akkor kettő darab autóból választhatunk (Lehet, hogy cheat-el még egy Trabant is behozható)? Az egyik meseautó a Rage Typhoon 4WD nevet viseli, amely 270bhp teljesítményre képes. A másik tünemény a Rage Phantom 4WD névre hallgat, amely 300bhp-s. (Csak azt tudnám mi az a bhp?) (Megkérdeztünk nálunk okosabbakat, és ők azt mondták, hogy a brakehorsepower a fékpadon mért, vagyis a gépkocsi tényleges, nem gyári átlag löéréjét jelöli — Sz.JVC.) A legszebb a dologban az, hogy az autók jobb kormányosak, valószínűleg csak angol piacra orientáltak ezt a csodálatos produktumot.

A választható pályákból mindössze négy darab van, ezek: Goldstone, Luger, Quarry, Dison. Ezek az elnevezések roppant eredetiek és kreatívak. Az autók kidolgozottsága átlagosnak mondható, de az üveg kialakítása egészen érdekesre lett, az autóból ugyan belátni, de egyes nézőpontokból mintha egy alumínium lemez lenne az üvegek helyén. Az autó legjobban kivitelezett része a felni és a gumi, ahol még a bordázatot is látni. Sajnos a verseny alatt az autóink egyáltalán nem sérülnek, sőt mi több, még sárosak sem lesznek. Az autók alja egy sima light-sourced map, semmi textúra, ami felborulásakor igen érdekes látványt nyújt.

A motorikus szimulációval is akad némi probléma, ha mondjuk 4. fokozatból visszadobjuk a váltót R (hátramenet) fokozatba az autó olyan viselkedést mutat, mintha N-ben (üresben) lennénk. (Miközben a váltónak szét kellene szakadnia, vagy legalábbis



Kissé csúszós ez a havas pálya...



Várázslatos ez a sok műszer, nem igaz?

jobb az, amikor a fakorlátok nyomott karosszéria szikrázik. Az irányíthatóság szintén nagyon elkeserítő, az autó még kis sebességnél is úgy viselkedik, mit egy bob (a közép-tonuszos kormányzás tipikus esete). A grafikai engine-ben is súlyos hibák jelentkeznek: A textúra illesztések hibásak, sok a lebegő poligonfal, ami 2000-ben már kifejezetten égő. Ez az effektus már a verseny kezdeténél szemet szúr, az autók mintha egy kisebb tóban állnának. Ha a programot lenyomjuk tásk-ba, az ablakon a következő szöveg olvasható: Rage Rally — DX7 TnL. (ho-hó)

Tehát már támogatja a T&L-t, de egy ilyen bugahegy és minden finomítást mellőző program esetében mi szükség van a hardver geometriai gyorsítás használatára.

Egy átlagos konfiguráción PIII450 128M Ram is 30-40fps értéket produkál, ami jónak mondható, a T&L használatára valószínűleg csak a Ge-Force kártyák előadásakor veszik hasznát. Gyanítom, hogy ez a program nemsoká a full dobozos videokártyák mellé adott ajándék lesz, mint annak idején az Incoming.

A pályák nagyon egyhangúak, szinte csak a földet és a kanyarokat variálták, kevés a külső tereptárgy, így a táj nagyon sivár. Versenyzés közben, ha a terelő táblákat kikerüljük (van, ahol lehet) akkor jókora távot vághatunk le egy-egy kör

csuklik, ez a kiváló időzítésnek köszönhető, jobban jártak volna, ha a zenét a Media Playerrel játszották volna le. Képzelnék csak el, mit történne, ha a zenék Mpeg formátumban lennének tárolva.

Sajnos a tereptárgyak némák, a vizesés mellett elhaladva, annak hangjából semmit sem hallunk. A visszajátzások a program többi részéhez képest sokkal jobbak, viszont egy kicsivel több kameránézet nagyon sokat dobott volna a megjelenítés minőségén.

A számítógép által vezérelt vezetők nagyon buták, össze-vissza kacsáznak az úton, és sűrűn ütköznek a korlátok. Ha pedig valaki lerobban, annak gátátalanul rohannak a hátsó felébe. Ha a pályán esetlegesen visszafelé haladnánk, ebben az esetben sem állja az utunkat és a „wrong way” felirat sem jelenik meg.

A rally futtatásához szükséges minimum konfiguráció egyszerűen neveltséges, még hogy egy ilyen kaliberű program futtatásához Ge Force256-ra vagy Voodoo III-ra lenne szükség.

A maximált konfiguráció hangsúlyozása helyett a programozók jobban tették volna, ha a szoftver optimalizálásával foglalták volna el magukat.

Mindezek ellenére a program irányítása nehezen, de megszokható. A kanyarokban való csúsztatás kifejezetten élvezetes, de igen sokat kell gyakorolnunk, hogy ne ütközzünk a korlátok. A havas pálya nyújtja a legnagyobb élvezetet az összes pálya között. A 3DREAM motor sajátosságai az a lensflare, amelyet eddig még egyik programban sem láttam, ha a hegyvonulat mögül a szemünkbe tűző nap valóban elvakít, és nagyban megnehezíti a tájékozódást.

A sikeres rally program elkészítéséhez szükséges tényezők: sok választható autó, jó telemetria, változatos pályák, jó hanghatások mind-mind hiányoznak, ezek pedig megkérdőjelezik az ilyen és ehhez hasonló programok létjogosultságát, bár a Ford Racing irányításilag még ennél is szörnyűbb volt.

KeFe™

## külső/belbecs

LÁTÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBŐNA	■■■■■■■■■■

## summa summarum

Nagy eséllyel pályázhat az év bukása cím elnyerésére

végítélet  
**55%**



# MIDTOWN MADNESS 2

★ ÁMOKFUTAM, AVAGY MIT NEKEM SZEMBEGFORGALOM...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Feljesztő:** Angel Studio  
**Kiadó:** Microsoft  
**Web:** www.microsoft.com/games  
**Minimum:** P233, 32 MB RAM  
**Ajánlott:** P-II 350, 64 MB RAM  
**3D kártya:** D3D  
**Multiplayer:** LAN, Internet

**F**ortyog az aszfalt, lucskosan ülsz a kocsidban a csúcsporgalom kellős közepén. Hiába sietnél, már fél órája áll az élet, nem mész a sor. Egyre türelmetlenebbül dobolnak ujjaid a kormányoszlopon, vényomásod versenyt emelkedik a hőmérő higanyszálával. Olyan régóta ülsz itt, hogy lassan már a bosszankodási is elunod, ujjaid zsiabodnak a monoton ritmus méla szünetei alatt. De hirtelen pezdöl a hangulat, feszültség cikázik végig agyadon. Csi-korogva vágódik ki az egyik mellékutcából egy autó, és a járdán pimaszul elsöpör a kocsisor mellett. Dühödten nézel utána, de talán valahol még csodálod is, legszívesebben követnéd, ki a sorból, habosra nyomni a kakaót utána. De rab madárként gubbasztasz tovább, előtted és mögöttes is csak néhány centi van a lökhárítók között. Milyen jó is lenne ütközésig előre nyomni a gázpedált, egymásra tolni az előtted tolongó tömegnyi mazsolát, és végre kikeményíteni ebből az undorító dugóból. Persze józan eszed megálljt parancsol, ugye szükség van még a jogosítványodra, és a kocsidat sem egy mosolyért javítják meg a szerelők? Csendben légy józanész, gazdádól most egy lukán erejével tör elő az indulat, és akkor is száguldozni fog, ha utána száz éveken mérjük majd a halmazati büntetést...

A Microsoft egymás után adja ki a „Madness” sorozatba tartozó

nagyszerű játékeit. A tavaly kiadott „Midtown Madness” sikerét követően, az ígéreteknél megfelelően most itt a második rész, sok újítással, némileg átszabott grafikai motorral, és hét új járművel. Ebben a részben a helyszín London és San Francisco, és megérkezett a járműparkba a két legújabb VW Beetle, a londoni emeletes busz, lehet száguldozni Audi TT-vel, tűzoltó autóval, londoni taxival, és az izgalmas vezetési élményt ígérő amerikai Hammer-el, a kamionról pedig végre lekerült a vontatmánya.

A játék indulásakor megvizsgálja, hogy milyen hardveren akarjuk futtatni, és a szerinte legmegfelelőbb paraméterekre állítja be a játék grafikáját. A grafikai beállítás menüpontban ezt persze felül lehet bírálni, és változtathatunk a felbontáson 320x200-1280x960-ig, finomíthatjuk a textúrák minőségét, a hang tulajdonságoknál a hangerők szabályzásán kívül ki-be kapcsolhatjuk a zenét, a város- és a kommentátor hangját, aki mindig elmondja a feladatot, és a végén értékel is (engem idegesített a gúnyos hangján

Ha a beállításokkal készen vagyunk, a nevünk beírásakor még eldöntethetjük, hogy amatőr, vagy profi versenyzők akarunk e lenni (később ezen már nem tudunk állítani). A játékban az első részhez képest egy izgalmas újítás az autós iskola. A „Crash course” menüpontot választva, a helyszíntől függően a londoni „East end cab company school of driving” vagy a San Francisco „Golden gate stunt driving school” tanulóit lehetünk. A tanfolyamok három fő részből, részbenként pedig három leckéből állnak, a végén egy vizsga feladattal. A tanfolyam tananyaga sokban nem különbözik, de mégis más, hiszen

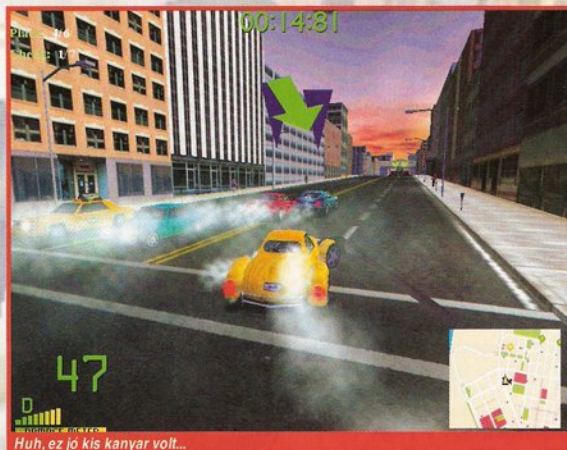


is cserélhetjük. A leckék igazán változatosak, de mindegyikről elmondható, hogy a később elöttünk álló feladatokra készítenek fel. Így például, a slalomozásra (kerülgetni a sávokban a lassabb autót), a kézfékekkel való megfordulásra, az utcákon történő tájékozódásra, az ugratásra, a minél nagyobb sebességgel való haladásra. Nekem például eszméletlenül tetszett, amikor a londoni éjszakában kellett a taxival az utasomat elszállítani épségben, megadott időre, és a feladatot azzal nehezítették, hogy három gengszter üldözött, akik mindenáron le akartak szorítani az útról. Ugyanez San Franciscóban úgy nézett ki, hogy a városon kellett áthajtanom szintén időre, de nyomomban a fél város rendőrségével, na és mindezt csúcsforgalomban. Persze sorolhatnám itt a leckéket, de inkább mindenki járja végig az iskolát, hiszen már az is remek szórakozás. A vizsga letétele után megkapjuk a speciális vezetői engedélyünket, és most már érdemes nekivágni a versenyeknek. A „Races” menüpont alatt, négyféle módon autozhatunk. A legelső mindjárt, a szabad autozás, a „Cruise”. Ha ezt választjuk, akkor a két helyszínen



elhangzó „Sorry”). A játék irányítható keyboarddal, egérrel, gamepaddal, joystickkal, és kormányval. A két utóbbi akár „force feedback”-os is lehet. Ha igazán jól akartok autózni, kormány, vagy egy jó joystick nélkül neki se vágjatok a játéknak, mert finom kormánymozdulatokra lesz sokszor szükség, és a versenyeken jó eredményt nem lehet keyboarddal elérni.

neken, és más vezetési feladatokkal kell megbirkoznunk. A Londoni iskolában, hogy stilszerű legyen, a játék alapban a londoni taxit ajánlja fel tanuló kocsinak, a San Francisco suliban pedig a Ford Mustangot. Az autós iskolában, a játékban nyúlótlható összes autót megtanulhatjuk irányítani, kitapasztalhatjuk a viselkedését ugratások, kanyarokban, ugyanis a tanuló kocsit akár le

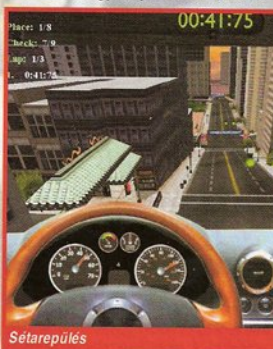


valamelyikén autózhatunk, reggel, délelőtt, délután, vagy éjszaka, és beállíthatjuk, hogy milyen időjárás legyen közben, tiszta, derült, felhős, esős, vagy ködös, de sajnos a hőssést kivették a lehetőségek közül. Beállíthatjuk viszont, hogy mennyi gyalogos legyen az utcákon, milyen sűrű legyen a városi forgalom, és a rend becses órei, milyen intenzitással zaklassanak bennünket. Ha mindezzel készen vagyunk, már csak ki kell jelölnünk az autót, amivel furikázni akarunk.

Alapban tizenhárom féle autó közül választhatunk, a Mini Morris-tól kezdve, a városi és a londoni emeletes buszon át a kamionig. A további hét bonusz autót, egy-egy kiűzött feladat elvégzése után használhatjuk csak, de ezek a feladatok a kocsi képe alatt fel vannak sorolva.

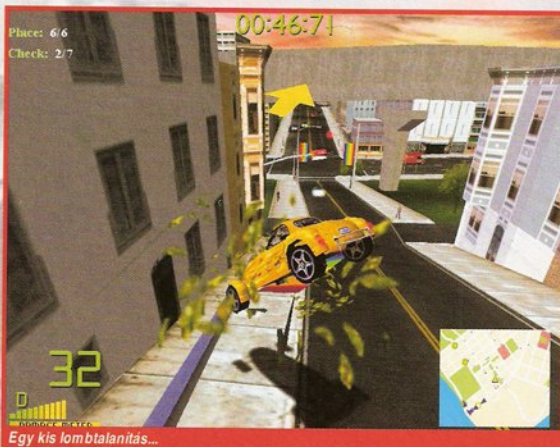
Minden autó máshogy viselkedik, másmilyen a motorhangja, és az útközlekedéstől is eltérő mértékben „sérülnek”. A kiválasztott gépet négyféle nézetben vezethetjük, az alap hátulról felülről nézetből, ugyanez kicsit közelebből, félig oldalnézetből, és a vezető ülésből. Tetszett, hogy a műszerfalak igényesen kidolgozottak, a kormánykerekek fordulnak, a km óra mutatja a sebességet, viszont az ablaktörő, vagy világításkapcsolót nem találtam, ugyanis ezek sajnos lemaradtak a kocsikról, pedig a féklámpa és a tolatólámpa működik, sőt van visszapillantó és dudu is minden autón, a rendőrségi és a tűzoltó autó pedig szíriánázik.

A városban bármerre mehetünk, ha úgy tartja kedvünk. Szabályosan közlekedve felvehetjük, a városi forgalom ritmusát, és kényelmes tempóban megismerkedhetünk az utcákkal, terekkel, és poénként, még a metró alagútba is lemehetünk, bármelyik járművel. Rendesen halálra röhögtem magam, mikor a kamionnal beálltam a metró peronjára az utasok közé. Ha viszont úgy tartja kedvünk, mehe-



Sétarepülés

Háromféle verseny közül választhatunk. Az első a „Blitz” inkább versenyfutás az idővel, ugyanis egy bizonyos (és igen szűkre szabott) idő alatt kell, a meghatározott sorrendben a kitűzött ellenőrző pontokon áthaladni. Itt összesen tíz pálya közül választhatunk, és a környezetet jellemzői ugyanúgy beállíthatók, mint a városnéző autózás alatt. A következő verseny, a „Checkpoint” versenyeken, a velünk együtt rajtoló hét másik autó előtt kell a célba beérni, és közben a megfelelő mennyiségű ellenőrző ponton áthaladni, de itt már tetszőleges sorrendben. Ebben a versenyben tizenkét pálya vár a leküzdésre, de a második hatot, csak az első hat megfelelő szintű leküzdése után választhatjuk. A negyedik menüpont alatt a „Circuit”-ot találok, amelyben, a város egy részén kijelölt és a forgalomtól elzárt (akár csak Monaco) területen kell többnyire körversenyben az első három között végeznünk. A körversenyekből is tíz pálya van berendezve, de itt csak a napszakot és az időjárást állíthatjuk be, mivel a zárt pályán se gyalogos, se forgalom se rendőrség.



Egy kis lombtalánítás...

A hálózati játék kedvelőinek lehetőségük van felkapcsolódni az MSN játék szerverre (regisztrálás után), vagy a helyi hálózatban, vagy internet eléréssel IP cím ismeretében egy szerverként futó gépre rákapcsolódni, valamint soros kábellel összekötött gépekkel vagy modemem keresztül összekötött számítógépekkel gépgép kapcsolatban játszani. Ha viszont mi szeretnénk szerverként játékot indítani, akkor az eddig elmondott játékmódokon felül, találok egy újabbat is, mégpedig a „Cops & Robbers” pont alatt. Ezt a játékot maximum nyolcan játszhatják, és arról szól, hogy választható mennyiségű aranyat kell

egyk helyről eljuttatni a másik helyre. Engem a „Capture The Flag”-ra emlékeztetett leginkább, de itt csak az autót akadályozhatjuk meg a pénz szállítóját a célba érésben. Játshatjuk ezt a játékot mindenki-mindenki ellen, csapatban a zsaruk ellen, vagy a csapat egy valaki ellen módban. Beállíthatjuk, hogy időlimit legyen, vagy ponthatár, amit el kell érni, valamint kiválaszthatjuk a várost, és beállíthatjuk a napszakot, és az időjárást.

Nos kedves olvasóim eddig rendezem a nyakatokba zúdítottam a száraz tényeket, amit erről a játékról tudni lehet, de talán nézzük meg, mis rejtezik a belsőjében, üljünk be valamelyik gépbe, és nézzünk a hangokat, élvezzük az önefelelt száguldást. Ami legelőször szem-



Jegyet, azt nem vettem — de hát tulajdonképpen minek?

próbálok felborítani, mint a „Kelfeljancsi”, rögtön négy kerékre pattannak. Az éjszakai autózást választva, világít ugyan a kocsid valamennyi lámpája, de az út tökéletesen sötét marad előttünk. Ha nincs térvilágítás, akkor az előttünk haladó féklámpájához lehet igazodni, vagy egy nagy vakvezetés az egész, viszont a rendőri kocsik tetején a fénykor szabályosan villognak a fényezőrujukkal együtt, mint a valóságban.

A hangokról is csak azt tudom elmondani, hogy minden a helyén van, semmi extra, de én nem is hiányoltam semmit. Még a játék közben hallható zenét is úgy játssza le a program, hogy igazodik az eseményekhez. Ha például nyomunkba erednek a rendőrök, a zene átvált egy kicsivel vérepszdítóbbre.

Összefoglalva annyit mondom a játékról, hogy egy remekül megkomponált, önfelelt kikapcsolódást, és igazi kihívásokat tartalmazó játék, ami garantáltan sok estéteket fogja szórakoztatóbbá tenni.

Clemi

## külsín/belbecs



## summa summarum

Évizeset darab  
— csakúgy, mint az előző részvégítélet  
87%

# CARMAGEDDON TDR 2000

★ Resident Evil négy keréken

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Feljesztő: Torus Software

Kiadó: SCI

Web: www.carmageddon.com

Minimum: P-II 266, 32 MB RAM

Ajánlott: P-III 500, 64 MB RAM

3D kártya\*: D3D, Glide

Multiplayer: LAN, Internet

Akkoriban az emberiség hatalmas metropolisokban találta meg a biztonságot. Az új Millenniumi ünnepek közepette, mindenki meglepetésére egy igazi tűzijátékot kaptak bűcsű ajándékkul. Az orbitális pályán keringő nukleáris csapásmérő fegyverek elszabadultak és egytől-egyet az óriás városokat vették célba. Ahol a mérhetetlen pusztulás mellett, a sugárszennyezés okozta a legnagyobb problémát. A megnövekedett radioaktív sugárzás módosította a genetikai állomány kódolását, és ez erőteljes mutációt okozott. A bűnözés és a bandák egymás elleni harca eddig még sohasem látott méreteket öltött. A Földön kétféle embertípus maradt meg: az egyik, aki túlélte a katasztrófát sugárszennyezés nélkül, a másik, akik erősen szennyeződtek és mutánsokká változtak. Ők a mutációt több generáción keresztül fogják átörökíteni, ha nem segítünk nekik abban, hogy békében átterjedjenek a „másik oldalra”.

Az első részhez képest talán egy kicsit humánusabb lett a játék, mivel a terhes anyák és tolokocsis emberek helyett átalakult mutáns zombikat kell elgázolnunk. (Valószínűleg így már a német piacon is eladhatóvá vált a termék.) Mindemellett megtartva az eredeti gyűjtögetős és egymás autóját szétgyalázó versenyt. A játék introja minden eddiginél kidolgozottabb, rögtön a Resident Evil sorozat

kiváló animációit juttatta az eszembe. Az

animációra a koronát a Bink-es videó lejátszó teszi fel. Ezt a

dicséret a menü sebességéről már nem mondható el, a főmenüben mozgó egér pointer egyszerűen vánsszorog, olyan effektust nyújtva mintha a QuakeIII-at futtatnánk egy 486-os gépen. A főmenü igen ötletes, a választható opciókat körben mindenféle kapcsoló veszi körül, amiket kapcsolgathatunk, de az átkapcsolásnak semmilyen eredménye nincsen. (Lehet, hogy a kapcsoló engine viszi el az órajelét?) A program konfigurációját kívülről a program files menüből tudjuk elindítani, a felbontásokat a maximum 1280x1024-es felbontásig támogatja és mindezt 16/32-bites színmélységben. A

hanghatások tekintetében az EAX támogatott, de választhatunk, a minden gépen



futó beállítástól kezdve a hardware 3D gyorsításig. Maga a carma-geddon engine nem sokat javult, inkább romlott az első részhez képest. Az legelső rész még nem tartalmazott 3D gyorsítást, de a hozzá mellékelt 3dfx patch-el már igen kellemesen nézett ki a program, és ami a lényeg 30-40fps-el futott még egy P1-es masinán is. Ahhoz képest, hogy most 2000-et írunk és a gépek teljesítménye is legalább négyszeresére ugrott,

nem igazán tudom megérteni, hogy milyen okok vezették az SCI-t egy olyan engine megírására, ami még egy jónak számító PII-es gépen is szaggat. Holott a grafika színvonalas szinte semmit sem változott, megmaradtak a Mc Donald's Happy Meal színű textúrák, amelyek agyonra vannak smooth-olva. A rutinos programozók így gondolkozhattak: majd berakjuk a 320x200-as textúrát, és ha a kedves játékos fel kívánja nyomni a felbontást, akkor kinagyítjuk és a pixeles fűrészfog éleket összemossuk. A poligonszám nagyfokú növekedéséről

sem számolhatok be, az autók kidolgozottsága még mindig a Voodoo I-es szinten stagnál. A hangok minősége nagyon gyatra, értem ezt a beszédre és az autók motor hangjaira. A

kHz-es mintavételi frekvencián egyszerűen nem képesek túladni. A víz megvalósítása sem igazán tükrözi a 2000-es év technikáját. Azt, hogy beleértünk a folyadékba csak az jelzi, hogy mindenütt bekékül a képernyő, de sehol egy hul-

lám. A hosszú töltési időt feledtető Knight Rider fény igen darabosan becsúszkál konzolra nem igazán esztétikus. Inkább ezt elhagyva a töltési időt optimalizálhatták volna. (Mert ugye az lenne a lényeg.) Az egyes menükben igen zavaróak az üres klikkelések, ha egy adott dolog még nem választható, akkor nem tudom, miért kell kirakni az ikonját, ami egyrészt lassítja a program futását és mindemellett igen idegesítő is.

## Gázolás, karambolok mindenfelé

A játék némileg modernizálódott, már rendelkezik Force Feedback támogatással, de maga a koncepció mit sem változott. Elsősorban még mindig a gázolás és a másik autójának összetörése a cél, de hát ez a carmageddon. A játékot háromféle stílusban játszhatjuk, választhatunk a Free Driving (Ebben a módban csak az ellenség verdájának a szétzúzása és a körök teljesítése a cél, bár az Options menüben opcionálisan zombikat is bekapcsolhatunk.) A Multiplayer menüben IPX vagy TCP/IP protokollon keresztül összekapcsolódva mérhetjük össze tudásunkat. A New Game menüben a nehézségi fokozat megválasztása után hozzákezdhetünk a versenyzésnek nevezett gázolásnak.

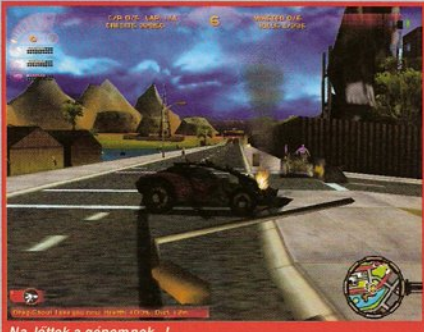


Kellemes kis gázolás a gyorséteremben

Sajnos kezdő autónak csak az Eagle MK4 áll a rendelkezésünkre. A derby megkezdése előtt a garázsban különféle tuning cuccokat pakolhatunk autónkra. A menüben felspecizhetjük a motort, megerősíthetjük az autó páncélzatát és a támadó fegyverzet módosítására is nyílik lehetőségünk, igaz elég borsos áron. Akiknek a gázolás mellett az autójuk szénében is élvezetet találnak, azok kiválaszthatják a paint menüpontot, ahol a gépjármű minden karosszéria elemét átiszinezhetjük. Az info menüpontban lekérdezhetjük a pálya adatait, és a



Elég meleg a helyzet...



Na, kötétek a gépem nek...!

legjobb gázoló teljesítményét. A verseny, mint már megszokhattuk időre megy, a rendelkezésünkre álló limitet az óra emlékeztető tárgyak felszedésével tudjuk kitolni. A további begyűjtendő eszközök: viláskulcs (amiért javítási pontokat kapunk) különféle turbó cuccok, rakéták, aknák. Minden extra gázolásért és akrobatikus mutatványért többféle extra bónusz kapható. A zombik annak ellenére, hogy igen lassú mozgásúak, motor hangunk hallatán elkezdik felkötni az alsót, és negyedikbe kapcsolnak. A gázolások igen jól kivitelezettek a zöld vér úgy fröccsen, ahogyan kell és néha még a kettészakadt zombik vonaglanak tovább a földön. Az útközések nagyon realizitikusak, ha például csak egy kicsit gázoljuk el a zombit, akkor az felkel és még sántikálva szambázik egy kicsit. Kifejezett élvezet a zombi tehének és kecskék gázolása, amiért mega bónuszokat kaphatunk. A lelasult barátaink mozgása igen jól kivitelezett, akad közöttük női, férfi, gyerek de a színezetük alapján van zöld, rózsaszín, barna. A hölgyek általában miniszoknyában jelennek meg és apródhajat viselnek. Szívesen megnéztem volna őket a mutáció előtti formájukban. A menő városi zombik Molotov koktélokkal vannak felszerelve, amit nem restek az autónkra dobálni. Az első pálya igen változatos, itt minden megtalálható van gyorséterem, bánya, stunt pálya, tehénfarm, stadion, tehát egy komplex város. A városon belül bármerre elindulhatunk és bármerre kedvünk szerint gázolhatjuk a zombikat. Az ellenfelek igen agresszívek, és ha egyszer ránk szállnak, akkor onnan nincs

többé menekvés. Az autók modellezése egy közepes arcade játék színvonalának felel meg. A gázolások és akrobata mutatványok közepette sűrűn kerülhetünk szó szerint „szorult helyzetbe”, ahonnan csak az igen hűzós 2000 pontos befektetés árán tudunk kikészülni. A

a gyenge pontja a játék szériájának.

**A Stunt pálya**

Ez a rész annyira jól sikerült, hogy megér egy misét. Megint csak az mondhatom, hogy egy nem szimulátor programba ennyiféle ugrató elemet beleszűrni igen nagy teljesítmény. A cirkuszba belépve láthatunk halálkört, függőlegesen fölfelé álló rámpát, feltornyozott autók és autóbuszok feletti és azokkal szembeni ugratásra alkalmas pályát. De találni itt félkör alakú ferde rámpát is.



Vidám kis térkép...

versenyzőtársaink igen sértődékenyek, főleg igaz ez a mókuskerek-szerű járműben utazó Betegre, akit ha egyszer leszorítunk, vagy letolunk az útról, utána amikor ez incidenst már esetleg elfelejtettük megkeres minket és ekkor kemény vendettára számolhatunk. A startkor az induló autó elhelyezkedési sorrendje mindig véletlenszerű, ami kifejezetten izgalmassá teszi a játékot,

és ami még tovább fokozza a játék hangulatát: A startnál az ellenfelek felhőzatala is dinamikus változik. A belső és külső nézetek tekintetében sem panaszodhat a játék, a sokféle közül csak néhány: Carnage, Arse, Big Arse, Left/Right Nut,



A gravitáció vizsgálata empirikus módszerrel

Crazy, Inside View, Maximum Carnage, Objective View. Az autók törése igen realizitikus, ahhoz képest, hogy egy nem kifejezetten autós-szimulátorral van dolgunk. Az egyes leszakadó karosszéria elemek és a menet közben felnyíló motorháztető igazán élethűvé varázsolja a jármű viselkedését.

Az autók irányítása végre újra elérte a Carmageddon első részében lerakott mércét, ugyanis az itt követő részekben pont az irányítás lett

visszakerülhetünk a pályára és megajátíthatjuk a megsérült autónkat, de a billentyűk memorizálása nem túl egyszerű. A Tab-al előhozható térképben mindig ellenőrizhetjük az aktuális pozícióinkat a térképen és a bal felső sarokban lévő kicsinyített ábrán az egész játéktérrel, átláthatjuk. Az automata váltó használata javallott, mivel a kézi váltónál a sebességeket az 1-6-os gombokra osztották, ami elég nehéz-

kessé teszi az irányítást. A textúrák nem igazán szépek, első ránézésre a Turok első részének grafikájára hasonlít. Az járművek külső poligonyszáma nem túl nagy, de az egyes leszakadó alkatrészek igen élethűen vannak modellezve. Az engine „erejét” valószínűleg ezek a kis alkatrészek veszik el, mivel a program ezeket akkor is kiszámolja, ha éppen nem is látszanak. Az engine javára legyen írva a nagyon sok tereptárgy és az eléggé komplex városkép, amelyet mind egyszerre mozdít meg. Az élvezetes és dinamikus játékhoz legalább a 30fps sebesség lenne megfelelő, de egy átlag konfigon maximumán 15-öt tudunk kicsikarni a technikából és akkor még nem is Celeeron alapú gépről

beszéltem. Az ajánlott konfiguráció kicsit gyilkos: PIII 500 vagy egy ekvivalens Athlon + 64 Mega RAM és minimum 32 Megabyte rammal rendelkező videokártya. Na de a Ge-Force tulajdonosok se örüljenek túlzottan, igaz, hogy ott a 32 Mega ram adott, de a program a T&L-t még valami miatt nem támogatja. Talán majd a Carmageddon 2002-ben. A játék zenéje célirányosan lett megalkotva, ahol találhatunk Metal, Techno, Hardcore műfajú zenéket. A refréneken gyakran szerepel a Beteg (legendáris értelemben) és a „Tegyé fel a kezét, aki meg akar halni.” mondat. A zenék lejátszása néha power saving módba megy át, ha túl sokáig időzünk egy-egy adott menüpontban.

A 2000-es verzió nagyon sok újítást nem hoz, viszont akik rendelkeznek a megfelelő vassal a program dinamikus futtatáshoz, azok számára kellemes kikapcsolódást nyújthat.

Akik viszont esetleg egy gyengébb konfigurációval rendelkeznek, azok messze kerüljék el, mert a folyamatos animáció helyett diakép bemutatásban lesz részük. A játékot kiválóan használhatjuk például az egész napi idegesség és feszültség levezetésére, amennyiben képzeletben a zombik helyébe a sérelmezőinket helyettesítjük. Természetesen ilyenkor ne arra koncentráljuk, hogy a körök megfélele közben mi legyünk az első, hanem hogy minél több zombit gázoljuk és a lehető legtöbb kárt tegyünk a környezetünkben. A teszt végén véletlenül kikapcsoltam a CD audió lejátszását és voila kb. 10 fps-el növekedett az engine sebessége? (Lehet, hogy a CD track-ek vezérlésére külön mesterséges intelligenciával megalkotott programrészt készítettek, amely ennyire lefojga a masinát?)

KeFe™

**külsőin/belbecs**

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBŐNA	■■■■■■■■■■

**summa summarum**

Talán majd a következő generációs motorral...

**végítélet**

**82%**



# CRIMSON SKIES

★ Dilis pilóták dilis repülőgépein megélt dilis történetek

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Feljesztő:** Zipper Interactive  
**Kiadó:** Microsoft  
**Web:** www.crimsonskies.com  
**Minimum:** P-II 266, 64 MB RAM  
**Ajánlott:** P-III 500, 128 MB RAM  
**3D kártya:** D3D  
**Multiplayer:** LAN, Internet

Amit az előzetes hírek alapján sejtteni lehetett: rövidesen piacra kerül egy árkađ jellegű repülős játék, amelyben kalóz pilótaként kell majd furmányosnál furmányosabb feladatokat végrehajtani. Kalóz pilótát írtam, mert a légialkalmazó ugró egy magyar nyelvben már másféle tevékenységet űző iparosok számára lefoglaltatott. Gondolati zsákutcába kerültem, miközben próbáltam magam előtt görgetni ennek a programnak, feltételezhetően rám váró kihívásait. Eltűnődtem, — előre bár nem tettem volna — egy kalóz pilóta vajon hogyan fogja a kincsés ládát vonszolgatni egyik gép fedélzetéről a másikra, miközben átgázol, a szárnyakon felhalmozódott hullahegyeken? És mindeközben fogja majd valaki neki a kormányt tartani? Logikai úton feltételezett válaszaim azonban képtelenek voltak leülepedíteni a felkavart zürzavaros iszapot fejemben. Tovább bonyolította az összkép kialakulását, hogy a történetet egy fantáziavilágba helyezték át, amelynek az égvilágon semmi köze a valósághoz, ettől függetlenül hasonlítani fog a harmincas évek Amerikájára. No nem egészen, mert akkor

talán már lehetne némi kapaszkodó, és a fantázia jelleg is értelmet vesztene. A technika történettel

foglalkozó nagyokosok teljes összefoglalása végett ebben a világban a fő közlekedési eszköz véletlenül sem a gőzhajó, vagy mondjuk a városi villamos, hanem úgy általában, a levegőbe emelkedni képes szerkezetek népes gyűlekezete. Összefoglalásról tettem említést, ezért ne hidd, hogy már okosabb lettél, és magabiztosan sorolhatod a kor jellegzetes birlánjainak nevét.

Ebben a világban, korukat meghaladva repkednek a második világháború vadászgépeinek jégeit is magukon hordozó fantáziászülemények, amelyek megjelenési formája igen „dögös”, de gyermekkorom azon időszakára emlékeztem, amikor még csak kinézetük alapján, az aerodinamika teljes ismeretének hiányában skicceltem unalmas tanórákon egy papír fecnire. Osztálytársaimat remekül szórakoztatta, némelyek talán még csodáltak is ezért, mégsem vált be a jóslatuk, hogy talán egyszer még repülőmérnök is lehet ez a legény. (Költő se lesz soha!) De, hogy a történetben is haladjunk tovább: a főhős, akit alakítanunk kell majd a játék szinpadán, az egyes számú főellenség, a legnagyobb légi zsvány, akit a Föld valaha, hordozott a hátának nevezett felén. Na, szépen vagyunk, újabb támadási felület a számítógépes játékok amúgy is kikezdtet oldalon, nem elég a sok vér, a brutalitás, most még a negatív hős szerepkörét is a szegény gyerekek nyakába akasztják!

## Aztán megérkezett

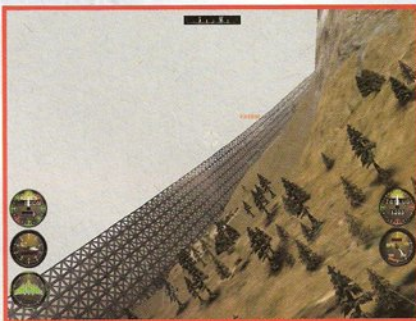
Egy csendes szerda délután érkezett közénk. Szerényen húzta be nyakát a polcon szegény. De szólítottuk, mint a fogorvosra várakozó megszeppent, és gatyója épségét féltő egyik beteget, fardarjon fel a CD-ROM tálcájára, és legyen szíves mutassa meg nekünk,

hogy akkor mit tud a drága. Ő némán felállt, és már mozgásából is észrevehettük, hogy nem egy közönséges „beteg”, hanem mint kecses vonulása is elárulta, feltehetően volt gyerekszobája, illetve egy nörsz tanította, szobájában a szórét fajtatiszta kutya hullatta, apja

talán egy kutyaörös nemes, (na nem fokozom most

tovább az élvezetet). És elindult a mozi, ahogy a múltat idézte karcos volt ugyan, de a látványtól a szerkesztőségben mindenki szája távva maradt. (Lőjön már le végre valaki, egyébként a rimelgetést a bűdös életben nem tudom, abbahagyni!)

Tehát a bemutatkozáson túlesve (írtam már a Steel Beasts-ben is, hogy ilyenkor mennyire hajfja vére a szegény megszállott) azonnal gépbe ültem, és irány a kék égi! A tenger felől közelítettem egy sziget felé. A látvány, és a repülőgépem mozgása mintaszzerű, ösztönösen simogattam végig a billentyűzeten, jól van gyerekek eddig nagyon tetszik, amit elkövettem. Egy kis kék négyzet jelent meg a domborzat egyik pontján jelezve, hogy ott van valami, talán érdemes bekukkantani, hát leborítottam, és repültem is már felé, mint a felkelő nappal érkező lány keleti szél. Az utolsó pillanatban vettem csak



Zuhogó esőben is szemet gyönyörködtető a táj



észre, hogy az egy hegybe fúrt hatalmas lyuk, magyar szinkronja talán lehetne egy alagút (!), és nem volt már időm a kormányt félre rántanom, de ha felfelé húzom, akkor lettem volna csak igazán nagy barom. Egy pillanatra bevillant még, hogy elindult haza a mozigépész, vagyis hogy ez volt a záró kép életem filmjén. De őrangyalom élvezte az utazást, kezemből kikapta a kormányt és repültünk a lyukon keresztül, olyan pompásan sikerült, hogy még egy orsót is letekertem közben, ha látott volna, minden bizonnyal elismerően csettint rá a Besenyei Péter. Az alagút végén egy óriási pók-

háló is várt rám, de azt simán elkerültem, aztán húztam felfelé, ahogy csak tudtam, a biztonságot jelentő magas ég felé. Ez „baromi jó!” — szaladt ki a számon, miközben gyöngyöző homlokokról törölgettem az izgalom cseppjeit, de máris jött a következő meglepetés, a föld alólam kezdett lassan eltűnedezni. Aztán mára a fehér masszában repültem, becsuktam ismétleten nyitva felejtett számat — és beúsztam egy felhőbe gyerekek, de még iyet! Ilyet esküszöm, hogy még nem pipáltatok! Álmodban anyagkáként sem láttam még hasonlót soha, nemhogy egy (nem is) szimulátor programban! Aztán nyomtam egyet a boton, nagyon élveztem a



Felrobant, aztán lángolva zuhant a fák közé...



Kibújva a felhőből, ez a kép tárult elém...

Fegyverek

Rakéták

High explosive: érintésre azonnal robbanó rakéta. Romboló ereje kicsi, gyújtó hatása nagy!  
 Armor-piercing: retek páncéltörő, ugyanakkor másban nem sok kárt tesz.  
 Flak: nagy sebességű, rövid hatótávú, felhőkben rejtőző ellenség, és nagy tömörülések (több célpont) ellen használható.  
 Sonic: Nem tesz kárt a repülőgépekben, csak a pilótáját kábítja el!  
 Flash: Közép-hatótávolságú, nagy fényes robbanása van, ami elvakítja az ellenséges gép pilótáját, vagy lövészet, akik ezek után, csak foltokat látnak.  
 Rear Flash: Hátrafelé indítható Flash rakéta. Menekülésnél használjuk.  
 Smoke: Rövid-hatótávolságú, nagy füstöt bocsát ki, zöld, vagy fekete színben, a menekülésben segít.  
 Chooke: Tűzgolyó, a levegőben lévő oxigént elszippantja. A gépeknek, az oxigénhiány miatt leáll a motorjuk.  
 Beeper: Hozzátapad az ellenséghez, és a Seeker rakétákat magára húzza.  
 Seeker: A Beeper rakéta jelére vevő, és annak közelében robbanva nagy károkat okoz.  
 Torpedo: Lassúmozgású légi torpedó, amelyet 300 méter fölött kell kiengednünk, ott élesíti magát, egyébként nem talál, és nem is robban.

Lőszerék

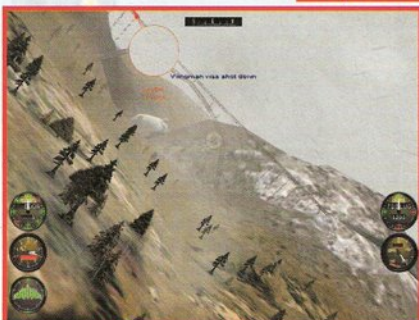
Slug: standard lőszer, mindent károsít.  
 Dumdum: Hasított feje van, ami ütközésnél széttáplul, és nagy károkat okoz a páncéllal nem védett területeken. Különösen határos sérült gépek esetén.  
 Armor-piercing: megedzett fejével rombolja a páncélatatot. Nem páncélozott területen könnyedén áthatol, és csak csekély kárt okoz.  
 Explosive: Becsapódáskor a benne lévő robbanóanyag azonnal felrobban. Mindre veszélyes.

felhőkből ki-, aztán be- játékot, de közben egy piros négyzet is magára vonta a figyelmemet, amint a viadukt közepe táján térfereg. Ma jó napom van, mindenre kapható vagyok, már zúgok is felé, „de hisz az egy mozdony” — klattany bennem át egy kapcsolót a felismerés! Indítgatom rá a rakétákat, de a látványos füstcsik rajzoláson kívül a határos elmarad, géppuskámmal eregetem hát tovább a sorozatokat. Mit ad Isten, robban a kazán, és a híd hullajtja darabjait, és egyszer csak megnyílik, akár a föld szokott. Én pedig csak ülök, és kábultan ámulok, a történelem szele csapkod, ami most itt történik, érzem korszakalkotó dolog!

Hozzászokunk lassan, hogy miközben egy film a legizgalmasabb részéhez ér, az adás félbeszakad, a vizeletüket már tartani képtelenek rohanni kezdenek a W.C. felé, miközben a TV-ben elindul egy kékvérűeknek szóló intim betétreklám-hirdetés...

Ez itt a reklám helye

Élvezd és tapasztald újszerűségét a Crimson Skies világának! Számos



Lapulva parkoló Zeppelin a viadukt alatt

légi harcot és égi kalandot izgulhatsz végig, miközben használod eszed, és kihasználod környezetet. Doppingként hasson rád, amikor magadra húzod Nathan Zachary bőrszagú pilótadzsekkjét! Több mint 24 misszió közül válogathatsz, mely mindegyike kiterjedt terület felett játszódik, hogy még jobban magadéknak érezhesd



Hiába próbál a felhőben elbújni, már megvan!

a Crimson Skies világát. Barátok, ellenségek, légi kalózok, variálható, és dinamikus missziók mind érte, hogy végre érezhesd a felszabadult szórakozás örömet, a számítógépes játékok már-már feledésbe vesző, de épp ezért annyira hiányolt HANGULATÁTI

Minden misszióban lesz elsődleges, és másodlagos célpontod, de minden misszió egyedül! Egy olyan világba csöppensz, ahol nagyobbak a repülő, hatásosabbak a fegyverek, és szebbek a nők! 11 különböző repülőgép közül választhatsz, minden repülőgéped új és egyedi festésű lehet. A csodás fegyverek, valamint az utadba akadó karakterek teszik ezt a játékot számodra felejthetlenné. Itt azaz válhatsz, amivé mindig is szerettél volna! Jóképu, de könyörtelen kalózzá, aki (szerencse) vadászatai során összetöri a nők szívét, aki képes megszerezni szupertitkos fegyvereket, és ellopni fejlesztéseket, amelyek eredményeit gépedre szerelve fogják ellenségei viszontlátni!

A film pedig pereg tovább, Nathan Zachary önvallomásával...

És mert a becsületes fuvarozókból rengetegen voltak, — még Madáchtól emlékszem: „több az eszkimó, mint a foka” — nem tudtam tenni mást, kalóznak adtam fejemet, — egyszer majd unokáimnak sok minden lesz, miről unalmas esteken mesélhetek. Ne higgyétek, hogy ez amolyan szedett-vedett tudomány, vajon hogyan nézned meg helyemben, egy Zepplin fedélzetén mi a rakomány? Elárulom, ha érdekel, még gépemet is



bevetésem minden-egyes perce. Repülőgéped hordozóm, egy óriás léghajó — fíkaronyival sem külön, vagy rosszabb, mint ellenfeleimé — ugyanolyan jó. Cso-dálatos célpont, közel merészkedve hozzá akkora, mint a fél é! Mégsem könnyű zsákmány, mert védik millióan — vadászgépek zsongják körül, ettől olyan, akár egy méhkas.

Számítógépen aranykoszorús pilóta is lehetnek talán, — a tizenöt év alatt annyit repültem már. De ilyet, mint it, még nem tapasztalhattam soha (bár írtam már róla) — a felhőbe beüszni valami kész csoda! Foszlányokkal kezdi, majd ahogy befelé egyre beljebb haladsz, leszakad üldöző, eltűnik a föld és az ég — használható tehát, mint igazi menedék. De vigyázz, mert a vatta-paplan másnak is lehet oltalmazója, és a felhőbújócskának többször is voltam szenvedő alanya. Nem láthattam őt, és ő sem láthatott — karambolok a földről, akár kamikáze akciónak is látszódnak. És ha már szóba kerültek a menedéket adó búvóhelyek, ilyen is lehet akár, a mélyrepülésben megközelített változatos terep. Zsigereim is jeleztek, tizedmásodpercre lileg fülem mellett a halál, miközben fenyőfákat kerülgetve üldöztük ellenfelemmel egymást. Nagyon régen nem volt már, hogy megszűnjön körülöttem repülés közben a világ. Átéltettem újra — és ezért nagyon hálás vagyok —, hogy tesztelés közben dimenziókat átugorva ott voltam abban a világban, ahová a programot készítő gárda valamennyiünket kívánhatott.

-Széchenyi János.-

külsín/belbecs

LÁTÁNYOSSÁG	■	■	■	■	■
JÁTSZHATÓSÁG	■	■	■	■	■
SZAVATOSSÁG	■	■	■	■	■
ZENEBONNA	■	■	■	■	■

summa summarum

Mint a drogok  
-ha rászoksz, nem tudod  
abbahagyni

végítélet  
95%

# STEEL BEASTS

★ KEZES BÁRÁNNYÁ SZELÍDÍTETT BESTIÁK

## SEMELYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** eSim Games  
**Kiadó:** Shrapnel Games  
**Web:** www.shrapnelgames.com/esim  
**Minimum:** P266, 32 MB RAM  
**Ajánlott:** P-II 300, 64 MB RAM  
**3D kártya:** —  
**Multiplayer:** LAN, Internet

Az elmúlt évek helyi villongásai — jellegükénél fogva — azt sugallhatták a téma után kevésbé érdeklődőknek, hogy a háborúk fő- és egyetlen győzelemre vezető fegyverne a légiő. Tény, hogy a „dád-dá” hadműveletek (Irak, Szerbia) pofojait a levegőből lecsapva lehetett a legkisebb veszteségek árán osztogatni, és az is tény, hogy légi-főlyén kivívása nélkül elképzelhetetlen (vagy csak nagyon átmeneti lehet) a „végső” győzelem. De tény az is, hogy egy területet meghódítani, és hosszútávon birtokolni — csupán a levegőből lehetetlen. A tartós bérleti viszonyhoz azt el is kell foglalni, és meg kell szállni, de az igazi problémák éppen itt kezdődnek. Vietnám, és Afganisztán példája bizonyítja, hogy ebbe a falatba beletörhet az óriás foga is. Ettől függetlenül (és ha már példákat hoztam, legyen erre is: arab-izraeli háborúk) még nem találtak ki ideálisabb pusztító-, és a személyzet számára nagyobb védelmet biztosító harceszközt, mint a harckocsit. Ez annál is érdekesebb, mert a harci szerekéig visszanyúló eredet az egyiptomi kultúráig, azaz i.e. a 16-12. századig vezet!

Soha nem tudtam még egy szimulátor program teszteléséhez módszeresen hozzáfogni. Mint a gyerek, aki rohanni kezd a hinta felé, — ha leng, ha nem, — és kobakját, fogait sem féltve egyetlen cél lebeg a szemem előtt: felpattanni rá, és minél előbb birtokolni az üleplengelőt. Ez alól a Steel Beasts sem volt kivétel — a gyors telepítés után, hipp-hopp azonnal kiadtam a „harcjárműre!” parancsot, és ész nélkül hajtottam acélszörnyetegemet, a nálam jóval okosabb ellenfeleim közé! Aztán betört a kobakom, hullottak a fogaim, és hiába fordultam segélykérőn egy oltalmazó kéz felé, senki nem akadt, aki könnyes

szemeim megtörőlte volna. Egy pilanat műve alatt éveket öregedve, és megkeményedett fejem lágya bölcsességével felruházva, már fedezékéből próbáltam második nekifutásomnál kielégíteni bosszúvágyamat. Löveg töltve, célkereszt a cél alsó széle közepén, hát akkor mire várjak, durrr bele, hogy szőljon minél hangosabban! A detonáció ereje megkavarta a nyári legelő kókadt fűszálait. Por- és füstfelhő jelezte, a ballisztika törvényei hová kényszerítették kilőtt mérégzsákomat. Ó a kórságba, rövid lett, a cél előtt robbant a nem éppen szeretetcsö-

se fertőződjék meg óhatatlanul is a számítógépes hatás alá került fejlesztő csapat, a készülő produktumtól függetlenül, a világ több pontján is tesztelték. A végeredmény: több mint egy egyszerű tank-szimulátor, hiszen a model-



„Alsó széle közepe...” — ez itt másképp működik



A háttérben poroló jármű majdnem elvonta figyelmemem...

mag! Töltés, emelés a csövön, ismét egy mérges „anyádat!” felkiáltás, hát kapom az újabb leckét arról, mit is jelent „tűllőni a célon”. Közben a szerencsésflótás észrevettem, és mozgásba lendül, bolond lenne megvárni, amíg teljesen belövöm magam. Ellenben most már tüzel ő is, és meglepetten látom, ahogy fejem fölül elrepül a torony, utat engedve egy pillanatra (az elharapódzó füst és lángtengerben) a nap — ebbéli életemtől — búcsúzó sugarainak. Na jó, mazochistának nem váltam be, nem bánom, akkor jöjjön az iskolapad!

A Steel Beasts nem számítástechnikai szakemberek által tervezett játék, hanem aktív állományban lévő katonák produktuma, akiket nem érdekeltek gépkorlatok, és egyéb maszlagok. Ők elsődleges szempontként a valóságnak megfelelő környezetet, és helyzeteket jelölték meg, mindent ennek rendelték alá. De hogy véletlenül



Füstjelek a távolban, de most nem kell az indiánoktól tartani...

lezett valódi világ, a körülmények, a taktikák jóval túlmutatnak azon. Nem egy típus bemutatása volt a cél, hanem inkább a nyugati világ ütőerejének modellezése. Jobb kezemen kesztyű gyanánt a precíz aprólékosan kidolgozott Leopard 2A4 a

legnépszerűbb európai harckocsi, balkezemen pedig az M1A1, amelyet talán meg sem kellene említenem, az USA údvöskéje. Most végre megtapasztalhatod, milyen egy modern tankban ülni, próbáld ki a parancsnoki állást, a lövész munkahelyét, és a külső nézeteket. Te mondd meg a személyzetnek, hogy mit csináljon, te jelöld ki a célpontokat, és te hozzád taktikai döntéseket. Ez nem a „Négy páncélos és a kutyá” története, ahol operett háború szubrettjeivel hetegünk egy-egy tűzpárbaj között, hanem a véres valóság. Most felejtse el a kenyérral dobálózdó tanítást! Fogat fogért, szemet szemért, vagy ó, vagy pedig te. A gyengébbet eltiporja az erősebb. Kezdeti bizonytalanságot áthidalására, lehetsz lövész is, ha úgy gon-

dolod, hogy ez a neked való pozíció. Mint lövész, követned kell a TC (tank commander) utasításait, aki kijelöli a célpontokat, és meghatározza számodra, hogy milyen lőszerrel tüzelj. Ha rosszul hajtod végre a parancsokat, hamar véget érhet a karriered,



Katonás tűzvész pusztította szociális házak



is, melynek kidolgozottsága felülmúl minden eddigi tank-szimulátor! Alkoss saját missziókat, tervezz komplett bevetéseket, határozz meg célpontokat, tetszésed szerint helyezz el a terepen harcjárműveket, és fegyvereket! Ne kíméld magad a gyakorlások során, hiszen élesben sem lesz hozzád senki sem kíméletes! A fegyverek pontos modellezése, a tüzérség- és a többi egység intelligenciája számtalan meglepetést okoz. Vannak egységek, amelyek a legváratlanabb pillanatokban önállósítják magukat, ezáltal felborítják az eredetileg

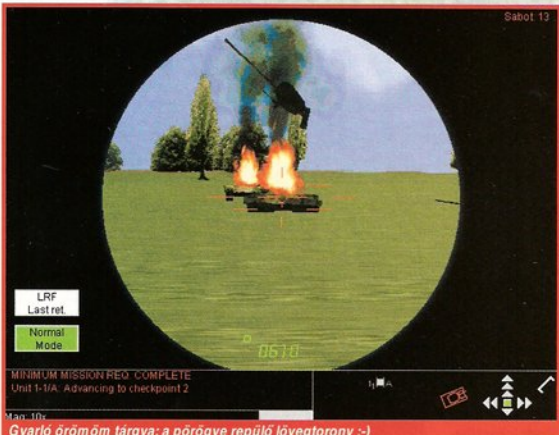
taktikák, pl. az oroszok által használt harcelfjárások, amelyek a játékban is megjelennek. A játékosági, és tüzérségi együttműködés, az aknamezők telepítése, az álcázó füst alkalmazása, az előre törést akadályozó romos épületek, a valószínűségben is jelen lennének, számold hát velük!

Egy mindenkiért, mindenki egyéért! Az egy szakaszba tartozó tankok lehetőség szerint nem tüzelnek ugyanarra a célpontra, tüzerjüket megosztva védik egymást, próbálják lefedni az egész terepet. Szövetséges erőikkel is találkozol majd a csatamezőn, de az ő tevékenységükbe nincs beleszólásod. Örülj, ha nem húzzák keresztül számításon, és lelkendezz, ha kihúznak a slamasztikából, amikor erre szükséged van!

A sérülések részletei is kidolgozottabbak az eddig megszokottól. Gyarló órm, de élvezet nézni, amint ellenfeled lövegtornya pörögve elrepül. Természetesen van multiplayer támogatás, és minden küldetést le tudsz játszani a Neten keresztül is, de külön gondoltak azokra, akik az egyedi küldetéseket részesítik előnyben. Alapjában véve ezek teszik a legrealisztikusabb tank-szimulátorra az SB-1, amely csak megjelent valaha.

Nagyon sajnálom, hogy a személyes élményekre már nem maradt helyem, de hogy nagyobb segítséget tudjak adni a kezdő lépésekhez, további hasznos információkat olvashattok a programról, a 88-89. oldalon.

-Sz.JVC.-

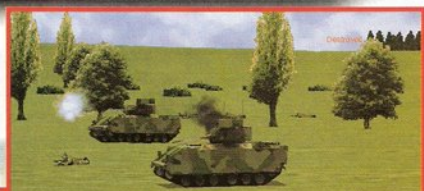


Gyarló órmóm tárgya: a pörögve repülő lövegtorony :-)

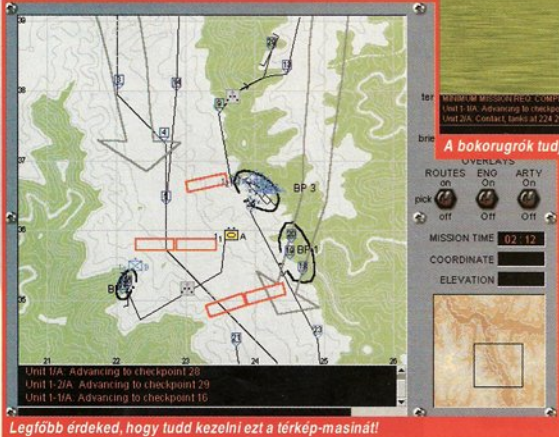
de nem azért, mert kirúgnak, hanem mert nem tudják levakarni a nagy teps falára sült húsod, hogy folytathasd azt. Egy jó lövésnek tudnia kell, hogyan használja ki a rendelkezésre álló eszközöket, ezért meg kell tanulnod, hogy mi, mire való, adott pillanatokban melyik üzemmód használata a legcélravezetőbb. A taktikai térkép a játékban számos segítségre lesz abban, hogy egységed megbecsülésre méltó parancsnokává válhass, hogy irányíthasd a tüzérséget, pontosan meghatározhasd nekik a csapás irányát, és helyét. Tüzérségi támogatást előre is tervezhetsz, de a csapások lehetnek spontán jellegűek is. A program figyelembe veszi, játék közben alakítja az események alakulását tankod sebessége, a terep adottságaiból következő veszélyek és előnyök, az irányzékod működési sajátosságai, az időjárás, és sok más, ami a valóságban is meghatározó a túlélőképességedet. Számtalan lehetőség adódik parancsnoki kvalitásaid fejlesztésére, hiszen harcolhatsz egy támadó horda ellen, irányíthatsz egy kisebb szakaszt vagy akár megszervezheted a saját hadseregét is, miközben bele szólhatsz valamennyi egységed ténykedésébe bármikor, amikor ennek

szükségét látod. A térkép menü felépítése lehetővé teszi, hogy megtervezd a taktikai visszavonulás módját, közben ennek biztosítására kiépítet védelmi vonalaid, és azt is eldöntheted, hogyan fordíts a pillanatnyi helyzetben, mit kell tenned a győzelemért. A térkép arra is jó, hogy az egységeid, sőt a csapataid

állapotát is percre lebontva figyelemmel kísérhesd. Jelentősége óriási, használd hát a térképet, de a scenario-editort



A bokorúrók tudják, mikor kell hasra vágni magukat...



Legfőbb érdeked, hogy tud kezelni ezt a térkép-masint!

kidolgozott tervedet. Rákényszerítenek arra, hogy az idő szorításában improvizálj, tanulj meg felelősségteljes, sorsodat megpecsételőd döntéseket hozni! Hogy lelkileg mégse kelljen megroppannod a felelősség súlya alatt, az egységek vigyáznak magukra, akár egy igazi hús-vér csapat, nyugodtan magukra lehet hát hagyni őket. Rendkívül valóságűek, pontosan lemodellezték az ellenségre és a saját csapatainkra jellemző

**külsín/belbecs**

LÁTÁNYOSSÁG ██████████  
 JÁTSZHATÓSÁG ██████████  
 SZAVATÓSÁG ██████████  
 ZENEBOJA ██████████

**summa summarum**

Mint cirkszban a vadállat számoknak – hangulata van a játéknak

**végítélet**

**85%**

# RAINBOW SIX COVERT OPERATIONS ESSENTIAL

★ ÜDVÖZÖLLEK A VALÓ VILÁGBAN...!

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Magic Lantern Playware  
**Kiadó:** Red Storm Entertainment  
**Web:** www.rs-covert-ops.com  
**Minimum:** P233, 32 MB RAM  
**Ajánlott:** P-II 300, 64 MB RAM  
**3D kártya:** 3D  
**Multiplayer:** LAN, Internet

**B**izonyára mindenki ismeri a Tom Clancy nevével fémjelzett Rainbow Six sorozatot. Az úriember — aki „mellesleg” kémregények írásával keresi mindennapi betevőjét — sokban hozzájárult ahhoz, hogy a sorozat kiérdemelje magának a minden idők legrealisztikusabb kommandós játéka kitüntető titulusát. Való igaz, hogy a Rainbow Six a legélvezetesebb játék, amely valaha is a nagyrészt elhanyagolt és valószerűségét epizódról epizódra csak növelték a fejlesztők. Persze azelőtt is voltak a valóságot szimulálni próbáló kommandós játékok, de ezek még csak megközelítőleg sem voltak képesek olyan szinten utánozni a valóságot, mint a R6. Itt nincsenek szuper-energia fegyverek, nincs ultra erős pajzs, nincs felvehető mega-gyógyító pakk, és nem hever minden sarokban egy teli tár a fegyverünkhöz. Viszont a terroristák egy szempillantás alatt elintézik mindenkit az első gyanús jelle, és a halálhoz elég egy jól irányított fejtű — belénk épp úgy, mint az ellenfélbe. Gondolom, sokan voltak vele úgy annak idején, a játék első kipróbálásakor, mint én: először csak ültem megszeppenve, amikor az első terrorista fél perc után egy golyóval taccsra tett, aztán a ki tudja, hányadik próbálkozás után már asztalt, egeret, és billentyűzetet afrikai bantu ritmusokra egymáshoz csapkodva, torkomon artikulálatlan szitkokat szórva az összes létező és nem létező terror-szervezetre, habzó szájjal és vérben forgó szemekkel, amikor a korai szivinfarktusz már-már végzetes közelségbe került, vettem egy mély

levegőt, és elkezdtem az örület és józan ész határvonalán csikidámozó élelmet affelé a jelenség felé fordítani, ami iránt addig oly kevés figyelmet szenteltem — és ami egyébként a játék lelke, amely által kiemelkedik a többi hasonló játék közül. Ez pedig a

## Felkészülés a bevetésre

A Rainbow Six ezen a ponton kezd összemosisni a határokat az FPS és

a stratégia közt, hiszen akárcsak a valóságban, itt is pontos és gondos, mindent kimerítő és alapos előkészítés és tervezés előz meg minden egyes akció. Általában ezen a ponton szakadnak le azok, akik aztán a későbbiekben soha többet nem fogják elő venni ezt a játékot. Azok azonban, akiknek örömet okoz ennek az előkészületnek minden kidolgozott mozzanata, velem együtt véglegesen rabjává válnak ennek a játék-sorozatnak.

Én személy szerint a R6 óta nem játszom más kommandós játékkal — ez alól talán egyedül csak a Counter Strike jelent kivételt, de az is csak az elmúlt egy-két hónapban.

Soha nem tartottam magamat műfaj megszállottnak.

Persze vannak olyan kategóriák, amiket erősen favorizálok, mint például a szerepjátékok (sokak nem kis bosszúságára, he-he-he), és vannak olyanok is, amiket tulajdonképpen egyáltalán nem szeretek, mint a szimulátorok — persze minden műfajban akadnak kivételek. De néha van úgy, hogy egy játék hangulata úgy elkapja az embert, hogy nyitottá válik egy olyan stílus felé, amit addig figyelemre sem méltott. Esetemben a R6 ilyen volt és még mai szemmel nézve is szépnek és korszerűnek látom. A Rogue Spear-nek örültem, mint majom a farkának, az Urban Operations-t pedig egy delután alatt végignyomtam (az Eagle Watch nekem sajnos kimaradt, de hát ugyebár sosem késő bepótolni). Szerencsére a R6 rajongóknak nem kellett túl sokáig várnia — újra lehet készülni a bevetésre, hiszen itt a R6 új epizódja. Készítetek be hideg élelmet és egy termosz kávé, valamint váltás alsógatyát — aztán adjunk a terrorizmusnak!

A Covert Ops továbbra is követi a R6 játékoknál már jól bevált és megszokott módszereket a bevetés előkészületeinél. A kezelőfelületen semmit sem változtattak, az opciók is ugyanazok maradtak — az öreg kommandósok talán még megörölnak rá, de azért veszem a bátorságot, és az újoncok kedvéért gyorsan

végigszaladok ezeken a pontokon (természetesen ezek csak az egyjátékos, Campaigne módra érvényesek).

Ha új Campaigne-t indítunk, legelőször be kell állítanunk, milyen fokozaton szeretnénk játszani — kezdőknek, de Quake-en, vagy egyéb pörgős FPS-en

nevelkedett gémeknek is a leggyengébb szintet ajánlom: a játék még így is komoly kihívást fog jelenteni! Az elit fokozatot tulajdonképpen senkinek sem ajánlom, ugyanis itt egy másodperc alatt meghal a játékos, de ha valakinek ez a heppje, hát csak tessék... Az első képernyő a Briefing. Itt ismertetik velünk az éppen aktuális küldetést. Egy csinos és kellemes hangú hölgyke elmeséli a konfliktust kiváltó eseményeket, és itt kapjuk meg a végrehajtandó feladatokat. Ezek általában elég egyszerűek: öld meg a terroristákat, szabadítsd ki az összes túsz, esetleg hatástalaníts egy-két bombát, szóval van itt minden, amit csak a téma megkövetel. Segítségnkre van néhány igen komoly múltú öreg róka is, akikől hasznos tanácsokat kaphatunk.

Az Intel képernyőn a Rainbow irattárában vájkálhatunk, információkat szerezhetünk a játékban előforduló személyekről, szervezetekről. Ha valaki vágja az angolt, akkor itt tényleg begyűjthet néhány hasznos infót. Nem árt tudni pl., hogy a rossz fiúk VÁRHATÓAN hogyan fognak viselkedni egy adott helyzetben — megtudhatjuk, hogy esetleg az első gyanús jelle megölik-e az összes túsz, vagy



Úgy látszik, senki nem akar előre menni körülnézni...

a túszok éppenséggel élve fontosak nekik. Ebben az esetben nyugodtan durrogathatunk (Ez az infó az első pályán kapásból jól jön. Itt ugyanis a tereptérka terroristákat alig lehet kiszűrni a fák között, a fegyverpogásra viszont elindulnak a hang irányába. Mi ilyenkor várunk egy kicsit, és ugye mondanom sem kell, hogy a mozgó fegyvereket sokkal könnyebb észrevenni...-)

Vagy mondhatnám, hogy milyen hasznos lehet az, ha tudjuk, egy szervezet tagjai mennyire elhivatottak. Előfordulhat ugyanis, hogy nem öltünk meg valakit az első lövéssel. Ilyenkor az illető esetleg megadja magát (vallási fanatikus szervezeteknél ennek az esélye a nullával egyenlő — őket nyugodtan öldöklőjük halomra), és úgy, hogy mennyivel nagyobb dicsőség úgy végrehajtani a küldetést, hogy kevesebb az áldozat! (Persze biztos van, aki ezt pont fordítva gondolja, de ebben a játékban, épp a játék mentalitása miatt nem a mérszálás a cél).

Persze ezek csak kiragadott példák voltak, ha ezen a ponton sincs semmi baj. Az igazi stratégiák kedvenc része következik, ugyanis most nyílik lehetőségünk megtervezni az akció. Én kipróbáltam, de valahogy baromira nem ment — hát nincs mit tenni, ami nem megy, azt ne erőltessük, a szakértőt terve nekem mindig bevált, úgyhogy használjuk nyugodt lélekkel.

Innen már az egyszerűbb dolgok



Siessük fiúk, mert mindjárt lefagy a t'köm!!!

**Covert Ops Essential Training**

A Covert Ops tartalmaz egy második cd-t is, ennek azonban semmi köze a tulajdonképpeni játékhöz. Ha a Covert Ops Essential Traininget is fellelőjük a számítógépre, lehetőségünk nyílik anti-terrorista tudományunkat „hivatalosan” is továbbképezni, illetve feltesztelni — az eddigiektől eltérően azonban ezúttal az elméleti ismereteinkről van szó.

Osszesen 7 féle kurzuson vehetünk részt, és ezekből vizsgázhatunk is — ezek pedig az intelligencia, a pszichológia, az anti-terrorizmus jövője és múltja, a világ CT szervezeteinek tanulmányozása, valamint a felszerelések, és a taktikák ismeretei. Ha úgy érezzük, már eléggé felvérteztük magunkat tudással, vizsgát is tehetünk (jellemző a nyugati mentalitásra, hogy a sikeres vizsga letételéhez már 60% is elég). Ez így tulajdonképpen teljesen felesleges dolgoknak hangozhat, de van annyira érdekes, hogy tegyünk vele egy próbát. Aki pedig a téma felé nem csak játék szintjén nyitott, az jónehány hasznos információt begyűjthet itt. Természetesen a Neten regisztrálathatjuk is magunkat. Sajnos helyhiány miatt erről már nem tudok bővebben írni, mindenki tapasztalja ki maga — a kezelőfelület nagyon egyszerű, a gondok inkább az angol CT szaknyelv ismeretével lesznek...



következnek. Újoncokat toborozhatnak, organizálhatjuk a veterán harcosokat — az újoncok gyakorlatilag teljesen bénák, úgyhogy igyekezzünk minél kevesebb profit veszíteni a bevetés alatt.

A kedvenc részem következik (és biztos vagyok benne, hogy ezzel nem vagyok egyedül), ez pedig a csapat felszerelése. Azok, akik elől álltak, amikor a széppérezéket osztogatták, most kiélhetik rejtett Barbie-Ken komplexusukat. Persze az uniformisnál nem árt figyelembe venni a terepet is. Fegyverek garmadája áll a rendelkezésünkre! Elsődleges fegyverből a legnagyobb a választék, van itt egy rakás gépkarabély — a la natúr, meg hangtompítósan is —, mesterlövészpuskák, UZI, stb...

Másodlagos fegyverünk a pisztoly ebből is van többféle, szintén hangfogs, meg sima is. Ezen kívül két cuccot tudunk még felpakolni — egy csomó mindenből lehet válogatni, hogy csak a leghasznosabbakat említem: kézigránát, villanógránát, tartalék tárak, zárfeltörő-, tűszeresz-, „villanyserelő” pakkok (ez utóbbival mindenféle elektromos cuccot lehet hazavágni). Van még egy ún. szivverés-érzékelő is, ez mutatja a közelünkben tartózkodó, általunk még nem észrevett terroristák helyzetét a térképen, de ezt én nem szeretem, mert tuti, hogy mindig olyankor támad be valaki, amikor épp a térképet lesem, hogy hol az ellen...

Ezután összeállíthatunk max. négy egyiséget a csapaton belül, de mint minden eddig leírtat, ezt is megteszi helyettünk a gép, ha az ő tervét fogadtuk el (egyébiránt a program, minden tekintetben az általa legideálisabbnak vélt beállításokat adja be, úgyhogy csak akkor érdemes változtatni, ha tényleg tudjuk, mit is akarunk, és miért) Ha mindent befejeztünk, készen állunk arra, hogy felkészülten, és nagyon magabiztosan szálljunk a harcba.

**Friss levegőn még a fejlődés is jobban esik**

Persze egyből kicsinálják az egész csapatunkat. Én nem is értem, de a Covert Ops első pályája baromi nehéz lett, legfőképp azért, mert a terroristákat észre sem venni a buja őserdőben (mellesleg ez az őserdő olyan szép, hogy szinte megszólal). A figyelmem annyira kell összpontosítani, hogy az már szinte

fáj, az idegeid pattanásig feszülnek. Nem tudod, melyik pillanatban bukkan elő egy jól álcázott terrorista, aki egy századmásodperccel gyorsabb lesz nálad. Ha te voltál a gyorsabb, fellelgezel, de csak egy pillanatra, mert a figyelmednek nem szabad ellankadnia... ha nem, akkor a megmaradt emberekkel állhatsz bosszút magadért (huh, ez már kész skizofréria...).

A játék sokszínű és baromi izgalmas,



Szinte már teljesen élethű — a fickó a személyi lapján egy az egyben így néz ki...

de ez szavakkal lehetetlen leírni, mert a Covert Ops hangulatát nagyon nehéz érzékelteni — ezt játszani kell! Persze, mire az ember a küldetés végére jut, úszik a verejtékben, és az adrenalin az agyában dobol.

Már a legelső bevetésünk is elég nehéz, de a későbbiekben sem lesz könnyebb a dolgunk. Még szerencse, hogy az ember elég hamar ráérez a játék izére — annak idején a Rogue Spear-nél magam is meglepődtem, amikor egyszer csak azon kaptam magam, hogy már három-négy küldetést végrehajtottam hibázás nélkül egyhuzamban. Szóval a játék hangulata király, egy teljesen külön világ, mint amit más játékoknál megszokhattunk. És a legjobb az egészben, hogy a küldetések végén az egészet visszanezethetjük! Ha ilyenkor átváltunk külső nézetbe (ugyanúgy, ahogy játék közben, az F1 billentyűvel), egy kicsit moizhatunk. Ha még egyszer lenyomjuk az F1-et, akkor a kamera külső nézetből átvált valamiféle „követő”

módba — ez a legkirályabb dolog, amit valaha láttam, ez már tényleg olyan, mint egy igazi akciófilm!

Persze az okosok ezt is felhasználhatják arra, hogy észrevegyék saját hibáikat, és tanuljanak belőlük...

**Üröm az örömben**

Egy nagyon nagy, családódtóság szerű érzés kavarog bennem, az az érzésem, hogy átvérték. Valószínűleg nektek is szemet szűrt, hogy ez az ismeretető tulajdonképpen bármelyik R6 játékra ráillene. Ez sajnos nem az én felülelességem, vagy lustaságom volt.

En teljesen abban a hiszemben vagyok, hogy a Covert Ops egy különálló játék lesz — de sajnos nem az. Igaz, hogy „stand-alone”, azaz önmagában is futtatható játék, ha olyan gépre installáljuk, amin nincs Rogue Spear, akkor is működik, de ha van, akkor önállóan, kérdéses nélkül fellelpetti magát oda, ahová való: a „mods” mappába.

Tulajdonképpen azon csodálkozom, hogy a dobozra nincs ráírva a Mission Pack szöveg, mint az Urban Operations-nél. Néhány új



Most ez itt a piros lámpás ház???

nyugodtan, garantált lesz az öröme. Most egy kicsit gondba vagyok, mert legszívesebben lehúznám a Covert Ops-t, amiért „csak” egy kiegészítő — bár emiatt inkább a Red Storm-ot kéne szűdni, nem a játékot.

Ha ettől a tényről eltekintek, akkor csak pozitívumokat tudok mondani. Gyönyörű grafika, frenetikus hangok, teljesen emberi mozgások (remélem, ez a képeken is látszik), izgalom, akció, egyéniség. Egyedül negatívum, hogy az egyszerű játékosoknak a Covert Ops túl nehéz. Ez talán elriaszthatja a kezdőket. A rajongók viszont szeretni fogják, ahogy az eddigi epizódokat is szeretted, mert a Rainbow Six még mindig a kommandós FPS játékok császára — a Covert Ops a legjobb példa erre!

Varga.B.

**külsőin/belbecs**

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

**summa summarum**

Egy kicsit több előrelépést vártam, de így is istontelenül jól

**végitelet**  
**92%**

# SOLDIER

★ PONT VELEM KECKECKEDSZ...?!

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Southpeak Interactive  
**Kiadó:** Ubi Soft  
**Web:** www.southpeak.com  
**Minimum:** P-II 266, 64 MB RAM  
**Ajánlott:** P-II 400, 64 MB RAM  
**3D kártya:** D3D  
**Multiplayer:** —

Az elmúlt év egyik nagy mozi sikere volt, a Katona (Soldier). A film forgatókönyvét David Web Peoples írta, még a kilencvenes évek elején, de csak most jutott el az anyag oda, hogy celluloid szalagra vigyék a hollywoodi álomgyárban. Jerry Wintraub Paul Andersont bízta meg a rendezéssel, elsősorban a Halálhajó igen jó rendezése miatt. Mindketten Kurt Russelben látták megszületni a veterán katona figuráját, ezért nem volt sokáig kérdéses, kié is lesz a főszerep. A film története arról szól, hogy a jövő háborúit születésük pillanatától kezdve harcra kiképzett katonák vivják, akik csak akkor érik meg a felnőttkort, ha sikeresen alkalmazzák a rájuk vonatkozó alapelvet: öl vagy meghalsz! A spártai módszerek modern változatában a kiválasztottakat már gyermekkorukban kiszakítják a társadalomból, és személyiségüktől, érzelmeiktől megfosztott gyilkológéppé képezik ki őket.

Todd, a veterán katona már számos galaktikus háborút vészelt át sikeresen. Ő Darwin túlélés-elméletének élő mintapéldája, ám dicsősége napjainak lassan-lassan vége. A tudomány és technika határai korlátlanok, s az új harcosgeneráció kifejlesztésével Toddon visszavonhatatlanul túlhalad az idő. A Káin 607-es névre hallgató, modernebb típusú gyilkológép főlönyé megkérdőjelezhetetlen, hiszen a kormány kérésére éppen Toddal és annak két tapasztalt társával ereszti össze tesztelés gyanánt. Az eredmény látványos: a három öreg katona közül csupán Todd

éli túl a küzdelmet, de ő is csak alig. Az életveszélyesen megsebesült, kiszolgált katonát egy távoli bolygóra száműzik, amely amolyan űrközi személtérakó helyként funkcionál. A kis bolygó azonban még őrzi a rég elfeledett békeidőket. Lakói letűnt korok hangulatát idéző, kedves és barátságos emberek. Társaságukban a sebesüléseiből lassan felépülő Todd megtanul örülni a hétköznapioknak, felfedezi mások és saját emberiségét, fokozatosan enged szabad utat érzelmeinek, azaz elsajátítja mindazt, amelyet gyermekkorra óta módszerezen kioltott belőle. Az idillnek azonban hamar vége szakad, mert Káin 607 és társai megtámadják az őrbolygót. Todd most már nemes cél érdekében fogadott hazája védelmében -, de mégis csak korábbi tapasztalataihoz

mozgását állíthatjuk inverzre, és az érzékenységet szabályozhatjuk egy csuszka segítségével. Ezt is ajánlatos kicsit lejjebb venni, mert nehéz lesz célozni a túl érzékeny egérrrel. A játék irányításához a jobb kezeten az egérrre és a bal kezeten az ujjára lesz szükség, amit folyamatosan a keyboardon kell tartanotok. A játékban az F1-es billentyű kiosztást megmutató gombon kívül az F12-es screenshoot készítő billentyű, és az



kénytelen visszanyúlni, hogy sikerrel szállhasson szembe régi ellenfelével. Ezek után az előzmények után kapcsolódunk be az Ubiisoft legújabb játékában a film történetébe. Számos mozifilmről készült már PC-s játék, és most itt a legújabb, ilyen próbálkozás. A játék egy rövid filmrészlettel indul, vagyis megérkeznek a bolygóra Káin 607 és társai. A játékban indulás előtt, célszerű a beállítások között kicsit nézelődni. Induláskor ugyan felajánlja, hogy kiválasszuk a felbontást, de van még néhány a látványosságot javító opció, amit nyugodtan be lehet kapcsolni, mert a grafika sebességén nem fog rontani. Azt viszont melegen ajánlom, hogy dacára a választható legnagyobb 1280X1024-es felbontásban futtassátok, és a gammát a maximumra (1.99) toljátok fel, de a miérre még ki fogok térni. Az irányítás beállításainál, csak az egér

irányításhoz a shift, a szóköz, és a négy mozgató billentyű kezelésére kell az ujjaitokat bemelegíteni. Játék közben ugyanis nem lesz időtök keresgélni billentyűket. Csak az egérről lehet Toddot fordítani, célozni és tüzelni a kezében lévő fegyverrel. Hiába is kerestek a fordulások és a tüzeléshez kiosztott gombokat, mert olyan nincs, de találtak előre és hátra mozgást, az oldalazást jobbra, balra, a leguggolást, a felugrást, (bár nem nagyon van mire) és a bukfencezést. Aki pedig esetleg joystickot, vagy gamepadot szeret használni,



az tegyen le róla. A beállítások után, két szereplő közül kell kiválasztani, melyik bőrében szeretnének a bolygót megtisztítani Káin 607-től és a hordájától. Természetesen az egyik Todd, akinek erős páncélya van, de viszonylag lassabb mozgású és kevésbé fürge, viszont jól használja a fegyvereket. A másik szereplő Sandra, aki a fürge, szinte akrobatikus ügyességű mozgásával, ellensúlyozza Todd ügyességét, és gyakorlatát a fegyverek használatában. Ha eldöntötték kit fogtok irányítani, akkor már csak a játék nehézségi fokát kell kiválasztani, ugyanis a start gomb hiányában a nehézségi fok szövegére kattintva indul a játék (hmm érdekes újítás). Nos miután betöltődött a játék, lehet csodálkozni, ugyanis előtettek áll a „Katona” teljes pompájában a félhomályos személtérakóvá degradálódott bolygó ócska-halmokkal és szeméthegyekkel tarkított útvesztőjében. A környezetet a horizont alján vöröslő, de a távolsága miatt fényt alig adó „nap” világítja be. Az egész táj förtelmesen egyhangú, (csak úgy, mint a filmben) mindenfelé ugyanazok a kiszuperált gépek, szélgenerátorok, és egyéb felismerhetelenségig szétrombolódott berendezések látszanak, és ezen a





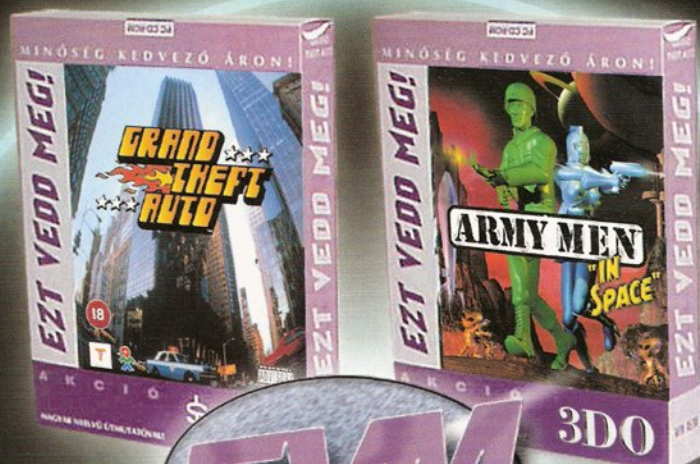


**Ha Ha Ha** - olcsóbb, mint valaha

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

**Ha** a gépedre is költenél egy keveset...

**Ha** egyszerűen csak egy jó programra vágysz...



2999,- **EVM** 2999,-



1999,- 1999,-

**EZT VEDD MEG!**

# EZT VEDD MEG!



1944



Admiral Sea Battles



Addiction Pinball



Army Men



Apache Longbow



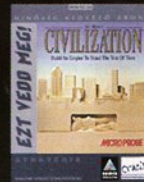
Atomic Bomberman



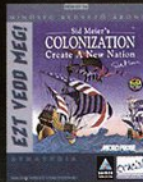
Broken Sword



Broken Sword II



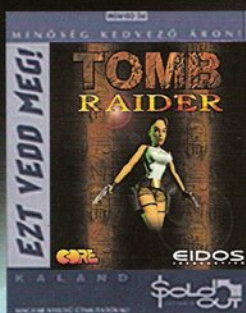
Civilization



Colonization



Deathtrap Dungeon



Tomb Raider



Flight Unlimited II



Rally Championship



Myth: The Fallen Lords



Requiem



Screamer



Screamer Rally



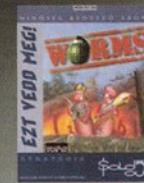
Terracide



Touché



Warcraft



Worms



UFO

1999, - **EVM** 1999, -

# X-TENSION

★ És a kalandok folytatódnak...

## SEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** EgoSoft  
**Kiadó:** THQ  
**Web:** www.egosoft.com/x  
**Minimium:** P233, 32 MB RAM  
**Ajánlott:** P-II 350, 64 MB RAM  
**3D kártya:** D3D  
**Multiplayer:** —

Kedves kereskedő és bróker jelölt barátaim, és legfőképpen kalandra vágyó olvasók. Ugye bár egy újszülöttnak minden vicc új, de nem valószínű, hogy akad közöttetek olyan, aki még ne hallott volna a 80-as években többféle platformra kiadott, és talán nyugodtan mondhatom, minden idők legsikeresebb űrkereskedelmi játékáról az „ELITE”-ről. A játék első részének sikerét, még a folytatásként elkészült második és harmadik rész sem tudta felülmúlni, hiszen azokkal annyira mellőfoglak, hogy csak az igazi fanatikusok próbálkoztak vele, de néhány óras küzdelem után ők is feladták Sokévi szünet után következett a „Hardwar”, ami látványvilágában megfelelt a kor követelményének, de a bonyolult játékmenete, és a kissé elhibázott repülési modellje miatt, hamar feledésbe merült. Az elmúlt év közepéig úgy tűnt, hogy az „ELITE” nem talál méltó ellenfélre, de a német „Egosoft” fejlesztőműhelyéből kikerült „X-Beyond The Frontier”-nek sikerült a trónjáról a nagy őst letaszítani. Erről a tényről az eladási statisztikák, és az Interneten található a játékkal kapcsolatos weboldalak fórumai is tanúskodnak.

A játék alap sztorija nagyvonalakban annyi, hogy az emberiség eljutott a galaxis meghódításának olyan szintjére, amikor a térugró kapukon keresztül közeledtek már a galaxisok között, és a távoli bolygók terraformálására alkalmas robotokat építettek. Egy becsúszott hiba miatt, a robotok alkotók ellen fordultak, és elpusztították a távoli bolygókon épült kolóniákat, majd betódultak a földre vezető ugrókapuba. Az ott kialakult tumultus miatt a kapuk felrob-

bantak és eltűntek a semmibe a robotokkal együtt. A térugró kapuk megsemmisülése olyanira visszavetette az emberiséget a galaxis felfedezésében, hogy újabb

öt száz évnek kellett eltelni ahhoz, hogy egy olyan űrhajót tudjanak építeni, ami képes a hatalmas távolságok áthidalására. Mikor a prototípus elkészült, a próbaút során ismét történt egy kis malőr, ugyanis a hajó megbolondult, és a galaxis egy távoli, teljességgel ismeretlen pontjára vitte utasát (vagyis szerény személyünket). Az „X-Beyond The Frontier” játékmenete itt kezdődött. A cél az volt, hogy a távoli galaxisból megtaláljuk a hazafelé vezető utat, mégpedig úgy hogy az induláskor kölcsönkaptunk összegből (100 cr



Ez most egy űrállomás, vagy a csillagkapu?

kellett kereskedelemmel minél több credit haszonra szert tenni, és az így szerzett vagyonból olyan szintre fejleszteni a hajónkat, amellyel a bennünket támogató kormány segítségére tudunk lenni, az őket fenyegető ellenségeikkel szemben. Cserébe ők megígérték, hogy a hajónkat ismét alkalmassá teszik, a térugrásra, és megmutatják az utat hazafelé. A küldetéseket teljesítve azonban, a kormány hiába voltunk a segítségére, a hajónk megjavítása meghaladta tudományukat, bármennyire igyekeztek is, így világgossá vált, hogy ilyen módon nem tudunk a földre hazajutni. Mivel a készítő az XBF történetét úgy alakították, hogy legyen helye a folytatásnak, hát el is készítettek azt. Mielőtt találkozásba kezdenék lerántom a leplet: igen, ő az! „X-Tension” néven került a boltok polcaira. A kiadó úgy hozta forgalomba, hogy ez egy küldetés lemez az XBF-hez, de nyugodtan állíthatom, hogy önálló játékként is megállja a helyét.

Tehát a történet folytatódik, mégpedig onnan, hogy a térugrásra alkalmatlan hajónkat az „Argon” kormány egy bázisán hátrahagytuk, (talán mégis meg lehet javítani) és ők adtak nekünk



Huh, beengedtek!

egy viszonylag jól felszerelt hajót, mégpedig az M4 osztályba tartozó Argon Bustert, valamint van ezer creditünk az induláshoz.

Kalandra fel tehát barátaim,

hiszen még az is, aki soha nem töltötte az esős délutánjait vagy az éjszakáit az „ELITE” társaságában, vagy nem találkozott az első résszel, az „X-Beyond The Frontier”-rel, még az is remekül fogja érezni magát ennek a játéknak a társaságában feltéve, ha szereti ezt a stílust. Itt azért megjegyzem, hogy aki eddig még nem fertőződött meg az űrkereskedelmi játékok iránti szenvedéllyel, az is nyugodtan tegye csak be a CD-t a meghajtóba, garantáltan jól fog szórakozni, és fantasztikus izgalomban lesz része.

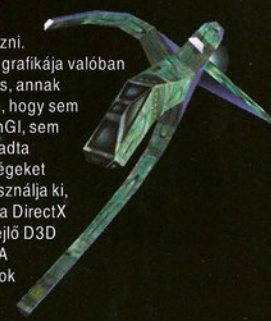
Először is nézzük mi az újdonság az XBF-hez képest. Teljesen új küldetések, véletlenszerűen generálva, a galaxis térképét átszabták és az XBF ötven-négy szektora mellé harminchat új szektort tettek számunkra hozzáférhetővé. Nem csak egy hajón repülhetünk, hiszen húsféle típusú vásárolhatunk, sőt nem csak vásárolhatunk, kalózcibészkedéssel is megszerezhetünk hajókat. Minden hajón be

lehet kapcsolni az automata pilótát, műholdak telepítésével a navigálás egy teljesen új fajtájával találkozunk. A grafikai motort tökéletesítették, és teljesen új fantasztikus zene szól a játék közben. Nos ennyi röviden, azok kedvéért, akik mint folytatást veszik kezükbe ezt a játékot. De azok kedvéért, akik most cseppennek bele a történetbe, nézzük meg egy kicsit közelebbről is a játékot.

Telepítéskor és az első induláskor a játék hozzá tudja igazítani magát az észlelt hardverekhez, a számítógépben, ez alól egyedül a felbontás a kivétel, amit 640X480-1280X1024-ig állíthatunk. A hangkártyát tökéletesen beállítja, a kezeléshez csatlakoztatott joystickot, pedig korrektül felismeri. Ezen kívül kiválaszthatjuk milyen logó legyen a hajónkon, és hogy az F9 lenyomásakor készülő pillanatfelvételeket melyik könyvtárba mentse a játék. Más beállításal nem is kell bajlódni. A főmenüben az opciókon kívül megtaláljuk az új játék indítását, az elmentett betöltését, megnézhetjük újra az intrót, és megduhadhatunk kik voltak a készítőik.



A térugró (a kísérlet!)



Az új játékok kiválasztva, a kormánytól kapott űrhajó (M4 Argon Buster) ülésében találjuk magunkat. A hajónak irányítási rendkívül könnyű akár joystickot veszünk magunk elé, akár az egeret tologatjuk, akár a kurzorvezető billentyűket használjuk. A használatos billentyűk mennyiségét sem vitték túlzásba, a legfontosabb billentyűket gyorsan meg lehet jegyezni, és a játékhöz adott kézikönyv (a CD-n is megtalálható pdf formátumban) részletesen tárgyalja. A program kezdésekor első teendőnk, hogy a zsebünkben lévő creditből minél előbb, minél több haszonra tegyünk szert. Ehhez a legcélravezetőbb út, egy olcsó, és jól eladható árucikkkel történő kereskedés. Minden szektorban találunk „Solar Power Plant”-ot, ahol energia cellákat lehet vásárolni viszonylag olcsón, és azt jó haszonnal tudjuk továbbadni, valamelyik, szintén a szektorban található gyárban, vagy bányásztelepen. Néhány forduló után, célszerű meglátogatni az általában a szektor közepén található szabad kereskedelmi állomást, és ott a hajónk fejlesztésére fordítani belőle valamennyit. Ajánlatos először a raketeret bővíteni, hogy kevesebb fordulóra, több árut szállíthassunk a vevőinknek, így gyorsítva meg tökének gyarapítását. Ha már viszonylag elfogadható mennyiségű credit áll rendelkezésünkre, ajánlott a hajónk hajtóműveit, a pajzsait, és a fegyvereit lecserélni erősebbre, ugyanis hamarosan megkapjuk az első feladatokat, és a szektorokban, ahol meg fogunk fordulni nem lesz mindenki barátságos velünk. A játékban hat kormány (Argon, Boron, Paronids, Split, Teladi, Xenon) és a kalózok szektoraiban fogunk megfordulni. A szektorok között az átjárást ugrókapuk biztosítják, amiket általában a négy égtáj felé találhatunk meg, a szektor határain. A szektorokban változó összetételű és fejlettségi szintű állomásokat fogunk találni, de mindegyikben felleljük a szabad kereskedelmi állomást, és az úgynevezett „Shipyards”-okat ahol a hajónk felszereléseit és akár komplett gépjárműveket is meg lehet vásárolni. A kereskedelem teljes mértékben a kereslet kielégítésére épül, úgy mint a valóságban, és ezt kell nekünk kihasználni. Egy állomáshoz köze-

litve, ha rávisszük a célkeresztet, megtudhatjuk, mit termel, és milyen árut vásárolna. Egy bizonyos (általában 5-7 km.) távolságra megközelítve az állomást, az automata kommunikációs rendszer működésbe lép, és információt kérhetünk az állomásról, illetve a rádió (5 km-en belül érve) dokkolási engedélyt kérhetünk. Ha ezt megkaptuk, egy zöld színű futóléppel szegélyezett folyosó jelzi a bejáratot, amit nem érdemes túl nagy sebességgel meg-



Lássuk csak, mi van ott!

közélni, ugyanis gyorsan visszavonják a leszállási engedélyünket. Ha sikerül a zsilipbe ütközés nélkül behajóznunk, akkor az állomás számítógépe már a leszállóhelyre teszi a hajónkat, és a megjelenő menüben lehetőségünk lesz kiválasztani, mit akarunk az állomáson tenni. Itt részletes információt kérhetünk az állomásról az ott tartózkodó, illetve az ott megfordult hajókról, átnevezhetjük a hajónkat, elmenthetjük (csak állomáson dokkolva) a játékot, és a kereskedelmi menüben vásárolhatunk, illetve eladhatunk, attól függően mire van kereslet, illetve milyen terméket állítanak ott elő. A hajóforgalmat már csak azért is célszerű megfigyelni, mivel egy nagy forgalmú állomáson annak az árucikknek az árát igencsak felverik, amiből sokat visznek a kereskedő hajók. A kezdeti olcsó árucikkek után célszerű áttérni a drágább, ritkábban elforduló cikkekkel való kereskedelemre, ugyanis ez, mint sejtethető, jóval nagyobb haszonnal kecsegtet. Az állomásokon fogjuk egyébként kapni a küldetéseket is, aminek az elvégzését általában extra bevétellel jutalmazza a megbízók, de a történet szempontjából nem kötelező mindet elfogadni. A kereskedelem rendkívül bonyolult és szövevényes szálainak a kibogozásába, most nem kezdek bele, hiszen egy jegyzetfüzet társaságában, és néhány órai játék után magatok is ki fogjátok ismerni, annál is inkább, mert ami-

kor már lesz elég pénztek, akkor megfogjátok tudni vásárolni azokat a kiegészítőket a hajóra, aminek a segítségével (pl. Műholdak, „Best purchase price finder”, „Best sales price”, „Trade computer expansion”) akár egy tőzsdén, bármikor egy menüben megnézhetitek, mely árucikket hol mennyiért adnak, illetve vesznek, és mire van jelenleg a legnagyobb kereslet, és dokkolás nélkül is lekérhetitek a megközelített állomás vagy bányatelep adatai között, hogy ott mit, és mennyiért adnak, illetve vesznek.

A játékban egyébként nem csak kereskedésre van lehetőség, hanem saját gépjárműveket is építhetünk, amelyekben az előállított áruk értékesítésével, sokkal gyorsab-

ban és nagyobb haszonnal tehermentesítjük a hajónkat. A megfelelő tőke birtokában ugyanis a „Shipyards”-ok valamelyikén megvásárolhatunk komplett bányászterületet, amit egy szállítóhajó kibérlésével egy még üresen álló aszteroidára szállítva és ott üzembe helyezve, megkezdhetjük a nyersanyag kitermelést. A kitermelt nyersanyag feldolgozásához azután már vehetünk gépjárművet is, és a késztermék eladása jelenti a legnagyobb bevételt. Kérdezhetitek most, hogy na és ennyi? Minél több credit a trezorban és kész? Nos a bevételre azért van szükség, hogy a birtokotokban lehessen egy minél nagyobb és minél jobban felszerelt flotta, ugyanis nem csak békés kereskedelemről van szó ebben a játékban, hanem véres ütközetek részesei is lehetek. Van a játékban ugyanis egy nép, a Xenonok, akik mindent és mindenkit ellenségüknek tekintenek, lerohanhatnak minden utukba kerülő bázist, állomást, kirabolnak minden hajót, és így természetesen a ti szállítóhajóitok és bázisaitok sem lesznek ez alól kivételek. A kormányok pedig, akiknek a területén a kereskedést folytatjátok, igen jó néven veszik, ha a területükre tévedt ellenséges flottáktól megszabadítjátok őket. Kalandra fel barátaim, készítsétek be a szendvicseket és az innalót, zárjátok magatokra az ajtót, és vessétek bele magatokat a játék mélységeibe. Garantáltam jól fogtok

szórakozni. A játék grafikája valóban tökéletes, annak ellenére, hogy sem az OpenGI, sem a Glide adta lehetőségeket nem használja ki, csupán a DirectX 7-ben rejli D3D motort. A Galaxisok annak ellenére, hogy a nagy semmi közepén vannak, gyönyörűek, változatosak, minden galaxisban van egy fényforrásul szolgáló csillag, ami révén az állomásoknak és a bolygóknak van árnyékos és „napos” oldala, az űtközetekben látható effekteket és robbanások lenyűgözők. A játék közben hallható zene gyönyörű űroperának is beillik, menet közben pedig a hangulatot külön feldobja a videotelefonon érkező üzenetek életszerűsége, az állomásokon dokkolva pedig egy-egy árucikkről, vagy berendezésről az állomás com-



Az első feladat. Hát kellett ez nekem?!

puteré női hangon elmondja mire való és ütközben egy másik hajóval találkozva, videotelefonon kommunikálhatunk annak kapitányával. Összefoglalva, az X-tension az első részhez méltóan egy hatalmas játék, amibe el kell merülni, megismerni, átvenni a hangulatát, és remek szórakozást ígér az elkövetkező hosszú mogyorva délutánokra és estékre.

Cleml

külsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
JÁTSZHATÓSÁG	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
SZAVATHATÓSÁG	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
ZENEBŐNA	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

summa summarum

Hát, az előző sem volt akármilyen ez...

**végítélet**  
**95%**



Game Over (?)

## REACH FOR THE STARS

★ Sic Itur Ad Astra – így jutunk (EL) A CSILLAGOKIG...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: SSG/SSI  
 Kiadó: Mattel Interactive  
 Web: www.reach4th.com  
 Minimum: P200, 64 MB RAM  
 Ajánlott: P-1300, 64 MB RAM  
 3D kártya: 3D3  
 Multiplayer: LAN, Internet

**H**a felnézel az éjszakai égre, látod magad fölött a csillagokat, és elképezeled a hatalmas távolságot, a fényévekre lévő galaxisokat és azt, hogy valahol a messzeségben talán vannak civilizációk, élnek még valahol értelmes lények rajtuk kívül is. Az emberiség útkeresése a világűrben a szputnyikkal kezdődött, és még nem tudhatjuk, vajon mit fog találni a jövő nemzedéke.

Most képzletben ugorjunk előre néhány száz évet. Feltételezzük, hogy az emberiség kifejlesztette a csillagtér áthidalásához megfelelő technológiát és az elkövetkező időszakban, már azt kutatathatták, hogy valóban egyedül vagyunk-e a világűrben. Mint kiderült, a tudósok feltételezése igaznak bizonyult, hiszen a az útkeresők megtalálták a régóta keresett idegen civilizációjára utaló nyomokat. Bár ne tették volna! Az újonnan felfedezett nem fogadták kitörő lelkesedéssel a felbukkanó embereket, és mindent elkövettek annak érdekében, hogy továbbra is titokban tartsák holliüket. A XXXIII. századra, azonban a Föld túlnépeseledt és kiürülték élelmiszer készletei, kinötte az emberiség és a galaxisban találniuk kellett maguknak új lakóhelyet. Útba indították hát a kolonizáló hajókat, és megkezdődött az emberi civilizáció terjeszkedése.

Az ausztrál „SSG” méltán híres hazánkban a körökre osztott stratégiai játékaikról, hogy csak a legismertebbet, a „Pancer General” sorozatot említsem. Most viszont az eredetileg 1983-ban kiadott első űrstratégiai játékaikat újították fel és 1999 végén ismét kiadták, de már a mai kor követelményehez igazítva.



Na, melyiket szeressem?

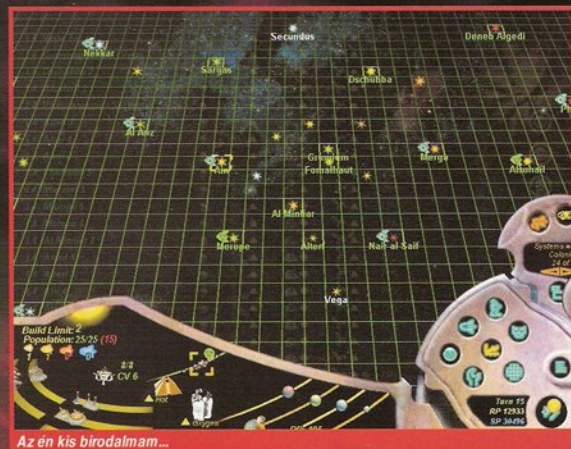
Az eredeti játék 320X200-as felbontásban, 8 színben pompázott és a futtatásához 64 KByte RAM-ra volt szükség. Az eredeti játékban nem volt diplomácia és többjátékos mód, nem volt technikai fastruktúra, nem voltak többféle fegyverek, és a meghódítható terület nagysága 32X32-es méretű volt. Az újonnan kiadott változatban a minimális hardver igény a 200 MHz-es processzor, 800X600-as felbontású legalább 65 millió színt ismertető videó kártya és 64 MByte RAM. Ebben már van diplomácia, az Interneten és helyi hálózatban lehet

nagy csatákat vívni, meglehetősen bonyolult szerkezetű technikai fa struktúra, technikai szintenként többféle fegyver, saját küldetéstervező és

mentéseinket. Megtaláljuk itt az opciókat is, de a beállítások gyakorlatilag a zene és az effektusok hangerejére, a menük sebességére, és néhány a játékmenetet és a kinézetet igazából nem befolyásoló tulajdonságokra vonatkoznak.

Ha új játékot kezdünk, a program minden esetben megkérdezi, hogy kérjük-e, az oktató segítségét. Ha igen, akkor a program részletes magyarázó szöveggel és bemutatóval gyakorlatilag, végigvezeti a kezdeti lépéseken az új játékot. Az új játékos, miután az alapokkal megismerkedett, választhatja a „Champaign” módot, a véletlenszerű

küldetésgenerálást, vagy az elkészített húsz pálya közül bár-melyiket. A bajnokság mellett döntve egyetlen bolygó tulajdonosaként kezdhettek meg a galaxis meghódítását. A kezdeti lépések természetesen itt is, mint



Az én kis birodalmam...

véletlenszerű küldetés generátor, hogy csak néhányat említek, ami miatt almondható, hogy a játéknak csak a neve maradt a régi.

Maga a játék gyönyörű rajzfilmszerű mozival indul, amiben röviden megtudhatjuk az előzményeket, majd a kissé futurisztikus kinézetű főmenübe jutunk. Választhatjuk a multiplayer, vagy a szóló játékot, illetve betölthetjük a korábbi

minden stratégiai játékban, a megfelelő technikai szint elérésével kezdődnek, majd a szomszédos bolygók meghódításával, egyre nagyobb területet kell szerezni.

Ha a már elkészített küldetéseket, vagy a véletlenszerű missziót választjuk, akkor egy szinte átláthatatlan méretű galaxisban találjuk magunkat. Itt az ellenfeleink száma kettőtől tizenhatig változhat és akár egy 100X100-as méretű térképen (kétszáz bolygó

között) barangolhatunk. Induláskor eldönthetjük, hogy a szereplők illetve a pályán lévő civilizációk közül melyiket akarjuk mi irányítani és máris indulhat a banzáj.

Ha a multiplayerben nyomulunk, akkor vagy csatlakozunk egy megkezdett küldetéshez, vagy mi indítunk szervert egyet meginvitálva a barátainkat, az Internetről vagy a helyi hálózatban. Ebben az esetben is ugyanazokkal a indítási lehetőségekkel találkozunk, mint a szóló játékban, csak a gép által irányított civilizációk szerepét átveszik a hálózatban bekapcsolódó játékos-társak.

A program grafikája gyönyörű, szépen és igényesen kidolgozott képek szemléltetik, a fegyvereket, az űrhajókat, az épületeket. Erre szükség is van ugyanis a küzdelem gyakorlatilag a három fő menüpont, a kutatás, a gyártás, és a tervezés képernyőin zajlik. A csillagtérképre csak akkor van szükség, ha egy új bolygót akarunk meghódítani, és keresni kell egy célpontot a galaxisban.

Az első és legfontosabb menüpont, a kutatás. Technikaigaz tiz fejlettségi szint van, és szintenként tíz-tíz-ötöföle berendezést kell kifejleszteni, amivel az űrhajókat felszerelhetjük. Az egyes berendezések létrehozása, az ahhoz szükséges gyár megeltétől függ, ezt pedig csak a megfelelő populáció elérése után felépíthető.

A népesség növekedése viszont gyakorlatilag folyamatos, attól függően, hogy háborgatja-e az ellenség a bolygóinkat, vagy éppen béke honol. A kutatás során a kifejlesztési kívánt berendezéseket, akár tetszőleges sorrendben is kijelölhetjük, egy gombnyomással automatikusan is, de a prioritásukat mi magunk is szabályozhatjuk attól függően, hogy mire van leginkább szükségünk. Az egy szinten lévő dolgok fejlesztési sorrendje tetszőleges. Az épületeknél ez már nem igaz, mert itt több szinten és párhuzamosan is folyhat az építkezés.



Reszkesetek, galádok, jövőnk!



Támadáás... vagy inkább pucolás?

A legyártható, illetve a már megtervezett hajók felszerelését, mi magunk állíthatjuk össze, és a későbbiekben bármikor módosíthatjuk az igényeink szerint.

A legyártható hajók mennyisége (egy kör alatt) a bolygó népességétől függ. Ha gyorsan kell sok hajó, akkor célszerű a legnépesebb bolygóra áthelyezni az összeszerelését, és a legyártott flottát átküldeni a szükséges helyre. A több bolygón legyártott hajóhadat nem elég csak egy helyre küldeni, az összehozásukra külön parancsot kell adni, de ugyanígy szét is tudunk választani, egy csapatot. Ha egy kolonizáló hajót küldünk, egy üres bolygóhoz, akkor miután odaért, nem fog magától „kolonizálni”, erre külön utasítást kell neki adni, de ezt csak akkor tudjuk megtenni, ha a bolygó lakható állapotba hozható. Ha egy hajóhadat küldünk egy ellenes bolygóhoz, akkor ha ott nincs haderő, külön ki kell nyilvánítani akaratunkat a bolygóharcra, de ha ott flotta állomásozik, le kell vezényelnünk az űrharcot. Ez abból áll, hogy a felsorakozott flottánkat alakzatba kell állítani, meg kell nekik határozni, hogy milyen távolságból tüzeljenek. Amennyiben az első kör után túl nagyra találjuk a veszteséget, akkor van módunk a visszavonulásra, de nem minden megmaradt hajó fog megmenekülni.

A csata közben a kör végén módunkban áll változtatni a tüzelési távolságot, az alakzatot, és részletes statisztikát nézhetünk meg a szemben álló felek hajóiról, azok tüzeréről, pajzsukról, és az eddigi veszteségeikről.



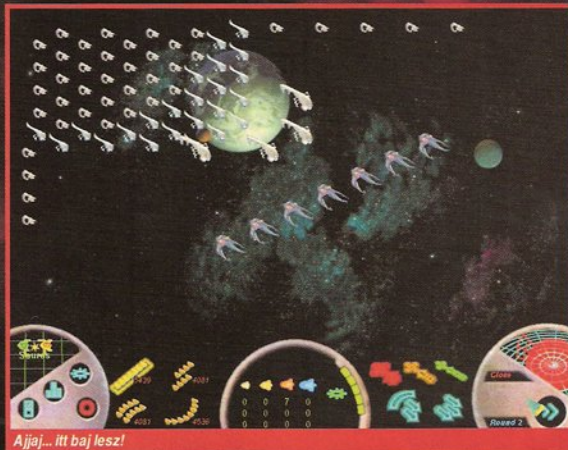
Az első kolonizáció

A program minden kör végén elhalmoz bennünket a történet események beszámolójával, amit ha kívánunk meg is mutat, de át is léphetjük ezt a képernyőt kivéve, ha harcba keveredünk, mert akkor nincs mese, azzal kell foglalkozni. Mondha-

tom rendesen idegesítő, amikor a fejlesztéssel vagy a hajók felszerelésével vagyunk elfoglalva és megszarja a gondolatmenetet egy csata levezénylése.

Ha találkozunk egy másik birodalom képviselőivel, eldönthetjük, hogy azonnal lerohanjuk, vagy a diplomácia finom eszközeivel magunkhoz édesgatjuk, kereskedünk velük, technológiát cserélünk, esetleg szövetkezünk valaki ellen. Azonban, ha valakivel összehacsapunk, ha ő van nyerő pozícióban, esélyünk nincs rá, hogy szóba álljon velünk, az esetleges békekötés reményében.

A játék alatt a hangoknak tulajdonképpen nem sok jelentőségük van, ugyanis a közben hallható aláfestő zene ad ugyan egy alaphangulatot, de mivel körökre osztott stratégiáról



Ajja... itt baj lesz!

van szó, és az időnk nagy részét a menükben való böngészéssel meg kapcsolattal állítgatással töltjük, a hangulatot különösen nem befolyásolja. A csaták közben a lövések hangjai hallatszának ugyan, de mindenféle fegyvernek egyforma a



hangja.

A Reach For The Star mindenképpen egy érdekes újítás, hiszen rendkívül aprólékosan kidolgozták a



Az erő legyen veletek, gyerekek!

kinézete is teljesen eltérő, két egyforma vagy hasonló hajóval nem lehet találkozni, ugyanis 288 különféle hajót álmodtak meg a tervezők. Összefoglalva annyit tudok elmondani az SSG legújabb fejlesztéséről, hogy egy gyönyörű grafikájú, de rendkívül bonyolult technikai struktúrával, hatalmas területű galaxisal, diplomáciával, kitalált játékkal, amely valóban megmozgatja a játékos agysejtjeit, és erősen szüksége lesz a stratégiai érzékére. Sajnálom viszont, hogy az animáció, és a bolygóharc teljesen kimaradt belőle, hiszen sokat lendített volna a játék hangulatán.

Cleim

### külsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	□□□□□□□□
JÁTSZHATÓSÁG	□□□□□□□□
SZAVATOSSÁG	□□□□□□□□
ZÉNEBŐNA	□□□□□□□□

### summa summarum

Érdekes „szöszmötölős” űrstratégia, de ennél egy kicsit többre számítottunk...

végítélet  
**70%**

hajókat, az épületeket, a fegyvereket, de mindezeket csak állóképként látjuk viszont, mind a csaták, mind pedig a tervező, illetve a gyártó fajon kívül még tizenhét fajjal lehet találkozni. A fajok külseje is nagy gondtal lett megtervezve, és remekül néznek ki, vannak közöttük teljesen emberi kinézetűek is, de a legtöbb valami gusztustalan csúszó mászóra hasonlít, velük azonban csak a nevükben és a diplomáciai képernyőn megjelenő képek formájában fogunk találkozni, látni nem fogjuk őket. Attól függően, hogy melyik fajról van szó az űrhajók

# WARTORN

★ MINDEN NAP HÁBORÚ...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Eyst Games  
 Kiadó: GT Interactive  
 Web: www.wartorn.com  
 Minimum: P233, 32 MB RAM  
 Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM  
 3D kártya: D3D  
 Multiplayer: LAN, Internet

Ritka eset, hogy olyan játék érkezik a szerkesztőségbe, melyről egészen más hírek terjednek és egészen más tapasztalunk, mikor kipróbáljuk. Nem azt mondom, hogy nem volt már ilyen, mert azért előfordul néha, hogy egy program oltári nagy csalódást okoz, de ekkorát, mint a Wartorn már régen láttunk. Végül is ebből a szempontból monumentális ez a játék, de sok egyéb pozitívumot — ha ezt egyáltalán lehet annak nevezni — nem tudok felhozni számára. Mikor SzJVC rám bízta a programot, még egyikünk sem sejtette, hogy miről is lehet itt szó, hiszen az előzetesekből jó kis akciósztéria szag terjengett. Mikor kézhez kaptam a programot, egyből haza siettem, beültem a tesztelésre fenntartott kis zugomba, magára zártam az ajtót és bepattintottam a korongot a helyére, azaz egyenesen a CD meghajtóba. Direkt készültém, a gép mellett ágaskodott egy nagy üveg kóla meg a pizzás is épp az imént állított be egy extra méretű dobozzal. Szóval úgy éreztem, már semmi sem ronthatja el a ma esti tesztelés hadjáratomat, hiszen ha nem is olyan a program, mint ami-

lyennek vártam, megvisszátal a kaja meg a pia.... De ne szaladjunk ennyire előre, a mondat második felét a cikk végén találjátok.

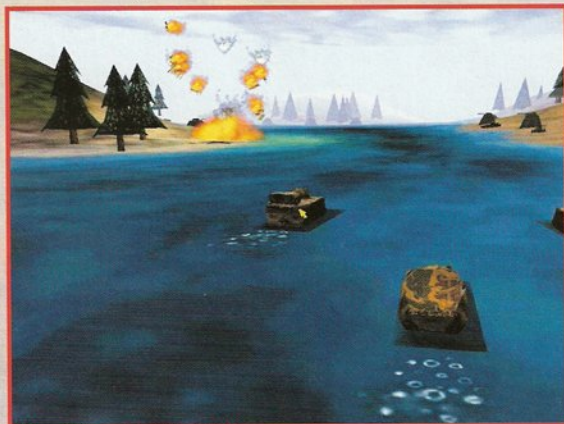
## A JÖVŐ GLADIÁTORAI

Kezdjük rögtön a legelején. Miután behelyeztük a lemezt a gépünkbe, azonnal nyílik egy menü, mely lehetőséget kínál a játék telepítésére, illetve a hálózati játékhoz szükséges úgynevezett spawn telepítésére. Mielőtt a telepítésbe kezdenénk, érdemes tudni mennyire fog szenvedni a gépünkön a program. Nem árt, ha rendelkezünk egy Direct3D — támogató videokártyá-

Válasszuk ki a nekünk megfelelő és indítsuk el, de csak akkor, ha tényleg felkészültünk megfelelő lelkiállással. Most következnek majd, a történet ismeretése, amire az introból még véletlenül sem lehet rájönni. Szerencsére mellékeltek egy kis szöveges



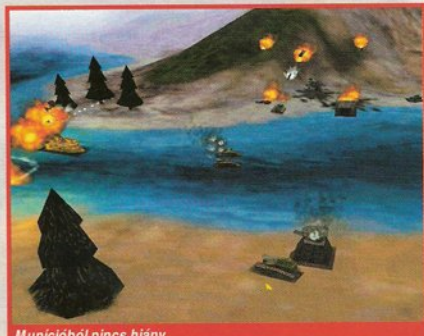
Milyen szép is innen fentről minden... főleg az a vértörtség:-)



Még a folyó sem jelenthet akadályt...

val és legalább egy 300Mhz-es processzorral. Továbbá jó sok RAM-ot is pakoljunk a masinánkba (64MB talán már elég lesz). Telepítés után nyílik egy ablak, ahol a készítő lustaságának tanúbizonyoságot téve megkérdézi, melyik verziót indítsa a programból. Ha Voodoo

1, vagy 2-es kártyával rendelkezünk, külön kell elindítani a játékot.



Muníciónál nincs hiány...

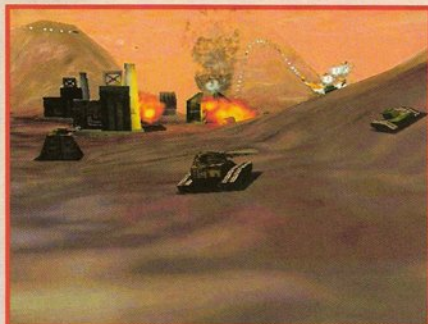
ismertetőt is a programhoz, melyből úgy-ahogy kiderül, hogy miről is lenne szó. Nem mondom, hogy érdemes elolvasni és részletesebben belemenni a történetbe, mert teljesen mindegy a játék szempontjából, hogy ismerjük-e a hátteret vagy sem. Azért pár mondatban ismertetném a sztorit, hogy tudjátok, miért harcoltak a pályákon.

Az emberiségnek már ösidők óta szüksége van a háborúkra, a hábo-

rús játékokra. Az ókorban a gladiátorok szórakoztatták a népet, majd sorra jöttek a valódi háborúk. Most 2999-et írunk. Már nagyon régóta nem volt háború az emberek életében. A harmadik világháború nem törhetett ki, az egyenlőtlen erőviszonyok és a túl hatékony fegyverek miatt. Ha ez mégis meglörténne, az emberi lét pusztulásához vezetne. Éppen ezért, az országok vezetői kiagyallják a modern kori gladiátor játékokat. Az emberek brutalitásának és agressziójának levezetésére. Hatalmas stadionokat rendeznek be, körbe a nézők foglalhatnak helyet, míg a pályán teljesen valóságú akadályokat és terepszínterítőket alakítanak ki. Az arénába beengedik a különböző országok, hadi alakulatait, akik megvívhatnak egymással életre halálra. Így alakul

ki a modern világ szórakoztató ipara, mely maximálisan a gyilkoláson és a durvaságon alapszik. A sztorin felül a programban szinte semmi sem nem érezzük, hogy miről is van szó, mert egy egyszerű 3 Dimenziós stratégiai játéknak tűnik az egész.

Talán csak akkor vesszük észre, hogy egy arénában folyik a küzdelem, mikor a pálya széléhez érve egy nagy Wartorn felirat díszelag a képernyőn és valami ocsmány, textúra hibás pixelhegy látható, mely az embereket akarja szimbolizálni. A legnagyobb kalandom az volt a játékkal kapcsolatban, amikor közelebből akartam megvizsgálni a nézőket és beleszagoltam a kamera a falba. Akárhogy is próbáltam



Siessünk, siessünk, nehogy lemaradjunk a matekról!!!

kijönni belőle, mindig visszaszívott a kegyetlen, agresszív nézők tömegvonzása. Emellett nem semmi a felhők ábrázolása sem, mely ugyan magasról szépen mutat, de mikor rájuk közelítünk a kamerával, egy sima lap az egész. Semmi térbeli kiterjedése nincs. Ez főleg akkor szép, amikor egységeinkkel haladunk a hegyek völgyeiben és egy magasabb csúcs felé közeledve, a gép automatikusan megemeli a nézőpontunkat és pont beletol egy felhőbe, ami eltakarja az egész terepet. Nem láttunk pillanatokig semmit, míg fel nem eszmélünk és a magasság állító gombok után nem nyúlunk. Nem azt mondom, hogy ezek a kétdimenziós lap figurák nem jönnek be, csak éppen nem egy három dimenziós stratégiai játékot kéne elrontani ilyesféle baklövéssekkel. Talán van közületek olyan, aki még emlékszik a pár évvel ezelőtti megjelent Parappa című játékra. Igaz, hogy konzolon debütált, de ott pont ez volt a lényeg, hogy a rajzfilmszerű, 3D-s terepen, lap alakú figurák rohagáltak. A fickó, Parappa meg egy rapper volt és vele kellett végigküzdenünk és "lerappelnünk" minden utunkba állót. Nos az volt az a játék, ahol a két dimenziós figurák jól mutatnak a három dimenziós terepen. Sőt pont ez volt a céljuk, hogy ezzel az idióta ötlettel agyonrohögtesenek minket. Lehet, hogy az Eyst programozóinak is ez volt a céljuk, hogy megröhögtesenek minket, de akkor ezt úgy is kellett volna beharangozniuk és nem úgy, mintha az év stratégia programját készülnének piacra dobni. No de nézzük milyen negatívumokat tudtam még összeszedni.

**A DOBOZOK**

Higgyétek el, ha pozitívumokkal lenne teli a program, akkor azokat hoznám fel, de mivel ilyeneket nem találtam egyáltalán, ezért ezek

kel nem szolgálhatok sajnos. A következő a soron az egységek megvalósítása és a kezelés.

Nos az első, ami feltűnik a játék elkezdése után, hogy nem az történik, amit mi szeretnénk. Olyannyira elcseppet az irányítás, hogy azt nem tudjuk

hová nyúlunk, hogy értelmes mozgásra bírassuk embereinket. A kamerakezelés annyira el van rontva, hogy szinte semmit nem találunk meg a pályán, amire szükségünk van. Ha éppen kijelölni akarunk, akkor véletlenül megfordul a kamera, ha meg éppen egy épületet keresünk, akkor az egységek elindulnak valami egészen

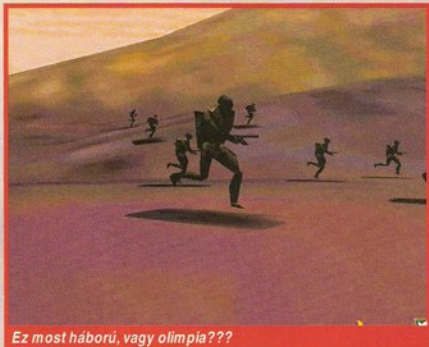
a kamera, valamelyik irányba egy bizonyos szöggel. Ha viszont nincs kiválasztva egység, akkor ez a művelet a bal gombra kerül át és ezzel megkavarva mindent. Nem semmi továbbá az egységek kinézete sem, mivel a járművek egy egyszerű dobozra, míg a katonák és gyalogos egységek kicsi pálcikákra hasonlítanak. Olyannyira picik, hogy eltalálni őket az egérrel, egy külön művészet.

Az építkezés és a pénz utánpótlás a már jól megszokott módon történik, azzal az eltéréssel, hogy három különféle nyersanyagot találunk a pályákon. Az egységek fejlesztése leginkább a Warzone-hoz hasonlít, mivel itt is pénz és időt kell fordítanunk a különféle technikák kifejlesztéséhez, csak utána választhatók.

Nem tettem említést még az átvezető filmek, illetve az intro minőségéről sem. Azt megemlítem ugyan, hogy semmi nem derül ki belőle, de a minőségét nem akartam rögtön az ismertető elején lehor-



A deszantosok elszórása mellett még a bombázásra is sikerült időt szakítani...



Ez most háború, vagy olimpia???

más irányba. Mivel szinte minden műveletet az egér segítségével végzünk, a készítőket megröbölték kombinálni a parancsokat, és úgy gondolt intelligensre csinálni a játékot, csak ez pont ellenkezőleg sült el.

Ha kiválasztunk egy egységet a bal gombbal, akkor a mozgatása továbbra is a bal gombbal történik, míg a jobb klikkel a kamerát mozgathatjuk, mégpedig úgy, hogy ha a kattintás helyétől függően fordul el

dani. Most viszont a negatívumok halmazának tetején muszáj elmondanom, hogy ilyen igénytelen és hozzá nem értő kezek által készített intro-t rég nem látott a játékipar. Biztosan kevesen vannak közületek, akik ismerik, de a mai modern Amigákra megjelent Genetic Species című játék introja, messze veri a Wartornét. Pedig ugye nem hasonlítható össze a két géptípus mögött állók táborának és a vásárlóknak a száma, tehát ezzel együtt a két játék költségvetése sem. Egyébként általánosságban igaz, hogy az Amigára megjelent programok többsége minőségi alkotás, nem úgy, mint az utóbbi idők PC-s termése.

Az is igaz, hogy a megjelenések és a fejlesztő cégek száma jóval kisebb a többi platformon (kivéve persze a konzolokat), viszont az arányokból lehet következtetni és átlagolni. Visszatérve a Wartornhoz, a meglehetősen gyenge animációkhoz, hasonlóan gyenge zene is társul. Nem is igazán tudtam mit értékelni a zenebona menüpont alatt, mivel az a hanghatások és

**Rokonlelkek**

**WarZone 2100**

Talán az első igazán komoly próbálkozás, a 3 dimenziós stratégiai játékok terén. (ld. 576 '99/5 — 93%)

**Ground Control**

Egy nagyszerű stratégiai program, mely új oldalról világítja meg az unalmas építkezés játékok lehetőségeit (ld. 576 '00/7 — 93%)

a zsidok összességét jeleni. Itt viszont a hangokon kívül a zenét alig hallani, és még maximum hangerőn is csak valamicske dob meg basszus hallatszik.

Ezt én nem nevezném zenei aláfestésnek, sőt engem kifejezetten zavart, úgyhogy ki is kapcsoltam, és hallgattam helyette inkább a rádiót.

**ÉRTÉKELÉS**

Jöjjön akkor a bevezetőben félbevágott mondat folytatása. ...Nos, tévedtem.

A játék minden lehetséges elképzelésemet felülmúlta, negatív értelemben.

Az étvágyam is elment, a kólát magamra lötyintettem és a zenét a reset felé nyúltam. Utána csak ültem a nagy csónokban egy picit és azon gondolkodtam, hogy mernek kiadni 2000 vége felé egy ilyen minőségűtlenül pocskék játékot. Összességében rejtett mértékben csalódtam a programban. Régen ért ekkora csalódás egy stratégiai játékkal kapcsolatban, hiszen általában ez szokott lenni az a stílus, amit nagyon nem is lehet elrontani. Úgy tűnik az Eyst programozóinak ez teljes mértékben sikerült.

Nekem nem azzal van problémám, hogy egy névtelen cég egy névtelen játékot tönkretesz, mert ez az ő saját bajuk legyen, de akkor ne úgy érkezzen be a szerkesztőségbe a program, hogy ez van a dobozra írva: A Valós idejű háborús stratégiai játék új dimenziója.

E.T.

**külsín/belbecs**

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATÓSÁG	■■■■■■■■■■
ZENE BONA	■■■■■■■■■■

**summa summarum**

Ilyen gyenge, és ötletetlen stratégia már rég nem mert napvilágot látni

**végítélet**

**54%**





# 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.-		



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

**Fantasi**  
Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

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

**576 KByte 1999-2000-es számai eredeti áron (+postaköltség) megrendelhetők illetve megvásárolhatók**

Akciókn a készletek erejéig tart!			
* A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.			
99/1	398.-	99/12	398.-
99/2	398.-	00/01	398.-
99/3	398.-	00/02	796.-
99/4	398.-	00/03	796.-
99/5	398.-	00/04	796.-
99/6	398.-	00/05-06	796.-
99/7-8	576.-	00/07	796.-
99/9	398.-	00/08	796.-
99/10	398.-	00/09	796.-
99/11	398.-		

# ANIMORPHS KNOW THE SECRET

★ EGY ÁLLATI JÁTÉK!

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Gigawatt Studios  
**Kiadó:** Infogrames  
**Web:** www.infogrames.com  
**Minimum:** P200, 32 MB RAM  
**Ajánlott:** P-II 233, 64 MB RAM  
**3D kártya:** D3D  
**Multiplayer:** —

Szabad, mint a madár. Úvölt, mint a farkas. Bűdös, mint a görény. Ugye, milyen ismerősek ezek a mondások? Eljött az ideje, hogy végre mindenki megtapasztalhassa, milyen is egy állat bőrébe bújni. Az Animorphs-ban ugyanis mindez lehetséges. A Nickelodeon adóján már évek óta fut az azonos című sorozat, amely egy K.A. Applegate nevezetű hölgy kisregénysorozata alapján készült. Főszereplői iskolás fiatalok, akik különös képességet mondhatnak magukénak: képesek bármilyen állattá átváltozni (innen a cím is: az angol „animal” — állat, és a latin „morph” - alak, alakulás szavak összevonásából), feltéve, ha előtte azt a bizonyos állatfajtát megérintették, és ezáltal DNS mintát vettek belőle. Ilyen fantasztikus képesség persze nem hullik csak úgy az ember ölébe. Történt ugyanis egyszer, hogy a Földet különleges idegen lények serege szemelte ki magának, a Yeerk-ek. Intelligens nép lévén nem vesződték azzal, hogy katonai inváziót indítsanak bolygónk ellen, sokkal inkább belülről igyekeztek megszerelni a hatalmat. Fogságba ejtettek, gazdag, vagy befolyásos embereket, hogy az ő helyüket átveve készítsék elő a Föld leigázását. Félresöpörtek mindent és mindenkit, aki az útjukba mert állni, de azzal nem számoltak, hogy vannak, akik nem nézik jó szemmel a tevékenységüket. Akadt a népük-

ben egy „áruló”, egy Yeerk herceg, aki öt fiatal humánnal vállalva felvette a harcot ellenük. Ők ötven voltak a beavatottak: Rachel, Cassie, Marco, Tobias, és Jake. De az ellenség tük sok főt számított, és az ellenlők olyan kevesen voltak...

A Renegád elbukott, de halála előtt megajándékozta földi barátait ezzel a hihetetlen képességgel: bármilyen állat DNS mintáját érintés útján azonosítva képesekké válnak annak alakját felvenni. Egyedül ők tudnak az invázióról, és ők bolygónk utolsó reményei... a legutolsó...

Történetük kezdetén a normális tinik épp a kezdődő szünidőbe vetik bele magukat teljes erővel, nem így ifjú hőseink. A Yeerk tevékenység mostanában eléggé lelassult, de ettől minden csak még gyanúsabbá vált. Vajon mire készülhetnek? Cassie szülei ezekben a napokban találkoztak egy Mr. Foster nevezetű emberrel, aki egy új állatkísérletet akar levezetni a közeli régi bányában. Félő, hogy ez az egész csak a Yeerkék, és vezetőjük, Visser Three újabb csele, hogy megszerezzék az uralmat az emberiség felett. A Te feladatod az, hogy megakadályozd őket céljuk elérésé-

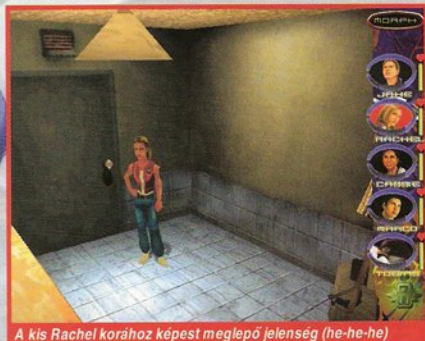
ben, és kellőképpen felkészülj a végső, nagy összecsapásra...

## A Játékmenet

Mint az már kiderült, az Animorphs-ban ezt az öt fiatalat kell irányítanunk, pontosabban csak négyüket — Tobias ugyanis állandóan sólyom alakjában van közöttünk, és afféle interaktív sűgőként funkcionál. A vérmes szerepjáték rajongókat sajnos le kell hűtenem: bár egy csapatot irányítunk, a játék tulaj-

eze annak a képességei lesznek, aki felveszi. Fejenként maximum hat képesség gyűjthető össze.

Kalandozásunk során mindig egyetlen embert irányítunk, a többiek ilyenkor nem láthatók, de az irányított karaktert tetszés szerint változtatathatjuk. Ilyenkor többnyire be kell barangolnunk a terepet, ajtókat nyitogatni, információkat gyűjteni, és felszedni minden tárgyat, amit csak találunk. Mindennek megvan a maga funkciója: a csokiszület energiát ad, a színes sokszög harci kombót (erről szintén majd később), az összes többi tárgy pedig a „nyomozásunk” előrelépését segíti. A csellekvés maga



A kis Rachel korához képest meglepő jelenség (he-he-he)

donképpen csak első látásra RPG, aztán hamar rájövünk, hogy nem más, mint egy szerepjáték-köntösbe bújtatott ügyességi játék. Egyedül a

már egészen más jellegű. Ilyenkor csak az egyik emberünket irányíthatjuk különböző ügyességi pályákon. Hogy csak párat említsék, gorillaként kell az épületek tetején ugrálni, mókusként, vagy csótány formájában rohagnálni szellőzőberendezésekben, elektromos kisléteket kerülgatni, farkasként szaladni az erdőben, vagy éppen aranyhalként úszkálni a csatornában. Ezek az ügyességi feladatok többnyire baromi egyszerűek, és nagyon könnyen végigvihetőek, nem hiszem, hogy bárkinek is gondja akadna vele.

harc az, amely a régi jó, hagyományos értelemben vett CRPG-kre emlékeztet, de erről majd később.

Mindenkinek van egy (Rachelnek a kettő) alap átváltozó képesség: Jake-nek a tigris, Rachel-nek a medve és a gorilla, Cassie-nek a farkas, és Marco-nak a jegesmedve. Ezen kívül egy állatot megérintve mindenki megkapja annak a képességét, de bizonyos helyeken DNS mintákat is találhatunk,



Egy kis baráti hátbaveregetés...

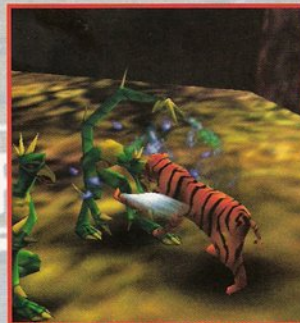


Ezt nevezik majomkodásnak, ugye?

**A harc**

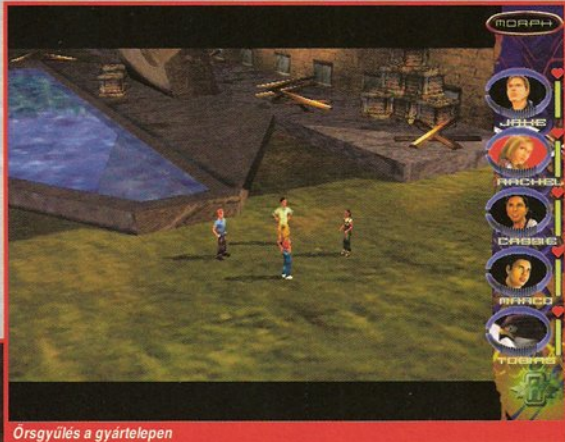
Ha testi közelségbe kerülünk egy yeerk-kel (meglepő módon) kenyértőrésre kerül a dolog. A harcrendszer könnyen elsajátítható, és ráadásul az ellenfelek legyőzése sem túl komoly feladat. Ilyenkor ki kell választani mind a négy karakternek, hogy milyen állapot alakjában vegyenek részt a harcban, és már kezdődik is a bunyó.

A két csapat felsorakozik egymással szemben, és az ellenség bőszen támadni kezd. Egyszerre egy valaki tud támadni, a többiek ilyenkor várnak a sorukra. Az éppen soros állapot



Ez a tigris (sajnos) valogat az eszközökben...

körül ilyenkor egy kék-piros kör jelenik meg, amely folyamatosan fogyva jelzi, hogy mennyi időnk van a támadásra — ez idő alatt kell végrehajtani a kombót, ha izmosabbat akarunk odacsapni. A kombókból alapból négy is van, ami a játék során akár fejenként nyolcig növelhető, és a fentebb említett színes sokszögek felvételével juthatunk hozzájuk (mindig át kell váltani arra a figurára, akit tápolni akarunk, mert a kombó csak azé lesz, aki felveszi). A kombók különböző billentyűzet-kombinációkból állnak, ezeket meg lehet nézni menet közben is a menüben, egyébként meg mindenkinél azonosak a kombinációk, úgyhogy csak nyolcat kell megtanulni a sikeres bunyóhoz. Minden állatnál másképp hatnak a kombók, és persze a hatás az ellenfelek fajtája szerint is változik. Szerencsére támadás közben mindig kapunk egy üzenetet, ha a kombó



Örsgyűlés a gyártelepen

különösen hatásos az ellenfélre nézve (super hit, mega hit, x2, stb.), úgyhogy ezt érdemes megjegyezni, és a későbbiekben ezekre alapozni a harcot. Ha vala-

milyenegy-hány éves lurkó nagyon tartalmasan el tud szórakozni az Animorphs-szal, és ráadásul még vért, vagy agressziót sem nagyon láthat benne (az állatok még véletlenül sem harapnak, csak pofozkodnak, vagy éppen a farkukkal csépelik az ellent). Mindenesetre hasznosabb lett volna, ha három helyett csak egy műfajra helyezik ki a játékot, de azt

ügyességi részek nagyon könnyűre sikerültek, ráadásul hihetetlenül röviddek is, a harc meg — bár eleinte egész érdekesnek tűnik — hosszútávon tökéletesen rutinszerűvé és unalmasává válik.

Még azt sem mondhatnám, hogy a máskálós részek kihívást jelentenek, hiszen Tobias folyamatosan közli velünk, hogy mi a teendő, és a történet is teljesen lineáris. Persze azért az időt egész kellemesen el tudtam tölteni a programmal, de gyanítom, hogy a készítők inkább a nálam lényegesen fiatalabb korosztálynak szánták, nem titkolt nevelő-oktató (befolyásoló) céllal — védd az állatokat, ne egyél húst, meg ilyesmi, ugyanebben a szellemiségben. De én azt mondom, hogy ez nem feltétlenül rossz. Biztos vagyok benne, hogy egy

a felbontást. De ha már ekkora a hardverigény, akkor legalább legyen szép a grafika. Mint azt a képeken is láthatjátok, a karakterek bizony eléggé elnagyoltak, és cseppet sem részletesek — manapság ennél többre képesek a fejlesztők, és nem csak a nagy cégekre gondolok.

A hanghatásokra nem lehetett panaszos, itt csak egy valamit említenék meg, ami engem személy szerint nagyon zavart: állandó jellegű segítőnk, Tobias hangja úgy visszhangzik, mint a Tihanyi Apátság. Persze, egy angol anyanyelvű embert ez biztosan egy csöppet sem zavar, de nekem állandóan a hangszóróhoz hajolva kellett hegyeznem a fületem, hogy megértem, miről is beszél.

Mint azt már mondtam, az Animorphs nem rossz játék, csak egyetlen igazán komoly probléma van vele: egyszerűen nem képes hosszú távon költöni az embert. Az ügyességi részek lényegében egy az egyben ugyanazok, csak éppen másmilyen állattal más-milyen akadályt kell átugrani, a harc pedig nagyon gyorsan válik dögunalommá — és sajnos a máskálós részek sem dobják fel a játékot. Hogy most mégsem kívánom leszólni az Animorphs-ot, az azért van, mert nagyon jó ötletnek tartom mind az alapsztorit, mind a játék felépítését — kár hogy ilyen sötétlun és haszontalanul sikerült megvalósítani.

Ennek ellenére a játék valószínűleg nagy siker lesz — az olyan országokban biztosan (nem hazánkban!), ahol a Nickelodeon műsora előtt ülve tengik mindennapjaikat a gyerekek. Őket még talán meg lehet győzni egy ilyen kiforratlan játékkal, minket — hogy stilszerűen fogalmazzak — öreg rókákat már nem.

Varga.B.



Igy fest egy mókus, amikor éppen nem tudja, merre is kell mennie

kinek túlságosan lemegey az életereje (az arcok mellett jobb oldalon egy függőleges csík), akkor azt csokival tudjuk helyreállítani — ez elvesz egy kört a harcból. Mellesleg jegyzem meg, hogy akinek elfogy az energiája, az sem hal meg, csak kiesik a harcból, és legközelebb ugyanúgy mellettünk lesz a csatában.

**Visszasságok**

Nekem kicsit zavarosnak tűnik ez a játék. Túl sok akar lenni egyszerre, túl sok műfajt szeretne képviselni, de igazán egyikben sem kiemelkedő. Az

alaposabban kidolgozzák.

A technikai megvalósítás is elég gyengére sikerült — a problémák már a grafikai megjelenítésnél kezdődnek. Először is nem értem, mire fól a személyi igazolványban jelzett hivatalosan ajánlott gépigény, ha nem lehet 640x480 fölé vinni



**külsín/belbecs**

LÁTÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATÓSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBONA	■■■■■■■■■■

**summa summarum**

**Nem rossz próbálkozás – talán legközelebb majd jobban sikerül**

**végítélet**

**67%**

# SANITY: AIKEN'S ARTIFACT

★ HA GYŐZ A JÓZAN ÉSZ...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** MonoLith Games  
**Kiadó:** Fox Interactive  
**Web:** www.sanitygame.com  
**Minimum:** P-II 300, 64 MB RAM  
**Ajánlott:** P-II 400, 128 MB RAM  
**3D kártya\*:** D3D  
**Multiplayer:** LAN, Internet

**A** MonoLith Games anno 1997-ben óriásit durrantotta a Blood 3D névre hallgató játékkal, amely még mindig a legpontosabb 3D shooterok közé tartozik. Ez a cég mindig is képes volt egyfajta életszerűséget vinni a programjaiba, és ezek bizony meg is látszanak eladási mutatóikon, amelyek igencsak a Q3 sarkában nyomulnak. A MonoLith három, három és fél év alatt készítette el saját 3D motorját a LithTech-et, amely a versenyben lévő, liszenszelhető grafikai meghajtók között egy igen előkelő helyet vívott ki magának. Annál is inkább tehetne, mert míg a Q3 alapjáért 250.000 dolcsit kérnek, addig a MonoLith „csupán” 110.000-ért kínálja a saját grafikai motorját. Természetesen ezt még azzal is tetézték, hogy amíg az ID Soft általában egy új programot ír és azt adja el jó pénzért, addig a MonoLith már második éve fejlesztgeti folyamatosan a LithTech-et, és ez még mindig versenyképes a többivel szemben. Jelenleg ott tartunk, hogy lassan végleg elkészül a 2.0-2.5-ös LithTech verzió, míg a Blood 2-vel megismert régebbi, már vagy egy tucat játékba bekerült (Pl.: Shogo, Vietnam Black OPS.). A 2.0 és a továbbfejlesztett 2.5-ös verzió már káprázatosan új dolgokat és főleg a „high poligon count”-ot támogatja, de az igen kevés GPU-s kártya miatt még nem is nagyon van erőltetve a játékokban. Az egyszerűséget persze nem fogom rá a régebbi játékokra sem, mivel nagyobb felbontásban a Blood 2 is képes egy PII-es

gépet megzavartani. Általában egy jó grafikai alap, egyenes úton vezet a sikerhez főleg, ha mellé tudunk tenni valamit jó kis FPS történetet is. Amennyiben a sokoldalúságot kezdjük el vizsgálni, a LithTech-nek bizony a többi motor mellett még ebben a tekintetben sem kell szégyenkeznie, ugyanis a Sanity-ben egy új oldaláról mutatkozik be, meghozza nem is rosszul!

## A történet

Semmi sem mocsan. A sarokban egy hibernációs berendezés duruzsol. A terem közepén asztal áll, rajta hatalmas fémkoporsó. Átlátszó pán-

pillanatra vonja el a különös színjáték, de ez elég is ahhoz, hogy mire visszanezzünk, már csak egy üres szarkofág nyitott teletjét látjuk, melyben az előbb még egy fagyos élet szunnyadozott. Fekétén nyújtózik a hatalmas deltás alak. A terem bejáratában, a vastag fémajtó előtt megvárza magát, megropogtatja elgémberedett tagjait és a felberregő telefonhoz indul, a

nevezett időben egyre másra kutattak a rég elfeledett dolgok után. A keresgélés egyik eredményeként, egy rejtett sivatagi katakombában bukkantak rá arra a különleges genetikai leírásra,



Igazán szép fogadtatás, egyből a nyakamba ugrottak vagy négyen...



A high-tech Drakula ebredni készül...

amely bemutatta hogyan lehet megváltoztatni az emberi agyat úgy, hogy az képes legyen a gondolatok pszionikus kisugárzására. Egy újabb félelmetes játékszer az emberiség kezében, amely több veszélyt, mint hasznót rejt magában. A szérum hatására mutánsok keletkeztek, melyek képesek voltak pusztító vagy alkotó gondolataik révén testet öltetni, és hatalmuknál fogva, gondolati úton létrehozni új fizikai megtestesüléseket. Egy átdolgozott genetikai leíró képlettel Dr. Joan Aiken modellezte, hogyan lehet a még magzati állapotban lévő egyedeket a szerrel úgy formálni, hogy azok eleve, mint mutánsok szülessenek meg. A képességek igen széles skálán mozogtak, úgymint tűz, illúzió, napenergia, tudomány, hit (igazság), démonológia, villámenergia, és halál. Doktorunk munkásságának fő célja elsősorban a jó és a rossz képességcsoportok kettéválasztása volt. Emberünk szeretete volna elkészíteni a tökéletes lényt, mely felísteni a képességekkel rendelkezik. Mindezt úgy akarta végrehajtani, hogy először szétválassza a képességcsoportokat, majd egy minitábla sűrít, és ezzel ruhazza fel kísérleti alanyait, amelyek fele-fele arányban rendelkeznek a lehető legtöbb jó és rossz képességgel. Minden

célúvege életet rejt. Aztán mozdul valami, árnyalak oszon félhomályból félhomályba. A látszólagos nyugalom feszültséggel telik, valahol robotbanást zaja tépi ketté

a csendet, egy pillanatra éles fém sikolya fúj riadót.

A hang csak egy-két pillanatig tart, majd hihetetlen mennyiségű apró fénypont éled fel a furcsa terem, ismeretlen berendezésekkel telt pontjain. Érthetetlen szövegek telítik a legyek szemére emlékeztető monitornyököket:

„Reciklációs folyamat visszaállítása megkezdődött”, „Negatív testhőmérsékleti jellemzők áthangolása” — olvashatjuk a besárgult képernyőkön. A szemünket csak egy

labor hátsó traktusába. — Halló itt Cain, mi az ábra? —Üdvözlöm Cain úgnök, itt a főnöke beszéll! Ha a nagy henyelés közben volna egy kis ideje, legyen szíves, vánszorogjon át fegyveréért az ellátmányozóba, mert van egy kis munkánk a maga számára. Negyed óra múlva a szobámban várom! Igazolja vissza a hívásomat! — Oké főnök, megyek.

A fekete férfi nyugodt léptekkel indul az átellenben lévő asztalhoz, ahol a sok szemétből komótosan halássza elő igazolványát. Rádiótelefonját övébe csúsztatja, és méla léptekkel indul életének újabb, nem kevés veszélyt rejtő kalandja felé.

## A játék

A hatalmas háborúk, és az éhínség pusztította fölbolygó óriási változásokon ment át a „világmegváltóként” emlegetett háború után, amelyben iszonyatos fegyvereket vetettek be az emberek egymás ellen.

A föld második aranykorának



Cain éppen a Vodafone előfizetését teszteli



# ODYSSEY

★ HERITIÁS KALANDJAI SUSOGÓ JOGGINGBAN...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** In Utero  
**Kiadó:** Cryo Interactive  
**Web:** www.cryo-interactive.com  
**Minimum:** P-II 233, 32 MB RAM  
**Ajánlott:** P-II 300, 64 MB RAM  
**3D kártya:** D3D  
**Multiplayer:** —

Számomra mindig is unikumnak számított egy olyan program piacra dobása, amely egy „megtörtént” történelmi eseményt és annak vonzatait dolgozta fel. Történt ez most az Odyssey esetében is, amely Trója lerombolása után tíz évvel játszódik. Ithaka népe már tíz éve keresi-kutatja elveszettnek vagy éppen halottnak hitt királyát, Odüsszeust. A keserves várakozás már Penelopét, Odüsszeus feleségét is nagyon megviselte, hiszen a férje hiányában az ország vezetése reá hárult. További problémát jelentett a szüntelenül próbálkozó kérők hada, akik Penelopéban elsősorban nem a nőt keresték, hanem a hatalomra jutás legkönnyebb módját. Nem csoda hát, hogy mindenki (a lázadókat kivéve) Odüsszeust kívánta vissza Ithaka trónjára. A lakosság két részre oszlott, az Odüsszeust visszaváró és bizakodó emberekre és a hataloméhes furkáló urakra.

Heritias, aki gyermekkori jó barátja volt az elveszett királynak, most útra kel, hogy a hátrahagyott nyomok alapján megtalálja és visszahívja Ithaka méltó uralkodóját. Utazásaink során Heritiással végigjárhatjuk és átélhetjük Odüsszeus összes kalandját, ahogyan azt Homérosz megalkotta. Áthaladunk majd álomszerű univezumokon és az alvilágba is alá kell szállnunk. A rekonstruált és újra modellezett ókori épületek és a hellási görög világ hangulatában utólráhetetlen látványt garantál. A elnyúló és nagyon hosszadalmas keresgélés után, Trójában partra szállva eredhetünk az elveszett király nyomába, miközben megfigyelhetjük a porig rombolt várost és a faló

megmaradt fejt is, egy kisebb pocsolva közelében. Keresgélésünk során egy gyilkossági ügybe keveredünk, amelyből elég nehéz lesz kímásznunk, és ami a legrosszabb a bebörtönzés miatt nem tudunk elég gyorsan az elveszett király (forró) nyomába eredni. Utazásaink során különféle mitológiai szörnyekkel, pl. küklopszokkal és Poszeidon ügynökeivel kell hadakoznunk. A történet teljes egészére nagy kihatással vannak az Istenek cselekedetei. Úgy, ahogyan a mitológiai történetekben mindig is történt.

## A játék motorja

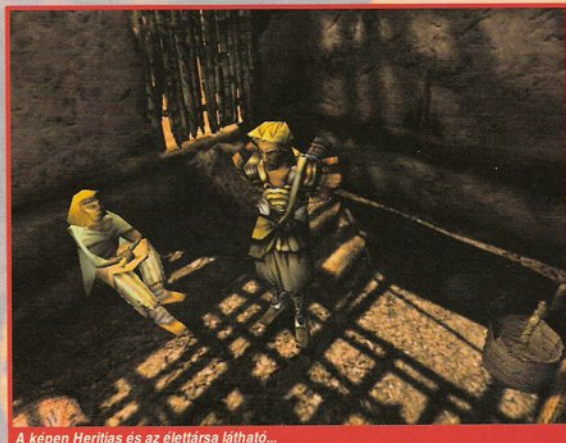
A játék engine-je a jól bevált, a Time Machine-ben először használt kvázi 3D-s pre-renderelt motort használja. Sajnos a játék bedolgozók műve és

szerencsére ez nem csak a kaland játékokra igaz.) A renderelt intrók igen jól sikerültek, de egyetlen probléma a karakterek kidolgozottsága, ugyanis poligonszámban nem sok eltérés tapasztalható a realtime és a pre-renderelt animációk között. A Cryo saját videólejátszója ismét sokat ront a trace-elt intrók élvezeti fokán. A hangok kiválóak, fő erősségük az atmoszférikus hangzásukban rejlik. Egyetlen

szinten van, hogy azt még egy keményebb FPS is megirigyelné, a mozgásuk szinte tökéletes. A sok rohangálás miatt a Shift gomb



Ide kellene bejutnom...de hogyan???



A képen Heritias és az élettársa látható...

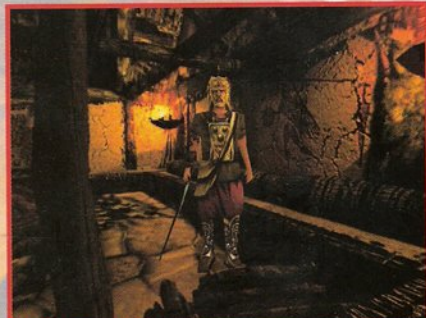
nem Cryo termék, a programot egy mostanság igencsak törekvő csapat, az In Utero készítette. A bedolgozó srácook elsősorban a grafikat nyomták, amivel nem is lenne semmi gond, ha valamilyen Gamma korrekciót beépítettek volna a programba. A trójai részen szinte semmit sem látni, ezt a problémát a videokártya kontrol paneljén lévő gamma csúszkával orvosolhatjuk (Ha van....) A fő probléma a 3 dimenziós leképezésekkel vannak, sok olyan kapu és bejárat van, amit csak oldalról és nem szemből látunk és ez igen nehézkesé teszi az áthaladást rajtuk. A zene ismét önmagáért beszél (Nemhiába a franciák nem tudnak igénytelen zenét rakni a programjaikba és

részen találni egy kis hibát, ez pedig a homokban való járás hangja, amely igen idegesítő és a „susogós” melegítő hanghatását adja vissza kiválóan. A menürendszer igazán „ókori” semmi felirat, semmi utalás, még szerencse, hogy minden egyes gombnak van saját helpje. A kocka oldalaira feszített óriás textúra nagyon eredeti hatást kölcsönöz a menünek. A mentésnél is akad egy kis probléma, mégpedig az, hogy a mentéseinknek nem adhatunk nevet, így az adott helyszínek nehezen azonosíthatóak. A karakterek kidolgozottsága olyan

nyomásától egy párorai játék után heveny inhuvelygyulladást kaptam, szerintem nem lett volna túl nagy kihívás a programozók részéről egy always run opció beépíteni a programba. Sajnos a 3D-s hangzást és a DSP effektet a program még mindig nem támogatja. A grafikai felbontást maximálisan 1024\*768 pixelig tudjuk fokozni, így tehát azok is élvezhetik kiváló grafikát, akik 17 esetleg 19"-os monitorral rendelkeznek.

## Játékmenet

A játék története igen lineáris, nincsenek alternatív megoldások, és időrendileg felcserélhető cselekedetek. A cselekmény mindig egy trigger ponthoz kötött. Nagy általánosságban a story mindig akkor folytatódik, ha szerencsétlen Heritiast kiütik, kirabolják, esetleg bebörtönzik. Igen érdekes, hogy az idő mindaddig áll, amíg nem érkezünk el a következő trigger pontig. A trójai éjszakában akár 2500-ig is bolyonghatunk, akkor sem fog hajnalodni, az ég csak akkor kezd szürkülni, amikor Heritias barátunkat egy lokál zsvány kirabolja.



Kiváló ez a kis álhacuka...

Nagyon zavaró a forgó kameránézet, itt és most aztán tényleg nem tudni, hogy ki kívül van és az előzőleg balra eső utca, most merre van. A néha előforduló „kardozós” akció jelenetek egyszerűen siralmasak, mint egy régi csehszlovák kalandfilmben, a főhőshöz éppen csak hozzáér a pallos lapja, és az pokoli fájdalmak közt rogy a földre. Itt még talán annyival fokozódik az akció, hogy néha a kard még a közelébe sem ér a karakterünknek, ami után az már a haláltusáját vívja. Az engine-ről tudni kell, hogy térhajlító opcióval is ellátták, nemegyszer megtörtént, hogy egy kapun kifelé a történetől függően más és más helyszínre lyukadtam ki. A különféle szobák és termek megvilágítása nagyon egyedi, pl. a fentről betűző napsugár az alatta elhaladó objektumokat nagyon szépen megvilágítja. A program szakít a normál point and click stílusú kalandjátékokkal, itt már némi párbeszédre is nyílik lehetőségünk, igaz a válaszok már előre determináltak. Igazából a beszélgetések csak a történet előrehaladtságát mutatják, a karakterünk fejlődésére semmilyen hatásuk nincs. Igen érdekes a sűrűn előforduló lie (hazugság) opció, mivel végkifejlet mindig ugyanaz lesz, attól függetlenül, hogy éppen igazat, vagy hamisan válaszoltunk. Nem túl szimpatikus az „automata visszafutás” akció, ami egy zsákutcából, vagy egy elzárt részből automatikusan, egy ívet leírva visszahozza a karakterünket. Az F1-el elérhető inventory halál lassú és nagyon pixeles.

Nem értem, hogy egy 3D-t használó játékban miért kell szoftveresen megoldani az inventory-ban lévő tárgyak megjelenítését, amikor ott adott a realtime 3D-s grafikai motor.

## Segítség

Egy kis bevezető, mivel a megkelettessen száraz játékmenetet nehéz megszokni.

Heritással a partraszállás után nem tudunk Trója elővárosába bejutni, mivel nincsen belépési engedélyünk, de nagy szerencsénkre egy szőnyegeket szállító rabszolga ténykedik a parton, aki a városkapun belülről szállítja azokat. Kapjunk fel egy szőnyeget, és mivel az eltakarja az arcunkat, könnyedén bejuthatunk a városba.

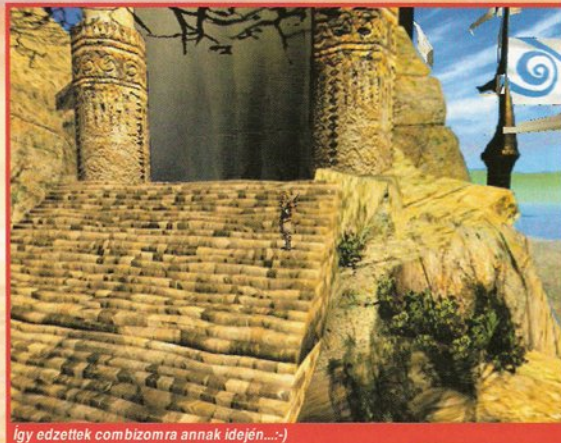


Az ör még nem is sejtji, milyen csúf véget fog érn...

A kapun áthaladva gyorsan rakjuk le, mivel többé már nem lesz szükségünk rá. Ezután haladjuk tovább és keressük meg a táblásjátékot nyújtó szőnyegeket. A játékból mindig győztesen kerülünk ki, mert csalunk. Erre a fickók is rájönnek, és jól beverik az arcunkat. (Ez csak akkor történik meg, ha legalább kétszer nyerünk rögtön egymásután.) Majd vegyük fel a kanyarban található boros csuprot.

A város kapuinál strázsáló őreket ne is közelítsük meg a passzus nélkül, mert ezzel a módszerrel könnyen szerezhetünk egy sterilizálatlan hasztáji sérülést. Most menjünk be a főúton található házba és beszélgessünk el a bent található emberekkel. Itt és most megkapjuk a passzus és információt is ama bizonyos Mikis nevű úriemberről, aki talán segíthet előkeríteni Odüsszeuszot. A passzussal lépünk be a lerombolt Trójába.

Rögtön a bejáratnál egy türelmi zónába ütközünk, ahol az örömlány némi infót csöpögött nekünk Mikisről. Ő viszont egy „fuvar” szeretne



Igy edzettek combbizomra annak idején....)

az információért, de magasztosabb céljaink szíriának, így a „csöpögős” nemi betegségre utalva, kihagyjuk a kalandot. A trójai városrész elsőre nagyon bonyolultak tűnik, sok utcájával és sikátorával. Magát a városhatáraitól néhol egy hegyvonulat, esetleg egy bokor zárja le, de találkozhatunk a „kutyás” őrizettel is, ami a következőt jelenti: vidáman ballagunk a város határa felé,

ahol néhány eb tanyázik. Közeli-  
désünkre az ebek túlrohannak rajtunk, majd mi utánuk. A falovat lehetőleg ne közelítsük meg, mert a mellette gözülő pocsollyába, amely elég csalóka, akár bele is veszhetünk. Amikor beértük a csahosokat, a kutyák visszarahannak a

város határába, főhőshünk pedig halálélelmében elkezd hátrálni, pedig már nincs kitől tartania. A sikátorban ne időzzünk sokat, mert a portyázó lázadók könnyen megszabadítanak zsebeink tartalmától.

A romok között egy kis emelkedő sétával találunk egy katonát, aki a portyázók támadásai ellen kellene, hogy védelmet nyújtson. A katonán megkérdezzük, hogy a borral teli butykos látványa megoldja a nyelvét. Azt javasolja, hogy menjünk a város határában lévő katonai sátrához, mert legutóbb ott látták Mikis-t.

A táborban éppen kardot készítő kováccsal beszélgessünk el. A diskurzus végén megjelenik Mikis, aki vel a város határában tornyosuló



Szegény Mikis már alulról szagolja azt a bizonyos ibolyát...

„bakot állók” technikával másszunk ki a tetőre és az ott található jókora követ dobjuk a szerencsétlen őrfőjére. Majd nyissuk ki a cella ajtaját és menekülünk, de nem a kapu felé, mert rögtön felismerik bennünk a szökött fegyenceket és még egy szőkére már nem lesz lehetőségünk. Ehelyett menjünk ismét abba a házba, ahol a passzust kaptuk és vegyük magunkra a harci dísz, így már inkognitóban könnyen kisurrannhatunk az őrzött kapun.

Ezután utunk Heriseus-hoz vezet, aki a további információkkal szolgálhat. A következő képernyőn menjünk balra és fel, majd menjünk be a szentélybe, amely végén egy teleport található, de az csak akkor aktívoldik, ha a két oldalon elhelyezkedő képekbe az oda illő darabot beillesztjük, ha ezzel végeztünk szabad az út a teleporton keresztül.

A program összképe nagyon jó, de a túlzott linearitása néha kissé uncsívá változtatja a játékmenetet. Aki szereti a „francia” kalandjátékokat biztosan nem fog csalódni benne. A grafika és a hangulat szuper, de a terep mégis sivár. Nincsenek emberek az utcákon (Az egy kurtizánt kivéve.), kevés az NPC, az egész terep áll, nincs semmi mozgás.

A program inkább a dialógusokra, logikai elemekre és szerencsére, nem pedig akció elemekre épít. Nagyon ajánlom azoknak, akik némi vonzalmat éreznek az ókori történelem iránt.

KeFe™

## külsín/belbecs

LÁTÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATÓSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBONA	■■■■■■■■■■

## summa summarum

A Time Machine profizmusához képest elég karcsú, de sokkal könnyebb

végitelet  
**88%**



# THE SIMS: LIVIN' IT UP

★ ÉLETLABOR A PC-BEN

## SEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Maxis

Kiadó: Electronic Arts

Web: www.maxis.com

Minimum: P233, 32 MB RAM

Ajánlott: P-11450, 128 MB RAM

3D kártya: —

Multiplayer: —

**K**ine szeretett volna mások bőrébe bújva átélni egy az óvőkét teljesen eltérő idegen életet? Most a Sims-ben mindenki felépítheti saját kis fészékét és ha teljes családot alapíthat, vagy nosztalgizva megidézheti a boldog agglégény éveket. (És hogy meg ne sértsen senki érzékeny lelkiállását hozzáteszem, az is lehet, éppen itt jön rá milyen jó is hogy annak idején hagyta elcsavarni a fejét.) A Sims az eddig készült legbonyolultabb szimuláció, legalábbis az „ember szimulátor” kategóriában, amelynek kiegészítő lemeze a Livin' Large a napokban jelent meg. Az első rész a Sims az utóbbi fél évben Best-seller lett, amit az új kiegészítő pack valószínűleg tetézní fog. Az amerikai piacon Livin' Large, még az európai verzió címe Livin' It Up.

Az add-on pack-ot a Maxis az első részt megvásárlók véleménye és hozzászólásai alapján készítette el. Az általunk kreált lakások falait és padlózatát mostantól teljesen szabadon alakíthatjuk. (Az aktuális burkolólapok és festék színeit is mi magunk választhatjuk ki.) A lakóhelyek különféle építészeti stílusai is válogathatunk, amelyek lehetnek Medieval, Vegas és Retro beállítottságú. Ha például az otthonunkat kastély jellegűre szeretnénk berendezni, akkor a falakat téglajellegű festéssel, a padlót márvány burkolattal lássuk el. A hálószobában pedig egy baldachinos franciaágyat helyezünk el, az antik gyertyatartókról pedig ne feledkezzünk el. Tehát az igen kiváló szimuláció mellett egy mini lakberendező programot is kapunk. A Sims első ránézésre ugyan semmit sem változott, de az újítások a kis részletekben rejlenek. Az itemek száma több mint 100-zal növekedett. Mindenféle

érdekes bútort és használati eszközt beépíthetünk lakásunkba, pl. vibrációs vízgyát (a legénylakás csúcspontja, amelyen igazán jókat lehet hancúrozni) antik falilámpák, tojás-szék, hogy csak néhányat említsék a sok újítás közül. Nagyon nagy újítás a kristálygömb, amely mint egy jósnő megmondja, hogy milyen tevékenységhez van bennünk elég kvalitás és tippet ad a jövőben bekövetkező történéseket illetően. Az első részben ez emberek nem igazán rendelkeztek személyiséggel, azt, hogy éppen mire képesek és mit tudnak megtenni azt csak a pénzük mennyisége határozta meg. (Ami a jelenlegi fogyasztói társadalomra nagyon is igaz.) Ha például leülünk gitározni és az még nem igazán megy, akkor a kristály-



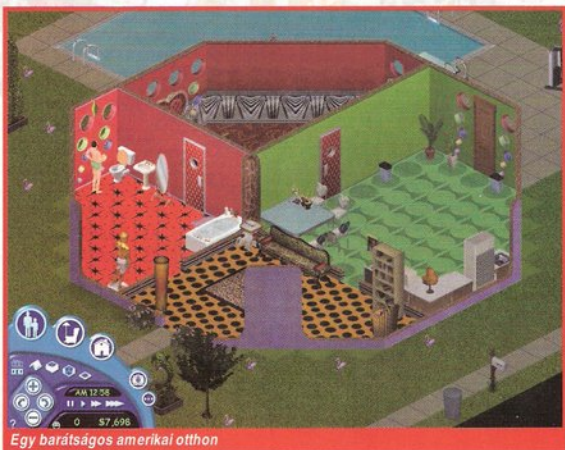
A vibrációs ágy használat közben...



Igy ki lehet bírni!

gömbhöz fordulva az életünket egy olyan irányba próbálja befolyásolni, ahol érvényesülni tudunk és nem maradunk abban a tudatban, hogy jobbak vagyunk Santanánál. Ezzel a Sims-ek egy kvázi karmát kapnak és nem csak céltalanul élnek a világban. (Nemcsak táncolnak, esznek, TV-t néznek, mint az első részben, hanem tevékeny életet élnek.) A teleszkóp megint egy korszakalotó újítás, amellyel Sims-ék vicces szituációk közepette fejleszthetik logikai szintjüket. Ilyen az UFO-k által történő elrablás, amely kaland után szegény Sim teljesen kifordul önmagából és nem tudja, hogy ki is ő valójában és mit csináltak vele, de a teljes érzelmi káosz ellenére élete valamelyik szintjén növekedést ér el. Egy további újdonság a sok közül a Chemistry Set (kis vegyész táskának fordíthatnám), amellyel igen érdekes vegyületeket hozhatunk létre. A táskában 7 különféle kemikália található, amiket

és akár Frankeinstenné is változhatunk, amely eredményeként a kemény munkával felépített házunk porig rombolódik. Az NPC-k száma is növekedést mutat az első részhez képest. Bár van olyan karakter, aki hiányzik a mostani részből. Újnak mondható viszont az igen borsos 15.000 dolláros áron megvásárolható robot, ami mindenféle munkát elvégez (főz, takarít, megjavítja az elromlott készülékeket) és ha kedvünk tartja még egy keringőre is felkér. A játékban előforduló karakterek nem mindig pozitív jelleműek, egy igen negatív figura a Tragic Clown. A bohóc általában akkor jelentkezik a lakásunkban, amikor a spirituális és a vidámság szintünk a padlón van. Megérkezése után megnövekedik a könnyes szemek száma, sokkal több a veszedékes és egyáltalán a bentlakók mind depressziós állapotba kerülnek. Ami számunkra jelzés, tehát a bohóc legyőzéséhez több szeretetet kell Sims-ék életébe csempészünk. A bohócot sajnos nem rakhajjuk ki a lakásunkból mindaddig, még az



Egy barátságos amerikai otthon



## DEEP RAIDER

★ A TENGER HULLÁMHOSSZÁN...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Cyberspace Graphics  
 Kiadó: Infobank  
 Web: www.deepraider.com  
 Minimum: P-II 266, 64 MB RAM  
 Ajánlott: P-II 350, 64 MB RAM  
 3D kártya: D3D  
 Multiplayer: —

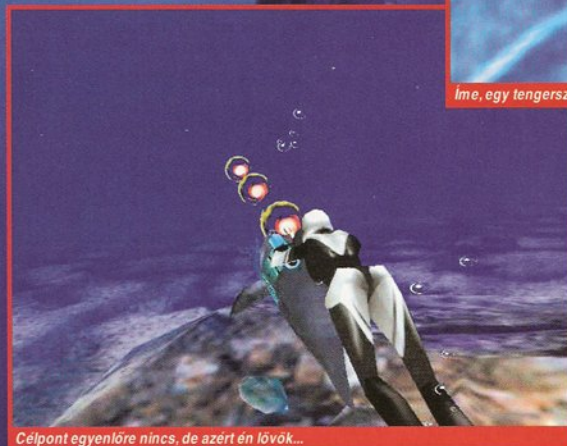
Néha az az érzésem támad, hogy hiába az erőlködés, még sincs új a nap alatt! A manapság tucat szám megjelenő játéklónok mára behalózták az egész PC-s játékipart, ettől függetlenül akadnak fejlesztők, akik merészkednek ritkaságszámba menő témákkal eleresztett stufokkal szórakoztatni a nagyérdeműt. Ha egy ilyen program még ráadásul nem is sikerül úgy-mond tőkéletesre, akkor a kiadók szaladhatnak a pénzük után és óriási reklámkampány gerjesztésével próbálnak életet lehelni a project-be. Így van ez a Cyberspace Graphics legújabb játékaival a Deep Raider-el is. Amint Sz. JVC. koma a kezembe adta az egy CD-n terpeszkedő programot, még nem sejtettem hogy ekkora negatív hullámot maga előtt toló szököár ragad magával a program elemzése közben.

nyitás a megszokottól eltérően nem a kurzorilyakkal történik, hanem a numerikus billentyűzettel, löni a Space használatával és úszni (mert hogy majd azt is kell) a Ctrl gomb segítségével tudunk. A shift-el elsődlegesen egy kis menüt kapunk, ahol megnézhetjük a lőszer mennyiségét ill. másodsorban egy térképet, amin kiigazodhatunk a terepen. Sajnos sok hasznát nem fogjuk venni,

számmal, gondolkok itt többek között a terep egyszerű (ha rossz májű lennék akár igénytelennek is nevezhetném) kidőlgözására. A helyenként barnás árnyalattal



Ime, egy tengerszint feletti ugratás!



Célpont egyenlőre nincs, de azért én lövök...

megettűdelt textúra falakon és elmosódott háttereken kívül nem sok mindent véltem felfedezni. A tereptárgyak kinézete is hasonlóan puritán! A víz alatt semmilyen ködeffektet, vagy bármi mást, amitől a sós víz közegeben érezhetné magát a játékos, nem alkalmaztak és az itt-ott úszkáló halak kinézete is eléggé silány. Egy jól irányzott lövés után láthatjuk a tenger mélyén becsapódott lövedék robbanását 2D-s grafikával. Talán magától értetődő, hogy az engine ezek után kiállította magáról a bizonyítványt, tőle többet elvárni nem lehet, örülhet az osztályfőnöke, hogy ha kettes átlaggal is, de átment az érettségien.

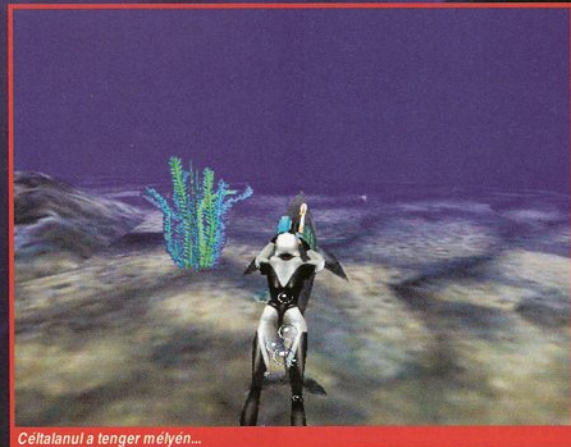
Lássuk az irányíthatóságot, ami szintén fúrta kissé az oldalamat. A tenger fenekén delfinünkkel vonatva magunkat nem hogy egy célpontot nem tudunk rendszeren eltalálni, de még úszni sem lehet menetrendszerűen! Nálam az irányítás elsajátítását hosszas procedúra előzte meg, rengeteget kellett gyakorolnom, ezért ajánlott mindenkinek eleinte némi szárnypróbálgatással kezdeni. Ha ezzel megvagyunk, akkor nyugodtan belevethetjük magunkat a mélyvízbe, bár a megfogalmazás kissé sántít, ugyanis már alaptól ott vagyunk. A cél: elpusztítani az ellenséges cápákat és egyéb tengeri herkentyűket. Az erőviszonyokról csak annyit, hogy jó öt perc telt el amíg sikerült le-

dásznom az első áldozatot. Ezek után hosszadalmas terepszemlére voltam kényserítve, mert semmi különösebb nem történt. Ha elfogy a lőszerünk, különféle mélyedésekben keresgélhetünk és ajánlom becses figyelmetekbe az óriás kagylókat, melyek tudvalevőleg értékes kincseket rejtenek magukban.

## A hanghatások és a végítélet

A játék hanghatásai azok, amelyeknek kizárólagosan köszönhetjük a hangulatot, mármint a tenger hangulatát. Igazán kellemes és nyugtató háttérzene szól menet közben. Érdemes figyelmet szentelni a körülöttünk mozgó élővilág zajaira is. Ha egy cápa közeledik, akkor már előre tudomást szerezhethünk róla, hiszen ilyenkor a zene is átvált egy keményebb stílusra, emlékezzünk csak a Cápá filmek „jelző” zenei betéteire! A hanggal némileg sikerült a készítőknek kompenzálni a gyenge grafikával elért összehatást. Végezetül a játékot azoknak ajánlom, akik szeretik a könnyed kikapcsolódást és az egyszerű játékmenetet, valamint a nem túl bonyolult feladatokat. A gyerekek biztosan imádni fogják a „delfin vontatta bácsi”-s programot.

Cooper



Céltalanul a tenger mélyén...

## Kezdetben még minden szép

A játék installálását követően egy rövidnek egyáltalán nem mondható intro film fogadott, melynek megtekintése után a főmenüben találtam magam. Furcsamód nem találtam valami sok menüpontot, egész pontosan, amit találtam az kifejezetten kevésnek tűnt. (Single-paler, Load Game és Options)  
 Az írá-

mert általam érthetetlen okok miatt csak a már bejárt területet vehetjük rajta szemügyre. (Talán, mert amíg fel nem derítetted, térképezted a terepet, addig nincs miről képet mutatnia — Sz. JVC.)

## A grafika és a játszhatóság

A játék grafikailag viszonylag kellemes, viszont senki se számíton esget verő, monumentális látványosságra tekintettel arra, hogy ismételtlen megjegyzem, nem egy nagy cég áll a projekt mögött. Ezzel párhuzamosan vannak negatívumok szép

## külsín/belbecs

LÁTÁNYOSSÁG	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
JÁTSZHATÓSÁG	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
SZAVATOSSÁG	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
ZENEBONA	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

## summa summarum

Valóban ritkaság számba menő téma, de a kivételezés nem az igazi

végítélet  
**67%**

Ha úgy gondolod, hogy már mindent ismersz...  
Ha neked már semmi nem okoz meglepetést...  
Ha láttad a Múmiát, de a tenyered sem izzadt meg...  
Ha jobb vagy, mint Indiana Jones...

Várnak rád...

# Afrika SÖTÉT TITKAI \*

... és rájössz, hogy minden másképp van, mint azt elképzelted...

**\* TELJES MAGYAR NYELVŰ PROGRAM**

A TRAVELBOX-HUNGÁRIA KFT és a WOLFGROUP bemutatja: AFRIKA SÖTÉT TITKAI \* TELJES MAGYAR NYELVŰ JÁTÉK \*  
FŐSZEREPBEN: HOWARD HAWK MAGYAR HANGJA: BICSKEI LUKÁCS \* MAGYAR KIADÁS: TRAVELBOX-HUNGÁRIA KFT.  
MAGYARORSZÁGI BEMUTATÓ: 2000 SZEPTEMBER \* TEL/FAX: 37/315-905 \* WWW.TRAVELBOX.HU \* TBH@INTERDNET.HU



TRAVELBOX  
HUNGÁRIA KFT.



# WACKY RACES

★ A FLÜGOS FUTAM ÚJRA INDUL!

**SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY**

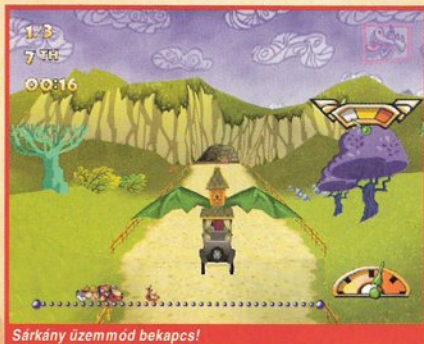
Fejlesztő: Appaloosa Corp.  
 Kiadó: Infogrames  
 Web: www.infogrames.com  
 Minimum: P166, 32 MB RAM  
 Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM  
 3D kártya: D3  
 Multiplayer: —

Nem tudom kinek, mit mond a fent szereplő cím, de azt már sejtethetik, hogy egy „arcade” autóverseny takar! A Cartoon Network-on, (a rajzfilm csatorna) fut, vagy futott egy ugyanilyen című rajzfilmsorozat! A lényege csak annyi volt, hogy mindenféle fura járművel, kellett a start ponttól, a cél vonalig (ha lehet egyben) eljutni.

A futam persze sohasem zajlóhatott nyugodt körülmények között, ugyanis a „Mean Machine” vezetője és kutyája mindig megkeserítették a többi versenyző életét. Ez a fitték szinte mindig vezette a mezőnyt, és mégis mindig valamilyen csapdát állított a többieknek, hogy ő érjen be elsőnek a célba! Persze minden epizódban pörül jár, és eddig még egyszer sem lépte át a célvonalat.

**Üzem módok**

Játszhatunk bajnokságot, amiből 5 található. Ezek nem szabadon választhatóak, hanem szépen egymás után következnek. Tovább jutni csak akkor lehet, ha mi érjük el a legmagasabb pontszámot. Egy-egy bajnokságon belül 4 pálya található,



Sárkány üzemmód bekapcs!

**Ezek a fura szerkezetek...**

A program hat választható járművet ajánl fel. Persze a favorit Mean Machine nem választható, csak a bajnokság teljes megnyerésével (Ehhez kötélt idegzetekre, és két-három billentyűzetre lesz szükség). Akkor most lássuk ezeket a szuper járgányokat!

Itt van mindjárt a tank, aztán a két kőkorszaki szikla autója, Red Max és csodálatos repülője, az Adams Family-t idéző szörny kocsi, a versenyautó, és ne feledjük a szépséges Ms. Penelope Pitstop nőiesen kimanikurózott csodajárgányát. A pályákon találhatunk

elkövetőhöz nagyon hasonlít a grafikája és a játékmene is (ha jól bele gondolok, még a pályák is...).

**Hangokat hallok...**



Nem még nem örültem meg, csupán a játék hanglélményeire céloztam. A program négy zenét játszik, mind a négy pályán különböző! Hát

ennyi lenne, kérem! Bocsánat a menü zenéjét kifejejtetem (igy már őt)! Egyébként a futamot a versenyzők szellemes beszólásai színesítik! Nemegyszer még elnézést is kérnek, amikor valamelyikük egyik ellenfelüket szépen kilötte egy rakétával! A szereplők a hangjukról tökéletesen felismerhetőek a rajzfilm

szikla száguld ezerral, mire ő a make-up-ja miatt izgull!

**Itt a vége(d)!**

A végére hagytam természetesen a fekete levest. Bár a program közel sem nehéz, hiszen gyerekeknek készült, de annyi benne a bug, és úgy csal a gép, hogy az teljesen élvezhetlenné teszi a játékot. Ilyen volt például, amikor beleszáll-

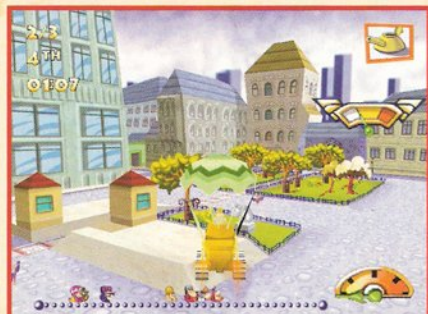


Ime két helyi öslakos, a terephez passzoló járgánnyal...

tam egy kerítésbe és átcsúsztam a túoldalára. Annak az esélye, hogy onnan kijutok természetesen egyenlő a nullával.

A másik pedig, hogy hirtelen gyorsulnak az ellenfelek, és nagyon hamar nagy előnyre tesznek szert, vagy egyszerűen a leghátsó, valamilyen csoda folytán, az első helyre kerül, a cél előtt úgy ötven méterre. Ha ezek a hibák nem lennének, talán elnézőbb lennék, de mivel majdnem a billentyűzetem életébe került a játékkal eltöltött pár óra, nem leszek az.

Még érdekességként elmondom, hogy a játék elkészítésében egy magyar fejlesztő csapat is részt vett. Talán kicsit jobban kellett volna iparkodnia a fiúknak.



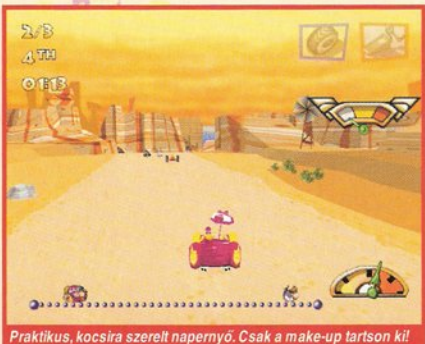
Ejtőernyős egység bevetésén — kezdődhet a város megszállása

amelyek a következők: A sivatagos kanyon, a sűrű erdő, a nagyváros és a hó fódte sziklák.

A játék előrehaladtával megmarad ez a felosztás, csak egyre nehezebb és változatosabb részek követik egymást.

Ezen kívül megtalálható a szokásos egy játékos, Single Player”, és az osztott képernyős, Two Player” opció is.

lanatig sebezhetetlenek leszünk, de repülhetünk is, sőt még a rendőrautó szerepét is felvehetjük, ekkor persze mindenki lelassul és szabad az út előre. Persze ki is löhető az,



Praktikus, kocsiira szerelt napernyő. Csak a make-up tartson ki!

alapján! A legjobban Penelope megjegyzései tetszettek. 120 Km/h-val száguld a havas úton, vele szemben pedig egy legalább egy emeletnyi

Bari

**kulcsin/belbacs**

LÁTÁNYOSSÁG	□	□	□	□	□	□	□	□	□
JÁTSZHATÓSÁG	□	□	□	□	□	□	□	□	□
SZAVATOSÁG	□	□	□	□	□	□	□	□	□
ZENEBOGA	□	□	□	□	□	□	□	□	□

**summa summarum**

Az idegítő hibái nélkül jó osztályzatot is kaphatott volna, de így...

**végítélet**

**57%**

# 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 **Ez már bárkinek 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

12 O CLOCK HIGH ~~11999~~ 2999.-  
15th INTERPLAY ANTHOLOGY 12999.-  
3D ULTRA PINBALL 4999.-  
ACM 1918 9999.-  
ACTION MAN 7999.-  
ACTUA POOL ~~11999~~ 4999.-  
Advanced Tactical Missions 5999.-  
AGE OF EMPIRES GOLD 11999.-  
AOE 2: AGE OF KINGS 12999.-  
AGE OF WONDERS 11999.-  
AHX 1 ~~11999~~ 2999.-  
Akció Játékok Gyűjteménye 1 1999.-  
ALIEN CROSSFIRE 6999.-  
ALIEN INCIDENT 7999.-  
ALIEN NATIONS 9999.-  
ALPHA CENTAURY /CLASSIC 3999.-  
AMERICAN HISTORY 2999.-  
ARCADE FRENZY (DISNEY) 9999.-  
ARCADE POOL 2 4999.-  
ARMOR COMMAND ~~9999~~ 3999.-  
ARMORED FIST 3 11999.-  
ARMY MEN AIR TACTICS 9999.-  
ARMY MEN Operation Meltdown 7999.-  
ASCENDANCY 4999.-  
ATARI ARCADE HITS 2999.-  
ATLANTIS /DREAMS 3999.-  
ATLANTIS II ~~9999~~ 7999.-  
AUTOVERSENY GYŰJTEMÉNY 1999.-  
B HUNTER ~~11999~~ 3999.-  
BEETLE CRAZY CUP 9999.-  
BENEATH A STEEL SKY 4999.-  
BIO FORGE /CLASSIC 4999.-  
BIRDS OF PREY 3999.-  
BLAZE & BLADE ~~9999~~ 4999.-  
BLIZZARD LEGEND PACK 11999.-  
BURNOUT Drag Racing ~~11999~~ 4999.-  
BUSINESS TYCOON 9999.-  
CANNON FODDER 2/H 4999.-  
CAPTAIN QUAZAR 1999.-  
CAR AND DRIVER 2999.-  
Castrol Honda Superbike 2000. ~~9999~~ 4999.-  
CHESSMASTER 7000 9999.-  
CIVILIZATION II - TEST OF TIME 9999.-  
CIVILIZATION II MULTIPLAYER 7999.-  
CLOSE COMBAT IV 9999.-  
Cluedo Chronicles: Fatal Illusion 9999.-  
C&C World Wide Warfare Pack 9999.-  
CONQUER THE SKIES ~~7999~~ 3999.-  
CONQUEST EARTH ~~11999~~ 4999.-  
Conquest of Empire - AOE DATA ~~9999~~ 1999.-  
COUNTER ACTION ~~11999~~ 4999.-  
CREATURE SHOCK 4999.-  
CRICKET 97 ~~9999~~ 1999.-  
CROC /CLASSIC 3999.-  
CROC 2 9999.-  
CRUSADER NO REGRET 3999.-  
CUB CHASE 4999.-  
DAIKATAN 2 ~~9999~~ 3999.-  
DANCE E-JAY 2 11999.-  
DARK VENGEANCE 11999.-  
DAWN OF AGES 7999.-  
DAWN PATROL /H 4999.-  
DEADLINE 4999.-  
DEATHKARZ ~~11999~~ 3999.-  
DEATHTRAP DUNGEON 9999.-  
DEER HUNTER COMPANION 4999.-  
DESCENT 3 ~~11999~~ 4999.-  
DESECRATED LANDS 5999.-  
DEUS EX 5999.-  
DIABLO II 12666.-  
DIE HARD TRILOGY 2 9999.-  
DISNEYS HOT SHOT: Bug Drop 4999.-  
DISNEYS HOT SHOT: Cub Chase 4999.-  
DISNEYS HOT SHOT: Jungle Pinball 4999.-

DISNEYS HOT SHOT: Paddle Bash 4999.-  
Disneys Hunchback of Notre Dame 4999.-  
DISNEYS LION KING 2 11999.-  
Disneys Magic Artist Studio 10999.-  
DISNEYS VILLAINS REVENGE 11999.-  
DO3D WEB SZERKESZTŐ 24999.-  
DREAMS 11999.-  
DREAMWEB ~~2999~~ 1999.-  
DUKE NUKEM 3D 2999.-  
DUNGEON KEEPER 2 Classic ~~11999~~ 3999.-  
DUNGEON KEEPER GOLD 3999.-  
EARTHWORM JIM 3D 11999.-  
ECSTATIC 4999.-  
EF2000 TACTCOM ~~5999~~ 1999.-  
EVERQUEST 9999.-  
EXECUTIONER 11 ~~5999~~ 1999.-  
EXTREME G2 9999.-  
F/A 18 HORNET 3.0 4999.-  
F/A 18E SUPER HORNET 11999.-  
F1 2000 9999.-  
F1 GRAND PRIX 3 2999.-  
F1 WORLD GRAND PRIX 9999.-  
FA Premier League STARS 2001 9999.-  
FA Premier League MGR 2001 9999.-  
FADE TO BLACK 9999.-  
FALCON 4.0 9999.-  
FAMILY COLLECTION 9999.-  
FAMILY GAME PACK 9999.-  
FIELDS OF FIRE 11999.-  
FINA 2000 6999.-  
FINAL FANTASY VIII 5999.-  
FIRESTORM - Tiberian Sun DATA 6999.-  
FLASHBACK 3999.-  
FLEET COMMAND CLASSIC 3999.-  
FLIGHT UNLIMITED 4999.-  
FLUX ~~2999~~ 999.-  
FLY 11999.-  
FLYING CORPS GOLD 4999.-  
FORD RACING 11999.-  
FROGGER 4999.-  
FURBY 7999.-  
GAME MANIA 3 ~~9999~~ 4999.-  
GAME MANIA 4 ~~9999~~ 4999.-  
GET MEDIEVAL 6999.-  
GEX 3D 3999.-  
GLOVER 2999.-  
GP 500 11999.-  
GRAND PRIX 2 /MICROPROSE 2999.-  
GRAND PRIX 3 9999.-  
GRAND PRIX LEGENDS ~~11999~~ 4999.-  
GRAND PRIX WORLD 9999.-  
GROUND CONTROL 10999.-  
GUITAR WORKSHOP 6999.-  
GULF WAR ~~11999~~ 4999.-  
GUNSHIP 9999.-  
GUTS & GARTERS ~~9999~~ 1999.-  
Gyerek Játékok Gyűjteménye 1999.-  
HARDWAR ~~11999~~ 4999.-  
HEART OF DARKNESS 2999.-  
HEAVY METAL FAKK 2 11999.-  
HELLCOPTER ~~11999~~ 2999.-  
HEXPLORE 11999.-  
Hidden & Dangerous - Fight for Freedom 4999.-  
Hunchback of Notre Dame 4999.-  
HUNTER HUNTED ~~11999~~ 2999.-  
IWAR ~~11999~~ 2999.-  
ICEWIND DALE 9999.-  
IMPERIUM GALACTICA II 7999.-  
INDEPENDENCE DAY 9999.-  
INFANTS 9999.-  
INTERNATIONAL FOOTBALL 2000 9999.-  
INTERSTATE 76 9999.-  
INVICTUS 9999.-  
IRON PLAGUE - TA Kingdoms Data 4999.-  
ISRAELS AIR FORCE CLASSIC 3999.-  
JAGGED ALLIANCE 2 9999.-  
JOHNNY BAZOKATONE 1999.-  
KISS PSYCHO CIRCUS 11999.-  
KLÁNOK 9999.-  
LANDS OF LORE III 11999.-  
LARRY CASINO 7999.-  
LEGO CREATOR 6999.-  
LEGO FRIENDS 9999.-  
LEGO ISLAND 10999.-  
LEGO LOCO 6999.-

LEGO RACERS 9999.-  
LEGO ROCK RAIDERS 6999.-  
LEGLAND 10999.-  
LEMMINGS 3D 4999.-  
LIATH 7999.-  
LODERUNNER 2 4999.-  
M1 TANK PLATOON 2 2999.-  
M1A2 ABRAMS ~~11999~~ 4999.-  
MAGIC & MAYHEM ~~11999~~ 3999.-  
Magic Carpet: Hidden Worlds ~~11999~~ 9999.-  
MAGIC THE GATHERING 2999.-  
MAJESTY 9999.-  
MANIC KARTS 5999.-  
MASTERMIND 4999.-  
MAXIMUM ROAD RACE 3999.-  
MAYDAY 7999.-  
MECHCOMMANDER GOLD 2999.-  
MESSIAH 9999.-  
Mickey Mouse Computer KIT ~~9999~~ 4999.-  
Microsoft FLIGHT SIMULATOR 9999.-  
MIDTOWN MADNESS 12999.-  
MIG ALLEY 9999.-  
MIGHT & MAGIC VII ~~11999~~ 3999.-  
MIGHT & MAGIC VIII 9999.-  
Modern Warfare Collection 11999.-  
MONACO GP 2 9999.-  
MONOPOLY 9999.-  
MOTORVERSENY Gyűjtemény 1999.-  
MPS STATION PLUS 9999.-  
MUSIC MAKER VIDEO JAM 6999.-  
MUSIC STUDIO GENERATION 5 11999.-  
NASCAR PINBALL 5999.-  
NATIONS FIGHTER COMMAND 11999.-  
NAVY STRIKE /H ~~11999~~ 1999.-  
NBA Basketball 2000 (FOX) ~~9999~~ 6999.-  
NEED FOR SPEED III 2999.-  
NEED FOR SPEED Porsche 2000 9999.-  
NHL 2001 HIVJ 9999.-  
NHL Championship 2000 (FOX) ~~9999~~ 3999.-  
NO RESPECT ~~9999~~ 2999.-  
NOCTURNE 11999.-  
NORTH VS SOUTH ~~11999~~ 3999.-  
NOTATION 6999.-  
NOTHING BUT ACTION 3999.-  
NOX 9999.-  
OUTCAST 9999.-  
OUTPOST 2 3999.-  
OVERBOARD 1999.-  
OVERLORD 4999.-  
PADLE BASH 4999.-  
PANDEMONIUM 2 4999.-  
Panzer General 3D ASSAULT 11999.-  
PATRIOT 4999.-  
PGA TOUR GOLF 486 ~~11999~~ 999.-  
PLANE CRAZY ~~11999~~ 2999.-  
PLANESCAPE TORMENT 10999.-  
PLAYDOH CREATION 1999.-  
POLICE QUEST SWAT 2 9999.-  
POOL SHARK 11999.-  
POPULOUS The Beginning Classic 3999.-  
POPULOUS Undiscovered Worlds 7999.-  
PREMIER MANAGER 99 5999.-  
PRO HOCKEY 95 3999.-  
PSYCHO PINBALL 3999.-  
QAD ~~9999~~ 1999.-  
Railrod Tycoon II - 2nd Century Data 7999.-  
RALLY BAJNOKSÁG 3999.-  
RALLY Championship - MOBIL 1 9999.-  
RALLY MASTERS 9999.-  
RAYMAN 4999.-  
RAYMAN 2 5999.-  
RED BARON II ~~11999~~ 2999.-  
RED JACK ~~11999~~ 4999.-  
RENT A HERO ~~9999~~ 4999.-  
REVENANT ~~9999~~ 1999.-  
RIDING STAR 10999.-  
RISK II 9999.-  
ROLAND GAOSTER TENNIS 3999.-  
ROLLER COASTER TYCOON 9999.-  
SABRE ACE 1999.-  
Sammy Sosa High Heat Baseball 7999.-  
SANITY: AIKEN'S ARTIFACT HIVJ 9999.-  
SCORCHED PLANET 1999.-  
SCRAMER 2 ~~11999~~ 9999.-  
SEARCH AND RESCUE 2 9999.-

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2 11999.-  
SENSIBLE GOLF ~~7999~~ 1999.-  
SETTLERS III 9999.-  
Settlers III Mission - Quest of Amazons 9999.-  
Seven Kingdoms II - The Frythan Wars 9999.-  
SHADOWMAN 9999.-  
SHADOWMASTER 1999.-  
SHATTERED LIGHTS ~~9999~~ 2999.-  
SHOCKWAVE ASSAULT ~~11999~~ 2999.-  
SHOGO 2999.-  
SHOGUN TOTAL WAR 9999.-  
SIM CITY 2000 CLASSIC 3999.-  
SIM CITY 3000 WORLD EDITION 9999.-  
SIM PARK 3999.-  
SIMS 9999.-  
SIMS LIVIN' IT UP 6999.-  
SKULL CAPS ~~9999~~ 4999.-  
Small Soldiers Globotech Design 4999.-  
SOLDIERS AT WAR 9999.-  
SOUND COLLECTION 1 E-JAY 9999.-  
SOUND COLLECTION 2 E-JAY 6999.-  
SPEC OPS II 11999.-  
SPECTRE VR 5999.-  
SPEED BUSTERS 11999.-  
SPEED HASTE 4999.-  
Sport Játékok Gyűjteménye 1999.-  
Star Command Revolution ~~11999~~ 2999.-  
STAR TREK Birth of Federation 9999.-  
STAR WARS Behind The Magic 11999.-  
STAR WARS Episode I Pod Racer 11999.-  
STAR WARS Force Commander 11999.-  
STAR WARS INSIDERS GUIDE 11999.-  
STAR WARS Phantom Menace 11999.-  
STARSHOT ~~2999~~ 2999.-  
Stratégia Játékok Gyűjteménye 1999.-  
STRATEGO 2999.-  
Street Wars Constructor Underworld 11999.-  
STRIKE COMMANDER 4999.-  
SUPER BUBSY 9999.-  
Supercars International ~~2999~~ 1999.-  
SYDNATE 2000 11999.-  
SYDNATE PLUS 4999.-  
SYRYAH ~~9999~~ 1999.-  
TAROT ~~11999~~ 9999.-  
TARZAN 9999.-  
TECHNO 2 E-JAY 11999.-  
Teenage M. N. Turtles Movie CD ~~11999~~ 9999.-  
TEN PIN ALLEY ~~9999~~ 2999.-  
TENKA 1999.-  
TERMINAL VELOCITY 1999.-  
TERVEZÉS ÉPÍTÉS 4999.-  
TEST DRIVE 5 ~~7999~~ 4999.-  
THEME PARK WORLD 9999.-  
THIEF II 5999.-  
TOCA 6999.-  
TODDLER 9999.-  
TOMB RAIDER III ~~5999~~ 4999.-  
TOMB RAIDER IV ~~8999~~ 4999.-  
TONKA CONSTRUCTION 1999.-  
TONKA SERCH AND RESCUE 4999.-  
TOONSTRUCK 4999.-  
Total Annihilation Battle Tactics 7999.-  
Total Annihilation Kingdoms ~~11999~~ 7999.-  
TRAFFIC GIANT HIVJ 9999.-  
TRAIN TOWN 7999.-  
TRIPLE CONFLICT ~~9999~~ 4999.-  
TUNNEL B1 ~~9999~~ 1999.-  
TUROK 2 - SEEDS OF EVIL ~~11999~~ 4999.-  
TYCOON COLLECTION 9999.-  
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1999.-  
UEFA Champions League 99/00 2999.-  
UEFA EURO 2000 9999.-  
ULTIMA 8 - PAGAN /CLASSIC 4999.-  
ULTIMA 9 - ASCENSION 9999.-  
ULTIMATE LEMMINGS ~~4999~~ 1999.-  
ULTIMATE RACE PRO ~~9999~~ 1999.-  
UP WORDS ~~4999~~ 1999.-  
URBAN ASSAULT ~~11999~~ 2999.-  
URBAN CHAOS ~~11999~~ 3999.-  
URBAN RUNNER 4999.-  
ÚNYILVÁNTARTÓ RENDSZER 14999.-  
Ügyességi Játékok Gyűjteménye 1999.-  
VIRTUAL POOL 2 11999.-  
VIRTUAL POOL HALL 10999.-  
WALLSTREET TYCOON 9999.-

WAR BREEDS	<del>1099</del> 4999.-
WARGASM	<del>1199</del> 3999.-
WARHAMMER PACK	<del>1199</del> 4999.-
WARWIND II	1199.-
WILD WILD WEST	999.-
WORLD LEAGUE SOCCER 99	1999.-
WORLD RALLY FEVER	6999.-
WORMS 2	2999.-
X COM APOCALYPSE	2999.-
X COM INTERCEPTOR	2999.-
XENOCRACY	<del>1199</del> 2999.-
YAHTZEE	1999.-
ZEBCO PRO FISHING 3D	7999.-

### EZT VEDD MEG!

1944 ACROSS THE RHINE	1999.-
ADDITION PINBALL	1999.-
ADMIRAL SEA BATTLES	1999.-
APACHE LONGBOW	1999.-
ARMY MEN	1999.-
ARMY MEN IN SPACE	2999.-
ATOMIC BOMBERMAN	1999.-
BROKEN SWORD	1999.-
BROKEN SWORD 2	1999.-
CIVILIZATION	1999.-
COLONIZATION	1999.-
DARK COLONY	HIVJ
DEATHTRAP DUNGEON	1999.-
FLIGHT UNLIMITED II	1999.-
GRAND THEFT AUTO	2999.-
International Rally Championship	1999.-
MIGH & MAGIC 6	HIVJ
MYTH THE FALEN LORDS	1999.-
RYTH CHAMPIONSHIP / MOBIL 1	1999.-
REQUIEM	1999.-
SCREAMER	1999.-
SCREAMER RALLY	1999.-
SPEC OPS	HIVJ
TERRACIDE	1999.-
TOMB RAIDER	1999.-
TOUCHE	1999.-
UFO ENEMY UNKNOWN	1999.-
WARCRAFT	1999.-
WORMS	1999.-

### SOLD-OUT CD-ROM JÁTÉKOK

ACTUA SOCCER	1999.-
ARCHIPELAGOS 2000	2999.-
BALDIES	1999.-
BENEATH A STEEL SKY	1999.-
CANNON FODDER	1999.-
CANNON FODDER 2	1999.-
Champ Manager 2/F-16/J.W. Snooker	3999.-
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	1999.-
CONSPIRACY	1999.-
CREATURE SHOCK	1999.-
F-14 FLEET DEFENDER	1999.-
F-16 FIGHTING FALCON	1999.-
FALCON 3.0	1999.-
FIELDS OF GLORY	1999.-
FLIP OUT!	1999.-
GOAL I	1999.-
HAND OF FATE	1999.-
HIND	1999.-
JIMMY WHITE SNOOKER	1999.-
KICK OFF '97	1999.-
LURE OF TEMTRESS	1999.-
MANIC KARTS	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 Soccer/Cannon Fodder	3999.-
VIRTUAL GOLF	1999.-

VIRTUAL KARTS	1999.-
WORMS REINFORCEMENTS	1999.-
Worms/Atomic Bomberman/Screamer	3999.-
ZOOL 2	1999.-

### CRUCIAL CD-ROM JÁTÉKOK

GODS	1999.-
GRAND PRIX	1999.-
LORDS OF THE REALM	1999.-
MAGIC POCKETS	1999.-
MASTERS OF ORION II	1999.-
XENON II	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 THROUGH	3999.-
CARD CLASSIC & SOLITAIRE GOLD	3999.-
CRAZY DRAKE	3999.-
CROSSORDS & PUZZLES	3999.-
FAMILY FUN	3999.-
GALACTIC INVASION	3999.-
GALACTIC PATROL	3999.-
GALAXY OF 3D TERIMANIA	3999.-
GALAXY OF BRAIN GAMES	3999.-
GALAXY OF GAMES 1&2	3999.-
GALAXY OF GAMES FOR GIRLS	3999.-
GALAXY OF MAHJONGG	3999.-
Intergalactic Exterminator	3999.-
MAHJONGG - Game of Four Winds	3999.-
MAHJONGG MASTER	3999.-
MAHJONGG MASTER 2	3999.-
MINI GOLF MASTER	3999.-
PUZZLE MASTER	3999.-
RAHJONGG - THE CURSE OF RA	3999.-
SOLITAIRE MASTER	3999.-
SPACE ARCADE COLLECTION	3999.-
SPOOKY CASTLE	3999.-
TETRIMANIA MASTER	3999.-
TUNNEL BLASTER	3999.-

### JÁTÉK ÉS AKCIOFIGURÁK

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.-
HKP 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.-

MOVIE MANIACS	
SCREAM	4999.-
CHUKY	3999.-
THE CROW	4999.-
PSYCHO	3999.-
PUMPKINHEAD	3999.-
HALLOWEEN	3999.-
FREDDY	3999.-
LEATHERFACE	3999.-
JASON	3999.-
SPECIAL EDITION Freddy vs. Jason	7999.-

SIN CITY	
MARV	3999.-
DEATH ROW MARV	6999.-

ZENÉSEK	
ROB ZOMBIE	4999.-
ALICE COOPER	4999.-

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.-
IGUANTUS 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.-

SPAWN SORTIMENT 17	
TIFFANY 2	4999.-
CLOWN 2	4999.-
MALE BOLGIA 2	4999.-
AL SIMMONS	4999.-
MEDIAVE SPAWN 2	4999.-
SPAWN 5	4999.-



QUAKE SORTIMENT I.	
MAJOR	2999.-
ATHENE	2999.-
IRON MAIDEN	2999.-

SLEEPY HOLLOW	
THE HEADLESS HORSEMAN	3999.-
ICHABOD CRANE	3999.-
THE CRONE	3999.-
The Headless Horseman BOXSET	7999.-

METAL GEAR SOLID	
SOLID SNAKE	3999.-
MERYL 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	499.-

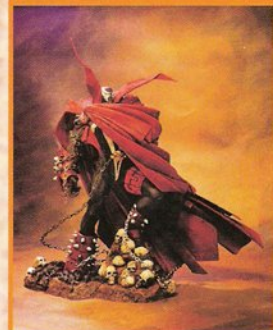
MATRIX	
AGENT SMITH	3999.-
CYPHER	3999.-
MORPHEUS	3999.-
NEO	3999.-
SWITCH	3999.-
TRINITY	3999.-

FINAL FANTASY VIII	
SQUALL	3999.-
QUISTIS TREPE	3999.-
IRVINE KINNEAS	3999.-
LAGUNA LOIRE	3999.-
ZELL DINGHT	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.-

DIDDY KONG RACING	
BANJO	3999.-
WIZ PIG	3999.-
DIDDY KONG	3999.-

DANGER GIRL	
SYDNEY SAVAGE	3999.-
ABBEY CHASE	3999.-
NATALIA KASSLE	3999.-
MAJOR MAXIM	3999.-





# ASTERIX: THE GALLIC WAR

★ HA BEINDUL A NAGY POFONOFON...

**SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY**

Fejlesztő: Warthrog  
 Kiadó: Infogrames  
 Web: www.infogrames.com  
 Minimum: P166, 32 MB RAM  
 Ajánlott: P233, 64 MB RAM  
 3D kártya: 3Dfx  
 Multiplayer: —

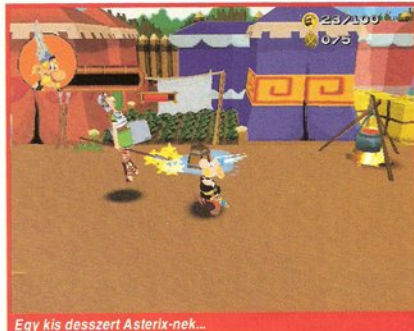
**A**ugusztusban már írtunk egy előzetest az Asterix-ről, és reméltük, hogy az újabb feldolgozás már mérőföldekkel jobb lesz, mint a szintén abban a hónapban bemutatott Asterix & Obelix. Ez utóbbi játékot a Cryo adta ki, az itt jelen lévő pedig nem más, mint mászkálós játékaikról elhíresült Infogrames.

**Minek is nevezzelek?**

Ez bizony egy fogas kérdés! Lássuk csak tüzetesen, mivel is állunk szembe! A történet szerint, a Római császár (Cézár) elfoglalta egész Galliát — hőseink faluja az utolsó védvár, ami még tartja magát! A képernyőn tehát egy térképet látunk, amin ott a falu, és a minket körülvevő, rómaiak által már elfoglalt terület. Asterix és a többiek elindulnak, hogy felszabadítsák leigázott földjeiket. A játék körökre osztott stratégiának tűnhet elsőre, ám közel sem erről van szó. Minden kör elején 10 egység (10 embernek felel meg) energiátal oszthatunk el a már felszaba-



Kalapácsvetés Obelix módra...



Egy kis desszert Asterix-nek...

ahol egy kis bónusz várja a gyanútlan játékost. Így a városok visszafoglalását már mi irányítjuk, egy 3D-s (?) mászkálós játék képében (ez ugyan sántít egy kicsit, mert a kép oldalra scrolloz, és csak néha közelít rá emberünkre!). Persze hiába támadjuk meg 12 emberrel a várost, ez

vagy amikor hatalmas sziklát gurítva kell, hogy adott időn belül a legtöbb gyalogot küsse. Ezek a küldetések nem nehezek, de volt, ahol olyan „mission impossible” érzés tört rám.

**Ez ám a grafika!**

A játék grafikája tűrhető, de mint sok

mekben is tapasztalt hangulat, ami körül veszi a programot. Szerintem viszonylag jól visszahozták azokat a pofonokat, amelyekkel egész hordákon söpörtek keresztül hőseink. Ezek viszont nem olyan részletek, és kidolgozottak, mint amit a rajzfilmekben megszokhattunk. Az eddigi feldolgozásokban is az volt a hiba, hogy nem nyújtották azt az élményt, mint amit rajzfilm (vagy akár a képregény), de ebben a játékban úgy érzem rátapintottak az egész lényegére. Aztán ott vannak a hangok! Nem egyszer fordult elő, hogy már rég ütöttem, és a hang fáziskészenben érkezett hozzá. A zenét pedig, ami akkor szól, amikor a térképen vagyunk, pár órási játék után szó szerint megutáltam! Egyedül a menü zenéje tetszett, már előre megadja az alap-



csak azt jelenti, hogy Asterix vagy Obelix ennyi egység étellel kezd. Itt nincs más feladatunk, mint a rómaiak békés felosztása (ott ütöd őket, ahol éred), és a bónusként szolgáló tárgyakat felszedése. Egy-egy kiemelt terü-

hasonló játéknál, itt is felmerülnek olyan apró és idegesítő bug-ok és képhibák, amiket nem sikerült kiküszöbölni. Ezek mind az élvezhetőség rovására mennek. Az irányítás is kicsit körülmenyes, a rosszul kivitelezett kamerakezelés miatt. Persze a grafika nem minden, ezzel én is egyet értek, de hiába kerestem benne valami pozitívumot, alig tudtam felfedezni valamit. Csak hosszadalmas, több órás játék, és kuzkodás után találtam valamit. Ez pedig nem más, mint a már rajzfil-

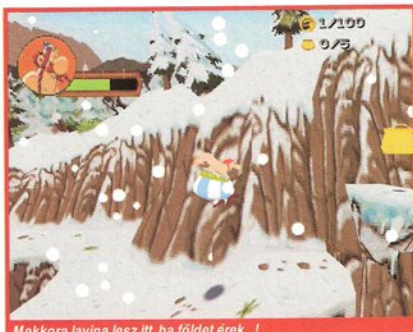
hangulatot, a játékhoz. A fentebb leírtak ellenére a játék mégsem annyira borzasztó, de az azért tűzhas lenne, hogy méltó egy olyan nagy névhez, mint az Asterix és Obelix, amely szinte kultuszszá nőtte ki magát! Az augusztusban már tesztelt Asterix & Obelix-nél még így is lényegesen jobb.



A lacsonyan szállnak a rómaiak, eső lesz...

dított területeken. Evvel segítjük elő a védelmüket és az esetleges további támadást is biztosítjuk. A gép persze csal, mint mindig, így hiába védik ketten a provinciát, akár egy emberrel is visszaszerzi azt. Nem árt tehát ezzel a kis pluszal számolni. Mint már írtam ez nem egy egyszerű stratégiai játék, és ezt rögtön be is bizonyítom nektek. Vannak, ugyanis olyan különleges területek, vagy városok,

letebe ütközve, különböző játékokban vehetünk részt hőseinkkel! A poén az, hogy csak ezek megnyerésével foglalkhatjuk el a kiszemelt részt. Ilyen játék például, amikor Obelix kalapácsvetést gyakorol a római katonával,



Mekkora lavina lesz itt, ha földet érek...!

Bari

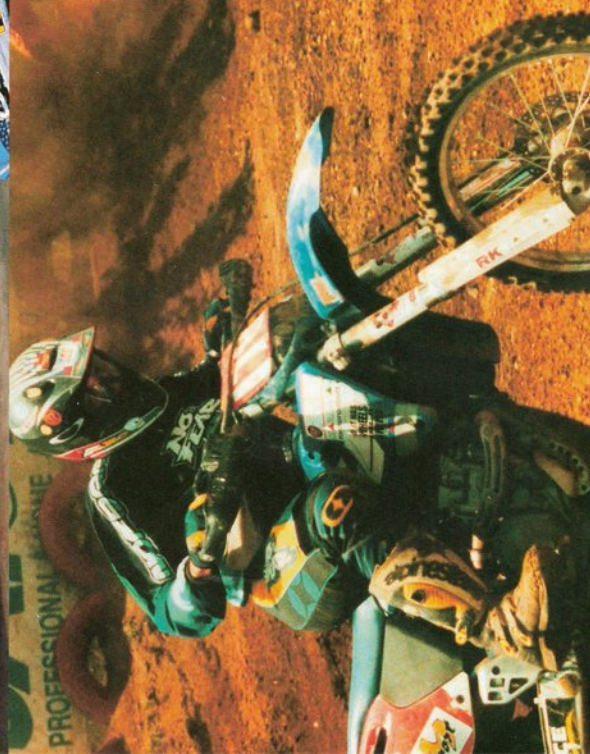
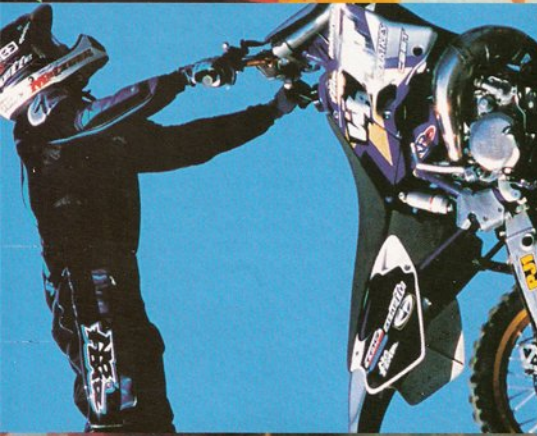
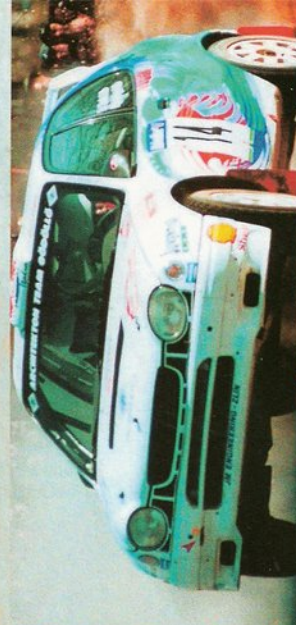
**külcsein/belbecs**

LÁTVÁNYOSSÁG	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
JÁTSZHATÓSÁG	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
SZÁVATÓSÁG	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
ZENEBŐNA	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

**summa summarum**

**Az alatt lévő szám mindent elárul...**

**végítélet**  
**64%**



**NO FEAR**

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

# FROGGER 2

★ SZENT A BÉK(E)A?

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Blitzgames  
Kiadó: Hasbro Interactive  
Web: www.frogger.com  
Minimum: P233, 32 MB RAM  
Ajánlott: P300, 64 MB RAM  
3D kártya: D3D  
Multiplayer: —

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy szerencsés béka, akit még senki sem akart átváltoztatni királyfivá. Ez a béka egyszer úgy gondolta, hogy elindul világot látni. Útját jó előre figyelmeztették, hogy folyók, és forgalmas autósztrádák, keresztezik, de ő csak ugrált és pattogott, mert ne higgye senki, hogy alávalóbb egy királyfinál. Ahogy az szokásuk, beteljesedtek a negatív jóslatok, hiszen számtalan veszély fenyegette kis a zöld vándort. Kerülgette őt rémségesen zümmögő darázs, szándékat nyomatókkal mindenki tudtára adó úthenger, őnmaga nagyságától felpörgött fűnyíró és még számtalan, a békákra veszélyt jelentő dolog. De a legveszélyesebb, egy gonosz krokodil volt, aki minden áron vele próbálta változatosabbá tenni étlapját. Persze a végén, ahogy a mesékben szokás, győzött a jó, és a gonosz elnyerte méltó büntetését. Ez volt 1997-ben. A mesének itt vége is szakadhatott volna, ellenben nem így gondolták ezt a Hasbronál. Készítettek ugyanis egy folytatást, ami tovább bonyolítja a cselekmé-

hátán! Szóval ment minden, mint a karikacsapás, amíg meg nem jelent a színen újra a krokoi és el nem rabolta az összes kisbékát! Ekkor csöppenünk mi a történetbe! Hol Frogger-t, hol Lillie-t fogjuk irányítani. A cél mi más lenne, mint visszazerezni az ártatlan porontyokat!

## Ami változott...

Három év telt el az első rész óta! Természetesen a grafikán változtatnak a legtöbbet! Nagyon tetszik a változatos környezet, és az ahhoz tartozó zene és hanghatások,

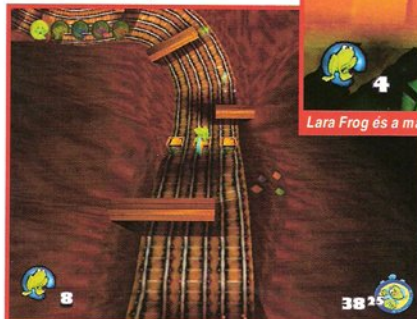
hogy a monitor képernyőjére kenődik! A legjobban az idegyenge gorilla asszonyosság tetszett, aki lerohan, és se szó, se beszéd darabokra szaggat szét! Gyakorlatilag minden a veszтүнket akarja, így semmihez sem érdemes hozzáérni, szó szerint a legkisebb érintés is halálos lehet a béka számára!

## Ami nem változott...

Ami nem változott az a gyermeteg és néha



Lara Frog és a makrancos fogaskerekek esete



Indiana Frog és az elveszett kisbéka

nyeket! A folytatásban a gonosz krokodil, az utcán vonszolva megfáradt testét vérszemet kap a sok békicut ábrázoló plakáttól! Felelevenednek benne a múlt kellemetlen emlékei, és kocsi száll... El akarta gázolni Frogger-t, de persze nem sikerül neki, ellenben egy hatalmas szikla (ami fogalmam sincs, hogyan került oda) majdnem agyon nyomja! Még szerencse, hogy arra jár Lillie Frog és megmentette a plakáttá válástól! Innentől kezdve sejtethetik a többi! Óriási szerelem, és ebihal, ebihal

gépies. Majdnem lementem hídra, néhány elvont ötlettel, ami a készítők agyából kipattant! Ilyen például, hogy a fűnyíró szabályosan széttrancsírozza a szerencsétlent, vagy, hogy néhány rovar olyan lók rajta,

amik mind jól illeszkednek a programhoz! Az aranybányában titokzatos zene szól, míg az űrben pergős,

idegesítő irányítás! A játék kezelése egyébként nem túl bonyolult, kimerül a kurzorbillentyűk, az enter, és a shift használatával. A shift-tel tudjuk egyébként a fénylő rovarokat felszedni, amik különböző bonuszokat adnak! Ez így még jó is lenne, de



A feladat tőm ör, és lényegretörő...



Íme Frogger az első részből

amikor a fél pályát átrohanjuk egy hatalmas szikla elől menekülve, az előrehaladás idegbeteg billentyűzetpüfölsébe torkollik. A kis béka, ugyanis csak szépen kockáról-kockára ugrálva tud haladni, ugyebár! Amin javították hálaistennek az a kamera-kezelés! Végre most már mindig, a megfelelő szögben mutatja hősünket, csökkenve ezzel a gyakori elhalálózása esélyét. Egy dolgot azonban nem fér a fejembe! Már az első részben is furcsálltam, hogy miért nem tud a béka úszni? Mindenesetre ezt a hátrányos hiányosságát a második részben is megtartotta! Nagyon ideitlen képet mutat, amikor véletlenül belepottyan a vízbe és fulladozni kezd! Az egyjátékos módon kívül választható multiplayer is, ahol akár négy játékos is nyomulhat egyszerre! A végig vitt pályákat bármelyik szereplővel újrajátszhatjuk!

## Itt a vége, fuss el...

Nem mondom, hogy nehéz, a program, de voltak részek, ahol már a hajamat léptem. A játék nem rossz, és az a korosztály (5-10), akiknek készült nagyon jól el lesz vele! Engem nagyon lefárasztott, és még a legerősebb idegzetűeknek sem ajánlom, hogy napi fél óránál többet foglalkozzanak vele!

Bar!

## külsin/belbecs

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

## summa summarum

Ha még mindig nem nőttél fel,  
akkor Tied a pálya...

végitelet  
**63%**

**DIA**  
 DIAFILMGYÁRTÓ KFT.  
 1021 BUDAPEST, ÖTVÖS J. UJ 3  
 TELEFON: (36-1) 200-80-16  
 FAX: (36-1) 176-17-31  
 Mesefilmek

**VISSZA A MÚLTBA!**

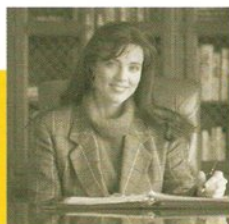
Több, mint 200 diafilm közül választhat!  
 Kérje ingyenes katalógusunkat!

# SEGÍTSÉG!



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

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



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>

# FRUITY LOOPS 2 PRO

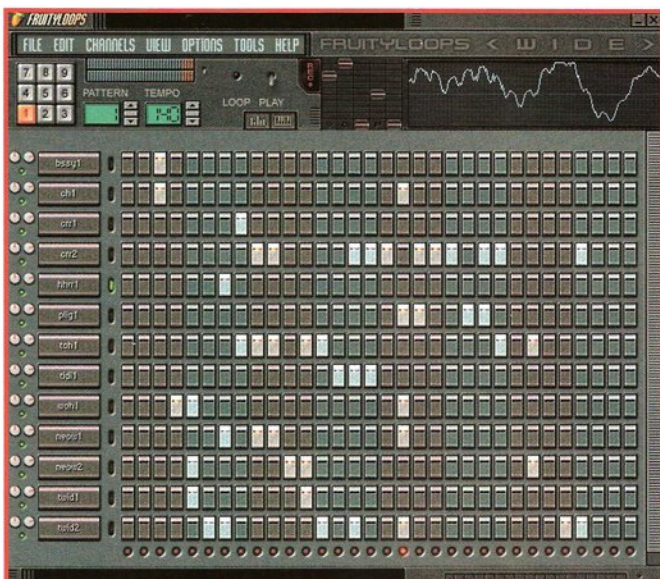
★ ÉRETT GYÜMÖLCS

1998-ban még senki sem gondolta, hogy az eredetileg dob sequencerek indult Fruity Loops létezési fog 2000-ben is. Mint a példa is mutatja, képes egy ember akár önmagában is világszínvonalú produktumot létrehozni, csak folyamatosan frissíteni — bővíteni kell, szem előtt tartva a regisztrált felhasználók igényeit. Az első verziók dobegye mellé folyamatosan a programba épültek olyan nagyon jól használható modulok, mint mondjuk a TS404 Bassline, majd a szoftver kiegészült különféle realtime VST effektakkal. A program mára már egy sequencer, soft synth, drum machine ötvözetére hasonlít és éppen ez a nagy erőssége, mert a minden egy helyen megoldást kínálja.

## A program kezelőfelülete

Első ránézésre kissé puritánnak, vagy nevelésesnek is tűnhet, de ezt később másként fogod látni. Baloldalon a bepakolható hangszerek és loopok listája szerepel. Még a demo verzió is nagyon sok hangminta melékkel rendelkezik, de ha meguntuk a készletet, akkor ingyenesen további jobbnál jobb hangmintát tölthetünk le a program web oldaláról. A program külső MIDI eszköz vezérlésére is képes. A patternekre bepakolhatunk wav, TS404 preseteket, Rebirth fileokat, Simsyth preseteket, Drumsynth dobokat, és ami a legjobban a Fast Tracker 2 fileokat. A rendelkezésre álló hangszerek kategorizálva vannak a Samples könyvtárban. Itt megtalálhatjuk a dobkészletet, külön Simsynth és Wav file szekciót, de saját egyéni struktúrát is kialakíthatunk. A program képeket a Rebirth modulok teljes importálására, ezen felül egy adott dob-szekvenca leütés szerinti (Beat to Slice) darabolására, amit egy digitált vagy grabbelt dob-szólam szeletelésére használhatunk.

A középső pattern menüben, amely egy dobgéphez hasonlatos, vagy az eredetileg betöltött dob-készletek hangjait, vagy az általunk jobbról bepakolt hangszerek listáját láthatjuk. Lehetőségünk van a hangszerek mellett egy vagy több TS404 szekvenca beépítésére, amely a többi lejátszott hangszerevel együtt, szinkronban szólal meg. Minden egyes csatornához egy hangerő-szabályozó és egy panner potencióméter tartozik. A két potméter alatti kapcsolóval tudjuk aktiválni/deaktiválni az adott csatorna kimenő jelét (Mute). A pattern lépésenkénti mozgását a legalsó LED soron követhetjük végig, de a lépésszámláló LED sor minden egyes csatornához is hozzárendelhető, így azonban a szerkesztett csatornákból kevesebb jut az aktív ablakba. Egy adott pattern maximum 64 lépésből állhat. A patternen belül a leütést és a szünetet az egér jobb és bal gombjával kapcsolhatjuk be, illetve ki. Az aktuális hangszer paramétereit a nevére való klikkeléssel hozhatjuk elő. Ha a bepakolt hangszer nevére kétszer klikkelünk, egy kis panel ugrik elő, ahol az aktuális hangmintán különféle módosításokat hajthatunk végre. A panel felső részén három potencióméter található, a baloldallal a balanszt, a középsővel a csatorna hangerejét állíthatjuk, még a jobboldallal a hangmagasságot (pitch) szabályozhatjuk. A felső modul jobboldalán lévő ikonokkal rendelhetjük az effektet az aktuális csatornához. Az effektből maxi-



A Fruity Loops főképernyője

mum 8 darabot tudunk egyszerre használni. Az effekt kiválasztásához jelöljük ki az aktuális FX sorszám mellett lévő kis lámpát. A lámpán egy jobb klikkel a song settings menübe juthatunk, ahol a 8 effekt mellé, egy Master effektet is bepakolhatunk, amely az összes lejátszott csatornára egyaránt hatással van. Minden egyes modulban négy effektet helyezhetünk el. A négy fiók baloldalon lévő fülekek egy újabb menühöz érkeznünk, ahol kiválaszthatjuk a kedvenc VST effektünket. A választék igen széles, még a demo verzióban is 10 darab található. A fury 7 band EQ-val egy 63Hz-től 8kHz-ig terjedő szűrőt kapunk. A fury balance egy programozható balansz- és egy hangerő potmétert csal elő. A fury bass boots egy 20Hz-100Hz — ig szabályozható basszus kiemelő. A fury blood overdrive egy igazán igényes torzító effektors, amit elsősorban analog hangszerekhez „szántak”. A fury center, az aktuális hullámforma Dc offsetjét rakja helyre (a DC offset a hullámforma középső részét, nullszintjét normalizálja, a konstans amplitúdó megtartása érdekében). A fury delay egy késleltető vonal, amely normal, inverz stereo és ping-pong móddal is rendelkezik. A fury filter egy szűrőmodul, amely tartalmaz egy Low pass, Band pass és egy Low pass filtert. A fury free filter szintén egy szűrőmodul, amely az előzőnél is jóval több filtert tartalmaz melyek a következők: low pass, band pass, high pass, notch, low shelf, peaking EQ és high shelf. A vágás frekvenciája 10Hz-től 16kHz-ig folya-

matosan, az erősítés — 18 dB-től 18 dB-ig állítható. A fury mute-val a bal vagy a jobb, vagy mindkettő csatornán végezhetünk némítást. A fury reverb egy nagyon jól használható realtime zengető modul. A song menüben a készülő kotta paramétereit és a pattern hosszát 8-tól 64 lépésig állíthatod az ismétlési blokk gyakoriságának megfelelően. Lehetőségünk van továbbá a TS404 delay line négy paraméterének állítására, a (Feed) potival a késleltetés visszacsatolására, valamint a (Pan) potival a késleltetést pan-elhetjük, a (Vol) potival az TS404 hangerejét állíthatjuk. Az alsó csúszkával a késleltetési lépéseket szabályozhatjuk maximum 16 perces határig. A sound



A God is a DJ lejátszás közben, némi grafikai effektel



A Channel Settings panel

menüpontban választhatunk a gyengébb minőségű circular panning és a sokkal realiztikusabb hangképet nyújtó Logarithmic levels között. Az elkészült dalhoz az info menüpontban kifizethetünk ID-t. Visszatérve a channel settings főmenübe, a következő rack-ban többféle ikont találunk, amelyek általában a szintetizált hangszerek beállításaira szolgálnak. (A Fruity Loops-ban előszeretettel használnak szintetizált dobokat és egyéb hangszereket, a legtöbb wav fileokat használó dobgyéppel ellentétben.) Az SMP fülecs-

oda-vissza ismétlődő lejátszást tudjuk realizálni. Mindkét beállítás (Resample, Loop) csak mintavett fájlok wav, Xi esetében használható. A stretch menüben a lejátszott hangszer tempóját „húzzhatjuk” az alaphoz. A precalc effects menüben belül négy menüpontot találunk, ezek: Center DC (A hullámforma DC offsetjét rakja helyre.), Reverse Stereo (A bal és a jobb oldal felcserélése.) Reverse (A hullámforma visszafelé történő lejátszása.) Fade left to right (balról jobbra úsztatás.) Az ikonok alatt található potencióméterekkel a hang-

vannak a rövidítések megértését illetően.) Mindkét oszcillátorban használhatunk háromszög, négyszög, szinusz, külső (wav, Xi) és Osc1 és Osc2 shape hullámformát. A mixer pulton a két oszcillátor közötti szinkronizációt is bekapcsolhatjuk. A két csatorna mixelésén kívül ring modulátor effektet is használhatunk, HP (High pass), BP (Band pass), LP (Low pass, amelyből egy 12 és egy 24 decibeles.) Az Edit menüben helyet foglaló humanise menüpont igen érdekes, mivel csak a legjobb sequencerek pl. Cubase használják (A humanise effekt kisebb csúszásokat, mellétéseket alkalmaz az aktuális kottán, így az nem annyira száraz és gépies.) A Loop és a Play kapcsolók alatt lévő equalizer ikon a kotta szerkesztésében



A TS404 Bassline kissé tudományos modulja

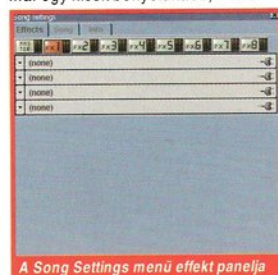


A gigantikus méretű Playlist képernyő

kével a hangszer időbeli lefutását és frekvenciáját meghatározó menüt hozhatjuk elő. A browse ikonnal egy tetszőleges hullámformát hozhatunk be a szerkesztő menübe. A wave menüben két ikon található az egyik a Keep on disk, amellyel a HD-n tárolt hangmintát valós időben mintavételezzük újra (Ez azért hasznos, mert így az eredeti hullámforma nem módosul, csak a számítógép memóriájában.) A Resample ikonnal az aktuális mixelési frekvenciához igazodva történik az újra mintavételezés, de ezúttal az eredeti fájlunk is módosul. A Loop menüben bekapcsolhatjuk a Use loop points ikont, amellyel az előzőleg a wav editorban hagyott loop markerek felhasználására kerülnek, a Ping-Pong loop-pal az

szer effektjeit szabályozhatjuk. A legalsó oszcilloszkópra klikkelve az aktuális hullámforma lejátszásra kerül. A következő főlös menüből nyíló fülecske az INS, ahol az adott hangszer időbeli lefutását állíthatjuk be, legyen az szintetizált vagy mintavett hullámforma. Az envelope menüben az ADSR vizuális és normál beállítását végezhetjük el. Az LFO (alacsony frekvenciás oszcillátor) menüben szinusz, négyszögjel és háromszög alap hullámformák közül választhatunk. A filter menüben potencióméterrel állíthatjuk a vágási frekvenciát és a rezonanciát (Q). A választható szűrő típusok a következők: Gyors alul átérésztő felülvágó, Normál alul átérésztő felülvágó, sávszűrő, felül átérésztő alulvágó és notch. A menü alján egy 9 oktávós billentyűzet látható, amelyen az elkészült hangszereket játszhatjuk. A program fő erőssége a realtime TS404 bassline, amellyel igazán megfűszerezhetjük a zenéinket. A doboz két oszcillátort egy envelope, egy szűrő és egy LFO-t és egy torzító rack-et tartalmaz. (A kik olvasták az előző számot, azok most sokkal könnyebb helyzetben

van segítségünk, amivel grafikusan állíthatjuk az adott csatorna balanszát. A mellette lévő billentyűzettel grafikusan, az egérrel klikkelve írhatjuk a kottát. A panel mellett toló potiknak a main hangerőt, a filter cutoff frekvenciáját, rezonanciáját, pitch-et és a tempo swing-je szabályozható. Az elkészült groovokat wav fájlba, Midi track-be, és MP3 ba exportálhatjuk. Az utóbbit a program az igen bevált és kiváló minőségű Lame encoderrel végzi. A program nagyon sok grafikai kijelző effektet tartalmaz. Ezek közül a jobboldali oszcilloszkóp állandó, de mellé bekapcsolhatunk ligh show-t, ami a Winamp kijelzőjére hasonlít leginkább. A dots window talán a legérdekesebb effekt, amely a leütött hangokat kotta szerint grafikusan jeleníti meg. Az ún. skin-ek sem maradtak ki a programból, amelyekkel még barátságosabb és esztétikusabbá varázsolhatjuk a szerkesztő menünket. Ha még mindez nem volt elég, ráadásul egy képet is rakhatunk a program háttérébe. A program shareware verziója ingyenesen letölthető a következő címről:

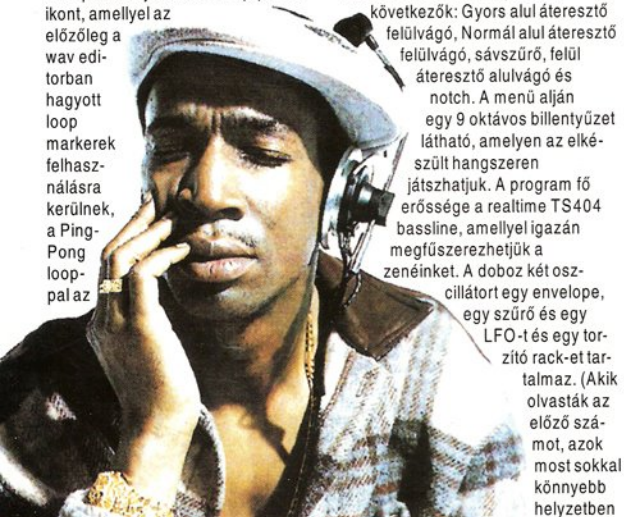


A Song Settings menü effekt panelja

a program ún. crippled, tehát lebutított verzió, így a kiválasztott és regisztrált verziót postai úton kapjuk meg. A teljes verzió regisztrációja négy lépcsőfokból áll. A legolcsóbb regisztráció a BASIC (35\$), amelyben a grafikai editálás és a visual piano működőképes, de csak egy pattern/bar-ra limitálva. A PRO upgradet már 40 dollárért megkaphatjuk. A PRO (70\$) regisztráció, amelyben a grafikai editálás és a visual piano teljesen működőképes, ezek közül több patternt editálhatunk egyszerűen. A TS404 élő felvételi mód még kikapcsolható. A TS404 upgradet laza 65 dolcsiért megkaphatjuk. A TS404 (129\$) regisztrációjáért, egy teljesen működő TS404-et kapunk és a bassline-al lejátszott hangokat már rögzíthetjük is.

A GOD (15 millió \$) regisztrációért a világ felelti uralmat, örök életet, egy programhibák nélküli Fruity Loops-ot és 15 százalékos kedvezményt kapunk a Master Of The Universe regisztrációjából, ezen kívül egy olyan szemüveg birtokosa is lehetünk, amellyel átláthatunk a ruhákon.

Végezetül: A program a házi zenélgetéshez több mint tökéletes, esetlegesen zenekarok is használhatják. Az ára a „profii” programok árának töredéke, de kis hazánkban még ez a ~ 30000 forintos ár is egy kicsit borsosnak mondható. Viszont ha elgondolkodunk azon, hogy azokat a modulokat, amelyet a program tartalmaz, pl. dobgyé, bassline, sequencer „hardveresen” meg kellene vásárolnunk, rövid idő után rájövünk, hogy nem is olyan rossz befektetés.



# HALF LIFE: COUNTER STRIKE

## ★ Egy kis alapozás...

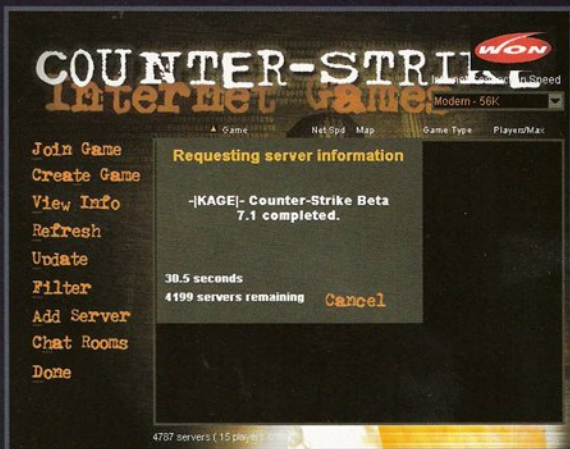
Hiába törte magát az a néhány száználmas nyomorult parasztyerek (kb. annyit számított a kárálásuk, mint a giliszták segélykiáltása eső után), a biztató levelek arra ösztönöztek, hogy tovább folytassuk Counter Strike rovatunkat. Feltűnően sok olvasónk jelezte, hogy ők bizony az irományok elolvasása után kaptak nagy kedvet a játékhoz — csak hát az a probléma, hogy nemigen tudják, mi legyen az első lépés. Remélem, a következőkben tudok nekik néminemű segítséget nyújtani az induláshoz, és remélem, hogy minél többen kipróbálják ezt a szuper programot. Habár jobb, ha felkészültek az esetleges ellenséges fogadtatásra, ugyanis a „tisztelt” magyar CS profik között vannak olyanok, akik már most az én számlámra írnak

elkezdeném, még be kell tartanom egy ígéreteket, pontosabban le kell írnom valamit ide, amit valakinek megígértem:

A [HEF] a legjobb klán Magyarországon! /Így már rendben vagyunk, haver? ;-)/

### MI KELL NIEKEM?

Szóval ahhoz, hogy CS-t tudj játszani, először is szükség van a Half Life című játékra. Ezt többféle-képpen be lehet szerezni, én mindenképpen a hivatalos formát, azaz az EREDETI megvásárlását javaslom. Nem akarok én most itt arról papolni, hogy ha egy játékkal megéri minden nap játszani, akkor megéri megvenni. A HL ugyanis tartalmaz egy CD KEY nevű védelmet. Ez leginkább akkor okozhat problémákat, ha mondjuk másolt progid van, és fel



a magyar szerverek túlzott telítettségét, mondván: „A Martin jól betett nekünk a CS népszerűsítésével.”. Hiába, mindig is irigy áskálódó nemzet voltunk, miért lennének a CS játékosok mások?! Persze TISZTELET a kivételnek! Ja, és mielőtt

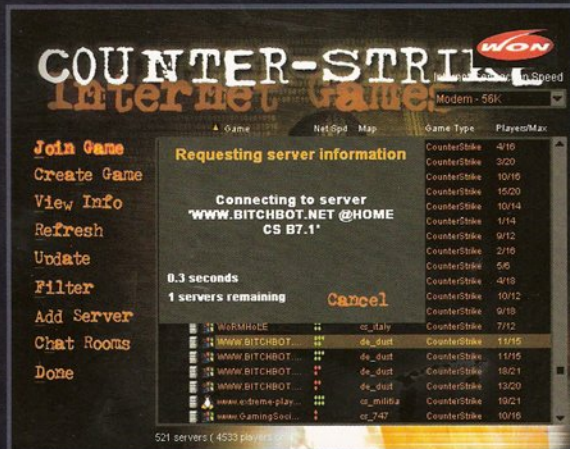
akarsz lépni a játékkal az Internetre multiplayert nyomni. Ilyenkor ugyanis elő szokott fordulni, hogy egy olyan hibaüzenetet kapsz, amely szerint a te jelenlegi CD kulcsodat valaki már használja, tehát a rendszer nem enged belépni. Ez elég bosszantó

tud lenni és nem is lehet egy csapásra orvosolni a problémát. Gondolom, nem akarsz minden játék előtt 25-ször nekifutni a fellépésnek. Ez a malőr az eredeti játék esetében nem szokott előfordulni, hacsak (mondjuk) nem szívatnak meg az üzletben és nem írták ki a dobozban lapuló CD kulcsot az eladók saját használatra. A „nem eredeti” HL (tehát a CS is) egyébként eléggé baráti módon telepíthető, ugyanis egyszerűen át lehet rakni egyik gépről a másikra, csak a konfigurációs beállításokat kell a gép szerint átállítani. Léteznek persze CD kulcs átíró és generáló programok is, manapság már mindenre van megoldás. Na mind-egy, én feltételezem rólad, hogy rákérdezz és megveszed az eredetit. Már ha sikerül találnod egyet, mert én a cikk készültének pillanatában egyetlen példányt sem tudtam felhajtani... (Állítólag rövidesen a CS mint „stand alone” játék is hozzáférhető lesz, azaz „dobozban” kapható.)

Ha már megvan a HL már csak egy erősebb gépre és egy bitang

jó Internet kapcsolat van szükség a CS elkezdéséhez. A normális gép azért fontos, mert itt ugye nem a program ellen küzdesz, hanem „könyörtelen” emberek ellen, akik nem méltányolják, hogy neked a 32MB RAM miatt akadozik az akció. A gyors kapcsolat gondolom egyértelmű — egyből elmegy az ember kedve a játéktól, ha csiga lassúsága miatt minden körben ő lesz az első, aki alulról szolgálja az ibolyát. Szintén nem árt egy nagyobb-bacsk monitor sem, mert azon jobban átlátod a dolgokat és célozni is könnyebb. Persze ez utóbbi rész-lekérdős.

Miután fellelítettted a HL-ot itt az idő, hogy letöltsd a CS kiegészítőit. Tudnod kell, hogy a CS-1 (és néha a HL-ot is) időről-időre fejlesztik, így néha upgradelni kell a programot különböző patch-ek segítségével. (Ettől nem kell megijedni, mert ha egy netes szerver más verziószám alatt működik, oda úgy sem tudsz belépni, és tudni fogod, hogy kijött valami új fejlesztés.) Persze jobb megoldás, ha valakitől átvesszed (a





CS szabadon másolható) az install verziót, mert a teljes program több mint 70MB.

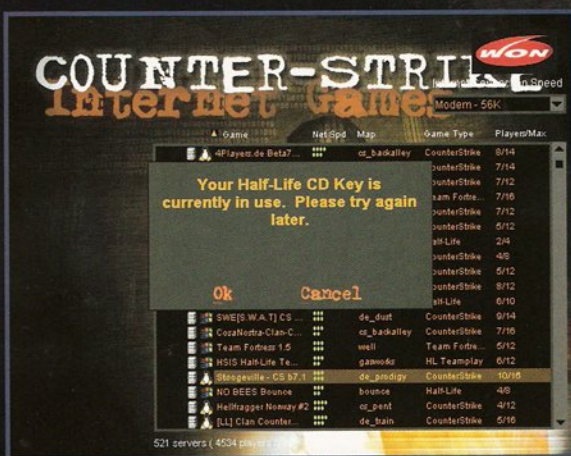
**INSTALL!**

Tehát nyomd fel a gépedre a HL-ot. Szerintem érdemes a program által megadott könyvtárba tenni mindent, mert a későbbi patch-ek is ott keresik a játékot. Fontos, hogy MINDENT telepíts fel, amit a program felkínál! Ezután, ha elég gyors a netes kapcsolódás és úgy döntesz, hogy letöltöd a további hozzávalókat, látogass el a fantasztikusan profi <http://counterstrike.simeis.hu/oldala>, ahol a FILES részben mindent megtalálasz, amire szükséged lesz.

Először szedd le és installáld fel a Half Life 1.1.0.1 patch-et, ami feljavítja a HL-ot (a teljesen alap HL feljavításához a 32MB-os file kell). Ezután a Counter Strike 7.1-re lesz szükséged, ami jelenleg a legfrissebb upgrade (ha még nincs CS a gépen, a 72MB-os kell). Most már csak aktivizálni kell a netes kapcsolatot és elindítani a játékot. (A program automatikusan felismeri az élő net kapcsolatot.)

**SZERVEREK**

A HL-nak és a CS-nek is külön ikonja lesz az asztalodon. kattints



a CS-re, így egyből a menüjébe kerülsz. Innen a PLAY CS, majd az INTERNET GAMES opciókat válaszd. (Természetesen a különböző beállításokra és testre szabásokra most nem térek ki, ezeket a játék előtt ejtsd meg.) Most kattints az a elérhető szervereket a világon.

Ezek közül neked azok lesznek érdekesek, amelyek neve mellett minél több zöld pötty található — ezek jelzik, hogy milyen gyors az elérése arra a szerverre (az esetlegesen fekete színnel jelzett szerverek más verziószámmal üzemelnek). Ha a listában rákattintasz egy szerverre, majd a VIEW INFO opcióra, megnézheted, hogy azon a szerveren éppen kik játszanak. Ha szimpatikus a dolog a JOIN GAME opcióval csatlakozhatsz. Ezután rövid töltőgötes után — optimális esetben — rövidesen a játékban találd magad. (Gondolom mondanom sem kell, hogy a HL, a CS és a Team Fortress szerverek is ugyanabban a listában lesznek, szóval ügyekez az esetben egy Counter Strike-oshoz csatlakozni!) Mivel az a sok ezer szerver, amit a program ki fog listázni neked teljesen felesleges, érdemes a kedveltebb és gyorsabb szerverekből egy kedvenc listát összedobni. Ezt úgy tudod megtenni, ha a szerver névre jobb gombbal kattintasz, és az ADD TO FAVORITES opciót választod. Ekkor a szerver neve mellett egy sárga csillag jelenik meg. Miután begyűjtöttél egy pár szervert, nyugodtan benyomhatod a FILTER pontban, hogy csak a favorit szerve-

reket mutassa a program. Így nem kell egy kilométeres listában keresgélned minden alkalommal.

**TUDNIVALÓK**

Gyakran előfordul, hogy egy szerver neve mellett egy lakat ikon látsz. Ez azt jelenti, hogy csak jelszóval tudsz belépni a játékba. A legtöbb magyar szerveren jelszó van, az aktuális kódokat a szervert üzemeltető klán honlapjáról tudhatod meg. Mivel a leggyorsabbak a magyar szerverek, ezért néhányuk IP címét megadom. Ezeket be tudod adni a favorit listába, ha az ADD SERVER opció választása után begépeled a címüket.

- LETHARGY CS BETA 7.1 (195.228.241.60:27015)
- FUZIO CS 7.1 (195.228.254.21:27015)
- C7P HQ II (195.228.254.42:27015)
- C7P HQ I (195.70.35.23:27015)
- ESS CLAN'S CS 8.7.1 (160.114.80.5:27015)

A szervereken természetesen nem csak az alap pályák mannek, ezért addig nem tudsz becsatlakozni a játékba, amíg meg nincs neked az éppen futó map. Ha csatlakozol egy szerverhez, automatikusan elkezd a program letölteni a gépedre a hiányzó mapeket. Mivel ez elég hosszú ideig tart, és ilyenkor valaki elől elveszed — az amúgy is limitált — helyet a játékban, ezért érdemes leírni a map nevét és a fentebb is említett magyar oldalon adott MAPS részéből (<http://counterstrike.simeis.hu/>) gyorsabban leszedni. Ezután már csak ki kell csomagolni a mapeket, bemásolni az összetevőket a megfelelő CS könyvtárba és már mehetsz is játszani. Itt ezen az oldalon egyébként van egy HUNGARIAN MAPCYCLES rész, ahol a magyar szerverek aktuális pályalistáját tudod letölteni (és az IP címeket is megtalálod).

[MCM]Martin surf.to/mcm-clan





# CINKELT LAPOK

Ahogy azt megígértük, a játékleírások mellől számúzzuk a billentyűzetkiosztást, de amennyiben indokoltnak tartjuk, a Cheatek rovatban áttekintjük azokat. Nos a *Steel Beasts* kapcsán most beváltjuk ígérletünket.

Megismerkedhettek a játék két főszereplőjével (pontosabban a műszaki adataikat tanulmányozhatjátok), a kezeléshez legfontosabb „gombokkal”, és egy nagyon okos kis táblázatot is találtok, amely a célzókészülék kézi üzemmódjában nyújt segítséget ellenfeleitek legyőzésében.

Általános Kezelőszervek:  
(General Controls)

- Esc**: Kilépés a játékból
- Pause**: A játék szüneteltetése
- F12**: Időgyorsítás
- F6**: Tűzer munkahely
- F7**: Tankparancsnok munkahelye
- F8**: Külső nézet
- F9**: Ugrás a következő egységre
- Shift+F9**: Ugrás a következő egységre
- F11**: Ugrás a pozícióját felvett első tankra
- Shift+F11**: Képernyő mentés
- Shift+F12**: fps számláló kapcsolója

A vezető kezelőszervei:  
(Driving Controls)

- W**: sebesség növelése (gáz)
- X**: sebesség csökkentése
- S**: megállás
- A**: negyed fordulat balra
- D**: negyed fordulat jobbra
- Shift+A**: folyamatos fordulás balra
- Shift+D**: folyamatos fordulás jobbra
- C**: az utójára megkezdett útírány folytatása
- E**: irány az egyenes...
- Joy 2**: (TC pozícióban) „HUD ellenőrzőpont”

Szakasz vezérlése:  
(Platoon Controls)

- [ ]: balszárnny alakzat
- [ ]: vonal alakzat
- \: jobbszárnny alakzat
- Shift+**: ék alakzat
- Shift+]**: oszlop alakzat
- Shift+V**: V-alakzat
- : alakzat térközének szűkítése
- + : alakzat térközének bővítése
- F**: önálló (tetszés szerinti) tüzelés
- H**: folyamatos tüzelés
- Tab**: füstgenerátor be/ki

Backspace:füstgránát

Az Abrams tűzer kezelője  
(M1 GUNNER'S CONTROLS)

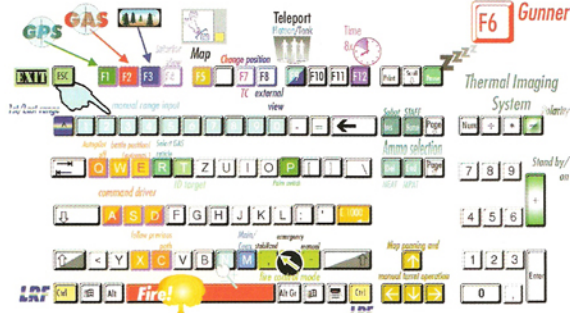
- F1**: elsődleges célzás (GPS)
- F2**: segéd célzás (GAS)
- F3**: egységes (központi) célzás
- F4**: a tűzer munkahelyének belső képe
- F5**: térkép
- Joy Up/Down**: ágyúcső fel/le
- Joy Left/Right**: ágyúcső jobbra/ balra
- Joy 1 (Spacebar)**: tüzelés
- Shift+Joy 1 (Spacebar)**: tüzelés, majd korrigálás
- Joy 2 (Control)**: Lase
- Joy 3 (P)**: távolság mérő
- Joy 4 (N)**: GPS nézet
- M**: ágyú üzemmód: main / coax
- T**: jelentés a parancsnoknak: „célpont befogva”
- Insert**: lőszer választó
- Delete**: lőszer választó
  - , : normál tűzvezetési mód
  - . : vésztüzelés
  - / : kézi tüzelés
  - : lézer visszakapcsoló első/ utolsó
- R**: GAS kapcsoló: Sabot / HEAT
- Keypad +**: TIS kapcsoló: be / készenlétbe
- Keypad -**: TIS polaritás
- Kurzor billentyűk**: Manuális módban az ágyúcső mozgatása
- 0-9**: a lőtávolság kézi beadása (GPS view)
- Enter**: áldás az előbbire, a célzókészülék miatt (GPS view)

Az Abrams parancsnok kezelője  
(M1 TC CONTROLS)

- F1**: TC periszkóp nézete
- F2**: GPS kiterjesztés (GPSE)
- F3**: 0.50 Cal. Géppágyú célzás (a lövész-gyalogosok megfékezésére)
- F5**: Térkép
- B**: parancsnoki gomb
- M**: a tűzer alkalmazza a gun / coax módot
- Insert**: lőszer választás
- Delete**: lőszer választás
  - , : normál tűzvezetési mód
  - . : vésztüzelés
  - / : kézi tüzelés
  - : lézer visszakapcsoló első/ utolsó
- R**: GAS kapcsoló: Sabot / HEAT
- Keypad +**: TIS kapcsoló: be / készenlétbe
- Keypad -**: TIS polaritás
- Kurzor billentyűk**: Manuális módban az ágyúcső mozgatása
- 0-9**: a lőtávolság kézi beadása (GPS view)
- Enter**: áldás az előbbire, a célzókészülék miatt (GPS view)

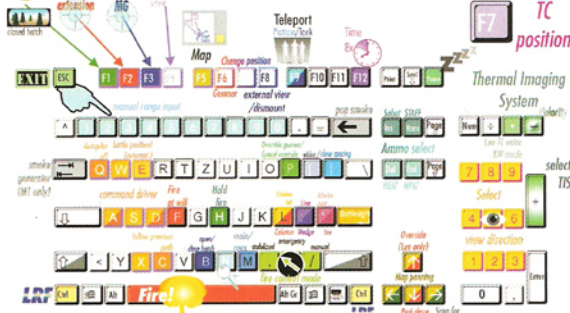
## STEEL BEASTS

## KEYBOARD LAYOUT GUNNER



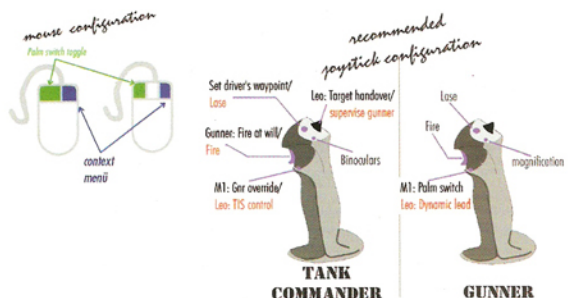
## STEEL BEASTS

## KEYBOARD LAYOUT TANK COMMANDER



## STEEL BEASTS

## CONFIGURATION OF MOUSE & JOYSTICK



mils	Tank front (width)	Tank (height)	Tank turret height	Tank side (width)	PC front (width)	PC (height)	PC turret height	PC side (width)
0.5	7000	5000	1600	16000	6000	3400	1000	16000
1.0	3500	2500	800	8000	3000	1700	500	8000
1.5	2330	1670	530	5330	2000	1130	330	5330
2.0	1750	1250	400	4000	1500	850	250	4000
2.5	1400	1000	320	3200	1200	680	200	3200
3.0	1160	830	267	2670	1000	570		2670
3.5	1000	715	230	2285	860	490		2285
4.0	875	625	200	2000	750	425		2000
4.5	780	555		1780	670	380		1780
5.0	700	500		1600	600	340		1600
5.5	635	455		1455	550	310		1455
6.0	580	420		1330	500	280		1330
6.5	540	385		1230	460	260		1230
7.0	500	360		1140	430	240		1140

## A Leopard 2-es harckocsi

A Tigris nehéz-harckocsi modern utódjának tekinthető. Egy szögletes, hegesztett, kazamatás páncélteknő és torony a fő elemei, amelyek a lehető legnagyobb páncélvédelmet adja rétegessége miatt. Ebbe az új Rheinmetall 120 mm-es sima csövű löveget építették be, amely nagy energiája révén minden létező harckocsi leküzdésére elegendő 4 km-es távolságon belül. Ez a nyugati világ legnagyobb teljesítményű harckocsi-ágyúja. Az amerikai M1A1-es és A2-es harckocsikban ennek licence-változata van, de még a francia harckocsiban található löveg is ebből ered.



Az MTU 4 ütemű, előkamrás, 12 V 90°-os feltöltős dízel-motorja a legjobb egész Európában. Ennél maradtak az alacsonyabb tüzelőanyag-fogyasztás és a javítási, illetve gyártási tapasztalatok miatt is. Szándékosan nem tervezték gázturbina beépítését a kényes gyártási problémák és a nagyobb ár, illetve fogyasztás miatt sem. A dízel motorral viszont igen régi hagyományok és sok tapasztalat társult. Amint ezzel el lehetett érni, azt elérték.

Az 1967-es, majd az 1973-as arab—izraeli háború tapasztalatait kiértékelve arra a megállapításra jutottak, hogy első helyre teendő a védettség és a túlélőképesség a harckocsik szempontjából. A menetteljesítmények és a tüzerő fokozásának egy határon túl nincs értelme, mivel a közép-európai terep eleve behatárolja a harckocsi egyéni lehetőségeit.

A torony és a teknő kialakítása többretegű kombinált páncélzat alkalmazásával történt, amely kazamatás felépítésű jelentős légréssel a két réteg között. Ezek vastagsága és felépítése titkos. Több helyen kifelé nyíló lemezek fedik a két páncélréteg közti hézagot, így a becsapódó lövedék vagy rakéta robbanási gázcsóvjára felfelé kifúj. A jobb védettség miatt nem alkalmazzzák az aktív vagy passzív téglás előtápcélzt, amelynek jelentős a tömege.

Az alapkérdések között szerepel a négyfős kezelőszemélyzet megtartása és a töltőgép mellőzése, mely ennek ellenére rendelkezésre állt volna. Az üzembiztonság és a nagyobb belső tér miatt vállalták a részben eléggé hűvelő löszerek kézi töltését.

A harckocsi elektronikája és műszerezettsége 1980 után lett beszerelve, így a Honeywell/AEG/FWM tűzvezetőt és célzó-berendezést, amely minden igényt kielégít. A KAE—EMES—15-ös lézeres célzókészülék stabilizált, binokuláris rendszerben működik, amely passzív éjjeli látó- és hőképes berendezéssel is rendelkezik. A ballisztikai számítógép állandóan feldolgozza a meteorológiai adatokat, s igen nagy találati valószínűséget tesz lehetővé. A berendezéseket 1990 körül részben még újabbakra cserélték, ezek a Perí 17-es stabilizált nappali látókészülék, a Fero—Z18-as kiegészítő teleszkóp. A Leopard 2-es már 20 éves tervezésű harckocsi, amely 15 éve áll csapatszolgálatban, de nem pótolják új típusal a nagy költségek miatt. Ehelyett alapos korszerűsítést terveztek a Leopard 2 IMP változatnál, amelyen 4000 kisebb-nagyobb változtatást hajtottak végre. 1995. december 30-án adták át az első A5-ös példányt, amelynél a torony egy előrenyúló ék alakú előtápcélzatot kapott, összekapcsolták a parancsnok és irányzó látókészülékeit, több új műszert kapott, a törzset több helyen módosították.



## Az M1 Abrams harckocsi család



A T—62-es; 64-es; 64A; 72-es család és a 125 mm-es lövegek bevezetése miatt az amerikai haderő választ kívánt adni, amely hosszú időre minden szovjet előnyt semmissé tesz. Ezért a legkorszerűbb, és

maximális tűzerő harckocsi tervezését rendelték el, amely árnyékba állítja a szovjet erőfeszítéseket, és a jövő időszakra is lehetetlenné teszi szovjet technikai fölény kialakítását.

Az alapkövetelmények: 4 fős személyzet, a töltőgép mellőzése, az RPG—7-es rakéták ellen oldalkötény alkalmazása, a brit fejlesztésű Chobham-réteges páncélzat alkalmazása, kazamatás páncélzat felépítése. Miután kipróbálták a német 120 mm-es sima csövű löveget, ezt vezették be. Végül a Pentagon megszüntette az amerikai harckocsik 1940-től folyamatos számosságát, és előlőről kezdték, így kapta az új harckocsi az XM—1-es jelzést.

A Chrysler és GM elkészítette a prototípusokat 1976-ban, a német Krauss Maffei pedig a Leopard II AV amerikai változatát. A Pentagon 1977-ben kiválasztotta a gázturbinás változatot, bár az Army tiltakozott ez ellen. A Pentagon civil hivatalnokai ragaszkodtak a gázturbina jóval nagyobb teljesítményéhez és kisebb súlyához, és nekik lett igazuk. 1977-ben a német



változatot visszavonták, csak bizonyos alkatrészek egységesítését rendelték el, így a löveget, a löszereket és bizonyos műszereket.

Az M1-esről menet közben derült ki, hogy ez a világ legerősebb és legnagyobb harcértékű harckocsija. Az egyik tényező az, hogy az M1E1-es és A1-es változatok páncélzatát (illetve ezek egy részét) már „elszegenyített urán” — acél ötvözetből készítik. Ez igen bonyolult öntészeti technológiát igényel, s egyetlen amerikai üzemképes az előállítására. Ennek a páncélzatnak tömörsége és szakítószilárdsága jóval nagyobb bármely acéltövezetnél. Ennek adatai titkosak, ezeket a járműveket nem exportálják egy országnak sem.

Az egyéb változatok többretegű, acél—kerámia—kevlar felépítésűek a brit Chobham-szabadság alapján. Ennek összetétele is titkos. Az ismert, hogy a torony és teknő felépítése kazamatás, 8—15 cm légrés van két páncélréteg között.

A robbanás hatására felül mozgó lemezek nyílnak ki, az expandáló gáz nagy része felfelé kifúj, így a kumulatív és páncéltörő gránátok, és a kézi páncéltörő rakéták hatása alaposan lecsökken. Már megerősített páncélzat és 120 mm-es ágyúval épült az M1E1-es; M1A1-es és M1A2-es is.

Ez utóbbi a legfejlettebb elektronika beépítésével tér el az A1-es-től, így CITV parancsnoki, ICWS körfigyelő és DTV jelű vezetői látókészüléke van. A nagy teljesítményű, de drága harckocsit a NATO európai államai nem rendszeresítették, Svédország, Svájc, Hollandia, Spanyolország az olcsóbb, hagyományos Leopard II-t vette meg.

Sz. JVC.



Köszönetet mondunk a cikk megírásához nyújtott segítségért a Top Gun (Törös Balázs) szerkesztőségének.

# 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! Hátha tudunk egy kicsit segíteni...

E havi SzösszeNet rovatunk kissé rendhagyó lesz. Picit uncsi már a különböző site-ok felsorolása, ezért most egy olyan témát választottam, ami tapasztalataim szerint nagyon sokakat érdekel, de valahogy nagyon kevesek mernek belevágni — ez pedig az Internetes aukció. Jómagam több mint egy éve aktívam, napi szinten foglalkozom a dologgal, és nem hiszem, hogy csak a szerencsének köszönhető, de még egy alkalommal sem kellett csalódnom ebben a szuper szolgáltatásban. Ezért bátran ajánlom mindenkinek. Ez a cikk most az „aukciózás” alapjaival ismert meg, mert tanulnivaló aztán tengernyi akad, mire profi aukciónak mondhatod magad. Javaslom, hogy mielőtt elkezdenéd várd meg a következő számunkat, mert abban is egy csomó nélkülözhetetlen információt találsz majd, ami ide sajnos nem fér be!

Miért jó Internetes árverésen vásárolni? Hát, talán a legfontosabb érv, hogy itt minden megtalálható, amit csak el tudsz képzelni. Naponta több ezer új áru kerül fel minden témában, összességében több millió cucc között válogathatsz. Ha valaminek a gyűjtője vagy — lehet ez az általam favorizált régi típusú Star Wars figura, Matchbox, érme, kártya, képregény, bármi — egy jó aukciós oldalon MINDENT megtalálsz, amit a témával kapcsolatban valaha gyártottak. Az árak telje-

sen változóak, de az a tapasztalatom, hogy rendszerint mindenhez jóval olcsóbban hozzá lehet jutni, mintha kereskedőtől vásárolnál. Sőt, néha egészen elképesztő kínálatot is ki lehet fogni, fillérekért! Semmi másra nincs szükségem, mint türelemre, korrektségre és némi pénzre, természetesen.

## E-BAY

Én mindenképpen az e-Bay nevű aukciós oldalt ajánlom, melynek címe [www.ebay.com](http://www.ebay.com). Ahhoz, hogy itt vásárolj — sok más aukciós oldallal ellentétben — nincs szükségem hitelkártyára, habár ez a fizetési módszer erősen ajánlott. (Ha eladni akarsz, az már más tészta, mert akkor meg kell adnod az ebay-nek a kártyaszámodat. De most az eladással nem foglalkozunk.) Nem mintha a készpénzzel bajuk lenne az eladóknak, de azt tudnod kell, hogy Magyarországról határainkon kívülre TILOS készpénzt küldeni! Ez egy rettenetesen idióta rendelet, mert azt viszont még senki sem találta ki, hogy akkor miként lehet pénzt úgy külföldre juttatni, hogy az mindenkinek jó legyen. Létezik ugye egy International Money Order nevű valami, amelynél itt befizeted a lét, ott meg felveszi az eladó. Na, a baj csak ott kezdődik, hogy ezen a bank csak ott a legjobban, mert ha jól emlékszem, a minimális kezelési költség 30 USA dollár körül van. Ugye nem kell részleteznem, milyen baromság lenne egy 3 dol-

82 items found for "vader tie". Showing items 1 to 50.

Item	Current Items	Price	Bids	Ends PDT
453464854	Hallmark Darth Vader's Tie Fighter 1999	\$1.99	1	Oct-04 09:03
453592990	Vader's Tie Fighter - MIB - POTF - DTH Chess	\$12.50	1	Oct-04 10:49
451566812	Darth Vader Tie Fighter Star Wars Hallmark Cr	\$8.99	-	Oct-04 12:06
448589012	Garage Station Tie Fighter with Darth Vader	GBP 4.99	1	Oct-04 15:27
448637146	DARTH VADER'S TIE FIGHTER-POTF-MIB	\$9.99	1	Oct-04 16:07
448733770	POTF Vader's Tie Fighter Mint Loose Complete	\$10.50	2	Oct-04 17:13
448803811	Star Wars POTF Darth Vader's Tie Fighter	\$8.00	8	Oct-04 17:53
455888164	Action Fleet DARTH VADER'S TIE FIGHTER * MINT	\$3.99	-	Oct-04 18:29
453968270	Hallmark Darth Vader's Tie Fighter MAGIC	\$9.99	-	Oct-04 18:35
452007475	1999 Hallmark Darth Vader Tie Fighter	\$5.99	-	Oct-04 19:10
452058480	DARTH VADER RARE MINI TIE FIGHTER	\$0.99	1	Oct-04 19:40
452081376	Star Wars DARTH VADER Tie Model Kit MIB 1978	\$16.00	-	Oct-04 19:56
452184974	Full D Vader - Glider-Saber-S Custom Tie 7 more	\$36.00	5	Oct-04 21:31
449175895	Star Wars Space Shooter Vader Tie Fighter MIB	\$9.99	-	Oct-04 21:53
454236833	Star Wars Vader Tie Fighter Model	\$4.99	-	Oct-05 00:48
454499372	STAR WARS ACTION FLEET DARTH VADER TIE MIB	\$3.99	-	Oct-05 12:17
452619570	Star Wars POTF Darth Vader's Tie Fighter '96	\$4.99	-	Oct-05 13:34
452749314	Vintage Vader Tie Fighter mint in US box	\$84.63	15	Oct-05 15:50

láros képregényre plusz \$30 kezelési költséget részámolni, és akkor még a postaköltséget nem is számoltam. A bankszámlás átutalás megint csak egy marhaság, mert senki sem várhatja el az eladótól, hogy egy \$10-os kisautó miatt fűnek-fának megadja a bankszámlaszámát. Marad a nem kevésbé veszélyes hitelkártya (én nem szívesen küldeném el heti 3 alkalommal a számat idegeneknek) és a készpénz, ami rizikós ugyan, de még mindig a legjobb módszer. Általában az első lebu-kás után csak figyelmztetésben részesít a kedves Magyar Állam, a másodiknál minimális pénzbírság jön, a harmadik körül elkob-zás. Én úgy vagyok vele, hogy inkább kobozzák el a zsugát — már ha rájönnek, hogy ki adta fel! Na, ebből gondolom ki is derül, hogy vannak kiskapuk és trükkök, melyeket mindenkinek magának kell kiokoskodnia — bocsi, tippem nem adhatok, lehet, hogy a vámos kollégák is olvasnak 576-ot!

hiszen az ebay minden fontos üzenetet ide fog küldeni nekem. A Contact Information halálpontos kitöltése nem lényeges, de ajánlott a VALÓS adatok feltüntetése, mert az esetleges eladók itt tudják kikeresni mondjuk a pontos címedet, ha elvesztették volna. Az Optional Information teljesen lényegtelen rész. Continue. Ezután el kell olvasnod az ebay szabályzatát és egyetérteni vele 4 pontban, majd rányomni az Accept Agreement gombra. Ekkor az ebay küld egy ellenőrző emailt a címedre. Ebben találsz egy linket, amire ha rákattintasz, meg kell adnod az ebay ID-det (azonosító név, becenev) és a hozzá tartozó kódot. Javaslom, hogy az ID az email címed legyen, mert akkor legalább nem kell azzal szórakoznod, hogy a SUPERMAN nevet valaki más már használja. A kódod olyan legyen, amit lehetőleg nem felejtessz el...

## BEJELENTKEZÉS

A napi licitálást kezdheted akár egy „ideiglenes” bejelentkezéssel. Ez azért kell, mert minden egyes licit megtehetőleg meg kell adnod az ID-t és a kódot, ami fászsztó, ráadásul egy utolsó percekben zajló licit-harcban sok időt vesz el tőled. Persze ez nem fontos, de ha nem akarsz sokat gépelni, a SIGN IN pontban ideiglenesen feliratkozhatasz. Ha 40 percig nem használod az ebay-t a feliratkozás

## REGISZTRÁCIÓ

Az első lépés, hogy regisztrálsd magad az ebay-en, mint állandó felhasználó. Ehhez lépj fel az oldalra, majd válaszd a kék Welcome New Users opciók közül a Register pontot. Ekkor egy listából ki kell választani az országot, ahol élsz, majd Continue. Most egy egyszerű kérdőívet kell kitöltened, melynél a legfontosabb a valódi email cím megadása,

The screenshot shows the eBay homepage with the following elements:

- Navigation bar: home | my eBay | site map | sign in
- Search bar: what are you looking for? with a Smart Search button.
- Specialty Sites: Antiques & Art, Books & Movies, Music, Comics & Manga, Collectibles.
- Categories: Antiques & Art, Books & Movies, Music, Comics & Manga, Collectibles, Computers, Audio, Videos, Sporting Goods, Pottery & Glass, Real Estate, Seeds, Toys, Home & Patio, Everything Else.
- Hot Picks: Discount, 2005 Women's Football, Kitten.
- Local Trading: Appliances, Electronics, Sporting Goods, more.
- Items by Themes: Cars & Parts, Fine Arts, Collectibles, more.
- Featured Items: 1968 Ford Shelby Cobra, 1968 Ford Mustang, 1968 Ford Mustang, 1968 Ford Mustang, 1968 Ford Mustang, 1968 Ford Mustang.
- Don't Miss...: 1968 Ford Mustang, 1968 Ford Mustang, 1968 Ford Mustang.
- Gallery Items: 1968 Ford Mustang, 1968 Ford Mustang, 1968 Ford Mustang.

érvénytelenné válik, újra kell nyomtatni.

## KATEGÓRIA KERESÉS

Az eBay kezdőlapján egy csomó kategóriába mehetsz bele böngészni, de szerintem ez egy veszett vállalkozás. Soha nem keveredsz ki belőle, ha egyszer belemerülsz — csak akkor válaszod, ha sok időd van és nincs határozott elképzelésed. Nos, mondjuk nem egy adott cuccra vadászol, hanem egy kategóriáért, mégpedig — példának okáért — Star Wars játékokra, ÖMLESZTVE. Választ tehát a bal szélén felsorolt CATEGORIES listából a Toys, Bean Bag Plush kategóriát, ahol a játékokat találod. Ezen belül természetesen az Action Figures rész következik, azon belül a Star Wars. Itt további 4 alkategória áll rendelkezésedre, de ezek már eléggé be vannak határolva. Értelemszerűen téged új dolgok esetében a PREQUELS (1999-Now) vagy a NEOCLASSIC (1989-99) érdekelhet, régi cuccoknál a VINTAGE (1977-89). Az aukciókat tartalmazó listákat 4 féle rendszer szerint áttekinthetőbbé teheted: New Today — Ma került fel, Ending Today — Ma ér véget, Completed Auctions — Sikeres aukciók, Going, Going, Gone — Aukciók időrendi sorrendben.

Ez a „kategória böngésző” módszer akkor is jó, ha rögtön licitálni akarsz és egy adott kategóriából mondjuk az aznap véget érő aukciók érdekelnék.

## NÉV SZERINTI KERESÉS

Ha körülbelül, esetleg pontosan tudod, hogy mit keresel, azt meg kell adnod a keresőben: „What are you looking for? Find it!” (fehér SEARCH ablak). Itt nem érdemes egy több szóból álló cucc teljes nevét beadni, csak a fontosabb dolgokat — nem tudhatod, hogy az eladó pontosan így határozta-e meg a dolog nevét, ahogy azt te is reméled! Amennyire lehet, azért próbáld behatárolni az aukciókat több-kevesebb pontos meghatározásokkal, mert egy Star Wars keresés beírása tízezer találatot fog eredményezni. Tehát mondjuk, meg akarod venni Darth Vader Tie Fighter vadászgépet, a régi fajtát. A régi dolgokat a VINTAGE kitéttel szokták jelezni, tehát érdemes a VINTAGE TIE FIGHTER beírásával próbálkozni, de a VADER TIE is sok eredményt hozhat, habár ez valószínűleg beadja az

újjonan gyártott Tie Fightereket is, makettekét, satöbbit. Az a lényeg, hogy egy cucc keresésekor több kombinációt is kipróbálj, mert az eBay ilyenkor az aukciók neveit nézi végig, és nem minden eladó szeret pontos meghatározásokat adni. Ha több találatot akarsz, pipáld ki a SEARCH TITLES AND DESCRIPTIONS négyzetet is, mert ilyenkor a kereső nem csak a címeket nézi, hanem az aukciós tárgyak LEÍRÁSÁBAN is keresi a megadott szavakat. Mindez persze még mindig nem elég, mert a kiadott találatokat is egyenként meg kell nézni, hiszen az eladó aukció-nevei elég érdekes dolgokat takarhatnak.

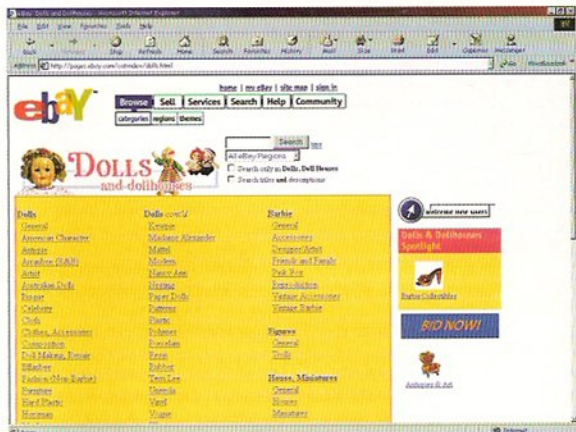
Létezik egy még egy nagyon pontos keresési módszer is, a képernyő tetején levő SEARCH opcióra kattintva. Ilyenkor nem csak az aukciók címei között, hanem eladók ID-je szerint és aukció sorszám szerint is kereshetsz, de ez már komolyabb ismereteket igényel.

## TALÁLATI LISTÁK

Akárhogy keresel is, előbb-utóbb elérkezel a találati listához (jő esetben lista, de lehet akár csak 1-2 aukció is, de a zéró találat is előfordul), ami a kívánt aukciókat tartalmazza. Itt elől láthatod az aukció számát, utána a nevet kézzel, az árát, a licitek számát és végül azt a dátumot, amikor az aukció véget ér. (Ez a dátum nagyon csúszka, mert a PDT amerikai időszámítás szerint van megadva, amihez képest mi +9 órával vagyunk. Asszem...). Ha valamelyik cím felkeltette az érdeklődésedet, kattints rá...

## LICIT ELŐTT

Az aukciós ablakban látd az árverésre bocsátott tárgy minden részletre kiterjedő adatait, és a leg-



fontosabb képernyő:

Currently — A cucc jelenlegi ára.

Quantity — Darabszám.

Time left — Az aukcióból hátralévő idő.

Started — Aukció kezdete.

Ends — Aukció vége.

Seller (Rating) — Az eladó ID-je és értékelése.

Minden sikeres aukció után az eladó illetve a vevő értékeli a másik hozzáállását, pozitív-negatív-semleges véleményt nyilvánít a másik félről, ez a RATING szám. A rating-eket át lehet böngészni, ha a számra kattintasz, High bid — Az eddig legmagasabb licitáló ID-je és rating-je.

Payment — Az eladó által elfogadott fizetési módok. Nem kell megijedni, a készpénz nincs feltüntetve, de rendszerint elfogadják. Ha sikeres aukció van kilátásban, nem árt megkérdezni az eladót.

Shipping — NAGYON fontos rész, mert ha itt nincs feltüntetve a „Seller ships internationally” kitétel, akkor a licitálás előtt email-ezni kell az eladónak, hogy elfogad-e nemzetközi tételeket. Az

eladó email-jét az ID-jére kattintva a saját ID megadása után kérhetjük le. A „Will ship United States only” aukciókkal jobb nem is próbálkozni.

First bid — Az első licit összege.

# of bids — Eddigi licitek száma.

Location — Az eladó lakhelye

Country — Országa.

Description — Az aukciós tárgy leírása.

Itt általában minden állapotra vonatkozó tudnivalót és hibát fel szoktak sorolni. Pontosan végig kell olvasni, mert ha fel volt tüntetve, hogy egy cucc mondjuk hiányos, akkor később már nem lehet reklamálni. Néha az eladónak vannak külön kitételei, amelyek szintén itt találás meg, pl. azt, hogy nem hajlandó tengerentúli licitálókkal üzletelni.

## LICITÁLÁS

Ha tetszik a kinézett dolog, és az ára is megfelelő, minden apróság klappol, akkor az aukciós ablak alján látható BIDDING rész következik. Ide be kell írni azt az összeget, amit hajlandó vagy kifizetni a cuccért. (A minimális összeg, ami ELVILLE a jelenlegi licit-tartó kütéséhez kell, fel van tüntetve.) Miután beírtad az összeget kattints rá a „Review bid” gombra, majd a köv. képernyőn ird be az ID-det és a jelszót. Ekkor megtetted a tétet. Erről rövidesen kapsz is egy igazoló emailt.

## VÁRJ MÉGI

Mint az elején mondtam, van még egy csomó tudnivaló, a neheze csak most jön. Ismerkedj a rendszerrel egy hónapig, a következő számban minden további tudnivalót megtalálsz. Ne kezdj még ész nélkül licitálni, mert kellemetlen helyzetbe kerülhetsz!

**Vintage Vader tie fighter mint w/C9.5 box**  
 Item #452743314

Currently: \$84.63  
 Quantity: 1  
 Time left: 9 hours +

Started: Sep-26-00 15:50:16 PDT  
 Ends: Oct-06-00 15:52:16 PDT

Seller (Rating): [komatsu220 \(1\)](#)

High bid: [komatsu220 \(1\)](#)

Payment: Money Order/Cashiers Checks. See item description for payment methods accepted.  
 Shipping: Buyer pays actual shipping charges. Seller ships internationally (airfreight).

Seller assumes all responsibility for listing this item. You should contact the seller to resolve any questions before bidding. Auction currency is U.S. dollars (\$) unless otherwise noted.

**Description**

**Vintage Vader tie fighter mint w/C9.5 box**

Vintage Darth Vader tie fighter mint with a C9.5 box, unused sticker sheet, inserts, and instructions, winner pays shipping.

Tyler Durden



menekülre fogom... Sok sikert kívánok, és csak így tovább 576 team! (S helyet Martinnak a KByte-ban is!!!) Gábor

**Kezdem Martinnal: tejet még nem láttam inni, de remek gyümölcsitalakat készít, amelyekből mindig önzetlenül megkínál, miután megdicsérem esztétikai érzékét, ahogyan a körte- és alma szeletkék közé komponálja a szőlőszemeket, és banánkarikákat. Nincs román segéd munkás ábrázata, inkább egy pajkos kis kölyökre hasonlít kifordított baseballsapkájá alól, amikor jó kedve van.**

**Lapzártá környékén, és amikor egyéb férfi problémákkal küzd, olyan lesz, mint Diablo, de még akkor is hatni tud rá, a „szeresűk egymást gyerekek” mosolyom. Ezen nem is lehet csodálkozni, mert hát ki, és mi hathatna rá jobban, ha nem egy szakáll nélküli Mikulás? ...**

Hello little and Sz.JVC.

Kezdem az elején: Igencsak elgondolkodtam, hogy hova írtam levelem, ugyanis nem voltam benne biztos, hogy a Csevi címe ugyanaz maradt, így írtam neked is, és a régi Csevi címére is. Nos... a Cseviről lenne szó: szerintem nagyon jól teszed, hogy nem szólsz közbe a manuskázák szónoklata közben! A másik dolog: szerintem hagyotok kéne azt a nyomorék Final Fantasy 8-at (nem csak én gondolom így) A másik: az augusztusi számban azt írtátok, hogy hatalmas cheat áradat lesz, és alig van egy oldala! Ja! Egyébként a Counter Strike leírások marhájók, nem lenne rossz, ha Martinka folytatná (ill.í) Még valami, a szeptemberi számban miért a Sydney 2000-es kép került előre, amikor csak 72%-ot kapott? (nyilván az olimpiai láz miatt) Noca...csak ennyi! pá! xaxa

**Nagy terhelések közben a pilótákban első fázisként, kialakul a csőlátás. Nem egyformán bírja meg az ő szervezetük sem. Van, aki már 4G-nél és van, aki csak 8-9G körül „száll el” (ájul el) tőle... Feltehetően megterheltek téged is a Cseviden olvasottak, és a jelentkező csőlátásod akadályozott meg abban, hogy észre vedd: az aláírásom alatt van feltüntetve, hová várom a leveleiteket. Javaslom legközelebb G-ruhában, és az ájulásra is felkészülvél, csak orvosi felügyelet mellett vállalj a Csevi olvasását. Vigyázz, nálad már a 3G is veszélyes lehet!**

**Zseniálisan árnyalod megfogalmazásodban azt a véleményed, hogy neked sem tetszett, amikor közbefoxtam, vagyis azonnal reagáltam a levélró átal feldobott témára. Próbálok visszafogni magam, de jóval kevesebb helyet 'ogal beszűrni, mint utalni a végén á, hogy mire is reagálok az adott mondatommal. Most nekem is csak ennyi!'**

Helló!  
Olvastam a csevegőt, úgyhogy tudom, hogy kötelező tegezni téged ezért tegezek. Már írtam neked nem tudom, elolvastad-e. Ha nem az nem is baj, mert a véleményemét megváltoztattam. Szerintem már Clemi a legjobb. Uriel is jó, de inkább Clemi a legjobb. A szeptemberi számról írnám le itt a véleményemet. 1:Nem hiszem, hogy azért lenne egy játék a hónap játéka, mert a legnagyobb körben használható. A Sydney 2000 is jó játék de nem ez a hónap játéka, hanem a Conquerors. Ez a maga nemében a legjobb és szerintem az illene leginkább a hónap játéka címhez. Bocs a csomó szövegművelésért de sürgét az idő. Még egy egész oldalt kell átböngészni. 2:Clemit csak két cikket kapott. Ő nem akar dolgozni, vagy ti nem adtok neki munkát? Uriel, VargaB. reneteg cikket írtak ő is kaphatott volna még egyet-kettőt. 3:Helyesírási hibák. Több van belőlük lassan, mint a cikkekben. Az elsőhöz képest javult egy picit de ez azért nem olyan nagy. Ezekről eltekintve az újság még nem volt ennyire jó. Látom, változtatatok egy kicsit az értékelés kinézetén. Jó értelemben. Még a játék nevének írhatnátok egy kicsit csúcsiasabban, ne mindig az a sztenderd Times new roman. Olvastam a csevegőben, hogy néha régi játékokról is írhatnátok. Indíthatnátok egy új rovatot nosztalgia címmel. Ezzel betölthetnétek azt a maradék négy oldalt, ami a százhöz szükséges. Ennyit akartam írni. Tudom nagyon hosszú. De azért remélem, elolvadot. Hú olvasótok és előfizetőtök: Laci

**Minden levelet elolvasok (persze amennyiben megkapom!) kivétel nélkül! Még azokat is, amelyekre (kis kivétellel) nem válaszolok. (Nem szoktam válaszolni a „Kis Lila Póniól Tündérországban nevű játékban elakadtam a 74. pályán, a rózsaszín vizű szökőkútnál, segíts lécci, hogyan tovább...”. „Én is akarok az AKÁRMIVEL jéccani, de anyámnak a rokkantnyugdíjából csak erre a négyezeresre gépre futotta, küldd ma é nekem gratiz a progit”. Illetve a családom női tagjainak erkölcsi nagyságát megkérdőjelező levelekre — bár ez utóbbiakra nem mindig tudom megállni, hogy a saját stílusukban ne pattintsam vissza az írójuk felé válaszul.) A százból hiányolt négy oldalt megtalálod, ha a címlapon kezded a számzást, ahogyan azt nagyon sokan (egyébként szabályosan) teszik, és a hátsó borítóoldalon fejezed be.**

Hát igen, újra itt vagyok, de nem azért, hogy újra a sárba tiporjam a személyiséged, vagy az újságot. Azt a múltkorii levelet holmi felindulásból írtam, remélem meg tudsz bocsátani nekem, ja és ha lehet ne tedd be a Csevide! Nos most viszont nagyon is megletszett az új SZEPTEMBERI szám realis értékek, kiegyensúlyozott írások, reneteg hír és a Csevi is nagyon jó lett. Én nem

szeretnék magázni, mert szerintem elég hülye szitu lenne egy ilyen stílusú újságban. Annak meg már örvendeztem, hogy folytattátok a Final Fantasy leírást. Csak így tova! Maradok hű olvasótok: Gémer

**A klónozandók listáján a helyed, felvettelek!**

Szia 576!

Itt ülök a barátommal, és nézegetjük ezt a remek kis honlapot. Az újsággal, úgy ahogy meg vagyunk elégedve. Ez jó ötlet volt, hogy befejezték az FF8 végigjátását. Bár az újságon vannak némi finomításra szoruló dolgok... 1.Miért értékelték le az e havi játékokat??? Volt köztük egy csomó jó, de ezzel nem csak mi vagyunk így szerintünk. 2. Jó, hogy ír Martin az 576-ba (nem tudjuk mi a többi embernek a baja vele) 3. Nem tudjuk, hogy miért akar mindenki CD-t. Szerintünk fölösleges utánoznunk a többi újságot, az 576 úgy is messze a legjobb. Ha az 576 kinövi korai gyermek betegségeit, remek kis újság lesz belőle. Továbbíj mi munkát, és reméljük, hogy bekerülünk a Csevide. Básti Gyula

Szia Olvasó!

**Én is itt ülök, és nézegetek, úgy, ahogy meg vagyok én is. Hát be, és vannak, de nem fogom minden számban ismételtetni ugyanazt. Jó bizony, és mi tudjuk, de azt is, hogy miért nem! Köszönjük. Bár többen is kérték, hogy ne tegyem, ennél a levélnél azonnal reagálni fogok egy-egy feladott labdára. Nem azért, mert a földbe akarom döngölni az ellenfeletem, hanem, hogy érthetőbb legyen, mire vonatkozik az adott válaszom.**

Szia SzJvC!

(...) Ne is haragudj, de az új teszterek legjobbika is csak alig úti meg a pancser színt! Ezzel akár én is írhatnám az újságot!  
**Legalább akkor rádöbbenél, hogy még arra sem vagy képes, amire az általad kritizált pancserki! Nem annak szántam, de ha ezt sértésnek veszed, gyere, vedd fel a kesztyűt, és bizonyítsd be az ellenkezőjét! Nem rá lehetőséget, hogy különbözt írn, mint ő! Ha beválsz, akkor még maradhatsz is, ha nem, legalább megtudod, hogy mit, és hogyan kritizál!**  
És ne is haragudj, nem értem, hogy mi a bánat vezérelte a tulajokat, hogy a főszerkesztő egy olyan ember legyen, aki kb. 2 havonta akarózik egy cikket írni, amelyek olyan magasröptűek (gyk: unalmasak), hogy az első hasáb után tovább lapozok! Es mit képzelsz, hogy (...) már a nevést sem méltóztatod leírni, és kivágod, hogy MÁS ???

**Egyébként meg ugye te vagy a lakótelep legnagyobb szimulátor falója?! Amennyiben, —mint azt az aláírásodnál közlöd — Ex576- Fan vagy, tudnod kell, hogy az én szakterületem a szimulátorok voltak, és lesznek a jövőben is. Amikor főszerkesztő lettem, azonnal azt**

**kezdték terjeszteni az 576-ról, hogy majd Top Gun 2-t fogok belőle csinálni. Hála az égnek, nem jelentek meg az első két hónapomban szimulátorok, ezért megúsztam és egyet sem kellett betennem. A főszerkesztőnek egyébként nem a játéktesztelés a dolga, épp elég akad a nélkül is! Most éppen hajnali 4 óra van, amikor válaszolok a leveledre! Az eddigi megnyilatkozásod alapján pedig írhattam volna sörbár hangulatról, tehénszagú legelőkről, akármiről is, akkor is elutasítottad volna, úgy hogy ezt most hagyjuk is! Egyébként nem írtál arról a marhazavarról (szándékos az egybeírás!) tényről, hogy mostanában időben megjelenik a lap. Pedig ez bosszanthat a leginkább, mivel sokak számára igazoltól vált az elmúlt időszakban történt változások szükségessége. Bocsásd meg nekünk, hogy óriási tahóságunkban a munkánkat végezzük. Azt, amiért fizetnek... Hogy te, vagy én képezlek-e többet magamról, ez most úgyis meddő vita lenne! Bár cikket csak „kéthavonta akarózik írogatnom”, azért a Bevezetőt, a híreket, címlapszöveget, előzetest, és hogy ne soroljam még, hogy mi mindent kell pluszban, kevésbé látványosan az újsághoz tenni ahhoz, hogy abból újság legyen. Leírtam már, csak a levegőbe kibábilni könnyebb, mint figyelni a másokra, hogy elődöm aznál búcsúzott tőlem, ha le merem írni a nevét, akkor... Én csak szót fogadok neki! És azok a poénos képirások...puuu, hát azok valami eszméletlen gyatrák. Annnyira gyatrák, hogy a novemberi számtól el is fogjuk hagyni őket! Na, és akkor mi lesz? Majd azért sírsz, mert nincsenek?**

Eddig a májaj szakadt le a röhögéstől most meg előjön az „azt látom. ÉS?” effektus. Arról nem is beszélve, hogy a Csevegő olyan lapos volt, mint az Alföld.

**Az 576-ot azért talán mégsem kellene összekeverni egy vicclappal! Közvetlen környezetem tudja csak igazán, mennyire nem állt tőlem távol a humor, de csak a megfelelő időben, és helyen. Az első száz levélig tudod nagyon szíven ütött minden bírálat, de rájöttem, hogy aki csak köztöködni akar, annak úgymint mindegy, hogy mit csinálunk, bármibe bele fogja akasztani a körmeit. Ezért ma már — bár elolvasok mindent, és ami jókor, úgy nem csinálunk is odafigyeltek, figyelünk! — nem hatódom meg egyetlen keménykedő kritikától sem, mert jön helyette ötször annyi olyan, amelyik megerősít abban, hogy jó úton haladunk. Az ilyen levéljen, mint a tiéd is, ha el kezdenék humorizálni, azt esetleg még sértésnek is vennéd, vennék többen is. Olyan ez, mint a kártya: tökre tőköt, pirosra pirosat, a laposra pedig lapost... Ha érzel valamit az 576 írást, ösztönözd arra a tulajokat, hogy vegyenek fel NORMÁLIS ÉS GYAKORLOTT újságírókat, különben ti is a PC-X sorsára juttok!**

Nagyon köszönöm a tanácsaid, de akkor mellékeltem ezen „normális és gyakorlott” emberkének nevét is, nagyon szívesen alkalmazzuk őket, amennyiben hajlandók elhagyni a „sörszagú tehenész” stílust. Zárom soraimat: ellenk Szabolcs EX-576 Fan.

Köszönöm, hogy megiszteltél leveleddel.

A fenti levelet e-maiban vissza-küldtem a feladónak, és legnagyobb meglepetésemre a következő választ kaptam rá:

Üdv!

Lehet hogy igazad van mindenben amit mondasz, és minden téren mea culpa, elnézést kérek! Ugyanis - ha haragszol, ha nem - egy kísérlet teszt-alanya voltál. Kíváncsi voltam hogy hogyan reagálsz egy ilyen stílusú levélre. Meg kell, hogy mondjam, kitűnőre vizsgáztál! CoVboy egy olyan levélre, melyet én írtam, 100 „Fuck off”, vagy hasonló tartalmú levéllel választott volna. Azt megmondom, nem volt könnyű magamban összeszedni annyi taplósságot, amit aztán belelöttem a levélbe, hogy az szinte világrekord. De sikerült! Ösztönösen minden gondolatomnak az ellenkezőjét írtam. Ne haragudj, ha felbosszantottalak, amint már mondtam csak kísérlet volt! Szeretnék gratulálni a megújult laphoz! és Neked és a munkatársaidnak, pedig sok sikert Illés Szabolcs u.i: a legnehezebb az volt az egész levélben mikor azt írtam le, hogy ex 576 fan. most ezt írom: Hatványozotlan 576-fan! u.i.2: Remélem komolyan gondoltad azt, hogy próbáljam meg én is az írást! Tudod, ez minden vágyam! Ha komolyan gondoltad, várom válaszod.

**HOPPÁ! Gyere, mutasd meg, mit tudsz!**

Hello Sz.JVC!

Először is: Én már régóta veszem az újságot. Viszont most el kell mondanom a bennem felgyülemlett örömtől és haragot! Először is az újság jó, vagyis nagyon jó, az ismertető is egész jók, bár akad egy-két unalmas rész is! Én legalábbis nem szoktam az egész újságot elolvasni, csak a számomra érdekes részeket! V.Z. szerintem nagyon jól végzi a dolgát meg vagyok vele elégedve! A Szep-temberi számban nem értem hogy miért kellett ennyire alul értékelni a játékokat, 1 db játék van, ami 90 % fölött van. Ha jól számoltam, akkor 80 % felett szinte csak 5 db játék van. Ez nagyon kevés. Nem értem akkor minek kell belerakni 55 % alatti játékokat. Vagy akkor minek van ennyire LESZÁ-ZALÉKOLVA ha egy jó játék! Az újság ára kicsit magas de még belefér a határba! Én nem erőltetem a Demó CD -t, de azért megkérdezném, hogy miért nincsen hozzá? Különböztettem az újság egyre jobb és jobb remélem az így fog menni tovább! Egy - két ötlet: Esetleg lehetne feltenni az újságban pl: minden hónapban egy kérdést, és mondjuk a nyeremény pl: Grand

Theft Auto 2 vagy valami akció figura és akkor a beküldők között kisorsolnának a nyereményt! Nekem ennyi volt a véleményem várom választod lehetöleg a csevegőben! Sok szerencsét a lapozó! Csáá!

**Lemaradt a neved! Szóval! Unalmas részeket nem olvastam. Ezért kérdezel olyanokat, amiket az unalmas Bevezetőben szoktam leírni, és ha mégis elolvasnád, most nem kérdeznél azok számára unalmasat, akik egyszer már kiuntakozták magukat. Hogy a következő számban ne keresd V.Z.-t most itt jelzem, hogy a mostani szintén unalmas Bevezetőben erre a kérdésedre már most, előre válaszolok. Leszálalékolni bár nincs jogunk, mégis megtesszük azokkal a programokkal, amelyek csak rokkantnyugdíjasként funkcionálhatnak a többiek között. Az augusztusi természetben bőven akadtak ilyenek. Miért tettük be mégis? Hogy tudj, nem érdemes érte kifizetned a borsos vételárát, és hogy ne kelljen unalmas fehér lapokat lapozgatnod az 576-ban. CD: ha lenne, félünk, hogy a „kicsit magas” ára nem férne már bele a „határba”. Ötleted: megpróbálhatjuk, e havi első kérdés, mi a világban a legunalmasabb dolog? (A nyerteseket, a megjelenés napján szeretettel beavatjuk az előfizetői példányok csomagolásának rejtélt izgalmaiba).**

Hi Sz.JVC!

De nagy az önimádat felétek. Egyetlen egy „fikázó” levelet sem raktál be a Csevegőbe. Pedig szerintem nem csak istenítő leveleket küldenek a kedves olvasók. Egyébként amióta az elődöd elment csak azért veszem a lapot, hogyha megszűnnének, meg legyen az utolsó példány is, ne csak az első! Keressem még az októberi számot az újságosnál, vagy végre megismerjük! A kezdők egyébként nem is olyan rosszak, csak idő kell nekik. Olvass el egy régi CoV-ot, ott még igen zsenigek voltak a mai „sztárok”. Sokk:) sikert a főszerkesztőséghez. ALIEN™

**Most aztán megfogtál! Kénytelen-kelletlen be kellett raknom a „legfikázóbb” levelet is, amit mostanában kaptam! Itt van a válaszm fölötte, olvasd el újra! Köszönöm a burkolt dicséretet, az indexen olvastott megnyilatkozásaid után tudom, hogy nem kis dolog tőled! A következő leveledből pedig mármár azt vélem kiolvasni, hogy amennyiben nem vigyázol, még a végén az új 576-ot is szeretni fogod:**

Hi!

50vs100:

Szerintem rosszul gondolták odafent, mert nem kellett volna újítani. Én kifejezetten csíptem az 50 oldalas 576-ot. Olcsó volt (tudom, ezzel nem mindenki értett egyet), és tömören kellett fogalmaznia az elkövetőnek, hogy beleférjen a cikk. Sokkal könnyebb lenne most

a helyzetet (csevi csak 2 oldal volt), na meg a cikkíróké is.

**Ezt nemcsak „odafent” gondolták így. A piac változásai mindenféleképpen szükségessé tették. A dolgom sokkal könnyebb lenne...**

**erre az arra:** V.Z. távozását pont ma olvastam valahol, és hogy milyen stílusban adta elő a dolgokat. Most akkor már csak Te maradtál a régiek közül, meg Martin? Merre ment \*\*\* (a csillaggal jelölt hely a többet nem emlegetem nevé szimbolizálja) után? igaz, hogy a Computer Világba ment \*\*\*? Guru táborban meg azt mondták, hogy valami házon belüli konzol lapba lesz főszerk? Utána a Treforton meg nem árult el semmit. Mondjuk a guru levrovijában a mailer demon nagyon \*\*\* stílusban nyomja a rizsát... Tartjátok a kapcsolatot Lacival?

**A Gázsíró se feledkezzünk meg! Hivatalosan én sem tudok semmit, de nem hivatalosan úgy hírlík, hogy rövidesen ki fog derülni mindenki számára. Nem tartjuk.**

**Képaláírások:** Egyik sajátossága volt az 576-nak. Kár érte, Rest In Piece...

**Kár lenne erőltetnünk...**

**Egyéb:** Hogy bírod a dolgokat, fenn áll-e a veszélye, hogy megszüntök? Izgalomból ha igen, kár lenne érte. Azért elárulok valamit: Amikor a www-n olvastam, hogy \*\*\* otthagya a magazint, nem hittem el. Később a lapban beigazolódtott, és bánatomban a rivális táborához csatlakoztam 1 hétre. Természetesen vittem a friss (aug.) számot és ott olvastam az orruk előtt. Na gondoltam marad akkor Brazíl. Ezentúl őt fogom farszati primitív leveleimmel. De nem ő is ott hagyta a brancsot. Na akkor megnézek egy G @ m.st @ rt, itt is változások... Valahogy a mai világban semmi sem állandó. Sőt!

**Nagyon jólesik, hogy aggodász értünk! Mi pedig tényleg nagyon keményen dolgozunk, hogy felesleges legyen az aggodalmad.**

**Kép:** Használd egészséggel. Megnézem, mi van még a tarsolyomban. Tudod a helytelenírás nagy erőssége a családnak, vagy legalább is a legutolsó generációjának. Érettségien is voltak belőle gabancok...)

**Kijavítottam őket.**

**martin:** Kicsit túl brutális a stílusa a nyomdafestékekhez („bekür egy gránátot”) meg rohadatul ele magától szállja, mintha ő teremtette volna a CS-ot. De megtűröm, mivel szeretem a CS-ot, és sehol máshol nem lehet róla olvasni magyarhonban.

**Ebben a számban sem fogta vissza magát, olvasd csak el, hogy kezd. Sokan szeretjük a sorozatát! Dízajn:** Messze veri a konkurenciát. Amióta \*\*\*-nak a múlt évben megemlítetttem az undorító börtököt és azóta elég jól kiforrott. (félre értes ne essék, nem miattam változott, csak hát...)

Mert volt egy-két szám, aminek a börtöjtől liftezett bennem a kaja... Remélem tovább nem újítotok rajta, mert a végén megint visszajön a régi hányingerkorszak. Tudod, túl csicsásak voltak, mert mindig egy picit még hozzá tettek, de egy idő után ellenkező hatást értek el.

**Az, hogy egy kézben van a grafika,**

**na és VargaB. maximalista munkafelfogása önmagával szemben is... Be kellett, hogy érlelje gyümölcsöcsé, nagyon örülök a kedvező fogadtatásnak.**

Talán nem kívánok most többet írni, teljesen bekrepálok ezektől ez ékezetektől...

pá. ALIEN™  
Kösz. Pá.

...  
Üdv, Sz.JVC!

A nevem László, de gyakrabban a CerbeRust használom. Öszintén megvallom, ósídők óta követem figyelemmel az újság működését és mit mondjak, ha eddig kibírtam, nem lehet túl rossz véleményem róla... nincis is, de most nem megyek bele semmilyen „épitő jellegű” kritikába, megtették már sokan (az más kérdés, hogy azoknak a kb. tíz százaléka volt az...). Ez tehát most nem firtatom. A lényeg az, hogy olvastam a Csevitben egy fickót, aki oda volt, holmi nosztalgikusérzésék közepette... és igaz van!!! Valóban megvolt a régi (’95-’96) számoknak az a feelinge, amit ma sokan elveszni látnak. Nos, kérem, a dolog nem vészett el, csak átálakult! Nem? De. Ma már más a világ, mint akkor, másak a játékok is, így tők más érzésekkel állnak ezekhez az új stufkhoz. Ez hiba. Keresik a régi érzéseket, amik olyan nagy nevek hatására kerítették hatalmukba őket, mint a Kenner of the Crown, Creatures, Tir Na Nog, és még hosszan folytathatnám a sort. Ismerősek a nevek, nemde? A lényeg az, hogy hat-hét év múlva a ma elégedetlenkedők a mai 576 feelingjét fogják hiányolni és az olyan progik „zamatát”, amik most még nekünk is újak. Akkor talán megint új főszerkesztője lesz a lapnak, és neki kell majd a ma érzését átvenni a holnapba. Nem irigyellek. Ezt várják el tőled is. Mindegy. Ez van. Bocs, már megint jár a pófám, de ez már pár éve érik bennem. Ki kellett adnom egy olyan „öreg moterosnak”, aki megérti, aki olyan, mint én. Ja, ha már itt tartok: Nem kell egy ambiciózus, pontos, megbízható, tapasztalt (a játékok terén) cikkíró? Vállalkoznék én is cikkeket írásra. Nem vagyok tők zöldfülv, írtam már a ZED-nek is és fel is került a CD-jükre (aszsem Sanitarium teszt volt az íromány...!) És a lényeg, NEM KÉREK EGY VASAT SEM, csak az írás, a játékok, no meg nem kis részben a hírvény kedvéért csinálom. Ne értsd félre, a szándékaim komolyak, olyanira, ha most nem kapok választ, később sem átallok próbálkozni, elnyerni áldásod a dologra! Ha lehet, mielőbb válaszolj, küldj legalább egy e-mailt, jó? Megértésedet előre is köszönöm; CerbeRus

**Köztudott, hogy a jelenlegi újságíróink közül nem mindenki áll a helyzet magaslatán, ezért továbbra is várjuk azok jelentkezését, akik erre a munkára alkalmasnak tartják magukat. A bejelentkező levél mellé várók egy 8-10.00 karakter hosszúságú próbacikket akármelyik kedvenc**

**játékdodról, és egy önéletrajzot, amelyben többek között feltüntetted a géped adottságait, elérhetőségeid (telefon, lakcím, e-mail) nyelv(ek) amelyeket beszélsz, és a szakértőreket a játék fajtákon belül, amelyekről szívesen írnál. Ennyi.**

Im már harmadszor zargattak leveleimmel, és még egy ideig nem hagyom abba...

Szóval, és lenne a kérés, hogy ne írjon képalírástokat az, aki nem tud valami jót kitalálni. Hiszen tök fölösleges, amikor nincs benne semmi új, poén... Esetleg valaki más írhatna rá valami jót, vagy pedig egyszerűen lehagyjátok. Poszter pedig meglátásom szerint kell az újságba. Na csak ennyi: Láng Miklós

**A következő havi számtól már nem lesznek képalírások. A poszter pedig nem úgy igen, vagy nemem múlik, mint jeleztem már a múlt hónapban is, dolgozunk rajta, de előre jelzem, hogy csak hosszú hónapok múlva van rá esély még akkor is, ha lesz egyáltalán...**

Helló, Kedves Sz.JVC.! Az én nevem Csibor, és másodéves hittanár szakos hallgató vagyok itt Veszprémben. Régóta olvasom az újságot, most a nyáron azonban nem jutottam hozzá, és most, hogy a boltban a kezembe került a legújabb szám, meglepve láttam, hogy a Csevegőt az írod, és CoVboy nyomtalanul eltűnt. Ót nagyon kedveltem a laza stílus miatt, de ahogy elnéztem a Csevegőt, te sem maradtál le kedvem. Remélem, téged is ugyanúgy megdvelni foglak, mint őt - az első lépéseket már megtetted -, és továbbra is a legjobbakat kívánom neked. Minden jót! Csibor

**Köszönöm.**

Kedves Sz.JVC.!

Először is úgy kezdeném hogy ez a rövidítés ez a sz. J.WC. vagy mi a ló(sei)De megjegyezhetetlen, nekem legalábbis tiszser kellett át írnom a megosztást. Most elmondanám neked az EN VÉLEMÉNYEMET a Múlt havi újságról! 1. AZ. újság nagyon jó és még annál is jobb lett, csak így tovább! 2. V.Z. munkái...EGESZ...jók (voltak) 3. Gáspár az ÚJSÁG (ban) az AOE 2 The Conquerors cikke nem tudom, hogy kel írni na mindegy. Szóval tetszett. 4. Van EGY-két (nyomdahiba) az újságban nézd csak meg a 41. Oldal rokonlelkek: Age of Empires. Ha az utolsó sort figyelmesen elolvass, akkor meglátod a nagyon, de nagyon kicsi hibát! Egyébként még van egy két helyen hiba, de olyan Q.r.v.a....NAGY....hiba sehol sincs, egyébként engem nem is annyira érdekel! 5. A pontozás enyhén szövegező SZ@R! (majd megtudod miért raktam ilyen sok felkiáltó jelet a sz@r után) túlságosan lent vannak a százalékok, szegény játékok le vannak százalékolva egyedül egy game van

90 százalékon felül 1db ez nagyon kevés! A másik nagy baj az a játékok ismertetőjénél, az ajánlott és a minimum konfigurációnál van. Jól van tudom, hogy mit jelent az hogy a minimum confignál az a lényeg hogy éppen csak megy a játék a maximumnál ((Ajánlottnál) viszont már kitűnően szál de ami az újságban van írva, szerintem annak a fele rossz. Gondoljatok csak bele: (és akkor most jön a mese) Szegény kisgyerek vagyakozik egy játékra (számítógépes) az neki a minden örökre el tudna játszani vele (nekem is van egy ilyen barátom (sajnos) na szóval addig győzködi az apját míg az beleegyezik és szóla a gyerekek: megveszem neked a gépet csak hozd ide azt az újságot nem azt nem a (...). mert) egy nagy sz@r! hanem az 576 KByte újságot mert az a királyi!!!! (ez különben igaz is) szóval akkor megnézi a gépigenyt - aha :kell hozzá egy Pentium 2 366 MHz s gép 64 MB RAM-mal mert ez van az ajánlott konfiguráció-ba beleírva, és még kell hozzá egy sima videokártya. Megveszem a gépet a gép ára 150 ezer volt az apa pénztárcája majdnem hogy kiürült nincs most egy évig a fiára pénze. Összerakják a gépet elindítják rögtön felinstallálják a játékot viszont amikor el akarnak indítani kiírja: (most magyarul) 64 MB RAM nem elég, 96 kell neki 366 MHz nem elég 400 MHz kell neki. Most az apa még a maradék pénzét is rákölti a gépre és most már 2 évig nem lesz pénze a gyerekére. Elindul a játék gyorsan a gyerek már el is kezd játszani: :nagyon bosszúsan mérgesen mondja: apu szagatt a játék nem megy jól élvezhetetlen!!! És a gyerekek hamarosan más forrásból rá jön hogy Ez csak a minimum konfiguráció! Itt a vége (végre)! A tanulságot vonjad le te! És az újság nem nagy szar hanem nagyon jó!!! Sok szerencsét hozzá! Fgezu

**Fgézu ha tudnád, milyen régi problémákör kellős közepébe találtál, most képzeletben a nyakadba akaszthatnád a 9. magyar olimpiai aranyat. Erről szól sajnos a „legújabbkori” számítástechnika (és ha még csak ez szólna erőll). 1985 óta (számolom - nem is tudom pontosan!) talán a hetedik számítógépet nyűstölöm, és már megjelentek a következőt érlelő első jelek is jelenlegi gépemem. (Kezd kevés lenni a P-II 400MHz, 64 MB) Nem a Csevegőbe való téma, nem akarom rá pazarolni a helyet, de a játékok igazánik a legnagyobb erőműveket. Vásárlásnál tehát nem szabad egy adott játék konfigurációs igényét alapul venni, egy játék a gépen, egyébként sem játék. Szívesen visszatérnék erre a témára, remek szakértőink vannak, akik el tudják magyarázni, hogy mit, és miért, de ettől egyikőnk sem lesz boldogabb, tudomásul kell vennünk, hogy aki tartani akarja a színvonalat, annak nincs megállás, folyamatosan fejlesztenie KELL a számítógépet. Az minimum és az ajánlott konfiguráció a kiadó által közölt adatok, és nem arra utalás, hogy a jelenlegi**

**gépemem fut, vagy csak döcög-e az adott program.**

Hi Sz.J.v.C!

Az újság nagyon királyi! A hónap írója Gáspár a Conquerors-szel. További jó munkát és sikereket gazdag 576 KByte szerkesztést kíván: Nappati

**Köszönöm a nevében is.**

Kedves Sz.JVC.!

Válaszodat megkaptam. Szöcske: Fogadni mernek, hogy a (...). (Amolyan női megérzés) Mi a jutalmam, hogy kitaláltam? Lehetne az, amit felvetettél: találkozás Martinnal. Amíg amúgy is bevasalhatom? M&M's minik (Mondd meg annak, akire tartozik.): A német adókon szokták reklámozni őket. Az eredetileg kisebb draszték, folyton valami galibát okoznak, amit a két nagy (sárga és piros) hoz helyre. Helyesírás: Már csak azt kellene fenékn bilentened, aki az ECTS (vagy hogy is van a rövidítés) beszámoló utolsó négy oldalát írta. Kínder-tojás rovat: Most a fél újság ebbe a kategóriába tartozott. Ha ekkora hiány volt, miért nem írt VZ a Croc 2-ről? Válaszod: A játék irányításának eszköze nem = billentyűzetkiosztás. Azt nézze meg mindenki a kézikönyvből. Üdvözöl: Edina

**Mindig nagy csodálója voltam a női megérzéseknek. (Bár most nekem is van egy, ugye Edina te nem vagy Gergő?) Martinnal mindent lebeszéltem, várom jelentkezésem annál is inkább, mert a bemutatkozásokat követő öt percben (utána megyek a dolgomra!) azért nekem is lenne hozzád pár kérdésem. Köszönjük a minire vonatkozó kiegészítésed. V.Z. már semmit nem fog, amit írhatott volna, sem írta meg, és az utolsó mondatot (is) tökéletesen igaz.**

Hola, mélyen tisztelt főszerkesztő úr!))))))))))))))

Remélem nem rémítet el ez a félhívatalos megszólítás, de hát még soha nem kellett ilyeneket írnom... Lehet most se' kellett volna... Na mind! 1 A lényeg a lényeg: Nehogy el merjétek hagyni a képalírásokat (Nehogy félreértések, ez fenyegetés...), mert ez adja az 576-nak azt a pluszt, amitől 576, és nem PB-Nyuny, vagy Isten tudja mi a \*\*\*. Ez persze magánvélemény, de hát ilyen emberek veszik a lapotokat. Nem tudom, hogy CoVboy nevéért miért nem lehet kiírni (Csak azért, mert O megtiltotta?) Hát teljesen bektant az öreg, vagy mit történt? Na mind! 1, ezt valószínűleg soha nem fogom megérteni. Te nem tudod meg, hogy mindenki úgy akar bekerülni a Csevegőbe, hogy azt írja: „Kérlek ne tegyél be a Cseveibe”??? Hát engem már eléggé idegesít. Lécci, engem tegyél be! (Na yo, ez persze csak poén volt, azt csinásd amit akarsz! Végül is Te vagy a főszerkesztő, vagy nem?) A posztert szerintem addig ne

erőltessétek, amíg azt áremelés nélkül nem lehet hozzánk vágni, mert biztos vannak rajtam kívül olyanok, akik számára ez teljesen felesleges, és ezért nem szeretnék akár 100Ft-al többet fizetni. A helyesírás hibák néha tényleg elég bosszantóak, de ez még bőven belefér. Viszont vannak páran, akiknek a nevét sokan nem szívesen látják a cikk végén, és ezzel én is teljes mértékben tetérlek! Aki nem ért hozzá ne szóljon bele - mondhatni, de hát akkor meg én minék szölok egyáltalán bele? Mindegy, inkább hanyagoljuk ezt a témát, szerintem úgyis rá fogsz jönni magadotól, hogy ki nincs a helyén. Elég hosszúzra sikeredett már ez az izé, asszem abbafejzem. Remélem valamennyit azért hozzá tudtam tenni az 576-hoz. BOOM BIDDY BYE BYE

**Képalírások: igazat adtunk azoknak, akik azt írták nekünk, hogy ne erőltessék. Amitől jók voltak, azok hiányoztak mostanában, és akkor tényleg minék?**

Yo man, Na, szóval az újságról eddig kialakult véleményemet szeretném közölni veled. Először is nagyon jó főszerkesztő volt, de asszem' neked sikerült überelni. Ugyanis az újság emelt a színvonalon, de ugyanakkor pontatlan érkezik. Lenne egy őszinte kérdésem hozzád: amit a korodról írtak a stábfótón az valós adat, vagy csak átvérés? Na szóval. Mint mondtam az újság változatlanul királyi, de lenne egy-két építő jellegű 5letem. Először, ezt a levelet ne tedd be a Csevegőbe, mert pontatlan a színvonalat. Másodsor, kicsit több lehetne az internetes rész. Harmadsor, lehetnének nyomdahibák. Negyedsor CD-t sose jelentestek meg, mert az újság csak mindenféle kacattal lenne tele (vagy vírusal). Ötödször, ne hallgass meg ilyen „építő jellegű” leveleket, mert az újság úgy jó, ahogy van. Hatodsor, lehetne egy QBasic rovat. Ennyi az építő jelleg ebben a levélben. Közben eszembe jutott még egy kérdés. Írtam CoVboyt egy prógít. Majd egy szer elküldöm, írd meg, hogy az újságban elérné-e a 10%-ot. Na ennyi. Csá Mr.Bush the QBasic maniac >Korai még „überelésről” beszélni, és különben sem ez a céloom! Nagyon elégedett leszek magammal, ha visszahódítjuk elveszített olvasóinkat, (akik ügyis hoznak még magukkal jó új játékok), és ha a kialakult állandó mag legalább annyira szereti a forrat (mert méltóvá tudott válni erre) ezt a lapot, mint mi, akik készíjtük nektek, értetek. Ha nem a születési dátum számít, hanem az, hogy mennyinek érezzük magunkat, akkor tényleg átvérés!

**Na! Most elégedjétek meg ennyivel erre a hónapra. Legyetek jók, és vigyázzatok magatokra, hogy a következő hónapban is itt találkozhassunk! Szevasztok:**

Sz.JVC.  
szjvc@576.hu



## Angol eladási lista

1. AoE II: Conquerors (Microsoft)
2. STV: Elite Force (Activision)
3. The Sims: Livin' It Up (EA)
4. FA Premier Manager 2001 (EA)
5. The Sims (EA)

## USA eladási lista

1. The Sims: Livin' Large (EA)
2. AoE II: Conquerors (Microsoft)
3. The Sims (EA)
4. Diablo II (Havas)
5. MP RC Tycoon (Hasbro)

## Demo letöltési lista

1. 3D Ultra Pinball (Sierra)
2. The Sims (EA)
3. C&C: Red Alert II (EA)
4. Gunship! (Hasbro)
5. Amazons & Aliens (SSI)

# TOPLISTÁK

## A legnépszerűbb PC-s játékok a Global 100 szavazása alapján

1. Diablo II (Havas)
2. Planescape: Torment (Interplay)
3. Icewind Dale (Interplay)
4. Heroes of Might & Magic III (3DO)
5. Age of Empires II (Microsoft)
6. Unreal Tournament (GT Interactive)
7. Deus Ex (Eidos)
8. The Longest Journey (Funcom)
9. Baldur's Gate (Interplay)
10. The Sims: Livin' Large (EA)

MINDANNYIUNK RAJNÁLATÁRA ITT MOST ELFOGYOTT  
AZ OKTÓBERI 576...

NE SZOMORKODJÁTOK, NOVEMBER 15-ÉN ÚJRA

JÖVÜNK!

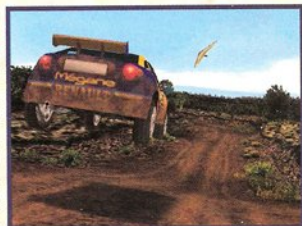
Biztos lesz:



### Superbikes 2001

Az előzetes képeit nézgetve az EM Sports nagyon szép motorverseny szimulátora lesz, amelyben akár egy kerekzve is, legalább hét pályán, minimum hat fajta motorral, hat team valamelyikében és 25 versenyző valamelyikét megszemélyesítve róhatjuk az időeredményeket megszégyenítő köröket.

Expert Edition kiadás, ígéretes képekkel az előzetesben. Mintegy 26 választható autó, részletgazdag kidolgozottság, az ütközéseket követően progresszív és dinamikus sérülések, speciális vizuális effektek, interaktív visszajátzási mód, és még számtalan meglepetés fogja jellemezni ezt az ígéretes játékot.



### V-Rally 2



### Wizards & Warriors

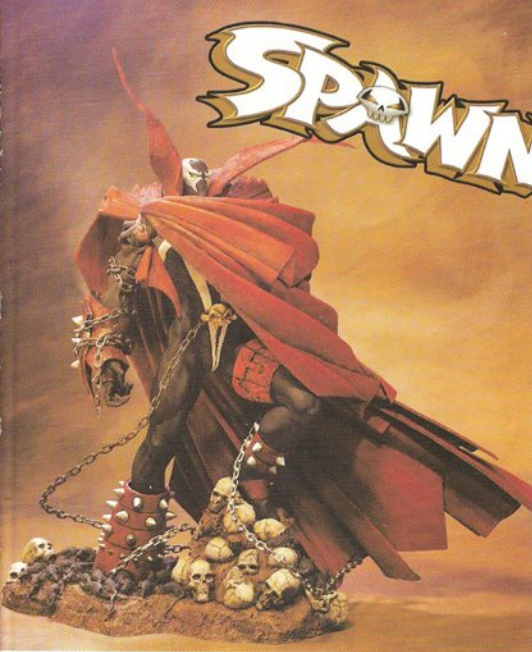
Az Activision legújabb RPG játékát elnézgetve a műfaj kedvelői bizonyára már dörzsölik a tenyerüket, mert igényesen kidolgozott, részletgazdag grafikája önmagában is figyelemfelkeltő. Karakterünk már indulásnál is 30 jellemzővel bír, amelyek az őslakosok elleni küzdelemben jelentős szerepet kapnak.

### Deep Fighter

Gyors akció játék a víz alatt, végtelen területi határokkal és komplett környezetben, nonlinearis játékmennel. Megdöbbentő speciális effektek, a fizika szabályainak megfelelésen. Három fajta multiplayer lehetőség, és az ellenfelek fejlett intelligenciája lesz a jellemzője, derül ki a szűken adagolt információkból.



# SPAWN



**Kedvenc hőseid  
most kézzelfogható  
közelségbe kerültek,  
az 576 Shopokban  
Akciofigurák, filmsztárok  
figurái, egykori és mai  
kedvencek csúcsminőségben  
Részletes listánkat megtalálod a  
**WWW.576.hu**  
weblapon, vagy üzleteinkben.**

CARTOON  
NETWORK

BOY

McFARLANE  
TOYS

THE  
SMURFS

POPEYE

Coca-Cola

THE  
SIMPSONS

DUKE NUKEM

The Beatles  
Yellow Submarine

CRASH  
MEDICINE

MATRIX II

FINAL FANTASY VII  
ACTION FIGURES

THE  
X FILES

CHICKEN RUN

STAR  
WARS  
EPISODE I

TOMB  
RAIDER



DANGER  
GIRL



MOVIE  
Maniacs

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<sup>KByte</sup>

## 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