

VÉGJÁT SZÁSOK: ESCAPE FROM MONKEY ISLAND, ROAD TO EL DORADO

576

KBYTE

A PC JÁTÉKÖRÜLTEK MAGAZINJA

POSTER

ONI

KI EZ A LÁNY?!

SCREAMER 4x4

STUPID INVADERS

B-17

Ára: 796,- Ft
ISSN 0865-8226

9 770865 822000

2001. FEBRUÁR #119

| hírek | játékelőzetesek | segítségék | csalások |
| letöltések | játékdemók | extrák |

www.576.hu

A screenshot of the 576.hu website displaying a news article. The layout includes a navigation menu at the top, a main content area with a title and introductory text, and a sidebar on the right with additional links or categories.

A screenshot of the 576.hu website showing a list of links or categories. The text is organized into columns and rows, typical of a directory or index page.

A screenshot of the 576.hu website featuring a prominent image of two people's faces in profile, facing each other. Below the image is a title and some text, likely a featured article or a promotional graphic.



A screenshot of the 576.hu website showing a PC game page for **Silent Hill 2**. The page features a navigation bar with tabs for 'Hírek', 'Előzetesek', 'Csalások', 'Letöltések', and 'Extrák'. Below the navigation, there is a title for the game, a description in Hungarian, and a list of links. The page also includes a sidebar with additional information and a footer with a 'Total' logo.

A screenshot of the 576.hu website showing a PC game page for **Ez Vedd Meg!**. The page features a navigation bar with tabs for 'Hírek', 'Előzetesek', 'Csalások', 'Letöltések', and 'Extrák'. Below the navigation, there is a title for the game, a description in Hungarian, and a list of links. The page also includes a sidebar with additional information and a footer with a 'Total' logo.

HEZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



Kitöltésünk a készletek erejéig tart!

Magazin	db	Postaköltség	db	Postaköltség
576	20	580,-	41	620,-
576	21	580,-	42	620,-
576	22	580,-	43	620,-
576	23	580,-	44	620,-
576	24	580,-	45	620,-
576	25	580,-	46	620,-
576	26	580,-	47	620,-
576	27	580,-	48	620,-
576	28	580,-	49	620,-
576	29	580,-	50	620,-
576	30	580,-	51	620,-
576	31	580,-	52	620,-
576	32	580,-	53	620,-
576	33	580,-	54	620,-
576	34	580,-	55	620,-
576	35	580,-	56	620,-
576	36	580,-	57	620,-
576	37	580,-	58	620,-
576	38	580,-	59	620,-
576	39	580,-	60	620,-



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

576 KByte 1999-2001-es számai eredeti áron (+postaköltség) megrendelhetők illetve megvásárolhatók

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

99/1	398,-	00/02	796,-
99/2	398,-	00/03	796,-
99/3	398,-	00/04	796,-
99/4	398,-	00/05-06	796,-
99/5	398,-	00/07	796,-
99/6	398,-	00/08	796,-
99/7-8	576,-	00/09	796,-
99/9	398,-	00/10	796,-
99/10	398,-	00/11	796,-
99/11	398,-	00/12	796,-
99/12	398,-	01/01	796,-
00/01	398,-		

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

Egy híján, egy tucat

ragasztott formátumú KByte készült el az elmúlt tizenkét hónap alatt. Megálmodói nagy reményeket fűztek hozzá, hiszen tőle várták a piac változásaira a választ, pontosabban a 100 oldalra növelt terjedelemben látták az üdvözlőt megoldást.

A nagyobb oldalszámmal (ami már önmagában is oka az okozatnak) azonban növekedett az újság előállítására fordított idő, növekedtek az újság járulékos költségei, és ezek után már mi sem volt „természetesebb”, minthogy jelentősen megnőtt az eladási ár is.

Eltolódott az irányzék, és az addigra már jól bejáratott célpiac valahogy nem akart magától utána küszni, ráadásul az ismeretlen fehér területen még nagyon célozni sem volt hová, a szikrázó fényben ragyogó hőmezőn — napszemüveg nélkül tűzrekesz módjára pufogtattuk el vaktában a municiót.

Tetőzte a bajt, a bajban, hogy a tábornokok nem tudtak összefogni, és egy irányba húzni a húzni a szekeret, ezért a stratégia kudarcáért felelős, távozásra kényszerült, és vitte magával a vezérkarát.

Az sem támogatta — az újjáéledésben áhitott „hagyjakot békében dolgozni” hangulatot, hogy a távozott stratégia hívei, lépten-híron palotafordalmat akartak szítani.

Kissé kusza, ellentmondásokról sem mentes, de az 576 történelmének aranylapjaira egész biztosan fel nem kerülő rövid időszakok voltak ez a KByte-nak. Történt bármi is, fátylat reá, de amikor az elmúlt időszakok elemzése sorra került, az esztal közepén mindig ott virított a főszereplő a maga 100 oldalával, és ragasztott mivoltával. Magányosan, védtelenül, önkéntelenül sugalva szemlélőinek, „az eredendő bűnök forrása vagyok”.

Holtot ő maga, semmiről sem tehetett. Szép, egyesek szerint gyönyörű volt, belső tulajdonságait tekintve hajlott a megújulásra, de amiről nem tehetett, — genetikai adottsága volt — hogy méhe terméketlen volt, nem tudta magába fogadni, amire rajongói vágytak, az aprócska kis poszter-porontyot.

Nem temetni jöttünk híveink, hiszen a polcokon ő továbbra is ott fogja birtokolni méltó helyét, csupán búcsúznunk, és tisztelettel adózunk, az új generációnak helyét átadó előtt... (Ez a legkevesebb, amit mi megtehetünk, ő pedig megérdemelt!)

Bármennyire is furcsa, akkor — amikor ezeket a sorokat írogatom, még magam sem tudom, hogy a második lépcsőben végrehajtott változtatásunk, az új generációt képviselő első példány — hogyan fog kinézni a valóságban. A szakma avatott szakemberei — a nyomdások — megnyugtattak, hogy ne izguljak, a szépség rovására semmi sem fog menni. Én hiszek nekik, hiszen eddig is csodálatos munkát végeztek.

Te már a kezdedben tartod az új számot, és ezért — így kb. fél hónappal előtte — nagyon irigyellek érte! Még egyetlen finomításunk előtt sem voltam ennyire lámpalázás, ezért talán megbocsátod nekem, hogy ennyit szédelvegok ekörül a téma körül. (Na! A végén kiderül, hogy még a főszéri is emberből van!) Akármilyen is letta a végeredmény, abban biztosak lehetünk, hogy még nagyon sok szó fog esni róla az elkövetkező számokban, ha máséért nem azért is, mert megértéért a várva várt csoda, „termékeny méhében” ott van a kis „poronty”, a:

Poszter

11 számnvi várakozás után, ismét itt van, amit annyian kértetek és vártatok, a „gyermekáldás”. Nem akármilyen teremtényke ő, hiszen az egyik oldalán látható kép, csak most, és csak nektek, az 576 olvasóinak készült! A Screamer 4x4 fejlesztő csapatától, a Clever's-től kaptátok exkluzív ajándékként, amely az ünnepélyes hangulat fényét mindenképpen tündöklőbbé teszi. Bár az apáknak ritkábban szokás köszönetet mondani „közreműködésükért”, mi most megleszünk: szép volt fiúk!

Ez a szám azonban nemcsak attól lett más, hogy a még újnak számító (hiszen csak második alkalommal van részletek benne gyönyörködni) design-nal, fűzött formátumban és poszterrel jelentkezett!

Végre összeállt a kép, és sikerült ráérőszakolnom a fiúkat, hogy megkezdjék azt az új rovatot, amely minden biznnyal nagyon sok újdonságot tartalmazva, megkímél benneteket egy halom bosszúságtól!

Közudott, hogy a játéka is használatos, „átlag-számítógépeknek” illik fent lenniük leginkább a Topon. És hiába feszül melled a büszkeségtől, amiért MA egy nagyon dögös kis gép birtokosának vallhatod magad, fél éven, vagy egy éven belül már a középmezőny felé fog minden biznnyal csúszni, a tulajdonságaival versenyben maradni képtelen maszkád. Nem tehetsz mást, vagy kimaradsz a versenyből, vagy rendszeresen fejleszgetned kell tehát. Ebben lesz segítségemre a:

hardWARE rovat

Mielőtt kiesne a kezdedből az újság, és rohannál gépedhez egy elhamarkodott és felháborodott levelet írni, miszerint a KByte „A PC játékokérték magazinja”, (olyan sokszor figyelmeztetek már erre, hogy ha akarám sem felejtethém) lapozz a 84. oldalra, olvasd el, és rá fogsz jönni, hogy érted szót az ige!

Bár a kezdedben egy új generáció első példányát tartod, visszanyúlunk benne a gyökereinkhez is. Nem logikátlan a dolog, az elődök példáját követni amúgy sem bűn, hanem kövendő példa. Felelevenítünk egy régi, és többek által is kért hagyományt:

A hónap dumája

rovatot. Ne várd tőle, hogy a számítástechnikáról, vagy a PC-s játékokról szóljon csupán. Minden hónapban más-és más újságíróknak fog benne mesélni, előadni valamit, ami ha már egy apró mosolyt képes csinálni a szád szegletére megérte, ha pedig még nevetni is tudsz rajta — már önmagában is külön öröm. Amennyiben pedig nemcsak a mondatok adott jelentésére figyelsz, hanem a sorok között is olvasol, közelebb kerülhetsz az emberhez, akinek a cikkeket eddig pusztán szakmai szempontból olvastattál...

Csevegő

Ahogy a múlt hónapban megígértém, (segíttetek megőltetni a 4 oldalit, megérdemltek) ismét a megszokott terjedelemben jelentkezik. Van benne egy általam „második levél”-nek nevezett kuriózum, amely a stílusa miatt talán nem is érdemelné, hogy fogja a helyét. Mégis betettem, mert e-mailben nem tette lehetővé a feladóját, hogy válaszoljak neki, ugyanakkor rák is tartozik a témája, ugyanis benneteket is sértegetett. A következő számban lehetőséget kaptok rá, hogy elmondhassátok erről is a véleményeteket.

Addig is kellemes ismerkedést a kis „űgenerációssal”, és jó szórakozást!

Széchenyi János

Széchenyi János
Főszerkesztő
szjvc@576.hu

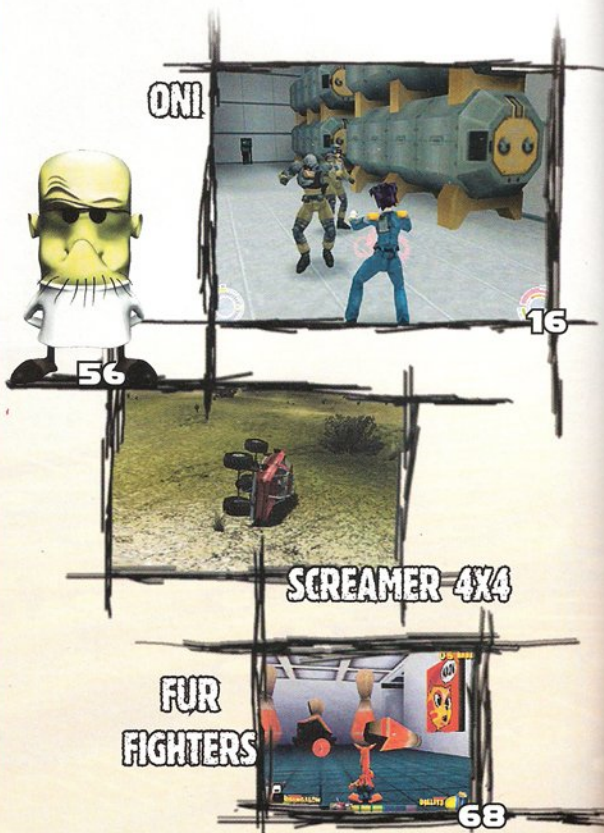
2001. Február

HÍREK, ELŐZETESEK

Hírek	4
Project Entropia	10
Real War	13
Freedom Force	14

ISMERTETŐK

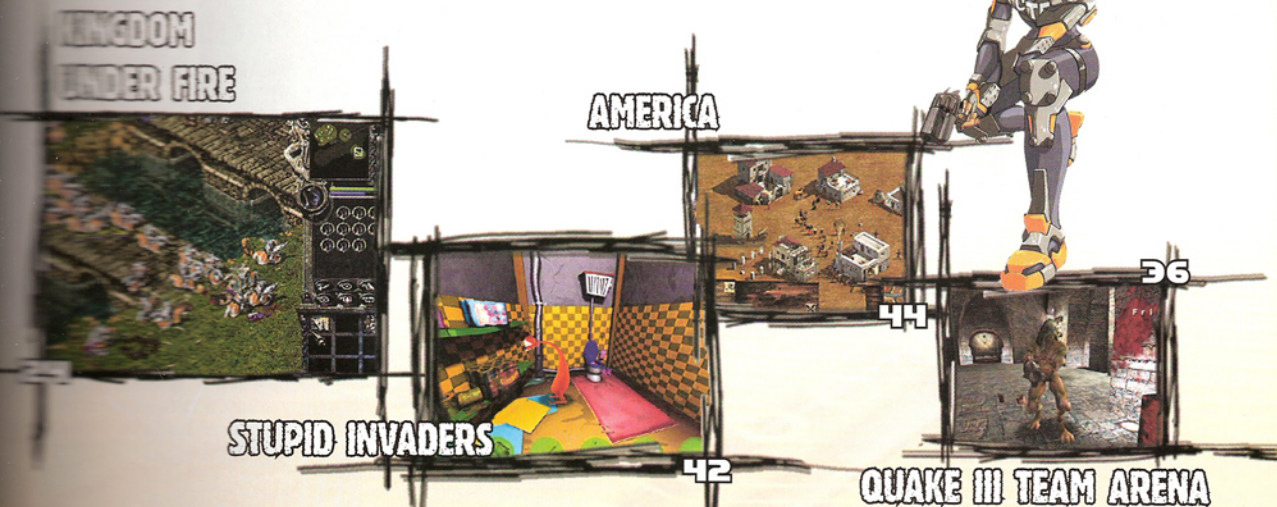
Oni	16
Dracula 2: The Last Sanctuary	20
Kingdom Under Fire	24
Far Gate	28
State of War	30
Star Trek Starfleet Command 2: Empires at War	32
Gunlok	34
Quake 3: Team Arena	36



TARTALOM

Gold and Glory: The Road to El Dorado	38
Legend of the Prophet and the Assassin	40
Stupid Invaders	42
America	44
Winthrops Mansion	42
Money Mad	44
CHEATEK, EGYEBEK	
Végigjátszás: Escape from Monkey Island (2. rész)	76
Végigjátszás: Gold and Glory: The Road to El Dorado	80
Counter-Strike klánbemutató	82
hardWARE	84
Cinkelt Lapok	86
SzösszeNET	88
A hónap dumája	90
Csevegő	92
Márciusi ajánló	96
Toplisták	96

Gold and Glory: The Road to El Dorado	38
Legend of the Prophet and the Assassin	40
Stupid Invaders	42
America	44
Winthrops Mansion	42
Money Mad	44
CHEATEK, EGYEBEK	
Végigjátszás: Escape from Monkey Island (2. rész)	76
Végigjátszás: Gold and Glory: The Road to El Dorado	80
Counter-Strike klánbemutató	82
hardWARE	84
Cinkelt Lapok	86
SzösszeNET	88
A hónap dumája	90
Csevegő	92
Márciusi ajánló	96
Toplisták	96



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

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Széchenyi János szjvc@576.hu

Layout: Varga Balázs vargab@576.hu Rovatvezető: Bagó Péter bp@576.hu

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

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

Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon: 576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf.132
egy évre 6999,- Ft fél évre 3999,- Ft negyed évre 1999,- Ft

ISSN 0865-8226

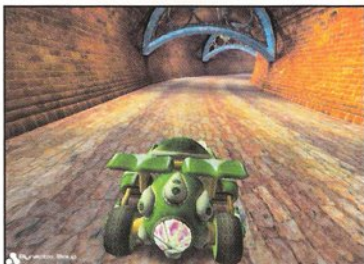
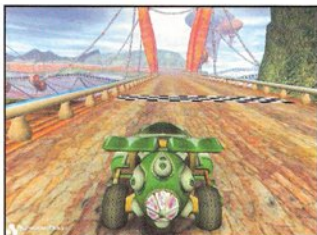
A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges!

NEWS

CRAZY CAR CHAMPIONSHIP (Synaptic Soup)

<http://www.synapticsoup.com/games-overview.htm>

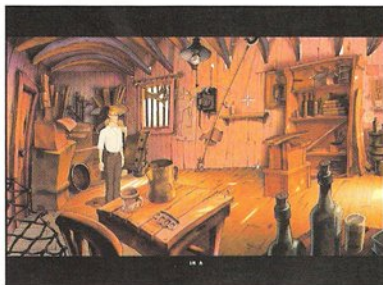
2000 májusában alakult ez a kis londoni csapat, olyan imponáló neveket magába foglalva, mint az Evolvát készítő csapat keménymagjai, vagy olyan volt Bullfrog alkalmazottakat, akik többek között a Populous 3, a Team Hospital, vagy a Dungeon Keeper fejlesztésén is dolgoztak. A csapat célja egy olyan multiplatformos játék-motor kialakítása volt, ami lehetővé teszi az egyszerű átjárást a legbonyolultabb rendszerek között is, és egy-két gombnyomásra az addig kizárólag PC-n létező forráskód, máris egy működő Linuxos, vagy Macintoshos környezetben találja magát. Az elkészült remekmű Chiper névre keresztelődött, és máris íródik rá az első saját szerzemény: a Crazy Car Championship. A képeken elmerengve érdekes érzés uralkodott el rajtam, amit a cég rembeszabott profizmussal egy mondatba sűrítve úgy fogalmazott meg, hogy Verne Gyula találkozása Flash Gordonnal az Ágyugolyó Futamban. Merthogy ezzel nem csak azt árulták el, hogy kicsit utópisztikus szaga lesz az ő alkotásuknak, hanem hogy versenytájká lesz ez a javából. Valahogy én engem meglehettezősen emlékeztet egy Megarace 2 nevű játékra, ami nem feltétlenül baj, hisz az még úgy-ahogy nekem is tetszett. De mi is a lényeg most? Adva vagyon egy casual alkatrész, amiből nem éppen hétköznapias felépítésű autókát kell kreálnunk, amikkel aztán a végképp nem szokványos pályákon versengünk. 9 karakter közül választhatunk, a versenyek alatt 18 féle fegyvert vehetünk be, játszhatunk online bármilyen géptípus előtt ülővel, és természetesen lesznek különböző versenymódok is, mint például kupák. A megjelenése év végére datálható.



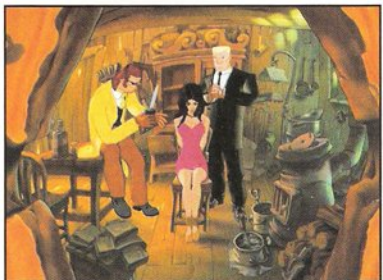
Megjelenés: 2001. Q4

RUNAWAY — A ROAD ADVENTURE (Pendulo Studios / Dinamic Multimedia)

<http://www.dinamic.com>



Hál' Istennek megint eljutottunk egy olyan periódusba, amikor a point & click kalandjátékunk aktuális feltámadásukat élük, hisz elég csak az utóbbi 3 hónapra gondolni a két megjelent nagy nevével (a Monkey Island negyedik részére és a Stupid Invaders-re), vagy ezen oldalakon is feltűnő Simon 3D-vel. És, hogy ne legyen elég a jóból, nézzünk egyet a hagyományörzők jeles tagjából. A Spanyol illetőségű Pendulo Studios ugyanis, egy teljes egészében kézzel rajzolt alkotással szeretné megörvendeztetni a stílus rajongóit a Runaway személyében. A helyszín New York, az időpont pedig 2000, a szenvedő alany pedig Brian. Ugyanis anélkül, hogy bármit is sejtene abból, hogy most ki, miért, és hogyan, de egyszerűen meglátadják az utcán és elvonszolják egy ismeretlen helyre. Mint az hamar kiderül, a maffia keze van a dologban, és egy olyan tárgyat keresnek nála, amiről hősünk még csak nem is hallott előtte. Bár sikerül megszöknie, ez mégsem ér fel egy életbiztosítással, hisz a maffia elől bújdosni nem egy leányálom. Emberünk sikeresen összeismerkedik egy sztriptízánccsnővel, de aztán hogy egyáltalán megbízhata benne, vagy akárki másban?



A rajzfilmszerű grafikát a mozgó kameraállítások, a 30 perc átvezetőanimáció segíti elő, a hangulatot pedig olyan előadók betétdalai szolgáltatják, mint Sheryl Crow, vagy a Garbage.

Megjelenés: 2001. tavasz

VENUSIAN (MIN Communications)

<http://www.venusian.co.kr>

Mostanság egy igen érdekes, ámbátor támogatandó tendenciára figyelhet fel az ember fia, miszerint megszűnt a nagy kiadók által történő dominancia, és ma már nem kell kiváltságosnak lenni ahhoz, hogy játékokat kezdhesünk el fejleszteni. Napról-napra, gombamód szaporodnak a kisebb-nagyobb csoportosulások, haveri körök, melyek fejlesztőbandákká avaszáva próbálnak meg bizonyítani. Maguknak, vagy a nagyvilágnak. Mindenesetre az is biztos, hogy pár évvel ezelőtt el nem tudtam volna képzelni, hogy egy Koreai csapat fog nekünk PC-s játékokat csinálni, no persze olyat, amit európai gyomor is képes megemészteni. És 2001-ben ennek leképeződéseként vegyük górcsőnk alá a venusziakat. Van ugyanis egy ilyen bolygó. A legfényesebb, a legreményteljesebb. Az emberiségnek 2120-ban, hiszen rohamosan fogyó energiakészletük pótlására egyetlen megoldásként csak eme égitest látszik megoldásnak. Elis küldenek egy Ekostekr nevű



szerveződést, akik küldetése sikerrel jár, és sikerül egy olyan anyagra találniuk, ami tulajdonságainak köszönhetően megoldani látszik minden problémát. Az E-2 néven futó anyag, azonban túl értékesé válik ahhoz, hogy csak úgy közkézre juthasson, és mindenki ennek megszerzéséért száll harcba. Az így kialakult harcban mi a venusziak, illetve a földi sereg szerepkörébe bújhatunk, hisz a program nem lesz más, mint egy valósidejű stratégiai program. A hozzá kiadott brossúra szerint mindenféle csilló-gó-villogó 3D effekt szemtanúi lehetünk, ám de mivel ez nekem kínai (bocsánat, koreai) volt, így csak kb. annyit tudtam kibogarászni belőle, hogy a felbontás egészen 1600x1200-ig is elvihető. Továbbá mozgatható kameraállítások, 3D-s hangrendszer használata és valós fizikai adatok jellemzik a projectet.



Megjelenés: 2001. Q2

SIMON THE SORCERER 3D
(Headfirst Productions / Adventure Soft)

<http://www.headfirst.co.uk/simon3d/>



Milyen játék lehet az, amelyik már a megjelenése előtt egyfajta elismerésként díjat kap, már csak azért is mert létezik. Illetve, létezik? A Simon the Sorcerer harmadik része ugyanis jópár éve létezik, csak 1 gond van vele, hogy nem az én asztalo-

mon. Ismét csupán az Adventure Soft irodáiban. És éppen emiatt nyerte a 2001-es Golden Joystick címét a legtöbbet késő játék kategóriában, hisz nemcsak a 3 év fejlesztési időt jelölöm meg... No, de most, hogy megismerkedtem a játékkal, biztos állíthatjuk, hogy most már hamarosan megkapjuk a játékletét. Hogy miről is van szó? Simon the Sorcerer harmadik részével a Monkey Island sorozat indulása után...



körében rögzült a név, amit most tovább öregbíthet, hisz - hasonlóan a fentebb említett társához — Simon is teljes 3D-ben tér vissza hozzánk. Meg Sordid is, aki tudvalevőleg a játék főgonoszáat hivatott jelenteni. Ez így tök jó, csak ne má' három részen keresztül. Mert hát itt se másról van szó, mint, hogy szegény főellenséget minden játék végén elküldjük a jó bűsba kapálni, aztán a következő rész elején, meg újra itt borzolja az ember idegeit. Bár az is igaz, hogy a régi dolgok mellett lesz egy csomó vadonás új felfedeznivaló is, mint például a teljesen egyedülálló kamerarendszer. Lesz ugyanis egy rakat választható nézet, amit aztán akkor, és ott változtathatunk meg, amikor csak tetszik. Kívülről, belülről, alulról, felülről — bárhonnán. Lesz több fajta befejezés, teljesen non lineáris játékmenet, és vagy 50 klassz és idiosztikus figura. Szóval várjuk együtt mi sül ki ebből?!

Megjelenés: 2001. március



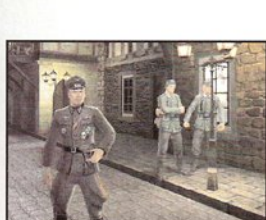
MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT
(2015 / Electronic Arts)

<http://www.2015.com/>



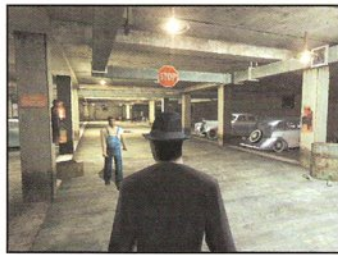
Megjelenés: 2001. október

...szemben magukat. Ez volt a Medal of Honor, ez a második "hátrabontás Jövöm a náciakat" eposz, amit most teljesen a nulláról készítették a 2015 csapata. Illetve annyira mégsem, hiszen azért a Quake III engine-t, de onnantól kezdve aztán netovább! Ez esetben meggyeznek a PlayStation-ös verzióval, azaz a Powell közlegényként kell az amerikai sereget oly módon megmutatni, hogy megnyirbálunk minden non amerikai képződményt a második világháborúban... Ehhez természetesen rendelkezésünkre állnak olyan eszközök, mint az egyszerű flinta, vagy dobógránát, de beugorhatunk a legújabb technológiák mögé is. Az ellenfeleket ért találatok koordinátájától függően, valami eszméletlen komoly feelinget kölcsönöz a játéknak. A játék végén nagyon állat lesz, reméljük semmi bakin nem csúszik közbe...



MAFIA
(Illusion Softworks / Take 2)

<http://www.mafia-game.com/>



Először talán a Polip című olasz TV film sorozat engedett olyan részletes bepillantást engedni egy olyan közegbe, aminek létezéséről bár sokat suttogtak, de úgy igazán senki sem mert jobban az ügy végére járni. A sorozatnak óriási vízhangja lett, pár szereplőt meg is fenyegettek, szóval mondhatni ismert lett. Még olyan körökben is, amit csak úgy emlegetünk: a Maffia... Szerintem eléggé magával ragadó hangulata tud lenni a gonoszságnak, a sötéttségnek, és a hozzá tartozó misztikusságnak, és talán nem vagyok egyedül ezzel a véleményemmel, ugyanis lassan már a célegyenesbe érkezik a Talonsoft fejlesztése, a

Mafia. A helyszín az 1930-as évek Amerikája, a játék stílusa pedig külső nézetes akciójáték. A történet szerint Don Sallieri „beosztottjaként” kell 20 olyan változatos küldetést végrehajtanunk, mint egy izgalmas autósüldözés, vagy egy a város őszképebe nem illő tag likvidálása. Egy sor valódi elemet is felsorakoztat a játék, mint például az autómódellék terén a T-Modellt, vagy a Roadster-t, vagy a fegyverek közül a Colt 1911-et, illetve az SW model 27-et. A játék üdítő színfoltjai közé sorolnám még a hálózati, illetve internetes játékot olyan extrákkal, mint például a Capture the Flag, vagy Deathmatch. Láttam belőle egy videót, ami alapján bátran kijelenthetem, hogy van mi miatt izgulni márciusig!

Megjelenés: 2001. Március



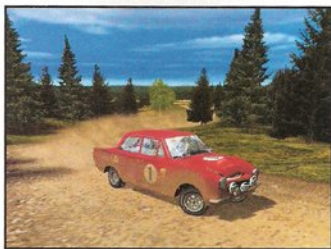
HISTORIC RALLY TROPHY (Bugbear Entertainment)

<http://www.bugbear.fi/hrally.htm>



Igen csak fel kell kötnie az alsógatyót mostanában annak a fejlesztőcégnek, aki a Colin McRae Rally árnycékában hasonszórú játékot szeretne készíteni, hisz a Codemasters emberei valami hihetetlen magasra tették a mércét. Így aztán ha a jelenben nem is lehet őket egyelőre

lepipálni, a finn Bugbear a múltba nyúl vissza, hogy megtegye ezt. Merthogy a tavaly márciusban alakult csapat arra tette fel az életét, hogy minőségi autós-program csodákat gyártson. Már rögtön az első munkájuk is gyümölcsözőnek tűnik, hiszen a Historic Rally Trophy az olyan régmúlt időkbe kalauzolja a kedves játékosokat, amikor a Fordok és Subaruk helyett még Ford Cortinák, Fiat 600 Abarthok és Morris Mini Cooperek faroltak a földutakon. Az előbbi 3 autóval 14 járgányt magába foglaló 49 pályás ámokfutást gyönyörűséges effektek fogják színesíteni, úgyminde: eső, köd, szélvihar, hó. Az irányítást és az autók kidolgozását a lehető legreálisabban dolgozzák ki, hisz rengeteg időt töltöttek el a valós modellek tanulmányozásával. A játék még nagyon a fejlesztés elején jár, de már most ígéretesen néz ki.



Megjelenés: 2001. Q4

ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS (Diversions Entertainment)

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

Nos az sem ma volt már, amikor a One Must Fall próbálta bebizonyítani azt, hogy lehet jó verekedős játékokat csinálni PC-re is. Az eléggé a jövőbe ágyazott robotos verekedős játék azonban úgy néz ki, mégsem bukott akkorát, ha így közel 5 évre is lát rá fantáziát a készítő Diversions Entertainment abban, hogy egy folytatás készítésének munkálatába fogjon. Az OMF: Battlegrounds immáron a kor követelményeinek megfelelően teljesen 3D-s lesz, ami alatt nemcsak a szereplők kidolgozását kell érteni, hanem az arénákat is. 8 darabot generálnak belőle, csak úgy, mint a robotokból, amiket aztán majd tetszés szerint variálhatunk, festelgethetünk. Csak úgy, mint a Mortalban, itt is lesznek úgynevezett kivégzések, tehát egy menet megnyerése után még különös kegyetlenkedéseket is végrehajthatunk ellenfelünkön. Támogatni fogja majd az online játékot is, viszont a megjelenése csak valamikor jövő ilyenkor esedékes.



Megjelenés: 2002. Q1

STAR TREK AWAY TEAM (Reflexive / Activision)

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



Sok Star Trek játék készült mostanában, sok fajta stílusban, de talán a legizgalmasabb részét a sorozatnak, illetve mozifilmeknek még egyetlen játék sem dolgozta fel — ez pedig kéremszépen a felderítés. Az

Away Team pontosan ezt fogja nekünk prezentálni, hiszen hivatalosan elég bután elnevezett madárnézetből, azaz kb. 45 fokos szögben felülről fogjuk látni piciny csapatunkat, akiket a Star Trek univerzum jól megszokott kellékeivel ruházhatunk fel. Vannak itt frézerek, trikdőlők, és egyéb, számomra már kislábizálhatatlan eszközök. Akik emlékeznek a Syndicate nevű Bullfrog csodára nagyjából képből lehetnek, hogy milyen programra lehet számítani. A kis csapatot némi stratégiai irányvonallal bekalauzolni az adott feladat elvégzésének helyszínére, közben pedig nem meglepődnünk, ha akciőközelbe kerülünk. A Klingon és Romulan területeken való áthaladáskor ez már



csak természetes... Szóval 18 küldetés, multiplayer üzemmód, 40 órás játékmenet és hamisítatlan Star Trek hangulattal vár mindenkit az Activision és a Reflexive április 1-én (és ez nem vicc).

Megjelenés: 2001. április 1.

NEFANDUS: THE WRATH OF ANGEL (Black Element Software)

<http://www.blackelement.com/bes/>

A Cseh cimborák csavartak egyet a rettegetős horrorjátékok megszokott sémáján, hiszen a nemrégóta fejlesztett Nefandus-ban az Alone in the Dark, vagy Resident Evil-től eltérő módon nem rögzített kameraállásokból leshetjük az eseményeket, hanem igenis életre kell az a fránya operatőr és hajlandó dinamikus mozgásával arra pöccinteni eszközt, amerre éppen mi - mint a játék főhőse — járunk. Nagyjából azt hiszem, hogy akkor le is löttem mindennemű poént arra nézve, hogy milyen stílusú is a játék. Hát igen. Külső nézet adva vagyon, főszereplőből sem szenvedünk hiányt, és hát a terepek is meg vannak generálva, úgyhogy már csak a hangulatra várakozunk itt a félhomályban, hogy belemérlhessünk ebbe az izgi akciójátékba. A béta tesztelés a nyáron fog lezajlani, így a program megjelenésére legalább őszig várunk kell.



Megjelenés: 2001. Q4

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE
(DarkWorks / Infogrames)

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

Bárkivel már
készen állunk
az új horrorjáték
világára. Egyedül
vagyunk a sötét,
nem ismerős
helyeken, azonban
mégis nem
megszégyenítő
szituációkban
szembesülünk
a féltett
szellemekkel és a
sötét, igy hátha



szégyenítő
szituációkban
szembesülünk
a féltett
szellemekkel és a
sötét, igy hátha
szégyenítő
szituációkban
szembesülünk
a féltett
szellemekkel és a
sötét, igy hátha



szégyenítő
szituációkban
szembesülünk
a féltett
szellemekkel és a
sötét, igy hátha
szégyenítő
szituációkban
szembesülünk
a féltett
szellemekkel és a
sötét, igy hátha

Megjelenés: 2001. Q1

ADVENTURE PINBALL: FORGOTTEN ISLAND
(Digital Extremes / Electronic Arts)

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



Hogy őszinte legyek
kissé meghökkenem
akkor, amikor az alábbi
hírt olvastam a minap az
interneten: Az Electronic
Arts bejelentette új flip-
perjátékát az Adventure
Pinball-t. Várjál!
Ez idáig teljesen rend-
ben van, no de a
lényeg ezután jött: a
fejlesztő az a Digital
Extremes lesz, aki az

Unreal Tournament másodfejlesztője volt, és az AD-nek is az UT engine-t
szánják alapjául. Nos, én ott, úgy, ahogy voltam dobtam egy hátast. Olyan ritka
az a pillanat, amikor egyáltalán flipper játékról eshet szó, és akkor is ilyenekkel
traktálják a kedves játékos... Bár nem tudom, hogy tulajdonképpen, ez most
pozitív, vagy negatív hírként kezelendő, az tény, hogy most már lesz ilyen is.
Annyit lehet még tudni, hogy a játék a jó öreg Jura korban fog játszódni, amikor
is a dinoszauruszok még nagyban világoroktak éltek. Többféle tábla lesz, sok
olyan is, mely kapcsolódik az előzőhöz.

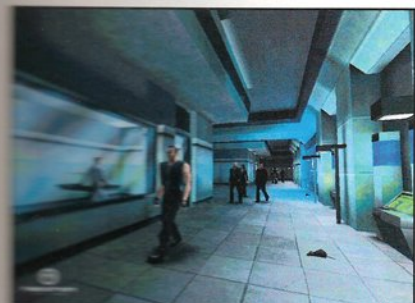
Némiképp megpró-
bálják azt elérni,
hogy egyfajta törté-
netvonala is lehessen
a játéknak,
mintha egy
történeten evickél-
nének végig. Közben
pedig csak azt a
vasgolyót anyázzuk
végig...

Megjelenés: 2001.
ősz



NEOCRON
(Reaktor Media)

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



A technika roha-
mos fejlődésével
elengedhetet-
lenné vált, hogy
ezt a tendenciát
kövessék a PC-s
játékok is, így
ma már olyan
hihetetlen dol-
gokkal találkoz-
hatunk például,
hogy egy játé-
kért nem kell
fizetnünk.
Vegyük példánk

mint például mondjuk a Neocron című játékot, ami szintén e körbe tartozik —
egyáltalán ingyenes. Viszont, mivel a MMORPG jeles kategóriába sorol-
ható, így igaz, így kell egy szerver ahová felcsatlakozhat a kedves játékos,
hiszen a virtuális világban. Ehhez viszont már elengedhetet-
len lesz, hogy ne nyúljunk a pénztárcánkhoz és havi, félévi, esetleg éves
díjat fizetünk. Ezért cserébe viszont a nap 24 órájában vár minket
egy virtuális világ...
Jelen esetben a 27. Századi metropoliszok diszkrét bájának lehetünk minden-
koros megfigyelői, amit hívunk úgy Neocron. Választhatunk magunknak karakter-

osztályt, mely itt 4 nagyobb
csoportból áll, aztán elme-
rülhetünk a mélyebb adatok
/ jellemzések
kidolgozásában. A játékba
beszállva aztán rengeteg
feladvány, kaland és egyéb
lehetőségek várnak, és
éppen abba fogunk bele,
ami a fantáziánkat a legin-
kább izgatja. Teljesen olyan,
mint egy szerepjáték parti,
csak online és 1000 ember-
rel egyszerre akár. Lehet
fegyvert ragadni, és kihaz-
snálni a first person ábrázol-
ási mód sajátosságait... A
béta tesztelés tavaly vége
óta folyik, és ha minden jól
megy, tavasszal már fel is
konnektelhetünk a neocron
szerverére...

Megjelenés: 2001. tavasz

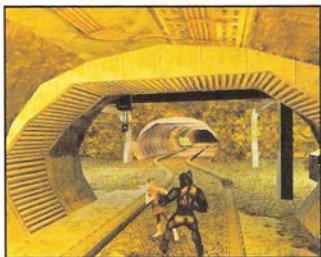




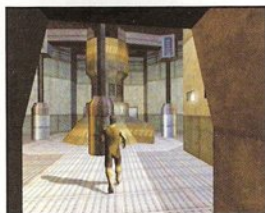
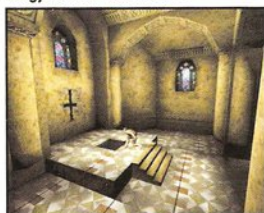
PLANET OF THE APES (Fox Interactive)

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

Azt hiszem, hogy a Majmok Bolygója című alkotás film-történetileg elég meghatározó volt a maga idejében, s hogy még ma is mennyire az, mi sem bizonyítja azt jobban, hogy készül belőle az első interaktív változat, egy PC-s játék személyében. A meglepő módon Planet of the Apes címmel felruházott darabban „emberszabású” Ulysses szerepébe bújunk, aki egy idegen égitesten landolva meglepően tapasztalja, hogy az emberek felett átvették az irányítást a majmok, de olyannyira, hogy mintha nem is léteztek volna soha nagyobb létszámban. A stílusa 3D-s akció lesz, és emberünk 3 különböző stílusmódot is fel tud venni, úgymint normál, atlétikus, és lopakodó. A normál mód értelemszerűen a kalandozás, beszélgetős módot tartalmazza, az atlétikusban fogunk platform játékokat megszégyenítő mozgásokat végrehajtani, míg a lopakodáskor amolyan kommandósként fogunk oszoni. A játék fejlesztése marha nagy titokban folyik, alig akarnak valami információt kiszivárogtatni belőle, de reméljük, hogy legkésőbb tavasszal ez a helyzet gyökeresen meg fog változni, amikor is megjelenik a játék.



Megjelenés: 2001. tavasz



BLOODLINE (Zima Software)

<http://www.bloodline.cz/>



Megint csak egy Cseh fejlesztésről van szerencsém beszámolni, hisz az ismeretlenség homályából előbukkanó Zima Software úgy gondolta megmondja a a frankót a világnak, és Resident Evil-t megszégyenítő program fejlesztésébe fogott. Az egyszerűség kedvéért csak Vérvonalnak keresztelt opuszban a főszerepet a horror, a rettegés, a sötétség, a misztikum és reméljük persze, hogy a hangulat kapja. A kidolgozás szempontjából annyiban volt csak könnyű dolguk a készítőknél, hogy a motion capture megoldás segítségével egy az egyben élethű hatást tudnak elérni. 40 különböző ellenféllel sodorhat össze a sors, 4 nagyobb fejezetben és állítólag többféle megoldásra is számíthatunk. A történet szerint egy Jim Canard nevű ügyvédet alakítunk, aki egy gyilkosságsorozat nyomába ered a helyi szanatóriumban...

Mivel még kiadójuk sincs, elég bizonytalan lenne pontos megjelenési dátumot mondani.

Megjelenés: 2002. Q1



VENOM (GSC Game World)

<http://www.venom3d.com/>

Ebben a hónapban úgy látszik a kicsik taroltak, hisz a Venom című játék mögött sem egy hatalmas szoftveróriás áll, hanem csak az ukrán illetőségű GSC Game World. Viszont ez nem jelenti azt, hogy ne lehetne jó játékot kihozni belőle, úgyhogy nézzük is gyorsan a részleteket. Először is mi ez? Hát First Person Shooter. Sztória van? Van, de minek? Őőő, nem illik kérdésre kérdéssel válaszolni... Ejj. Szóval 2034-ben járunk, amikor is hatalmas meteorit zuhan a Földre. Óriási káosz, blabla blabla. Na szóval, aztán jövünk mi. Innentől kezdve meg azt hiszem, nem kell ecsetelnem, hogy mi lesz a dolgunk — szépen lepuffogatni mindenkit. De azt nem vadállat módjára, hanem szépen, taktikusan, egy csapatba olvadva a társakkal. A'la Counter Strike... A 12 pályás

gyöngyszem sérülési rendszere a No One Lives Forever-éhez igen hasonló, azaz ha lábon lőnek, egyáltalán nem okoz különösebb problémát, csak egy fejlődésnél lesznek komolyabb gondjaid... A megjelenés még így év elején becsúszhat.

Megjelenés: 2001. tavasz



EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES (In Utero / Ubi Soft)

<http://www.in-utero.com/>

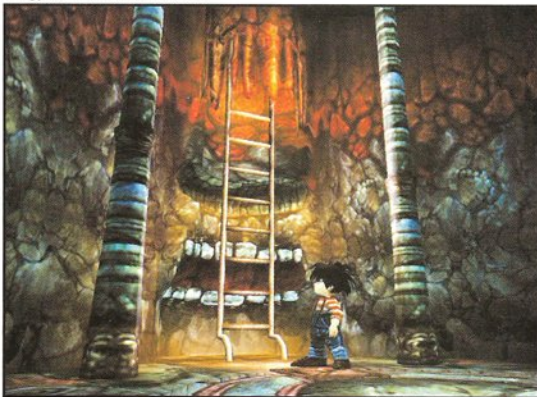


A franciák igenis fogjanak össze — ugyanis az utóbbi idők ténykedései alapján leginkább ezt a törekvést lehetne felfedezni a Ubi Soft viselkedésén. Az In Utero csapata ugyanis nem az első olyan kis francia szerveződés, mely biztos támogatóra lett a nagy kiadó-óriás szárnyai alatt. Az Evil Twin ráadásul egy mostanában kicsit mostohábban kezelt területen próbál meg bizonyítani: ez pedig a háromdés ügyességi / mászkálós stílus. A főszereplő srác, Cyprien a születésnapján egy furcsa rémálomba kerül, ahol részben saját magával és a hozzá kapcsolódó eseményekkel találkozik. Így tanulván abból, hogy kik is a jó, illetve rossz emberek. A játék 8 mesebeli sziget-en 100



különböző karakter asszisztálásával, rengeteg grafikai objektum bevonásával készül, és állítólag már hamarosan itt kopogtat a mi ajtónkon is.

Megjelenés: 2001. március



STAR WARS: EPISODE I BATTLE FOR NABOO (LucasArts)

<http://www.lucasarts.com/products/naboo/>



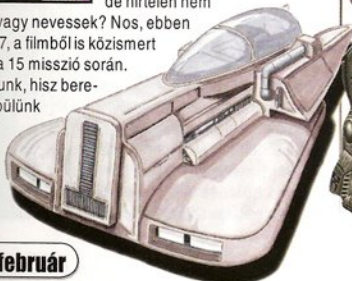
Mintha éppen a múlt hónapban keseregtem volna egy sort a LucasArts gyalogatos Star Wars politikájáról, erre bumm neki, hogy februárban se unatkozzak, kilöktek gyorsan két hirt. Az első ugye az Obi-Wan techno-



lógias elégedetlenségekre hivatkozva nem tartották elég felkészültnek egy PC-s megmérettetésre, így azt úgy, ahogy van abbaszüntették fejleszteni, míg a másik, hogy a Nintendo 64-en olyannyira sikeres lövöldözős programjukat a Battle for Naboo-t átkonvertálják PC-re. Bocssátsatok meg, de hirtelen nem

szólok a dologról, hogy sírjak-e, vagy nevessek? Nos, ebben az esetben: lövöldözős játékokban 7, a filmből is közismert részleteketünk irányításunk alá a 15 misszió során. Nagyjából nem kell számítanunk, hisz beregítjük az objektumokat, és már repülünk tovább... Na, jó nem, 'elkenés' tovább, majd meglátjuk milyen lesz.

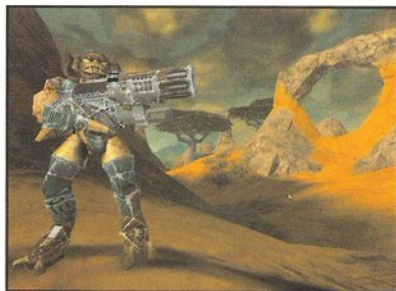
Megjelenés: 2001. április



TRIBES 2 (Dynamix / Sierra)

<http://sierrastudios.com/games/tribes2/>

Tribes. Ahhoz képest, hogyha megkérdeznék a hálózati first person shooter ezeket, hogy mégis melyik játékot tekinthetjük az elsőnek, mely kifejezetten Internetes játékra épült, akkor valószínűleg az Unreal Tournament magasságáig nyúlóan vissza az amúgy halovány emlékfoszlányok. Pedig hát a valóság teljesen más, és ezt a Sierra most igyekszik tudatosítani is az emberekben, hisz hamarosan jön a tényleg elsőként debütált Starsiege: Tribes folytatása, a Tribes 2. A nagyjából 50, teljesen eltérő karaktert kasztokat tartalmazó program most is erősen a multiplayer részre koncentrál, azonban tartalmazni fog egy 1 játékos módot is. Lehet gépjárműveket használni, a régi fegyverek is megmaradtak, plusz kiegészültek 4 újjal. Az már csak természetes, hogy a grafikai motor keni vágja az eső, hó, köd, és egyéb ilyen effekteteket is. Mindenki nagyon várja, óriási a felhajtás körülötte, de picit még türelem...



Megjelenés: 2001. március

Bagó Péter

PROJECT ENTROPIA



A végtelenbe... és tovább!

Tulajdonképpen teljesen a vak véletlen műve, hogy csakúgy, mint a múlt hónapban, most is helyet kapott egy on-line játék az előzetesekben. Bár ha jobban belegondolok, nem is annyira véletlen, hiszen az ilyen jellegű progik egyre nagyobb teret és játékos-szívet hódítanak meg világszerte. Szerencsére már kis hazánkban sem olyan rossz a helyzet Internet ügyileg, és remélhetőleg a jövőben ez csak javulni fog.

A Project Entropia egy kis svéd csapat, a Mindark AB aktuális fejlesztése. A legtöbb MMORPG játékkal szemben a PE a Science Fiction birodalmába kalauzol el bennünket, a Calypso nevet viselő bolygóra.

Valaha régen, egy messzi-messzi galaxisban...

... az emberiség megtette a végső lépést a világűr meghódítására; miután saját naprendszerének már minden sarkát bejárta, ideje volt, hogy kezdetét vegye a csillagközi utazás új korszaka. Eljött az idő, hogy a földi civilizáció végre terjeszkedni kezdhesen a galaxisba, az Odüsszeusz kutatás nyomait követve.

Közel egy évszázada az Odüsszeusz robotizált kutatóhajók bejárták a világűr, és rengeteg új és hasznos információt szereztek az emberiség számára, miközben folyamatosan új bolygókat fedeztek fel,

és új, primitív civilizációra bukkantak — amiket aztán később az emberek meghódítottak és

kolonizáltak. Eme új korszak hajnalán a Föld lett a középpontja a

Szövetségi Birodalomnak, mely összetartotta a kolonizált bolygókat, és egységbe kovácsolta őket. Ezen bolygók egyikét Calypsonak nevezték: egy lakható, de távoli bolygó egy messzi csillagrendszerben, a kolonizációs határokon túl, az űr egy még ismeretlen területén.

A Calypst felderítő Odüsszeusz kutató létrehozott egy hatalmas robot közösséget, hogy időben felkészítsék a bolygót az emberek érkezésére. Amikor az első telepések megérkeztek, már előre felépített városba költözhetek be a bolygó egy terraformált részén, amit Új Édennek neveztek el.

A telepések megérkeztek a robotoknak át kellett adniuk az irányítást az emberek kezébe. Am

valami rettenetes történt: a robotok az emberek ellen fordultak, és kitört a pokoli háború, amely a Robot Lázádas néven vált ismeretessé. Ez a háború rövid idő alatt eltörölte az emberi populációt a Calypsoról, romokban hagyva az emberek új kolóniát.

Hosszú idő múlva a telepések egy újabb generációja végre elpusztította az ellenséges robotokat, de csak hogy egy még szörnyűbb fenyegetéssel nézzenek szembe: a radioaktív romok közt ugyanis gusztyustalan, mutálódott emberi lények kezdtek fel-feltűnedezni.

Az emberek azonban nem értek rá ezzel a fenyegetéssel foglalkozni — egy új robot ellenséggel kellett szembenézniük, amely hirtelen bukkant elő a sötét űrből.

Egy elhagyott, robotok által irányított bányász bolygóról származott, egy másik csillagrendszerből, ahol a Calypsohoz hasonló háború dúlt. Az ottani robotok igazi háborús gépezetek voltak, és most fejlett teleportációs technikájukat próbálták lerohanni Calypst.

Így hát a háború a gépek ellen folytatódik. A teles-patasztrófiáért a kolonizáció lebonyolító céget tették felelőssé — Calypso szabad piacának használatát eltorpított a Szövetségi Birodalom bürokráciájának árnyékában.

A Birodalomtól egyre több függetlenséget követelő kolonizációk között növekvő feszültség elvonta a hadi utánpótlásokat a Calypsoról.

Calypso szabad piacra szerencsére el tudta látni magát a legfejlettebb technológiával, de a telepések rájöttek, hogy a robo-



▲ Igeen! Ott masszirozd még egy kicsit... jóóóóóóhh...

képességeit, és beszerezhetjük a felszerelési tárgyainkat, amikre a játék során belátásunk szerint szükség lehet — ekkor még csupán normális, dolgozó állampolgárként.

Az igazi kaland azonban a város falain kívül kezdődik, ahol hatalmas területeket járhatunk be, és megismerhetjük a bolygó változatos állatvilágát — na és persze összefuthatunk a jó kedélyű, szimpatikus mutánsokkal is.

Ami más...

A legtöbb MMORPG játékkal szembeni nagy előnye a Project Entropiának, hogy a program használata teljesen ingyenes — ám a pénzmozgatás egy eddig soha nem látott formában itt is jelen van.

A fejlesztők szándéka az, hogy egy való élethez hasonlatos virtuális világot hozzanak létre. Mindenki kedve szerint dönthet, hogy kimegy a vadonba mutáns lényekre, szörnyekre, vagy óriási robotokra vadászni, vagy esetleg a város szívében saját kis bizniszét egyengetve teszi életét — és itt jön a különlegesség: lehetőség van ugyanis arra, hogy valódi pénzüket virtuális anyagiakra váltsuk, és vice versa. Persze azt gondolhatnánk, hogy milyen ostobaság a saját, valódi pénzüket egy virtuális világban elkölteni, de gondoljunk csak bele, ha mondjuk egy hónapok óta egyengetett karakter (legyen pl. egy mutánsvadász) anyagi csődbe jut: irányítója valószínűleg nem fog habozni,



tokat saját eszközeikkel kell legyőzniük. Az egész terv azon alapult, hogy hasznosítva az ellenséges robotok hulladékeit, kidolgozzanak egy olyan technológiát, amellyel visszavághatnak, és legyőzhetik a robotokat — egyszer és mindörökké. Ez volt az Entropia tervezet.

„A ma sci-fije a holnap valósága”

Hogy mi is a feladatunk Calypso világában? Tulajdonképpen a válasz elég egyszerű, mégis összetett: ki kell vennünk a részünket az új civilizáció építésében, fejlesztési és erősítési a gyerekcipőben járó társadalmi infrastruktúrát. Huh, ez elég szárazul hangzik...

De azért ne ijedjünk meg, szerepjátékról réván szó, a fentebb meghatározottakat elég szabadon értelmezhetjük — kiélvezhetjük Calypso örömeit turistaként, békés telespeként, vagy akár kalandvágyó pionirként is.

A bolygó legnagyobb városában, New Havenben kezdjük a játékot, itt alkothatjuk meg karakterünket, és már rögtön barátságokat is köthetünk, vagy akár ellenségeket szerezhetünk. A biztonságot nyújtó városban kezdhethetjük el fejlesztési emberünk





—Az Entropia van, Luke! De... mi ez az új frizúra??? Egyre inkább úgy néz ki, mint az apád! Kezdek komolyan aggódni!

...hogymékké válós pénzmag beru-
kaszatni? Ugyezzerellessel lássa el
nevel, hogy egy kicsit gatyába rázza.
Tudomásosan a pénz megforgatá-
sának (vagyis módja csupán opció-
nális, de már az is különlegesség,
hogy a lehetőség adott. Azt, hogy a
pénz minden fészkezharcosolt pénzmag-
gnyitványt lehet igazi pénzzé vissza-
cserélni, mag nem lehet tudni, de a
megnézés idejére már biztos lesz
valamelyek megoldás.

...Ezen a játékon így módon valódi pénz
szerezhető, a fejlesztők igen
szigorú biztonsági intézkedéseket ter-
veztek — a csalások és a lopások
szigorú büntetésre (gondoljatok
csalások, milyen egyszerű lenne egy
kezes pénztárcát összerakodunk
szigorú büntetésre egy láza money-
cserélni, de már megvünk is a kasszához
megnyitni a váltani a cuccot ☺).

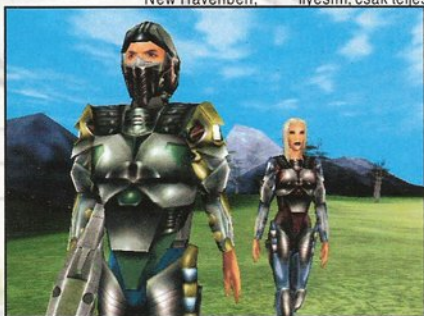
...Ezen a játékon minden egyes
tárgyunk saját azonosítója van: a
biztonsági kódok során egy, az
előzőekben kívül szerver folyama-
tos ellenőrzése alatt tartja ezeket az
ID-ket, így mindig pontos és friss ad-
atokkal rendelkezik a tárgyaink tulajdo-
nosai — egyszerű, de nagyszerű! ☺
Ezen a játékon a játékos biztosítást is
kaphat, a „baleset”, vagy elhalá-
lítások miatt, a karakterek
biztonságát — viszonylag addigi
biztonság — minél több biztosítást
kaphatunk.

...Ezen a játékon meg, hogy a
PC-játékosok PC elhalálozás (azaz
szigorú játékos kinyírja a másikat)
szigorú büntetésre, de ha valaki
szigorú büntetésre, és kicsinál min-
den PC-k, akkor szigorú büntetés
szigorú büntetés — így büntetése
szigorú büntetésre, és ne haljon
szigorú büntetésre.

...Ezen a játékon nincs biztosítása,
szigorú büntetésre halálakor szabad

préda...

A kalandozó játékosok már most örülhetnek, hiszen Calypso rengeteg vidéke, állatfaja, flórája és faunája feltáratlan, csak meghódításra vár. Aki viszont a kevésbé veszélyes kalandokat kedveli, az tulajdonképpen bármilyen elfoglaltságot megtalálhat a New Havenben.



amit a valóságban is — csak rajtad áll, hogy a megtakarított virtuális pénzből megnyitod e az üzletet, amiről a valóságban csak álmodhatsz...

Népek mennek, népek jönnek...

Sajnos a helyzet jelenlegi állása szerinti a PE játszható karakterei csak emberek lehetnek — cserébe viszont kárpótolt minket az NPC-k fejlett mesterséges intelligenciája. Calypso világa egyébiránt az NPC-k terén is sok közös vonást mutat való világgal: a bolygót benépesítő lényeknek múltjuk, történetük, esetleg családjuk, születési helyük van; képesek kisebb-nagyobb utazásokat tenni, alkalmazkodnak, és képesek kezelni számukra ismeretlen, eladdig sosem tapasztalt helyzeteket is — személyre szabott céljaik és képességeik vannak. Sőt, akár több különböző céljuk is lehet, amelyek között szükség esetén különbséget tudnak tenni, illetve fontossági sorrendet képesek felállítani köztük. Egy elég ügyes játékos akár befolyásolni is képes egy NPC indítékeit, ami még élőbbé teszi a játékot. Az élővilág változatossága is csak növeli a Project Entropia vonzerejét — nem mind veszélyes az emberre,

de a folyamatos felkészültség sosem árt: ha rosszkor landak el a figyel-
münk, az könnyen végzetes lehet.

Némely faj hordában él, és bizony nem árt egy jó képességű csapat a velük való összecsapás során, néme-
lyek magányos vadászok — velük szemben még a szégyen-a-futás-de-
hasznos szindróma lelkes gyakorlása is elegendő lehet.

A játékosok

A Project Entropia karakterei nem a hagyományosan vett szerepjáték szabályok szerint formálódnak. Képességeik fejlesztése sokkal inkább a való világra alapul: nincs mágia vagy ilvesmi, csak teljesen természetes skillek, a túlélés-
hez, illetve magá-
hoz az élethez szükséges tulajdonságok.

Az alap tulajdonságok az erő, az állóképesség, a psziché, az intelligencia, és a fűrgesség, vala-
mint az egészség, amelynek alapér-
téke az állóképesség alapul —

ezen kívül egy rakás egyéb tulajdon-
ságot fejleszhetünk, amire csak szük-
ség lehet. A képességek fejlődése —
hagyományosan — azok használatá-
val történik: ha például a favágás az
egyik választott tulajdonságod, akkor
minél többször aprítasz tűzelőt, annál
jobban fejlődik a skill — ugyanakkor
befolyásolja az erődöt is, hiszen a
favágás fizikai munka, és hát a favá-
gók nem éppen nádi szűnyög alkatú-
ak ☺.

Hagyományos értelemben vett —
a többi MMORPG-progiban jól bevált — céhek sincsenek: de ha
össze szeretnénk kovacsolódni vir-
tuális barátainkkal, létrehozhatunk
ún. „közösségeket”. Ha például a
PC-k mindegyike vesz egy házat,
vagy együtt vesznek egyet (ez úgy
működik, hogy előtte meg kell venni
a házhelyet, amire adott időn belül
építkezni kell, különben elveszítjük),



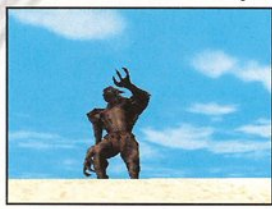
a házak egymás mellé való felhúzá-
sával létrehozhatnak egy települést.
Ahogy egyre több és több PC csatlakozik a közösséghez, egyre több és
több ház fog épülni — így lesz a
falucsukából szép lassan egy új
nagyváros. Persze házból is egy
csomó fajtát építhetünk, a csőrök kis
vityillót, a gazdagok meg akár egy
felhőkarcolót is, amiben aztán berbe
adhatják a szobákat — és a pénz
forog tovább...

Rengeteg szokatlan és újszerű dolog van/lesz ebben a progiban, ami minden RPG rajongó számára vonzó lehet (én speciel már az ingyenes játékhaználatot is ezek közé sorolom ☺).

Ebben a játékban tényleg csak rajtunk áll, mivel lesz a karakterünk: hisz biztosan lesznek olyanok, akik ripsz-ropsz megvásárolnak egy diplomát — persze valódi pénzért —, míg mások inkább a hagyományos, megszokott módszerre hagyatkoznak fejlesztik majd hősüket. A lehetőségeknek csak a fantáziánk szabhat határt. A Project Entropia még az idén nyáron megjelenik, addig is nincs más dolgunk, mint figyelő szemünket a www.project-entropia.com website-on tartani, hiszen az oldalra folyamatosan töltik fel a különböző lényekről és lehetőségekről a tudnivalókat.

Aztán kitudja? Hiszen biztosan lesznek olyanok, akik valódi pénzüket ebben a magával ragadó virtuális világban szándékoznak befektetni — és lesznek olyanok is, akik virtuális pénzüket váltják majd ropogós bankjegyekre. Csak az nem mindegy, hogy mi melyik oldalon fogunk állni :-)

Varga.B.



REAL WAR



Igazi háború

Valljuk be őszintén, a régi típusú, 2D-s real-time stratégiáknak mindig lesz létjogosultságuk a piacon — annak ellenére, hogy manapság a 3D megjelenítés már minden játéktípusban átvette az uralmat: elég, ha csak az új Monkey Island-re gondolunk. Azonban bármennyire is olcsók már a 3D-s videókártyák (na jó, ez persze csak nézőpont kérdése), és bármennyire megnyerő az a bizonyos látvány nevezetű tényező (ez szintén ☺), azért mindig lesznek olyanok, akik a régi, jól bevált és szeretett megjelenítést fogják előtérbe helyezni. Jógamam is ezek közé tartozom — és nem szégyellem bevallani, hogy számomra mindig is a Warcraft és az Age of Empires lesz a real-time stratégiák királya — ettől függetlenül nem szokásom elzárkózni a 3D-től, sőt engem speciál még a Monkey Island legújabb epizódja is megragadott. Szóval egy a lényeg: a 3D nagyon jó dolog, és mi, megszállott játékosok tényleg sokat köszönhetünk neki, de azért még ne tesszük a régi műfajokat: hiszen a régebbi rajzolt kalandjátékok és a 2D RTS-ek ugyanúgy megállták a helyüket a maguk idején: és megállják most is!

Ennek az egész bevezetésnek csupán annyi volt a lényege, hogy megvilágítsam ama szemléletet, amit jómagam képviselek: ugyanis most előzetes bemutatásra kerülő játékunk nem más, mint egy hagyományos megjelenítésű real-time stratégia.

És unikum.
A maga nemében legalábbis mindenképpen az.
Hogy miért is?
Skubizzátok:

Igazi háború

Való igaz, hogy nem vagyunk túl jól ellátva a napjaink hadviselésével foglalkozó programokkal. A közelmúltból említhetném mondjuk a Delta Force: Land Warriort, vagy a méltán népszerű Counter-Strike-ot, de ezzel kifűjt.

A real-time stratégiák terén még ennél is szegényesebb a helyzet: rengeteg a futurisztikus környezetben játszódó, utópisztikus konfliktusokra alapuló játék, a letűnt korok fantasy stratégiáival pedig egyenesen Dunát lehetne rekeszteni. A köztük elterülő nagy űrt hivatott betölteni az a néhány game, amelyek



valós történelmi korszakait idézik fel, akár a régebbi (Age of Empires), akár a közelmúlt (Sudden Strike) eseményeiről legyen szó.
De mi van a mi korunk háborúival?

A Rival Entertainment legújabb fejlesztése, a Real War a Simon and Schuster Interactive gondozásában fog megjelenni, valamikor ez év augusztusában — hacsak nem válik szükségessé a megjelenést még tovább csúsztatni, hiszen az eredetileg már májusra ki volt tűzve.

Ami ezt a játékot különlegessé teszi, az pedig az, hogy a Real War a tervek szerint pontosan arra hivatott, hogy ezt a tátongó űrességet betöltsé.

U.S. Army vs. ILA

A Real War, minden valóságúsága ellenére nem napjainkban, hanem a nagyon közeli jövőben, 2007-ben játszódik: erre a kis időbeli ugrásra csupán azért van szükség, mert a fejlesztők nem akarják egy jelenleg nem létező



▲ Nagy a sürgés-forgás...

ugyanis úgynevezett ellátmány pontokat, amiket egységek utánpótlásra fordíthatunk, avagy bázisaink fejlesztésébe investálhatunk. Az ellátmány pontok szerzése mellett nagy fontossággal bír még maguknak az utánpótlási vonalaknak védelme, ugyanis, ha ezek megszakadnak, ellátmány pont ide, ellátmány pont oda, nem fog sikerülni győztes háborút viselni. Persze ez fordítva is igaz: ha az ellenség utánpótlását lehetetlenné tesszük, szinte már meg is nyertük a csatát.

Az ilyen típusú játékokban nagyon fontosak az egységek tulajdonságai is: a Real Warban szerencsére ezeknek sem fukarkodnak a fejlesztő srácok — mintegy hatvan különböző légi-, földi-, és vízi egységgel találkozhatunk — ezen egységek mindegyike jelenleg is használatban van a U.S. Army, illetve egyéb hadseregek által.

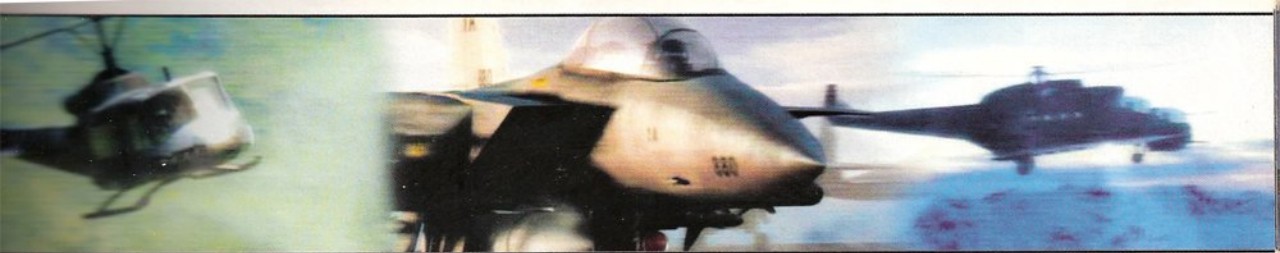
Találkozhatunk a francia haderőknél bevett léghéharító útegekkel ugyanúgy, ahogy MIG-29-cel és F-18-cal is, de bevethetünk Triton rakétákat és

konfliktussal traktálni a kedves játékosokat.

Lehetőségünk van választani, hogy az Amerikai Egyesült Államok hadseregét, illetve a Független Felszabadító Hadsereget (ILA) szeretnénk irányítani.

Az előző hónapban bemutatott Peacemakers-hez hasonlóan itt sem kell energiát fordítani az arany, vas, vagy tibérium bányászására — sikerességünk függvényében kapunk





emeket egyaránt, sőt, jelenleg még csak a tervezés állapotában lévő, de egységnyi a való életből származó egységek is, mint például az F-22s. Nem számítan az egységekkel kapcsolatos újdonságnak számít, az az, hogy a mérleg nyelve nem billen egyik harcászati típus irányába sem — hiszen az RTS játékoknál bevált szokás, hogy a hadviselés szempontjából a földi egységekre épül, megszabva némi légi, ritkábban vízi támogató eszközzel.

A Real Warban a fejlesztők igyekeztek a lehető legnagyobb egyensúlyt biztosítani a különböző egységek erőssége között, ennek érdekében olyan — egyébiránt igen nagyméretű — mapeket alkottak meg, amelyekben a vízi, földi, légi csapatok egyaránt elkerülhetetlen lesz.

Csúszesen tizenkét küldetést számlál a sztori, természetesen mindkét oldalán — tehát ha a jók és a gonoszok oldalán egyaránt végig lehetünk nyomni, az már huszonegy különböző misszió!

Az irányítás szépségei

Nem egy olyan RTS-sel találkoztam mai napig, amely az egyik igen jelentős ponton, nevezetesen az irányításon bukott meg. Bár vannak jól bevált és megismert Klisék, a fejlesztő



csapatok időről-időre próbálkoznak némi újszerűséget vinni ebbe a kényes dologba, hol több, hol kevesebb sikerrel — többnyire a kevesebb a jellemző.

A Real War ezen a ponton is megpróbál kitűnni társai közül: bár itt is egységeink ir-

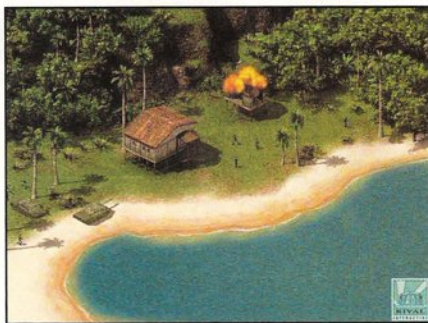
nyításának legfontosabb alappillére az egérrel való „point, click, kill” módszer, tetszés szerint használhatunk egy lehívható listát, melyen különböző unitjaink kategóriáinként csoportosítva leledzenek — így nem szükséges az egész (mint már említettem, baromi nagy) térképet átkutatni egy-egy járműért, csupán egy gyors rákereséssel kijelölhetjük azt, ilyenkor egy dupla kattintással már rá is fókuszálhatjuk a kamerát.

bombázza le a hidat — mind-eközben egy pillanatra sem kell elmozdítanunk a kamerát azon egységeinkről, akik éppen megakadályozni próbálják, hogy az ellenség átjusson a lebombázandó hídon.

Egy másik újdonság a real-time stratégiák irányításának

terén, az egyszerre több ellenség betámadása: ez tulajdonképpen minden RTS-ből hiányzik.

A Real Warban lehetőségünk van a kijelölt egységeinket egyszerre több ellenséges egységre ráküldeni — ha például az ellen bázisát, és mondjuk a mellette lévő repterét is ki akarjuk irtani, csak húzzunk egy téglalapot köréjük az egérrel és adjuk ki a parancsot.



▲ Ááá, a kerőt már úgyis lebombázták, húzzunk inkább fürdőni

egyszerűek, de szépen és realiztikusan kidolgozottak.

Egyébként a realizmushoz hozzá tartozik, hogy a program „nagytestvérét” a Joint Force nevezetű programot az amerikai katonai akadémia leendő tisztjei használják, mintegy taneszközként — a Joint Force programot az OC Incorporated nevezetű cég készítette pár éve az Egyesült Államok kormányának, sok más katonai és oktató programmal egyetemben. Szoftvereiket egyaránt használja a légierő (Air Force), a tengerészet (Navy), a hadsereg (Army), a különleges erők (Special Ops), és a tengerészgyalogosok (Marine) is, oktatási céllal.

A Real War tulajdonképpen nem más, mint a Joint Force 2 — az eredeti Joint Force kommersziális változata.

Maga az engine is az OCI munkája, ez teszi lehetővé a fentebb már említett háromdével kevert kétdé megjelenítést, valamint a szoftveres rendet a 3D gyorsítással vállalva egyaránt. Szintén ennek köszönhető (és persze a Joint Force realizmusának), hogy egységeink nyomokat hagynak a tájon, és hogy a 2D terep ellenére is, a domborzat hatással van az egységek mozgására, illetve támadására.

És persze van Fog of War, azaz „látóhatár” is, tehát minden együtt van, ami egy hangulatos, jól kezelhető RTS-hez szükséges.

Szóval ha kedvetek szottyan egy kis modern háborúhoz, augusztusban csapatok le erre a progra, hiszen sok tekintetben újszerű, mégis tökéletesen realiztikus játékot tudhattok majd magatokénak.

És erre nem csak az OC Independent neve a garancia, hanem az én szavam is @...



▲ Hé, Jóska, előre fordítsd a csövét, vaze!!!

A példa kedvéért: ha teszem azt, le kéne bombázunk egy hidat, de nincs bombázó repülőnk, a teendőnk igen egyszerű: csak lenyitjuk a Build-ívet, kijelölünk egy repterét, kiadjuk, hogy építsen egy bombázót, majd ha elkészült, kiadjuk utasításba, hogy

Ilyen egyszerű!

Természetesen lesz multiplayer is, ahol egyszerre nyolcan gyűrhetjük egymás ellen — azonban az már biztos, hogy pályaedítort nem kapunk, hacsak nem a megjelenés után, kiegészítőként, vagy a netről letölthető formában — ígéri a készítő.

Na most akkor mi van?

A Real War látványvilága az RTS klasszikusokat idézi, ahogy azt a képeken is láthatjátok. Maga a game 2D, de az egységek 3D-ben rendereltek, a terepek pedig

Freedom FORCE



Áj vanabí a szuperhíró!

Ehavi utolsó előzetesként álljon itt egy olyan játék, amit az első róla szóló hírek felröppenése óta feszült figyelemmel kísérek: ez pedig a Freedom Force.

És hogy mitől olyan különleges számomra ez a program?

Aki el szokta olvasni a nevemmel fémjelzett cikkeket, az bizonyára tudja, hogy lelkes rajongója vagyok az úgynevezett „Comic Book”-oknak. Olyan tíz-tizenöt évvel ezelőtt az ilyen fűzetek kéziről kézre jártak a barátaim között — persze magyar nyelvű egy sem akadt köztük; a nagy többségük holland, norvég vagy finn volt, vagy legalábbis valami ilyesmi. Mi persze nem beszéltük a nyelvet,

amin ezek a könyvek nyomtatott formában a markunkba kerültek, de ez nem jelentett akadályt abban, hogy megértjük a képekbe foglalt történéseket — még ha nem is teljes mértékben, vagy nem pont úgy, ahogy azt az alkotók kiöltötték.

Elég az hozzá, hogy ezektől a Spiderman,

Fantastic Four, X-Man, DareDevil képregényektől származtatott akut Comic mániámat, amely jó pár évvel ezelőtt, az X-Men sorozat magyar nyelvű kiadásának idején tetőzött.

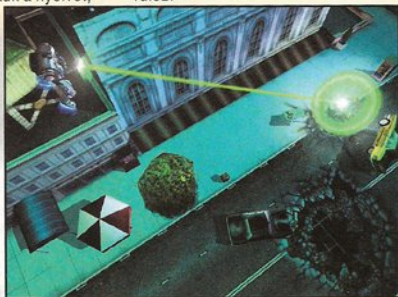
Elég szomorú dolog, hogy a fejlesztők úgy gondolják, a PC-s játékok megszállottjai nem védők az ilyen (egyébiránt a tengerentúlon igen nagy rajongótáborral büszkélkedő) „szuperhíró” stuffokra — míg a különböző konzol-gépeken, ha nem is nagy sürüsséggel, de azért rendszeresen kinyomnak egy-egy ilyen gamét; és én elég komolyan el tudok szomorodni, amikor azt látom, hogy Martin odaát épp a Spidermant, vagy az X-Men

Mutant Academyt gyűri (szomorúságom csak tetézi, hogy bár van a gépem PlayStation emulátor, a fent említett X-Men játék nem fut rajta).

Az utolsó ez irányú próbálkozás a Bullfrog The Indestructibles elnevezésű játéka volt, mely olyanira sikertelen lett, hogy nem is emléksünk rá...

De most, legnagyobb örömmre, az ausztrál illetőségű Irrational Games (a System Shock 2 alkotói) előállt egy olyan cimmel, amely ötvözni készül a heroikus Comic eposzokat, és a szerepjátékok emberközeli műfaját.

Egy szó, mint száz: Freedom Force rulez!



Siess! A Földnek szüksége van Rád!!!

A játék a 60-as évek New Yorkjában játszódik, amikor is egy ellenséges idegen faj a Föld nevű kis űrszrok leigázására tör. Céljuk érdekében nem átaltnak bevetni egy aljas fegyvert, az X energiát, amely a rosszindulatú földlakókból emberfeletti hatalommal rendelkező szuperlényeket generál. A Föld tehát ezen elkorcsosult lelki és megsokszorozódott erejű humánok martalékává válik, amikor is egy gonoszszágtól megcsömörlött, jó útra tért idegen magához véve egy jó adag X energiát, elhatározza, hogy lehetőségeihez mérten megpróbál egy utolsó esélyt adni az emberiségnek. Kiszemel néhány földlakót,

és felruhazza őket eme emberfeletti erővel, hogy szembeszálljanak a földönkívüliekkel, és szuperhumán csatlósokkal — ők a Freedom Force, a Föld szabadságának zálogai.

Egy szuperhíró rendel!

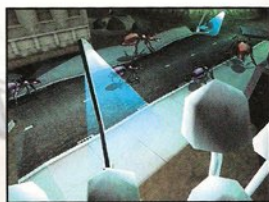
Ez hát a Freedom Force alapsztorija: a mi feladatunk, hogy



négy hősből álló csapatunk útját egyengetve megküzdjünk az ellenével, és kivívjuk a bolygó szabadságát. Ahogy aztán mind jobban belemérrülünk a sztoriba, ne

lepdőnjünk meg, ha szembeállokunk a Comicra oly jellemző történet „megcsavarintásokkal”, mint például a saját csapattagjaink között megbúvó ellenétek felszínre törése, vagy a hősök önönn meghasonulása.

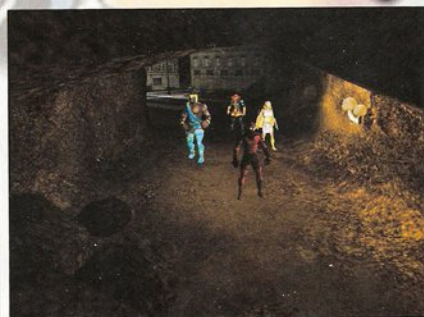
A játék műfaja hasonló jellegű, mint a Bioware szerepjáték csodái, de jóval



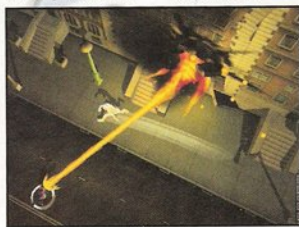
akció-orientáltabb. A Baldur's Gate szériához hasonlóan itt is valós idejű a harc, de ugyanúgy lehetőségünk nyílik lepauszálni a játékot a megfontoltabb cselekvés érdekében. A karakterek fejlődése azonban már lényegesen elter a bevált szokásoktól.



Ennek a miértjére igen könnyen rájöhettünk mi is, ha abból indulunk ki, hogy a Comic Bookok szereplőinek hatalma honnan szá-



▲ Sikerült lelepleznünk a 3-as metró titkos építkezését...





...és most már nekem borzavallót!!!

...és most már nekem borzavallót!!!
 ...és most már nekem borzavallót!!!
 ...és most már nekem borzavallót!!!

szert szuperképességeire; Hulk egy atomrobbantáshoz került túlságosan közel, és ez lett a „veszte”;



pesség-, skin-editort, amellyel a már kialakított világ alapjaiból bármint készíthetünk, amit csak akarunk. Így bárki olyan képességű és külsejű hőssel játszhat, amilyen csak a fantáziájából futja — és mivel a közismert szuperhősök ugyebár mind kopírázhatók, ezzel a kis kerülőúttal kedvenc übermenünket is adoptálhatjuk. A mod-mániakusok pedig

trükköt támogasson. Nos, a Freedom Force esetében a nem mindennapi látványról a Netmerse engine gondoskodik, így nem lesz hiány valós idejű fényeffektusban, tükröződésekben, na meg persze füstben, tűzben, robbanásban, hiszen a szuperhősök küzdelme nem mindennapi esemény — meg kell adni a módját.

A karakterek szerencsére nagyon aprólékosan kidolgozottak, és realiztíkuságuk ellenére is meglehetősen képregény jellegűek — ami persze csak előny. A terep is nagyon jól mutat, ami persze érthető, hiszen mint már említettem, többnyire való helyszínekről van szó. Ha valamihez hasonlítanom kéne a Freedom Force látványvilágát, hát leginkább az Aiken's Artifacts tudnék asszociálni — de szerencsére erre semmi szükség, hiszen a képek magukért beszélnek.

...és végül:

A Freedom Force legfőbb pontja a megjelenés dátuma, amely valamikorra ideán karácsony környékére tehető, a Crave Entertainment gondozásában — ám vigasztaljon minket a gondolat, hogy az Irrational Games még további két epizódot is tervez.

A folytatások a szuperhősök történetének különböző korszakait fogják felidézni, előbb a 70-es, majd a mind közelebbi múltban, egyre komorabb, egyre sötétebb hangvételben — ez leendő majdan a Freedom Force saga...

... és ha minden a tervek szerint alakul, akkor nekem már meg is van a saját kis all-time favorit gamém. Freedom Force rulez!!!

DareDevilt egy radioaktív hulladékot szállító teherautó ütötte el, így vált tehetetlen vakból az éjszaka fenegyerekévé — illetve ott vannak még X-menék, akik ugyebár



mutánsok, azaz tulajdonságaik veleszülettek. Tehát szó sem lehet róla, hogy képességeiket tanulás folytán sajátítsák el — így hát a karakterfejlesztés lényegesen leegyszerűsödik:

hőseink tulajdonképpen csak mennyiségileg gyarapodnak erőben, kitartásban, egészségben.

Ha mindez valaki számára esetleg hátrányt jelent, azért még ne háborodjon fel, hiszen egy nagyon meggyerő „ellenszolgáltatással” kedveskednek az alkotók ezen hiányosság mintegy kompenzációjaként. A játékhoz ugyanis melletteként kapunk egy pályát, karakter-, szuperké-

már előre fenhetik a fogukat erre az ingyencsémegére, hiszen kökemény multiplayer deathmatch is lesz, amit szintén kedvünk szerint módifikálhatunk.

Azonban nem árt vigyázni, hiszen amit felépítünk, könnyen el is pusztíthatják: a Freedom Force-ban a környezet ugyanis teljesen reaktív, azaz minden egyes tereptárgy szétverhető, az autókat fel lehet kapdosni, és jobbra-balra dobálni! Hát ilyet én még nem láttam, de van itt egy kép róla, nézzétek csak meg.

Egyjátékos módban többnyire valós new york-i helyszíneken mozoghatunk (Central Park, a new york-i földalatti, a Szabadság-szobor), de akadnak a fantázia szülőtte tájak is a játék során.

Na most azt képzeltétek el, amikor hősünk kiránt egy forgalmi jelzőlámpát a betonból, és úgy arcon vágja vele az ellent, hogy az szó szerint kiviszi a közfalat — volt, nincs Empire States Building!

Egy szuperhő rendere!

Manapság persze már az is elvárás, hogy egy játék mindenféle grafikai



...és most már nekem borzavallót!!!

A HÓNAP JÁTEKA

2001. február



ONI



ONI



Démoni domina

Bonyóra emlékeztek az Oni hívidek beharangozójára a februári szám előzetesei között, hiszen emellettük, hogy a Microsoft szponzorált, büntösül bekebelezte a Bungie Software-talazzal a nem titkolt szándékkal, hogy a fejlesztő csapat az Xbox-ra fogja ontani a játékokat. Nem kevés Billink és csapata valamennyi folyamatosan lévő fejlesztést kiemelték, de szerencsére a játékokat az Oni és a Halo befektetéseire az ötletet a fejlesztők megvalósították. A Bungie Software talán legemlékezőbb munkája, a „Myth” szponzor volt. A grafikai megoldások, a karaktermozgások is, érezhetően megvalósultak, de a helyszínekre a fejlesztők az ötletet a fejlesztők megvalósították, a saját bevallásuk szerint is a japánok manga stílusú rajzfilmeiből vették.

Először PS2-re kezdték fejleszteni, de mivel a vártnál is lassabban fogadták, nekifogtak a PC-verzió elkészítésének is (amit azóta egy Mac verzió fejlesztésével folytatnak). Találkoztam már néhány konzolos áttérrel, de eddig mindig erős érzést és látni lehetett, hogy csak áttér. Az ONI esetében viszont, a fent leírtaknak köszönhetően ennek nyoma sincs — hanem utamunka a játék előléletét, mintha mondaná meg róla, hogy nem PC-re terveztek eredetileg. De megdöbbent annyira a közepében, nézőknek sorjában, miről is szól ez a játék az utcaját, a szindikátusok

2002-ben járunk, a bűnözés oly mértékben elterjedt a világban, hogy mindenhol beférkőzött és mindenütt jelen van. Egy hatalmas bűnözésvezető az egész világ, a bűnözés és a fegyverkereskedők utcaját, a szindikátusok

amiből csak tudnak, hasznát húznak. De aggodalomra semmi ok, hiszen a fertő megszűli maga ellenségét, így ebben a nem túl távoli jövőben is életre

hívtak több szervezetet, amely felvette a kesztyűt és a lehetséges forrásokot felhasználva, harcol a bűnözők ellen. Az egyik ilyen szervezet a Japánban megalakított „Tech Crimes Task Force” (TCTF), ami az ott működő bűnszövetkezetek ellen harcol. Ennek a szervezetnek egyik ügynöke a csinos Konoko, akit irányítunk a játék során. Az „Oni” szó japánul démont jelent, és nem véletlenül kapta a játék ezt a címet, hiszen Konoko démonként veti magát a szindikátusok fejé, a könyörtelen gyilkos Muro nyomába.

A küldetések célja első ránézésre nem túl bonyolult, azt lehetnének, hogy mindössze végig kell magunkat verekedni a pályákon, és az azokon lévő összes ellenségen, hogy a főnökig eljuthassunk, és a kezére kattanhasson a bilincs. De valóban ilyen egyszerű lenne az egész? Na nem egészen. A stílusát tekintve a kiadó úgy jellemezte, hogy egy „third-person” akció játék, a saját pedig a „beat-em-up” kategóriába sorolta, ami valami olyasmit jelent, hogy a „full contact” verekedős játékok és az „action adventure” valamint a „third person shooter”-ek keveréke.

A játék telepítéskor szinte semmit nem kérdez meg tőlünk, csak a telepítési helyét, és a szívet néző felkölöki a vinylóra azt a kicsivel több, mint 600 Megát, amire a játéknak szüksége van, vagyis felkerül az összes átvezető animáció, és a zenék, viszont ennek köszönhetően a



CD-re többet nem lesz szükség, nyugodtan el lehet tenni a polcra. A manga rajzfilmekre emlékeztető bevezető mozi után, talán a legszembe-tűnőbb a menü egyszerűsége volt. Semmi csicsa, semmi különleges beállítás (új játék, betöltés, opciók és kilépés). Mint minden játékot ezt is az opciókkal kezdve, a grafika minőségét, a felbontást, a gammát, a zené hangerejét a játék nehézségi fokát lehet beállítani, valamint azt hogy az egész inverz legyen-e, és hogy feliratozva-e a program a párbeszédet. Ennyi és nem több. Hiányzik a billentyű átkonfigurálás, és a joystick-választás is. Minden irányítás marad úgy, ahogy a fejlesztők kitalálták. Akik balkezesek, vagy a kurzormozgató nyílakhoz vannak szokva, kicsit bajban lesznek, de mint minden, ez is megszokható. (Én nem is éreztem szükségét, hogy bármit is átkonfiguráljak, az eredeti billentyű kiosztással és az egérrel remekül lehet a játékot irányítani, — nem kell hozzá tizenkét ujj ☺).

A játék valóban third-person, azaz követő nézetű, (olyan Tomb Raideres) irányítani a „wasd” billentyűkkel a kamerát mozgatni pedig az egérrel lehet. Az akció gombok az egér két gombja és a billentyűzetben néhány kiegészítő és ezzel kész is.

Új játékot kezdve először is egy „training” programon kell részt venni, amit nem lehet átugrani, és csak ez után kezdődik az első igazi küldetés, amit a hängulat-hoz remekül illő mozi vezet be, és melyből pontosan megtudhatjuk mi a feladat. Az eligazítást „videofonon” egyenesen Mr. Griffin-től kapjuk, aki Konoko



▲ A főnök szólhatott volna ezeknek, hogy jövök



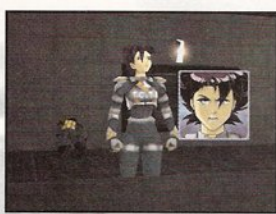
közvetlen főnöke, de ő csak nagyvonalakban mondja el a végrehajtandó munkát. A részleteket a szinten a „TCTF” alkalmazásában lévő tudós Kerr, és Shinitama információiból tudhatjuk meg. Shinitama egy android, kislány testbe bújtatva. Ő közvetlen összeköttetésben van Konoko-val, így menet közben is folyamatosan kapja majd a tippet és a tanácsokat, de legtöbbször csak a bájos hangját halljuk, amint felhívja a figyelmünket mire vigyázzunk, esetleg ad némi támpontot a feladat megoldásához.

A küldetések eleinte úgy kezdődnek, hogy a főhadiszállásról kapott utasítás alapján, egy kis kommandó megrögzött egy épületet, amelyben történelmi a megszálló rosszfiúk, bántalmazták az erőszaknak tárták az ott dolgozókat. A kommandó tagjai persze gyorsan megfogytok az ettől kezdve Konoko egyedül kénytelen halomra pofozni a garázdálkodó társaságot. Az épületekben fog találkozni a szindikátus akaratának behódolt munkásokkal, mérnökkel is, akik nekítámadnak, és riasztják az őrséget. Lesznek persze olyanok is, akik ellenálltak az erőszaknak, őket fogják püfölni a rosszfiúk lépten-nyomon. Ha velük találkozunk, hálából, amiért megszabadítja őket a garázdálkodó maffiózóktól, számíthat a segítségükre. Lesz, akitől „Hypo”-t kap, ami egyfajta elsősegély csomagként használható, és lesz, aki valamilyen fegyvert, esetleg löszert



▲ Terve fogdoss, mert nem állok jól magamért!





ad neki, és olyan is lesz, aki valamilyen fontos információval látja el.

A küldetések egy lineáris szálon futnak, ami annyit jelent, hogy a feladatok egyre nehezebbek, az ellenfelek egyre keményebbek, de ezzel együtt, hősnők is fejlődik, és minden pályaszakason megtanul valami új harcmódot. Ezt valahogy úgy kell elképzelni, hogy az első pályán, még alig néhány ütés és rúgás kombinációt ismer a csaj, és az útjába kerülő zsoldosok sem bonyolítják túl a veredéseket. Ahogy haladunk előre a küldetésekben, Konoko egyre több fogást, ütés és rúgás kombinációt tanul meg, és komolyodik a fegyver készlete is. Minden sikeresen teljesített missziót követően a vezető mozi után, a személyi terminálon (F1) megjelenik a konkrét feladat, az újabb tárgyról és fegyverekről az ismertető, valamint a megtanult ütés kombináció, és annak leírása, hogy azt hogyan lehet használni, mely billentyűk lenyomásával.

Menet közben különféle erősségű ellenfelekkel kell megküzdenie, kezdve az egyszerű lefizetett gyári mun-



kással, aki egy jókora pofontól kifekszik, majd a biztonsági őrök (light security guard), akik remekül verednek de se fegyverük, se páncéljuk, aztán a páncélozott könnyű fegyverrel felszerelt őrök (heavy security guard), majd a Striker-ek, és az Elite Striker-ek, akik mindannyian különlegesen kiképzett páncélt viselő harcosok és csak a fegyverzetükben különböznek. Az igazi brutális ellenfelek azonban a Tanker és a Ninja, akik valóban meg tudják izzasztani a kis Konoko-t. A titokzatos fő ellenség Muro, a szindikátus feje, akinek a két fő segítőtje Barbaras a félig ember félig robot mutáns, és Mukade a mester ninja, akikkel ugyan ritkán találkozhatunk, de mindkettőről elmondható, hogy nem kis ügyesség és kitarás kell a megfutamatásukhoz, ugyanis velük többször meg kell majd küzdeni. Mindketten olyan különleges képességekkel rendelkeznek, amitől szinte legyőzhetetlenné válnak, és ha érzik, hogy veszésre állnak, inkább elmenekülnek, kihasználva különleges tudásukat. Hogy ez miben áll, nem árurol el, tapasztaljátok meg saját magatok, és koppanjon a ti állatok is az asztalod, mint az enyém, amikor velük először összecsapva fél perc után a „mission failed” feliratot olvashattam a monitoron.

A küldetések persze nem csak abból állnak, hogy péppé kell vernie az utunkba kerülő harcosokat, hiszen akkor egy egyszerű „hand-to-hand” veredős játék lenne. Az épületekben a továbbjutást elektromos zárral lezárt ajtók nehezítik, amiket többnyire a pálya egy másik részén kell kinyitni. A nyitóterminál természetesen jó messze van, vagy pedig egy másik szinten, de volt olyan is, amikor időzárás volt az ajtó, és ha nem értem oda a megszabott időn belül, és újra bezáródott. Legtöbbször már az ajtónyitó konzolokig eljutni sem egyszerű feladat, hiszen nem elég hogy meg kell küzdeni az őrséggel, sok helyen

lézerezékelők vannak telepítve, amik még összevissza mozognak is. Ezeket előbb vagy ki kell kapcsolni valahol, vagy akrobatikus ügyességgel kell őket kikerülni, vagy pedig a kettő kombinációja. Ha mégsem sikerül az akrobatikus mutatvány, és hozzáérnek az alattomos lézersugárhoz, valamilyen bivaly fegyver lép működésbe, amitől Konoko életerejé villámgyorsan egyenlő lesz a nullával. A termék bejárása nem pusztán a továbbhaladás miatt kell, hanem a játék során információt is kell gyűjteni a szindikátusról. Ezekhez az információkhoz pedig a termekben található számítógép terminálokon lehet hozzájutni.

A játékban persze a fő hangsúlyt mindezek ellenére az akció elemekre helyezték, hiszen a rejtvények azért nem olyan nehezek, mint amiket Lara Croftnak kellett megoldani, kis ügyességgel és némi gyakorlás után, a lézersugarak is kikerülhetők mivel nincsenek pixelel kiszámított ugrások és akrobatikus mutatványok, viszont mikor egyszerre három-négy jól megteremtelt zsoldos nekiesik Konokonak, nem marad más hátra, mint a közelharc. Vannak ugyan a játékban fegyverek is szám szerint kilenc fajta,



a pisztolytól egészen a rakétavetőig, csak használni nem egyszerű őket. Hogy miért? Először is mindegyik hamar kifogy, egy tárral többnyire csak egy valakit lehet leteríteni, és lőszer utánpótlást szinte lehetetlen találni. Másodsor pedig Konoko egyszerre csak

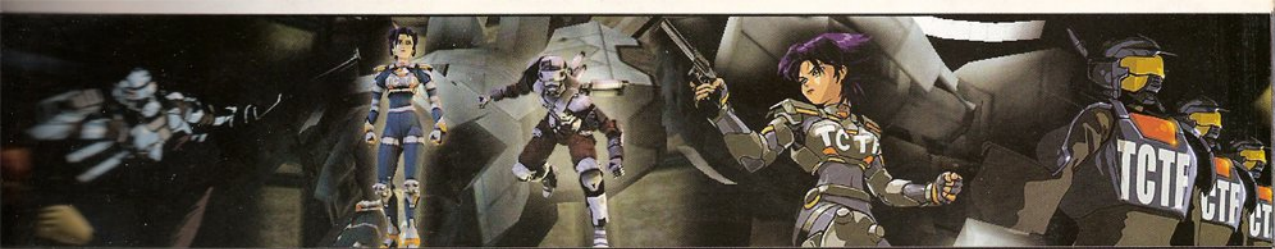


▲ Megszűnt a gravitáció?

egy fegyvert vihet magával, vagyis ha egy újabbat akar a kezébe venni (Q), az előzőt el kell neki dobni (E). De mégsem ezek miatt nem célravezető a fegyverekre hagyatkozni, hanem a játékba épített AI azaz a mesterséges intelligencia miatt, ami példásan okoska lett. Nem is érdemes megpróbálkozni azzal, hogy csak úgy elosonjunk egy ór mellett, ugyanis már tisztes távolságból kiszúrják Konokot és egymást riáztva, rohannak oda, hogy elkápiják. Ha többen vannak, akkor az egyik már messziről elkezd lőni, míg a többiek odarohannak, és ha fegyver van Konokonál, azonnal kiütik a kezéből, és írtozatos pofonokat kezdenek osztogatni. Bunyó közben, az ellenség nem csak megáll egy helyben, és az utunkat állja, hanem ha kell, utánnuk fut, nekifutásból a levegőben repülve rúg, vagy üt egyet, ha pedig megállunk, és jobbra-balra kilengve szökdecélünk előttük, ők is ugyanazt művelik, de elég egy pillanatnyi kihagyás, és máris érkezik a rettenetes pofon, vagy rúgás. Az utunkba kerülőket nem elég csak a földre küldeni, teljesen harcképtelenné kell őket tenni, mert ha magukhoz térnek, képesek a nyomunkba erédni és megkeresni, bármerre is szaladtunk előlük. A karakterek harcmódora sem egyforma. Van olyan, amelyik csak szabályosan bokszol, van, amelyik már



▲ Most ütünk egyet, vagy táncolunk?



▲ Akkor tudok megpülni!

szabott elmentett állás. Nem tudom, hogy a játékmenet sajátossága, vagy a konzolos eredete miatt, de teljesen kimaradt a többjátékos lehetőség. Pedig nagyon is el tudnám képzelni, ahogy hálózatban a haverok egymást püfölik, vagy váltva harcolnak a szindikátus



▲ Milyen csillagos az ég...

zsoldosai ellen. A játék weboldalait böngészve, találtam ugyan egy halvány utalást arra, hogy később egy kiegészítővel beépítik ezt a játékba, de ismerve azt a tény, hogy a fejlesztő csapatot bekebelezte a Microsoft, ehhez nem sok reményt fűzök.

A hangok jól eltaláltak, játék közben többnyire a környezethez illő, és dinamikusan változó zenét hallhatunk. A bevitt ütések úgy hangzanak, olyan élethűen puffannak, mintha egy filmben hallanánk őket, a padlóra küldött ellenség nyög egy nagyot, a lendületes ütések egy harci kiáltás kísérik, sőt időnként, ha kibújunk az

összecsapás elől, félre ugrálva, akkor gunyoros beszélőásokat is lehet hallani („come on baby come on ...”). A lövések, a robbanások, és a lépések zajai helyszíntől függően változnak, a párbeszédok jól érthetően tisztán csengenek. Az igaz hogy beszéd közben semmilyen arcmozgás nincs, nem talál-

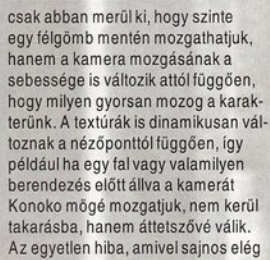


kozunk fröccsenő vérrrel, szétrobbanó testrészekkel, viszont ha megmozdul valamelyik szereplő az oly részletesen kidolgozott, mintha egy filmet néznénk. A verekedések közben a karakterek mozgása olymértékben élethű, hogy mikor először megláttam az asztalon koppan az állam. Konoko nekifut, és lendületből olyat bemosott a közéledő örnek, hogy az egy méltóságteljes hátra szállóval nyugtázta mindezt. Aztán az őt felpatant, és Konoko a nyakába ugrott, a levegőben még tett egy fordulatot és ezzel a mozdulattal ki is törte a

nyakát. Ennyiből is el lehet képzelni, hogy micsoda mesterien kidolgozták a karakterek mozgásai, milyen élethűen lettek lemodellezve a különféle mozdulatsorok.

A játék a saját grafikai motorját használja, ami meg is látszik a sebességen és a látványvilágon is. Az ajánlott minimum konfiguráción is szaggatás nélkül fut. A felületekre feszített textúrák igaz nincsenek túlbonyolítva, de a helyszínekhez tökéletesen illenek. Bármerre járunk is mindenütt szépen kidolgozott tágas terek, az égbenyúló hatalmas toronyházak, a tetőn járkalva szédítő mélység, tökéletes térhatással.

A legjobbban kivitelezett viszont a dinamikus kameramozgás. Ez nem



csak abban merül ki, hogy szinte egy félgömb mentén mozgathatjuk, hanem a kamera mozgásának a sebessége is változik attól függően, hogy milyen gyorsan mozog a karakterünk. A textúrák is dinamikusan változnak a nézőponttól függően, így például ha egy fal vagy valamilyen berendezés előtt állva a kamerát Konoko mögé mozgatluk, nem kerül takarásba, hanem áttetszővé válik. Az egyetlen hiba, amivel sajnos elég sűrűn találkozom, hogy a karaktere bele esnek a textúrába, csakszor annyira, hogy csak a lábuk látszik ki.

Ettől az apró hibától eltekintve, a játékról, csak csupa jót mondhatok. Remek hangulat, jól eltalált aláfestő zene, tökéletes képi és hang effektusok, gyors és szép grafika, könnyen megtanulható jól kitalált irányítás, tökéletes és gyors kameramozgások, és hihetetlen részletességgel kidolgozott karaktermozgás. Bátran megígérhetem, hogy a családban a legkisebttől, az apukáig, mindenkinek remek szórakozásban lesz része, aki megismerkedik ezzel a programmal, csak szerettek be egy tartalék egeret, mert én egyet elhasználtam miközben teszteltem ☺.

Clemi



▲ Nemcsak egy Konoko féle balhorg!

Take2 Interactive / Bungie Software
PII 450 (PII 266), 128 MB RAM (64 MB RAM), Open GL
www.oni-game.com

LÁTÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
<ul style="list-style-type: none"> - nagyszerű hangulat - tökéletes karakter animáció - szép és gyors grafika 	<ul style="list-style-type: none"> - saját mentések hiánya - többjátékos mód teljes hiánya 		

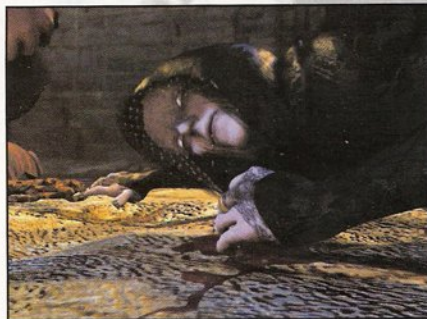
95%

DRACULA 2: the LAST SANCTUARY

A technokrata vámpír tündöklése és bukása

Kine ismerné Bram Stoker Dracula című művét, melyet már igen sokan feldolgoztak, elsősorban film formájában. Az aktuális rész is megelőzte két előző epizódot, mégpedig a Dracula és a Dracula Resurrection, amelyek szintén kalandjáték formájában kerültek a játékosok elé. A Dracula trilogia „befejező?” elemeként készült el a Last Sanctuary, amely a hírhedt vérszívó karrierjének végét jelenti. Történetünk 1904-ben, Londonban játszódik közvetlenül a Dracula Resurrection végétől számítva. A játék a Cryo Omni3D™ motorjával készült. Ez a motor legalább annyira népszerűvé vált a kalandjátékok területén, mint az ID-nek a Quake2 engine-je, az FPS kategóriában. (Bár a készítő a nem saját fejlesztésű motort nem verték nagy-dobrára.) A pre-renderelt animációk varázslatosak, nemhiába francia tracerek munkája — majdnem, hogy felülmúlhatatlan. A hanghatások és a zene magával ragadó, ilyen hangulatú és dinamizmusú játékkal ritkán találkozunk az ember. Az egyes termek zenei atmoszférája valódi életet lehel, az amúgy élettelen renderelt képbe, melynek hatására az ember részesevé válhat egy valódi horror kalandnak. A termek berendezése, az épületek külső kivitelezése olyannyira realisztikus, mintha tényleg benne lennénk ebben a század eleji környezetben. Az időjében vett lakberendezők képezelete azt hiszem nem hagy kívánnivalót maga után. Sokáig hittem abban, hogy a pre-renderelt hátterekkel ellátott játékok nem nyújtanak semmi fokú borzongást és izgalmat, erre természetesen rácafélt a Resident Evil sorozat első eleme, és most a teljesen más kategóriát képviselő Dracula 2 is.

A grafika felbontása 640*480 pixel,

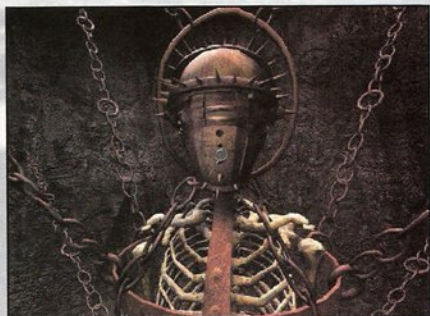


▲ Hívjátok Sova doktort, mert itt már csak ő segíthet

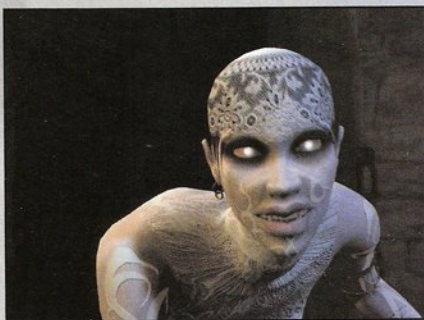
természetesen ez a pre-renderelt környezetnek köszönhető. A programot kiadták DVD-rom verzióban is, amely remélhetőleg sokkal jobb felbontású háttérképeket tartalmaz, legalábbis a nagyobb processzor és memóriaigény erre utal. A játék kezelése nem túl bonyolult, a bal és a jobb egérgombbal minden szükséges funkciót elérhetünk.

Miután Minát elrabolta a VAD, megfogadtam, hogy soha többé nem fogom elengedni. Ez és ehhez hasonló gondolatok jártak Jonathan fejében, miközben közelített a Carfax nevű villához, amelynek tulajdonosa az imént említett Dracula. És most hagyjuk, hogy a történet sodrása magával ragadja a fantáziánkat. Megérkezésünk után menjünk a bokrok mögötti táblához és vegyük fel az ezüst szegecsset. Ezután vizsgáljuk meg a kiszáradt vizimalmot és itt is gyűjtünk be az aktuális szegecsset. Nézzünk szét a fa tövében és vegyük fel az olajos kannát. A bejáratnál használjuk a kulcsot. Menjünk fel az emeleti szobába, és az asztalírókat ürítsük ki. Tegyük ugyanazt a ládával (Gyertyatartó, távósó). A Styx nevű filmes dobozt nyissuk ki és vegyük fel a benne lévő tárgyakat. A szekrény fölötti képet vizsgáljuk meg, majd fordítsuk a hátoldalára és vegyük fel a térkép darabkát. Menjünk a paraván mögé, mivel itt igen sötét van, egy kis fényt kellene gyűjtanunk. Használjuk a gyufát a gyertyán a gyertyatartót, pedig helyezzük az asztalra. A gyertyatartóra rakjuk rá az égő gyertyát. A keletkezett fényességben a falon megtaláljuk, az eddig láthatatlan kulcsot. Most mentünk egyet és tárazzuk be a pisztolyt. A másik szobában egy szerencsétlen ön-exhumált hul-

lát találunk, akit alaposabban megvizsgálva egy kulcsra akadhatunk. Vegyük el tőle, ezután löpjünk bele a zárba, és gyorsan lépünk be az ajtón. Belépés után toljuk a szekrényt az ajtó elé, majd vizsgáljuk meg a kandallót. Vegyük fel az ezüst szegecsset és a piszka-



▲ Példa egy igen hatékony SM felszerelésre



▲ Lenne kedved csatlakozni?

vasat. A székelt toljuk az ablak alá és a felvett piszkavassal, a deszkákat feszítsük le a keretről. Betörő napfény majd teszi a dolgát... (Gondoljunk elsőre.) Az ajtónál lévő tükröt toljuk középre és már kész is a fénycsapda. A barikád szekrényt toljuk el, és nézzük a hatalmas felégést. Az előző szoba közepére is állítsunk egy tükröt ezzel meglepve a várakozó bögreget, de mind hiába, az előtérben már várnak ránk. Gyorsan ugorjunk a csallírra, mire az ezerfelé szétszóródó fény megöli a denevéreket. A lépcsőfeljáró melletti ajtót elrekeszelő deszkákat feszítsük le és menjünk be az ajtón. A dobozok alatt lévő erővágót vegyük fel.

Menjünk az udvarra és a dobozon található láncot, vágjuk le. A papírdarabot tegyük a konzol tetejére és öntsünk rá olajt. A három ezüst szegecsset tegyük a helyére, szomorúan tapasztalhatjuk, hogy még hiányzik 3 db. A negyediket a pincében lévő láda mellett balra találjuk. De sebját a másik kettőre már nem lesz szükségünk. Tegyük helyére a negyedik szegecsset és csavarjuk el a csapot. Ténykedésünk hatására a vizimalom megtelik vízzel. Ezután menjünk le a pincébe és nyissuk ki a mechanikus

zárral rendelkező ajtót. Csoszogjunk végig a csatornán és lépdeljünk fel a lépcsőn. Beszélgessünk el a dokival és Minával, amely diskurzus során kiderül, hogy a Styx nevű szórakozóhely Dracula tulajdona. Hipnózis közben megnyilatkoznak Mina bája, amelyeknek még a vérszívó sem tudott ellenállni. Az eddig zárt ajtón menjünk be a kulccsal, ahol egy újabb alagút fogad minket. Kis kirándulás után vegyük fel a csap tekerentyűt és a kötelet. Kombináljuk a kötelet a kerékkel, és az így kapott eszközt használjuk a szakadéknál. A számszamládából vegyük fel a kulcsot és irány vissza. A beszorult kerekét a kulccsal lazítsuk meg és vegyük magunkhoz. A létra közből forduljunk a cső felé, és a csavar-kulccsal rögzítsük a kerekét. Majd a vizet engedjük le. Menjünk át a másik oldalra és vegyük fel a létrát, majd állítsuk a gödörbe és másszunk le rajta. A létrát továbbra is vigyük magunkkal. A tetőrácsra löpjünk rá és másszunk ki rajta. A tetőn a Carfax-ben megszerzett kulccsal szabadítsuk ki a létrát és másszunk fel vele a megfelelő kriptá tetejére. Az ott lévő táskából vegyük fel a vámpírléshöz szükséges eszközöket: Faék, kereszt. A vámpírrá változott embert (Pibody), aki már Carfax-ból ismerős lehet, csak most egy kicsit átváltozott, a szokásos módszerrel semlegesítsük. Kereszt + faék a szívébe. Olvassuk el a szerencsétlen naplóját. Amelyben említi, hogy a tetemét észak nyugati részén igen érdekes dolgokat látott. Másszunk fel a kriptá tetejére, és a tájolóval célozzuk be az észak-nyugati irányt. Vegyük elő az órát és várakozzunk. Ha itt az idő vegyük elő a távösvét és kezdjük el leskelődni. Majd ononjunk a szentélyhez és utánozzuk Drakula (szem megnyomása) mozdulatait és lépünk



→ Nagyon gyűlölt az a tükör- vagy én lennék ennyire ráncos?

...kora illenség az iménti keresztet, amivel végleges kikapcsolhatjuk a puki-legényt. Ezután üzemeljük be a minilabort. A felvett üvegcsé tartalmazó tartalmát öntsük a lombikba. Ezután a pörüljárt Bill-től vegyük el a kulcsot. Ezzel a kulccsal nyissuk ki a korlát előtt

...kora illenség az iménti keresztet, amivel végleges kikapcsolhatjuk a puki-legényt. Ezután üzemeljük be a minilabort. A felvett üvegcsé tartalmazó tartalmát öntsük a lombikba. Ezután a pörüljárt Bill-től vegyük el a kulcsot. Ezzel a kulccsal nyissuk ki a korlát előtt

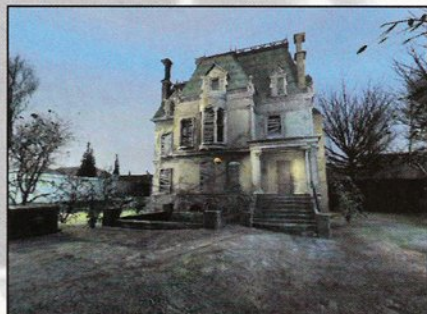


▲ Túl nagy égés ez neked, egy kis naptej nem ártott volna

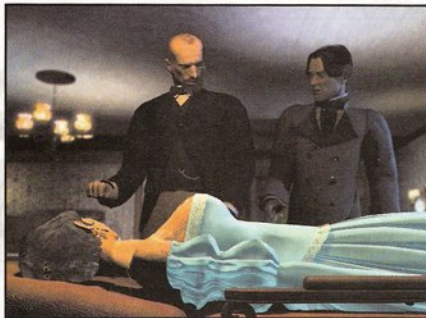
lévő asztal fiókját. Vegyük fel a fecskendő, amivel Bill-től fogunk vért venni. A levett vért is pumpáljuk a lombikba. Az üres flakát tegyük a lombik kimenetéhez. Már megkezdhetjük a „kis kémikus” leckénket. A leírak szerint járjunk el (Zöld könyv.), az elegy hőmérsékletét 35 fokon kell tartanunk a sikeres elegyedés érdekében. Ha jól végeztük dolgunkat, egy flaska vámpírkiller lötytyel távozhatunk a helyszínről. Menjünk Hopkins-hoz, akivel a tudományos szemüvegét sikerül elcserélnünk egy pár vámpírkiller lövedékre. (Az iménti lövedéket a lötyty és a golyók összekapcsolásával kaphatjuk meg.) A cellából kilépve telefoncsörgésre lehetünk figyelmesek. Siessünk a doki irodájába, és telefonon betyárkodjunk egyet Drakula bácsival. Menjünk vissza a cellához, ahol megdöbbenve tapasztalhatjuk, hogy Bill és Hopkins dobantottak. A Bill bácsi széke alatt lévő aknán keresztül mászunk le a csatornába. Haladjunk végig a járaton, a sötét szakaszon használjuk a vámpírnéző szemüveget. Az aknához érve piszkáljuk meg az egyik kapcsolót, mire a halált szimuláló Bill megjelenik. Ismét vegyük fel a vámpírlátó szemüveget,

és a pisztollyal célozzunk a rosszasság szívére. A folyosó végén egy kombinációs zárral ellátott ajtó található. Használjuk a lockpicking eszközt és állítsuk be a következő kombinációt: 3582 Ezzel meg is érkezünk a Styx nevű mulatóba. Most menjünk a vetítőtér közepén található vetítőgéphez és dobjunk bele az ezüst érmét. Egy csodálatos romantikus filmet nézhetünk végig Mina és Drakula főszereplésével. Ezután lépünk oda a géporgonához, és a lyukszalagot fűzzük be a masinába, mire a sípköblő bénító füst tör elő, amely hatására elájulunk. Legközelebb Drakula szobájában térünk magunkhoz. Barátunk Hopkins segít a szabadulásban és elárulja, hogy a hiányzó gyémánt a temetőben található. Az ágy alól vegyük fel a fegyvert és menjünk ki a folyosóra. A folyosón használjuk a szemüveget és semlegesítsük az egyik bestiát. A folyosó végén egy színházi díszletbe csöppenünk, ahol a vámpírrá változott doki is fellép. Menjünk a vetítő kapcsolójához és kacsoljuk be. A díszlet vámpírt a hátunk mögött lévő karddal hatástalanítsuk, majd vágjuk el a kötelet. A magaslaton menjünk balra és vegyük fel a kampót és a kötelet, plusz a trabant ablak tekerőjét. Majd mászunk fel a létrán és illesszük a csőrőbe a kart, amivel a világitást felemeljük, menjünk a palló végére és vágjuk el a kötelet. Mászunk fel a lámpa konzolján és lépünk be a légkondicionáló csatornába. A ventilátort a karddal javítsuk meg, és haladjunk tovább. Haladjunk balra a csatornában és nyissuk ki a rácsot, ezután jobbra haladjunk, és a kulccsal nyissuk ki a rácsot. Itt használjuk a kötelet és húzzuk fel a drakula robotot, akit a ventilátor darabokra aprít.

A bontott robotot vizsgáljuk meg, és a hangvillát szereljük ki belőle. Az ujjából néha előtörő kulcsot szintén szereljük ki. A kulcsot használjuk a liftben. Ezzel visszaérkezünk a vetítőtérbe, ahol az átváltozott doki egy nagyon-nagy dologra készül. (Felrobbantja magát a Styx-el együtt.) Menjünk az orgonához és használjuk a szemüveget, amely felfedi előttünk a titkos átjárót. A csatornában szálljunk csónakba és evezzünk el Carfax-ig, az itt lévő kombinációs zár kódja: 8462 (A zarak kódjához, a piros könyvet, a vámpír szemüveget át tanulmányozva juthatunk el). A bejárat mögötti kis helyiségben vegyük fel a ládákat, amelyeket egy rongydarab fed. A hallban, a lépcső alá pakoljuk le a ládákat és ürítsük ki őket. Menjünk fel az emeletre és adjunk Drakula íróasztalának a kalapáccsal, a deszkákat pedig szedjük le. A paraván mögött vegyük fel a gyertyát, Pibody előszobájában vágjuk le a függőnyt és raktározzuk el. Ügessünk le a pincébe és aprítsuk tűzfűtő Drakula favorit hűvőt koporsóját. Az éghető anyagokat pakoljuk a ládába. (Természetesen gondosan szeparálva). Majd a gyertyával gyújtuk fel Carfax-et. A hátsó ajtó kulcsát vegyük fel és lépünk be a vizesblokkba. Tekerjük el a csapot, mire a vízszint elkezd emelkedni. Merüljünk alá, és a láda mögötti csapot fordítsuk el. Majd a felső átjárón üsszunk át a csatornához, amelyen keresztül a gyógyintézet felé vegyük az irányt. Irány a Technikai szoba, ahol a szerkevény kinyitásával kezdjük. Még vámpírrá válása előtt a doki egy furcsa elektronikus géppel kísérletezett, amelyel elvileg a vámpírok megölhetőek. Sajnos a projekt befejezésére már nem maradt ideje. A nagy művet nekünk kell véghezvinnünk. A sikeres építés-



▲ Jó vétel volt ez a kis hétvégi vitillő



▲ Szerinted is megfelelő Mina topológiája?

hez szükségünk lesz egy tervrajzra, amelyet a kis fotólaborban, a dokitól kapott negatívról hívhatunk elő. A képen látható: Az ellenállás 8, az elektrolízis cső 4, az ampermérő 7. Szereljük össze a készüléket az instrukciók szerint. A Rezonátor tetején lévő keresztet cseréljük ki a hangvillára és zárjuk be a dobozt. Majd vegyük magunkhoz és távozzunk a csatornába.

Az utunkba azonban vámpír-patkányok kerültek, elriasztásukhoz rögtön használhatnánk a VLS dobozt, de előtte a vámpírhullámokat mintavételezni kell. Ehhez a VLS dobozon lévő kapcsolót toljuk balra. (Ez a mintavételi mód.) És a keresztet irányítsuk a patkányokra, ha megvan a hullámforma, akkor a doboz szabályozójával állítsuk be a bal oldali műszeren látható értéket és toljuk át a kapcsolót jobboldali állásba. Ezután már csak céloznunk kell és a patkányoknak már a nyomát sem látjuk többé. Haladjunk tovább és aktiváljuk a második pallót a négyzetes alakú kulccsal és a kapcsolóval. Az akna végén vegyük fel a faléceket és építsünk egy kis pallót belőlük. Majd másszunk ki a temetőbe. Menjünk a márvány feliratokhoz és a Bram Stoker alatti dobozkát, nyissuk ki. Vegyük fel a papírt és a kigyót szimbolizáló gyűrűt. Ezután már indulhatunk is a három vízköpő felderítésére, amelyeket a temető különféle részein találhatunk meg. A kereséshez használjuk a VLS dobozkát és alkalmazzuk a patkányoknál már annyira jól bevált módszert.

Ha kivégeztük a kőszobrocskákat, akkor már bátran beléphetünk a szobrokkal tarkított szentélybe. A szarkofágot nyitó négyes számkombinációt Hopkins által hátrahagyott papírból olvashatjuk ki.

Transzilvániai megérkezésünk után haladjuk előre és a kőbánya tetején lévő „órás” feszítővasat és kalapácsot vegyük magunkhoz. Eme szerszámok segítségével gyógyítsuk

meg az asztalfiók zárját és vegyük fel az összes stuffot. De mit ad Isten a fiók hátsó lemeze mintha egy titkos rekeszt rejtene. Ismét piszkáljunk egy kicsit a feszítővassal, amely cselekvés hatására a fiók egy kicsit jobban kihúzható, ha ezzel megvagyunk vegyük fel



▲ Csendélet a gumiszobában

a kis kulcsot, amellyel az asztal melletti ládát nyithatjuk ki. Menjünk egy színtel lejjebb és nyissuk ki az újabb vámpírzárat. A kód megtalálásához lapozzuk fel a piros könyvet. (Természetesen a szemüveg legyen rajtunk.) A robbanóanyagokat pakoljuk a sárkány szájába, és durr. A robbantott darabok között kutassunk egy kicsit, és ha megtaláltunk, vegyük fel a drágakövet.

A romokon átelve, Drakula börtönében találjuk magunkat. Illesszük az ékkövet a démon bal szemébe és lépjünk át a titkos átjárón. Menjünk be a cellákba és keressük meg azt a csontit, aki mozdítható. Az eltakarítás után áskálódjunk egy keveset, amely végeredménye egy lábszárcsont, egy koponya és egy levél. (A tárgyak nem egy helyen vannak elrejtve). Ezután lépjünk be a kis helyiségbe és szedjük fel a fiókból a tárgyakat. Majd másszunk fel az asztalra és vegyük fel a nyílveszőket. Olvassuk el a papiruszt, amely Radu mester kiszabadításához nyújt segítséget. A térképen szereplő „X” csak a megtevést szolgálja, a koponyát a kis helyiségben kell a földre helyeznünk. Unalmunkban kombináljuk a lábszárcsontot az ékkövel és tegyük a koponyára, ezután pedig a lámpással világítsuk meg a drágakövet. Továbbhaladva újabb celláknál talál-

juk magunkat, azonban mielőtt lemennék a lépcsőn, likvidálnunk kell egy vérszívót. Ehhez kombináljuk a nyílpuskát az ijakkal, és az így megtöltött fegyvert locsoljuk meg egy kis vámpírkiller folyadékkal, majd célozzunk és lövünk. Az akna végén megtaláljuk Radu-t (Aki Drakula testvére volt, csak egy kicsit lett láncolva és így megszáradt). Vegyük ki a testvér szájából a követ. Eme hőstett után vegyünk utunka a temető felé. Áskálódjunk egy kicsit! Kerítsük elő Szent György képének hiányzó darabját és a „dög” kinyírásához szükséges tőrt. A hiányzó darabot illesszük a sírhely megfelelő részéhez. A

temetőben találunk egy nyitott kriptát, a benne lévő papiruszt olvassuk el. Most álljunk Drakula kriptája elé és a vámpírnéz szemüveggel, tekintsünk a kijárat felé, ahol láthatjuk a jó és a rossz hadakozását. A látvány nem túl szívdérítő, a jó kisebb energiát

képviselet. Most használjuk a keresztet fogó kezét az energiasávon, ezzel megtörve Drakula hatalmát. A lánc lehull a kriptáról, amelybe most már szabadon beléphetünk. A kastélyhoz érkezve menjünk a pincébe, ahol Dorko (nem róla nevezték el a tornacipőt) a boszorkány vár minket. Adjuk oda neki Radu papírját és az ékkövet, sajnos a következő pillanaton egy méretes tüske hatol át Dorkón, amely másik végét egy vámpír szuka fogja. Kedves boszorkányunk halálusájában egy gyűrűt ad nekünk, amelybe belesűrítette minden tudását. Ha ez megtörtént menjünk ki az udvarra és lépdeljünk fel az a lépcsőn, amelyet két farkas őriz. A

záron használjuk a vámpír szemüveget és az ajtót az előbb kapott gyűrűvel, szabadjutunk fel. Az akna végén találunk egy kampót, ezt vegyük fel. A bejárati ajtó előtt kombináljuk a kampót a nyílpuskával és lövünk át az udvar másik felére, majd másszunk

is át a kötélén. A függeszekdes után egy kisebb könyvtárban találjuk magunkat, keressük meg a szoba végén található kabinetet, és nyissuk ki. Vegyük fel belőle a sakktablát, az oldalrekeszt feszítsük le és vizsgáljuk meg a papiruszt. Most fogjuk a lefordított papiruszt és helyezzük a másikra, mozgassuk a geometriai objektumok fölött. A papíron lévő két lyuk páronként egy-egy számról és figuráról fog mutatni. Ezeket jegyezzük fel. Majd az inventory-ban fordítsuk el a papírlapot és ismételjük meg a műveletet. Most menjünk a két könyvespolc elé és vizsgáljuk meg a falat. Egy titkos rekeszt találunk, amelyben a zár kombinációját az előző geometriai alakzatokhoz rendelt számok adják. Növekvő sorrendben klikkeljünk az alakzatokra, és ha mindent jól csináltunk, egy aranykereszt lesz a jutalmunk. Ezután másszunk vissza a kötélén, felúton a mágius kör közepén ugorjuk le, majd keressük meg a lovag sírboltját, amit a feszítővassal nyithatunk fel. Vegyük fel az érmét, majd egyesítsük az aranykereszttel. Sajnos a körből nincs kiút, legalábbis egyszerű mód-szerekkel. Vegyük fel a Hopkins által adott szemüveget, keressük meg a szuka által lerakott pentagramot, és használjuk rajta az aranykeresztet. Ha ezzel végeztünk, menjünk vissza a könyvtárba (ezúttal a lépcsőt használva) és figyeljük meg a kis ajtón lévő zárat. Használjuk a vámpírlító szemüveget és az így felfedezett pentagramot romboljuk le. A sakk-tábla alá helyezzük a sakk-papírt. Drakula naplója olvasásához pedig használjuk a szemüveget. A sakkfigurákat mozgassuk a megfelelő pozícióba. Némi segítség gyanánt a kombináció a következő: FBHEACGD. Kis műveletünkkel a papírt kilyukasztottuk, most fogjuk a papíroszt és másszunk le a lépcsőn a nagy sakk-táblához. Lépjünk végig a papíron található lépéseket az igazán terepen, amíg el nem érjük a kőzajt.



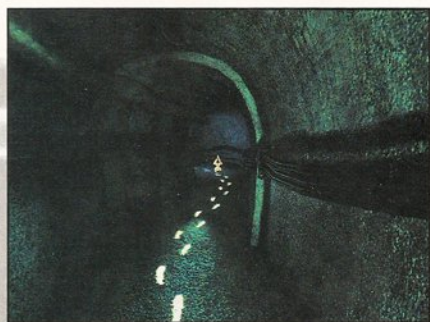
▲ Bill egy kicsit túllőtte magát...



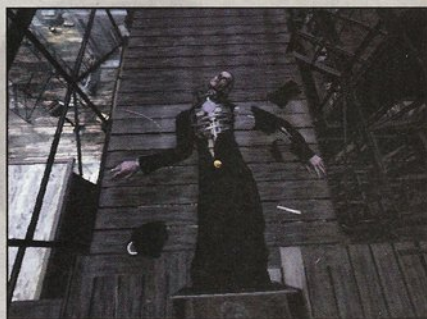
Amennyies kedvéért a nagy tábla meccs. Miután a többi négyzet lehullt, középen állva irányítsuk a távolított az elő felé, közben használjuk a mozgásmegszakító szemüveget. Majd az elöl használjuk Dorko gyűrűjét. A szemüveget is hidon rohanjunk át, és a hídön lévő pentagramot a jól bevált módszerrel semlegesítsük. A lanovát használjuk be és irány az utolsó szentély. Megérkezésünk után szemüveg-Hopkins megövi az életünket a szentély árán. Térjünk vissza a szentélybe és vegyük fel a létrát, majd felmászunk a hátsó részhez. Ezután visszajutunk ki a kocsi tetejére és megpróbálunk fel a gerendára. Felmászunk a szerelvény végéig és megpróbálunk a híd felé. A sárga fogó segítségével egényeket küld ránk, tehát megpróbálunk igen sietős. A bástya egyik részében találunk egy szoborfejet. Szemüveg-kasszal megemelve a szobor nyakába kell gurítanunk. Ezt követően ereszkedjünk le a lépcsőn és megpróbálunk fel a vödörre és a pallót. Felmászunk át az átszakadt falon és a másik ágyúhoz és vegyük meg az ágyúhoz a golyót. Ezután ereszkedjünk alá és vegyük fel a zászlót a szobor felelő. A szobor tövében találunk egy kis havat a vödörbe. Megpróbálunk a dolgokat megszeresszük, majd megpróbálunk is az alsó ágyúhoz. Vegyük az ágyúba a havat, a golyót megpróbálunk. A kis fadarabokkal pedig megpróbálunk az ágyú alá. A gőz hatására az ágyúban lévő golyó kilövésre kerül, amely a kapitányt kissé kilyűnteti. A szobrából alakítsunk ki egy híd és másszunk át rajta. A szentélyt megpróbálunk a gyomorfele. Az előtünk álló ajtót nyissuk meg Hopkins-től kapott kulccsal. Majd felmászunk be a liftbe és nyomjuk meg a piros gombot, melynek hatására a lift feléle elkezd mozogni. Majd megpróbálunk a kapitány kulcsát a szentélybe és nyomjuk meg a piros gombot. Ezután gyorsan ugorjunk ki

liftből, mielőtt az felérne a következő szintre. Az előtünk lévő függőhíd mechanizmusát egy jól irányított nyíl-lövessel hozhatjuk működésbe. Az alsó helyiségbe lépve, a lépcsőn a zöld könyvben szereplő módon lépdeljünk le. A számozás a szanszkrit számjegyek segítségével történik. (Csak beavatottaknak a sorrend: 1,3,6,7,9,10). Tegyük a kézbe a koponyát, majd a vassal törjük azt be, és vegyük ki belőle az első rudacs-kát. Most menjünk vissza a hídra és haladjuk felfelé. Itt igen meleg fogadtatásban lesz részünk, ugyanis láva veszi körbe az egész szobát. A baloldali kart húzzuk és sétáljuk a láva közepébe. A láncokat a következők sorrendben kell húzogatnunk. Jobb alsó, bal közép, jobb közép, bal felső, bal alsó, jobb felső, jobb alsó. Ha a híd lenyílt, akkor menjünk a sárkányfejhez és vegyük ki a szájából a második rudacs-kát. Menjünk át a termen, ahol egy hasonló hajóra érkezünk. Most lépjünk be az „idegen” szobába és a képernyő végén lévő tojásból próbáljuk kiszedni a rudacs-kát. Ez azonban nem fog sikerülni, mivel a tojásból egy hozzánk hasonló szubsztancia keletkezik. A tojás ellátását a két oldalról lévő száj biztosítja. Vegyük fel Hopkins szemüvegét és keressük meg a szájak pontos helyét. A szájakat anti-vámpír nyílvezzel hatástalanítsuk. Majd szívjunk fel egy kis „anyagot” a fecskendővel és nyomjuk bele a lény baloldali szájába. (Remélve, hogy Bill nem volt Hepatitis B fertőzött). Majd vegyük fel a harmadik rudacs-kát. Tegyük be a három kulcsot a

dobozba, mielőtt az felérne a következő szintre. Az előtünk lévő függőhíd mechanizmusát egy jól irányított nyíl-lövessel hozhatjuk működésbe. Az alsó helyiségbe lépve, a lépcsőn a zöld könyvben szereplő módon lépdeljünk le. A számozás a szanszkrit számjegyek segítségével történik. (Csak beavatottaknak a sorrend: 1,3,6,7,9,10). Tegyük a kézbe a koponyát, majd a vassal törjük azt be, és vegyük ki belőle az első rudacs-kát. Most menjünk vissza a hídra és haladjuk felfelé. Itt igen meleg fogadtatásban lesz részünk, ugyanis láva veszi körbe az egész szobát. A baloldali kart húzzuk és sétáljuk a láva közepébe. A láncokat a következők sorrendben kell húzogatnunk. Jobb alsó, bal közép, jobb közép, bal felső, bal alsó, jobb felső, jobb alsó. Ha a híd lenyílt, akkor menjünk a sárkányfejhez és vegyük ki a szájából a második rudacs-kát. Menjünk át a termen, ahol egy hasonló hajóra érkezünk. Most lépjünk be az „idegen” szobába és a képernyő végén lévő tojásból próbáljuk kiszedni a rudacs-kát. Ez azonban nem fog sikerülni, mivel a tojásból egy hozzánk hasonló szubsztancia keletkezik. A tojás ellátását a két oldalról lévő száj biztosítja. Vegyük fel Hopkins szemüvegét és keressük meg a szájak pontos helyét. A szájakat anti-vámpír nyílvezzel hatástalanítsuk. Majd szívjunk fel egy kis „anyagot” a fecskendővel és nyomjuk bele a lény baloldali szájába. (Remélve, hogy Bill nem volt Hepatitis B fertőzött). Majd vegyük fel a harmadik rudacs-kát. Tegyük be a három kulcsot a



▲ Aha. Szóval erre osont a vámpírlány a törőlközében



▲ T1000-es, még nem vagy elég kemény

doboz megfelelő helyére. A dobozka állványon lévő fiókok így kinyílnak és felvehetjük a tartalmukat. Ezután menjünk a sárkányok szentélyébe, és a sütő aljába pakoljuk be a három tárcsát. A tető kinyitásához klikkeljünk a készülék bal oldalára. Most

csot kapunk, amelyet a dobozka kell illeszteni. Ezután keressük meg a liftet, amely az utolsó szentélybe visz el minket. Itt húzzuk Mina ujjára a gyűrűt, ami visszahozza az emlékeit. Drakula és segédei nem-soká halottak lesznek...

A záró animációnál még nem nagyon láttam jobbat, legalábbis PC-n. A kameramozgás a fények mind annyira természetesek, mintha egy filmet nézne az ember. A kalandozásaink során felmerülő fejtörők igen nagy rutint igényelnek. (Egy igazán kalandor rendelkezik az iménti tulajdonsággal, vagy nem?) A játék a maga nemében egyedülálló a fejtörők, a hirtelen előtörtő szörnyete-

gek, valóban visszaadják egy ilyen vámpír történet minden feelingjét. Csak igen türelmes és nem ijedős versenyzők próbálkozzanak a vámpír-vadászat eme igen rögs módjával, ellenkező esetben a „beszaladt dolgokért” nem vállalok felelősséget. A fő helyszínek száma kevésnek mondható (6 db.) De a helyszínek összekötése annyira mesterien sikerült, hogy ebből mindenki csak tanulhat. Természetesen nincsen öröm, öröm nélkül. Ide is becsúszott egy kis hiba. A program a jövőben alkalmazandó tárgyak célkoordinátáit is vizsgálja, ez a játék során nagyon zavaró, mert a játékos elkezd keresgélni, hogy mit hagyott ott az előző pályán, mivel ehhez az objektumhoz semmi sem passzol. A program linearitásában egyetlen helyen fedeztem fel hibát. (Egy, amúgy kódal nyitható ajtó néha ki-kinyílt). Emre program végérvényesen beírta magát a legjobb, legizgalmasabb és legszebb kalandjátékok rangsorába. Mégis inkább a logikát szerető játékosok kezdjenek neki eme gyöngyszem találgatásának, mivel itt nem találkoztunk a konzolos játékokban annyira népszerű „megcsillanok vegyél fel” objektumokkal és a fejtörőknél is csak a saját logikánkban bízhatunk.

KeFe™



▲ Képernyőre óra, nyári gyakorlaton

CANAL + Multimedia / Wannado Interactive
P200 (P166), 32 MB RAM (16 MB RAM)
www.draculagame.com

LÁTÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATÓSSÁG	ZENE-HANG
✓ kiváló grafika	✓ igazi Adrenalin	✓ izgalmas történet	X alacsony felbontás
			X nagyon sötét
			X kevés a save hely

99%

Kingdom under FIRE



Orkos odor s jómodor

Manapság ugyebár egy jobbízű sakkprogram is elvárja a gyorsítókártyát, így nem túl meglepő, ha valamely „nyüvéves” RTS polygontankokkal és zoomolható, forgatható kamerákkal óhajítja megnyerni a jüzer széleskörű szimpátiáját. Az RTS-ek egy része azonban érdekes módon ellenállni látszik a teljes „elháromdésedésnek”, s vigan kardoskodik a Starcraft féle megvalósítás eszményisége mellett. Sőt: szemfülebbebb akár le is vágthatják, hogy még oly neveknek sincs szándékában betérni a polygonbirodalomba, mint a — TADAMM — Red Alert2, vagy a kétséges Submarine Titans. A régi s jól bevált koncepció tehát nemcsak hogy nem tűnt el, hanem köszöni, feszeng ezerrel: közreműködésével újabb extracrispny mű született.

Dejszenezavórkreft...

Hogy a Kingdom Under Fire fejlesztői fullos Warcraft hatás alatt állnak, az kérem egy dolog — aminek lehet örülni, s persze méltatlankodni is rajta. Méltatlankodásra azonban semmi szükség, lévén az alkotók azért az alaponkomenseket nem állották egyéni fűszerezéssel megspékélni, műüket pedig mint a Történelem első s eleddig egyetlen RPG-RTS-ét definiálják. Szaladhatnánk persze a dolgok elébe, ám a hegyilámákra való tekintettel rövid, de velős és összefoglalós

eszmefuttatás következnek a klasszikus RTS-ek alapvető célkitűzéseit illetően. Adott ugyebár a térkép, melyen fontosági sorrendben a következő elemek figyelhetőek meg: legalább két ellenséges „népcsoport”, akik természetesen egyaránt úgy vélelmezik, hogy az adott terület kicsi mindkettőjüknek, ezért buzgón próbálják magukhoz venni a térképen elszórt nyersanyagok lehető legtetemesebb részét, hogy aztán azok felhasználásával szigorúbnál szigorúbb lényeket csatasorba állítva rohanják le a hazaiakat, avagy a vendégeket.

A jó öreg Warcraft ork-humán konfliktusa ugyebár az elgondolás iskolapéldája, az előzetesek szerint pedig hamarost új fajjal bővül az Azeroth földjén egymást cséplő hadak száma. Ha kétes tüzelementál-szerű képződmények nem is, roppant érdekfeszítő létformák itt is akadnak: ők a Kingdom Under Fire fekete báránykái, akik a humán seregek s hátrországai életére törnek, s a jelentőségteljes Dark Legion névre hallgatnak.

Esti Söder Orkokkal

Bersiah Szent Földjeit a Fény, és Sötétség gyermekei lakják, kik időtlen idők óta csatároznak egymással a hegemonia megszerzéséért, az ősi konfliktus melegágyának pedig a válás tekinthető, lévén a háborúskodás legfőbb mozgatórugója két égi hatalmasság, Amoth és Tobied acsarokodása. S noha számos év eltelt, mióta a Xok lovagok szétzúzták a retentő Nibles — fajtáját tekintve fekete sárkány — s ugyancsak retentő spanja, Kiliianee seregeit, napjainkban Bersiah földjeit im, újra vérpatakok s hullakupacok színesítik. Mint ahogy azt Sir Gole, az Egy Isten szószólója megjövendölte.

Egy Keither nevű fickó alapította meg Azillia városát, mely az alapító uralkodáság egyike volt Bersiah legproszperálóbb településeinek. Ám midőn az öreg Keither materiális manifestációjának lejárt a szavatossága, annak rendje s módja szerint beindult az intrikák, armánykodások a trón megszerzéséért. (Hogy miért nem nevezte meg Keither az általa

legmegfelelőbbnek tartott férfit, nőt (csak hogy a feministák is jászának valamivel...) azt nem igen vágom, mindenesetre tény: a politikai szervezetenlenség igen rövid idő alatt kaotikus állapotokat eredményezett, így a Vörös Ogrre seregek viszonylag könnyedén szét-



▲ Goblin logika: a nyilnak nincs árnyéka, tehát nem is létezik



▲ Ezt buktad, Curien...

zúzták a szomszédos Hextor területeket, melyek a megbomlott rendszer következtében mélyrepülést demonstráló gazdaság végett nem igen tudtak háborúkat finanszírozni. A folytatást akár ki is lehet sakkozni: a hódító hadak ez idő szerint már Azillia felé kacsintgatnak.

Járt utat a járatlanért...

A hagyományok értelmében ugyebár Isten-szemzős, egység kijelölősi, építősi, lekasabolósi. Üdvöskénk a végtelenségig hű ezen hagyományokhoz, így legjelentéktelenebb egységünk lesz egyben a legjelentősebb is: a paraszt, aki gyűjtögeti a nyersanyagokat, s persze emelgeti fel az általunk fontosnak vélelmezett építményeket.

Az egységek s épületek részletes ismertetése természetesen kihagyhatatlan móka, ám először áttekinjük a fontosabb tudnivalókat irányítás szintjén: egy RTS addictnek nem lesz különösebb gondja, de még annak sem, akinek először van szerencséje valós időben pixelparasztokat nögátni. Aktuálisan kiválasztott egységünknek, avagy egységeinknek közvetlen parancsokat adhatunk a térkép alatti menüből is, jóllehet a legtrikább esetben fogjuk magunkat a nyomkodásával

fárasztani. Egyszerűbb csak egy jobb clicket nyomni, s egységünk azonnal menetelésbe is kezd a megbökött terület felé, vagy végrehajja az ott leglogikusabbnak vélelmezett cselekvést. Ami ugyebár többféle is lehet: ha egy paraszttal clickelünk a manamedencére (mert olyan is van ám itt, bezony!) akkor szorgos kis emberünk neki is áll manát szedgetni belőle, míg ha valamely kardforgatónkkal tesszük ugyanezt egy ellenséges elem feje fölé, ott előbb-utóbb némi vérontásra van kilátás. A két nélkülözhetetlen varázstrükk itt is működik: adott egységre duplaclickkel kiválaszthatjuk a közelben tartózkodó társait, míg több, már kiválasztott egységet a kontroll, s valamely számbillentyű lenyomásával sorolhatunk be szakszokba. Ezután elég csak a választott száma téhenkednünk, s azonnalmódt aktívává is válik a szelekció. Nézzük, mit kínál a progi, s hogy legfőképpen: mitől is képzelet magát RPG-RTS-nek. Egy játékos módban mindkét faj kámpányának nekirugaszkodhatunk, mely kámpányok felépítése hivatott RPG elemekkel fűszerezni a játékmenetet. Értsd: a hadjáratok — jelzem, teljesen elvárható módon — kidolgozott történetiséggel s szereposztással rendelkeznek. Á lá Warcraft, á lá Starcraft, vagy bármely jobb érzésű RTS, melyek ezen körülmény ellenére még nem ragadtatták magukat afféle kijelentésekre, hogy ők bizony egyben szerepjátékok is. Mert nézzük csak: az, hogy időnként a progi elveszi az irányítást, csak hogy a kamera egy, a készítőik által meghatározott pozícióba helyezkedjen, s hogy szemtanúi lehessünk valami roppant jelentős párbeszédnek, még nem igazán azonos az RPG fillinggel. Ezzel az erővel ugyanis már a Starcraft is RPG-RTS lenne, hiszen az abban kimunkált történetiség s rendezői csavarok már ezeltől jópár évvel kihasználták azokat





fejlesztő bácsik az Age of Empires is láthatók...☺)

Farm: élelmező építmény. Ha túl-lépnénk az aktuális betömhető szájak számát, újat kell emelnünk. Meglepő fogás, nemde?

Barrack: itt készül földi haderőnk jelentős része, úgymint harcосok, íjászok, elfek, valamint templo-

kékhálál kvalifikált. Divine Light: a templomos testében lakozó Isteni Energia parajelenségként történő kibocsátása ez, melynek legaldásosabb tulajdonsága, hogy felfedi az útjában álló rejtőzködő, avagy láthatatlan elemeket is. Holy Aura: ez az előbbi képesség igen hasznos mellékhatása, mely mindennemű támadástól megvédelmezi a templomost, míg azt le nem sebzik róla. Szóval zsír.

Blacksmith: itt lehet fejleszteni a földi fegyverek s páncélok minőségét. Nem elég ennyi?

Training Ground: itt készül a harcосok menettípusát gyorsító Boots of Speed, valamint itt fejleszthető íjászaink s elfjeink gyorsasága s hatótávolsága is.

Oh, a berserk üzemmódot is „riszöröcsölni” kell: szintén itt.

Dwarven Forge: a törp ágyúfutárak lelőhelye ez. Durrrogatnak ezerrel, relatív lassúságuk okán azonban célszerű átgondolni, hova pakoljuk le az ágyúkat, mert a már útközet



▲ Ne bökögygyé' má' Tangred!

mosok.

A harcосok egyszerű, földi halandók lennének, különleges képességük pedig a berserk üzemmód. Ilyenkor ingerültté válnak, s többszörös lelkesedéssel osztják a csapásokat. Az íjászok s elfek törékenyebb darabok, ám értelem szerűen képesek még azelőtt teletűzdelni az ellent, mielőtt az beérné csapatukat. Őket célszerű bezavarni az őrtornyokba is, „szepesőlebilíti” szintjén pedig a törpök által kifejlesztett tüzes nyílakra jasszitanak. Az elfek hasonló madarak, ám pontosságuk s hatékonyságuk egyaránt megnyerő. Persze ennek is ára van: célrattartásuk jóval időigényesebb. A templomosok

ugyebár a paripákon száguldozó erkölcsi héroszok eszményiségével örvendeztetik köreiket, extratáp támadóértékeik mellé pedig a következő figyelmességek társulnak: charge: megpaskolják a pacik farát, majd rontanak előre ezerrel. Megállításukra ekkor leginkább csak a

közbeni átrendeződés több mint nehézkes lehet.

Temple of Amos: ez, mint sejtethető, egy templom. S mint ilyen, papok előállítására használatos. Adottak persze a kifejlesztésre váró papi büvigék is, úgymint: Major Healing: a már alapból hozzáférhető gyógyító spell hatékonyabb kiszereelésben. Purification: az esetleges átkokat, nyavalyákat, mérgeket űzi el egy megrentott egységről. Turn Undead: mivel kissé felborítaná a játékegyensúlyt, ha egy darab pap eltörlőné a szembejövő vámpirokat és licheteket, meg kell elégednünk némi sebzépluszokkal az eme büvigével sújtott élőholtakak illetően. Elég izzó megoldás, de ez one.

Hall of Honor: itt fejleszthetők ki a templomosok már tárgyalt különleges képességei.

Courtyard: a Storm Riderek előállítására használatos képződmény. Nagy madarak, középszerű nyuszkokkal a hátukon, akik

mindenfélre baltákat hajgálnak az ellen tarkójába. Noha támadóértékeik nem túl döbbenetsek, a kizárólag földharca szakosodott egységeket értelem szerűen igen hatékonyan képesek jó modorra tanítani. Van itt még ugyebár egy Bomber Wing nevű darab is: törp találmány, mely igen szigorú bombákat potyogtat magából, ám ennek fejében sejtethető módon nem siet el a dolgokat. Adott továbbá a Scout Balloon, mely nevéhez hűen a hatékony, gyors felderítést teszi lehetővé. (Már addig a két másodpercig, míg ripityára nem szagattja valami közsa Bone Dragon... ☺)

Dwarven Workshop: a Storm Riderek fegyvereinek hatótávolságát s minőségét fejleszthetjük itt, míg a madárkák ellenállása is felturbóozható a Padding fejlesztésével. Itt lehet fel továbbá e-havi meglepetésünk, mágusok részére.

Tower of Magery: a jó öreg varázstudók melegágya ez, rögtön a kiraktaban az elmaradhatatlan tápokkal, úgymint: Spell Lore: növeli magusaink maximális mana pontjait. Concentration: „feszítőmenarikávör”. A mágus hatékonysága természetesen az általa elsajátítható spellekben kristályosodik ki. Vizsgáljátok: Create Mana Orb: e büvige olyannyira igénybeveszi az egyszerű varázstudót, hogy képtelen azt egyedül elkasztolni. Segedelmével a földben rejlő mana telemes része begyűjthető a Mana Orbba, későbbi felhasználás céljából. Az utóbbi idők egyik legsikesebb spellje. Castle

Csak Humánusan!

Az építmények s egységek nyilván nyersanyagba kerülnek, melyekből a mi három felét ismer: arany, fém, óman. (A fát már nyilván nem volt ottuk bevállalni) Akkumulálásuk is a megszokott mederben zajlik. Bizonyos építmények, egységek megszerzéséhez előfeltételeknek kell teljesülnie, így pl. nem kérhetünk ki íjászokat a barakkból, míg nem hoztuk létre egy szaktanácsokra használatos Training Groundot.

Kezpe: az emberek legalapvetőbb építménye, mely nyersanyagátárolásra illetve paraszt kitanításra szolgál. Együttel ő testesíti meg a település szíveit, idővel pedig tovább fejleszthető kastéllá, majd úri kastéllá. (Jééé, a





Portal: ha már volt ugye Town Portal a „hírózban”, akkor legyen itt is valami hasonló. E bűvigével a mágust, valamint a környezetében található elemeket is visszateleportálhatjuk a town hallhoz. Használni remek, míg végignézni igen bosszantó multság. Dome of Cancellation: némi „édiendi” hatás, az Anti Magic Shell mintájára — az ártó bűvigéket megsemmisítő szférikus alakzat, melynek átmérőjét képzetbebb varázstudók igen széles skálán parametrizálhatják. Zsíros cucc.

Dome of Negation: az előbbi bűvige még hatékonyabb s időt állóbb kiszerelésben.

Astral Gate: két kaput kell megnyitnunk, majd az egyiket áthaladva valamely egységünkkel ki is lyukadunk a másiknál. (Dimension Door rulezik, mi, gyerekek?)

Invisibility: a jó öreg láthatatlanság. Előnye, hogy — TADAMM — láthatatlanná teszi a spell célpontját. Hogy mik vannak...

Haste: a rút szintetikuskok helyi pótléka, a derék Pörgető Bűvige: a haste-el kóstolt egyedek extragyorsak, s extralekese is egyben. Lehet örülni.

Coven: itt készül a Hodian Sorceress, akit csípőből megdobnak a mágusával egyező tápolási lehetőségekkel, jól-lehet magánszorgalomból azért átneveztek őket. Elég gagyi húzás. A varázslóccc spell felhozatala a következő: Fireball:

úccsemmondom meg. Improved Fireball: még hatékonyabb tűzlabda. (Affene.) Summon Stone Golem: egy méretes kőgölemet kapunk, mely sajnos tetű lassú, ám kárpótásul igen nagyokat zúz a közelben tartózkodókra. Meteor Strike: igen szigorú ártó bűvige, melynek hatóterülete is megnyerő méreteket mutat. Úgyhogy csak csiníj, nehogy a fejünkbe szakadjon egy pár száz kilós törmelék. Mert az nem tőkjő.

Portal of Valor: a humán illetőségű Nagybetűs Héroszok Idézőhelye. Lásd később.

The Setét Légio

Fortress: a helyi town hall, goblin fattyakkal, akik a helyi parasztokként nyomulgnak.

Shelter: a helyi farm.

War Camp: a barakk megfelelője, a kitermelhető egységek pedig: Ork: a kimerészív, primitív csürhe, s noha támadóértékeik nem túl impresszíviek, onthatjuk őket húszezerrel. Dark Elves: ők ugyebár az elfek nemezisei, az utalgonosz s romlott számívetett faj. Noha érzésem szerint főbenjáró bűn őket mágiamentességgel súlytani, itt csak homiféle bunkókat hajgálnak, mint egy ingerült előember. Kolossalás melléfogás. Ogre: a gyalogos egysé-

gek legfajásúlyosabb darabja, különleges képességük pedig a Bloodlust. Ilyenkor fokozott agresszivitással támadnak, ám ha nem vigyázunk, a túlzott vérontási kényszer káros lehet ogrékn erőtartalékaira. Szóval csak ésszel tessék ölni, mint a jó nyinnal! © Chamber of Blood: a Blacksmith megfelelője.

Spider Tower: az őrtorony megfelelője, sötét elf üzemeltetőkkel.

Corrupt Woods: a sötét elfek tulajdonságait tápolhatjuk itt az újások mintájára.

Ancient Candle: az ogrék már tárgyatlan Bloodlust képességét lehet itt riszörccsölni.

Spore Plant: itt készülnek a Swamp Mammothok, és a Dirigible-ök is. Előbbiek képesek spórakokkal teli tojásokat kotlani, melyek lepottyanásukat követően, ellenséges elemmel való kontaktus esetén felrobbannak. Jó hecc. A Dirigible valójában a Starcraft

Trasporterének megfelelője, őrtsd: egységek gyors s légvonalban történő átcsoportosítására használatos.

Foul Nest: itt juthatunk démonokhoz és Black Wyvernekhez. A démonok itt sajna nem a Warcraftben megismert robusztus démonolrdokra, sokkal inkább valami megromlott pixie-kre emlékeztetnek, ám keserűségünk nagymértékben feledtetni zsíros spell felhozataluk: Mana Drain: ezen bűvige összeköttetést létesít az anyagi sík s az Alvilág között, a hatóterületére tévedt szemfüles egységek pedig gyors mana apadást figyelhetnek meg. A Mana Vortex hasonlóképpen működik, ám a még távolabbi elemeket sem állal lecsapolni jól. Stinking Mist: butácska, ám jópofa spell, mely időlegesen lerontja a bűvige hatására keletkező ködben áldogáló egységek látását. Glimpse: egy általunk meghatározott területről nyerhetünk teljes körű tájékoztatást, beleértve az esetlegesen ott rejtőzködő, avagy láthatatlan képes elemek pontos hollétét is. A Black Wyvern lenne a brigád légierjének legjelesebb képviselője, ennek megfelelően parázttató is, meg leheli az áldást ezerral. Igen hatékony darab.

Desecrated Altar: ez egy igen vicces hely. Vannak azok a lichek: ők hurcolják ide a jobb sorsa érdemes hadifoglyokat, hogy a Szentségtelen Oltáron feláldozva azokat, Shadow Puppeteket

hívjanak életre. A Shadow Puppet ellenséges elemmel érintkezve azonnid impresszív erejű pukkanást demonstrál, de van jobb is: különleges képességeknek — burrow — hála, a térkép bármely szabad pontján beáshatják magukat a földre, hogy aztán a meglepetés ere-



▲ De uraim! Nem értik, hogy már minden Jegy elkelt!



▲ Jó, akkor ma se nyitunk ki!



jével robban hassanak a böszen előretörtét hadak orcájába. Szóval különlegesen jó móka.

Dark Laboratory: itt tudjuk tápolni repülő egységeink főbb perifériáit. Természetesen mintegy.

Demon's Lair: a démonok spelljeit is ki kell kutatni valahol, hol másutt is adódhatnának jobb körülmények erre?

Unholy Portal: az igazán kedvünkre való rémségek emitt találhatóak: ezek a vámpírok, és a lichek. Nem beszélve a Setét Légio illusztris legendáiról, akiket szintén itt idézhetünk meg, s akiket külön fejezetben tárgyalunk.

Lássuk, mit tud felmutatni egy jól nevelt vámpír: Cloak of Shadows: klasszikus rejtőzködősdi.

Cloak of Darkness: ugyanez, tápo-

sabb kiszerelésben, mely a közeli szövetségeket szintén elrejt szem elől.

Control Animal: nna, hogy a vámpírok képesek az uralmuk alá hajtani az állatokat, az remek móka. De felvetődik a kérdés: miért jó hecc egy csirkével rohangálni össze-vissza? Hát tessék megnyugodni valamint gondolkodni, ugyanis megvan annak a haszna.

Bat Form: a vámpírok természetesen itt is képesek denevérré változni, ám extra figyelemességképp itt több bőregér is nyerhető egy vámpírból. Hogy mennyi, az vámpírunk egészségi állapotának függvénye. A polimorfizáció természetesen reverzibilis, ahh!

Terror: a jó vámpír minden

különösebb megerőltetés nélkül sarkalka azonnali tőcsaeresztésre az egy-szeri halandót, aki ezen bénító rettegés árnyékában támadásra abszolút képtelen, s életének legfőbb motivációja a vámpír körzetéből történő azonnali eliszkolás lesz.

Memory Leech:

ez egy rendkívül bevallós darab: segítségével a vámpír kiszípolozhatja valamely általa választott ellenséges lény véletlenszerűen deklarált képességét oly módon, hogy az áldozat azt sohasem kaphatja vissza, sőt: a vámpír megszerzi, s alkalmazni is tudja az ily módon szerzett tudást. Zseniális húzás. Csakúgy, mint a megkötés: egy vámpír csak egyetlenegyszer használhatja ezt a képességet.

Lich: ők lennének azok a mexállottak ugye, akik hajlandóak lemondani lelkülről, hogy az idők végezetéig tanulmányozhassák a mágia természetét, akár ilyen sajátos testben is. Ennek megfelelően spell repertóriumuk határozottan zsírosnak mutatkozik, kocsányoljátok: Animated Corpse:



▲ Adjkirály katonááát!

a legemlékebb s legklasszikusabb feltámasztás trükk, melyet értelemszerűen az elhalálozott lényekre célszerű ráolvasni, s melynek végeredméke pár jöképű zombi, akik éppoly engedelmessé, mint amilyen bűdösek.

Animate Dead: az előbbi bűvigé táposabb kiszereelésben, mely ennek megfelelően több zombit eredményez, s örvendetes módon a már oszlásnak indult tetemeket is új létre hívja.

Black Plague: igen gonosz trükk. Segedelmével valami roppant rosszindulatú nyavalyával sújthatunk egy általunk kiszemelt egységet, akinek HP-i csökken, egyenesen csökkenést mutatnak be exítálásig, az egyedüli gyógyír pedig a papi Purify bűvige lehet. S ami a legjobb: a rontásfertőző, hehe.

Evil Eye: ellenséges lényre olvasandó bűvige, mely segítségével a lich is látni fogja mindazt, amit a célpont érzékel. Roppant elegáns spell. **Pentagram:** a Földben lévő energiák szentségtelen koncentrációja révén a lich képes létrehozni egy pentagrammát, mely területre állva a légző egységeinek HP-i s manapontjai egyaránt regenerálódásba fognak. Igen hasznos trükk.

Essence Transfer: a lich szükség esetén áthelyezheti szentségtelen esszen-csöjt egy másik síkra, ily módon kerülve el az esetleges problémákat, melyek a rárontó tíz-tizenöt templomos lelkesedéséből fakadhatnak. Ilyenkor a lich gyakorlatilag

halottá válik, ám idővel esszenciája visszaköltözik testébe, sőt: az eltelt idő alatt némi HP s mana regenerálódás is üti zörgő ujjacskaít. Tökjő. **Apocalypse:** rendkívül hatékony spell. Aki nem hiszi, járjon utána, hohho. **Abyssal Gate:** itt riszörcsölhetjük a lichet imént tárgyalt spelljeit.



▲ Ez az egység minden építmény felett jól mutat...

Twisted Mansion: ugyanezen nóia, vámpír vonósokra. (Bocs.)

Bone Yard: ez egy nagyon kellemes hely, itt hívhatjuk új létre a valamikori sárkányokat, melyek paleontológiai múzeumokból szökött csontvázműködés módjára riogatják a humán hadakat, s csak méretes mosolyt ocránkra. A bűcsületes Bone Dragon ugyebár tüzet lehel, jóllehet befizetnek egy előadásra, ahol ennek biológiai hátteréről értekeznek.

Grafika, zene

A progi grafikus kimunkáltsága határozottan megnyerő, sőt megköcczátatom: az egységek animációi tartanak ahhoz a részletességhez s folyamatosság-hoz, melyet eledig csak a — ne tessék nevetni — Diablo első epizódjában láthattunk. Persze rulezik a második epizód is, de még a flanelinges, szemüveges „nördök” is beláthatják, hogy az első epizód animációi egyszerűen

szébbek. A térképészletek szintén dicséretet érdemelnek: kelő változottsággal s részletességgel bírnak, s persze alap a kampány s térkép editor is, hogy senki se mondhassa, hogy már kívülről fújja az összes térképet. A fightok bonyolódása külön öröm: fröcsög a vér ezerral, egy esetleges critical hit jótékony hatására szétplöttyen a fejszerkezet, szóval semmi köntörfalazás, avagy habiszti: csak az látható, ami valóban elvárható, mikor egymásnak ront pár felbőszült humanoid, kezükben mindenféle éles és súlyos eszközzel. Persze ki is lehet kapcsolni a vért. Hja, meg a monitort is.

Apró, de meglehetősen röhejes szépség-hiba a heroszok s az épületek méretarányainak egymáshoz való viszonyulása, mintegy: tessék bevizsgálni a Curienes fotót — természetesen ne azt, ahol szerkesztet van szegény húsz tókös ork gyűrűjében, hehh...☺

A Starcrafthez hasonló piciny kis animációs portrék egytől-egyig igen tetszetősek, s az egységek szinkronhangjai is ülnek. Csak kevés van. Nagyon nagy kár, hogy a fejlesztők megelégedtek az egységenkénti három-négy behányással, hiszen kevés nagyobb öröm érte az egyszeri RTS fant eddig, mint mikor azt hallotta: „When my work is finished, I'll coming back for you!” — műértők vágják, miről is beszélnek, ugyebár.☺ A videók is külön méltatást érdemelnek: egyrészt olyan szinten brutálisak, hogy azokat szemlélve megállt a számban az „orbitőnecukker”, megvalósítás szintjén pedig csak az etalon Diablo II animációkhoz mérhetőek. De frankón, aki nem bírja, az ne nézze: a Phantagramos bácsik nem kifejezetten

szívbjajosak.

A zene teljesen kultúrált, gádzagon s mivesen hangszerezt, egyedül az ember hátán futkározó jeges ujjak jótékony érintése marad el. Pedig volt már olyan RTS is. Ezzel együtt ülnek a nóták, a mérsékelt pontszám a szegényes szinkronhangoknak köszönhető.

Ősök és Hősök

Adottak tehát a horribilis előállítás költségekbe kerülő helyi hatalmasságok mindkét oldalon, kik közös jellemzői a rendkívül magas HP és/vagy támadó-értékek s specialitások, s akiket úgyis meg fogunk ismerni, lévén a kampányok fő irányvonala ezen pozitív, és negatív heroszok szemszögéből látatja az eseményeket. Természetesen a kampány küldetések legalapvetőbb eleme, hogy aktuális szuperhírnöknek túl kell élnie a forgatókönyvet, ám mielőtt bárki is a mellkasát verdesné két kézzel, jelzem: a Kingdom Under Fire igen rövid idő alatt bekeményít, sőt: a bekeményítés tempóját valamilyen szinten izléstelennek is tartom. Elég nagy vicc, hogy a humán kampány első küldetésében feladatunk átvágni az 1000 HP-s Curient egyik fától a másikhoz, miközben hat testőrrel oldalunkon levágunk három rettentő orkot, aztán a következő pályán már maroknyi paraszttal és két félig rombolt barakkal kéne tíz percen át állni a jó ízés határait erősen súroló ork ostromot.

Szóval a forgatókönyvírókat csókolatom. A hadjáratok végigtöltése ezzel együtt természetesen kötelező jellegű, ám mint minden RTS-nek, végül a Kingdom Under Fire-nek is a natív mesterséges intelligencia, avagy az egymás elleni játék során mutatkozik a vonzereje.

Az egységek színes tárházának s jól súlyozottságának köszönhetően aligha lehet, avagy kell sokat kötekedni: minden adott a minőség, régi vágású RTS-ezéshez.

by GyZ



Take 2 Interactive / Phantagram
P300 (P200), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D
www.kingdomunderfire.com

LÁTÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
✓ - érett mű	X - de már tucatször láttuk		

89%

FAR GATE



„Én voltam itt előbb!” – Aha, csak hitted.

A világűr meglehetősen tágas hely. Olyannyira az, hogy a képtelen távolságokban ott lakozik az ismeretlen bolygók kolonizálásának ígérete. Minden jobb részű sci-fi történet alapmotívuma a vadűr végtelen monotonijában való aktív részvétel, csakúgy, mint az idegen világok hódítására kelő ember s érdekcsoportok belső intrikái. No persze nem sci-fi a sci-fi valami kellően riasztó s agresszív idegen létforma nélkül, mely létforma természetesen ugyanott sejtí az új élet ígéretét, ahol az emberi faj is teszi. Az igazi klasszikusokat (az ósrégi Supremacy, avagy a Masters of Orion sorozat) követően jó ideig java-részt a szimulátorok szintjén létez-hettünk az űrben, ám az utóbbi pár év, valamint jelen elmékedésünk tárgya is jelzi, hogy az űrbéli stratégiák napjainkra új erőre kaptak. A Far Gate „RTS” feliratú pólóban érkezik a megmérettetésre, iránta tanúsított érdeklődésünk pedig ennek megfelelően maximális.

Üropera

A játék alapsztorija igazodik a hagyományokhoz, s legfőbb motiváció címén idegeneket szakajt a nyakunkba, melyek módszeres ki-, s leirtása lehet az emberi faj fennmaradásának kulcsa. Single Player módban fekdühetünk neki az emberkéink dicső proszperálását bemutató kampánynak, melynek elején egy igen kultúrált tutorialt etetnek meg velünk úgy, hogy észre sem vesszük. Tekintsük is át az alapoktól, hogy miből lesz az egyszerű csillagflotta, mely a későbbiekben szétkergeti a csúnya idegeneket.

A kezelőfelület három, „érintés-renylő-s-tetszés-szerint-nyitvahagyható” panelen alapszik, mely paneleket javarészt számok dominálják. Az űrbéli hadviselés

legalapvetőbb eleme a flotta ügye-bár, ezen számok pedig a köte-lékünkbe tartozó osztagokat jelzik. Minden egységünk tagja valamely flottának, ezért is van szükség a felső panelre, mely a bal oldali pane-len kiválasztott flotta összetételét jelzi. Ez kényelmes módja lehet valamely szuverén egység kiválasztásának. Csak elég egy jobb clicket nyomnunk a kontrollálni kívánt egység képére a felső panelen, s a kamera rá is áll ezerrel. Üdvözlendő, hogy ez az eljárás az ellenséges hajókon át egészen az aszteroidákig működik — elég csak a kívánt objektumra bökni —, így kényelmesen, rugalmas módon nyílik lehetőségünk a játéktér s a távol-ságok felmérésére.

Ha mindkét gombra ráne-hézkedünk, ki-be zoomolhatunk a kamerával, míg „üres” területen jobb egérgombot nyomva forgat-hatjuk azt izlés szerint. Némileg szomorú, hogy nem teltelt egy célzottan fel-lemozgató rutinja, így szintkülönbségek esetén kénytele-nek vagyunk két ujjal az egérbe csim-paszkodva szerencsétlenkedni. Ez ugyan nem nehéz, de kényelmetlen.

A rutinos plejerek egy szempillantás alatt levágják az egyes egységeket övező karikákat, melyek eltérő mérete s színe egyaránt nagy titkokat sejtet: a méret az aktuális hajó radarjának hatósugarát jelzi, így értelemszerűen csak az olyan terü-letek „ellenségmentessége” garan-tált, melyet radarjaink egyrészt behatárolnak, másrészt emellett lát-hatóan mentesek a zavaró elemektől. Itt jön a képbe a szín-kód: szövetségeseink a zöld, a semleges résztvevők a fehér, míg ellen-ségeink a vörös karikáknak örvendenek. Az egyes típusok radarjainak ható-sugara természetesen eltérő, így az aktuális fel-

adat jellegének függvényében célszerű hajót választani. A közlekedés pofonegyszerű: „kiválaszt, elszaj-laji” alapon dekla-ráljuk a mozgatni óhajtott egységet, avagy flottát, majd bal egér-gombbal megje-löljük a célállomást. A harmadik pane-len adhatunk



▲ Im, a jó öreg „Várunk Szeretettel” formáció



▲ Fúúúj, kópód ki?!



▲ Ez itt egy összecsapás

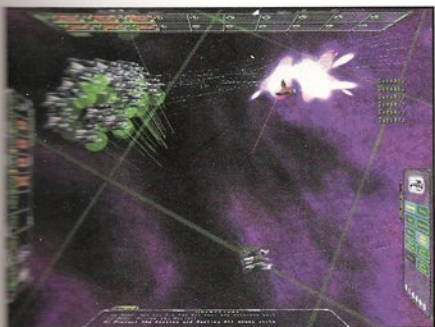


▲ Tessék mondani: én kívül vagyok...?

TADAMM — formációkat. A program impresszív mértékű felállást ismer s kínál, az egyetlen gáz, hogy sok eset-ben nem adhatunk ki kellően konkrét parancsokat. Ékes példa a nyíl formá-ció: hogy az egységek képezte nyíl hegye melyik irányba áll, az sajna leg-inkább „picipécénk” pillanatnyi érze-lemvilágától s szeszélyétől függ. S ez azért frusztráló. Harci egységeink-nél természetesen alaplóbbi fejlettség bekapcsolva az „auto attack” funk-ciót, a bázisunk körzetében álló-másozó rajoknak pedig célszerű lehet kiadni az „attack nearest” utasítást. „Bázis?! Szó nem volt bázisról!” Most lesz: kolonizációs főhadiszállásaink

alapjából azon állomások szolgá-lnak, melyeket egy Pre-Fab Kit üzembe állítá-sával hozhatunk létre. Ezt hasonló módon ejthetjük meg, mint a formációk dekla-rálását. (Gy.k. monitor, jobb panel, deploy) Igen vicces szer-kezet, mely úgy

különböző felada-tokat az éppen kiválasztottnak, így az itt található lehetőségek az aktuális hajó képességeinek függvényében alakulnak. Ha valamely flottánk operálunk, úgy itt vehetjük igénybe a rajok hatékonyabb sze-repelítésének érdekében a —



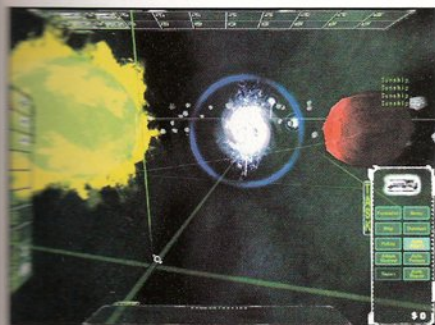
▲ Kell-ez neked, veréb?

Hépero alatt a klasszikus űrállomásokra emlékeztető kopozóménnyé „pakolja szét” magát, amelyet innen-től fogva ténykedésünk alapvető gócpontjaként fogunk kezelni, lévén ezen állomásokra épülnek fel a vitális jelentőségű létesítmények, mint pl. az új hajókat legyártó hangár, avagy a dokkok. Miután megálmódtuk, milyen hajót is szeretnénk — később — meg kell határozniunk, melyik flottába is kívánjuk besorozni az új „fjűszkájvökert.” Az állomások képesek magukat jó parvédelmi ágyúval felszerelni, így ennek megejtése kifejezetten javallott.

A területés emberiség helyi Szent Szimbóluma egy Copernicus nevezetű kolóniahajó, melynek elvesztése a játék előtti végét jelent. Ennek szellemében, tessék vigyázni rá!

Űrhajókkal

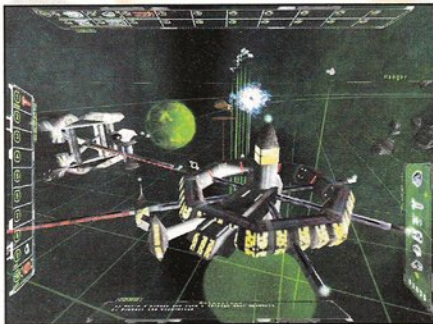
Az űrhajóruhoz három dolog kell: pénz, pénz és űr. Az utolsó tétel örvénydes módon itt mindvégig adott, így felvetődik a kérdés: miből fogjuk finanszírozni extrabrutális kőteleinket? Nos, bányászattól. Mint az ismeretes, az űrben viszonylag sok



▲ Az igazság idekint van...?

aszteroida kallódik, melyek csak arra várnak, hogy néhány felbőszült Utility Pod rájuk vessa magát, hogy az ily módon kinyert ásványi anyagokat a bázisra szállítva némi dohány álljon a hához. A Utility Podok automatikusan letámadják a környező aszteroidákat, s egészen

A Minelayerek segédelmével értelemszerűen űrakkákat s egyéb szeretetsomagokat helyezhetünk el a roppant kíváncsi természetű ellenes felderítők örömeire. Aprópó, felderítő: van ilyen nekünk is, barátságos radarral s gyors hajóművel. Van

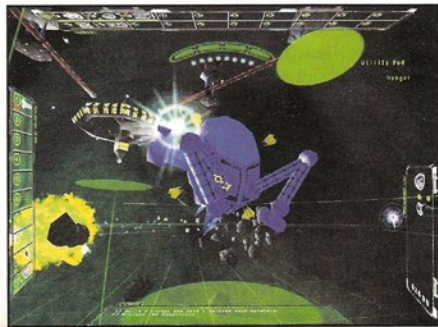


▲ „Van kiadó szoba?” — csak az van

addig szállítják a cuccot a bázisra, míg valami kőza ufonauta nem lövi őket pozdorjává. Kezdetben nem sok nehézségünk fog adódni a bányászattal, ám a későbbiekben érdemes lehet egy tucatnyi interceptort szétosztani a „kereskedelmi vonalakon”, mintegy protokolláris megfontolásból. Az interceptorok fűrge, ám nem túlzottan erős elfogók, ám olcsó előállításuk révén, rövid időn belül impresszív méretű flottákat kovácsolhatunk belőlük. Szigorúbb, ám lomhább madár a Gunship: nagyobb durrant, s a strapát

is jobban bírja. Relatív lassúságuk s jóval magasabb előállításuk költségük azonban komoly ellenérték csak Gunshipre támaszkodó flottahaderővel szemben.

Adott a Carrier is, mely az általa szállított Fightereiről s tekintélyes méreteiről híres.



▲ — Mi ez a kék izzzééé? — Közöd...?

itt egy ilyen Tug nevű madár is: ők lennének a helyi elvontatók, ha valamit feltétlenül el kéne vonatnunk valahova.

Akadnak még itt típusok, de sajnos nem mondhatnám, hogy szép számmal: a létesítmények s az űrhajók szintjén is kevésnek érzem a választékot.



Űres estékre

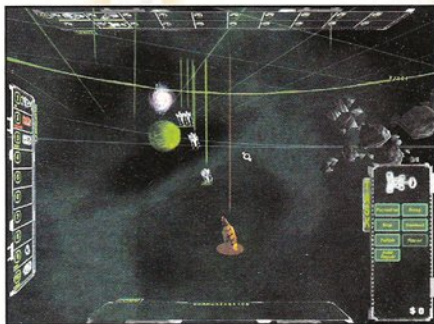
Összegezve a látottakat s hallottakat — a zene egészen figyelemreméltó, s néhol igen bevállalós fordulatokat is vesz — tetszetős darab a Far Gate. A móka esszenciája persze a

multiplayerben rejlik, melyet a népszerű mplayer.comon bárki ingyenesen nyomhat.

Egy gondolat bánt engemet: miért nem játszhatunk az idegekkel?

Hja, persze, anyu megiltotta...

by GYZ

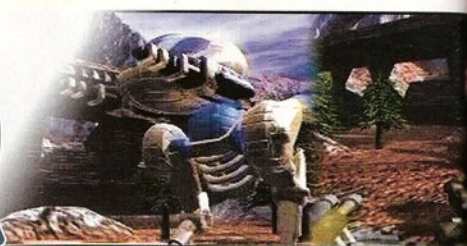


Microids / Super X Studios
PII 400 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D
www.far-gate.com

LÁT VÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATÓSSÁG	ZENE-HANG
✓ - Van benne kampanyéditor is!	✗ - ...és?		

89%

State of War



Idegháború

Addig jó, míg érik az embert meglepetések. Ha valahol, akkor a szórakoztató informatika (bahh!) területén feltétlenül létjogosult ezen megállapítás. Mert ugye napjaink — játékokat is nyújtó — PC hívei viszonylag gyakorta kapnak manapság „dözsavút”. Ékes példa e-havi jeles fölfenétünk, a Kingdom Under Fire, melyet nagyon szépen összelopkodtak innen s onnan, majd olyan izléses s fogyasztásra ingerlő módon találták, hogy a jobb érzésű teszterek nincs lelke megalázní, jóllehet látta már az egészet elejétől a végéig. Persze a jobb érzésű teszter gyomra ettől függetlenül még igen kényes, úgyhogy a soron következő „direktklón” számára semmi jót nem ígerek, hohho. Ily magasröptűnek szánt elmélkedés után jogosan merül fel a kérdés: „Miró” beszél ez?”

Az úgy volt, hogy...

Hosszú évek háborúskodása után alapítja meg hét világhatalom a Hét Haza Egyesített Föderációját (UFSC) Az egyezmény értelmében minden tagállam a Föld békéjének s védelmének megőrzése érdekében használja fel haderejét, így a különálló érdekcsoportok képtelenné váltak katonai úton érvényesíteni akarataikat. Évekkel később a Föderáció megalakítja a Föld teljes területét lefedő védelmi hálózatot, melyet Overmindnak neveznek el, s melynek kifejlesztését az anyabolygó legjelesebb programozói, tudósai végzik. Mintegy 22, lakott területektől távol eső katonai bázis tartozik az irányítása alá, melyeket az Overmind lelkét jelentő intelligens szoftver szabályoz, s mely konfliktus esetén azonnal képes mozgósítani a bázisok teljes haderejét. A szoftver elindítása óta nem létezett katonai eszköz, melyet ember irányítana. Csupán a tagállamok kapták meg a formális jogot az Overmind életre hívására. Az általános lelki s szellemi szegénység jegyében tengődő társadalom petyhüdt keblén erősödik meg több, magát egyházként deklaráló s megváltást ígérő szekta, melyek közül is egy kiváltképp kiemelkedik, s melynek neve: - TADAMM — Beho-Sunns. A szekta idővel beférkőzik a társadalom minden szintjére, még a politikai elitben is szimpatizánsokat szerez. A szekta célja valójában az Overmind kiiktatása majd megsemmisítése, hogy aztán rátehesse kezét a

bázisok haderejére, s átvegye a Földön az uralmat. Egy szép napon meg is próbálják feltörni az Overmindot, de elbukják a partit: legalábbis az Overmind védelmét kódoló fickó vastagabb jeget gyártott, mint amekkora Gézuka jégcsákányának feje. Konklúzió: az Overmind bekattan, néhol lyuk képződik rajta, a szekta pedig beköltözik ezen szétszórót lyukakba. A Föderáció értelemszerűen azonnali kipucolás mellett dönt, s meghirdeti a Háborús Állapotot. (gy.k. State of War.)

„Prfsszionalistaaa...”

Rögtön első blikkre megállapítható, hogy a State of War amatőrök munkája. Mielőtt bárki továbblapozna, csak annyit mondanék: nyetenyé. (Copyright by CoVboy) mert azért elég kultúráltnak meg van itt kenve minden: a tájképszeletek, a robbanások, épületek s egységek megvalósítása egyaránt gazdagon kimunkált formát mutat, ám egyszerűen mindenről üvölt hűszerezrel, hogy nem a professzionális gyakorlat jegyében fogantak. (Miszertint ugye Mr. Konzepszóniszt megálmódja a monsztrét, Mr. Leonardo papírra veti azt, majd a tucatnyi zsríprofi 3D artist megnyomja az egészet úgy s abban a formában, amit az orruk alá toltak.) Az említett kimunkáltság s gondos törődés azonban kellően magas formánívóra hozza az összképet ahhoz, hogy elmondhassuk: még a Kingdom Under Fire után sem fogunk beleszápadni a State of War látványvilágába. Sőt! 1024*768-ban javaslom a játékok, így egészen erőteljes, rajzfilmyszerű képet kapunk az arcunkba, mely szinte már filinges.

Azt gondolná az ember, hogy valami újabb klasszikus klónnal hozta össze a Sors, de neem: itt kérem semmi

sincs úgy, ahogy gondolnánk. S ez jó, nem?

Pókerparti tankokkal meg mehekkel

Először is, jééé, nincs Fog of War. Ki hitte volna, hogy ezt is megéjük...? Kezdjük az egészet az alaptól: adott



▲ Egy kősa darab vs. Maradhat.



▲ Mecholdódott probléma.

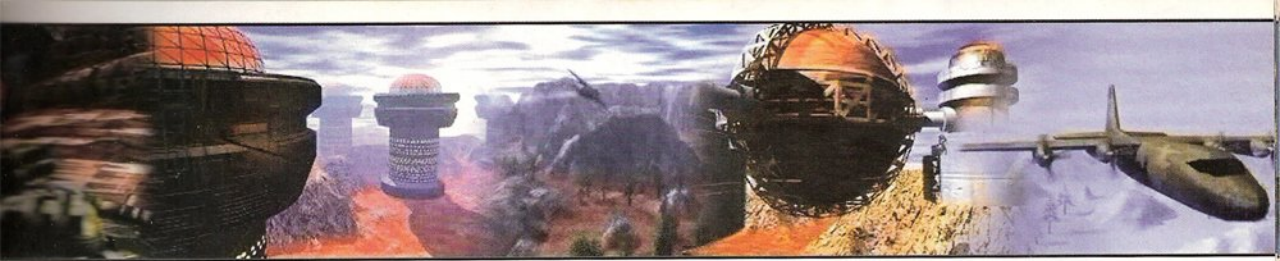
egy közlekedőedényre (gy.k. repülő csészealj) emlékeztető képződmény, ő lenne az úgynevezett Advancer, akit mostantól tessék legkedvesebb s legfellelttebb egységünknek tekinteni, s aki mindjárt brillírozni is fog nekünk. Legalapvetőbb célkitűzésünk az ellenfél bázisának szétmörtizálása, az ehhez vezető út pedig nyilván az ellenséges vonalakon s létesítményeken való átgázolás révén nyílt meg előttünk. Először is el lehet felejteni a klasszikus építkezésdőt: a térképeken már előre adottak a legvitálisabb építmények, melyek vagy semlegesek, vagy már valamely csapat birtokában

vannak, s az ottani érdekcsoportokat szolgálják, mintegy. Ugyanis jön a legjobb: ezen épületek automatikusan működnek, s profijuknak megfelelően megállás nélkül ontják is magukból az ontani valót. Adott először is a gyár: ő készíti az éppen hozzáférhető büntetőszerkentőket. Hogy melyeket is, az a gyár technikai szintjének függvénye. Ezen színt emeléséhez kutatásokra van szükség, mely kutatásokat egy laboratórium megszerzésével végezhetjük el. Ha az akkumulált tudás birtokában készen állunk a technikai proszperálásra, úgy az Advancer segítségével megemelhetjük a gyár technikai színvonalát. Mely ennek öröme már valami agresszívabb vasdögöt fog gyártani nekünk. Az Advancer mindemellett képes megjavítani rongálódott létesítményeinket, úgyhogy tessék őt folyamatos mozgásban tartani!

Hogy is lehet megszerezni az egyes épületeket? Két választásunk van: vagy az Advancer erre szolgáló funkciójával — ellenséges, vagy semleges épület feletti derék kis ufókn automatikusan elkezd kotlani,



▲ Nna - ez már szituáció.



▲ Bye bye...

...míg én nem „bűvöli” a létesítmény tulajdonjogát a saját csapatába. Más alternatívánk is van, ez pedig a megsemmisítés: a lerombolt épület ugyanis nem omlik össze, hanem regenerálódik, majd szintén újjáépül a tulajdonjoga. Meggrógnóztt militáristák s a tradicionális megoldásokat kedvelő hálygyek s urak most persze hüledzhetnek, de én azt mondom: a koncepció kitűnően muzsikál, legfőbb erénye pedig az elképzelhetlenül is idegháborúba forduló játékmenet. Értém ezt pozitívumként. Mert nézzük csak: alig pár egység s alig pár épület van, ám az ezekből adódó kombinációs lehetőségek kellően átgondoltak ahhoz, hogy pure, hamisítatlan stratégiát kapjunk az arcunkba. Ennek okát leginkább a nyersanyag gyűjtögetés csaknem teljes mellőzésében látom. Ezen rutinszerű, s módfelett időigényes foglalatosság valamint a Fog of War átlátszó hiányának köszönhetően bármilyen hadviselésre számíthat az egyszerű játékos. Mert ugye jön minden magától ami jöhet, s így a monitoron szisztematikusan, folyamatos háborúskodás zajlik. Rádadásul olyan

kimért, valóság-hű tempóban, hogy az ember egyrészt pontosan átgondolhat minden lépést, másrészt pedig csak döbbsen lefele, hogy egy amatőr brigád pofátlan precizitással ragadja torokba a kérdést. (tudom, tudom: már



▲ Szása.

ellőttem a Seadogsban. Bajod?). Elkalandoztam, mint kéz az asztal alatt — ha már a birtokunkban van egy-néhány gyár, kezdetünk tovább nyomulni: a másik igen vicces épület a légi csapásokért felelős. Tessék elfoglalni egy ilyen épületet is, majd örvendezni: hamarost lehetőségünk nyílik a legkritikusabb területeket extralaza levegő-föld rakéttákkal s szőnyegbombákkal betéríteni. Roppant látványos, elegendős, s igen hatékony húzás. Bizonyos cuccok pénzbe kerülnek, (de pl. a gyárak ingyen s bérmentve kínálják a portékáikat) pénzhez pedig a szintén elfoglalandó aranybányákból juthatunk. Ezen pénzbe kerülő szakszerkezetek a védelmi vonalak erősítésére szolgálnak, úgy mint: földi, avagy égi

célpontokat megzúzó sentry gunok, előbbi stabil, utóbbi mobil kiadásban. Természetesen adtak ezek fejlettebb konstrukciói is, melyeket már nem árt jóval komolyabban venni, mint az alap modelleket. Az egyetlen támadható repülő egység ugye az Advancer, (a rakétákat lővő vadászt ugyanis nem mi irányítjuk. Meg nem is Sz.JVC... huhh...) s ezt sem véletlenül találták ki így. Légierőnk másik jeles tagja a tekintélyes méretű s búbájosan naív megvalósítás jegyében fogant (mely egyébként mindenre jellemző a State of Warban) transzporter hajó, mely szintén automatic

válik hozzáférhetővé, s mely tucatnyi egységet pakol az általunk preferált régióba. Ami ugye nem utolsó szempont, amennyiben kívülről nehezen megközelíthető, erősen védett területeket óhajtanánk izekre szedni. A maradék épületek az egyes gyárak

Grafika, zene, meg minden...

Bizonyos vonatkozásokban már méltattam a grafikát, ám itt külön kitérek a speciális effektokra: a detonációk alkalmával bekövetkező képernyőrázkódás s lens flare effektek — nem is beszélve a robbanás megjelenítését — egyaránt példaértékűek. Az épületek izgómozgó elemei tükörsimák, a botrányos mozgású mechekek leszámítva — melyeket semmiképp sem ártott volna alábból újragondolni — az egységek is tetszetős animációs kultúrával rendelkeznek. A jó ízlés határain belül maradó színes felhők megjelenítése megint csak a State of War alkotóinak jutott eszébe először, s a szétamortizált egységekből, kiégett épületekből gomolygó füst is bejön. Érdekesség, hogy a készítők ráébredtek egy zseniális scroll megvalósításra: nem kell a képernyő szélét toszogatnunk az egérrel, elég a jobb egérgombot nyomva tartani, s oda húzzuk a kamerát, ahova akarjuk.

Szóval kellemes darab ez. Egyszerűen kidobálták a klasszikus RTS-ekben fellelhető s mellékesen teljesen életszerű elemeket, s csak a konfliktusokra koncentrálnak. Az eredmény egyértelműen felelteti a progi amatőr mivoltát, noha már jeleztem, hogy üdvöskénk nem az a fajta amatőr munka, melynek láttán az ember két napon át lelkibeteg lesz, hanem az, melyet a nagybobby kiadók elnézve azt mondják a Kingdom Under Fire készítőinek: „Gyerekek, ti is tudnátok ilyet...?” S pontosan ezért kap több pontot, mint e havi — számomra szintén kedves — másik befutónk.

by GyZ



üzemtempóját tuningolják, s mint ilyen, szintén kedvünkre való létesítmények, ugyebár.



▲ Ez egy igen szép pukk, nemde?

Cypron Studios / Crystal Interactive
PII 300 (P200), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D
www.cypron-studios.com

<p>LÁTÁNY</p> <p style="font-size: small;">[Progress bar]</p>	<p>LÁTSZHATÓSÁG</p> <p style="font-size: small;">[Progress bar]</p>	<p>SAVATOSSÁG</p> <p style="font-size: small;">[Progress bar]</p>	<p>ZENE-HANG</p> <p style="font-size: small;">[Progress bar]</p>
<p>✓ - Tömény „vör”</p>	<p>X - Atompixel, amatőr videók</p>	92%	

STAR TREK STARFLEET COMMAND II Empires at WAR



Űrhajósok, fedélzetre!

gazán nem telt el sok idő az utolsó Star Trek adaptáció óta. Már legalább kétszer leírtam valami hasonló szöveget, de nem vagyok képes napirendre térni eme ST döm-ping felett. Tévedés ne essék, én most nem azért kaparom ezt a monitoromra, mert van valami bajom a műfajában nem egyedülálló sorozattal. Azt viszont biztosan állíthatom, hogy ennyi játék, ugyanarról a filmről (vagy bármi más-ról) még nem nagyon született. És most egy kis dicséretként — soha ennyi jó nem született egyazon témában - mint a Star Trek (és az ebből készült játékok). A Starfleet Command első részével, bizonyára találkozhattak az űrstratégia megszállottai. Őszintén bevallom, hogy az előző rész kipróbálása után, én valami IG II koppintásra számítottam. Egy olyan játékra, ahol a folyamatos űrbéli csatározás mellett megjelenik valamilyen formában az úgynevezett „szárazföldi” harc is. Csak most, a program kipróbálása után értettem meg, mekkora baklövés lett volna, ha beleépítik az általam elképzelt részeket a játék folytatásába. Ez egy űrhajós stratégiai játék te agybeteg — gondoltam magamban, miután közelebbről is megszemlélhettem a progit. Mi a fenét keresne ebben, holmi gyalogság és páncélosok. Az egész értelmét elveszítene egy szereplantás alatt, hiszen már nem arról szólna, amit a programozók eredetileg elképzelték (és nem volna méltó folytatása az előző résznek). A néhány sornyi bevezető után ismerkedjünk meg a föderációval és a velük hadban álló szereplőkkel.

Fajlélmélet és stratégia

Elsőnek természetes, hogy magáról a föderációt ejtek néhány szót. Hajóik aránylag jó tüzérvél rendelkeznek és



a manőverező képességük is elfogadható. Pajzsaik közepes minőségűek, de van egy olyan tulajdonságuk, mely egyedülálló a többi fajjal szemben. Ez nem más, mint a kivételesen gyors pajzsfeltöltődés, melynek segítségével a kilátásfalan küzdelmekből is győztesen kerülhetnek ki. Másik lényeges dolog még, a végtelenül jó határfokú radarrendszer (talán a legjobb). Ennek segítségével, még a rejtőzködő hajókat is képesek felkutatni. Kerülők a konfliktusokat, a békés megoldások hívei.

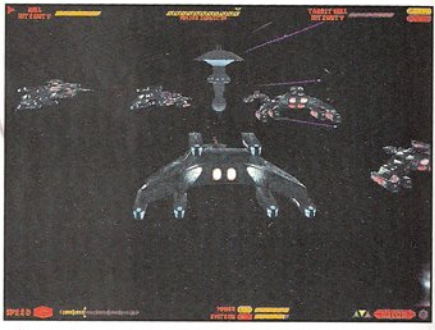
Klingonok. Szerintem senkinek sem kell őket külön bemutatni. Gyors manőverezésű

kicsi hajóikon, nagy tüzerejű fegyverzet kapott helyet. Gyenge pajzsokkal vannak felszerelve, melyek nehezen töltődnek, viszont van álcázó berendezésük. Addig, amíg ez fent van képtelenek a lövésre (lásd a filmekből). Taktikájuk, hogy becserkészik az áldozatot, majd gyors intenzív támadással elintézik azt. Az azonnali, megdölgő támadások jellemzők rájuk. Általában magányosan, és nem kötelékben járnak. Igen agresszív faj.

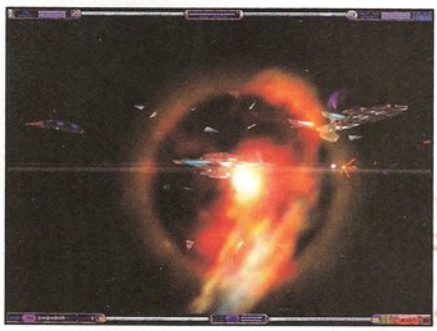
Romulán. Az űr „rejtőzködőinek” nevezik magukat. Jó pajzsokkal felszerelt hajóik vannak. Fegyverzetük a létező legerősebb plazmatechnológiára alapul. A Klingonokhoz hasonlóan ők is rendelkeznek álcázó berendezéssel, viszont nekik nem muszáj kapcsolni azt a lövésük előtt. Űröm az örömben, hogy álcázva csak gyengébb pusztítást tudnak véghezvinni. Aránylag jól manőverezhető hajóikra némely, a többi faj által használt plazmafegyver hatástalan. Lesből támadnak, és mindig van a támadó hajó közelében egy másik is, ami azonnal fedezni tudja, ha baj van.



Lyran. Igen gyenge védekező mechanizmus jellemzi a Lyran gépeket. Falkában vadásznak, a néha csak két vagy három személyes cirkálókkal. Stratégiájuk a „csipkelődés”, amivel maguk után csalják az ellenfeleket egy olyan helyre, ahol a társak már csapdát állítottak.



▲ Dicső flottánk hátulnézetből is ijesztő



▲ Oppá, ez egy fekete lyuk lesz. Pápa...

Nagyon gyors a manőverező képességük, de fegyvereik egy kicsit pontatlankok.

Hydran. A pengeharc mesterei. Speciális technológiájuk segítségével behatolnak az ellenség pajzsja alá. Itt a saját fejlesztésű lézerefegyverzetükkel, egész egyszerűen szétvájják a hajó burkolatát. Kisebb hajókkal magányosan vadásznak, de előfordulhatnak falkákban is. Területvédő vagy szerző stratégiát képviselnek. Ha muszáj, inkább megfutamodnak.

Gorn. Hajóik nagyon lomhák. Ezeket elsősorban a nagy távolságok megtételére tervezték. A folytonos hipertéri utazás miatt, talán a legerősebb pajzsokkal rendelkeznek. Szinte mindig többben vannak, és az agresszivitás is nagyon jellemző rájuk. Mivel las-

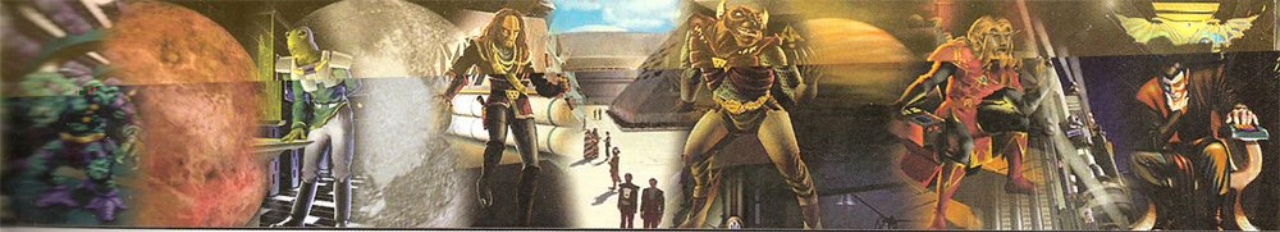
súak a hajóik, ezért a bekerítéses stratégiát részesítik előnyben. Míg az egyik fél megpróbálja folyamatos tűz alatt tartani a célpontot, addig a másik menekülést színlve hátra támadja azt. Egyes fegyverek hatástalanok a Gorn hajókra.

ISC. Igen különös hightech, elgépiesedett faj. Nagyon fejlettek a fegyvereik és a szenzorrendszereik. Szinte bármit képesek letapogatni és analizálni, így derítve fel az esetleges gyenge pontokat, a hajók pajzsán vagy elektronikájában. Jól kiképzett parancsnokai, összehangolt támadásokat intéznek az ellenséges gépek ellen (főleg a gyenge pontokat veszik célba). Hajóik különlegessége, hogy minden oldalról fegyverrel teleterakva, így bármilyen szögből képesek tüzelni.

Mirak. A Klingonokhoz hasonló „ultraagresszív” faj. A sötét mágia mestereinek nevezik magukat. Fegyverzetük kizárólag rakétákból áll, de abból több ezret is magukkal képesek vinni. Harcmódoruk, hogy előre kiszámított pályákon rakétákat lövöldöznek ki, ezzel próbálják megteveszteni a másik fél védelmi rendszerét. Hajóik gyorsak és jól manővereznek. Által-



▲ Persze, a nagyobbak egyből a kicsit bántják!



▲ A főderáció kilépett a hipertérből

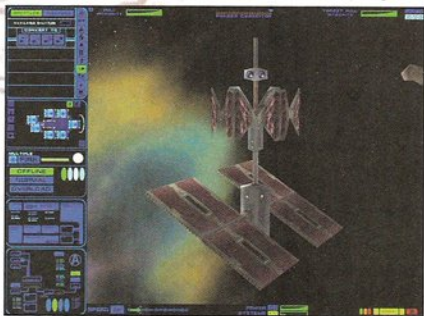
ban többen portyáznak, a gyors és megsemmisítő csapásokat részesítik előnyben. Nagyon jól kiegyensúlyozott, a gépek védelmi és támadó rendszereinek felépítése.

Bele a közepibe

Az időn belül, három lehetőség közül választhatunk. Az első a tanulási mód, amelyben igen hasznos információkat kaphatunk a játékról. Mindennek ajánlom figyelmébe, mert nem egy rossz szavaz a prógi irányítása. Igen kellemes és bonyolult menürendszerrel rendelkező játék. A második rész (Skirmish), gyors játékok generálóját. Ez főleg a gyakorlottaknak ajánlom, mivel itt szinte azonnal támadó ellenfeleket kapunk a nyakunkba. A belépés után kiválaszthatjuk a nekünk tetsző fajt és a hozzájuk tartozó hajótipusok között is, változhatunk. Mindegyikük rendelkezik néhányval, melyek a páncélozott állapotban, fegyverzetben, sebességben térhetnek el egymástól. Pontosán azért írtam le a fentiekben a főbb jellemzőket, mert így könnyebben dönthetünk, ki a szimpatikusabb a számunkra. Mindenkinek van egy-egy speciális tulajdonsága, és ezeket beállítások szerint ki is használhat-

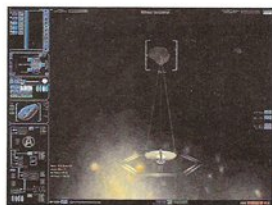
játék. A harmadik rész, (Campaign) a gép által generált küldetéseket tartalmazza. Természetesen csak az idegzetünket kevésbé igénybe vevő pályákkal találkozunk az elején, aztán ezt a végtelenségig lehet fokozni.

Néhány szó az irányításról és a kezeléssel. A képernyőn, körbe elhelyezve megtalálhatók az aktuális állapotjelzők (páncélozottság, energiaszint, iránymeghatározás, stb). Több szót nem vesztégetek rájuk, hiszen elég egyértelműek. A bal felső sarokban található a leglényegesebb irányítópanel, a hajóknak szíve. Ennek a szélén helyezkednek el a parancsnoki kapcsolók, melyekkel az egész hajót és egyben a flottát is kontrollálhatjuk. Sorban a következők: fejlesztés, tudományos tisz, biztonsági tisz, fegyver-rendszerek, kommunikáció, védekező rendszer, flottaparancsnokság, taktikai térkép, energia elosztó rendszer. Használatuk pofoan egyszerű. A fej-

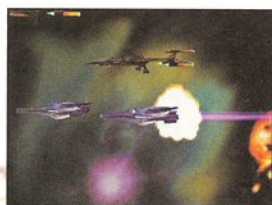


▲ Egy szereplő a mikroból

lesztésnél hajóknak állapotát mérhetjük fel, és ugyanígy javíthatjuk is azt. A tudományos tisztéknél használhatjuk a szkennerünket (hatótávolságuk némely esetben állítható), és az önmegsemmisítő rendszer is itt kapott helyet. Biztonsági tisztünk felelős a hajón



lövő testi épségéért. Innen láthatjuk ki a mentőkapuszulákat és ellenőrizhetjük a sebesülteket. Fegyverzet panelünkön kiválaszthatjuk a használni kívánt pusztító cuccokat, valamint azok tüzeréjének mértékét. Kommunikációs ablakunkból adhatunk parancsokat hajóinknak (miután a flotta képernyőn kijelöltük őket). A védelmi panel pajzsaink töltöttségét és védelmi erejét jelzi. Átállíthatjuk, hogy melyik oldalra szeretnénk több vagy kevesebb energiát irányítani. A flotta képernyő, a rendelkezésünkre álló hajókat és azok helyzetét mutatja. Taktikai térképünkön pedig színes vonalak megjelenítésében figyelhetjük végig győzelmünket vagy éppen a bukásunkat. Végül az energiaközpontban olvashatjuk le az egyes rendszerek állapotát, úgy mint: létfenntartó rendszer, pajzsenergia, kommunikációs energiaellátás,



Summárum

Mielőtt lezárnam soraimat, lekarcolnék néhány fontos szempontot, amit érdekesnek tartok megemlíteni azok részére, akik még nem találkoztak az előző résssel. Szóval minden rosszallásomat félretéve, egy picit száraz a játékmenet. Van jó néhány újítás, amit kár lenne most ecsetelgetni, hiszen jobb, ha a játék közben fedez fel mindenki. Mégis én úgy érzem, hogy a program maga nem más, mint az előző rész fel-turbózott kiegészítője. A zene nagyon szép és hangulatos (mint minden ST programnál), de a grafikai már egy kicsivel elnagyoltabbnak tűnik. Valami hiányzik az egészből. Hogy a főszerkesztő mondását idézzem: "Jó ez a zene, csak mi a francért nem csapsz már a hurok közé haver?". A programhoz megkapható a harmadik (bonusz) lemezke, ami egy rakás kiegészítőt, zenét, háttérképet, missziókat és egy speciális küldetés-csomagot is tartalmaz. Talán ez is közrejátszhat abban, hogy egy kicsit „kiegészítő” szaga van a dolognak. Mindenesetre addig, amíg meg nem jelenik az IG III, el lehet szórakozni vele.

-Uriel-



▲ Felső láték egy hadvezér számára

Interplay / Taldren — 14° East
 PII 400 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!
www.interplay.com

LÁTÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENÉ-HANG
✓	✓	X	✓
- szép zenei effektek	- mint stratégiai játék, megállja a helyét	- az előző részhez képest nem valami nagy szám	- idővel elég uncsi
		- bonyolult az irányítás	

75%

GUNLOK

Ha rossz leszel, kapsz egy robotot!

Minden magára valamit is adó nép rendelkezik próféciákkal, amik felelősebbek a jövőt rejtő fátylakat. Sokat felemlenek közülük az elmúlt évek világvége-hisztóriájával kapcsolatban, de ezek mind a jelenre, ide a kétezredik év környékére vonatkoztak. Szerencsére - legyenek akár több ezer évesek vagy viszonylag újak, származzanak Dél-Amerikából vagy a polinézektől - mind egy szálig hamisnak bizonyultak a teljes katasztrófát illetően. Legalábbis én így tudom.

De van egy legenda, amit viszonylag kevesen - csak a beavatottak - ismerhetnek, hiszen olyan komor képet fest a jövőről, hogy simán leadható lenne egy kereskedelmi tévé hírműsorában. Mivel szeretlek benneteket, most megosztom veletek a jóslatot, de ezzel lehet, hogy nagy bajt szabadítottok a fejemre. Kitudja, miután ez az írás a kezetekbe került, már nem leszünk többé? A bosszúra éhes beavatottak, kiktől kiszivárogtattam az információt, bombatámadást intéznek a szerkesztőség ellen. Vagy mérgező gázzal teli palackokat törnek szét az épületben, vagy puha párnákkal szurkálnak... de nem! Ez már olyan szörnyűség, hogy inkább nem is folytatom. Térjünk vissza a jövődőléshez, ami valahogy így szól:

Ha a Mikulás sárba tiporja a gyerekek leveleit, ha a hűsvéti nyuszi záptojásokkal dobálódik (a fantázia szülte lények eltávolodása az emberi fajtól - egyesek szerint a dingó-kutyákat részesítik majd előnyben), ha az ártatlan babakocsi-tologató bőrféjüket támadó jellegű nyugdíjasok bántalmazzák, ha az óvodások elkergetik az óvo néniket és kikiáltják a Háromtól - Hatévesekig Anarchista Frontot (a közerkölcsök véres romlása), ha a hetedik és tizenharmadik kerület nem kutyagumiktól, hanem burjánzó páfrá-

nyoktól fog hemzsegni, ha a tinilányok zenei érdeklődése a fiúzenekaroktól a komolyzene felé fordul, ha átmennek a matekvizsgán (lehetetlen fantazmagóriák manifesztálódása), na akkor jön el a világvége.

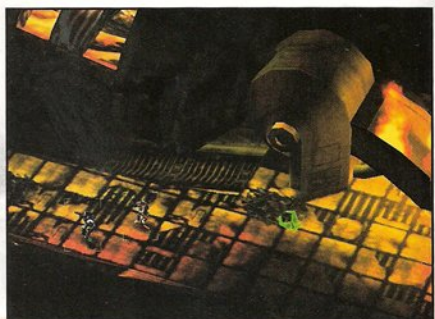
A Gunlok története már a pusztulás után játszódik, az atomháború után. Az intróban kapunk egy tájékoztatást arról, miért nincs többé haver, buli meg szénsavas üdítőital, de a Rebellion cég próféciája szerintem sokkal fantáziatlanabb, mint a fentiek.

A nagy piros gomb megnyomásáig,

vagyis egészen a XXI. század végéig az emberek és az általuk kifejlesztett robotok teljes harmóniában éltek. Ez a módszeres elnyomást jelentette: az androidok takarítottak és főztek, az

orbitális pályákon keringő csupa atomrakétával felszerelt műholdak lehajgálták a terüket, egyenesen bele a Föld zöld arcába.

Jelenleg a robotok uralnak szinte mindent, az emberi faj néhány elkeseredett túlélője rezignáltan felvette a harcot (néhány helyre még a gépek se mertek bemenni, például Bronx vagy Józsefváros), most azonban megérkezett a humánok megmentője, egy igazi hős: Gunlok. Az ő eltökélt szándéka, hogy minél



▲ Ott lehet valami érdekeset guberálni.

és fel nyilak segítségével lehet zoomolgatni, a lenyomott jobb egérgombbal 3D-s forgatást kapunk, hanyagul a képernyő szélére dobott kurzorral pedig nem más, mint a képernyőt cibálhatjuk ide-oda. Ha netán teljesen elvesztettünk volna minden tájékozódási pontot, egy laza Tab nyomásával aktuális karakterünkre térünk vissza.

Az első pályán még egyedül van Gunlok, de mivel egységben az erő, nem sokára többen is csatlakoznak hozzá. Szám szerint három robot (na, hát nem ellenük harcolnak? Nem, ezek rendesek.). Tudóska, Fürgecske és Útóke, van rendes nevük is, de így nekem jobban tetszenek. A főhős übertáp, a legjobb arc a környéken. Extrája: az Enter lenyomásával beugrunk Gunlok fejébe, egy sűrű zöldes moszattengeren átpillantva az ellenséges droidokat lehet becélozni, sőt ezután egy dupla kattintással Gunlok speciális energiacsőjétől kilöve akár a legerősebb robotot is felhentes, bár így csökken a saját életenergiája is.



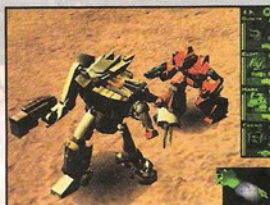
▲ Harcosaim támadó jellegűek!

emberek meg nagy kegyelmükben néha megolajozták kopott csapágygolyóikat. De ez az idill nem tartott örökké, a droidok öntudatra ébredtek, szakszervezetek és hadsereget szerveztek az emberiség, sőt egymás ellen is. Ez a rakoncátlanokodás olyan mértékben elfajult, hogy a szenzortalan gépek ellopták az emberek legutolsó haditechnikai fejlesztését is, majd mindennek a tetejébe megnyomták a nagy piros gombot. Ennek következtébe az

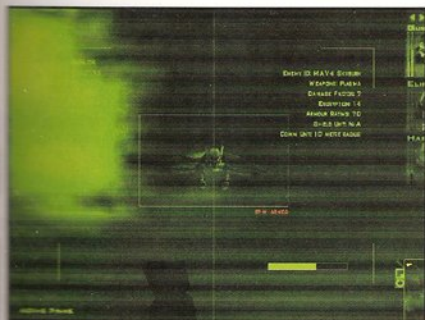
több borsot törjön a robotok orra alá (vagy valami olyasmiket csináljon, ami nem kedves a masinák számára), mindez a civilizáció romhalmaza, a lerombolt városokban, a bolygó mostanra véraláfutásossá vált arcán.

Miután a Föld banán alakú lett

Játékunk izomérikus nézetet prezentál, ami csekély mértékben változtatható is. A Control + le



▲ A színpompás átvezető animációk egyike...



▲ Gépmadár a láthatáron! Csipegetni jön.

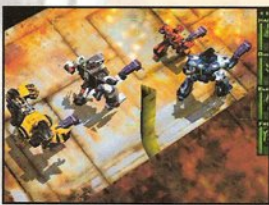
Tudóska különböző végtagjaival felszerelve szerel, gyógyít, ki-be kapcsol elektromos zárat, felnyit ládákat, ami igen hasznos tevékenység és szeretjük érte. Sajnos nagyon gyenge a futóműve, ezen kívül a páncélatára sem lehet büszke. Fürgécske nevéből adódóan gyorsan görgeti a kerekeit, legnagyobb előnye, hogy át tud bújni olyan helyeken is, ahol a többiek elakadnának. Őtöke jóval nagyobb a társainál, vastag páncélatáról ezernyi lövedék pattant már le ártatlanul, ergo első sorban a helye!

A képernyő jobb oldalán láthatjuk hőseink ikonjait, az inventory-kat jobb klikkel szedhetjük elő, nincs itt semmi furfang. Hagyományosan, oly sok játékban ismert módon pakolgathatjuk a tárgyakat, két kattintással beugraszuk a lehetséges helyekre (a fegyverek közé, speckók a mellkasra), általában elég áthúzni a másik figura lejárta.

Fegyverből van bőségesen minden mi szemnek-szájnak: gránátlövő, lézer, plazma... Lőszer viszont annál kevesebb, ezt a romhalmazokból illetve a dobozokból kell összekapirgálni. Van nekünk még ilyen-olyan



▲ Annak a doboznak már fakesztli!



▲ Naná, hogy mindig a legnagyobb mardáj van a kezünkben!

robotzavará, gyerekláb-szagató és tankpáncél-átütő aknák, fogpiszkáló és rohadis paradicsom. A tervezők nem egy szimpla akciójátékot ígérnek, többször elhangzik a missziók elején a „légy óvatos és megfontolt!” utasítás. Sőt esztelenség is



Berozsdállva

Igazság szerint, mint észrevehettétek nem vettem túlságosan komolyan ezt az ismertetőt. Sajnos ez a játék hibája, úgy kb. a harmadik betöltés után már nagyon meguntam.



tet megváltoztattam, jöttem csak rá arra, hogy egy sziklafalat ostromolok. A csapat a mára már primitívnek számító géptermi „lőj arra, ami mozog, amíg az szét nem durran” stílust idézi, egyáltalán nem lenyűgöző látványossággal. Jobb lett volna, ha egy egyszerű „minden pályán mindent lerombolni” célt valósítanak meg, mint a sokszor feleslegesnek tűnő taktikázásokat, cselezéseket erőltetni a gyengén kidolgozott roncok között.

A játék két CD-n foglal helyet, de az okát nem értem. A második lemezen nem több mint öt audio sáv terpeszkedik, ezek a zenék számomra hallgathatatlan, komor minimál technók, simán benyomhatták volna őket az első lemez mellé tömörítve.

Az utolsó szó jogán szerintem a Gunlockot hagyhatták volna ebben a formában tovább rozsdásodni, hiszen annyi más csillogó-villogó újdonság mellett így csak a szemétdombra hajítja az ember.

Balage

lenne megpróbálkozni minden robot elpusztításával, inkább a feladatok lényegére kell koncentrálni. Ne felejtjük el, a harcban a lövődözések alatt lehet rohagnálni a találatok elkerülése végett, illetve pauszálni, hogy legyen idő kiadni az elvégzendő parancsokat.

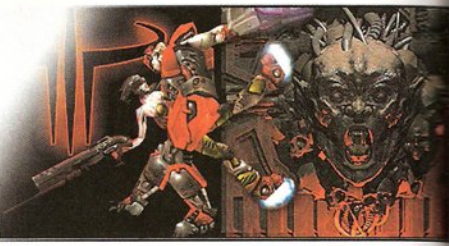
Vizonylag nagy a gépigénye, de ahhoz képest csúnya. A háromdimenziós megjelenítés nagyon vacak lett, több óras nyüstölés után sem voltam képes rendesen beleélni magamat. Ez egyrészt adódott a szerencsétlen nézetből, másrészt a textúrák térbeli elkülönülése sem meggyőző. Példának okáért sokszor üvöltözve követtem brigádomtól a vízen való átkelést, de mikor a néze-

Virgin Interactive / Rebellion
PIII 500 (PII 266), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D
www.gunlok.com

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
<ul style="list-style-type: none"> ✓ lehet lőni ✓ poszt-nukleáris ✓ nem kötelező játszani vele 	<ul style="list-style-type: none"> X - zavaró megjelenítés X - nincs hangulat X - kidolgozatlan, zavaró taktikai szövmötölés 		

73%

QUAKE III TEAM ARENA



A multiplayer királya még fényesebb vértben

Ha most megkérdezném Magyarországi hálóparti játékosait, hogy mondják meg melyik a kedvenc programjuk, akkor valószínűleg két tábor folyamatos acsarkodásának lehetnénk fültanúi. Az egyikük a címben is említett Q3A mellett törne lándzsát, míg a másik csoport az Unreal Tournament-et kiáltán ki abszolút győztesnek. Az egyetlen szépséghiba az egészen az, hogy bármelyiküket kérdeznénk meg, biztos nem volna hajlandó beismerni, hogy néhanapján (vagy még többször is) azért odaül a másik program elé is.

Azt végleg ne akarja senki tőlem, hogy megmondjam melyik program jobb, mint a másik. Szerintem mindkettőnek megvan a maga jó és rossz tulajdonsága, valamint előnye és hátránya is. Ebbe beletartozik a grafikai motor optimalizáltsága, a botok AI-je, a jól tervezett pályák és végül a nagyszerűen kivitelezett multiplayer-es játékmenet. Az tény és való, hogy az UT valamennyivel szebbnek tűnt a legtöbb ember szemében (pl.: KeFe és Sz.JVC. barátom).

Most azonban ez a vélemény kezd megváltozni. A Q3TA, a most piacon lévő legszebb FPS játék, amelynek grafikai meghajtója is minden bizonnyal elérte azt a bizonyos Top-öt. Jómagam sosem tagadtam le, hogy a Quake a kedvencem. Ha volna rá időm, állandóan ott ülnek előtte, hogy gyakorolgassak, ne adj isten, hálózati játékot gyűrhessek vele (bár ez egyelőre csak álom marad). Az UT, megjelenése óta nem kapott egyéb kiegészítőt,

viszont a Q3-nál várható volt egy mission disc Karácsonyi megjelenése. Természetesen itt is van lehetőség

egyjátékos módra, de az igazi lényeg, mint a címben is olvasható, a csapatjáték. Minden egyes mozzanat, melyet újítként fedeztem fel, ezt a tényt erősíti meg. A pontosítás kedvéért viszont a legszembetűnőbb dolgokat, külön pontokba szedem.

Van egy tonnányi új pályánk, textúrák, botok, skínek és átdolgozott mesterséges intelligencia, valamint néhány új hálózati játéktípus. Mivel a Q3TA kiegészítő lemez, ezért sajnos nem engedi előhozni a régebbi Q3 pályákat. Mondjuk, ez azért is van, mert rengeteg újítás van az újabb részben, és ezek a régieiből, hiányoznának.

Van egy jó öreg CTF-ünk, melyet azt hiszem senkinek sem kell bemutatnom. Ugyanennek létrehoztak egy új ONE FLAG CTF verzióját is. Itt, a régiólt eltérően csak egy semleges zászló van a pályákon, és ezt kell a lehető legtöbbszor megszerelnünk, majd elvinni a saját bázisunk „checkpoint-jára”.

Az 1.25-ös patchben már láthatóak ti is az új pontrendszert. Ugyanezt a Q3TA is használja, mégpedig a következőképpen. A CTF-ben minden egyes megszerzett és hazavitt zászlóért, egy CTF pontot és 100 sima pontot is kapunk. Ha sikerül megakadályoznunk azt, hogy zászlónkat elvigye az ellenfél, akkor kapunk 25 védelmi pontot.

Amikor már elvitték a zászlót, utánaeredhetünk a tolvajnak. Miután lepusztítottuk az arcát, visszavehetjük tőle a zászlónkat, és el is nyerhetünk vele 50 „retrieve” azaz visszaszerzési pontot. Természetesen minden egyes lefött ellenfél után is jár pont, melyek összegzését a parti végén láthatjuk.

Két másik, eddig még nem látott játéktípus a HARVESTER és az



OVERLOAD. Az első és egyszerűbb az Overload, ahol a CTF-hez hasonlóan kell eljár-nunk.

Mindkét csapatnak van egy központja a pályán, ahol egy védőmezővel ellátott krómszínű koponyát találhatunk. A feladat az, hogy sikerüljön az erőmezőt a fegyvereink segítségével leredukálni, és végül kilőni a koponyát. Ezzel egy tróféára tehetünk szert. Ha véletlenül nem sikerül kilőni, akkor az energiamező szépen lassan újratöltődik. Ennél a játékmennél elég összeszokott csapatmunkára van szükség.

Nem árt az elején tisztázni, hogy kinek mi lesz a feladata. Jó, ha egyikünk csak az ereklye kilövésére koncentrál, míg a többiek fedezik őt, vagy az ellenfél többi tagját tartják távol tőle. Megemlítendő, hogy a botok is hasonló stratégiát próbálnak leutánozni, igaz nem mindig sikerrel.

A Harvester egy picivel komplikáltabb játékmód. Ennél is a tróféák gyűjtése a cél. Amint kilövünk egy ellenséget, a hátunk mögött megjelenik egy vörös vagy koponya ikonja. Ez jelzi, hogy hány frag-et gyűjtöttünk be. Minden egyes koponya, egy frag-et jelez.

A célunk az, hogy a frag-eket elvi-gyűk, a pályákon elsősorban található ellenőrző pontokra. Ezek a csapatunk színé-vel megegyező, a földből kifelé világító reflektorok. Ahány koponyát viszünk be, annyi ponttal leszünk gazdagabbak. Jó vigyázni magunkra, mert ha még azelőtt kilőnek, hogy beváltanánk a pontjainkat, az összes elveszik.



▲ Vigyázzunk azzal a zászlóval, hé!



Mi pedig kezdehetjük, az egészet előlőr. Végül itt van még a TOURNAMENT mód, ami nem más, mint az egyszerű deathmatch.

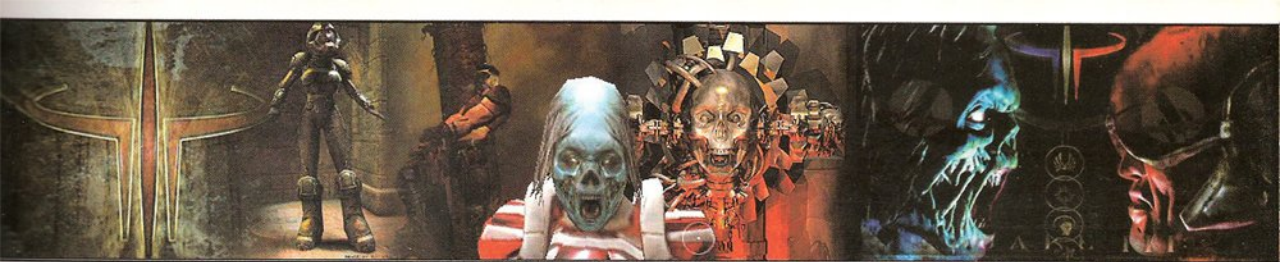
Van itt még nekünk egy rakás új POWERUP:
SCOUT: Ha felvesszük, drasztikusan megnő karakterünk mozgási és lövési sebessége. Ezt általában azok a védelmi szerepet betöltő játékosok szokták felszedni, akiknek feladata, az ellenfelet távol tartása és esetleges kilövése.

GUARD: Felvétele után fokozatosan feltöltődik a pajzsunk és az életenergiánk 200-ra. Amikor elveszítünk ezekből, néhány pillanat múlva újra elindul a feltöltődés és 200-ig meg sem áll. Használata a pontszerző játékosoknak javallott.



▲ Ketten egy ellen. Hát ez nem szép dolog

QUAKE III TEAM ARENA



▲ Megbomlasztottam Darkangel molekuláit

DOUBLER: Felvétele után, körülbelül a kétszeresére nő fegyvereink sebzési szintje. Vigyázat, mert a QUAD DAMAGE-re is hatással van, eszméletlenül nagy a pusztító ereje.

AMMO REGEN: A beszerzése után felvett első fegyverünk municióját folyamatosan tölti, szinte kifogyhatatlan lesz a lőszerünk. Emellett növeli az aktuális fegyver, lövés sebességét is.

KAMIKAZE: A pályákon néhol feltelelhető, krómszínű szárnyas koponya. Használható cucc, tehát az ENTER-rel aktiválható, mint a PERSONAL TELEPORTER. A névben is benne van a rendeltetés. Aktuális pillanatban elsűtve, oltári robbanást produkál, ami a fél pályát eltakarítja (a használójával együtt). Ha még az elsűtése előtt sikerül a delikvenst kilőni, egy kis ideig ott marad a hulla helyén a koponya és fel is vehető.

Azonban ha nem lesz gazdája, akkor szépen magától elpukkan. Csapatjátéknál csak az elhunytal egy csapatban lévő veheti fel a koponyát, ha a másik csapat próbálja meg, akkor jön a tüzijáték.

INVULNERABILITY: Egyértelmű. Néhány másodperc halhatatlanok

vagyunk a felvétele után.

A régebbi hatásnövelők, mint a TELEPORTER vagy a QUAD DAMAGE, ugyanígy megtalálhatóak, de jóval kevesebb helyen és akkor is csak a TOURNAMENT (deathmatch) módban. Nagyon hasznos, hogy a

felvett hatásnövelők azonnal látszanak a tulajdonosán, egy a karakter körül keringő feliratban. Így rögtön tudhatjuk, mire kell vigyáznunk az ellenféllel szemben. Példának okáért, nagyon hasznos, ha a maga körül szárnyas koponyával (KAMIKAZE) grasszáló elemeket, messzire elkerüljük.

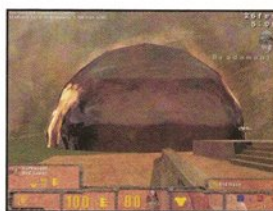
Vannak még aktuálisan kiosztható parancsaink is. Ezeket parancssorba vagy a konzolba beírva, esetleg külön gombokra konfigurálva tehetjük aktívá. Hatása csak a botokra van, de mivel szavakkal jelölik őket,



▲ De jól lőnek ezek a német katonák!

ezért több játékosnál is használhatóak. Ezek közül néhány:

ATTACK (A kijelölt bot elindul az ellenfél bázisát ostromolni).
CAMP (A kijelölt bot azon a ponton marad, melyet kijelöltünk neki, és ott minden mozgóra löni fog)



DEFEND (A bot vagy a botok csak a bázis védik)
FOLLOW (A bot vagy a botok követnek és fedeznek téged)
PATROL (A bot vagy botok órjáratot végeznek a kijelölt területen)
RETRIEVE (A kijelölt bot elindul visszaszerezni a kint maradt csapatzászlókat)
ESCORT (A kijelölt bot vagy botok csak a zászlóvivőt védik és fedezik)

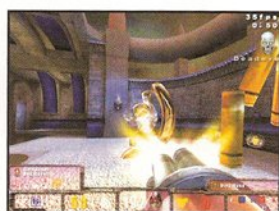
Lehet, hogy ez a parancsosztoztatás előszörre nem fog zökkenőmentesen menni, de a leírásban és játékokban is megtalálható a szabálykönyvben tökéletes útmutatót találhattok hozzá.

Végszóként

Ami a játék összhatását illeti, nos az minden pénzt megér, de csak a hálózati játékokban. A single player itt is csak gyakorlásként fogható

fel, egyébként nagyon gyorsan meg lehet unni.

Ami számomra igazán megnyerő volt a sok újítás mellett, az a botok átdolgozott és feljavított AI-je. Hiába választjuk ki a nehézségi fokozatot, mert ha bot úgy érzi, hogy könnyen levadásztuk, akkor eléggé bekemé-



nyít. Ha viszont sokat benázunk, akkor szisztematikusan megkönnyíti a dolgunkat. Mondjuk ugyanez a tény már magára a Q3-ra is igaz volt, de itt még jobban észrevehető.

A menürendszer nagyon design-os és szép lett, ahol az égvilágon minden információt leolvashatunk, az éppen befejezett partinkról. Külön jelzik a találati hatékonyságunkat, és azonnal bekapcsolható a RECORD opció is, amivel rögzíthetjük az összejövetel minden eseményét.

Ez a kiegészítő egyértelműen a CTF és a csapatjáték megszállottaknak készült (mint a cím is bizonyítja). De az új Deathmatch pályák is eszméletlenül jók és szépek, remélem kapunk még ehhez a kiegészítőhöz is újakat belőlük.

Amíg nem jelenik meg az Unreal (esetleg a TOURNAMENT) új része, szerintem a TEAM ARENA fogja birtokolni, azt a bizonyos pálmát.

A végszót viszont inkább mondja ki mindenki maga, miután kipróbálta a programot.

-Uriel-



▲ Uriel a győztes. Ki más lehetne? ☹️

Activision / id Software
P11450 (P11300), 64 MB RAM (128 MB RAM), Open GL!
www.q3arena.com

LÁTÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
✓	✓	✓	✓
<ul style="list-style-type: none"> - szuper Quake feeling - egyszerű újítások a csapatjáték terén - optimalizáltabb a program 	<ul style="list-style-type: none"> - kevés az új bot - nagyon kevés a Tournament pályák száma 		96%

Road to EI DORADO



Két férfi, egy esettanulmány

A maroknyi illusztris érdeklőt tulajdonát képező Dreamworks bekezdésű, s egy úgynevezett „egész estét betöltő rajzfilmet” prezentálva igyekeznek rámutatni, hogy — kellő financiális háttér meg-létét feltételezve — nem csak a Disney képes szájatására ingerelni a jóllakott nebulókat. Hanem ők is. Üdvöskéjük címe El Dorado, s az azonos című rajzfilm alapján készült adventure videóit elnézegetve elmondható, hogy az alkotók pontosan tudják, mivel is lehet szegény szülőket arra kényszeríteni, hogy csemetéikkel bepunnyadjanak egy moziba.

Van itt kérem minden: „trill, ekszajtmint, edvensőr, atompara...” — a megvalósítás színvonala pedig alighanem sápadásra is készíti a Disneyt, ki jóllakott despota módjára ontja magából ugyancsak briliáns főffeneit. (Leszámítva az ultragáz Pocahontast...)

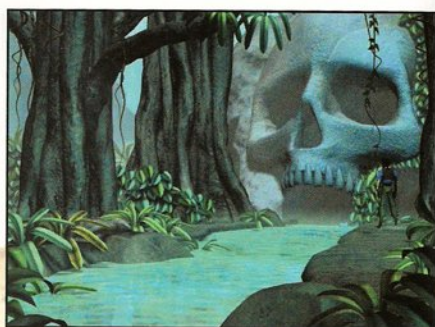
A feltörekvő konkurencia láttán biztosan Disneyék is ránehezednek majd a gázpedálra, így alighanem nívós rajz- és animációs filmek várhatóak a közeljövőben. Szóval, ahogy mondani szokták: mi járunk a legjobban.

Meg azok, akik rágerjedtek az utóbbi időben kibontakozó render — trendre. Miszerint ugyebár a dicső kalandorok előre renderelt hátterek előtt mozognak, mintegy. Úgy tűnik, a kézzel rajzolt adventure-ök ha el nem is bujdosnak, legalábbis szabadságon vannak, hiszen a Monkey Island IV-hez hasonlóan, az El Dorado is renderelt háttereket használ. Hogy most ez jó-e, vagy „nem-e jó-e”, az alighanem egyéni megítélés kérdése — egészen addig a pontig, míg nem hagyjuk, hogy éleslátásunkat s fogékonyságunkat béklyóba kösse a sznobéria. Úgy-hogy tessék résen, valamint nyitottnak lenni: indulunk El Doradoba.

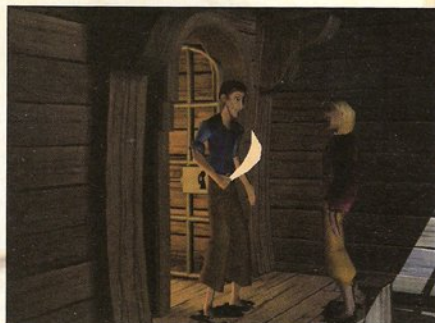
El Dorado

— Óóóh, El Dorado!
Minő kalandok, minő megpróbáltatások.
Ki hinné el a történeteket? Sőt: ki tudná elmesélni egyáltalán?!
Te vagy a Hős, Tulio.
A feladat zsenidért kiált!
— Nem, a Hős TE vagy, Miguel.
TE mondd el!
— Jó!
Elmondom!
De... hol kezdjem...?
— könnyed hatás-szünet, majd Tulio:
— Spanyolhonban voltunk.
— Igen.
— Egy piactéren.
— Igeeeen.
— Verőfényes reggel volt.
— Nem!

Este volt!
— Mondom reggel volt: hiszen épp felébredtünk.
— Naja.
Csakhogy előtte iszogattunk. Este volt, ha mondom, este! — Hát most én mesélek, vagy te?! Te vagy a Hős.
— Kössünk kompromisszumot.
— Legyen.
Szóval: egy borongós délutá-



▲ Ez akkor nem a turisztika-információ?



▲ Pajtás! Fordítva fogod a bököt! (s bevette...)

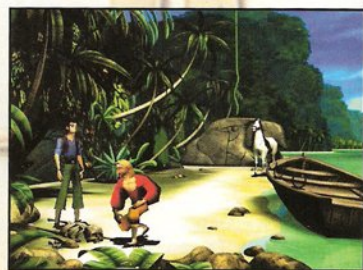
non kezdődött, egy Spanyol piactéren...

A „Zaranyváros”

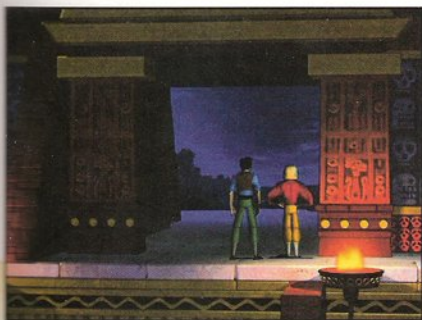
Tulio és Miguel érdemi kalandozásai „tripvúdi” módon kezdődnek, hiszen az első, mi szemünkbe ölik a neves piactéren, egy körözvény — rajta a két léhűtő arcszerkezetével. A legkézenfekvőbb nyitómegmozdulás ennek megfelelően tehát a városból való azonnali eliszkolás lehet, persze jellemző módon az egyetlen kimenő hajó nem átalál 25 pesetás helyárat felszámítani. A jó léhűtő zsebe persze tökéres egy intenzív alkoholkúra után. Pénzt szerezni lehet, azonban: pontosan ezért vetődnek vissza hőseink a helyi ivóba, hogy ott

kockázással alapozhassák meg a helyáruk okán fellépett tökeszükségletét. Nem is sejtik, micsoda kalamajkába keverednek majd, midőn egy legatyásodott alkoholistától elnyerik az El Doradoba vezető út térképét. Mi azonban velük együtt megsejthetjük, ha nekirugaszkodunk a játéknak — mi most konkrétan nem fogunk, mert nincs rá tér, ehelyett átfogó esztétikai s minőségi elemzés tárgyává tesszük a fiúk kalandjait.

Im már sejthető módon egyszerre két karakter irányítása vár ránk az El Doradóban, ami határozottan kellemes húzás: nem kell Lost Vikings szerű „csak-eric-tud-ugrani” megoldásokat sejtieni e mögött, sokkal



▲ Pedro bácsi! Tessék nekünk szabáznii!



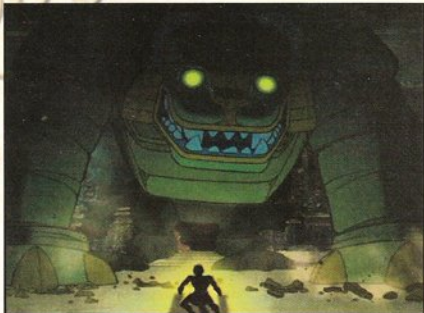
▲ Kamera?! Milyen kamera...?

inkább kitűnő poénalapanyag ez. Tulio és Miguel lépten-nyomon jó spánokhoz méltóan egózzák s cinkelek be egymást, míg képességeik teljesen azonosak. Így gyakorlatilag tökmindegy, hogy aktuálisan melyiküket is irányítjuk.

A kezelés a végletekig leegyszerűsített: az irányító kurzorgombokon kívül mindössze az Enterre s a Controllra lesz szükségünk. Az Enter a tárgylista, míg a Control az egyetemes interakcióra szolgál. Példa: idővel úgy adódik, hogy csúzlival kell magunkra hergelnünk El Diablot, a Démoni Bikát, ki sosem felejt el egyetlen arcot sem. (A bika neve egyfajta tribute a Monkey III s Threepwood nagysága előtt.) Enterrel kiválaszt csúzlit, majd a bikára mutatva — az interakció képes tárgyak s karakterek villogásba fognak — Controlt nyomunk. Szóval ennyi.

Nem bonyolult ügy, ám ennek ellenére is jól játszható s kezelhető. Többeket frusztrált, hogy manapság nincsenek a hőskorra emlékeztető, löbbtucat igével felvértezett kezelőpanelek, ám amennyiben a készítőnk nem esnek a ló túloldalára — lásd Egypt II, ahol mást nem

is tehetsz, mint amit tenni kell — úgy nem tartom hőbörgésre érdemesnek a problémakört. Aki pedig igen, az most hőbörgjön. Az „X”-et nyomva tartva tudunk guggolva közlekedni, mely pár helyen nélkülözhetetlen lesz, míg az „Y” hatására futásnak erednek hőseink. Most,



▲ Ooookos cicu, ügyes cicu...

hogy képességeiket feltérképeztük, bevizsgáljuk a programot jellemző vizuális esztétikumot — már, ha van. One?

Ezek ketten rendereltek

Furcsamód a proginak vannak jobb, s rosszabb pillanatai grafika

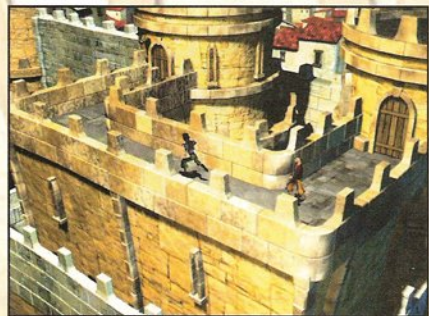


▲ Jó, akkor én most szétnézek kint...

középszerű s „láttam már valahol” szinteket nyaldossa, a műfaj etalonjaként kezelendő Grim Fandango képi világát jellemző aprólékos kimunkaltságnak s erőteljességnek nyomát sem igen érezi.

A karaktermodellek kellő részletességgel bírnak, ám a hevenyészve rájuk ragasztott matricaszemek, matricaszájak okán az a képzetünk támad, hogy szegények mindjárt szét fognak esni. De ne féljete: nem fognak. Mozgáskultúrájuk azonban igen tetszetős: Tulio műmájer menetelése például igazi gyönyögszem.

Örvedetes, hogy a két jómadar szinkronhangját igazi pitlákokra bízták, akik szerencsés módon igazi pitlákokat is csinálnak Tulióból s Miguelből. Ez remek. Ami viszont nagyon nem remek, sőt aggasztó: gyakorlatilag nincsen zene a játékban. Elvértve hangzik



szintjén. Míg a nyitváros erősen „úgy-gáz-ahogy-van” kategória, addig bizonyos helyszínek, mint pl. a hajó kajütje s fedélzete — meszeszerűen izléses s tetszetős. A renderelt hátterek milyen mélységének zöme azonban csak a



fel valami „Ta-daaaa”, mikor nagyon ügyesek vol-

tunk, avagy pár akciórészt színesítenek némi tamtam dobbal, ez azonban édeskeves. Nem is igen vágom, hogy visz rá a lélek egy kiadót, hogy zene nélkül publikáljon egy kész művet. Hát még a Dreamworksöt, akinek azért lehet pár zeneszerzőbácsi, akik pl. az El Dorado zenéjét is szeretik. Nyilván üzletpolitika: „há’ nehogy má’ zenéjien a prog, akkor ki a frász veszi meg a szandtréket, gyerekek?” Hát ez szép, szép. Akkor viszont tessék máskor az adaptációknak legalábbis saját nótákat készíteni. És akkor lesznek naaagy — nagy Zenebona pontok.

Humor is akad

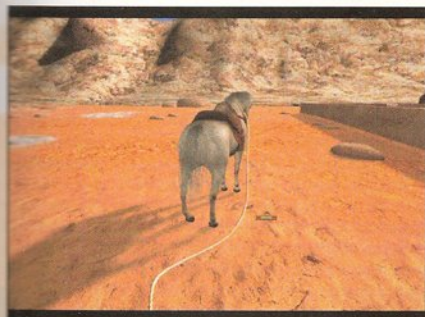
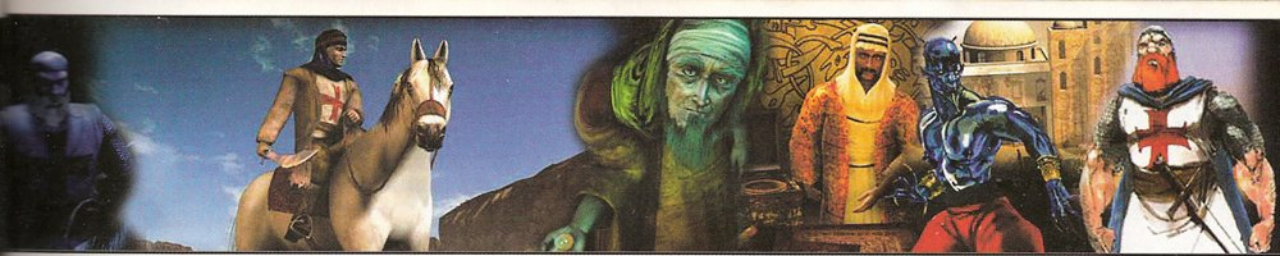
Sőt, néhol kifejezetten mives humor ez, mely leginkább a dialógusokban képviselteti magát. Még a Threepwoodon s Rincewinden nevelkedett lelkeknek is érdemes végigszaladni a progin, mert Miguel s Tulio időnként szinte már értékelhető megnyilatkozásokat tesz. Szándékos a szaladni ige: az El Dorado ugyanis nem egy túl bonyolult darab. Valószínűleg tudatosan vették a figurát könnyedebbre, hogy a fiatalabb közönség is el tudjon vele boldogulni, így nem jellemzőek a Grim Fandango szerű városi puzzlerengetegek, sokkal inkább a „csöbörből-vödörbe” nyomvonal, mikor a nálunk lévő két — három tárgy közül valamelyik egészen biztosan tovább juttat minket az aktuálisan hozzáférhető négy — öt helyszínen. Szóval az El Dorado afféle rövidke kalandozás, afféle igazán súlyos slusszpoénnal, ami miatt viszont mindenképp érdemes egy rövidkét kalandozni.

by GZ

UbiSoft / Revolution
 P200 (P200), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D
www.ubisoft.com

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
✓ - kellemes, ám...			X - nagyon könnyed kaland

79%



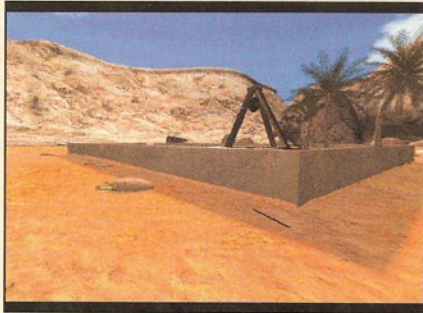
▲ A paci hátulnézetből, a fehér gigyózó valami az akkumulátortöltő kábele

szabályok szerint. Az ily módon tracell 3D képek negatív oldala csak akkor igazán szembeötlő, ha a felszedhető tárgyak után kutatunk. Mivel az egész kép egyben van rendezve, az aktuálisan mozdítható tárgyak összeolvadnak a háttérrel. Ebben az esetben csak is a letapogatós trükköt alkalmazhatjuk, amely szerint a kurzort mindenben és mindenkin áttoljuk, és ha változik a kurzor, akkor ott valami érdekes van. Ez eddig szép és jó, de ez a hasznos játékidőből nagyon sokat elvesz.

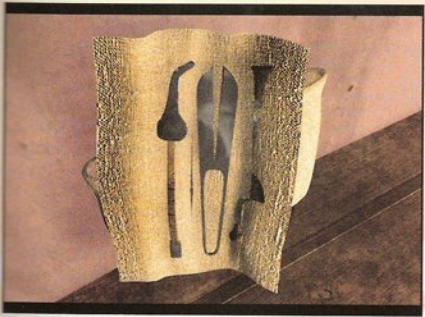
Ezt a problémát a Time Machine-ben igen ötletesen 3D-s objektumok alkalmazásával oldották meg, amelyek minőségben nem mérhető össze az pre-renderelt objektumokkal, de legalább meg tudjuk őket különböztetni a háttértől. Az álló és, ezáltal mozdulatlan hátterek, kissé unalmassá és monotonná változtatják a játékot. A tájékozódás szinte lehetetlen, ha egyszer bemertünk egy házba, abból kifelé menet 100%, hogy nem fogjuk tudni, betárolni magunkat és rendre a rossz irányba fogunk elindulni. A helyes irányokat csakis a tereptárgyak pl. vödör, homokkupac alapján tájékozódva találhatjuk meg. A város

hangjai mindenfelől, de mesterembereket sehol sem látni.

Bár a játék folyamán nem igazán határolódik el a valóság és az álmvilág. A játék teljes időtartama alatt Tancrede de Nérac, a főhősünk egy időutazásszerű állapotot él át, de oly módon, hogy egyszerre képes érzékelni a múltban és a jelenben történő eseményeket. Az egyes objektumokat és tárgyakat vizsgálva, az azokhoz kapcsolódó érzetek és hangok jelennek meg a fejünkben, amelyekből lassan kihámozva kell kikövetkeztetnünk, hogy mi is történt itt valójában. Csak néhányat említek a felszedhető objektumok közül:



különféle sebészi eszközök egy vászon táskába csomagolva, két részre porciózva. Az első látására egy komplikációs szülésbe kapcsolódhatunk be, ahol a szöveg szerint a gyerek a normális úton nem tud a világra jönni, tehát császár-metszést kellene ejteni,

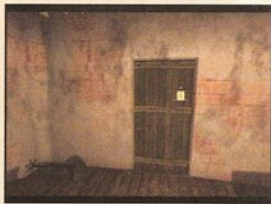
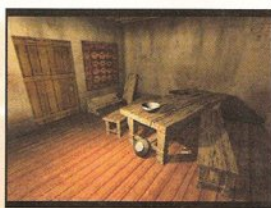


▲ Eme sebészi eszközök használatát inkább mellőzném...

mind az anya, mind pedig a gyerek életének megmentése érdekében. Az akkori zsidó kultúrában ez azonban Isten elleni cselekedetnek hatott volna. De itt Jébus-ban, elvégezhető volt a beavatkozás, mivel ebben az „ideák” által elszigetelt városkában teljesen független kultúra alakult ki, azonban az emberek kezdetben a származásukat még nem tudták megtagadni. Egy másik ilyen történet egy sebészi fűrészhöz kapcsolódik, amellyel éppen egy ács lábát amputálták, de a mestert nem az egyik végtagja elvesztése hozta ki a sodrából, aminek köszönhetően hátralevő életét bice-bócaként kénytelen volt sokkal jobban elkeserítette az, hogy Simon hön dédelgetett városa nem fog felépülni.

Ez a fajta egyedüllét és a belső hangok egy kissé bugyutának tűnhet, de a játék történetének mélyebb megismerése során minden, elsősorban furcsa dolognak meg fogjuk találni az okát.

Ez az alkotás valóban nem olyan, mint a többi kalandjáték, ez annál sokkal több. Mivel ha rögtön beleugrunk a játékba, csak egy nagy adag baromságot fogunk látni. Hangok, személyek jelenléte nélkül, éhe- sen kóborló kutyák vonítása. Ezért egy kicsi történelmi ráhangolódásra van szükségünk, kalandjaink megkezdése előtt. A későbbiekben természetesen találkozunk majd emberekkel és néhány furcsa szerzettel, néhány a sok közül: Master Theodore, az örült építész, Taleb a kovács, Qamar az asztrológus. Ezen kívül



Dzsinnek, napszörnyek és a sivatag szirénjei is megpróbálnak majd keresztbe tenni nekünk, kalandjaink során.

A program nem éppen az adventure műfajjal most ismerkedőknek készült. Már a kezdet is igen bonyolult, egy zárt kapukkal rendelkező falal elkerített város előtt állunk elöttünk egy leláncolt kapu, a hátunk mögött a sivatag. A megoldás nem olyan szerényen nehéz, csak egy kicsit logikázni kell. Azt elárulhatom, hogy a „művelthez” szükségünk lesz a pacira is.

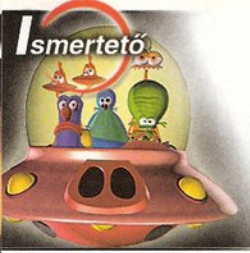
Eme kissé különös produktum sikerré válásához csak egyetlen dolog hiányzik, az pedig a tömegbázis, de mivel ez itt és most nem biztosított, kicsi a valószínűsége annak, hogy a program a toplisták elején végezzen. Szerintem csak igen kevesen fogak belevágni a közel és távol kelet történelmének rejtelmeit kibontó programcskába, pedig ha beleéli magát az ember, akkor egy igen érdekes, és hangulatos történetnek válhat részesevé.

Kefe™

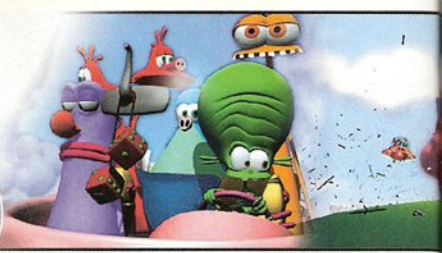
Infogrames / Arxel Tribe
P233 (P200, 32 MB RAM (16 MB RAM))
www.infogrames.fr

LÁTÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVARTOSSÁG	ZENE-HANG
<ul style="list-style-type: none"> - max. VGA felbontás - igen nehézkes játékmenet - gyors gépen szinte játszhatatlan 	<ul style="list-style-type: none"> - izgalmasnak tűnő kerettörténet - igényesen renderelt hátterek 		

79%



Stupid INVADERS



A (z)űr fenegyerekei

Kristálytisztán emlékszem még azokra az időkre, amikor pár évvel ezelőtt pizzamában, szombatban reggel ültem a TV előtt, és rajzfilmeket néztem. Illetve, ha a többszám nem is éppen helytálló, de egyet nagyon tudtam várni, melyet úgy hívtak: Úrdinkák. A sorozatnak valami eszméletlenül debil bája volt, amit egyből értékelni tudtam, és fél órán keresztül csak szakadtam a röhögéstől. Aztán nem sokára rá bejelentették, hogy ennek a zseniális sorozatnak leképződése várható a PC monitorokon is - hát én eldobtam az agyam. Főleg azért, mert a látott screenshottok valami örült hasonlóságot, mi több nagyon nagy faktorú egyezést véltem felfedezni a sorozattal. És akkor a várakozás elkezdődött...

...és egészen tartott ideig, hiszen végre megérkezett körünkbe is ez a 4CD-s opusz, a Stupid Invaders. A játék stílusa point & click kalandjáték, azonban az már az első pár perc játék után kiderült, hogy inkább az Ace Ventura című játék által elkezdett és preferált stílusra számíthatunk benne — vagyis dominálni a képi poékok fognak inkább, és kezelésre is, tárgyakra is sokkal kevesebb gondunk lesz, mint teszem azt a Monkey Island sorozatban. Tehát

megjött, látom, és most nem győzők áradozni róla.

Sztorilájn

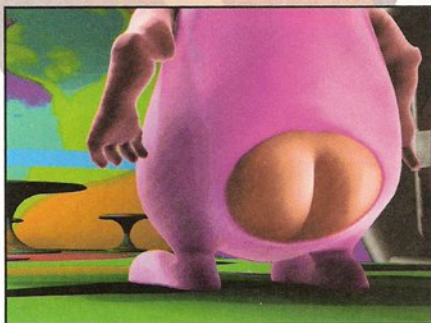
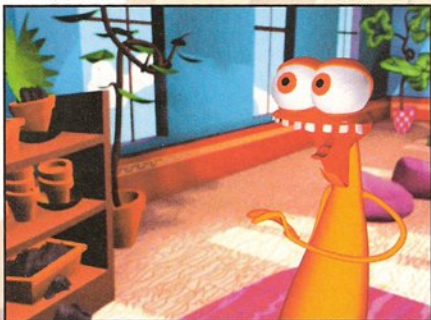
Az alap szituáció a következő: Egy piciny űrhajó repeszt a világűrben, majd láthatóan mechanikai problémák lépven fel rajta, kiesik a kontrolláció a benne utazók kezéből, majd ennek következtében szélesebben zuhan a Föld felé. A konfrontáció elkerülhetetlen, és egy kiadó telek kertjébe sikerül is beékelniük magukat a fura fazonoknak. Nemsokára kiderül, hogy az utasok jellemzése az alábbiak szerint oldható meg: 5, mind fizikai, mind szellemi szempontból aprónak mondható űrlényt hordozott magában a porrá zúzódtott szerkezet. Bár egyikük szerint semmi sincs veszve, hisz pár napi javítgatás után repülhetnek tovább eredetileg is kijelölt úti céljuk felé, azonban az a 2 évvel később felirat a képernyő közepén, és az azonos koordinátákon árválkodó barátaink képéből nem erre lehetett következtetni. Mivel a kis repülő szerkezet teljesen taccsra vágódott semmi esély a továbbrepülésnek. Illetve ez a két év pontosan azzal telt el, hogy barátaink a házban rejtőzködve reparálják meg szepszshipjüket. Ennyi idő alatt meg aztán bőven van rá

Persze ehhez először meg kell őket találnia, illetve elrabolnia. Ezt azonban egy vérbeli fehérgalléros gengszter sosem sajátkezűleg intézi, így megkeres egy rettegett bérnyilkost — Bolok-ot -, hogy megfelelő díjazás ellenében ugyan juttassa már el hozzá ezeket a kis édiopfi idegeket. És akkor végre elkészül az űrszekér, és már éppen a bepakolásnál tartanának a hőseink, amikor is Bolok az utolsó pillanatban négyüket megfagyasztja csodapisztolyával. Az utolsó űrlényt csak azért nem sikerült fennhathatósága alá vonnia, mert éppen sürgős TV nézési ingerenciája támadt. De ez lesz a szerencséje, ugyanis Ő lesz az egyetlen, aki segíteni tud a társain, és Ő lesz az, akit neked is irányítanod kell!

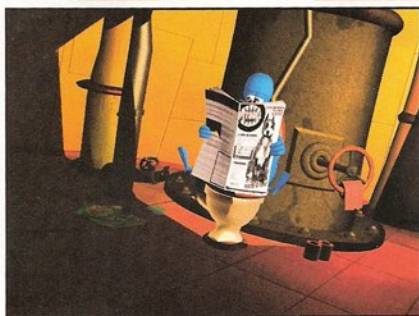
The pozitív side

Két részre lehet bontani a játék adta élményeket: pozitív és negatív oldalra. Nézzük talán először a jó oldalt, vagyis ami miatt érdemes beszélni a játék megfinanszírozásába. Hogy jobban körbeboncolhassuk a témát - nézzünk egy picit a kulisszák mögé! A grafikai rész technikai oldaláról szemlélve: egy 3D Studio Max nevezetű programmal készültek el a hátterek. Viszont ez bármennyire is fejlett, illetve működőképes eljárás, mégsem tudtak olyan elfogadható kinézetet varázsolni az egészeknek, mint amennyire azt szeretnék volna, így ráeresztettek egy Photoshop-ot az egészre, és bevilágították, kikorrektúrázták, kiegészítették a rideg, számítógép generálta képet, s kb. így keletkeztek a programban is látható, kész hátterek. Eközben serényen munkálkodtak a történetírók is, akik nem a Xilam csapatából kerültek ki, hanem két olyan külsős, amúgy már

bizonyított szórakoztató történeteket kreáló embert választottak ki, mint Thomas Szabo és Nicolas Gallet. Igen, jól látjátok, eléggé Ungarische hangzása van az első űriember nevének. Nos elárulhatom: ez nem a véletlen műve... Szóval játéktörténelmileg nem éppen túlhasznált eljárással: a sztorira íródott rá az engine, és a feladatok — vagyis amit a két agy kiírt magából, ahhoz alkalmazkodtak a fejlesztők. A dialogusok ahhoz a Jim Gomez nevéhez fűződnek, aki a valós életben a Ren & Stimpy és Tiny



▲ Exkluzív előzetes a Playboy márciusi számából



Toons nevű rajzfilmeken dolgozott. Így aztán, mondhatni nem volt nehéz dolga a franciáknak házon belül ahhoz, hogy hozott anyagból összegyűrjék a kalandjátékok rajzfilmjét.

Na, de kéremszépen, akkor talán el is lehetne kezdeni játszani a játékkal. Hát igen. A történet úgy folytatódik, maradt egyetlen darab kis alienünk. Őt az egerünk bal gombjával fogjuk tudni vezérelni. Értelemszerűen mivel állóképek szolgálnak háttérül, ha a kép széléhez



mozgatjuk a kurzort, megjelenik egy olyan felirat, hogy tovább, vagy valami ilyesmi. Ilyen úton-módon tudjuk tehát váltani a képet. Aztán ha valami olyan felé mozgunk a mutatóval, amiről a programozó is úgy gondolta, hogy hasznos lehet nekünk, akkor máris megjelenik egy kéz formájú ikon, és alakjából kiszámítjuk, hogy az adott tárggyal / személyrel mit is tehetünk. Természetesen a szemgolyó a nézelődés, a markolós kéz a tárgy felvételét jelenti, a kart húzó gomb pedig a használatát, és a tátozó kéz pedig beszédet eredményez. Nos, még 4 fontosabb gomb van, amit a játék során használni fogunk, ezek pedig: az egér jobb gombja — ezzel fogunk

váltani a lehetséges cselekvések között. A Space billentyűvel hozhatjuk be az igen szűkre szabott Inventory-nkat, az F1-el tudjuk behívni a Load menüt, míg az F2-vel a mentési adatbázis-hoz intézhető fohász... Ja, van még egy fontos dolog: ha két tárgyat kombinálni szeretnél, akkor azt az egyik ráhúzásával a másikra az Inventory-ban érheted el.

Óóó, de miért is érdemes még csak akár megnézni is a játékok? Hát a hangulata miatt. A karakterek moz-



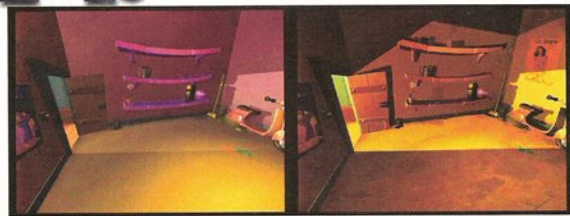
gáskoordinációja, a szinkronhangok, az animációk, a poénok — szóval minden nagyon ott van a helyén. Egy játék, amely a kalsszikus gegekre épít, és ez nagyon jó. En legalábbis meg tudtam szakadni a nevetéstől úgy az első CD elejétől a negyedik végéig. Úgy kb. egyfolytában. Az is pozitív volt, hogy szépen lassan indult be csak a játék, és kezdett zülteni. Ilyenkor mindig az motoszkál a fejemben, hogy vajon a cenzúra miatt alkalmazzák azt a készítők, hogy az első pár órában még igen vigyázzak mindennemű konfrontációval a jó ízlés terén, de aztán a végére annyira bedurul a játék, mint még soha. Tehéntrágya hegyek, káromkodások ezrível, debil poénok, szexuális utalások — szóval minden, ami pikáns és igen szórakoztatóvá tette a szememben.

5 főhősről beszéltem valahol fentebb: igen, ez így is van, és asszem nem árulok el nagyobb titkot azzal, ha rögtön a kezdés után nem sokkal sikerül is kiolvaszta-

nunk társainkat, és tovább kalandoznunk a játékban. 5 nagyobb fejezetre osztható így a játék, mert rövidebb ideig mindegyik őrleány irányítását magunkra kell vállalnunk. Hát hogy ne szaporítsam a szót, elég érdekes egyéniség mindegyik...

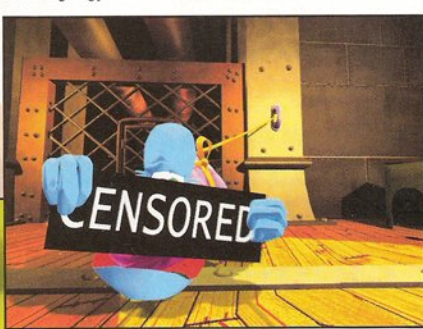
A setét oldal

Mert hogy ilyenje is akad a játéknak — biza! Bár nagyon mély szálakat vélek felfedezni egy-egy puzzle megoldásának gigondolását illetően, azonban mégis úgy érzem, hogy ezt a fajta stílust inkább csak a rajzfilm bírtá elviselni. Merthogy látványosságban nagyon is a toponn lenne egy nyakatekert ötlet kivitelezése, ha nem kettőt kéne kattintani ahhoz, hogy túllépdélj rajta. Merthogy a játék másról szól. Bár valószínűleg nagyon nehéz lehetett eldönteniük a készítőknek, hogy most akkor játékot akarnak csinálni, vagy egy interaktív részt a rajzfilmből, de mint talán az kiderült: ez utóbbi sikeredett



▲ Pillantás a kulisszák mögé: így lesz a vázlatból kész háttér

ki az egészsből. Alapvetően moztiztikusan hat ránk minden, amiben néha csak az zavar meg minket, hogy pöccintenünk kell kettőt az egérrel,

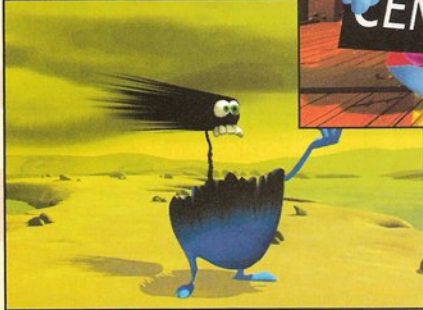


▲ Működésben Cenzné meg az ura

hogy kicsit tördeli a játékmenetet, viszont érdemes megnézni a lehető legtöbbet, mert a többségükön elmosolyodhatsz egy picit.

Aztán fanyalgás numero 3: mikor azt hittem, hogy éppen belelendülök a játékba, már végig is vittem. Nem túlozik, ha azt mondom, hogy egy kisebb rutinnal rendelkező kalandjátékos egy hétvége alatt átrágya magát ezen a könnyed kis opuszon, mert nekem is kb. 3 nap kellett ahhoz, hogy meglásam a vége főcímet. Ejj, mit is írhatnék még? A kalandjátékok között is rangsort, illetve stílusmódozatokat kell rendszerezni, és a csekély százalék is csak annak tudható be, hogy rövid. Ennek ellenére épületes, élvezetes darab a Stupid Invaders — szívőből ajánlom mindenkinek!

Bagó Péter



▲ Csernobil, atomtámadás, — de a hajam még mindig tart!

hogy tovább haladhasunk. Továbbá a kényes pontok közé sorolnám az irányítást. En mondjuk személyesen szívtam azzal torkos borz módjára, hogy egyes képernyőrészeket között navigáljak, és még akkor milyen meredten bámultam a képernyőre, amikor heveny kattintgatások eredményeként a Game Over felirat díszelgett a monitoromon. Aztán ez elég sokszor megismétlődött, melyből arra következtettem, hogy itt könnyű meghalni... Igen, ez így lehet,

Ubi Soft / Xilam
P11 300 (P233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D!
www.stupidinvaders.com

LÁTÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
<ul style="list-style-type: none"> ✓ egyedi debil történet ✓ egyedi debil karakterekkel ✓ egyedi debil humorral ✓ nagyon ütős zenékkel, zörejekkel, hangokkal 	<ul style="list-style-type: none"> X egyedi rövid X egyedi értelmenlennél a CD-ket cserélgetni X és kicsit kaosz néha a kezelése 		

84%

AMERICA

Az utolsó mohikán, Pedro Gonsales, Billy a kölyök és David Crockett egymás ellen!

AData Becker végre megjelentette America nevezetű valós idejű stratégiai játékát, amiről már olvashattatok a decemberi 576 Kbyte számában egy előzetest. Ott két oldalon kivesésztük, mire számíthatunk majd, de aki volt olyan könnyelmű, hogy nem olvasta, netán nincs persze, pont elfogyott az újságosnál), annak felelevenitem az ott leírtakat pár mondatban, majd megnézzük, mit kapunk a teljes játékban. Amit ígérhettek: rengeteg jó ötletre és ebből kifolyólag izletes játékelményre.

A múlt század közepén,

mit is beszélék, az azelőtti közepén kalandozgathatunk hőseinkkel. Pontosabban az ezernyolcszázhuszas évektől kezdve, nem egyszerűen az ott történelmi személyiségek (mint például az indián főnökök) bőrébe bújva. Négy kampányban játszhatunk a rézbőrűek, a mexikóiak, a banditák vagy akár a fehér telepesek oldalán. Ha az őslakosokat választjuk, (amit a játék első végigjátszandó kampányként ajánl, és a négy tutorial pályán is az ő irányításukat sajátíthatjuk el) azonnal ez egyik legegzenekesebb világba csöppenünk. Velük nyolc pályán kell győzedelmeskednünk az egyre reménytelenebbnek tűnő csatározások során. Mivel nem rendelkeznek magas szintű technikákkal, különleges adottságaikat kell kihasználni. Itt elsősorban a gerillaharc jól bevált „rejtőzködő-majd jó időben lecsapunk” taktikáira gondolok, de van vonatrablás, fegyverlopás, földművesek felkoncolása,

miégymás...

Nem kevésbé izgalmas kihívás a mexikóiak oldalán játszani, sőt első körben ők lettek számomra a legszimpatikusabbak. Miért is? A mexikánók első pályáján a tehénállományunkat kell feljavítani, és közben az egyre gyarapodó csordámat terelgettem, az egyik vademberem véletlenül a közelükbe tévedt. Mivel gymra az alapvető szükségletekért korgott (gondolom én) előkapta mordályát és szépen, sorban elkezdte kivégezni a békésen legelésző jószágokat. Az esse mentet majdhogynem a pálya másik végébe kellett kergetnem, mert túlbuzgóságában



állandóan visszavért a tett színhelyére, de most jön a slusszpoén. Néhány támadó bandita koszos bőrének kilyuggatása után azok lovai ott maradtak a tett helyszínén. Gondoltam, egyik emberemet felültetem a paci hátára (úgy, mint az indiánoknál, mert az ljászok így hatékonyabbak lesznek), erre a barom nem, hogy befogta volna szegény lovat, de közvetlen közelről csúnyán kivégezte, aztán húsát szépen behordta a főépületbe...

Talán még náluk is viccesebb népek a törvényen kívüliek. Róluk talán elég csak annyit, hogy a populációjuk szaporodását a szeszfőzdek hatékonysági mutatója segíti elő, és olyan különleges képességeik vannak,

mint dinamitok hajjgálása, vagy szélfékelés.

A negyedik és egyben utolsó (vagyis a legnehezebb) kampányban a bevándorló telepések viszontagságos életét kell menedzselni, talán fényesebbek a kilátásaink, ha tudjuk: maga az amerikai hadsereg áll rendelkezésünkre, az esetleges fegyveres csetepaték során.



▲ Talán ennyi szeszfőzde elég lesz egy ideig... (48 db)

Az irányítás

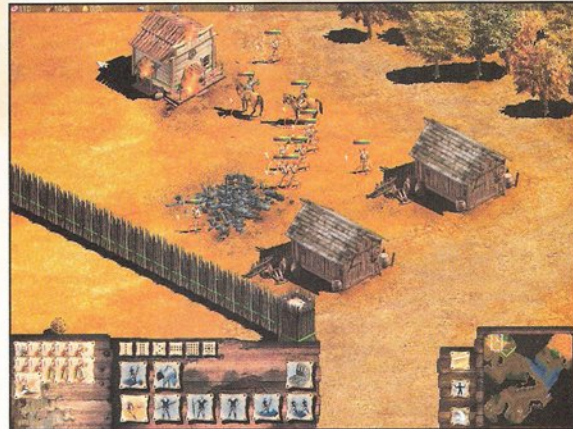
Pofonegyszerű, aki játszott már valaha real-time stratégiával, annak egy percig sem lesz gondja az America kezelésével. A képernyő felső sarkában a rendelkezésünkre álló anyagi javakat látjuk. A sonkacafat, a fa és az arany ikonja

egyértelmű. A puskacső melletti számérték jelenti az éppen raktáron lévő fegyverek számát, éppen ennyi fegyveres katonát tudunk gyártani. A következő egy patkó, ami a karámban lévő lovaink mennyiségét mutatja.

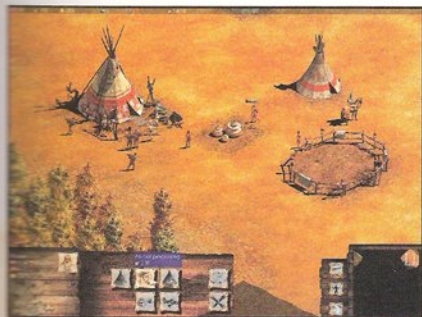
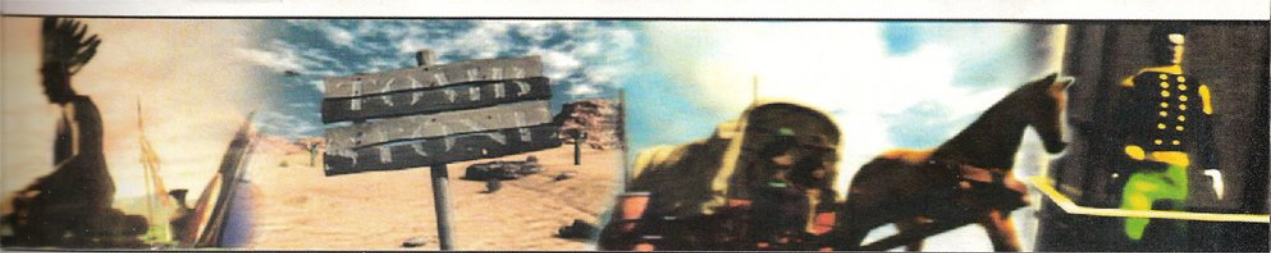
A bal alsó rész az éppen kijelölt egység tulajdonságait részletezi, ezek sorban: az életerő, a páncélozottság, a sebzés, a morál és a tapasztalat. A morál nyolcvan és százhusz pont között ingadozhat. Táborunk főnökei emelhetik ezt a számot (egyébként a kijelölt egység feje fölött az aktuális életereje és a morálja jelenik meg), ami ha magas hatékonyabban az embereink. A tapasztalatot megölt ellenségeink számával gyarapíthatjuk, minél magasabb ez a szám, annál gyorsabb az egységünk. A középső nagy menü teljesen egyértelmű, egységeknél a mozgást és az akciókat adhatjuk ki, épületeknél pedig, hogy mit gyártunk. A térképnél sem kell sokat törnünk fejünket a mi-micodán, talán két ikon van, ami magyarázatra szorul.



▲ Nyomkövetőt szerelek a tehén és a ló hasába...



▲ Forgószél, gyorsan vizet, kigyulladt a sápadtarcúak háza!



▲ *En most már szétrúgom ezeket a köcsögöket!*

Az első a széttárt karú figura. Ez az éppen aktuális nem dolgozó parasztot jelöli ki. Nagyon hasznos lehet ez a későbbiekben, amikor már nagyszámú emberünk van, hiszen nem kell kikeresgélíni a tömegből, melyik lászál munka nélkül. Az utolsó Give signal gomb multipléjer játéknál használható, a szövetségeseinknek üzenhetünk a nem látott ellenségekről.

Számos különleges csemege

vár ránk a missziók során, példának okáért minek annyit dolgozni, ha az értékes cuccokat és persze az aranyat el is lehet lopni. Mind a négy társaságnak lehetősége ilyen alattomos gonoszságokat elkövetni, ha kilyesztik a rablás képességet. Ezek után semmilyen bank, vagy aranydepó nincs biztonságban. A lopás is lehet egy megoldás, ilyenkor nem az épületekbe kell behatolni, hanem a transzportokon rajtaütni. Kiváló terv, sőt az indiánoknak és a banditáknak szinte életfontosságú a magasabb technikai színvonal ilyen módon történő „elsajátítása”. Gondoljunk csak bele, ez többjátékos módnál milyen jó mókákra ad lehetőséget...



▲ *Susogós Makkoscipő éppen most teregetett ki...*

Nem bírom elhallgatni: minden nációnak van néhány egészen különleges egysége. Csak ízelítőként néhány: az indiánok extravagáns figurája a Medicine man, vagyis a sámán. Mágikus energiákkal igába hatja a természetet, ténykedései során minden

té-esz-elnők kedvéncévé válik: bevetett mezőink terméshozamát befolyásolja optimális módon, vagy éppen elvereti a telepések tavaszi búzáját egy jó kis jégesővel. De ha igazán rossz a kedve, akár az ellenséges



▲ *Mindig csak Nyugatra! Vagyis hátra arc...*

katonák közé is csapkodhat villámaival...

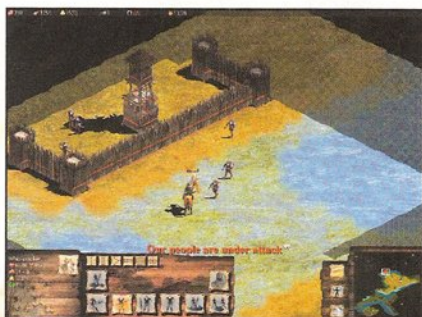
A mexikóiaknál a pap addig duruzsol az ellenség felé, hogy még a legel-

vetemültebb gazember is pályát változtat, az ágyú pedig, mondanom sem kell, meggyőzően bizonyítja a katonai fölényüket. Az útonálló szedett-vedett seregében a legkülönbözőbb fajtájú bűnözők találhatók. A Blaster dinamitrukkát pozicionál, az

Assassin alattomos módon lesből támad, míg a Whip cracker a lovasok legyőzésére specializálta magát. Úgy egészében pedig jellemző rájuk a jelentős sórfogyasztás.

A telepeseknél egy kicsit mintha alábbhagyott volna a fantázia, náluk katonák képezhetők, igaz abból mindenféle, és ha netán megbibednének, csinos nővérek ápolják a szerencséiket.

A gépigény rendkívül alacsony, az Age of Empire motorra készült játék



▲ *Hé, ő csak a lovasok ellen jó, ti menjetek vissza!*

és ahogy észrevettem, a sebessége exponenciálisan növekszik. Magyarán nem egyszer azt sem tudni hol járunk, úgy megugrik a frame per másodperc, de ezt igazán nem hibaként említem meg... Sőt, mindenképpen ajánlott ilyen magas felbontásban játszani, mert a figurák élvezhetően nagyok, bár én egy 17" monitoron próbáltam.

A játék egy CD-n foglal helyet, az installálás után kevesebb, mint ötszáz megát foglal, pedig zenéket is felpakolja Mp3 formátumban. Ezek után végtelen kedvességéig még azzal is kifejezi, hogy soha többé nem igényli a telepítő CD-t a későbbi indítások során. Apropó zenék! Körülbelül negyven perc zenéi anyagot kapunk a játékhoz, és a számok egytől egyig mind nagyon kellemes szerzemények. Nem, nem a country stílusban operálnak, legalább a számok fele elmehtne akár egy sci-fi game muzsikájának is, de mint mondtam itt is kiválóan megállják a helyüket.

Az utolsó szó jogán csak annyit mondhatok, hogy nagyon aranyos és szórakoztató játékot próbálhattam ki, sok kacagató jó ötlettel találkozhat az, aki úgy dönt, hogy kipróbálja.

Balage

Data Becker / Data Becker
 PII 433 (P266), 64 MB RAM (64 MB RAM), D3D
www.game-america.com

LÁTÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
✓ - sok új ötlet - egyedi hangulat - alacsony gépigény	X - még könnyű fokozatban is tartogat kellemetlen meglepetéseket		

92%

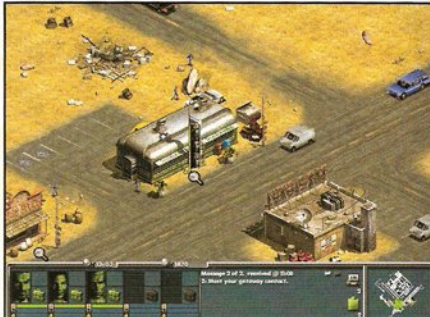
HEIST

Donnie, felejsd el! – Lefty

Bazska, a Tesztelő fáradtan pillantott órájára. Hajnal fele járt és ő még mindig az interneten lógott. Áldozatra vadászott. Szeretett volna a maga kéretlen módján imponálni a Keresztapának, ezért úgy döntött, nem várja meg a következő megbízást, hanem maga keres célpontot. Nehéz dolga volt, hiszen a szóba jöhető játékprogramok egyikéhez sem fűlött a foga. Már-már lelépett volna a világhálóról, amikor a szeme megakadt egy hamarosan megjelenő program címén. Heist. Pár pillantás a leírásra elég volt ahhoz, hogy a fáradt Tesztelő szája mosolyra húzódjon. „Mevagy” — gondolta. Stratégia és akció - az ideális párosítás. Keze szeretettel simított végig trófeáin — a Commandos, a Rainbow Six, a Hidden and Dangerous és a SWAT 3 CD-k gerincén. Ezeket a nemes ellenfeleket még szabadúszó korában, a maga örömeire végezte ki.

Eddig két kisebb megbízást teljesített az '576' névre hallgató szervezet kérésére és most úgy érezte, itt az ideje valami nagyobb durranásnak. A Heist tökéletes feladatnak tűnt, hiszen az előzetes információk alapján minden megvolt benne, hogy a fent említett áldozatokhoz hasonló nemes célpont legyen. A Tesztelő megdörzsölte kipirosodott szemét és duplán kattintott levelezőprogramja parancsikonjára. A Keresztapának írott elektronikus levél nem maradt megválaszolatlan. A Don meglepő módon nem a szokott címről - szjvc@576.hu - válaszolt, hanem személyesen telefonált. Bazska legnagyobb öröme elfogadta a felajánlott célpontot. „Nem lesz semmi hiba” — gondolta a Tesztelő. Nagyon csúnyán tévedett.

nyítása alatt álló szervezet viszon­zálul igényt tart a Rosszfiú szolgálataira. „Végül mindenkit bepa­liznak” — csó­válta a fejét a Tesztelő. A Rosszfiú feladat nem egyszerű: előbb össze kell verbuválnia egy jól működő csap­atot, majd rab­lások és rajtaütések segít-



▲ A városka központja: a vegyesbolt



Azóta megváltoztak a dolgok. A Cosa Nostra a közelmúltban a Tesztelőt is magába szippantotta.



Szokásához híven a Tesztelő először a célpont háttértörténetével ismerkedett meg. A Rosszfiút börtönbe akarják csukni, de egy titokzatos valaki megmenti őt a törvény szigorától. Csakhogy semmi sincs ingyen. A jövővé és az irá-

ségével át kell vennie a hatalmat a rivális bandáktól. „Nem túl eredeti sztori” — gondolta a Tesztelő, majd behelyezte a CD-t a lejátsszóba. A szeme elé táruló látvány régi ked­vencére, a Commandosra emlékeztette. Nagyjából pontosan. A Tesztelő — miután megbizonyosodott arról, hogy valóban 2001-et írunk — ezen kicsit elcsodálkozott, de nem sze­retett volna azon kollégák hibájába

esni, akik túl sok jelentőséget tulajdonítanak a grafikának. Az a tény viszont zavarta, hogy bármennyire is meresztette a szemét, nem nagyon tudta egymástól megkülönböztetni a képernyőn sétáló alakokat. „Semmi baj” — gondolta, hiszen tudta, hogy a felbontás és a megjelenítés részletességének átállítása csodákra képes. Rutinból nyomta le az 'Esc' gombot. Hibázott, mert egy igazi profi nem dolgozik rutinból, de a tette következtében szeme elé táruló 'Level failed' felirattal előbb vagy utóbb mindenképpen találkoznia kellett. Elhamarkodottsága csupán ezt a folyamatot gyorsította fel. Szörnyű gyanú vert fészket a fejébe. Egymás után nyomkodta végig a klaviatúra gombjait, de a fent említetten kívül csak egy működő billentyűt talált, a 'P'-t, amely megállította a játékot. Egy csapásra rengeteg dolog vált világossá a Tesztelő számára. Egy: kénytelen lesz 800x600-as felbontásban barkochbáznia a monitoron látható pálcikaemberek kiletét illetően.



▲ Alkatra mint az Alcatraz



▲ A Tesztelő kedvenc felirata



FUR FIGHTERS

SCREAMER 4X4



"The best 4x4 game around" - PC GAMER

where we go there are no roads.

576 KByte

Szeretettel az 576 KByte olvasóinak!
Clever's Team

Schlögl Tamás

Pócsa Zoltán

Bury János

Szaló György D.

Németh Csaba Juch Zoltán

Zerényi Gábor

CLEVER'S
SOFTWARE DEVELOPMENT

www.clevers.com

CHANNEL
42

www.channel42.hu

VIE INTERACTIVE

www.vie.co.uk

Photo and graphics by Clever's



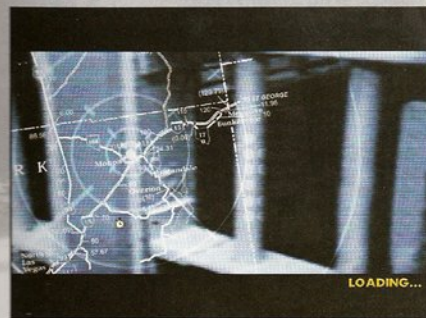
576 MSRP



▲ Természeti kincsekben gazdag sivatagi tájkép

Kettő: nem lesz lehetősége nehézségi szintet állítani. Három: nem tud menteni a küldetések során. Négy: a több képernyőnyi térképet csak az egér segítségével tudja majd mozgítani. Öt: nem áll a rendelkezésére egy billentyűparancs sem, amelyek pedig jelentősen meg tudják könnyíteni az ilyen stílusú programokkal játszó kollégák életét. Miután számot vetett a fenti tényekkel, még mindig azon a véleményen volt, hogy ez a megbízás még akár jól is elsülhet.

Ha a Rosszfiú pénzhez, fegyverhez vagy szerszámokhoz szeretne jutni, rabolniá kell. Illetve a két utóbbit meg is vásárolhatja, de ezt a lehetőséget a Tesztelő megmosolyogta. Erre a részre egyébként — talán nem meglepő — meglehetősen hamar ráérezett. A fosztogatásban az úgynevezett „környezet-érzékeny menü” sietett a segítségére, amely amennyire hasznosnak, legalább annyira kezelhetetlennek bizonyult. Bazsáká jól tudta: az eredményes rablást mindig megelőzi a felderítés. „Végre egy jó ötlet!” — gondolta, ahogy megpillantotta a felbukkanó panelt. Félmosollyal az arcán figyelte, ahogy a Rosszfiú előbb sorra veszi a potenciális buktatókat



▲ Útban a börtönbe

— személyzet, riasztó, zárok, székek —, majd tanácsot ad a szükséges felszereléssel kapcsolatosan, végül közli a rablás várható idejét. Még az egyszerűen gondolkodó Tesztelő számára is világos volt: ha ez az idő rövidebb, mint az ugyancsak fel-tüntetett riasztási

idő, a Rosszfiú bátran nekifoghat a bűncselekménynek. Ha viszont nagyobb, akkor vagy több emberre, vagy jobb szerszámokra van szük-



▲ A bankban az ügyintézés a nap 24 órájában zajlik

sege. „Egy jó pont!” — jegyezte fel, miközben a Rosszfiú épp kirabolt egy lakókocsit.

Ez a jó pont volt az első. És az utolsó. A Tesztelő a következő négy napot a második pályán töltötte és nem is jutott tovább. Hamar belátta, hogy erre a programra nem jellemző az általa oly sokra becsült fokozatos nehezedeés, amely véleménye szerint a játékhöz való kötődés egyik fő záloga. A folyamatos kudarcok követ-

kezében agya kezdett elborulni: egyre markánsabban fogalmazódott meg benne az az elsőre abszurdnak tűnő gondolat, hogy a fejlesztők nem is szerették volna, hogy a játékosok jól szórakozzanak a Heisttel.

Pedig a Tesztelő próbálkozott. Szeretett volna például logikusan gondolkodva sikereket elérni. Kudarcot vallott. Aztán szeretett volna magyarázatot kapni bizonyos dolgokra, de persze erre sem volt módja. Így aztán másra vár



ha az egyébként néptelen utcán a háta mögött előlrántunk egy gumibotot. Arra sem a Tesztelő fog rájönni, hogy vajon miért nem tudja az egyébként fegyverekre szakosodott veterán használni az ideggázt. Nem, mert a Tesztelő kitepte számítógépéből a CD-t és átkokat szórt rá.

És most gondban van. Mit mondjon a Keresztapának? Olvassa át a játék honlapját és a hozzá adott használati utasítást, majd ezek alapján hitesse el vele, hogy elvégezte munkát? Úgy érzi, ez nem lenne tisztességes sem a Keresztapával, sem megbízóival, az Olvasókkal szemben sem. Mert ez a játék rossz.

Elég csúnya, nagyon nehéz, kellőképpen kezelhetetlen és teljesen reménytelen. A fentebb már említett Commandos sem volt könnyű, de ott legalább pontosan tudta, hogy az adott pályán mi a feladat és arról is elég konkrét fogalma volt, hogy azt hogyan lehet teljesíteni. A Heistben csak egy a biztos: előbb vagy utóbb, amikor már épp azt hinned, jutottál valahova, a jól ismert felirat fogad: 'Level failed'.

A Tesztelő továbbmegy: Game failed.

Bazsák

Virgin Interactive / Virgin Interactive
 PII 450 (PII 233), 128 MB RAM (32 MB RAM)
heist.vie.co.uk

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
✓ - ígéretes alapötlet			X - a többi

38%

B-17 FLYING FORTRESS the MIGHTY 8th

„Ki gépen száll fölébe, annak térkép e táj”

Anevem Eddy. Egy B-52-es bombázó pilótája vagyok. Hogy miért lettem az, aki most vagyok? Nos, én is sokat gondolkodtam már rajta. Nagypapám a II. világháborúban szolgált, egy B-17 "Flying Fortress" fedélzetén, mint másodpilóta. Mégpedig nem is akármelyiken, hanem a Memphis Belle-en. Emlékszem gyerekkoromban rengeteget mesélt nekem arról, hogy milyen is volt akkoriban az élet, a háború, és a halál. Jópofa ember volt. Néha már ő is elveszett a részletekben, de engem nem zavart. Csapongott a gondolatok közt, mintha épp ott lenne a fedélzeten. Szerettem hallgatni az öreget.

Ma már én is kezdem megérteni a legendákat és meséket, bár a mi világunk egy kicsit más. Jobban felszerelt, sebesebb és erősebb, mégis néha úgy vágyok arra, hogy akár csak egy napra is "visszarepülhessek" az időbe. Egy beszélgetésünk képe még mindig tisztán előttem van. Hosszú és kimerítő volt. Azt hiszem ez adta meg a végső lökést ahhoz, hogy életem új irány vegyen. Valahogy így szólt a történet:

Tudod Eddy, a mi időnkben sokkal másabb volt minden. Nem voltak ilyen gyors és hatalmas gépeink, mégis nem kevés belőlük szinte mítosszá vált.

Különleges tisztelet övezte ezeket a vasmadarakat, és legénységüket. Büszkék voltunk arra, hogy pilóták vagyunk, ugyanakkor minden bevetésen tudtuk, hogy talán utoljára szállunk fel. Sose "unatkoztunk". A vezetőségeknek köszönhetően mindig volt mit csinálnunk. A végén már kategóriákba soroltuk a különböző küldetéseket: Play a Historical Campaign (PHC), Play a Squadron Campaign (PSC). Itt mi terveztük meg a küldetéseket, de voltak olyan ese-

tek is, amikor már kész térkép alapján repültünk, ezeket Choose-nak neveztük.

Aztán ott voltak azok, amiket csak QuickStart-nak (QS) vagy Training-nek hívtunk. A QS-ba még olyan is előfordult, hogy nem is bombázóval repültünk, hanem emberhiány miatt vadászgépekkel kellett csatába indulnunk, bár ilyen nem sokszor fordult elő. Számomra a PHC és PSC küldetések voltak a legizgalmasabbak. Mindig 12 gépes kötelékben



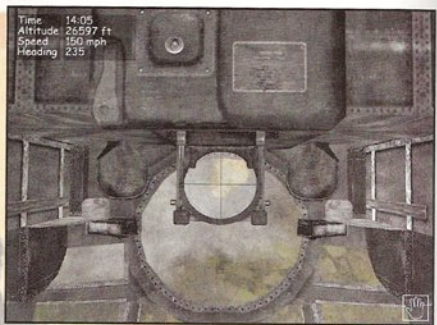
repültünk. A PSC esetében, mind a 12 bombázót mi készítettük fel a bevetésekre. A PHC-ban viszont csak a saját gépünkkel kellett törődnünk.

Emlékszem, amíg csak mi madarunkat gondoztuk, az irodánk egy szemétdomb volt, de amikor már az egész fészek ránk volt bízva, finom és rendezet szobába törhettük a fejünket a napi feladatok megoldásáról. Ha "kinéztünk az ablakon" beláttuk az egész repteret. Aztán kikocsiztunk a gépekig és leellenőriztük őket felszállás előtt. Az asztalunk mindig tele volt dossziékkal. Ezekből mindent megtudtunk a legénységről, a gépekről, az esetleges sérültekről. Minden dokumentálva volt. Tudtuk ki a jó géppuskakezelő, aki pilótának se

rossz vagy ki a jó navigátor. Ezek azért voltak fontos információk, mert sérülés esetén nem kellett

gondolkodni, hogy kit küldjünk a hiányzó ember helyére.

A hangárban volt egy hatalmas térkép. Mindig itt terveztük meg küldetéseink útvonalát, és a fordulópontokat egy kis piramisal jelöltük. Ezzel mutatni tudtuk a repülési magasságot. A lerombolandó



▲ Apááám! De jó vagyok!!



▲ Huhhúúú!! Rock & Rooolll!!

célpontokat pedig apró színes bombákkal jelöltük, attól függően, hogy mennyire fontos az objektum. Aztán aláírtam a repülési naplót és már indultunk is a bevetésre.

Felszálláskor a navigátor az előtte lévő kis füzetecskebe kipipálta a "Küldetés indul" bejegyzést, majd jelt adott és csak ekkor kezdte el mindenki felpörgetni a motorokat. A gépet eleinte nehéz volt vezetni, de aztán lassan megszoktam. A láborkánnyal finoman a kifutóra irányítottam, aztán tövig toltam a gázkarts a gép szinte magától emelkedett a levegőbe.

Ezután legtöbbször hosszú és unalmas repülés várt ránk egészen addig, amíg az ellenséges terület fölé nem értünk. Mindig azt kívántuk, bár csak felgyorsíthatnánk az időt! Sokszor órák is elteltek azzal, hogy

a csodálatos kilátásban gyönyörködöttünk, aztán hamar beleuntunk. Amikor elértük Európa partjait, hirtelen besűrűsödtek az események. A légharító tűzérő, a tucatnyi

Messerschmitt, a veszettül csaholó, kopó pilótákkal mind-mind a mi roncsaink lángjánál akart melegedni. Nagyon nehéz volt mindenre odafigyelni.

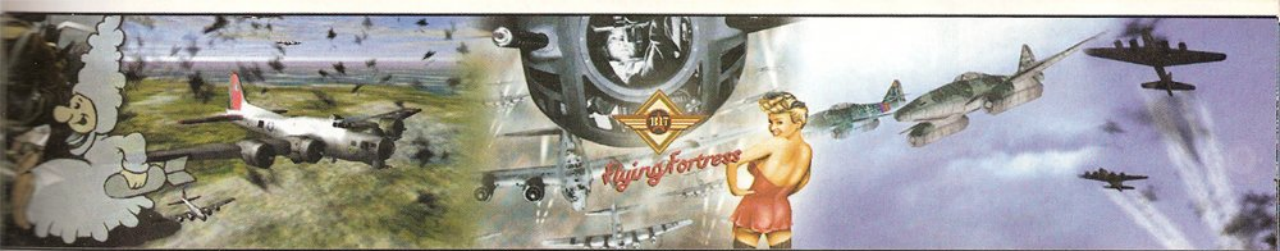
Szegény Harry, ő kezelte a bombavető szerkezetet csak a pillanatra várt, hogy kioldhassa a szereltesomagokat, aztán pucoljunk a légtérből. Nem volt egyszerű feladata mivel szabad szemmel kellett bemérnie az ellenséget. Igazi művészet volt megüszni lángoló motor vagy sebesült ember nélkül egy-egy küldetést.

Bár a B-17 egy jól megtervezett gépnek mondható, mely elődeit magasan túlszárnyalta, a törzs hátsó részében elhelyezett két oldalsó géppuskánál mindig sok sérülés történt, mivel itt a gépet nyitott volt.

Hozzá teszem, nem véletlenül hívták ezt a típust "Repülő Erődnek". A géptest 6 jól elkülöníthető részből állt, ahol a 10 fős legénység volt szervezeten elosztva. Összesen 12 kezeltető egységet helyeztek el a gépen, ebből 7 fegyverállás volt. A 12 egység úgy oszlott el a személyzet között, hogy a bombavető, azaz Harry



▲ Az új B-17-es típus a Lángoló Erőd



IRÁNYÍTÁS

Minden automatikus, tehát bármelyik nézetbe is váltunk, ahhoz hogy bármit is tudjunk csinálni, át kell váltanunk kézi vezérlésre az M gombbal. Ha elhagyjuk a nézetet, visszaáll gépi vezérlésre.

Külső nézetben: a gép kormányzása
Belső nézetben: kezelőszervek irányítása

Joystick

Egér kezelés

Műszerek kezelése egérrel (Bal és Jobb gombot egyaránt kell használni)

Képernyő bal széle: kezelőegységek közötti váltás (12)
Képernyő teteje: személyek közötti váltás (10)
Képernyő jobb széle: nézetek közötti váltás (4)
Képernyő alja: géptest részei közötti váltás (6)
Karakternézetben:
Egér bal gomb: személyválasztás, rámutatással
Egér jobb gomb a személyen x1: másik kezelőegységhez küldés
Egér jobb gomb a személyen többször: elsősegélyre küldés, szerelés, ernyős ugrás
Külső nézetben képernyő jobb szél: repülő egységek közötti váltás

Billentyűzet Nézetek

Belső nézet:	F1
Külső nézet:	F2
Akcio nézet:	A
Műszer nézet:	I
Karakter nézet:	C
Egyéb:	
Pilótafülkében a műszerek közötti váltás:	F4-F10
Legénység közötti váltás:	0-9
Kézi vezérlés:	M
Sebesség szabályzás:	Ü-Ó
War Emergency:	W
Idő gyorsítás:	Home-End
Lábkormány:	B-N
Kamera kezelés, külső nézetben:	Keypad

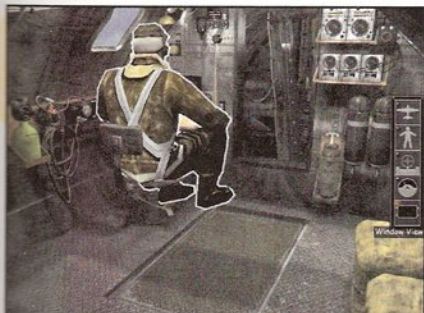
kezelte az orrszben lévő két géppuskát is. Mindenkinek meg volt a maga helye és hála istennek mindenki tudta a dolgát.

Mikor végre kioldottuk a bombákat és leráztuk a vadászgépeket, nekidőlünk a hideg géptestnek és figyeltük hogyan szűrődik be a napfény, a nagy kaliberű golyók ütötte lyu-

kakon. Hazafelé már nem érdekelt minket, hogy milyen hosszú lesz az út a reptérig. Nyugodt és csendes béke szállt testünkbe. Ezt is túléltek. Mégis, lélekben mindig meghaltunk, aztán újra születtünk. Ilyenkor csak arra gondoltunk, hogy holnap se maradjon ki az utolsó fázis, az újjászületés.

Összefoglalás

Az hiszem a leíratak alapján kiderül számotokra, hogy a B-17 Flying Fortress egy csodálatos hangulatú játék. A játék grafikája a legszebb, amit idáig láttam ebben a stílusban, bár tény, hogy gépet kell alátetni, különben bajban



▲ Sikerült flúk! Befogtam a Bartókot!



leszünk a nézetváltásoknál. Az irányítás egy kicsit nehezen, de azért megszokható. A repülési tulajdonságok rendkívül élethűek, mind a B-17-esek, mind a vadászrepülőök esetében. A hanghatások egyszerűen elképesztők. A géppuskák hangja, ahogy a löszerek a tárbán csörögnek. A vadászrepülőök hangja, amikor



▲ Kicsit túlfűtött a helyzet

zuhanórepülésbe meghalljuk azt a magas sikító hangot, amitől annyira rettegtek valaha, mint ahogy mi is fogunk a játék folyamán. A sérült társaink hangja, hogy segítségért könyörgnek, mert iszonyatosan fáznak vagy csak egyszerűen félnek a haláltól és sírnak. Viszont a mondas kitekerve most is igaz: "minden jóban van valami rossz". Annyira élethűre tervezték a játékot, hogy alaptól valós időben repülünk. Még 8x-os időgyorsítással is lefűrdtem, meg-

vacsoráztam és még el is szundítottam egy kis időre, mire akcióba keveredtem. A másik, amit nem értettem, hogy nem tudtam kilépni a játékból repülés közben, csak ha lezuhanok. Ha bármiben elakadsz repülés közben, akkor először figyelj meg, hogy mit csinál a gép, utána kézi vezérlésbe váltva már te is tudni fogod. Egy biztos, a játékhoz sok időre lesz szükséged, mire megtanuljuk kezelni, és mikorra teljesítünk egy-egy küldetést.

Összevetve megfelel a mai követelményeknek, noha van egy-két idegesítő hibája, de ettől eltekintve azt hiszem sok boldog órát fog szerezni azoknak, akik megveszik.

Crow

Microprose / Rage Software
PIII 500 (PII 300), 64 MB RAM (18 MB RAM), D3D!
www.b17flyingfortress.com

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
✓	✓	X	X
- a grafika, a hang hatások, a repülési tulajdonságok és a hangulat nagyon jó		- túl hosszú a repülési idő	- nem lehet kilépni - nehézkes kezelés

80%

JETFIGHTER IV Fortress AMERICA



Nagy IV-ben nem érdekelnek hibáid! Imádlak kicsim!

Hosszúra nyúlt kiképzésem 10. lecke sorozatának záró feladatára készülök. Eddig minden olyan jól ment — kisujjból ráztam ki a feladatokat — de ha a mai témazáróm sem sikerül, parancsnokaim előtt végképp lejáratom magam. A X./18. bevetésem lesz, és még most sem tudom, hogy mi az igazi megoldás. 17-ből 5-ször „haltam” hősi halált, és 12-szer kellett katapultálásra elszánnom magam. Végigjártam a trükkirtam összes létező hangszerén, a valaha játszott összes darabot, és mégsem boldogulok...

Fülemben megszólal a torony, még egy rövid feladat-összefoglaló, aztán a gázkar előre vágása után lódulok Lódarazsam nyergébe — a mármár rettegettnek számító célterület felé. Maximális tolóerőt adok (a hajtóműfordulat 100%-ának elérése után utánégető 5-ös fokozat) és egy Immelmanal tépem meg a bázisról búcsút intők idegrendszerét. Elemelés után a „Flaps” azonnal alappa, „kerekem kotrás befelé!”-parancs, (hallom, ahogy az elektromotor csendben kizümmögi magát, és a futómű is „bebluppo” a helyére). A felhúzás utáni háthelyzetből egy fél-orsóval megszüntetem a fejemből toluól vér által okozott túlnyomást, aztán nyomom bele a gépet a terepbe, de csak azért, mert a csúcsmagasságból történő támadáskísérleteimmel is kudarcot vallottam az utolsó négy alkalommal.

Ma figyelmen kívül hagyom a tervezett útvonalat, nem érdekelnek a WayPointok, (hiába kerülgettem eddig is a radar-előrejelző rendszerüket, úgy levédték azt a három antennát, hogy tökmind egy milyen irányból és magasságban támadok!) Előbb-utóbb mindig elkaptam eddig valamelyik légvédelmi ütegük rakétáját.

Fegyverzetválasztóval Maverick, majd a célpontkijelölővel az „AntenA”. A HUD-on ezután

az „irányadó háromszögpeckét” az iránytűn, vagy a célmegjelölő-négyzetet kell szemmel tartanom — ezek tájékoztatnak a célpont hozzávetőleges irányáról.

8-900 mph-s sebességgel szlalomozom a magas hegyek oltalmazó takarásában, esetleg a jóval félelmetesebb kanyonok keskeny vágataiban.

Embert próbáló mutatvány, a környezetvédőket biztosan megbotránckoztatná, afterburneres fagott-szólóm a természet eme csodálatosan gyönyörű alkotásai között. Jobbra-balra, a szűk hegyszorosokat kihasználva lököm magam egyre

közelebb, ha egy mód van rá, most kerülöm a gerincek fölötti átbukdósolásokat. Mai stratégiám, a „megleplek, és lerohanlak” célkitűzése vezérli, aztán a „sipirc innen, mert féltém az ülepem” taktikai visszavonulás alaposan kidolgozott tervét fogom (szeretném!) megvalósítani.

Az örült cikk-cakkozásban ha eltévednél, (őh úttörő csapásaimon Követő!) — a célponttávolság növekedéséből tudnád meg azonnal, hogy rossz irányba haladsz! De ez velem most elő sem fordulhat, nagyon ki vagyok hegyezve eme égnek meredő vasszörnyetegekre! A vad cikázások közben, whiskytápon hízalt májmag teljes súlyával passzírozza gyomromat, vesztet védekezéssel ellenálló lépemre. A túlterhelés hatásait csak elviselni lehet, megszokni soha!

Még jó, hogy a G-ruha összetart úgy, ahogy...

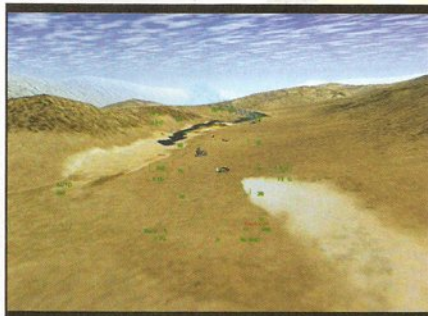
Szeretném hinni, hogy a csata kimenetelére döntő jelentőséggel bírnak ezeknek a híradó eszközöknek az elpusztítása, és nem csak valamelyik tábornokot fizette meg egy, a konkurenciát kiiktatni vágyó kereskedelmi rádió! Akármiért is kell életem kockára tennem már sokadik alkalommal is, a céltávolság-mérőn látom, hogy a következő forduló után feltehetően elém kerül a cél.

Késélre állítom a Hornetet, a botot a hasamra húzom, félméternyi távolságra szurcolom alattam az éles sziklákat — és

valóban, velem szemben felbukkan a domboldalba telepített három földbe-szúrt fogpiszkáló! Miközben elindul az első — felé kilőtt Maverick, (vazmeg ilyen csak a mesében van!) máris indíthatom a chaff-esőt, mert rám indítottak egy radarirányítású rakétát! Köz-



▲ A főszéri ide is be tud menni



▲ A főszéri leamortizálja a vidéket

elmegek főszereinek! Ja? Hogy az se nyugisabb állás)? Fegyverzetkapcsolót gyorsan át a légiharc rakétákra, de hiú ábrándok visszatérő gonosz szellemé! a lopakodó tulajdonságú ellenségeimet képtelen vagyok befogni, csak vaktában forgolódom, és (ELFOGYTAK CHAFF-kötegeim is!!!) most veszítem el a csatát — érzem — már sokadjára is! (...)

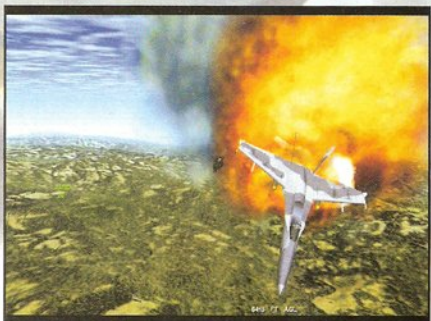
Mayday-mayday!

Ha túl életem az Eject-elést, kérem fogom a politikai menedéjkjogot, pontosabban a leszereltesemet!

Hangulat

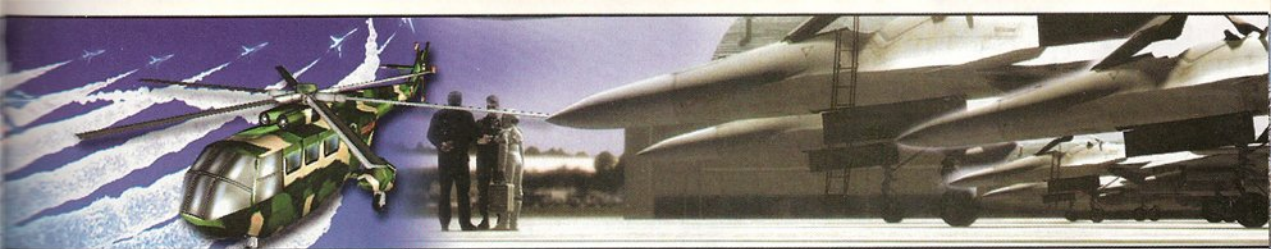
Utóljára az USAF-fal volt alkalmam ennyit koptatni a billentyűt, bár ez most csak képletesen igaz, mert a Microsoft magyarországi képviselőnek köszönhetően most (és ezután minden alkalommal) egy SideWinder Force Feedback 2-vel (terveim szerint a következő számban bővebben is írok erről a remek „kis” szerkezetéről!) teszteltem a programot!

Szegény Jetfighter IV-gyel nagyon mostohán bántam, minden inkább jellemző a kapcsolatunkra, mint „az első látásra szerelem!”! December



▲ A főszereinek melege volt, hát ugrott





▲ A két piros pötty, és a megcsappant kedv

óla tologattam, aztán a szakaszos ismerkedés folyamán egyre szimpatikusabbá vált, ami kijelentés nem az „elvé utállak” kiindulást tükrözi! Nagymamival (Jefffighter-2) fiatalabb korában sokat incelkedtünk, sőt nagyon szerettem, ahogy el tudott kapráztatni bizonyos egyedien rafinált apróságaival.

(Gyors grafikájának köszönhetően a legszebb műrepülő bemutatókat produkáltam saját gyönyörökötetememre vele.)

A fenti „történet” reményeim szerint tükrözte a feszültséget, amelytől olyan életszagúvá tudta varázsolni időnként (azért voltak unalmas perceink is!) a vele töltött órákat. Talán megharagudna (ha tudna érte), de a szimpátiám kivívását annak is köszönhettem, hogy rendkívüli módon emlékeztelem egy régi szerelmemre, melyet még Amigán lehetett ajnározni, és ha jól emlékszem, az Interceptor névre hallgatott... (kevrt emlékek érzéseinek kevert hangulata!)

Durva hibák

Akadnak szép számmal, mégsem nyomják magukat rá, a program egészére! Érdekes, mert a kezdeti fenn-

tartások után, szinte teljesen feledésbe merültek, holott elő-elő jöttek a program nyújtólése során rendszeresen. Merthogy — bár jól érezzük magunkat a kicsikével, mégis nehéz lenne elnézni az olyan hiányosságai mellett, amelyeket most csakúgy kapásból felem-

legetek: A Campaign iskola feladatainak 7. állomásánál történt, hogy miközben már túl voltam a harmadik hirtelen halálom (a fedélzetbe csapódva füstöt váltam), a 4. próbálkozásnál az alacsony sebességre koncentráva elkopott a magasságom... A sósvízben való hidegfürdő helyett azonban nem következett be a várt esemény, hanem mint aki jól végezte dolgát, repülőgépem landolt a sima tenger felszínén. Vártam-vártam, de mivel még csak egy lenge szellő sem mozdult, — pontosabban a repülőgép-hordozó távolodása először azt a képzetet keltette bennem, hogy megindultam hátra felé — utánégető bekapcsolásával sikerült felszállnom!

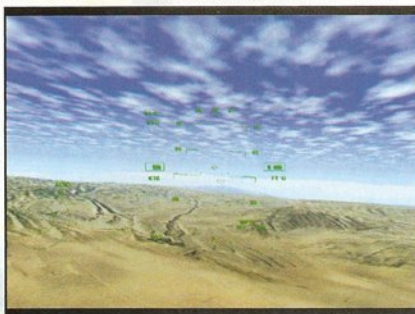
A sokadik (túl voltam az egy tucaton!) sikertelen leszállási kísérleteim egyikén ismét vízre tettem a gépem, a repülőgép-



le, majd fék, és lássatok csodát! A program úgy gondolta, hogy hibátlan landolásként könyvelje el ezt a szentségtörő mutatványt nekem! (Héhh — vagy eddig rosszul tudtam valamit)?

Van ám még! A bevezető történetben is említett Immelmanos felszállással próbálkoztam, csak éppen beizzított Aftrburner (utánégető) nélkül! Repülőgépem hanyatt vágta magát, és csak csúszunk, csak csúszunk... Megint nem történt semmi! Utánégető be, és mint egy hátán dagonyázó foka, megindultunk a végtelenbe. A katapult meghúzása után, már tudta rendesen a feladatot — közölte, hogy nem éltem túl a kiszabadulási kísérletet. (Amit egyik kezével adott, azt a másikkal elvéve...)

Ez van, amikor a (grafikai) motor, rendszeresen beköpi a gyertyát...



▲ Amerika nagy országa

hordozó háta mögött. Nem lepett meg, épp az előbb írtam, hogy átéltem már ezt a traumát, de a kísérődög előre toltatta velem a gázkart, „nehogymá itten hagygyá” felkiáltással! Belecsorogtunk, majd elvesztünk a rettenet méretű hajótestben. Gáz



Erények (a végére, hogy érez jól magad!)

Sok van! Ezért fogod a durva hibák ellenére is jól érezni benne magad! Tetszett pl. a „Practice formation flying” szemet próbára tévő bája, vagy az égő ellenfeleim csodálatos láng- és füstköltevényei. A repülőgép vezetési sajátosságai jók, egyébként képtelenség lenne a hegyek között teljes gázzal száguldozni (!) nem a vezetésre, hanem a harci feladat végrehajtására lett kihegyezve a program.

A rengeteg kudarc ellenére sem veszi el a kedved, hanem tovább sarkall arra, hogy mint egy logikai feladványban, keresd a helyes megoldást! NEM GYAKRAN SZOKTAM AM EN ILYENEKET ÍRNI! — és nem véletlenül írom most se! Héhhha! Má’ meg lecsúszok a lapról! Grafikusok gyönygre! Ügyeskedd még ide, hogy Sz.JVC.-nek végül is bejött a prógi, de az etalon, az USAF maradt továbbra is!

Sz.JVC.



▲ Inni ittam, de hogy még a gépem is beleszedüljön...

Take 2 Interactive / TalonSoft
 PII 400 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!
www.jetfighteriv.com

LÁTÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATÓSSÁG	ZENE-HANG
✓	✓	✗	✗
- HANGULATA van! - a küldetések logikája remek		- grafikai bukok tömkelege	- közepeske zene

82%

Screamer 4x4



A magyarok másik gyöngyszeme

Számomra máig érthetetlen okból, a karácsonyi játékarádát után, majdnem egy hónappal került a boltokba a szintén hazai fejlesztésű Screamer 4x4. Az eredeti leg egy fejlesztőcsapat valamilyen rejtelmes okból (a pletykák szerint) két részre vált szét, az így keletkezett gardák ezek után a Clever's és az Invictus nevekkel illették magukat. A különvált fejlesztők, más-más irányelvek szerint, de folytatták az eredetileg elkezdett project-et. Ennek eredménye az Insane, az Invictus részéről, melynek sikerült karácsonyra elkészülnie és ezzel a mozdulatlan valószínűleg igen sok karácsonyra alá bekerült. A játék januári tesztjében még örömdáka-tengtem eme kiváló programról, mivel akkor (2000. dec.) még nem volt olyan Off Road játék, amely kifordította volna, a biztosnak tűnő nyergéből. (Talán még most sincs.) Az Insane valóban varázslatos játék, és ezt nemcsak hazai, hanem világszínvonalú mércével való mérés-kelés után is bátran állítom. Az autók modellezése és a külső megjelenése is igen kihívó volt, a hasonzorú külföldi szoftverek számára. Azonban a grafika kissé szögletes volta parányit rontott a helyzeten, de ez még nem lett volna probléma, a nagyobb fejtájtást a grafika lassúsága jelentette. Most viszont 2001. Januárjában, megnehezítette a dolgomat a Screamer 4x4 megjelenése, mivel az előző havi cikkben agyondicsért Insane-t, most néhány paraméter tekintetében egy cseppet el kell marasztalnom, ami nem jelenti azt, hogy egyes paramétereiben gyengébb lenne, mint a Screamer, sőt... Van, amiben sokkal jobb nála. Mai szemmel nézve az Insane egy bizonyian profi módon kidolgozott, inkább árkdába nyúló Off Road program, és nem az

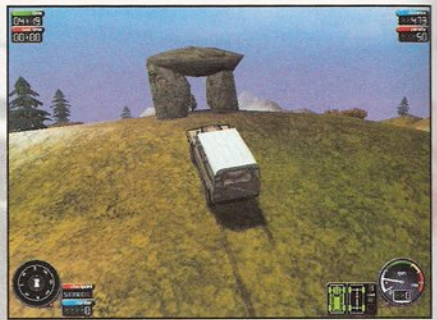
a kifejezetten kőkemény szimuláció, ez természetesen nem jelenti azt, hogy az autók nem lennének elég élethűen szimulálva, inkább a távoli külső nézetek hangsúlyozása a közeli totállokkal szemben, volt rá a jellemző. Ettől még a játék élvezhető volt, de nem volt meg benne az az összeforrás (autó és vezetője között), amelyet a Screamerben érezni. A hosszúra nyúlt bevezető után visszatérek a kezdeti témához, miszerint miért nem karácsonykor lőtték piacra a programot? A válasz kétféle lehet, az egyik variáció: A kód még nem készült el teljesen, és egy béta bugahegygel nem akarták leégetni magukat a Clever's tagjai.

A másik alternatíva már marketing szagú, miszerint: A karácsonyi dömpingben nemhogy többet arattak volna, de lehet, hogy egyenesen bukás lett volna a program piaca dobása. Itt is a nagy számok törvénye dominál, mivel az ünnepekre és annak időbeli környékére majdnem tíz autós program gyűlt össze. Feltehetőleg a sok program közül nem biztos, hogy mindenki a Screamer 4x4-et emelte volna le a polcra. Feltételezésem szerint a Virgin-nél kivárták a vásárlási láz lefutását, és ilyenkor a „játékok számára holt időszakban” dobta piacra ezt a kiválóságot.

Beállítások, játékmódok

A program a manapság szokásos trendhez igazítva, igen trükkös Multiplayer módokat tartalmaz. A FPS játékokból megszokott team mérkőzéseket autós környezetbe áttul-telve az Insane-ban láthatuk először, amely igazán meglepő újdonságként hatott. Az átdolgozott multiplayer módok ebben a játékban is feltűnnek. A csapatjátékhoz létesített szerver paraméterezése után a következő csa-

pat kihívások mellett dönthetünk: King of the Hill: Amint az elnevezésből is kitűnik, a domb királyának mindenkit kötele-sége kitolni a területéről. Off Road Rally: Ez esetben a egy kör alakú pályán kell minél gyorsabb köröket rónunk. Destruction: Nem kell magyarázat,



▲ Stonehenge-ből a verseny végére már csak ennyi maradt



▲ Jodie-t keresném, esetleg megtalálta már a földönkívülieket?

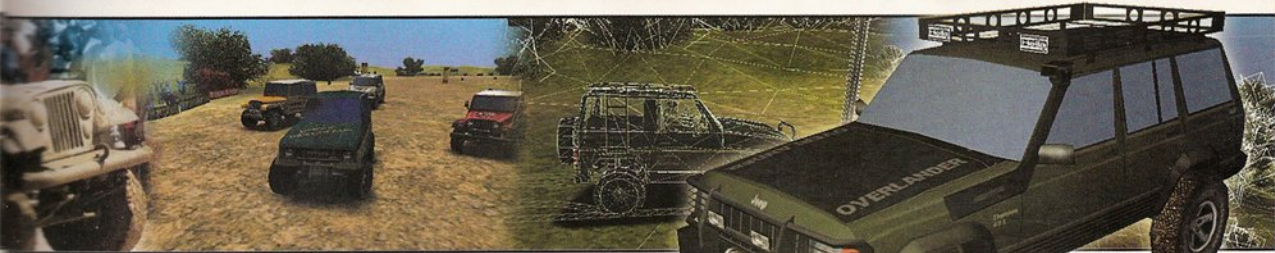
patális roncsderby. First to Point: Másokat lekörözve és megelőzve minél több oszlop begyűjtése a célunk. Catch Up: Akár az állatvilágban, a territóriumunkba betörő rivális hímek elriasztása, és a területünk megvédése a szent cél. Sajnos a program nem rendelkezik dedicated server állománnyal, így ha maximálisan kidolgozott grafikát szeretnénk látni és a számítógépünk még a szerver feladatát is ellátja, igen-csak izmos processzorral kell, hogy felszereljük kis masinánkat. A Single Player mód sem túl kopár, választottunk: Free Drive: Itt sem semmilyen limit nem zavarja szabad autózásunkat. Championship: Ebben a módban a legjobb extra felszerelésekkel és minden esetben egy újonnan behozható autóval távozhat. Trophy: Itt a Championship-re készíthetjük fel magunkat és autónkat. Pathfinder: (Egy kicsit a Párizs-Dakar Rally-hoz hasonló, egy óriási terepen kell tájékozódunk és meg találunk az egyes waypointokat. De mielőtt megkezdzenék a versenyzést, egy-két személyből álló csapatot, kell kreálnunk. A pilóta és a mitfaher interaktív grafikai kivitelezése annyira eredeti, hogy erre még egyetlen programban sem gondoltak. A csapat két tagja

egységes overált visel. A versenyzők ruhátára igen sokoldalú, akár 7-8 fajta mintázat közül választhatunk. A pilóta és a mitfaher ruhaszíne, testalkata és neme szabadon változtatható, a neme esetében természetesen csak az általában elfogadott két végtel között... „mellest” a neme különbözői igen jól megfigyelhetők a 3D-s objektumokon. Pályák tekintetében a program nem bővelkedik túlzottan. Mondom ezt a kezdetben választható két pálya, lehangoló váro miatt. A még kevés rutinnal rendelkező versenyző, hamar raun a két választható autó és pálya érzésére. Az időjárás tényezők előtt viszont le a kalappal, ennyire széles spektrumú jellemzőket átfogó programmal, ritkán találkozni. Az áldások közül néhány: Felhős ég, zápor, eső, viharos eső, sűrű köd. A nap-szakok közül három időpontban kelhetünk versenyre. A pálya kiválasztása után térjünk rá a kezdetben nem éppen a bőség zavarával kecsegtető gépjárművek különféle beállításaira. A sebességváltó lehet automata vagy manuális. A menőb kétléteknél majd bekapcsolhatjuk az első és a hátsó differenciál zárakat, de addig is szabályozhatjuk a rugózás keménységét, az abroncsok típusát és nyomását. Ha igényeljük, bekapcsolhatjuk az ABS-t és a gépkocsi sérülését is. Mint minden menüpontban itt is nagyot alkottak a skaok, mivel a beállított paraméterek hatására három grafikon értékei változnak, mégpedig a csuszás, kezelhetőség és az Off Road teljesítmény. Tehát mielőtt elkezdzenénk a versenyt, könnyedén átláthatjuk, hogy az általunk megadott paraméterekkel rendelkező jármű, valóban arra a pályára való-e, vagy sem.

Grafika, Hangok

A játék introjának kezdő képkockái bizonyatosan pixelesek, a helyzet a következő kockákon már javul, min-





denesre egy jobb videó kompresszort megérdemelt volna egy ilyen kaliberű program. A beállítható grafikai szint minden elemét maximálisan állítva egy meglehetősen élethű terepkörnyezetben érezhetjük magunkat. A szabadban való császkálásunknak csak a pálya végéig határoló láthatatlan falak vetnek véget, amelybe belerohanva, gépjárműünk azonnal nullára fekéződik. Egy a mai követelményeknek megfelelő teljesítményű számítógéppel a „scenery update” maximálisan állítva nagyon messzire elláthatunk, mindenféle pixeles háttér csoda alkalmazása nélkül. A külső nézetek egyszerűen lenyűgözőek. Főleg a bal oldali kerék nézet, amelyen keresztül autózás közben megfigyelhetjük a valóban mozgó futómű és felülgöcsztetés alkatrészeit. Igen ötletes a gépkocsi felső nézet, ahol magának az autónak az árnyéka a talajra vetül. A műszerfal különféle óráknak kidolgozottsága annyira élethű, hogy első ránézésre én arra szavaztam, hogy a mutatók nem fognak megmozdulni, mivel ez egy digitális kép. (A mutatók viszont megmozdultak, méghozzá a lehető legnagyobb természetességgel.)

Igazi „autós” szemmel nézve megemlíthetnénk, hogy srácoz 2001 van, és nem csillognak az autók. Én is imádom a szépen csillogó autókat, de ez az a program, ahol ez teljesen mellékes, mivel a teljes átélés érdekében érdemes belülről vezetnünk az autónkat, és ez a vezetési élmény bőven kárpótol a

csillogásért. A terep igen színes és változatos, mindenhol található egy-egy kisebb bokor, vagy egy kisebb fa. A programban eddig még sohasem láttott effektussal találkozhatunk, a növényzet ugyanis nem lineáris, vannak olyan bokrok, amelyeken sérülés nélkül átvághatunk, de léteznek olyanok is, amelyekbe igen komolyan belebonyolódhatunk, és azután se előre,



se hátra. A kisebb fákkal való találkozás is igen figyelemreméltó, mert nagy sebességnél egyszerűen kidöntjük azt, de óvatosan adagolva a gázt a fa billegtetésére is adódik lehetőségünk. A Rábával sajnos nem sikerült kiütnöm egyetlen óriáskaktust sem. Az autók hangjai nagyon jól eltaláltak, még a sérült motor esetében is, néha azonban mintha egy atom tengeralattjáró villanymotorját hallanám. A motor hangja mesterien szinkronizált a fordulatszám karakterisztikájához képest. Az intro és a menü zenéje igazán átlagosnak mondható, de versenyzés közben mintha valami hiányozna. Igen a Futachi típusú rádiómagnóra gondolkodok, ugyanis a játék alatt egyáltalán nincs zene, ami nem is baj, hiszen így sokkal jobban beleélhetjük magunkat a vezetés gyönyörébe, és a motor hangját is figyelemmel kísérhetjük.

Szimuláció - Összenövés

Igen ez az a program, amely az eddigi lehető legnagyobb kapcsolatot biztosítja a vezetési és gépjármű között. Igazi összehozás ez, amelyet eddig nem éreztem még egyetlen autós programban sem. Ez az érzés természetesen csak a belső nézetből érezhető át igazán, mivel kívülről nézve nehezen lehetünk része a mozgásban lévő autónak. Aki kedveli az Off Road versenyeket, de eddig csak képernyőn keresztül láthatta,

az most valódi részesévé válhat egy igazi megmérettetésnek, hiszen a látómező váltakozása, a dimbdombos terepen nagy sebességgel való haladás hatására érzett tájékozódási zavar, mind olyannyira realiztikus mintha valóban benne ülne a modellezett járműben. A járművek modellezése, mint maga a való élet. A kocsiszekerény mozgása, a rugózás az autó tehetetlensége, a kézifék mind-mind olyannyira élethű. Ezt már csak a lefűadt motor öndiniditózása, esetleg kurblizása színesíti, a még hihetőbb szimuláció érdekében.

Ebben a programban szinte mindenféle szituációt kipróbálhatunk, amely a való világban nagy valószínűséggel ugyanúgy következne be. Szintén egy újdonság, az emberek vizsgálatára a pályán, egy vagy több ember elgázolása, sőt automatikusan diszkvalifikálnak a versenyből. Természetesen az elgázolt úriember, mintegy löpátszerűen feláll a szörnyű baleset után és sehol egy pecsnia, vagy egy vértöcs. A pályán feltűnően elszaporodtak az ikrek, akik teste egészen véletlenül tükrözsimmetrikus. Autóknk fényszóróját akármikor bekapcsolhatjuk, és ezt nem az adott pálya jellemzői szabják meg. Az autó bekapcsolt világítása olyan elváltak látványt nyújt, amelyet addig még sohasem láttam. (Vidáman fordítsuk a kamera felé az autót.) A sebességváltó R fokozata egy kicsit furcsa, de könnyedén megszokható. Természetesen, mivel ez is egy ember alkotta termék, hibák is előfordulhatnak benne, most ezek következnek. Főleg a kisebb tömegű terepjárók vezetésénél, ugratás után a gépkocsi igen érdekes dolgokat művelt. (Az autó kerekei forgásirányára merőlegesen, igen szépekécsúszott.) Amely még egy virsli gumival felszerelt trabant esetében vizes úton megmagyarázható lenne, de egy 250-es méretű gumival rendelkező terepjáró esetében, méghozzá földes talajon? Történt egy eset-

ben, hogy valamilyen ismeretlen erő került hatalmába és behajtottam a nézők közé, ott pedig egy igen robusztus felépítésű vászon sátorral kerültem közvetlen kontaktusba, melynek hatására az autó motorja teljesen lepukkant. (Ki érti ezt?) Némi problémát jelent a szimulációban, a több tonnát nyomó járművek szócse módjára való pattogása, ami azt jelzi, hogy a gravitációs modell még egy kis finomításra szorul.

A verseny végére érve összesen tíz járművet vezethetünk, amelyek: Land Rover Defender, Jeep CJ7, Toyota Land Cruiser, Jeep Cherokee, Mercedes G, Jeep Wrangler, Mitsubishi Pajero, Mercedes Unimog, Toyota Hilux Pickup, RABA H18. A nyitott terepjárók esetében a vezető és a segédpilóta úgy ülnek az ülésben, mintha karóba húzták volna őket.

Ez okozhatja a túlságosan szorosra feszített négy pontos biztonsági öv is, a hot-dog melegítő alkalmazásán kívül. További érdekesség, hogy az autók nem eretnek kipufogógázt (a Rába kivételével), és a visszapillantó tükrök sem működik úgy, mint az Insane-ben. Főleg a Land Rover-nél egy igen idegesítő jelenséggel találkozhatunk, mégpedig, ha teljesen kitekerjük a kormányt, a művelet hatására az autóval nem tudunk elindulni.

Kiseb hibái ellenére, a program a számítógépek történelmében eddig elkészített legjobb terepjáró szimuláció. A sok dicséret ellenére bőven akad még javítanivaló is. A verseny tehát nem dől el, van amiben az Insane jeleskedett, és van amiben a Screamer 4x4.

Aki eddig képes volt arra, hogy összasározza magát, az soha többé ne tegye, mivel a Screamer 4x4 egy kellemes fűtött szobában közel ugyanazt az élményt hozza, mint a sárban dagonyázó autózás.

KeFe™



▲ BigFoot behódoló pozícióban

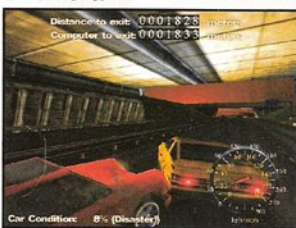
Virgin Interactive / Clever's
PII300 (PII233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D, Open GL
www.clevers.com

LÁTÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATÓSÁG	ZENE-HANG
<ul style="list-style-type: none"> ✓ kezdetben kevés autó és pálya - a versenyek igen kemények 	<ul style="list-style-type: none"> X jól megtervezett pályák - semmi szaggatás, kiváló kód 	<ul style="list-style-type: none"> - hihetetlen szimuláció - semmi szaggatás, kiváló kód 	95%

Autobahn RACING

Ámokfutás a német autópályán

Bizonyára közületek többen is ismerik a Cobra 11 című, az egyik hazai kereskedelmi csatornán is futó sorozatot, ahol André és Semir próbált rendet teremteni a német autópályákon. Elképzelhető, hogy az IncaGold-nak ez adott ötletet, hiszen ugyanezen helyszínen játszódó autószimulátorral rukkoltak elő, ahol mi vagyunk az ámokfutó szerepében. André és Semir pedig úgy látszik nyugdíjba vonult, mert a rendőroket akár-hogy is kerestem, nem találtam őket sehol (azért nem hiányoznak annyira). Az előbb általam használt



„autószimulátor” kifejezés erősen idezőjelesen értendő — sokkal inkább arcade beütésű az Autobahn Racing. Amikor egy témamegjelölő megjegyzés kíséretében átpasszolták nekem az install disc-et, rögtön megörültem, már ebből adódóan is kedvemre való lett volna a játék, de öröömöm hamarosan tovaszállt, amint elkezdtem tesztelni.

Az első számomra érthetetlen dolog az volt, hogy a szintén a CD-n található 28 megás Grand Prix Evolution demó nagyobb, mint a teljes AR, ami mindössze 24 mega. A telepítés során mindent felpakol, a későbbiekben már nem lesz szükségünk a korongra.



Első benyomások

A program a pályafutását nálam egy látványos kifagyással kezdte, amit aztán egy újabb követett: levonva a konklúziót, arra jutottam, hogy a GeForce kártyámat nem komálja. Egy barátomnak köszönhetően azonban végre el tudtam indítani, (ugyan nem az én gépem) s megint a szokásos IncaGold-os típushibákat tapasztaltam: az intro ismét szörnyű lett,

de a menü ezért kárpótol valamelyest. A készítők nem halmoztak el minket tucatnyi játéklehető-

séggel, így nem fogunk a bősség zavarában szenvedni: Most kapacodjátok meg: kettő, azaz kettő játékmód van: az egyik az időmérő futam, a másik a párbaj, vagyis a számítógép vezette autó elleni küzdelem, és ehhez jön szintén két darab járgány öt féle színezéssel. A multiplayer játéklehetőség teljes egészében kimaradt, ami ma már azért elég égő. Ellenfelünket nem fogjuk összetéveszteni egy civillel sem, ugyanis mindig éppen a másik járgánnyal van, mint te és valamire mindig pirosra festeti azt. Győzelmeinkért egyébként nem jár semmi, egyszerűen nincsenek elnyerhető cuccok! Egyedül a helyszínek száma elegendő, bár a 32 pálya alig-alig tér el egymástól, nagyon sablonosak és idővel unalmassá válnak. Azonos sémájú mindegyik: egy útvonalon juthatunk el a végpontig, soha sem kell

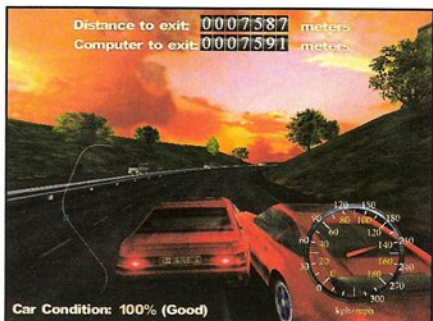
leágazásokon lekanyarodnunk; nem tartkították semmivel a feladatokat. A Duel, vagy általam csak párbajnak nevezett üzemmódban a 32 autópálya szakasz tulajdonképpen 32 küldetést jelent. Meg van adva, honnan hova kell eljutnunk, továbbá a nehézségi szint

(1-10-ig terjed), az útszakasz hossza, a nap-szak, a forgalom nagysága (light, normal, heavy) és az időjárási viszonyok (tisztá égbolt, felhős, esős). Ötös szinten felül már igen nehéz a győzelem, főleg a civil forgalom sürűsödése okozhat problémákat. A képernyő felső



▲ Igen. Ennyi maradt a járgányomból...

részen jelezve van a hátralevő út hossza nálunk és a computer-nél. Abban az esetben, ha valamilyen szilárd tárggyal kerülünk erősebb kölcsönhatásba, (értsd: ütközés) természetesen rongálódunk, noha ezt külsőre nem lehet észrevenni — csak százalékosan jelzi a gép. Egy fejre állásnál ez az érték egyből lemegey majdnem a felére, ezért takarékoskodnunk kell a masinánkkal. Azt javaslom, inkább a lassan, de biztosan elvet kövessük, így nagyobb esélyünk lesz lehagyni az ellent. Ha véletlenül egy kijáratnál lekanyarodunk, akkor kezdetülük az egészet előlőről, úgyhogy vigyázzunk erre. A számítógép vezette ellenfelünk egészen intelligens és hibázik is. Nem egyszer ő is kisodródik és nekivágódik a korlátnak, de extrém esetekben (egy parányit meglökjük) fel is borulhat. A civil forgalom

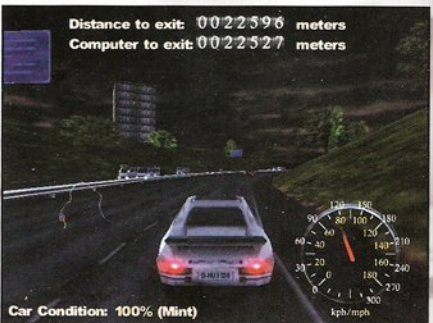


▲ Kieleztem a küzdelem az első helyért

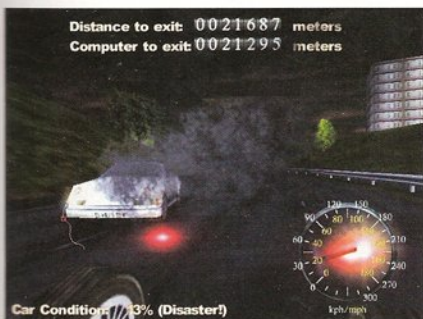
egész eredeti lett: sávvaltsátnál indexelnék, saját hibájukból kifolyólag balesetet okozhatnak, kiteszik az elakadásjelzőt, stb.

Pár-baj

Elég sok bug maradt a programban, ezekből szedtem össze egy kisebb csokrot: éppen 120-al rezeszteltem, egy ideig nem volt semmi gond, de egyszer csak, mintha valami kátyúba hajtottam volna, (pedig a német utak köztudomásúlag jó minőségűek) a kocsim megdobódott és teljesen irányíthatatlanná vált (ha ez egy magyar játéknál fordult volna elő, akkor csak legyintettem volna, és túlzottan életszerűnek nyilvánítottam). Másik gyöngyszemem: egy kisbusz előzésébe kezdtem, mire mellé kerültem, addigra nemes egyszerűséggel és hirtelen eltűnt. Többször előfordult, hogy frontális ütközéseknél egymásba olvadtak a járművek, ami igen komikus látványt nyújtott. Gyantitott, hogy a fejlesztők nem ilyen módon próbáltak becsempészni egy kis humort az amúgy szürke történésekbe. A sebességérzetet sem sikerült jól visszaadni, 150 km/h sebességnél a valójában érezhető kb. 100 km/h. Ez tulajdonképpen az



▲ Érdekes, ahogy a helyzetjelző világít



▲ Csendélet Porsche-vel, gomolygó füsttel, újabb programhibával...

AR legnagyobb hibája. A lassúbbik járgánynál rosszul helyezték el a helyzetjelző- és féklámpa fényforrást, egyenesen a kaszniból világlik ki a fény. Előfordult, hogy rögtön egy verseny elején, alig, hogy bejött a kép és indultam volna, egyből belémszálltak hátulról, és rögtön totálkáros lett a járgányom.

Játszhatóság és grafika

Már említettem, hogy játéktérmi jellegű mivoltának köszönhetően a játék irányítása felettebb egyszerű, csak a kurzorbillentyűket kell használnunk. Ha kormánnyal óhajunk versenybe szállni, akkor a force feedback minden luxusát nélkülöznünk kell — ez a támogatás teljes egészében kimaradt. Nehezebbek amiatt, hogy még opcionálisan sem kapcsolhatjuk be a manuális váltást, a gép minden esetben ellátja e feladatot helyettünk.

A futtatáshoz nem alapkövetelmény a 3D kártya, de ennek híján nem lesz feledhetetlen élményben résznünk (de mondjuk egyébként sem). E ketyere nélkül nemcsak, hogy otromba, de még lassú is az egész program. Néha annyira lelassul, hogy az már a játszhatóság rovására megy. Állandóan felborultam a kanyarokban, mert nem



▲ A BUG's life: most éppen beleolvadok a kisbuszba

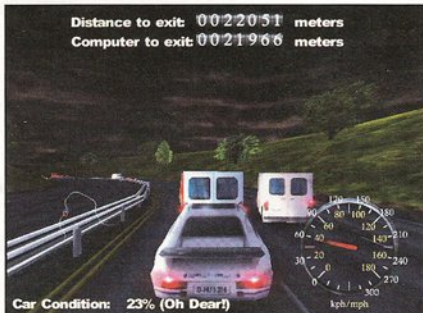
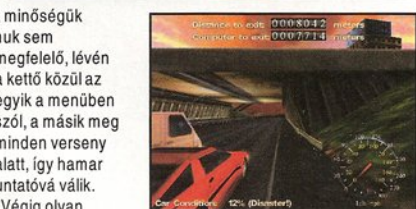
tudtam megszaccolni, hogy mikor kezdteges a terep. A háttér és az égbolt viszont határozottan tetszett.

Köszönhetően a Twilight3D engine-nek, a textúrák megint elmosott pacák, viszont az effektek most is kimagaslóak, (a lens flare talán itt a legszebb és a füst is szép). A különböző nap-szakok és a fényhatások megvalósítása is csak

grafika, szörnyen kezdteges a terep. A háttér és az égbolt viszont határozottan tetszett.

Fülbe-való

Nagy tapsot érdemelnek a hangok; a motorzúgás és a töréshangok minőségben és elvárható szint felett vannak. A zenék már nem ennyire jók, minőségük elég silány és a számuk sem



▲ Alighanem itt egy újabb balesetnek leszek közeli szemtanúja...

dicséretet érdemel. Az eső ábrázolását itt is az „elövelítés”-sel oldották meg, amivel nem is lenne különösebb gond, de a programozók itt is elkövettek egy nagy hibát: olykor fedett helyeken is esik, olykor nyílt terepen nem,

ez az egy másodperces fáziskésés rányomja a bélyegget a hangulatra. Az Options menüben három szinten változtat-hatunk a grafikán; a felbontás adott,



640X480 16 bites színnyelvvel. Ez ma már nagyon kevés, ennél már vannak jóval korszerűbb csillogó-villogó programok T&L támogatással, bump mappínggel, satöbbi. A legnagyobb részletesség mellett sem felel meg a kor kívánalmainak a

megfelelő, lévén a kettő közül az egyik a menüben szól, a másik meg minden verseny alatt, így hamar untatóvá válik.

Végül olyan érzésem volt, mintha a Midnight Racing második részével játszanék. Ez nem csoda, hiszen ugyanaz a fejlesztő és a grafikus motor.

Éppen ezért ne lepődjünk meg azon, hogy a menürendszer- és felépítés, az autók festése és a zene is mutat hasonlóságokat a MR-el. Nem lett se jobb, se rosszabb. A különbség annyi, hogy a MR egy kicsit korábban jelent meg, most azonban már magasabbak az elvárások. A puritánsága ellenére lesz olyan, akinek tetszeni fog az Autobahn. Pontosan azoknak tudom ajánlani, akiknek bejött a

Midnight Racing. Az IncaGold pedig már igazán belekezdhetne valóban igényes és precíz elkészített Twilight3d engine-re épülő stufok fejlesztésébe. Hogy nem fektettek ebbe elég munkát, az biztos. Szerintem csak kicserélték a pályákat, az autókat meg a zenét, és egyből piacra dobták ezt a terméket.

Summa

A Twilight3d-ből többet ki lehet hozni, ez a megvalósítás jócskán nagy kiváncsivalokata maga után. Biztos jön majd valamilyen patch, ami orvosolja a hibák nagy részét, de ez az összképen mit sem változtat. És ez az összkép nem túl fényes: az Autobahn Racing nagyon rövid időre tud csak lekötöni, és az alatt az idő alatt sem lesz nagy élményben részed.

Tenshinhan
tenshinhan@freemail.hu
thx to qk@C

Brightstar Entertainment / IncaGold
PII 400 (P233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D, Glide
www.incagold.com

LÁTÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
<ul style="list-style-type: none"> ✓ forgalom élethű szimulálása ✓ könnyen játszható ✓ hanghatások 	<ul style="list-style-type: none"> X nem megfelelő sebességszérzet X kevés játéklehetőség X 640X480 felbontás X hibák garmadája 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 	<ul style="list-style-type: none"> X

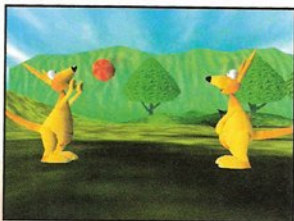
75%

KAO the Kangaroo



Kend guru? – bocs –

Úgy tűnik, a kenguruk beke-ményítettek. Rövid időn belül újabb példány határozta el, hogy a jó öreg Karoo nyomdokaiba lép, s boxkesztyűt húzva prezentál informatikai ámokfutást. Kao azonban riválisával szemben inkább a Croc, s „szupermarioezakedveskis-vízvezetékserelő” által kitaposott klasszikus vonalat képviseli, értsd: számtalan pályán számtalan bonuszt gyűjtögetve néz szembe számtalan veszéllyel. No és persze keresi az egyes szintek végét szignózó teleportokat, mintegy. Lássuk, megvan-e üdvöskénkben az a fajta esztétikai minőség s tartalom, melynek látván s ígérétében nekive-selkedünk a 30 szintet számláló felhozatalnak.



Controll hatására Kao cséphadaró üzemmódba kapcsol, míg az Alt-tal egy időigényesebb, de jóval hatásosabb lengőparasztozt demonstrál. A jobb Shifttel hajlíthatjuk el a „mobil” boxkesztyűket, értelemszerűen valami ellenséges elem irányába. Az efféle boxkesztyűk száma erősen korlátozott, így tessék azokat a rendkívül ingerült arcoknak tartogatni. Legjobb módszer az ellenfelek megdorgálására a Chuck Rock féle ungangunga: azaz vad ugrálás közepette, felülről

ez másképp itt sem: numerikus 0. Lehet továbbá oldalazni is, az ezekre használatos billentyűk megjelését azonban a Kedves Olvasóra bízom, hohhó!

Felépítés

Mert az is van: csokornyírtérképet teljesítve valami extra szávdoldozás követ-



▲ Sárkányrepülő. Érdekel valakit?

lefelé indítani a sajlereket. Hasznos funkció a bal Shift is, mely hatására kengurunk egy szempillantás alatt sarkon fordul. Kiváltképp jól jön, mikor homlokegyenest rohannánk bele valami rosszin-



▲ Mire ez a nagy sietség?

Polygon. Meg kenguru is.

A grafikus motor tetszetősen muzsikál: élénk, izléses textúrák, stabil kamerakezelés, s full idióta ellenfelek. (Értendő ez pozitívumképpen.) Az alkotók láthatóan nem szenvedtek hiányt fantáziájában, s szerencsés módon alapvető munkamoráljukat sem a már elsőként elkészült pályák másolgatása jellemzi. A műfaj grafika szintjén értelmezett követelményeit tehát Kao csípőből ken, így nem elemizzük tovább a kérdéskört. Annál inkább elemizzük viszont a derék főszereplőt!

Mint minden böcsületes kenguru, Kao is ugrál. Már, ha éppen aktív a kb. 3 másodpercig tartó „ugrextra”. Az alap, a buzgó menetelés. Space ugrik, Controll befenyít, először. Alt befenyít másodszer, míg jobb Shift: nna, mit hittetek? — befenyít harmadszor. A



▲ Sznoybord - sírály

dulatú pingvin esernyőjébe. Csak tessék gyakorolni — aztán mikor valaki bele-sasszézik az oda úton szerencsésen elkerült szakadékba, akkor ugye: „én nem mondtam semmit...”

Ma már elmaradhatatlan a passzív FPS nézet is, nincs

kezik valami extra járművel — így Kao idővel megtapasztalja a sárkányrepülő, a motorcsónak, sőt az úrhajózás stb. örömeit s veszélyeit is, hogy aztán ezeket követően nekife-küdjön a soron következő oldal-nézetes szintnek. Ilyenkor a kamera nem a megszo-

kott módon, hanem — jééé — oldalról mutatja az eseményeket, ennek megfelelően az irányítás is változik.

Eztán következnek a helyi Főnökkel való „kánfrontésún.” Végére is nem ügyességi játék az ügyességi játék extrabrutális főmonsztrek nélkül. A bossok elnápángolása elvárható s üdvözlendő módon valami trükkön alapszik, mely trükkök kiderítése nyilván a főmonsztterekkel való összeüt-közések veleje.

Megjegyzendő, hogy a teljesített szinteket bármikor végigjárhatjuk újra a Gift módjára, így pótolhatóak elvesztett életeink, valamint extráink is.

A zenéért felelős urakat külön dicséret illeti, hiszen hallhatóan valami trackerrel készítették a dalokat, ám ezzel együtt teljesen élvezhető, sőt mi több: helyenként határozottan laza notákat dobhatnak be. A főcímmzene, pl. nagyon bejön — kár, hogy 16 ütemet loopolnak a kis dögök, heh.

Érdekesség képpen javallom a játék leendő tulajdonosainak, tegyék hosszas tanulmányozás tárgyává a Kao CD kihasználtságát. Hát nem gyönyörű? :-) Kao mindenesetre rulezik, mehet szórni! Pacmannel.

by GyZ

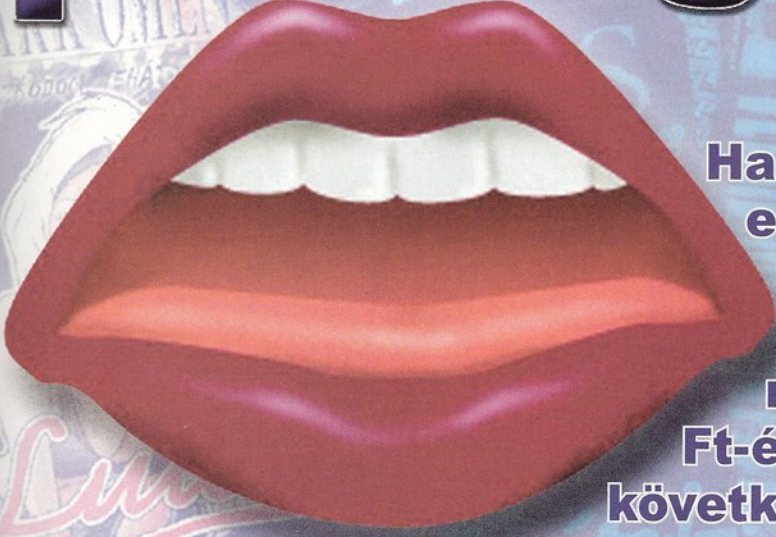
Titus / X - Ray
PII 300 (P200), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D
www.kao-kangaroo.com

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
✓ - Újabb kenguru!	✗ - Hö?! Újabb kenguru?!		

92%

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:

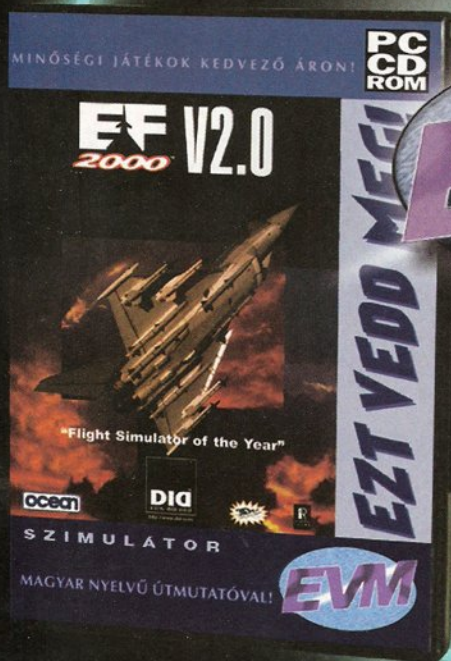
Ajándékba a , , , , , számokat kérem,
Ha pedig valamelyik már nem lenne meg, akkor a , számok egyikét.

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:
576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf. 132

EZT VEDD MEG!

ÚJDONSÁGOK

2999,-



EVM

1999,-

TOVÁBBI EVM CÍMEINK

1944 ACROSS THE RHINE	1999,-	F22 AIR DOMINANCE & RED SEA OP. MISSION	2999,-	REQUIEM	1999,-
ADDICTION PINBALL	1999,-	F/A-18 KOREA	1999,-	SEARCH AND RESCUE	2001/feb
ADMIRAL SEA BATTLE	1999,-	FLIGHT UNLIMITED	1999,-	SEGA RALLY II.	1999,-
APACHE LONGBOW	1999,-	FORD RACING	1999,-	SCREAMER	1999,-
ARMY MEN I.	1999,-	GO KART RACING	1999,-	SCREAMER RALLY	1999,-
ARMY MEN IN SPACE	2999,-	GRAND THEFT AUTO	1999,-	SAMLL SOLDIERS	2001/feb
ATOMIC BOMBERMAN	1999,-	GRAND TOURING	1999,-	SONIC RACER	2001/feb
BALLPARK	1999,-	HEROES OF MIGHT & MAGIC II.	2001/feb	SPEC OPS	1999,-
BROKEN SWORD I.	1999,-	HOUSE OF THE DEAD	2001/feb	TERRACIDE	1999,-
BROKEN SWORD II.	1999,-	INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP	1999,-	TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	2001/feb
CANNON FODDER I. & II.	1999,-	JIMMY WHITE CUEBALL II.	2001/feb	TOMB RAIDER	1999,-
CASTROL HONDA SUPERBIKE	2001/feb	K.O. BOXING	1999,-	TOONSTRUCK	1999,-
CIVILIZATION	1999,-	MIG ALLEY	1999,-	TOUCHE	1999,-
COLONIZATION	1999,-	MIGHT & MAGIC VI.	1999,-	UFO ENEMY UNKNOWN	1999,-
COMMANCHE VS. HOCUM	2001/feb	MIGHT & MAGIC VIII.	2999,-	VIRTUA COP II.	2001/feb
DARK COLONY	1999,-	MOBIL 1 RALLY	2001/feb	VIVA FOOTBALL	1999,-
DEATHTRAP DUNGEON	1999,-	MONTEZUMAS RETURN	1999,-	WARCRAFT	1999,-
EASTERN FRONT	1999,-	MYTH: THE FALLEN LORDS	1999,-	WESTERN FRONT	1999,-
EF 2000	1999,-	PRO PINBALL TIMESHOCK & THE WEB	1999,-	WORMS	1999,-

KERESD ORSZÁGSZERTEI

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA



576 Konzol a megszállott játékosok magazinja. Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni! Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132 Ha megrendeled (rőzsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát (576 Ft/db), akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?

Következő számunk tartalmából:

Persona 2 (PS)
Tunguska (PS)
Aqua GT (PS)
Driving Emotion Type S (PS2)
Dynasty Warriors 2 (PS2)
Phantasy Star Online (DC)
Daytona 2001 (DC)
Sonic Adventure (DC)

EGY ŐSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az **576 Konzolra, 5760,-Ft-ért,** téled lehet további **6** általad kiválasztott korábbi számunk!

Előfizetéssel megrendelem az **576 Konzol** című, havonta megjelenő folyóiratot példányban, hónaptól, egy évre, 5760 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 Kft.)
1389 Budapest Pf. 132

ÚJDONSÁGOK

576

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

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

Teljes listánkat keresd a
www.576.hu
weboldalon!

102 DALMATIANS ACTION GAME	11,999	HIDDEN & DANGEROUS	3,999
AGE OF EMPIRES 2	11,999	HITMAN: CODENAME 47	11,999
AIRFIX DOGFIGHTER	11,999	INSANE	11,999
ALADDIN NASIRAS REVENGE	11,999	K.O. BOXING	1,999
AMERICAN BULL RIDING	1,999	LITTLE MERMAID 2	11,999
APACHE LONGBOW	1,999	MARTIAN GOTHIC	1,999
B-17 THE MIGHTY EIGHTH	11,999	MERCEDES BENZ TRUCK RACING	11,999
BALDUR'S GATE 2	11,999	MIDTOWN MADNESS 2	17,999
BATTLE ISLE 4	11,999	MIG ALLEY	1,999
BEACH HEAD 2000	9,999	MUMMY	999
BLAIR WITCH EPISODE 1	11,999	OUTLAWS	5,999
BLAIR WITCH EPISODE 2	11,999	POKEMON 20 PACK	2,999
BLUEWATER HUNTER	9,999	POKEMON BLUE	11,999



CHESSMASTER 8000	11,999	POKEMON RED	11,999
CHICKEN RUN	11,999	PRINCE OF PERSIA 3D	2,999
CIVILIZATION CALL TO POWER II	11,999	PRO RALLY 2001	11,999
CODENAME EAGLE	2,999	PROJECT IGI	11,999
COLIN McRAE RALLY 2.0	11,999	RAINBOW SIX GOLD EDITION	9,999
COMMANDOS AMMO PACK	9,999	REDNECK DEER HUNTING	999
COVERT OPS - RAINBOW SIX MISSION	9,999	RESIDENT EVIL 3	11,999
CRUSADER OF MIGHT & MAGIC	4,999	RUNE	11,999
CURSE OF MONKEY ISLAND	5,999	SACRIFICE	11,999
DIABLO 2 COLLECTOR'S EDITION	17,999	SCOOBY DOO MYSTERY ADVENTURE	11,999
DINOSAUR ACTION GAME	11,999	SCREAMER 4x4	11,999
DONALD'S QUACK ATTACK	11,999	SEGA SONIC ACTION PACK	9,999
EQUESTRIAD 2001	9,999	SHEEP	11,999
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	11,999	SIN	1,999
EXTREME BIKER	2,999	SKI RACING	1,999
EXTREME BULLRIDER	1,999	SPOT AND HIS FRIENDS	4,999
EXTREME TENNIS	1,999	STARSHIP TROOPERS	11,999
EXTREME WATER SPORTS	1,999	SYDNEY 2000	9,999
FULL STRENGTH STRONG MAN COMPETITION	1,999	THE GRINCH	11,999
GANGSTERS	4,999	THE MUMMY	11,999
GIANTS	11,999	TIGGER'S HONEY HUNT	11,999
GRIM FANDANGO	5,999	TIMELINE	11,999
GUNMAN CHRONICLES	11,999	TOMB RAIDER CHRONICLES	11,999
HALF LIFE GENERATION	11,999	ULTRA FIGHTERS	1,999
HEAVY METAL F.A.K.K. 2	9,999	ZEUS: MASTER OF OLYMPUS	11,999

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák!

Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

freestyle DAVE MIRRA BMX

Csavarjunk egyet, aztán menjünk tekerni...

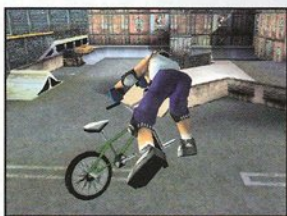
A Tony Hawk sikerén felbuzdulva az Acclaim is úgy gondolta, hogy megjelenjen egy játékot az egyelőre még telítetlennek számító extrém sportok területén.

A fejlesztésben a BMX történelem nagymestere, a 10-szeres világbajnok Dave Mirra segítkezett, aki egyben választható kerekeseként is fellelhető a programban. A szintén jól csengő Ryan Nyquist neve mellett még nyolc feltörekvő tehetség is helyet kapott a választható karakterek között.

Habár ez egy BMX játék, a szakma nagy része mégis a Tony Hawk 2-höz hasonlította és Dave nem sokkal maradt alul a versenyben.

Akkor lássuk

Az intro minősége ugyan hagy némi kívánnivalót maga után, de ami benne van arra azért érdemes odafigyelni. Hirtelen felindulásból



nehogy átgorjok a bevezetőt, mert a végén egy olyan dupla hátra szaltó zárja a lenyűgöző jelenetek sorát, amely után mindenki meg

kell majd keresnie az állát. Ha ez sikerült, egy egyszerű, de a célnak tökéletesen megfelelő menüvel találkozhatunk. A játékmódok közül választhatunk egy laza gyakorlást, nyomhatunk pontozásért vagy hozzákezdhetünk a kijátszáshoz a proquest alatt. Bármelyik versenytípusba vágunk is bele, kiválaszthatjuk kedvenc bajkerünket és változtathatunk az öltözetén vagy a bicajján. Ezekből kezdetben minden ember esetében csak 1 áll rendelkezésre, de ahogy haladunk előre mindig kapunk új cuccokat.

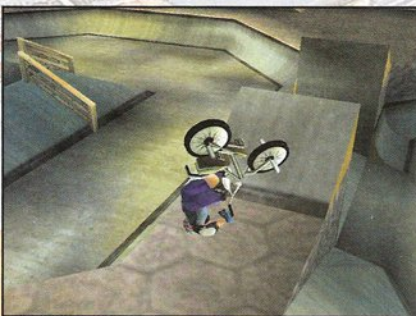
A proquest versenyben pályáról

pályára haladva kell különböző feladatokat teljesíteni. Ezek lehetnek: egy bizonyos pontszám elérése, meghatározott helyeken bemutatandó trükkök vagy különböző elemeken való csúszások is.

Mindegyik terepen négyféle nehézségi feladat követi egymást, de míg az első a következő pálya megszerzéséhez elég a legkönnyebbet teljesíteni, addig a harmadiktól fogva már a második szinteket is meg kell oldanunk ehhez.

12 pályára áll rendelkezésre, de elég sok időt fog igénybe venni, amíg mindegyiket megszerezzük.

A pályák valós helyszínek alapján készültek, de azért jó pár, a valóságosnál is brutálisabb elem-



▲ Csak nem lesz ma nagy sor az intenzív...



▲ Már megint melyik idióta evett banánt a pálya közelében?



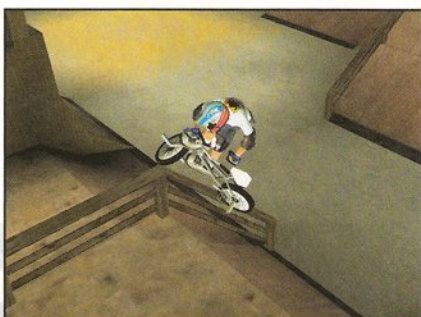
▲ Ha ez nem jön össze, tuti, hogy nem visznek el katonának!

mel bővítették ki a készítőket. Ha az összes ruhát és cangát is választhatóvá akarjuk még tenni, akkor mind a 4 nehézségi szintet teljesíteni kell a terepeken.

Az irányítás könnyen elsajátítható, a fő gombok: az ugratás, a trükkbillentyű, a

grind és a grab.

A rámpákon való ugratás után az irányok és a billentyűk kombinálásával irdatlan mennyiségű trükköt lehet előhozni a programból. A grab-el kisebb trükköket prezentálhatunk: láb vagy kéz nélküli ugratás, kormánypörgetés és ilyesmi. A



▲ Most akkor melyik zsebembe is tettem a mobilom?

is közben, pl.180, 540 fokot.

Három kameránézet létezik, de az eredeti hát mögötti a legjobban használható. A kerék (talp) alá valóról 10 track gondoskodik és ezek tökéletesen illeszkednek a játék hangulatához.

A stílus legprominensebb képviselőjeként a Cypress Hill és a Deftones van jelen.

A megjelenítés kellemes és a felbontást kitolhatjuk akár 1600*1200-ig. A gép a gyorsabb képráfrissítés miatt csak egy bizonyos szintig festi fel a terepet, ami néha kicsit furcsa lehet, de abszolút nem zavaró. Kiseb bugok becsúsztak a játékba, például egyes esések után végtagjaink összeolvadhatnak a tereptárgyakkal. A multiplayer mód kimaradt a játékból és joggal kérhetjük számon a pályatervező hiányát is, viszont az igaz, hogy a sokféle megoldandó feladat és a helyszínek száma kárpótolhat ezért.

A kisebb hibáitól eltekintve viszont nagyon jól sikerült ez a játék és a temérdek trükk kombináció miatt rögtön a Tony Hawk's pro skater 2 mögött következik az extrém sportok dobogóján.

grind-al tudunk csúszni a különböző tereptárgyakon, és a trükkgombbal lehet a legbrutálisabb dolgokat csinálni: szaltókat és pörgéseket a kormány vagy a váz körül. Ezeket mind lehet kombinálni egymással és ráadásaként az irány billentyűkkel, még foroghatunk

Agó

Acclaim Entertainment / Z-Axis
P11 300 (P233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D
www.acclaim.com

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
<input checked="" type="checkbox"/> sokféle trükk <input checked="" type="checkbox"/> jó kezelhetőség <input checked="" type="checkbox"/> zenék	<input type="checkbox"/> nincs pályá editor <input checked="" type="checkbox"/> nincs multiplayer		

85%

CARNIVORES ICE AGE



Affene...az a Jürgen volt?!

A természet, s az annak ólén létező élővilág behatóbb tanulmányozása olyasvalami, melyet az egyszerű földi halandónak nincs lehetősége elkerülni. A környezet, majd biológia órákon való aktív (kucc) részvétel s a nivós természetfilmek megtekintése mellett szerencsésebb esetben testközelii tapasztalások is segíthetnek minket ráébredetni, hogy a természetet alapvetően igen jól kitálta Mr. Teremtő. Igazság szerint olyan jól, hogy elegendő egyetlen egyszerű szem éreztem leküzdhetetlen készletét, hogy egy méretes sniper rifle társaságában bevetődjek egy közeli erdőbe a vadállomány ritkításának céljából. A sok vadászvadóc persze mondhatná, hogy a vad leterítése csak mellékkörülmény, az igazi mulatság annak felhajtása — de a játék, érzésem szerint egészen addig izléstelen marad, míg a magam öröme pum-pálgatok ólmot valami szegény kis párába, hogy aztán a Jürgennel bepöcoljak az őz felett egy fotó kedvéért, melyet mutogatva aztán azt mondhatom a nyuszkóknak, hogyaszongya: „eztné má' milyen spíllerek vagyunk itt a Jürgennel, babbba! Ekkora őzlet nem láttá' még, mi?!”

Hallottam már „szókolld” vadászokat nyilatkozni a tárgykörben, s szerintük gyakori jelenség, hogy a hozzám hasonlóan

idegenkedők viszonylag rövid időn belül hagyni kezdi,

hogy előröffenjen belőlük a „zállat”. (Hja, hat kiló sórét végén bevállalós dolog überkedni egy medvének...). Am jelen idő szerint már elmondhatom: üdvöskénk segedelmével kényszerűen megizlitem a vadászletet, ám továbbra is tartom magam azon állásponthoz, hogy a vadászkodás élőben történő gyakorlása aztán igazán nem hiányzik a rólam kialakult képhez. Ezen hozzáállással persze nehéz lenne érdemben méltatnom a progit, úgyhogy kapcsolom nektek Jürgent a Tajgáról, aki igen tetemes gázsiért vállalkozott rá, hogy beavasson titeket a vadászat örömeibe:

Jürgen a Tajgáról

Áááá, új hűvös a klubban! Gróóóószháltigesz — tessék beféradozni, majd szokni a gondolatot: a Jurassic Park rászabadult a Világra, de sikerrel megrend-szabályoztuk, így az anyaterületre jellemző állapotok csupán tucatszani, mellékesen igen tetszefős méretekkel s persze eltérő természeti jellemzőkkel felvértezett parkban uralkodnak. Akárhogy is, nálunk lehetősege nyílik jégkorszaki vadakra menni puskával! Maga ott, aki szerint a letűnt idők nagyjainak ígérete s jelenléte csupán vadászparkunk reklámkampányának komponense — ezt mondta az a GyZ nevű fickó is, míg rá nem ébredt ezen letűnt lények megkérdőjelezhetetlen voltára, mikor végigkergette két mamut a folyó mentén! Úgyhogy tessék szíves csitulni, s szemrevételezni kínálatunkat:

Ót parkunk van, ezek mindegyike állandó, s nyomokban eltérő vadállománnyal. Az elejtett vadakat díjazuk, mert ez csak egy jáááték, egy gyönyörű játék: a pontokat azonmód ropogós petákokra váltjuk, hogy Önök finanszrozzassák a hatékonyabb fegyvereket s felszerel-

seket, mint kezdeti gumicsizmájuk s Cégünk extra figyelmessége: a kilenc milliméteres. Melyly ugyan nem sokra fognak menni egy kardfogú tigris ellen, de vigasztaló lehet a tudat: pór vadász nem lönyencségre. Így jogosítványt kell vásárolniuk a preferált prédákra. Ha ez megtörtént, a



▲ Háttel kezdted, öcsém...

bejáratnál megkapják a választott vadak csalogatására használatos hangutatózó szakszerkezeteket, melyek közül a vadászat folyamán a „c” gombbal válogathatnak, s alttal vehetik azokat használatba. Csak észselám: EZ a fickó itt még ma is nehezen ül le, mert alfeltét szanaszét marta egy méretes anyafarkasunk, olyan lelkesen szimulált vadkant a marha egy közeli bokorban. Mindenkinek adunk egy látszóvet, melyet „b”-vel használhatnak, s mely egy igen előnyös azonosító funkcióval is rendelkezik: amennyiben vadat „lát”, jelzi annak nevét, perifériáit s a használatól való távolságát. Ha elég kitaróan matarászunk, úgy találhatunk rajta még zoom funkciót is — hajrá! Jó kis cuccokat gyár-



▲ Csak nektek: egy Óriásrén. Mindehátulról

tanak a japcsik manapság. Kevesen tudják rólam, de maguknak azt is elárulom: rühellem a franciasálatát. Néhánykülözetetlen kellékük az irányító s a térfé is; utóbbit a Tabbal hívhatjuk meg, majd meredhetnek rá bőszen s lelkesen. Fegyvereinket egyérelmi s beszédes perifériák deklarálásával kínáljuk, hogy megválasszassa az Önnek s finciális helyzetének is kedvezőnek tűnőt. Most ülnek le, mert következik a második lecke:

A Vadak

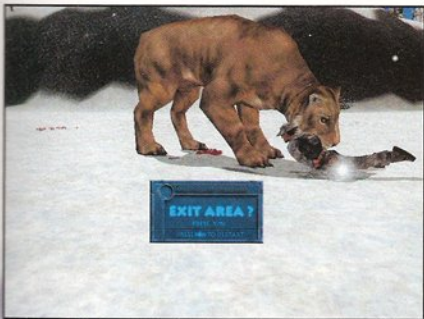
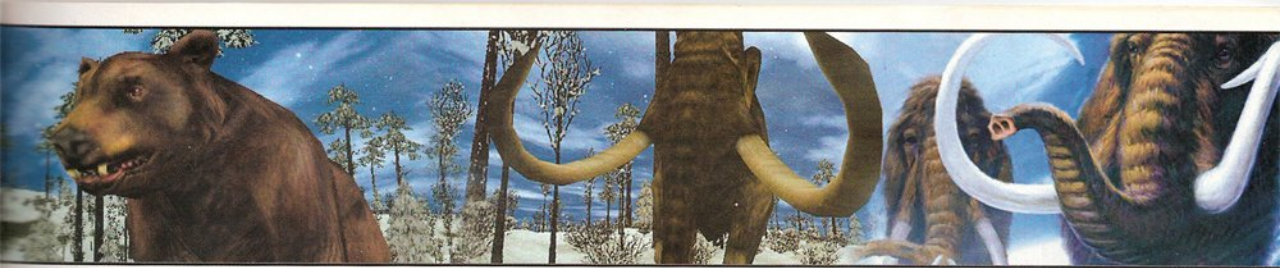
Kétféle vadat különböztetünk meg: statisztát s élyofogót. A statisztá vadak elejtését nem díjazuk, hiába is dül-



▲ Nevezzük szereptévesztésnek

fel egy komplett kocagaleri magánéletét. Annál inkább díjazuk a letöltött golyófogó vadakat. Hogy miért is, am viszonylag hamar rá szoktak ébredni lelkes jelentkezőink: a golyófogó vadak zöme ugyanis húsevő, s csak a leg-ritkább esetben várják meg, hogy beléjük durantsanak. Ne feledjék, a hazai színekben játszanak, maguk pedig csak betolakodók, akik próbálják elhiltetni önmagukkal s a vadakkal, hogy a parkok minden rezdüléséltökkéletesen végjék. Hehe. Hozzáállásuk dicseretes. Fáraojának a vetítősobába, s vizsgájják meg ked-

CARNIVORES ICE AGE



▲ A vadász karma a macska karma. (Bocs...)

csináló video bejátszásainkat! Mint láthatják, minden vad három fő perifériával rendelkezik: észlelés, hallás, szaglás. Ezen mutatók tükrözik az adott vad alapvető érzékenységet, míg az alsó sorban összefoglaló jellemzést olvashatnak annak veszélyességéről. Ne tévesszen meg senkit némely vad növényevő mivolta: tudni kell, hogy a viszonylag békés Gyapjas Rinocéroszok is tapostak már ki emberbélit. Nem hiszik?! Hehe: csak nézzenek a képernyőre! Ő volt Jan Jansen. Kapcsolja le, Kisasszony! Tartsák szem előtt a jó vadász három ismérvét s erényét: türelem, könyörtelenség, pontosság! Mindháromra égető szükségük lesz, csakúgy mint a jó idegekre. Adóhat úgy, hogy egy teljes órát bolyonganak prédára lesve, míg végül már észre sem veszik, hogy az erdő haragszik magukra. Látják ezt a fotót?! Ezzel a fickóval is ez történt.

A jó vadász továbbá észrevétlen. Bár mikor kővé dermed, s bármikor futólépcsőbe kapcsol. Hozzá kell tennem: sőt! Ám tudniuk kell azt is: az Igazán Jó Vadász sosem szalad, mert egyetlen lövés mindenkinek — s így nekik is — jár. S mely egyetlen lövés számukra elegendő. Tecik érteni?! Minden vadat ki kell ismerniük,



▲ Hja-méghogy női szabadstrand

hogy feltérképezhesse a becserkészésűhöz vezető módzatokat. Persze akadnak maguk között dilettáns potyázók is, akik nem értékelik kellőképpen azon körülményeket, melyek tükrében még magasabb sport az ölés, hááá! Ezen elemek kedvéért vannak itt ezek a:

Kellékek

Nézzék ezt a terepszínű hacukát! Vihetnek magukkal ílyet is, kisebb pontlevonás fejében persze. Valamit valamiért, dilettáns banda! A Nagybetűs Pancserek s Olcsójancsik (**Nana! nem bántani a Jánosokat!** — **Sz.JVC.**) vihetnek magukkal radart is, mely természetesen még komolyabb pontlevonásokkal jár, s mely minden olyan vadat megjelenít, melynek elejtésére a használó jogosult. Itt van továbbá a maxipara hatására tacsakos testükből áradó párlatok bűzét enyhítő szagtompító készülék. Használják egészséggel, s számolgasák a mínuszokat! Vihetnek magukkal dupla mennyiségű lőszert is, melyet az előzetesen elvégzett lögyakorlatok eredményeit szemlélve, melegen ajánlok. S lássanak csodát, milyen kedvesek vagyunk: szükség esetén lepotyantunk magunknak egy full zsák munióit. Haha, elhitték?! Majd meglátják. No, legyen magukkal a vakzerencse meg a távcsövesbotocska, és ne feledjék: egyszerre csak egy!

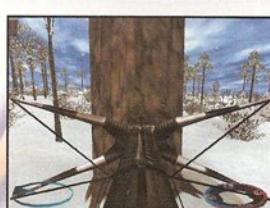
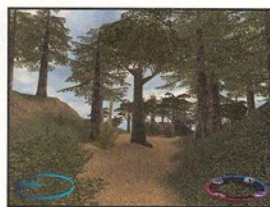
Vissza a Stúdióba

Köszönjük, Jürgen — lódd le magad, Nos tegyük esztétikai elemzés tárgyává üdvöskénket: elől-járóban annyit, hogy az alkotók példátlanul illetlen dolgokat követtek el: egy CD kapacitása ugye a legrosszabb esetben is 650 MB. Az ember azt hinné, sok dolog megfér ott, ám viszonylag nagyra kerekedik a jüzer szemé, mikor verőfényben szemrevételezi a korong kihasznál-



ságát, majd annak számban kifejezett értékét: 74 MB. Höhö. „Külbéivűsz.” Persze kitegeteli magát az install alkalmaival úgy 200 mega körülire, de nem is ez a legjobb. Ugyanis a progi ennek tetejében marhára meg van csinálva. Ugye még ma is divik a buzgó keblünköz kapkodás, mikor pl. az Unreal által megjelentített természet- és élővilágra koncentrált nosztalgikus kivételéseinket. Ez idő szerint az említett látvány minősége már társával együtt temethető: a Carnivores 2 természet megjelenítése ugyanis egyértelműen túlmutat a pöffeszkedő elődök megvalósításán. A színt az, hogy egyetlen pillanatilag sem érezzük a játék mögötti motort, csak a fullos természet filmet, ami olyan erővel szakad a képünkbe, hogy egyre meredekebb szögben hajolunk a monitorba, s vadászhat címén csak az erdő járjuk mindaddig, míg át nem harapja a torkunkat valami kősa cicá. Aztán kezdjük előlről. A legnagyobb disznóság tehát nem az, hogy 74 MB — hanem hogy irtó jól néz ki.

A hangokat szintén kénytelen vagyok arcbadicsérni: kristálytiszták, meg ambientek, meg „háromdésék”, s a progi bizony hibátlan következetességgel, példaértékűen kezeli azokat. Tehát az FPS-ek legeslegalapvetőbb erénye — hatásszünet — az Én Is Itt Vagyok Ám — üdvöskénkben roppant agresszív s tetszetős formában érvényesül. Tessék vizsgálni a fotókat! Nos, mi az, ami nem jó? Hát nagy hirtelen két dolog jut eszembe. Az egyik nagyon bosszantó, a másik pedig jó lett



volna ha...” kategória. Ezzel kezdem: nyugodtabb lenne a lelkem, ha a ragadozók vadásznának a növényevőkre s egymásra is. Hozzáteszem: nem állíthatom teljes biztonsággal, hogy adott esetben nem tesznek így, lehetséges, hogy csak én nem láttam efféle a progiban. A másik, ám módfelett bosszantó jelenség a nyomok hiánya. Az, hogy nincs nyoma emberünknek, már első körben ajakbiggyeszítésre sarkallt. Mert ugye az első másodpercben ledöbben az ember, hogy „hüdemegvannyomva...” aztán rutinosan belekezd a védelmi lyukak feltérképezésébe, mintegy. Mely lyuk itt ebben a formában jelentkezik leginkább. Valljuk meg: igen méltatlan módon. Hogy Mr. Projectlidor hogy adhatott erre áment ilyen részletes munka után, rejtély. A dolog persze ott válik bosszantóvá, hogy nincs lábnyoma a vadaknak sem. A nyomok tehát nincsenek helyükön, viszont minden más nagyon a helyén van — s a vadászatról való alapvető vélekedésemtől függetlenül, ennek tükrében is bírálom el a drágát. „Förstésztdu, Jürg'n?”

by GyZ

WizardWorks / WizardWorks
PIII450 (P200), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D, 3Dfx
www.wizardworks.com

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
✓	✓	✓	✓

- Lőhetsz mamutra! X - ha neked az kell...

96%

FUR FIGHTERS



Szór Roofus és a csimbók-csapat, avagy szőrös, de finom!

Tegy fel a kezét, aki szereti a plüss figurákat! Na csak bátran, legyetek nyugodtan őszinték, úgyis egymás között vagyunk. Nem kell szégyellni, ez még nem a látens homoszexualitás megnyilvánulása, sem a domináns feminin hajlam felszínre törése: azt hiszem, az ember természeténél fogva vonzódik ezekhez a puha izékhez — ez talán egyike azon kevés dolgoknak, amik nem a „civilizált”, társadalomközpontú neveltetés eredményei, hanem ősi késztetésünk: elvégre említsálatok lennének, vagy mi fene?! Legyen szó akár kis szőrös medvékről, akár óriási gorilláról, akár a fantázia plüssbe burkolt szülőiteiről, egy biztos: ezeket a játékokra mindig vágyakozni fognak a gyerekek — és ezeket a játékokat mindig meg fogják venni a szülők a fentebb említett gyerekeknek. A plüss tehát jó biznisz (egyszer egy cimborámmal elhatároztuk, hogy plüss Balatonokat fogunk gyártani, és jó pénzért eladni az árgyélusoknak, de sajna nem lett belőle semmi — az ötlet kopirajtos, értém?!) — de hogy egy számítógépes játékban plüssálatok szerepeljenek? Na jó-jó, egy gyerekjátékban persze, na de egy akciójátékban? Hát ilyen még tényleg nem volt, az biztos!

Azt hiszem, a fentiek jól példázzák, miért is vártam én régóta feszült figyelemmel a Csimbók Csapat színre lépését. Én mindig is vevő voltam a „másra”, ami kicsit új, kicsit több — vagy ahogy Monty Pythonék mondanák:



And Now: Something Completely Different

Valamikor tavaly augusztus környékén olvastam egy svéd, vagy norvég (há' valami skandináv, na!) konzol magazinban, hogy a Fur Fighters megjelent Dreamcastre — persze egyből előtűnt a sárga irigység, hogy nekik mér', nekem meg még mér' nem??? (Főleg, hogy akkor a 2000-es év egyik legjobb Dreamcast-játékának titulálták.)

És amikor végre ideért a PC-s verzió is, habzó szájjal vettem rá magam a stuffra. Általában ilyenkor történnék meg az élet leges-legnagyobb pofára esései — ez esetben szerencsére eme kellemetlen élmény elmaradt.

A Fur Fighters semmivel sem maradt elvárásaim alatt, sőt, jópár tekintetben felül is múlta azokat.

De ne szaladjunk ennyire előre: inkább azok számára, akik még semmilyen fórumon nem találkoztak ezzel a gamével, elhítek itt egy pár információt: ha már eddig eljutottak az olvasásban, legalább tudják, hogy miről van szó.

Csimbók Csapat vs. szörnyetegek

A Fur Fighters leginkább egy nagyon-nagyon távoli Tomb Raider klónnak titulálhatnám olyannyira távoli, hogy tulajdonképpen nem is az:

mindenesetre külső nézetes akciójáték-ról van szó, némi platform/mászka beütéssel. Mi magunk a Csimbók Csapatot irányítjuk: ez egy hat tagú, elit plüssállat kommandó, amely a világ megmentésére hivatott. A világra nézve pedig a legnagyobb veszélyt Viggo tábornok jelenti.

Sok-sok évvel ezelőtt a velejéig romlott Viggo, egy hatalmas fehér macska, betámadta a nagy és békés Prémvárost — a várost lakó nemes állatok mind harcoltak a Nagy Háborúban, míg végül a tábornok elbukott; egy

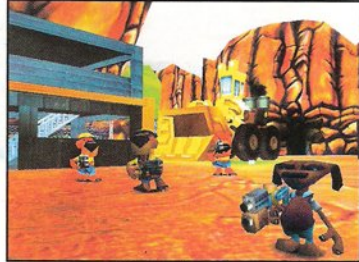
jet-szivel menekült el... Minden visszatérni látszott a

normális kerékvágásba: a Csimbók Csapat újra békés életét élte családjuk és hatalmas fegyvergyűjteményük körében.

Am egy szörnyű hajnalon Viggo tábornok visszatért: bosszúja beteljesedéséhez először félre kellett állítania legádázabb ellenségeit, a Csimbók Csa-



▲ Fussá! Juliette, nehogy megmacskásodjon a lábaid!



patot. Mivel tudta, hogy még népes, gyagyás medvékből álló csapata élén sem képes legyőzni őket, aljas esz-közhöz folyamodott: altató gázzal elkábította hőseinket, és elrabolta féltőn szeretett kicsinyeiket.

...és itt kapcsolódnak be mi a történetbe. A progi elején lehetőségünk van részt venni egy tutorialban, Bristol tábornok közreműködésével — ő egy gigantikus szellem-rozmár, aki a játék során még jónéhányszor segítségünkre lesz. Itt mindent elsajátíthatunk, amire a játék során szükség lesz — mindenkinek javallom, hogy hajtásuk végre ezeket a feladatokat, ugyanis a Fur Fightersnek van pár olyan vonása is, ami lényegesen eltér a más gamékban megszokott kliséktől.

Ebben a játékban ugyanis egyszerre hat karaktert irányítunk! Mivel mindegyikőjüknek megvan a maga erőssége, ezért szinte minden feladat

végrehajtásához ki kell választanunk a megfelelő plüssállatot. Ez eddig nem is jelentene problémát, hiszen az adott helyzetben csak át kéne váltanunk a meghatározott figurára. Csakhogy a Fur Fightersben ezt nem tehetjük meg ilyen egyszerűen! Ahhoz ugyanis, hogy egyik plüssállatról átváltjunk a másikra, össze kell szednünk az illető arcát ábrázoló kristálygömböt

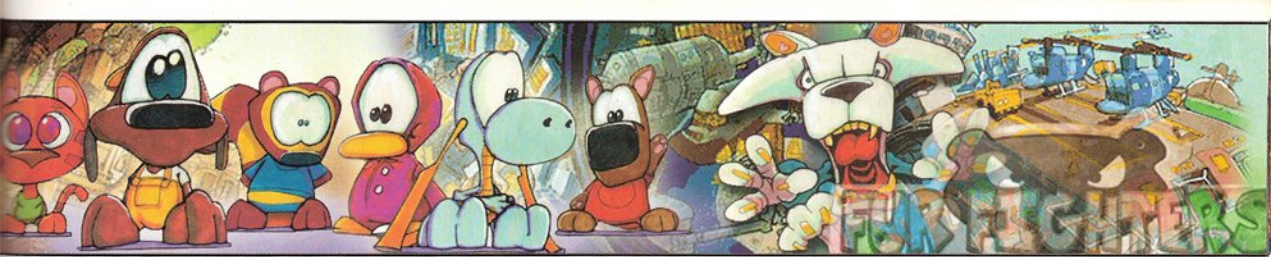
— ekkor, és csak ekkor tudunk karaktert cserélni, viszont ilyenkor legalább a leváltott figura arca bekerül a gömbbe, így bármikor visszaválthatjuk azt. Ez leginkább azért probléma, a megtalált szörnyebéket csak a velük azonos fajtájú Csimbók Harcos tudja kiszabadítani. Még szerencse, hogy a pályákon szerze-szna azért jócskán találunk ilyen transzformátorokat: nem túl sokat, de mindig a szükséges helyen, illetve annak közelében.

Ez nagyon jó, hiszen így némi keresgéssel mindig tovább tudunk haladni a játék során — viszont ha egy kicsit belegondolunk, rájöhethetünk, hogy ez a rendszer éppen a játékos szabad kezét köti meg, hiszen teljesen lineárisra teszi a játékmenetet.

Valószínűleg a fejlesztők is rájöttek erre: telepolták hát a játékot egy nagy rakás olyan feladattal, amelyek nem csak a bal-egérgomb-nyomogató izmunkat teszik próbára, de ügyességünket és eszünket is egyben. És ez kérem, jó!

Csak egy példa: adva van egy lift egy szállodában, amibe be kéne szállnunk, de az liftesfü madár nem engedi (ha meg rálovunk, csak ránk szól, hogy ne csináljuk — ilyen hülyé!). Így hát nem tudunk átjutni rajta, de kihallgathatjuk, amint éppen magában beszél, miszerint őt orakor elmegeti letölteni a tízperces munkaszünetét, amit a szakszervezet előír. Nincs más dolgunk,





Név: Rico
Faj: pingvin
Kor: 5 év
Méret: 1,8 m
Vércsoport: 0
Specialitás: úszás
 Ez az idealista madár Argentína déli részéből származik — mindig is többre vágott, mint a halászat és az orkák kicselezgetése. Álmaival hatva botlott a Csibók Csapatba, akik kiélezték képességeit. Rico túlságosan magabiztos és hajlamos az álmódzásra. Nem akkor a hős, mint amilyennek hiszi magát, de úszásban nincs párja.



Név: Chang
Faj: vörös panda
Kor: 7 év
Méret: 1,3 m
Vércsoport: B
Specialitás: szűk helyeken való közlekedés
 Chang Kína déli, lázongó vidékéről származik, egy zsigad családból. A Nagy Háború alatt egyszerű közkatona-ként kezdte. Tudományos és stratégiai ismeretei fűrészeivel és ravaszságával kombinálva a Csibók Csapat egyik legjobbjává teszi őt.



Név: Tweak
Faj: sárkány
Kor: 0,002 év
Méret: 2,2 m
Vércsoport: A
Specialitás: siklórepülés
 Tweak még nincs egy napos sem. Éppcsak hogy kikelt a tojásból, amikor Viggo elrabolta a testvéreit. Ő a legnagyobb és a legerősebb a testvérei közül. Úgyetlen és ideges, de veleszületett módon járatos a lőfegyverekben, és a többiek úgyis vigyáznak rá.



Név: Bungalow
Faj: kenguru
Kor: 7 év
Méret: 2,0 m
Vércsoport: A
Specialitás: nagy ugrás
 Bungalow egy felnőtt him kenguru, Roofus legjobb barátja. Minden testi ereje ellenére az ész dolgaiban nem túlságosan járatos: a parancsokat jobban szereti kapni, mint osztani — legyen szó akár Roofusról, akár szarnoki feleségéről.



Név: Juliette
Faj: macska
Kor: 5 év
Méret: 1,6 m
Vércsoport: AB
Specialitás: mászás
 Az elbűvölt, kecces Juliette szintén páratlan harcos. Temperamentumos és makacs, senkire nem szeret hallgatni (nő!). Ha dühös, lehetsévesebben egyedül nekimenne a világból. De azért meg lehet győzni, hogy a csapatmunka rúlez.



Név: Roofus
Faj: kutya
Kor: 12 év
Méret: 1,7 m
Vércsoport: A
Specialitás: ásás
 A Csibók Csapat legöregebbje, mégis edzett és rettenthetetlen harcos. Glasgow brutális városrészből származik, onnan szökött a seregbe, csak hogy kikerüljön a nyomorból. Ösztönös harcos, a Csibók Csapat vezére.



mint az épülettel szembeni tornyon lévő órát megközelíteni, rávetni magunkat a kismutatóra, ami a súlyunktól lefordul, és — hoppá — máris ötöt mutat. Ezután már könnyedén beszálhatunk a liftbe. Szerencsére ezen lineáris nem egy a szavatosság rovására, ugyanis multiplayer módban — neten és háló-

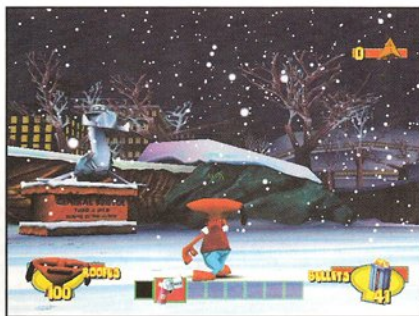
ban egyaránt, illetve a Gamespy Arcade segítségével — akár egyszerre tizenhatan is gyűrhetjük. Az ám a móka: igazi pörgő akció!

Látvány, hangok, egyebek
 A Fur Fighters látványvilágára egy rossz szavunk sem lehet: gyönyörűen kivitelezett „cartoon” világ ez, amelynek

minden hőse baromi jól fest. Bár ezen nincs is semmi meglepő, ismerve a Dreamcast perifériát — bár az igazat megvallva egy kicsit féltém, hogy a grafikában, vagy az irányításban elszúrunk valamit átírás közben, de szerencsére nem így történt; talán csak az átvezető animáció minősége hagy néha némi kívánnivalót maga után. Mindenesetre a progítámogat mindenféle mostanában divatos marhaságot: Triple Buffer, 32bit Z Buffering, Bump Mapping, dinamikus fények, Trilinear Filtering, 32 bit rendering és 3D térhatású hang — ezek mibenléte felől érdeklődjétek Kefe™ cimbinél (a 3D hangot még én is értem, de ezzel kifűjt).

A karakterek mozgása iszonyú jópofa, néha tényleg úgy tűnhet, mintha pattognának, mint egy labda (ez most itt egy VargaB. féle szójáték: a szőrpmacs angolul Furball, azaz szőrballa — na jó tudom, ez gyenge poén volt...).

A hanghatásokra sem lehetett panaszom, a zene nagyon király, rock-funky keverék, a fegyverpogás hangja is nagyon jó (hiszen ebben a játékban igazi skulók repkednek). Talán az egyetlen, ami némi ellenszenvet válthat ki a nyájas gémekekből, az a figurák szinkronhangja: hőseink ugyanis nem beszélnek, helyette vadul morognak, nyávognak, hörögnek, valahogy így: vravrvuvravaravuvravaravaaa, mind-ezt persze bőszerű feliratozás közben, hogy azért legalább tudjuk is, miről van szó. Ez amúgy baromi idétlen,



▲ Karácsonyi hangulat New Quack Cityben



de szerintem vicces, nekem legalábbis bejött, de volt, akit huzamosabb hallgatás után mérföldekre üzött a szerkesztőség közeléből.

Azt is komolyan értekelem, hogy bár a játék aranyos, meg jópofa, meg minden, mégsem tipikus gyerekjáték — leginkább talán a múlt hónapban bemutatott No Escapehez tudnám hasonlítani: egy jó adag humor, egy jó adag akció, és egy nagy kalap baj. Már csak egy dolgot fűznék hozzá: szeressük ezt a játékot, egyszerűen csak azért, amilyen — és ne szégyelljük, mi fiúk sem, hogy szeretjük a szőrös, puha meleg dolgokat.

VargaB.

Ezen cikk elkészülte során egyetlen plüss állatot sem bántalmaztunk!

Acclaim Entertainment / Bizarre Creations
 PII 450 (PII 300), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D!
www.furfighters.com

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
<ul style="list-style-type: none"> -tömény akció -nagyon látványos -multiplayerben nagyon király! 	<ul style="list-style-type: none"> -túl lineáris -az átvezető animációk nem hibátlanok 		

86%

Disney's DINO SAUR



Izé... a méret a lényeg! (he-he)

Ha dinó, akkor tuti siker!
Ez ugyebár nem kétséges, hiszen elég csak arra gondolnunk, hogy denverdínóbarát, és biztosan nem én vagyok az egyetlen, akinek az aktuális kedvese elhaló „ajjúdecuki” sóhajással nyugtázta a Jurassic Park dinó-tojás keltezős jelenetét — ellentétben azzal, amikor a nem kevésbé szimpatikus raptorok lelkes fejelgetéssel amortizálták le a park konyhájának berendezését.

Azt mondják (ők, nem én, de talán én is, de ez nem biztos), hogy a dinók sikerének litka magában az emberi lélekben, annak is legmélyebb bugyriaiban keresendő. Az ember ugyanis tudat alatt fél a hatalmas, ősi lényektől — tudatosan viszont meggyőződése, hogy ezek az állatok — lévén kihaltak — már nem okozhatnak kárt, és nem jelenthetnek veszélyt sekélyes életére. Ez a paradox kettősség okozza azt, hogy az emberek vonzódnak a dinoszauruszokhoz, csodálják és tisztelik őket.

Hogy ez mennyire igaz, nem tudom, de nem kell sok hozzá, hogy innen egy — a marketing léptékeivel nézve — kis ugrással már ott találjuk magunkat a dinós pótlók, dinós sapkáknak, gumi dinófigurák között (most elárulom, hogy nekem is van egy Tyrannosaurus Rex itt a szerkesztőségben).

Persze ehhez szükség volt Chrichton agyszüleményére, a Jurassic Parkra is, amely soha nem látott dinó-őrületet indított el világszerte — ez a műsor sem jött volna létre, ha nincsenek azok a megszállott számítógép guruk, akik képesek voltak élethű dinoszauruszokat szülni a vászonra: hajtsuk fejet előttük tíz percig vigyázzállással.

Aztán jött a második része, szintén hatalmas siker — ám hiába tartalmazott nagyságrendekkel több dinós jelenetet, mint elődje, az első rész sikerét nem tudta felülmúlni. A folytatás már készült: azóta a számítástechnika még előbbre tart: szóval majd meglátjuk. Ezt a dinó-őrületet meglovagolva,

pontosabban újra felszítva jött elő a farbával a Disney, amikor elkészítették Dinosaur című, egész estés számítógépes animációs filmjüket — nálunk Dinó néven nyomatták. Én nagy sajnálatomra még nem láttam a művet, de azt mondják, csak a látvány miatt érdemes megnézni, amúgy elég gagyira sikeredett (csókolatlak, Szjvc☺).

A sztori szerint a kis iguanodon, Aladár, még születése előtt, igen meglepő módon tojáshejében leledzve elrabolódik, majd némi viszontagságos repkedés után a júra-kori őserdő mélyére pottyanva egy jópofa lemúr csapatban látja meg a napvilágot: tulajdonképpen ők nevelik fel (egy kis Dzsungel Könyve, egy kis Tarzan) — hiszen egy nagyméretű barát mindig jól jön az igen apró lemúrok számára (egy kis Oroszlánkirály).

Am egy nagyon-nagyon-csúnya-rossz meteorit eső felborítja a Föld ökológiai egyensúlyát, így Aladárra vár a feladat, hogy kis majom barátaival csatlakozván egy dinó hordához összekovácsolja a reményvesztett, csüggedt csapatot a túlélés reményében, blablabla...

A Dinosaur egy az egyben a film történetvezetésére épül. Mivel az átvezető animációk is a műviből vannak kinyesegítve, azok minőségére nem lehet panasz, és így legalább azok, akik látták a filmet, tudják, hogy éppen mi fog jönni — akárcsak a 100 feletti IQ-val rendelkezők, mivel a videók alapjában véve amúgy is eléggé



▲ Raptor barátunk nem bírta a kiképzést...



▲ Egy újabb fejtörő

Segítség, dinók!

Megmondom az őszintét, nem vártam én túl sokat ettől a Dinosaurról. Valami mászka, oldalra scrollozós stufra számítottam, vagy valami hasonlóra, amit én ugyebár nagyon bírok, de az ilyen programok mindig zsákbamacskák: vagy nagyon jók, vagy k...va szarok, és nem valahogy nem szeretek csalódni, nemtom, ti hogy vagytok vele.

Igaz, csalódni most is csalódtam — csak éppen kellemesen. Mivel már játszhatunk dinós fősztárszonszúrtat, meg játszhatunk már dinós akciójátékokat is, sőt, akár még sportból is vadászhatunk rájuk, épp itt volt az ideje, hogy valami dinós RPG-tis élénk hirtsenek — és ez most tényleg nem vicc!
A Dinosaur ugyanis szerepjáték — igaz, nagyon lecsupaszítva, de megspékelve némi akció elemmel, stratégiával és egy kis taktikai utánérzéssel fűszerezve.

Huh!
Azt hiszem, ez azért egy kicsit bővebb magyarázatra szorul — ám legyen!

egyértelművé teszik a történéseket. A játék telepítése után először is tegyünk fel egy BIK lejártszót, és nézzük meg a művikat, csak úgy, az élmény kedvéért☺. Komolyra fordítva a szót: a játék elég jól használható konfigurációs ablakot ajánl fel első indításkor — a Start menüből ez a későbbiekben is elérhető lesz. Itt állítjuk be a megjelenítési opcióit: ha rám hallgattok (és végülis miért ne, bár ez akár felelőtlenség is lehetne részletekről, hiszen nem mondtam, hogy ne, de azt se, hogy igen, pedig de!), a 32-bitet vegyék le, más mindent állítsatok olyan jóra, amilyet csak elbírnak a gépetek szagatás nélkül — megéri. Én 1024x768-asban nyomtam, Best Image Qualityvel, 16 biten, és gyönyörűen futott, pedig a gépem már kezd kicsit elavulttá válni a maga Celeron 400-asával, meg a TNT2 M64 32 megás kártyával (mondjuk van benne 196 mega RAM, az igaz...).

Ha már elindult a program, ne is foglalkozunk semmivel (hacsak nincs valami spéci hangkártjánk, vagy ilyesmí, amit be kéne konfigurálni az Optionsben), hanem egyből nyommunk egy New Game-t.

Az első átvezető animáció után jön az áll-leesés...

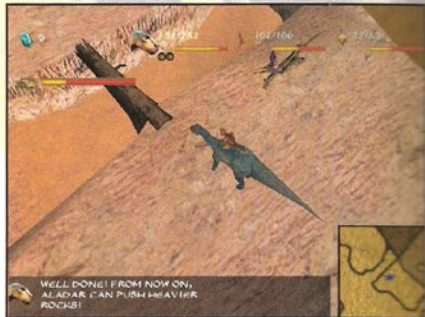
Ez volt a második kellemes csalódásom, ugyanis a játék gyönyörű, amiről a screenshok is tanúsíthatnak.

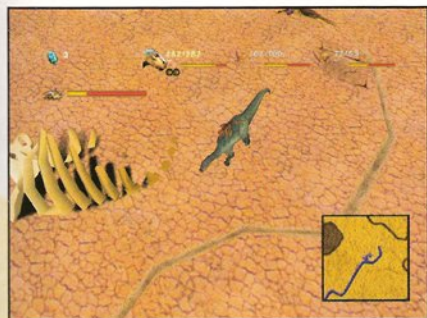
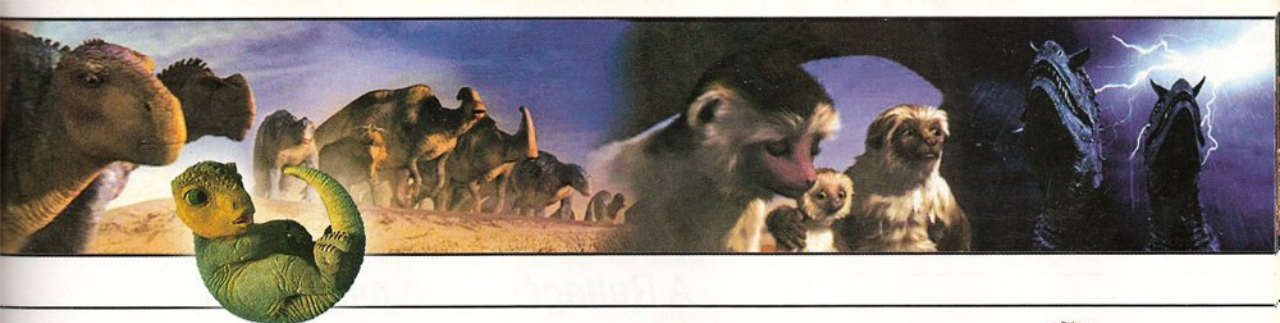
Regelészór is egy tutorialban lehet részülni, amikor is néhány szimpla feladat felvonultatásával vezetnek be minket a kezelés rejtelmeibe, plusz megtanulhatjuk az egyébként igen egyszerű és felhasználatos billentyűzetkiosztást is.

A játék során három karakterből álló kis csapatunkat kell irányítani: Aladár, az iguanodon maga a megtesztésűt erő — ő a legalkalmasabb az ellenséges dinók likvidálására, valamint a különböző terep akadályok eltakarítására is. Zini, a lemúr a legkisebb karakterünk, az ő speciális képessége, hogy nagyobb hasadékokat is át tud ugrani, valamint igen sok helyre fel tud mászni, ráadásul a mi oldalunkon álló NPC dinókkal is ő tartja a kapcsolatot. Ősli, a Pteranodon, egy madárszerű fiháló — ő jelenti a légierőt, jól bevethető olyan esetekben, amikor a többiekkel nem tudunk megközelíteni létfontosságú helyeket.

Ők hárman a mi jól összekovácsolódott csapatunk, akiknek meg kell találni, és ki kell vezetnie az elkecseregett dinoszaurusz hordát a kihalt földökre.

A sikeresen végrehajtott küldetések során, illetve az ellenséges dinókkal való összütközésekben történő élve kikerülés közvetlen következményeként hősink tapasztalati pontokat kapnak, aminek hatására időnként szintet is lépnek: ezáltal növekszik életerejük nagysága, vala-





▲ Elkéne most ide egy csontkovács...

mint támadóerejük mértéke.

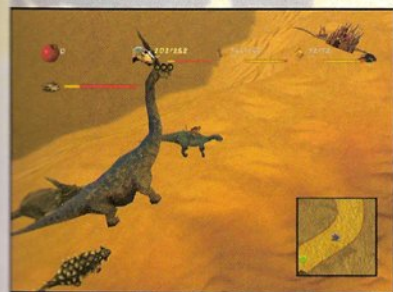
A pályákon egy csomó cuccot fel is szedhetünk: a világoskék kavicsok az életkristályok, amelyek életeink számát jelentik. Felszedhetünk piros illetve sárga gyümölcsöket is (talán citrom és alma, de ez egyáltalán nem biztos, mert nem vagyok kertész, se kisgazda, meg különben sem tudom, hogy volt e a jura-korszakban alma, illetve citrom...), amiket aztán az inventoryban kijelölve, és a USE gombot nyomogatva megehetünk, ekkor életerőnk visszaáll (sárga gyümi 10 HP, piros gyümi 50 HP). Ha a zölden villogó sziklákat szétfeljűjük Aladárral, Zini számára gyűjthetünk munióit.

A kék-fehér kódarabkák segítségével hozhatjuk elő speckó támadásainkat, amik lényegesen hatásosabbak a szimpla attacknál. Egy, az életkristályhoz hasonló cucc fényt csinál. Az ananászserű cucc felszedésével azonnal kapunk 80-125 HP-t.

A lila szőlőszerű gyümölcsökkel Fila az NPC-eket tudja etetni, az izzó meteordarabok felszedése szintén az ő reszortja; ezekkel bombáznunk tud. Az elhullajtott dinó-tojásokat is neki kell a helyükre szállítani.

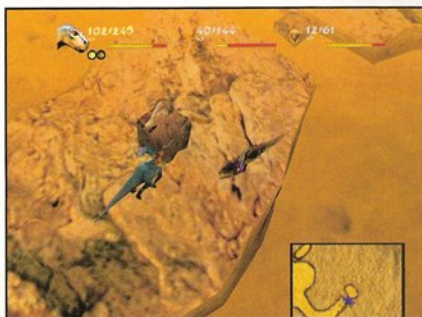
Összesen tizenöt küldetés vár ránk — a missziók végrehajtásához mindhárom karakterünk bevetésére szükség lesz, réven eltérő képességeik miatt nem tudják egymás feladatát elvégezni.

Mivel a végrehajtandó feladatok elég összetettek (bár nem túl nehezek), ezért most szokásomtól eltérően vázolnék egy missziót, csak hogy érzékeltessem ezt nektek. Ez az x-edik küldetés, azaz



már nem emlékszem hányadik, de nem is ez a lényeg.

Szóval a végrehajtandó feladat az, hogy eljussunk a pálya túlsó végén lévő, elszigetelődött dinó pajtásokhoz, persze meghatározott idő alatt. Szerencsére egyből kapunk egy kis segítséget, miszerint a progi közli velünk, hogy Ala-



▲ Keményfejű gyerek ez az Aladár...

dár és Zini nem tud elindulni, ugyanis a fennsíkban lévő sziklahidak közül nem mind biztonságos. Fila feladata, hogy a kevésbé szilárd kövhidakat lerombolja. És óra indul!

Először is Fíával el kell repülnünk a pálya közepére, felkapni az ott heverő tojást egy raptor melől, majd elhúzni vele a pálya tetejére, és belepottyanunk az ott leledző fészekbe — így elérjük azt, hogy az ott keringő ragadozó szárnyas hüllő nem fog minket betámadni (azért mi támadjuk be nyugodtan egy speckóval, legalább szerzünk egy kis XP-t). Gyorsan intézzük el a denevérszerű, apró dinókból álló csapatokat, majd kapjuk csőrünkbe a pálya jobb szélén található égő faágat, repülünk vele keresztbe, amíg el nem érjük az utat elzáró farakást, és lobbantsuk lángra. Fáklya el, húzás vissza a pálya elejére.

Visszafelé menetszedjük fel az összes kék-fehér power-stone-t, és romboljuk le az összes piros színű hidat. Ha jól csináltuk, Zini és Aladár is útra kelhet.

Egysítsük őket, gyorsan induljunk el velük a pálya teteje felé, és nyírjunk ki minden elleneséges dinót, majd Fíát elérve vonjuk össze a csapatot (ilyenkor Zini Aladár hátára pattan, Fila felettük köröz, így nekünk

csupán Aladár irányítására kell koncentrálnunk).

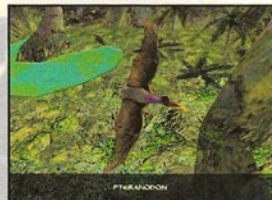
Szóval nyomás felfelé, míg el nem érjük a tavat, aztán húzás balra. A második vízből kimagasló kis homokpadra galoppoljunk fel — gyorsan szálljunk le Zinivel Aladár hátáról, vágjunk egy marék kavicsot a szemben lévő sziklaobeliszkhöz, az ledől, így már a szárazon tudunk tovább haladni (ugyanis máshol nem is tudnánk felmenni, csak ennél az egy homokpadnál). Újabb csapatgyesítés, csak gyorsan, mert az égből izzó meteor darabok kezdenek polyogni, amik igen káros hatással vannak egészségünkre.

Szaladjunk át a frissen keletkezett hidon, majd csináljunk egy újabb hidat: fejeljük ki a korhadat fatörzset Aladár fejével. Már csak egy kis gyors ugra-bugra, és el is értünk az azóta már szénné égett farakáshoz.

Itt kapunk egy újabb eligazítást: Zinivel kell felderítenünk az előttünk elterülő mini dungeon-t. Ez nem is lenne gond, ha nem támadna be minket néhány kóbor raptor-koma — szörjünk feljűk némi kavicsot, és egy pillanatra megtöri lendületüket, mi

addig húzzuk el a csíkot biztos távolságra...

Amint megkapjuk az üzenetet, hogy a felderítés sikeres volt, nyomuljunk vissza Zinivel a többiekhez, csapatgyesítés, és nyomás, mert az idő már nagyon szorít. A raptorokat könnyedén leverhetjük Aladárral, de összefutunk egy nagyobb



kaliberű ragadozóval is (mittoménmár a fajtáját...), vele szemben néhány Aladár által előadott speci attack a leghatásosabb módszer. Ha legyőztük, szaladjunk fel a szimpatizáns dinókhöz és kész a küldetés. Pih!

Mielőtt még jóindulatu rajongóm ismerető-köntsőbe bújtatott végéjűk szövegét publikációjának vádjával illeténe, közlöm, hogy mindezt csak azért írtam le, hogy lássátok, milyen összetett egy játék ez a Dinosaur, és milyen jellegű kihívással/játékmenettel kecsegtet — ez egyszer úgy éreztem, így sokkal jobban érzékeltethetem számotokra, miről is szól ez a game. A missziók nagyon változatosak, de még egy-egy küldetésen belül is csomó eltérő feladatot kell végrehajtani. Kész szerencse, hogy a pályák teljesítés után újra-játszhatók — a fent leírt pályának például, ha úgy gondoljuk, hogy kellőképpen gyorsak vagyunk, fussunk neki még egyszer: ily módon Zinivel felszedhető egy életkristályt jobbra fel, illetve egy csomó gyümölcs mindenfelé, meg plusz XP.

Büszkén állítom, hogy a Dinosaur mind megjelenítésében, mind játszhatóságában megfelel a kor követelményeinek. Dicséretes, hogy ilyen gyengécske anyagból ennyire jó stufot hoztak össze: ez általában fordítva szokott lenni. Úgy gondolom, ez a program is azt bizonyítja, hogy a Disney Interactive talán végre elkezdett felnőni — épp ideje volt.

Külön öröm, hogy akik a játék hatására lelkesen vetnék bele magukat a „dinoszauruszológia” széles tárházába, azok a főmenü enciklopédia címszava alatt egy igen látványos dinó performanszot találhatnak, a játékban megismert baráti, full 3D-ben, rövid ismeretlessel. Küüüü...

VargaB.

Ubisoft / Disney Interactive
 PII 400 (PII 233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D!
www.ubisoft.com

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
<ul style="list-style-type: none"> gyönyörű látvány felhasználóbarát irányítás dinók 	<ul style="list-style-type: none"> túl rövid pályák túl kegyetlen ellenfelek túl ságosan rövid 		

82%

Winthrop's MANSION

A Rettegés (igen magas) Foka

...után megpillantotta az épület göcsörtös vonalait, melyek megváltásért könyörgő, elgyötört kezek módjára nyúltak az égbolt sötétjébe, óva intve a szemlélődőt a villa sötét titkainak s borzalmainak megismerésének szándékától. A hivatlan három bizonytalan lépést tett a kastély udvarát szegélyező tonnás kapuszerkezet felé, majd meggyőződött hatlötvetője megnyugtató jelenlétéről. Noha érezte a tenyerébe simuló fém csillító hűvösségét, tudta, hogy a szívét szorító rettegés bénító ereje csak az alkalmat lesi, hogy felülkerekedhesen egyre csak gyengülő józanságán. Bokor rezzen, a jövevény felkiáltott. Hosszú másodpercekig állt mozdulatlanul, s mintha a valószínűtlenül groteszk fák lombkoronái is megérezték volna e szentségtelen hely szellemiségében lámadt zavart, felhagytak az eddig kitaró surrogatással.

A hivatlan a fekete murvára szegezte tekintetét, míg ki nem kristályosodtak a lába előtt heverő festett gumidarab torz, ijesztő, oszlásnak indult emberi arcot formáló vonalai.

- A Jenő megint elcsesztel! — kiáltott fel, majd hátrált pár lépést. Jenő enerváltan kibontakozott a környező bokor rejtekéből, s visszaapplikálta magára rémisztő maszkját. Végül elereddig ismeretlen hang törte meg az éji csendet:

- Jenőnek hozzon koffeint, Nyinocska! Felvesszük az egész szűrt meg egyszer!

A környező lelkek, kik spectator üzemmódban szeliek e rettentő villa körzetét, eközben búsan panaszkodnak: itt készülnek az új évezred eddigi legszégylete-

sebb FPS-ének próbafelvételei.

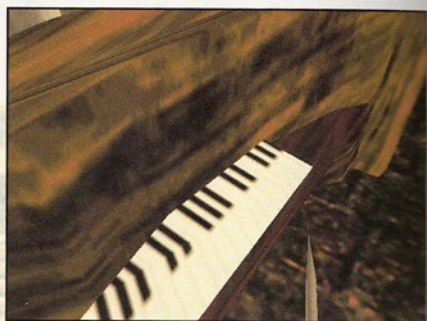
Hova kerültem?!

Az elhagyott, rémisztő kastélyok kényszerű felderítése már jó ideje a horror egyik klasszikus megközelítésének tekinthető. Az ötlet szülőatyjaként azt az urat kell megneveznünk, akinek láthatóan s érezhetően jót tett a jelenlegi konstelláció, hiszen hónapról hónapra vagyunk kénytelenek munkásságára hivatkozni, ő pedig Mr. Lovcraft. Írásában gyakorta tűnik fel valami nagyobb kúria, mely természetesen túlonüli borzalmakat s tiltott

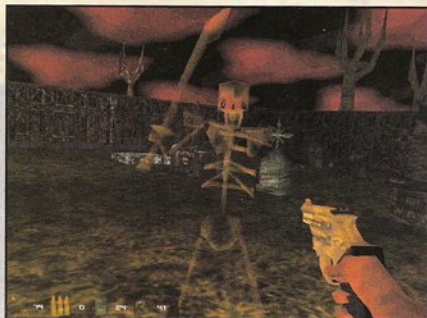
tanokat őriz, sőt filmeket is láthattunk már, melyek szintén a mester valamely rélmátomását vitték vászonra. (Ilyen pl. az egész felemelő „A Megnevezhetetlen” c. főfenet. Megtekintését ajánlom mindazoknak, akik Stephen Kinget manapság már csak esti meseként futtatják...) Míg az originális, hamisítatlan „pjúr” Cthulhu mítosz informatikai interpretálása végre újra az arcunkba mászik — mert ugye volt már zseniális Alone in the Dark, szintén Cthulhu mondakörben — addig ismeretlen fejlesztők egy kis csoportja úgy vélekedett, szakszerűen betömik valamivel a rettegésre éhes pléjerek száját. No meg persze pénztárcáikét is. Először is

összehoztak egy grafikus motort, melynek látán képp szóla az FPS addict: „Na hagygyá má...” Megerősítés következik: az enginet nyugodt szívvel nevezhetnénk Minden Idők Eddigi Leginstabilabbjának, az általa nyújtott látvány pedig már '96-ban is ciki lett

ezt a megoldást a jobb érzésű horror progikban... már önmagában sejtetni engedi, hogy a neves alkotóknak nem sok köze van a parázthatáshoz, inkább csak szívesen meglövegolnák a Blair Witch Project relatív sikerét, s persze a Cthulhu mondakör ígéretét.



▲ Ahogy elnézem, nálatok sem központi a fűtés...



▲ Ezzel a testtel mire nyomod magad?

Aztán elkezdünk játszani. Höhő. Hát lássuk csak: valami egészen olcsó, szánalmas, gyermeteg dolgot tessék elképzelni. A szint az, hogy a nagy tudású fejlesztők már az első percben mindent a szánkba tologatnak, aminek szeritünk horror s rettegés íze van, ennek megfelelően folyamatos szűfűvadás, idióta békakurtyolás, meg vonyítás meg már-már komikus „Hé, Te ott!”-ozás megy a háttérben, nem beszélve az elkeserítő — khm — „zenei aláfestésről”, mely a 90-es évek derekán tonnaszám keltezett A míg az modulok általános

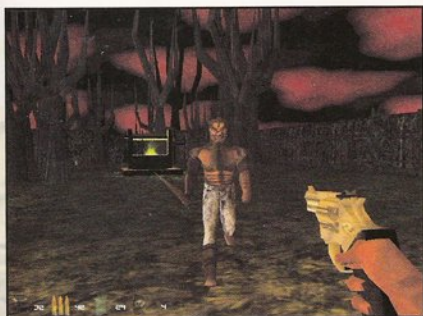
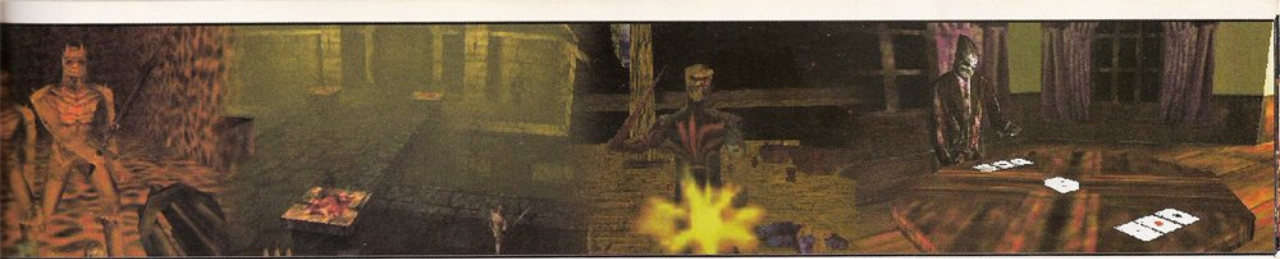
nyitómegnyitkozására emlékeztetnek. (Miszerint ugye rátenyerelünk szegény orgonára, aztán ha ugyanazon hangokat fél hanggal felcsúsztatjuk, akkor már jók vagyunk, tutira rosál a komplett audienca...) Ehhez valami olyan látvány társul, ami szinte már kihagyhatatlanná teszi a

progit. Szegény gyermekek — csak tessék nézni, mi mindent megtettek, hogy összepipentsük magunkat: a filléres grafikus motor segédelmével még akasztófát is készíttettek nekünk az udvaron, melynek még az árnyékát is lemodellezték a talajt szignózó, több száz méternyi fű textúrára, mely textúra kidolgozottsága bizony sarokba is szorítja a jó öreg Wolfeinsteint. (De mást nem nagyon.) Nem véletlen, hogy az akasztófával jövők: a pályáépítkezés alapvető színvonala tart ahhoz a nivóhoz, mikor Endriske megtalálja a Buildet, (a Quake III grafikus motorjának mindenki számára hozzáférhető szerkesztője) majd elhatározza: ő is készíti Quake III pályákat.

Endriské! még arca is dicsérem, hogy „jaj de szép kis akasztófát csináltál, Endriske...” ám hogy egy állítólagosan profi, kereskedelmi forgalomba kerülő progit nyűstölve támad az a képzet bennem, hogy valami lelkes, szárnyait próbálgató „mepbilder” első teszt pályáján szaladgálók, teljességgel elfogadhatatlan. A hozzá nem értés azonban a játék más szintjén látszik körvonalazódni leginkább, ez pedig a karakterek modellezése, illetve — kuzs — nos, talán animációja? Ha a képekre pillant valaki, aligha vádolhat elfogult-



▲ Én szóltam...



▲ Nem azért, de mi a te biznised ilyenkor a fák között azzal a másikkal...?

sággal: ezeket a polygon zombikat már '94 körül is szemberőhögte volna a jobb érzésű Doom katona, ám nem ez a legjobb: egyszerűen dunsztjuk sincs a készítőknél, mi módon lehet s kell animálni egy efféle polygonstruktúrát. Valami olyat tessék elképzelni, hogy a retentő zombi hótt merev végtagjait dobálgatja úgy 25 centis szabadságfokon, miközben aliből egyenletes mozgást végez a felszínen. Hát nem kétkem, hogy jó hecc lehetett elkészíteni, s én lennék a legboldogabb, ha valami CD mellékletben publikálnák az alkotók műveket horror paródia formájában, de a baj ott kezdődik, hogy ők ezt véresen komolyan gondolják.

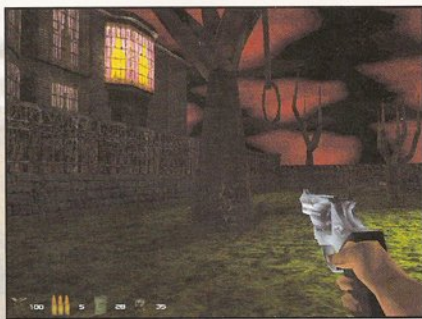
Nézzük a motor bonusz heppjeit. Úgy tűnik, a készítőkhöz tartoznak a konvencionális megoldásokat: options menü nuku, ahol esetleg beállíthatnánk a preferált felbontást, teszem fel — ehelyett lehet nyomkodni az F5-öt, s ha van egy kis szerencsénk, akkor a progi még a bal felső sarokban meg is jeleníti az aktuális értéket. No persze nem árt résen lenni, mert 640*480-ig lefelejtődik a képernyőről az ESC hatására előírófőnöki főmenü. Ez ugye eleve elhanyagolható az alacsonyabb felbontásban történő játékokat a soványabb konfiguráción. Gratula. Külön öröm,



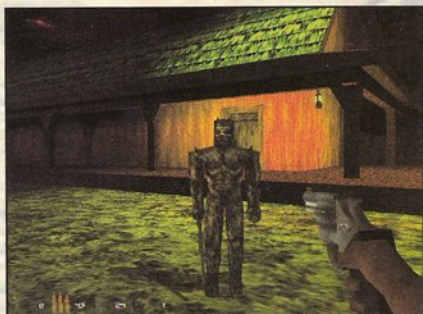
▲ Ne strapáld magad, öcsém! Kitalálok...

hogy a menü hajlamos meghalni. Az ám a kitűnő multság: ilyenkor hiába bökődjük a menüpontokat, semmi sem történik. Ily módon lehetlenné válik persze a save s load funkciók használata. Hozzá kell tennem, hogy áldásos módon létezik egy quicksave s load funkció is —

zásoknak. Másik tréfás jelenség a beszaggatás. Egy viszonylag izmos gépen is hajlamos a progi pár másodperces nyüglődéseket produkálni, hogy aztán a motor újra magához térjen. Szóval senki se haragudjon a gépre, nem ő tehet róla, hanem a magasan kvalifikált kóderek.



▲ Ott fent ég a lámpa. Bleehehehehehehe...



▲ Aggyon Isten, baatyam! Ha' löégett az őstallóú?!

F2, illetve F3 — így legalább eljuthatunk addig, hogy megértessük a progival, hogy menteni, tölteni szeretnénk. Ne örüljete: ugyanis az alapállapot ennél a kezelőfelületnél is a tetszhalál. Megoldás? Az is van: tessék kitartóan nyomkodni az F2-t, majd rákattintani a kívánt slotra. A művelet addig ismétlődik, míg a progi valami szerencsés sorsfordulat okán el nem menti jelen állásunkat. Jó, mi? Amikor magamhoz szólítottam a drágát a szerkesztő-ségből, Sz.JVC.-vel meg VargaB.-vel tartottunk egy rövidke rutinszemlélt, s dicső főszerkesztőnk számára bizony valóságos logikai rébusz volt a programbőrtörténetkilépés.

Ennek oka abban keresendő, hogy a menüből még külön meg kell hívunk az egeret egy jobb clickkel. Persze, ez még semmire sem garancia, köszönhetően a már tárgyalt menü-elhalá-

The Játékmenet

Nem kétséges, hogy a készítőkhöz tartoznak a konvencionális megoldásokat: options menü nuku, ahol esetleg beállíthatnánk a preferált felbontást, teszem fel — ehelyett lehet nyomkodni az F5-öt, s ha van egy kis szerencsénk, akkor a progi még a bal felső sarokban meg is jeleníti az aktuális értéket. No persze nem árt résen lenni, mert 640*480-ig lefelejtődik a képernyőről az ESC hatására előírófőnöki főmenü. Ez ugye eleve elhanyagolható az alacsonyabb felbontásban történő játékokat a soványabb konfiguráción. Gratula. Külön öröm,

gyakat, melyeket: 1. vagy a jobb egérgomb hatására jelentkező pointerrel, vagy 2. a space megnyomásával szólíthatunk magunkhoz. Nem mind egy ám! Van egy felakasztott nő a padláson (na nehogymá' ne legyen, ugye) alatta egy kulcs. Ezen kulcsot pl. csak space-el lehet felvenni, hiába is mutogatunk rá nagy lelkesen, ahogy tettük azt a gyufásdoboz esetében, pl. a nálunk lévő tárgyakkal csak csinálni ám, ugyanis azokkal a natív világba clickelve, ultraintelligens főhősnünk elhajtja azt a térkép egy véletlenszerű pontjára, s kutathatjuk fel újra. Nonszensz. A játékmenet leg-

inkább a kulcsok, majd az azokhoz tartozó ajtók felkutatásában, s az életünkre törő rémségek megrendszabályozásában merül ki. Hja, meg persze akadnak módfelett elmés logikai feladványok is: ha pl. meglőjük az orgonateremben lógó csillárt (hát szegény Bach velem sápad, mikor vigyázó szemektel arra az orgonára veti...) akkor kinyílik egy addig bezárt ajtó. Logikus, nemde? Van itt még kérem olajlámpa, melyet „I”-lel lehet aktiválni, s mely — jééé — világitásra használatos, feltöltése pedig a szélszört olajoskannákkal lehetséges. Micsoda mázli, hogy a zombik voltak szívesek elhelyezni nekünk azokat. Fegyverek is vannak, melyek a közelmúlt legsitesebb darabjai, ezzel együtt kénytelenek leszünk rájuk fanyalodni. Arra ne is gondoljunk, hogy egy szétamortizált, durrogatott zombi fulla tömött shotgunját magunkhoz vesszük. Az további öt sor lett volna a forrásködben, gondolom...

Ennek ellenére mindenkinek meg kell néznie a Winthorps Mansion-t, mert annyira rossz, hogy az már jó. Végül a kötelező felvetés: ennyi negatívum után mi készítheti hosszabb maradásra a kifinomult izléssel megvert/áldott FPS mexállottat? A válasz: semmi.

by GyZ

Crystal Interactive / Viper Byte
P200 (P166), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D!
www.viperbyte.com

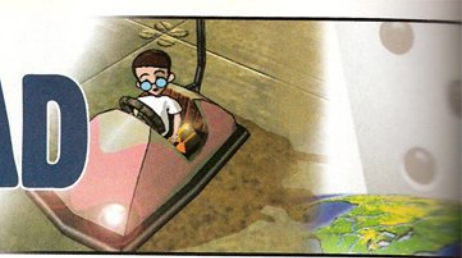
LÁTÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
✓	✓	✓	✓

✓ - Ritkán látni...
 ✗ - EHHEZ fogható

27%



MONEY MAD



Monopoly. PC... hõ?

A Cryo ezúttal valami újszerűvel örvendeztetni köreinket. Helyesebben szólva, viszonylagosan újszerűvel. Bizonyára minden civilizált embernek volt már szerencsége valamely táblás társasjátékkal múltani az időt, vagy legalábbis tudatában van ezek létezésének. Aki eddig azon morfondírozott, miért nem jut eszébe egyetlen kiadóknak sem táblás társasjátékot készíteni PC platformra, tegye össze tenyereit, s rebején hálát a Cryonak: nekik — hát ki másnak, ugye? ☺ — ez is eszébe jutott.



Noha nem vagyok túlzottan nagy Monopoly, se Gazdálkodj Okosan szaktekinetly (soha egyetlen partira nem volt ingerenciám, de biztos remek móka...) annyit sikerült levennem, hogy a Cryo alapvetően ezen klasszikusok főbb jellemzőit vonultatja fel művében, így a partikban résztvevők legfőbb célkitűzése a monopóliumok megszerzése mind nyersanyagok, mind a finánciális pozíció terén. Két okból nem vállalkozom a szabályrendszer teljes körű ismertetésére: először is a prógi rendelkezésére álló tér erre egyértelműen kevés, ugyanakkor az egész rendkívül érthető, fogyasztható formában megtalálható a játék help szekciójában, példa játékokkal, teljes körű magyarázatokkal, úgy röpke 9-10 oldalon, hoho. Ebből már eleve sejthető, hogy Cryoék ezúttal legalább böcsületes munkát végeztek. Úróm az örömben, hogy pont egy ilyen — érzésem szerint igen szűk — rétegjáték okán erőltették meg magukat. Félreértés ne essék: egy pillanatil sem vitatom,

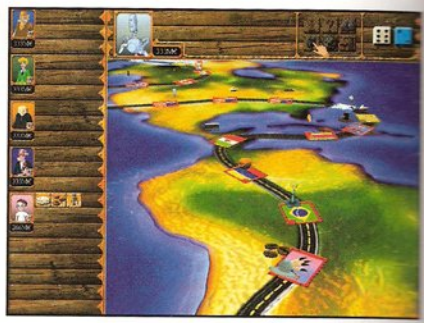
hogy emberek millióinak kedvenc táblás játékaik ne okozhatnának kellemes perceket akár egy monitoron is, leszámítva azt a körülményt, hogy a táblás játékok legfőbb vonzereje alighanem szocializáló voltukban keresendő. Mert ugye mindenki letelepedik szépen a földre, konspirálnak, nevetgélnek Julcsi, Tercsi, Fercsi, Jancsi... nem feltétlenül tartom teletalálható ötletnek a játék ezen legfőbb érényét agyon-

vágni azzal, hogy másodpercenként ugrálnak fel a résztvevők a monitor mellől. Az igazi megszállottak perse gépi ellenfelet ellen is nyomulhatnak, s természetesen szabadon szelektálhatjuk mind az emberi, mind a mesterséges intelligencia által „irányított” résztvevőket. Irányított? No igen. Mint a táblás játékok zömében, itt is jelentős szerepet vállal magára Miss Fortuna, ugyanis a prógi full hagyományhű, értsd: dobokocka.

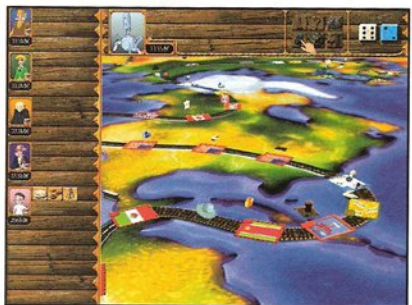
Csak szabályosan...

Lássuk csak, miképpen juthatunk tetemes nyereséghez, majd az áhított győzelemhez, in dióhéj formátum: az egyes monopóliumok révén juthatunk tőkéhez, elvégre a monopólium egyet jelent valamely nyersanyag többségi kontrollálásával, ugyebár. Monopóliumról így akkor beszélhetünk, ha egy adott erőforrás, nyersanyag teljes tömegű kitermelésének legalább 30% a mi kezünkben összpontosul. Ezen pozícióból már neki lehet állni überkedni, s csak igen tetemes honorárium fejében mérni a víz alá nyomott konkurensek számára az általuk óhajtott erőforrásokat, s lehetőleg úgy súlyozni, hogy azok több hájat kenjenek ránk, mint amennyit a

tőlünk vásárolt erőforrásokból magukra tudnának pakolni, tetszik érteni. Ezen honoráriumokat nevezi a gép royaltinek. A táblán található mezők alapvetően determinálhatják, ki mire juthat, ugyanis vannak roppant szerencsés, s roppant szerencsétlenek is



közűk. Im: Vidék: ily típusú mezőn landolva 6 egységnyit vásárolhatunk fel az adott vidéken fellelhető nyersanyagokból. Értelemszerűen, ha ezek közül valamely erőforrás szintjén monopólium-

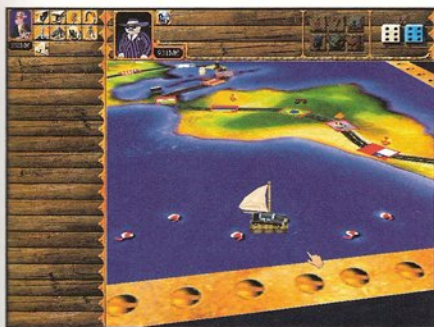


tokunkban van. Ügyes húzás, minék hatására mindenki kénytelen lesz előre gondolkodni. Már, ha szeretné térdre kényszeríteni ellenfeleit. Világ: ezen típusú mezőkön bármit felvásárolhatunk, ám előtte teljesülnie kell egy előfeltételnek: az itt történő vásárlás csak azon kivételezettek számára adott, akik legalább egyszer már körberohanták a komplett táblát. Joker: az e mezőkre tévedők jutalmaz egy Joker kártya, mellyel elkerülhetőek az aukciós mezők kifejezetten irritatív, kártékony mellékhatásai. Esemény: valami kedvező, avagy kedvezőtlen fordulat áll be üzleti birodalmunk kis lelkivilágában, így itt fokozottan tanácsos jóban lenni Miss Fortunával. Van itt még a bonusz mező, melyen a kezünkbe nyomják az ide vezető út révén gurított összeg ötmillió euróval számított szorzatát. (és sikerült neki...) ebből következően igen kellemes hely. Az említett aukciós mezők teljes ismertetése már meglehetősen messzire vezetne, így azoktól eltekintek. A műfaj rajongói ettől függetlenül már javában gyömöszölik a gépbe a korongot, míg a lelkes érdeklődők már tudhatják, mire számíthatnak.

Prezentáció

A grafika — mint a képeken is látható — rajzfilmszerű, könnyed, s gazdagon kimunkált képet mutat. A választ-





A zene is rulez, sőt: szinte már beindul rá az ember. Legálábbis, aki fogékony a swinges szaxofonfújkálásra, melyeket itt érezhetően hozzáértő szájfújkálnak. A prezentáció tehát hibátlanak mondható a „műfaj” követel-

menyszintjén, sőt: ha nem erőltetik mindenképp ezt a tábla-szituációt, úgy egy, a nagybecsű North & South-hoz hasonló stratégia is születhetett volna. Persze Miss Fortuna aktív részvétele akár erényként is definiálható, ezt ki-ki, álmodja meg magának. Nos aligha vitatható hogy jól felépített,

jól átgondolt, s kellően változatos a Mad Money ahhoz, hogy a műfaj szerelmesei rákattanjanak. Egyedüli fejtörést az okozza számomra, vajon miféle frusztrációk húzódnak egy afféle közösség interperszonális vonalaiban, akik frankón leülnek egy szegény PC-n táblás játékot játszani. Végül önkényes

kinyilatkoztatás következik: ehhez a játékhoz nem vállalak kép-aláírásokat. Panaszokkal forduljanak a — hááháá — főszerkesztőhöz. © (Kösz... — bekapott ütődés övön aluli volt! — Sz.JVC.)

by GyZ

Cryo Interactive/Cryo Interactive
P200 (P166), 32 MB RAM (32 MB RAM), D3D
www.richesses-game.com

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

✓ - Társasjáték ✗ - Én tudok jobbat is 92%

DIA = **DIAFILMGYÁRTÓ KFT.**
1021 BUDAPEST, ÖTVÖS J.V. 1-3
TELEFON: (36-1) 200-80-16
FAX: (36-1) 176-17-31
Mesefilmek

VISSZA A MÚLTBA!
Több, mint 200 diafilm közül választhat!
Kérje ingyenes katalógusunkat!

CSILLAGOK HÁBORÚJA
1981 VISSZATÉR

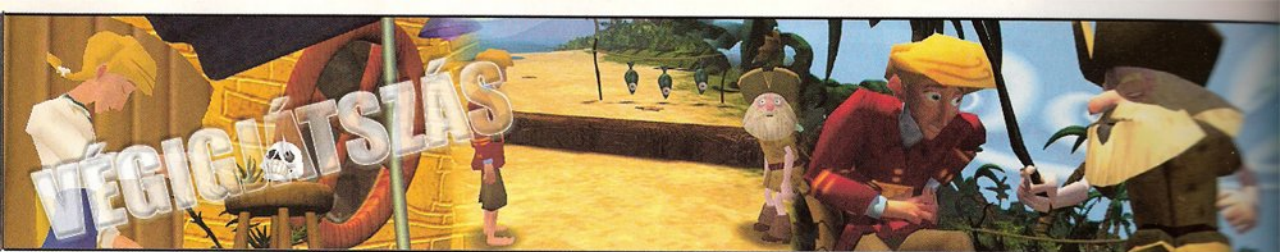
CSILLAGOK HÁBORÚJA
1981 VISSZATÉR

CSILLAGOK HÁBORÚJA
1981 VISSZATÉR

CSILLAGOK HÁBORÚJA
1981 VISSZATÉR

SEGÍTSETEK!
Gyűjteményembe régi típusú, magyar gyártmányú Star Wars figurákat keresek! Minden figura érdekel!
Telefon: 3-49-48-47 Martin

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



Escape from Monkey Island (2. rész)

ACT II ENTER THE MANATEE

Ottan állunk a házunk kellős közepén azzal a biztos tudattal, hogy LeChuck kapitány immáron negyedik alkalommal pályázik az... az... ööö, mire is? Valahogy nem vágtam, hogy egyáltalán megint hogyan támadt fel a kalózszellem, meg, hogy miért akar ő a sziget kormányzója lenni. Vagy, hogy pontosabban miért kell neki ahhoz hatalomra jutnia, hogy közelebb kerüljön az oly misztikusan emlegetett Ultimate Insult-hoz. A Voodoo Lady úgyis tudja — mondta Elaine, majd elviharzott a városba, hogy még jobban felturbózza kampányát - ezzel utalva arra, hogy a mágius asszony meglátogatása ránk háruló feladat lesz.

Nos a lédi szokások telepátkus tevékenységét aktivizálta akkor is, amikor pontosan rájött, hogy miket akart Guybrush kérdezni. Természetesen a kincsek érnek nekünk most a legtöbbet, így nagy megelégedésünkre az asszonyság már kezdti is hangzatos imák mormolása közben kiimádkozni őket a lábából. Az ajándékok sorrendben: egy fülbevaló, egy nyaktoll és egy nyaklánc. A negyedik ajándék — merthogy eredetileg annyit lapul a lábában — valami érthetetlen módon nem akar előbukkanni. A Voodoo Lady szerint ez valami KÉK dolog lesz, és itt rejtezik a Méléé Island™-en. Hát, akkor köszönjünk el szépen tőle és álljunk tovább. Elaine drága milyen serényen munkálkodik az utcán: házról-házra járva próbálja győzködni az ellenfeleket a helyes választást illetően. Addig mi mondjuk el neki, hogy mit beszélünk a Voodoo Lady-vel. Az ajándékok nem éppen e századbeliek — legalábbis Elaine szerint, de gyorsan újságoljuk el neki, hogy ezek az Ultimate Insult-hoz kellenek. Ok, miután ezt tudtuk, álljunk tovább. Hová is vezethetne utunk egy vérbéli kalóz lévén, mint a LUA Bar-ba... Mi van??? Itt még nem a Scumm Bar állodgált néhány órával ezelőtt??? Asszem valami büzlök Dániában... Lépjünk be csak gyorsan a helyiségbe. A derékban vékonyka cincérről ropant előzékenyen helyet kínál, azonban az első döbbenettől még nem hogy leülni, de még csak levegőt venni is alig tud szegény Guybrush cimboránk. Ha körbevizslatunk a helyen, balra az asztalnál felvehetünk egy pár pálcikát,

majd megbeszélhetjük az itt tartózkodókkal az élet dolgait. Mivel, hogy halvány lila segédfogalmuk nincs arról, hogy mi történhetett a Scumm Bar-ral, maximum olyan mélysgű diskurzusokat tudunk folytatni velük, hogy milyen íze van a már a nevével is gyomrot forgató sushi-nak. Nos, talán akkor ne is időzünk itt sokáig, hisz rettenetes kalózhoz méltatlan ez a limonádé feeling hely, úgyhogy menjünk el Meathook-hoz, akivel legutóljára csak a Monkey Island™-en futhatunk össze.

Az a hír járja, hogy mi is meglettünk halva, amit mondjuk az előző alkalommal még halotti bizonyítvánnyal is alá tudunk támasztani, de az csak szükséghelyzet volt, úgyhogy élünk is meg virulunk is. Főleg, hogy 5 éves szerződésünk van... Meathook-nak nem volt ilyen szerződése, mert csak egy First Person Shooter-hez akarták felkérni, viszont ahhoz a kampó kezze - mint fegyver - kevésnek bizonyult - úgyhogy most csak pingáljat itt. Kérdezzük gyorsan őt is az Ultimate Insult-ról, majd mivel ez nem megy neki: Marley Nagypapi negyedik ajándékáról. Meathook-nak rögtön be is ugrik, hogy mielőtt az öreg elpuccolt volna Ausztráliába megkérte őt, hogy mint nagy mesztere a vízfestékeknek — fessen egy térképet. Anonban mire befestette volna Marley bácsi már elhajózott. Aztán mostanában lefestette olajfestékkel, és jól eladta, mert hogy annyira kapkodják tőle ezeket. Annyira emlékszik mindösszesen, hogy egy tájkép van rajta... Nos, miután elmerengtünk a tetoválás marhaságán is, vegyük fel az eszetest a vödörből és menjünk le a kikötőbe.

Hát azt hogy fogjuk elújságolni a fiúknak, hogy nincs többé Scumm Bar... De addig is ne törődjünk ilyen lehangelő dolgokkal, amíg valaki pénzt felejt a Grog automatában! Vegyük fel, majd mivel gondolom ti is az újrafelhasználás híve vagytok, küldjük a pénzt a megérdemelt helyére. Nyílásba valót a nyílásba, és máris epkedve hallanánk azt az édes koppanást, ami a Grog és az alatta lévő műanyag tartó díszkérlet összeütésénél követeztében kéne érzékelnünk, azonban de műsorváltozás miatt elmarad, hisz az egyetlen nagyobb értéknek mondható — ráadásul talált — negyed pénzérménk is elnyelődött. Az anyád, te mocskos gép, a fene

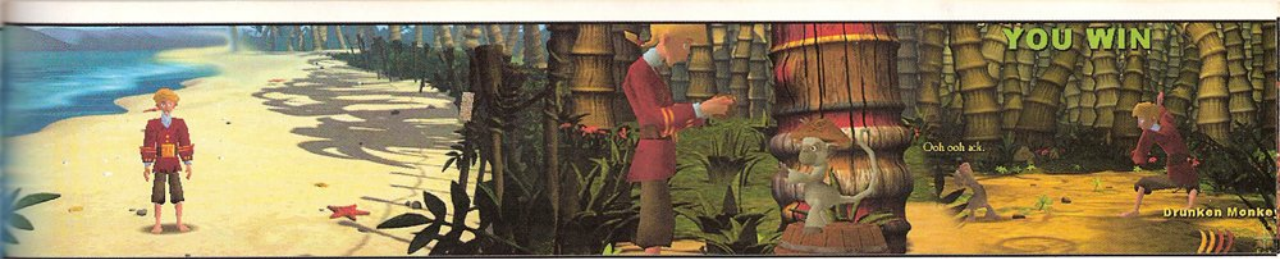
a pófád, az aki legközelebb beléd helyezi a jót, hogy a visszaadó lyukat rohadjon el, hogy... és addig üsd a gépet, amíg nem ad el alapján csiholjunk is ki belőle pár doboz nedűt... Nos, most hogy helyreállt mindenféle lelki béke, nézzünk vissza a Lua Bar-ba.

Óh, ott jobbra az a kép igen csak emlékeztet Meathook elmondására... Anonban a csúnya, vékony cincérről sehogyan sem nézi azt jó szemmel, hogy a mi kecses becses kacsoink az ő vadiúj design-juk után kutakodik... Na, talán akkor kérdezzük meg, mint beavatottat, hogy mi a pállott pénisz történet itt a mi törzshelyünkkel. Mint mondja, múlt hét óta új a mánádszert (Ejj, ennyi időt csak nem voltunk távol!). Nos ez még nem jogosítaná fel őket olyan merész húzásokra, minthogy Grog még csak hírből sem ismerik, s így nem is tartják... Az olyan egzotikusan hangzó neveket, mint Pálmalevéllel Tűzdel Tropicus Ananászle, asszem meghagyjuk az antialkoholistáknak. Együnk! Jön a felszólítás Guybrush pici pocakjából, így rendeljük be a ház specialitását, a flambírozott Sushi-t. Ez abból fog állni, hogy jön egy égő hajócska az előttünk csordogáló kis csatorna részben. Mi lenne azonban, ha egy kicsit gonoszokodnánk??? Mondjuk úgy, hogy a nálunk lévő eszettel fejést ugratnánk a csatornát működtető szerkezetbe. A siker osztatlan, a hajók megálltak, a fősztáncs őrgöngve rohan ki a konyhából. Nos a feladatunk mindösszesen annyival bővülne ki ezután, hogy úgy próbáljunk kijátszani az idő faktort, hogy amikor leáll az egész rendszer, az égő hajó a kép alatt parkírozzon. Ez nekünk annyiban lesz jó, hogy... de majd meglátjuk. Amikor szokás szerint előbotorkál mösziój a konyhából, mi menjünk be, és a grogunkat felhasználva turbósítsuk fel egy picit a rendszert. Egyszerűen csak öntsük a stufot a kazánba... Szóval van egy kék festményünk. Ezzel azt hiszem ki is meritettük a nagyapó mind a négy nászajándékának megtalálása fogalmát, úgyhogy ha a festményre gondolunk - nyugodt szívvel nem is, de elhagyhatjuk a zavaróletét.

A kikötőbe érkezvén igen csak szembeütni volt, hogy nincs a helyén a Harbor Mistress. No, de ilyet! Hát milyen dolog ez?!

Nézzünk csak jobban be a kis kabinjába... Ööö, szia Otis! Hár Te? Várj, inkább nem akarom tudni, mit csináltál Te itt... Nos ne zavarduk a szerelmespárt, inkább lépdeljünk oda a hajónkhoz (ami továbbra is rózsaszín...). Adjuk oda az elején lógó néinek a fülbevalót, mire az csodák csodájára megelégednek. Csipem a banya stílusát, bár Guybrush most biztosan megpróbálna nem egyetérteni velem. Eléggé csipkelődős stílusban adja elő magát a hölgyemény, de ez ne gátoljon meg minket abban, hogy tovább folytassuk a feldíszítési hadműveletünket, és rá ne aggasszuk a nyakpántot, valamint hozzá tartozó tollat. Na, de ez mind nem érne így semmit sem, ha nem nyomnánk a kezébe az imént szavalt képünket. Először tegyük fel azt a kérdést, hogy merre is kell keresnünk az Ultimate Insult-ot. A toll máris működésbe lép, és a Dainty Lady válogatott szitkai középete berajzolódik a Jambalaya Island™ koordinátája. Most már csak magára az Ultimate Insult alakjára lenne szükségünk, amire térkép hátoldalán fog helyet kapni. Brrr. Fura egy alakja van — mert hogy egy báburol van szó, meg hozzá egy voodoo báburol. Nos azt hiszem, megvan az újabb cél: elhajtózzunk Jambalaya Island™-re és lefelmárolni az Ultimate Insult-ot. Előtte azért még köszönjünk el az édesőtől, aki visszaveszi tőlünk a hivatalos pecsétjét, valamint az egész hajó helyülhöz, de vigan szedjük fel a horgonyt és rakjuk be a #2 CD-t.

Nos, íme a kalóz... hééé. Valami történt ezzel a hellyel. Kicsit unkalózos hangulata lett. Az a fránya Ozzie ide már teljesen betette a lábát és átférmizált mindent, ami a turistalátványosság hig langyira. Nos, ami a többiek kipihenik az ut fáradalmait, mi lépünk akcióba. Felbaktatva a lépcsőn jobbra térjünk be a helyi Kávész Zónába, ahol több dologra is felügyelhetünk. Először is a kávéra. Mert, ahogy a jó öreg Gombóc Artúr barátunk mondaná: van itt kerek kávé, szögletes kávé, csíkos kávé, lyukas kávé... No, de talán némi informális jelleggel is felkérnénk az itt tartózkodásunkat, úgyhogy lépünk oda a hölgyhöz, és mindenképp lelkismeret-furdalás nélkül szabadjunk bele a tatyójába. Amíg ő azt hiszi, hogy ingyen kávé van, nekünk lesz egy ingyen



poharunk... Most talán kérdezzük őt az Ultimate Insult-ról. Miután felmutattuk a képet, egy dolgot ismer fel róla: az arany emberkét. Ezt pedig a városi utonyugró verseny trófeájaként azonosítja. Mivel a többi része még csak homályosan sem dereng neki, lépdeljünk oda a pulthoz. Nihi, valami süti magányosodik ott... Hát akkor szólítsuk magunkhoz a StarBuccaneer's™ speciális, Schmeer Whizz™-zel befuttatott mini bagel-jét. Ezután még beszélhetünk a pincérrel, aki a grog gyanánt a nem messzi grogériát ajánlja, úgyhogy ne sokáig habozzunk itt, hogy kávét akarnánk inni, hanem lépdeljünk a kijárat felé. Valami mintha azonban lapulna ott a zöldek alatt. És hát a sas szemünk ismét jól látta (a feliratot a képernyő alján), hogy az bizony egy groggocino pohárka volt. Hát akkor elő a jó öreg börről a képünkéről és kérjük szépen a mi kis megérdemelt adagunkat a pincértől. Miután teletöltötte, zsebeljük el és most már tényleg semmi teendőnk errefelé, hagyjuk el tehát az üzletet.

A térképre, ha vetünk egy sanda pillantást, láthatunk délre egy jókora nagy házat. Na, azt kéne meglátogatnunk. És kibe botlunk egészen véletlenül: Stan-be a botcsinálta a kereskedésbe. Az előző üzlete befuccsolt szegénynek, hogy úgy mondjam eleve halottak vállalkozás volt a halálbizto... szóval életbiztosítás. No, de most az ingatlanban meglelte otthonát. Illetve, ha ki nem rakták volna onnan. Mivel nem éppen fásasztó a pasas stílusa... Szóval dobjuk be az ingyen kávét, és haligassuk végig egyetemese értekezését arról, ami éppen a száján kijön. Miután végighallgattuk, megkapjuk amit ígért: egy kupont a Planet Threepwood-ba. Utána markoljunk fel egyet a szórólapjai közül, majd miután ő sem tud nekünk használatos információkkal szolgálni az Ultimate Insult-ot illetően, vegyük fel a ragasztót a ház elől, és térjünk vissza a városba.

A főtéren még meg sem szemléljük azt a bronzt szobrot, ami ott szobrozik... Az előtte lévő turistától megtudhatjuk, hogy elrabolták a bronzt kalapját, amit rövid időn belül az Ultimate Insult egy darabjaként tudunk azonosítani. Köszt öreg! Jobbra lesz a Micro-Groggerly — a következő állomásunk. Bele is gázolhatunk rögtön egy törékeny

nő lelkivilágába, hisz Carla lesz az szegény, aki egyedül búsul egy pohár grog társaságában. Guybrush is szívesen betársulna (bár ugye az alkohol nem VÁLASZ, hisz mindig csak KÉRDÉSEKET vet fel), de sajnos erre most azonosító kártya híján nem lesz lehetőségünk. Kérdezzük inkább a pincért arról, hogy mi is az az izé ott a háttérben. Hát az egy Manatee, ami leginkább egy vízi tehénhez hasonlítható, azonban ezen lovagolni szoktak a bátor egyének. Nos, azt hiszem, adhatunk egy próbát neki mi is (persze előtte jól beragasztóva az üzlet, hogy a Fair Play díjért is indulhassunk idén...). Nos, 2 óra heveny rázkódás után megkapjuk az elismerést: egy kupont a Planet Threepwood étterembe. Vegyük át nyereményünket és balagjunk át a balra villódzó épülethez.

Kit látnak szemeim: Murray a koponya! Jó vele újra találkozni, és azt hiszem Guybrush is hasonlóképp érzi. Beszéljünk vele az élet nagy dolgairól, arról, hogy milyen érzés még mindig csak koponyaként létezni a nagyvilágban, és hogy nem lenne-e kedve az Ultimate Insult egy részé lenni. Mint az a képről is világossá válik: Guybrush-nak egy majom koponyájára lesz szüksége, és nem pedig egy emberére, mint amilyen Murray-é is. Meg még megtudakolhatjuk azt is, hogy LeChuck megborítottatásunk hiányában egyszerűen csak kiolvastotta magát abból a jég tömbből, amibe zártuk. Piff neki. De szó szerint... Akkor tán lépünk a saját szentélyünkbe, a rólunk elnevezett étterembe, a Planet Threepwood-ba.

Hé, hisz itt minden Guybrush és az ő Monkey Island-os kalandozásai körül forog! Nézzük meg az étlapot, de LeChuck, akarom mondani, de csak azért, hogy tudjunk miből rendelni a pincérnőnél. Akármit is választunk, a mi kis grátisz kajajegyünkkel kell fizetni érte. Miután ezt a kötelező procedúrát végrehajtottuk, előbűn helyeznek egy asztalt majombögrét. Nos, ezt kéne megszerelnünk valahogy... Mondanom sem kell, a hagyományos úton nem fog menni, úgyhogy kis cselhez kell folyamodnunk: Szóljunk a nem messze álldogáló képzőművész úrnak, hogy ha már azért bérlő őt az Ozzie Mandrill Entertainment, akkor legalább aktivizálja magát és fessen le minket. Itt most az

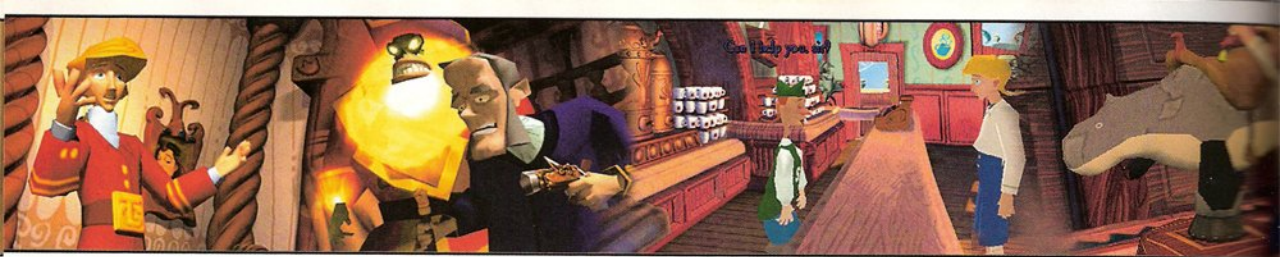
lesz a lényeg, hogy legyen egy képünk a korszól. A kép elkészülte után ragasztózzuk be azt, majd a majombögre képét ragasszuk a StarBuccaneer's™ kupánkra. Megszólalásig hasonlít az eredetire... Cseréljük ki a kettőt, majd feltűnés nélkül álljunk fel az asztaltól. Nos barátaim, akár hiszitek, akár nem Guybrush az Ultimate Insult egyik darabját fogdossa a kezében...

A kikötőbe ha benézünk, láthatjuk, hogy a mi csodálatos (ámbátor még mindig rózsaszín) hajónkon kívül tartózkodik még egy ladikocská is a vízben, amit most ne álljunk fennhatóságunk alá vonni, és a szemközti szigetre elhajózni. Bár útközben összeakadunk a kimondhatatlan nevű kapitánnyal és hajójával, aki a kalózok hadát tartja vissza a szigetről — egyelőre ne törődjünk vele. Most csak egyszerűen szálljunk partra.

A fehér ház legyen elsődleges célunk, ami előtt egy nagyon szimpatikus terebélyes tanítónéi strázsál. Meg is kérdezhetjük tőle rögtön, hogy nem kicsit leamortizálódott hely ez pont egy iskolának? De aztán hamar mi is az iskola-padban találhatjuk magunkat azzal a felszólítással, hogy jól leszoktatnak minket a kalózos viselkedésről. Hát tudjátok mit? Azé sem... Így a végső teszt során nem lesz más feladatunk, mintsem a lehető legeslegelvetemültebb, legkalózosabb válaszokat adni Miss Rivers kérdéseire. Meg is kapjuk érte a jutalmat: az osztály szamara címe mellett még egy jópofa papírcsókával is gazdagabbak lettünk. Na, nehogy má' egy ilyen vén banya (figyeltek: milyen hamar át tudott változni ez a szeretetreméltó hölgyemény — tisztára, mint egy igazi tanár) szórakozzon már itt velünk. Tenyereljük rá a bejárat mellett lévő tűzjelzőre, majd amikor őzsirossága kivonszolta magát az épületből, nézzünk szét a bejárat mellett ládában. Mivel az időnk nem éppen a leglazábbra szabott, elégedjünk meg a sípall — utána ügyis ki leszünk rakva újfent. Kalandosabb barátaim még begyűjthetik a poén kedvéért a LeChuckichu kártyajátékot, vagy az ehhez fogható agyemenéseket. Asszem eljött az ideje, hogy egy kis időre búcsút mondjunk ennek a helynek, és visszatérjünk Jambalaya Island™ nagyobbik és jóval civilizáltabb részére. Lépünk egy új helyszínre, még-

pedig a sziget legmagasabb pontjának látszó sziklához. Marco-t megszólván megtudhatjuk, hogy mint a Pollo család legfiatalabb leszármazottja, személyében a világ legjobb magasugróját tisztelhetjük. Akinek még a nagy Ozzie Mandrill sem tudott elég kihívást teremteni azzal, hogy felépítette a világ legmagasabb szikláját, és tulajdonképpen csak az nem állhat ki Marco ellen, aki nem akar. Dumcsizzunk vele kicsit a mos-tanság mániává kezdő fejlődési Ultimális Inzultról. A középső arany részben a műgró trófeát véli felfedezni... Hohó, akkor talán ki kéne hívunk, és elnyernünk! Keressük fel tehát a bírakat, és nevezünk be a versenybe. Ehhez nem kell sok dolgot tennünk, egyszerűen csak hagyni őket dolgozni, és lemérni néhány paraméterünket. Ezek után vígan lobogtathatjuk ugrási engedélyünket Mr. Pollo-nak. Nos, akkor tán mérközzünk meg vele. Miután a habokba vetette magát, mi következünk... Hát talán akkor tudakoljuk már meg a bírától, hogy mi nem tetszett nekik... A bal oldali valami olyasmit magyaráz, hogy a vörös hajú feleséges, az a család. Hát nézzük csak meg közelebbről azt a prospektust, amit Stan-től nyúltunk. Azon is egy bíró van, de nem éppen vörös hajú leányzóval feszít. Nos, nem kenyérünk a zsarolás, de ha ezzel kell élnünk... Nos, 10 pont már fixálva van. Mint látható Marco nagyon allergiás az ő kis babakencőcsére. Hát tudod mit pajti? Habzoljunk be a szupi kis StarBuccaneer's™-es bagettünket, és Guybrush-ból kijövő maradékot tüntessük el, méghozzá az asztalon álldogáló palackba. Hívjuk ki öbörtörnabságát egy újabb menetre. Mielőtt leugranánk, egy procedúrán meg tül kell esnünk: helyezük a szemárcsókát a fejünkre — ezzel a hippi előtt is nagy tiszteletre tehetünk szert (vagy ha arra nem is, de 10 pontra mindenképpen jól vagyunk). Most már csak egy pofásat kéne ugranunk, hogy tőkéletese legyünk. Ezt pedig úgy tudjuk elérni, hogy egy az egyben lemedelhezük Pollo úr mozgássorát. Figyeljünk oda, mit mond a bíró, mielőtt ugrik, majd nyomjuk meg a nevekhez tartozó gombsort mi is.

The Keelhaul = Fel, The Rum Barrel = Le, The Spinning Swordsman =



Jobbra, The Alpha Monkey = Balra.

Leérkezésünk osztatlan sikert arat — az állás döntellen. Most változik a helyzet: mi ugrunk előbb, és ezt kéne utána zonia Marco-nak. Kalimpáljunk valamit a trambulinról — teljesen mindegy, hogy mit -, a lényeg amúgy is ezután jön. Marco barátunk bekeni magát a szuper kis kencéjével, majd ugrik... Hát ha a madarak nem zavarták volna meg, talán még egy egész kis értékelhető mozgást is össze tudott volna hozni. De így? Így „sajnos” miénk kell, hogy legyen a trófea... Mielőtt még Guybrush átvinné az arany szobrocskát, bepattanunk abba, hogy Elaine miként áll a választásokkal? Maradjunk annyiban, hogy büszkén...

Kombináljuk az arany szobrot és az ezüst majombrégit, így kapunk egy harmad Ultimate Insult-ot. A további részletekért pattanjunk újra csónakba, és térjünk vissza Knuttin Attol-ra. Itt a bábjátékos nem éppen atomstabil idegállapotának kijátszása lesz a cél. Lépjünk a bodegája elé, és hozzuk zavarba egy picit a bábuk nevével. Kérjük meg a bábokat, hogy had beszéljünk egy picit a bábózával. Miután előbukkant, mutassuk meg neki az Ultimate Insult-ot festményünket! Hát a hatás frenetikus: sirva szalad el az öreg. Viszont nekünk meg van 2 bábunk. Menjünk le a balra lévő tengerpartra, ahol kisebb köztársaság után egy ágyúgolyó landol mellettünk. Először is tisztázzuk azt, hogy mi ez az óvintézkedés? 2-nél több kalóz egyszerre nem tartózkodhat egy helyen, mert az a gáyszuszár százhusz nevű ember, azonnal a tetek mezejére lép, és akkor aztán jött megint az égi áldás. Viszont ez itt előtűnk személyesen Jumbeaux LaFeet kapitány a nagy Tiny LaFeet leszármazottja. Hogy ez miért érdekes? Hát ő lenne a szigetén látott szobor. Aminek bizony hiányzott a kalapja. Mint az a nagydarabbal folytatott diskurzusból kiderül, egyáltalán nem volt jó kalóz az öreg, azt csak a Mandrill mandró találta ki. Viszont Jumbeaux bosszúból jól elásta egy kőszikla alá a bronz tárgyat. Még rákérdezhetünk nála a vállán pihenő két papagájára, akik tősgyökeres iker és igazságmondók. Mármint az egyikük. Mert a másik csak hazudni tud. Na, talán nézzük meg azt a kincset, innen jobbra.

Hűazanyját... Van itt kőszikla rendesen. Először is fújjuk meg a sípunkat. Erre iderepül a két

papagáj. Az egyiket ittassuk le a Grog Jr.™-al, majd kérdezzünk tőle valami tők egyértelműt. Ezek után már be tudjuk majd azonosítani, hogy a részeges, vagy a jőzön papagáj mondja az igazat. Azt kell ugyanis kiderítenünk, hogy vajon az alatt a szikla alatt van-e a korona, amin űnek? Ha nem, akkor kérdezzük meg, hogy merre menjünk tovább, és így tovább, egészen addig, amíg igen nem lesz a válasz. Ekkor kapjuk elő a mi kis bábunkat, és kezdjük szépen játszani. A hajóró pedig máris küldik nekünk a szeretetsomagot, hisz azt hiszik 3 kalóz beszélget...

Szóval megvan az Ultimate Insult utolsó darabja is! Irány a kikötő, irány hazai! Azonban itt nem várt események veszik kezdetüket. Otthon nemhogy egy dekagrammnyi Elaine nem fogad, de holmi LeChuck és Ozzie Mandrill nevű fazonokkal vagyunk kénytelenek egy levegőt színni. Nos, eddig a langyos játékmenet elkezdett eljutni odáig, ahonnan az eddigi Monkey Island részek indultak: Természetesen a voodoo szobrot elkobozzák tőlünk, ami azért kell LeChuck-nak, hogy végre valahára feleségévé tudja varázsolni Elaine-t, és így, mint az új kormányzó, egy hozzá méltó nő tündököljön mellette. Ozzie pedig csak egyfajta eszközként használta félig halott barátunkat a kormányzói választásokra. Mi viszont mintha cseppet gondban lennénk. Se nő, se állás, se semmi. És még távol is kerülnék az otthonról, egy olyan helyre, aminek már a szaga sem jó...

ACT III ESCAPE FROM MONKEY ISLAND™

... a Monkey Island™-re. Andalító zene beúszik balról, csakúgy, mint Guybrush — aki kicsit viharverten érkezik a tengerből. És most az egyszerű emberli megnyilvánulás történik a részéről: feladni kényszerül az egészet. Nincs értelme. Mintha csak egy örök feladványmegoldás lenne az élete... Jön azonban Timy, a majom — és jobb kedvre deríti. Nincs még veszve semmi sem, hisz ennél már jóval gázosabb szituációkból is kimászott már Guybrush.

Szóval ismét miénk az irányítás. Az egyik fa alá tűzve láthatunk egy cédulát, melyen jóindulatosan felhívják a figyelmünket néminemű banán nevű képződményre az egyik fán. Hát nagyon úgy látszik, hogy már csak ez az utolsó fűrt függ erre felé. Mivel egyelőre sanszitalanok vagyunk felérni, néz-

zünk el a kanyonba. Az egyik kak-tusznak támasztva rögtön remek ki banánszüretelő szerkezetre bukkanhatunk, amit ne habozzunk elsüllyeszteni zsebeinkben.

Irány a Vista Point, vagyis a balra lévő óriási nagy kötőmb teteje. Van itt egy kis vízrendszer a földre vésvé, meg egy kőhalom, amiből az okosok hamar ki is találhatják, hogy itt bizony mi most hajgálni fogunk... No igen, de kéne egy célra vezető stratégia, hogy milyen sorrendben is... Ha akarod, kísérletezhetsz itt napestig, ha beleuntál mondom a magyarázatot... Szóval markolj fel egyt a halomból és hajítsd a jobb oldali járatba. Rögtön vegyél fel egy újabb követ, de várd meg, míg az előző megregette az útjába eső gyökert. Miután ezt is dobodtad — de immáron középre -, vegyél fel egy újabbat, és szintén várj a gyökerekre. Amint elérte az előző kő, máris hajthatod a bal oldalba. Nos, most már csak egy van hátra, amit szintén balra, és szintén az előző gyökér érintésekor kell elhajítanod. A végeredmény pedig? Egy óriási kőszikla landol a közeli vulkán előtti kis tavacskaiban. Mivel itt végeztünk, nézzünk is le a vulkánra. Ahol csupán csak szenvedő részesei lehetünk annak, hogy egy drágalátós majom az orrunk elől halassza el a tejesüveget, és dobja át egy kis szigetre a láva kellős közepén.

Inkább a mellette fekvő kastélyba pillantsunk csak be egy pillanat erejéig. A bejárat felett egy koponya szemeiben megláthatunk két kis pajzscskát: ezt a banánszüretelő gépezettel tudjuk magunkévá tenni. Jobbra egy szellem pappal futathunk össze, aki LeChuck szolgálatában áll. Kérjük meg, hogy had játszassunk egy kicsit a lávafolyammal, és kérjünk egy fatakőt, amiben lecsusszanhatunk. Aszondja a pap, hogy LeChuck és Elaine házassága előtt végül is pont jó, hogy letezteli valaki... Heh. Hát ez poén. De nem Guybrush-nak. Mikor megérkezik a győzelmű ladik, már csak egy szó úszik be bágyadtan a levegőbe: ...rózsaszín... Szóval mikor már lent vagyunk, kormányozzuk harci ladikunkat a jobbra, majd balra, aminek a végeredménye az lesz, hogy nagy bodycheck-be kezdünk a farónkökkel. A lényeg ugyanis az lenne, hogy a tejesüveget a banán felvevő szerkezetünkkel elkapjuk. Most már csak a kis öbölbe kell behajóznunk és a fából hidat ácsolva átmenve a sziget egy eddig már ismeret részére átkatunk.

Azaz a tengerpartra, ahol van nekünk letéiben egy banánfűtűnk. Szedjük le a párat az arany rudunkkal, így eséllyel pályázhatunk a cukros bácsi szerepére, mondjuk Timmy-nél. Hisz amint megkínáljuk a lelket, kezes bárányként fog követni minket.

Csaljuk el a barlanghoz, aminek végében egy nagy vasajtóba ütközünk. Nyissuk ki alul a kis rést és dobjunk be egy banánt. Balga banántunkra csukjuk rá az ajtót, majd a felső rekeszen ismét próbálkozzunk be egy banánnal. Így meghúzza Timmy nekünk a kart, és bemászhatunk egy gépterre igen erősen emlékeztető helyiségbe. Mint láthatjuk a fogaskerek közé egy turmixgépet szorult... A banánfelvevő gépezetünkkel ezt vegyük fel, majd távozzunk innen.

A láva tónál a gyökérintéssel készítsük ki a burjánzó növényzetet, aminek hatására a fél folyam becsorog a bányába. Menjünk át a hídon és az erdőn keresztül kajtatva jussunk el a majmok falvára. Keressük meg a harmonikás majmot, majd amikor előtte kezdünk el játszani a cintányérrunkkal, hanyatt-homlok menekülünk hűzánk, hogy elkunyerálja azt. Barterezni éppenséggel barterezhetünk, így megszabadulunk a két kis csengettyűtől és nyerünk egy harmonikát. Menjünk oda a hordón csúcsülő főmakihoz, majd kezdjük el vele beszélni. Fontos infókat húzhatunk ki belőle egy bizonyos Monkey Kombat-ról, meg a fején csüngő bronz kalapról. Ahhogy, hogy a bronz kalapot elkunyeráljuk tőle nem kell más tennünk, mint legyőznünk őt Monkey Kombat-ban. Viszont nem lehet csak úgy szimplán kihívunk ökelmét — előtte gyakorolnunk kell az erdőben. Akkor mérkőzhetünk meg vele, ha a barna majmot ütjük szét. Nos, itt azt gondolom először, hogy majd milyen jó kis stratégiai vázolat fel nektek arra nézvé, hogy ezt és azt kell nyomnia, de aztán 2 napi folyamatos próbálkozásom kudarcba fulladt. Egyszerűen nem értem. Nem vagyok képes felgöngyi azt a mechanizmust, ami alapján a játék működik. Nem értem. Egyszerűen nem... Na, de valami utrávalót mégiscsak csomagolni kéne nektek, úgyhogy... Szóval van 4 fajta stílus, ami nagyjából úgy működik, mint a kő, papír, olló. Azaz egyik üti a másikat, másik üti a harmadikat, harmadik üti az egyiket. Nos, ez idáig rendben is lenne, viszont ezek össze-vissza változtatják magukat



Will, tehát: We saved the manatee, found your granddaddy, and you can make the Caribbean safe for bloodthirsty grog-swilling robots. What? Who knew married life would be so much fun!

a játék során, így elég rendszeres jegyzetelni kéne ahhoz, hogy leírd, most milyen kombinációt melyik majom-stílus makogta el. Ja, mert-hogy ugye neked közben még egy háromtagú kis kombót is be kell vinned. Én elhiszem, hogy ki akarták parodizálni a Mortal Kombatot, de, hogy ennek miért kellett a játékmennet rovására mennie? De lépünk túl sérelmeinken és gyalázzuk el a sok kis csimpánzt, majd hívjuk ki Jojo Jr.-t.

Nos, asszem van egy kalapunk... Nézzünk el a sátorborba a part közelében, ahol régi ismerősre lelhetünk. De vajon, ő is ismer minket??? Herman barátunk úgy látom heveny amnéziában szenved, hisz csak annyit tud magáról elmondani, hogy van. De, hogy mit csinált, mondjuk 3 órája, azt már nem nagyon. Szóval ebben az állapotában finoman szólva is használhatatlan az öreg, úgyhogy dobjuk el a kókuszdiókat. Látom, elkezdte kapizsgálni, hogy mi, merre, hány méter, úgyhogy ne szégyelljük bikából megküldeni a tejesüveget irányában. Hohó, most már a nevünket is tudja... A homályos foltok eltüntetése érdekében halásszuk elő a harmonikát zsebeinkből és tiszteljük meg vele az öreget. Nos, a művelet sikere minden várakozást felül múl, hisz mesedélután kezdődik, melyből kiderül, mit is csinált Herman jó pár évvel ezelőtt. Vagy, egyáltalán Herman? A történet végére kiderül, hogy nem más, mint drága jó nagyapánkat, azaz Horatius Torquemada Marley-t tisztelhetjük benne. Papaaa... De elég az érzélgésből, hisz Ozzie és LeChuck nem nyugszanak! Apropó Ozzie. Nem más, mint az a suhanc

ausztrál gyilkolta meg húsz évvel ezelőtt. De ne keseregjünk, inkább az Ultimate Insult-tal kapcsolatban érdeklődjünk papinál... Szóval az van, hogy nem egészen mondott el mindent Ozzie-nak még régebben erről a voodoo taliz-

mánról, merthogy nem három, hanem négy összetevő kell hozzá. Ez pedig nem más, mint a kormányzó-jogor. Ami hál' Istennek Elaine-nél van! Ööö, Elaine-nél van? Ööö, bátoritanul tegyük fel a kérdést, hogy mi van akkor, ha már

valaki működésbe hozza ezt az Ultimate Insult-ot. Jön is a válasz hamar: egy

pálcikánkat pedig dugjuk az orrába... Hohó. Kinyílt a szája. Hát akkor ne sokáig habozunk, és lépünk is gyorsan az ismeretlenbe. Itt aztán húzogathatjuk a karokat, meg

tekergethetjük a kerekeket napestig, akkor sem fog történni semmi (maximum tényleg lemegy a nap), úgyhogy inkább helyezzük bele a kormányzói jelképet az őneki kirendelt



ACT III+ Guybrush Kicks Unusually Large Butt

Hát kérem szépen, ott áldogálunk a böszme nagy robotunkkal egy szigeten, és akkor most mi van? Hát az van, hogy döngessünk a kis torony mögé, ahol egy impozáns fadaraballal lehetünk gazdagabbak. Ezt applikáljuk rá szépen az alacsony toronyra, mekinetáná másszunk is fel rá. A póznákon lengve, himbálózva pillanatok alatt a legmagasabb torony tetejére szökkenhetünk. Mivel olyan hivalkodóan néz ránk az a kar a kagyló hátán, ne kiméljük és rántsuk meg. Animáció következik, melyben láthatjuk, hogy Elaine hogyan hozza közvetlenül működésbe a mi Ultimate Insult-unkat a kormányzói jelképpel, illetve, hogy miként szabadul el a pokol Méléé Island™-en. Ozzie tehetetlennek bizonyul, hiszen mi elzártuk a minden kalózt kiirtó csigaházának szelepét, és LeChuck is inkább csak magában fortog... Vagy mégsem? A város közepén áldogoló Ozzie későbbor nagyon hamar gazdára talál, és nem sok kell hozzá, hogy új nevet adhassunk neki: óriási mászkáló LeChuck szobor. Hát igen. A legenda újra körünkben... Persze, azért Ozzie-t sem kell féltelnünk: az Ultimate Insult segítségével irányítása alá vonja a nagy mamlaszt, és foglyul ejteti Elaine-t... Nekünk már csak egy választásunk marad: a Monkey Kombat-ban eldöntenünk, hogy melyikünk is a jobb...

Hümm. Hogy akkor most mi van — mondhatnám enyhe szöke hangulással -, merthogy mindkettőnk energiája folyamatosan fog töltődni felfelé, és így lehetetlenség legyőzni, mert hiába viszünk be találatot, az mindig regenerálni fogja magát. Így egyetlen megoldásként a döntetlenek alkalmazása marad, amiből is csupán 3 darab bevitele után LeChuck barátunk olyan kirobbanóan lehangozt lesz, hogy el is száll egy ismeretlen koordinátára. Előtte meg jól péppé zúzza Ozzie barátunkat is, amivel így az ötödik rész kezdetéig teljes a boldogság. Elaine, Timmy és Guybrush most végre boldogban nézhetik végig a stábilistát, hogy aztán röhögj egy akkorát (bár nagyon halkán megkegyezném, hogy ez a befejezés azért igencsak elmarad a sokéves átlagtól, és végképp nem tudom mire való, na, de mindegy, most már hiába keseregik ilyeneken)...

Bagó Péter

MONKEY KOMBAT

MEGA-MONKEY COMBAT CHART

Anxious Ape

Drunken Monkey

Charging Chimp

Bobbing Baboon

Gimpy Gibbon

E = EEK
A = ACK
O = OOP
C = CHI

Ape erősebb _____ & _____

Chimp erősebb _____ & _____

Gibbon erősebb _____ & _____

Baboon erősebb _____ & _____

Monkey erősebb _____ & _____

nagyobbat kell bevetni ellene. Huh. Nem volt elég összerakni egy saját kis, különbejáratú Ultimate Insult-ot, most meg nézhetünk másik után. Hát egy helyen nem voltunk már csak csupán: a legnagyobb majom fejszobornál a szigeten. Mintha ennek is olyan ezüstös lenne a színe... A bronz kalapot hajtsuk a fedetlen fejére, és a banán

pozíciójába... Nos, beindul hirtelen a gépezet, és Monkey Island történelmének a legszórakoztatóbb videóját nézhetjük meg arról, hogy miként is kel életre az, ami a szoborban lakozott: mégpedig egy óriás robot majom. Segítőársaink is akadnak Jojo Jr. és nagypapi személyében, hogy Méléé Island™-re visszajussunk, és megmentsek Elaine-t.



Gold and Glory: The Road to El Dorado

1. Fejezet: Még hogy 25 peseta!?

Kezdjük kalandozásainkat némi környezetronalással, s cibáljuk le szépen azt a rendkívül ellenszenves körözvényplakátot, majd oldalogni el bair. A piacért legszembetűnőbb alakja egy pókhasú fickó, aki kukoricaárusítással foglalatokodik. Sosem lehet tudni, mikor jön jól egy adag kukoricamag, így egyetlen pesetánkból azonnóm finanszírozunk is egy kisebb zsákra valót. A pókhasall szemben praktizál a helyi baromficsászár, akivel konzultálva megtudhatjuk, hogy erre fel bizony 20 pesetát ér kínálják a mit sem sejtő csirkéket. Pénz hiányában nyilván sansz talanok vagyunk a vásárlásra, ám teljesen világos, hogy életünk értelmetlen s unspiratív egy kövér csirke közlése nélkül — így azonnóm vívása is battyognak a kukoricáruhos, majd egy trükkös mozdulattal becsempezzük magunkat a szekér mögötti szekcióba: itt kérem egy elköborolt csirke vár arra, hogy magunkhoz szólítsuk. A riadt jószágot elszóköz a kereskedőnek, aki persze nem hajlandó teljes árát fizetni, de legalább némi pénzanyag áll a házhöz, melyből megalapozhatjuk távozásunkat a jobb szélen székelő tavernában. Az itt járszandók kockajáték ismertetésétől eltekintek, tessék addig ügyeskedni, míg el nem nyerjük ellenfelünk térképét. Ha megszerezük, távozunk. (Az ajtót célszerű használni.)

Kilépve az ivóból próbáljunk meg lesasszéni az északi dokkokhoz, majd tündödjünk el, miért állítanak minden adventreben egy őrszemet az efféle izgalmas helyek elé. Mindenesetre smúzoljunk egyet a fickóval, hogy megtudhassuk a helyi árfolyamokat. Mint az kiderül, férfiak 25, míg a nőnömök egyedik mindössze 3 peseta fejében is becsozást nyerhetnek. (Itt már lehet rosszat sejtteni...) Időközben felszabadul az egyik átjáró, lévén az ott feszítő őrszemet elszalajtják két gyanús semmirkező felhajtására. Hogy kik lehetnek azok? Tessék célba venni ezen átjárót, majd két képményit balra. Itt rontja a kicsiny város képét a Naaagy Malezo, aki — mint az a vele való eszmecseréből kikristályosodni látszik — a Rettenetes El Diabolo, a Démoni Bika Egyedüli Legyőzője, s ennek megfelelően nyomja is magát húszezerele. Miután kibeszélgeltük magunkat, tipli tovább. Csakhamar egy rosszindulatú kis utcaökölyök botlunk, aki egy csüszilavetartja sakkban az idemerészkedőket. Az átjutás lehetetlen. Lenne, ha Tulonak nem támadnáink briliáns ötletei az egyik környező hordóra pillantva. A feladat egyszerű: Miguel szépen bemá-

szik a hordóba, s elriasztja a csalást reklamáló kis kretét, aki jédében ott is felejtje a csüszilját. (Amit ugye az egyszerű kalandor a másodperc tört része alatt süllyeszt is bele a zsebébe.)

Tök jó, újabb írhegy szabadul fel: az itt posztoló őrszemet a dokkokhoz irányítják, ugyanis megbízható források szerint a két kétes alakot ezen körzetben látták mozgolódni. (Érdekes, mi is ott voltunk, s nem láttunk senkit.)

Menjünk el a felszabadult poszthoz, ahol egy aggasztóan magas kerítés mögött felfigyelhetünk egy női ruhadarábra. Vizsgálgassuk azt nagy lelkesedéssel, majd konstaláljuk, hogy annak megszerzése mostantól elsődleges objektívánk lesz. Battyogjunk el az El Diablo karámját őrző fickóhoz, s elegyedjünk vele beszélgetésbe. Mint az az öreg beszámolójából kiderül, Malezo hajlamos rzsaszintűlásokba esni, mikor az ő s El Diablo konfrontációját kell közreadnia imádóinak, így semmi sem menti meg a bikák rémét egy kis provokációtól: menjünk szépen vissza hozzá, s kérleljük, hogy uyan-bizony mutassa má' be, miképp is bánik egy Igazi Férfierbe egy ekkora darab bikával. Szerencsétlen Malezo mi mást is tehetne, nagy dírel-durrall nekiindul, s felkér minket, hogy kövessük. A karámhoz érve rövid, de velős gyalázkodásnak lehetünk szem-és fültánuí, melyet El Diablo őrzője követ el a torreador sérelmére. Az öreg mindenesetre eléggé felpipásítja magát ahhoz, hogy haza keljen ugonia, magába szólítani valami töménytet. Beszélgessük hát az enerváltan állodogló Malezovall, majd miután biztosított minket kitűnő felkészültségéről (hehehe), eresszük szépen rá a bikát.

A felettébb látványos performansz végén El Diablo állítólagos legyőzője a városi szökőkútban talál menedéket, melyet a gigászi bika szolítani valami alá is vesz. Majd mi segítünk: csüszilavet egy csipőset El Diablo mőcsingos alfelébe, majd a lehető leggyorsabban vegyük sietősen távozóra a figurát. Tudvaleg, hogy a bika nem fejeit el egyetlen arcot sem, ki szembe merészelt szállni vele, így értelemszerűen meg sem állunk a magas kerítésig, melyre felapplikáljuk a körözvényt. A beérkező El Diablo pillanatokon belül levágja a szintet, s ezerral neki is ront a csüszilavet kis maszatoknak — a kerítés tehát immár múltidő. A temporális kábaságban leledző El Diablo mellől felemelhetjük szépen az áhított női ruhakölteményeket, majd távozhatunk jobbra. Rövidke közjáték következik a csüszilavet paronnyal s édesapjával, mely semmi másra nem jó, minthogy eltűnjön a tárgylistánkból

a csüszil. (Ily módon is csökken a játék komplexitása, ugyebár...)

A dokkok közelébe érve Tulio automatikusan átvedlik a női ruhába, s alkalmunk nyílik betrűkközni magunkat: elegyedjünk szóba az őrel, s mikor az heves udvarlásba fog, Miguellel ereszkedjünk guggolóállásba, majd csempezzük be derék lehtëitünket az őr háta mögött.

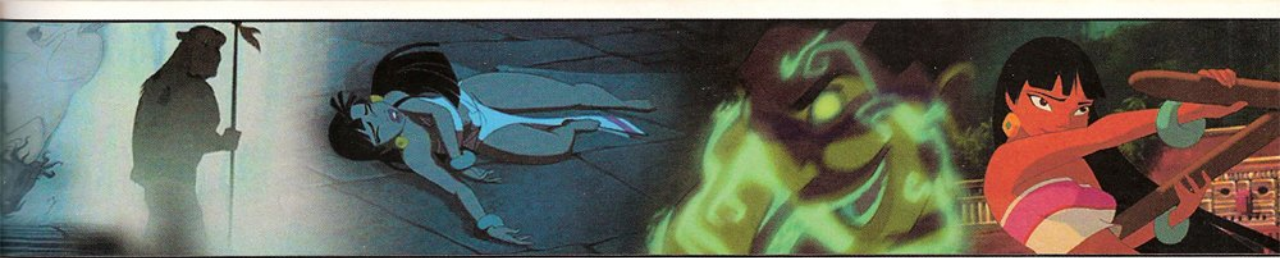
Tulio egy igen szellemes szófordulattal visszautasítja az őr terhes közlekedését, majd csatlakozik Miguelhez má' a dokkoknál.

Igen érdekes hely ez: van itt egy szárm, két ór, s egy hordónyi répa. No és persze üres hordók is. Miguel újra kénytelen lesz belebújni az egyikbe, s oly módon odakommandírozni magát a repáshordóhoz, hogy a két ór ne vegye észre közlekedését — nem nagy őrdögösség, csak arra tessék ügyelni, hogy mozgásunk közben mindkét ór nekünk háttal álljon. Vegyük fel egy éreletesebb repát, majd csempezzük magunkat vissza Tuliohoz. A szárm által hajtott futószalagrendszer rögzítőelemére függesszük rá legújabb szerzeményünket, minek hatására a jószág önkeletlenül is megindul, ily módon beindítva a futószalagot. Jaj de jó nekünk. Van itt valahol egy kapcsoló, nehéző észrevenni, mert az aktuális képménynek csupán a harmadát teríti be, nna azt tessék meghúzni jól, majd a körzetében lévő létrára felkapaszkodva, ismét csak préseljük magunkat egy hordóba. Ezen műveletet végezzük el a hátramaradt léthűvel is, majd fogadjuk el a tényálladékat: a menekülést jelentő hajóra kerülünk.

2. Fejezet: Hajó. De törött...

Vegyük fel a bal szélen árvalkódó, jóképű almát a fetregő Miguel mellől, majd kapaszkodjunk fel a felszerkezt oszlopszerű kitérőmedéshez. Az almát adjuk oda a fedélzeten létező Altivonak, aki hálaból egy jókora nyírítéssel, s egy hajóhorggal kedveskedik nekünk. Utóbbi szerencsésen fején is nyomja Miguel, aki ennek okán azonnali álomba szenderül. A hajóhorgot természetesen magunkhoz is vesszük, majd segítségvel lepszikáljuk a jobb szélen található kötéllétrát, mely alapállapotban sejtető módon felcsavart üzemmódban leledzik. Egy bezárt cellához érkezelünk, benne egy szunyókkal tengerész, egy adag keksszel, jópár darab kulccsal és egy majommal. A kekszöböl természetesen kajs veszünk egy darabot, majd egyezkedni kezdünk a majommal: ő hajlandó nekünk oadaáni a kulcsokat, kekszért cserébe. Igen ám, de ha kettenél több kulcsot akarunk magunkhoz venni, a

majom fellármázza a tengerészét, s kezzelhetjük az egészet előlőrl. A kulcsok a szemközti ajtóhoz kellene, melynek kulcsa van, így a megfelelő színűeket kell használnunk, hogy kinyithassuk azt. A feladatot tehát egyszerű. (Meg is mondhatnám persze, hogy mely színű kulcsok a nyerők, de így megfosztanám a Kedves Olvasót a 100%-os, pure sikerélménytől, hehe...) A kinyitandó ajtóhoz a menyezett díszítő „U” alakokban megkapaszkodva jutunk át. Belépve konfrontálódunk egy ágyúfényezővel, aki némi testi fenyeítés révén rövid úton vissza is zavarja Tulio a helyére. Miguel jön: provokáljuk addig Tulio, míg az tehetetlenségében bele nem veria a fejét a falba, ily módon újra legördítve az időközben felcsavart kötéllétrát. Immár Miguellel vissza az ágyúfényezőhöz, s guggolóállásba ereszkedve szeresszük meg a szélső ágyú mellett heverő fejűt. Így a fickó a partnerének sejt minket, s ad is nekünk egy pár zoknit, hogy hatékonyabban végezhessük a munkát. Nosza: törögessünk csak nagy szorgalommal s elhatározottsággal, majd a jól végzett munka örömeire nyúljunk le a fickótól egy dankszót a földön heverő kekszöböl. Az ürge sopánkodik egy sort, hogy azok a rettenetes patkányok folyamatosan dézsmálják a kekszallamánját, de ő képtelen kezelni a problémát, mert szörnyen parázik tőlük. Csakugyan? Menjünk vissza Tuliohoz, s próbáljuk felnyitni a rácsot, s behelyezhetjük a kekszet. Hamarosan érkezik egy patkány, aki rá is veti magát a csemegére. Mi persze pókerpofával rácsapjuk a rácsra, majd beleegyeskedjük a kis dögöt a zokniba. Rá is eresztjük zsákmányunkat az ágyúfényezőre, aki mintegy fél másodperc alatt tűnik el a helyszínről, s a zavaró elemek listájáról. A maradék zoknit mártogassuk meg a lámpaolajban, majd gyűjtjük azt be az egyik lámpással. Egy rövidke videóbejátszás, s az ágyú hatalmas lyukat üt a hajó oldalába. Szabad az út. Időközben Tulio is magához tér, s elsőként tornázza fel magát a fedélzetre. Vegyük magunkhoz egy kisebb darabot az almarakásból, majd oldozzuk el Altivot, a kötelet pedig szintén tessék eltenni. (Nem mintha ott lehetne hagyni...) Új szerzeményeket kössük a hajó oldalát díszítő jókora gyűrűhöz, s így Miguel is felkapaszkodhat hozzánk. Kérjük is őt meg, hogy bocsátsa vizre a mentőcsónakot, majd némileg kétséges performanszát követően helyezzük az almát Altivo elé a palánkra. Videó, s új fejezet.



3. Fejezet: Az Aranytörő nyomában

Eszményi nyitómegmozdulás címén vegyük fel a kardot, majd kaszaboljuk szét a hátsó bozótrengeteget. Mielőtt még kimennénk, kapaszkodjunk fel az itt látható méretes sziklára, s szintén a karddal nyisszantsuk le az indát. Mehetünk is ki. A következő helyszínen szemtanúi lehetünk, amint egy kígyó kósztolgat egy szegény kis tatut. Most még nem sokat tehetünk, de hamarost visszatérünk ám. Tovább balra, ahol magunkhoz szőljük a bal szélen heverő bambusz rudat. Ezen szakszerkezet birtokában Miguel már képes sápadásra s azonnali visszavonulásra készíteni a szerencsétlen kígyót némi sajátos furulyatammal, a megmentett tatu pedig hálából szövetségünké válik. Tulio elnevezi őt Bibonak. (Abból baj, csaknem lehet...) Carapp vissza az előző helyszínre, s tegyük hosszas vizsgálódás tárgyává az itt látható madáríkont. Adjuk oda Bibonak az indát, majd Miguel kérjük fel, hogy legyen szíves a tisztás közepét vigasztaló fára nehezíteni. Tulioval a fára nézve, s a menüből Bibot aktívvá a tatu átmev rakétába, s örvendես módon a verem tetején végződik be repülőútja.

Az indát használva hőseink felkapaszkodhatnak, s indulhatnak tovább jobbra. Már, ha meggyőződtek róla, hogy magukhoz vetik az itt fellelhető s letérhető jóképű faágat.

Tovább menve valami módfelett gyanús színezetű patakocskához érkezünk, parján egy nagy halom kövel. Ha elég kitaróan fényezzük Tulioval Miguel fizikai adottságait, ő hajlandó a sziklák közé szúrt faág segédelmével leborítani a kőhalmot. (Megjegyzendő, hogy az alkotók itt mérhetetlen lustaságról tesznek tanúbizonyságot: elég az hozzá, hogy inkább bedobtak egy olcsó poént, csakhogy ne kelljen megalkotniuk a szerencsétlő gördülő sziklák animációját.) A kövek — még ekkora mázlit — úgy szóródnak, hogy hid képződik belőlük, így mehetünk is tovább. Az ügyességi játékok diszkret bájait idéző ugri-bugri következik: Kontroll tudatunk átvetődni egyik teknősről a másikra, ám közben legyünk résen, nehogy oda találjon haragni valami aljas kis piranha, ahol aztán neki biztosan semmi keresnivalója nincsen. Tulioval zökönkéntesen átjuthatunk, ám Miguellel persze kitól a Jósors: az egyik teknős szabatáin kezd az akciót, s alamerül. Tulioval döntünk vízbe a jobb szélen látható kövek egyikét, így Miguel is átkelhet a posványon. Hohó, csak nem Fantom Halálféjes Barlangjához érkezünk?! Nna, de még csak az hiányozna a boldogságunkhoz. Mindenesetre vetődjünk be a

képződménybe, majd húzzuk meg az emitt látható kapcsolót. Miguel alatt megnyílik a föld, s elnyeli őt az Ismeretlen. Ez olyannyira elszorítja Tuliot, hogy át is baktat a megnyílt átjárón. A Monkey Island II-höz hasonlatos csontlabirintus következik, ám jóval kevésbé szigorú formátumban: célunk a madár szimbólumhoz tartozó ajtó feltárása, mely a labirintusból kivezető lifthez vezet minket. Furfányos módon Tulio távoztaival Miguel is előkerül az útvesztő bejáratánál, s vele is végigjászhatjuk ugyanazt az idióta játékot. Blöe. A lift újabb fejtörőbe torkollik: Tulioval a jobb oldali koponyára, majd Miguellel húzzuk meg a kapcsolót. Ezáltal Miguel álljon az első koponyára, s Tulio húzza meg az alsó kapcsolót.

Álljunk vissza vele a koponyára, majd Miguel húzza meg a bal alsó kapcsolót. Tulioval át az első koponyára, majd Miguel újra csimaspaszkodjon a kapcsolóra. Most együtt kéne lenniük. (Ha nincsenek együtt, akkor a hiba az Ön készülékében van.)

Lemehetünk hát, s kitörő örömmel konstatalhatjuk a soronkövetkező kapcsoló jelenlétét, melyet azonnal meg is húzunk jól. Tovább balra. Az ösvény egy szűkös barlanglyukba torkollik, melybe sansztalanok vagyunk bejutni, beszéljünk hát Bibohoz, aki könnyedén besliszolhat oda. A tatu irányítását átvéve első körben döntünk le a barlangban álló kőrakást, majd a csinos kis relikvát kontrollal toljuk ki Tulionak s Miguelnek. Élelmebbek akár ki is találhatják a következő lépést: vegyük fel a szobrot a földről. A csinos kis bálny pontosan belepasszol a legutóbbi kapcsoló melletti foglatba, így azt furmányos módon behelyezzük a legutóbbi kapcsoló melletti foglatba. ☺ A környező vízesés ennek hatására eláll, s feltárlul a tovább vezető út, egy az őslakosok által kimunkált létraszerű bordázat képében. Odafent rátalálunk a jó öreg Altivora, aki valamilyen úton-módon ide gondolta magát, majd az aktuális epizód végét, s az új kezdetét jelentő videó következik.

4. Fejezet: Kellét ez nektek!?

A videóból megismert kalandos előzmények után úgy adódik, hogy hőseink nyomukban egy gigantikus kőszörményekkel az Érzékek Isteneinek Hídjára vetődnek, akik elvárható módon nem is igen akarják átengedni cím-boráinkat, míg ők nem mutatnak be valamiféle áldozatot mindegyiküknek. Először is aktívvá kell tennünk az éppen kielégíteni vágyott bálny: ehhez a megfelelő pozícióba kell állnia valame-

lyik hősnöknek, míg a másik megkísérel elkápráztatni a hatalmasságot. Nézzük csak: a jobb alsó bálny a Hangok Isteneinek szimbóluma, ennek megfelelően valami olyasmire áhítozik, mi kedves a fülnek. Miguel kellesen bele is kezd jól ismert kígyóriasztó kompozíciójának első taktusaiba, s a bálny csakhamar fel is emeli az irányítása alatt lévő hidszakaszt, amennyiben Miguel megígéri, hogy nem tolmácsolja újfent e bűvös hangokat. Mindenesetre a felemelt szakasz révén Tulio magához veheti a középső szigetecskén heverő aranytányért. Miguellel keressük meg a bal felső bálnyunk aktiváló pozíciót, majd Tulio kápráztassa el ezen hatalmasságot az imént felvett objektummal, lévén ő lenne a Szem Isteneinek szimbóluma, ki ennek megfelelően olyasmit kér, mi kedves a szemnek. Most Tulion van a pozíciókeresés sora, célunk a bal alsó bálny, a Szagok Isteneinek kielégítése. Mi más is lehetne alkalmasabb erre, mint a még mindig Miguel possessziójában leledző viseltes tengeresszoki, ugyebár... újabb hidszakasz emelkedik ki a mélyégből. A hátramaradt bálny az Izek Istene, szempátája pedig egycsapásra elnyerhető némi keksszel, ami még áldásos módon akad is a tar-solyunkban. A hid tehát készen áll, át is kelünk rajta erőteljesen.

Újabb ugri-bugri következik, ezúttal láva felett, olvadozó földdarabokkal. Miguellel átvégődhethünk a lávafolyam jobbében magasodó épületkomplexum új szárnáéhoz, s ott találunk is egy kapcsolót, amit annak rendje s módja szerint meg is húzunk természetesen. A hatás nem is marad el, csupán az épület bal szárnyában képviselteti magát — így Tulioval ugralunk át ide. Vele is találunk új kapcsolót, melyet furmányos módon szintén meghúzzunk. Hőseink emitt újra csatlakoznak, majd megkeresik az igen sunyi módon elrejtett létrát, melyen felkapaszkodva kitörő örömmel konstatalhatják a továbbjutás tényét, mintegy.

A játék legálmosítóbb része következik mindenféle lifttel, rovarral, no — ADAMM - kapcsolóval, úgyhogy tessék előkészíteni a koffeintablettákat, lehetőleg méretes téglányban...

Vannak itt ezek a pókok: öket nem szeressük, lévén két méteres közsülés esetén hőseink megparáznak, s ez egyet jelent a komplexum lelegejére történő teleportálással. Miguellel húzzuk meg az újabb kapcsolót, s Tulioval irány felé a liften. A következő helyszínen vegyünk magunkhoz egy gyümölcsöt a bokorról, majd az itt található kapcsoló segédelmével juttassuk ide Miguel is. Tulioval álljunk a soron következő liftre,

Miguel pedig csimaspaszkodjon a kapcsolóra. A következő helyszínen némi pókalázást helyezzünk kiállításba: a kapcsolóval emeljük fel a liftet, majd csempezzük be alá a gyümölcsöt. Mikor a pók a csempegéért pedáloz, a kapcsoló újból meghúzásával változtassuk azokat trutyomóvá, majd Miguellel álljunk fel az előző helyszín liftféje. Tulio húzza meg a felső kapcsolót, hogy újra együtt lehessenek. Tovább jobbra, ahol szerencsés módon újabb pók vár ránk. A kapcsoló segédelmével csatlakozunk az alsó pókfészekbe a teremté, majd tovább jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középső jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktíválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali

COUNTER-STRIKE

Klánbemutató

7xx The Original Veretlen Klán

Azt hiszem, a cím minden lényegest elárul a klánunkról, így bele is vágunk a taglista aktív részének középebe:

Tagok

Iván: hivatásos bérgyilkos, a nemzetközi Hullagyalázók Baráti Körének tagja.

Korábban a „Peresztrojka Times” című ukrán hírműsort vezette, de ott csak a száját jártatta.

A fordulópont az életében az volt, amikor a piacon vett egy „Biohazard” márkájú három másodperces jugoszláv támadó-zoknit.

Mi pedig megláttuk a hirdetését a „Szabadnapos gyilkos és pszichopata” rovatban...

DisztroJer: rugós bicskával rohanáló gyerek, akinek az angyalka már évek óta nem hozott vasat a gépébe.

egy lóvész, egy halál. Persze, csak ha nem talál.

KisA, Pito: A mozgások annyira kifinomult (négydimenziós hullámmozgás enyhe delirium tremens-szel), mint egy tyúkbélen táncoló belótt viziló. Persze, ez Counter-Strike, nem ingyen-balett. KisA-nak nagy gyakorlata van magasban repkedő golyók lefejelésében; akár foCSizni is elmehetne, úgy mellre tudja venni őket. Kedvenc mondata: eső lesz, alacsonyan szállnak a motorosok. :) Pito kedvenc fegyvere a sörgün, tudjátok, az ikercsöves. Kedvenc pályája pedig a ka_pjátokbe.

Mc: ő az Augos gyerek. Onnan lehet megismerni, hogy (meglepő módon) Aug van nála, 170 centi magas, és monitor van az arcában.

Wilkón kicsit mintha kisebbségi komplexusa van (gyk. nagyon halkán beszél), pedig valójá-

kapott egy víz- és golyóálló, tiszta Vergődümből öntött alsógatyát — Monica után Clinton is ilyet viselt annak idején, amikor az asszony megtudta a „szivarügyet”. Sokkal tisztább, szárazabb, biztonságosabb érzés!

Kegyetlen: a gépük gyorsabb, mint a szerverek egy része, de ez nem változtat az eredményükön, ha nem találják az egeret, mert kiszökött a befőttesüvegből. Hja, nem bírta a „sörös portot”. Erre megpróbálták demagnetizálni, de agyonnyomta a monitor szegénykémet. Nem baj, bélyeggyűjteménybe még így is jó lesz.

Ilyen ez a kollégium. Kegyetlen különben is jellegzetesen tudat- és személyiséghasadási jelenség, mert kettő van belőle, és az egyik 2.9 másodperc alatt issza a fél liter sört. Tudom, lassú, de még nem kaptunk vastagabb locsolócsövet a torkába. Leg-

mit. Fegyvernek meg kombájt... azaz karbájt (M4A1), de leginkább azt szereti, amiben van lőszer. Ezem szokott le pl. a késről. Korábban mindenféle gyümölcsökkel játszott, azt hiszem, a Di(abl)ót emeltette. :)

Apollo: hardkóros játékos, kvékes származású. Bár ő meg nem tudja, de nem azért vettük fel, mert jól játszik, hanem mert van egy barátja, aki szereti a Quake-et, és mint ilyen, talán megszeretheti még a counterezést is — ő lenne az első igazi női klántag Magyarországon. Kedvenc fegyvere a házi, főzött savanyúcsukorrépa, kedvenc itala meg valószínűleg a Kocka Kóla.

SatyR: a 7xx tiszteletbeli tagja. Halálmetélt halgat, brutális gyilkos és véresszájú hullagyalázó. Sőt... „Hulla vagyok — a 7xx tiszteletbeli hullája. A FőGonosz bérgyilkosa.

Felvettük, de mindig szövegelni wilkón, így egy kevésbé sikeres taktikai ötlete („rohanjon mindenki a folyosóra”) után kirúgtuk, de hiába, mert rosszabb, mint a bumeráng — már háromszor visszajött. Persze ez csak vicc, mert mind-

annyian szeretjük (amíg hoz sok sört). Néha nevet vált [PROSTITUAL]Anyád-ra, vagy [BOCS]Medvevagok-ra, aszerint, hogy valakit szidni akar, vagy csak bocsánatot kér éppen. Ő a klán legnagyobb trógere, sőt DíszTróger és dezertőr is egyben, mert szeret Desszert Eagle-lel (ez valami ételtíféle lehet) kempelni, és úgy ló vele, mint más normális ember az AWP-vel:

ban ordít, csak eltörtük a mikrofonját, mert mindig ránk szól, hogy hangosak vagyunk és nem hallja, hogy mit énekel Pavarotti a cs_italy-n. Meg hogy nem hallja a lépéshangokat. Mit akar ez, szt(y)ep táncot?! Ennyiért?! Sir Abiter néven is szokott játszani, és ehhez méltóan lova-

gias, mert mindig előreengedi a társait az ajtóban, nehogy őt lőjék le. Egyes források szerint tőle származik a mondás: „üdvözöllek dicső lovag, szép a ruhád, nincs is lovad”. Persze hogy nincs, mert megártott neki az autópálya mellett szedett fű (ja, az olmozott 91-es), és el kellett vinni olajcsérére meg nagydzseniért. De nem baj, mert Mc cserébe

alább addig se beszél, mert kihűlne a gyomra.

Yossarian: a nyers erő sakk mestere, maximum 10 másodperces előgondolkodási ciklusokkal. Kedvenc mondata: „sörtől nem lehet berügni”, a mi kedvenc mondatunk meg az volt, amikor egyik reggel (12:00-kor)

kicsit másnaposan visszavonta ezt. Kedvenc fegyvere a 42 (!)-es tőrhabakancs, ami kétszeres sebességű, egyszerű a szagával, másrészt viszont a hátsó fogakat is könnyedén eléri, csak elég erősen kell próbálkozni. A CS-ben AWP-zni szokott meglepő pontossággal, igaz nem sokáig, mert kilóvik a kezéből. Autogramot a /dev/null@7xxclan.net ööö... szóval az autogram@7xxclan.net címen lehet kérni tőle.

Argaies: ping-bajnok és fps-betyár egyben. Kedvenc cége a Matávól, amitől a magas pinget és a sok packet loszt kapta karácsonyra. Még személyesen nem találkozunk vele, de ezen a Waraton-hétféve változtatni fog. Argaies a taktikáját elmondása szerint arra alapozza, hogy mindig vesz valami lekvár suitot vagy

Iván, ügyesen eltett szék alól, és most itt lent nyomom a CS-t ezerral... Hentelem a pokolivadékokat!

Persze halálom után a 7xx besorozott, mivel nem tehettem ellene semmit. De ha visszajutok valahogy, visszakapják majd ezt egy 9 mm-es fémdarabbal megtámadva :) Addig is, hétköznapi és hosszánfriss tej póver (na meg HEF rulz :)!
Christianos Ad Leonem!
Kedves SatyR!

A fenti írással sajnos nem tehetjük be az 576-ba, mert a végén nem a 7xx-et dicsérted. Sajnálom, talán legközelebb. — Gonosz.

Nagyarc: Kovácskocka Ákoska vagyok, 1000 éve csézem, vagyis má' a múlt évezredbe' kezdtem. Neten most kezdtem, előtte LAN-on játszottam a béta 0.0 óta, azelőtt az egyetlen háló itt a sarokban volt, és pók szolgáltatta. Anyuci csak minden másnap főz meleg ebédet, mert a szülem elvált, és drága az internet. Korábban kvókáztam, előtte meg Európabajnok voltam Wolfeisensteinben és Doomában. Két kedvenc mondatom: „Nálatok is átlátszó a falak?!” és „Miért mindenkit fejbe?!” Elhatároztam, hogy a 17-ik születésnapomra végre felke-





lek a gép előtt, lehet, hogy jó idő lesz kinn. Anny azl mondta, hogy vesz egy nagyobb monitort, pedig már ez is alig fér az arcomba. Az igazság az, hogy Magyarországon nincs méltó ellenfelem; ezért a példaképem is én vagyok. Mindig is a KOCKák csapatába szerettem volna bekerülni, de csak jól pófára ESSTem tölük. Namondom HUBa'ze, ha LAGalább a HEngerFejúek közé bevennének. De oda se... így alapítottam egy saját klánt!

Gonosz: Róla nem tudok semmi értelmeset írni, pedig ismerem már vagy legalább húsz éve. Talán pont azért.

Jelmagyarázat

Kempelés: végy egy sátrat, egyhét hidégélelmet, némi barátinót (ízlés szerint, mert lehet, hogy egy 7 XXX lesz belőle), és keress egy jó kis búvóhelyet. Pl. egy láda mögött.

Csomagolj ki, rakd össze a sátrat, porold le a barátinódat! Vedd elő a legnagyobb fegyveredet, amit csak hoztál, és menj el pisikélni egyet a sarokba (jót fog tenni, hidd el). Majd kapd kézbe a második legnagyobb fegyveredet, töltsd csőre, és várj az ellenségre.

Ha szerencséd van (és nem neked kéne kempereket keresni), akkor előbb-utóbb jönnek.

Ha csendben vagy, és véletlenül jó helyre bújtál vagy elég balfék az ellenség, akkor nem látnak meg. Ilyenkor az előtted elrohanó ellen közül ne az elsőre löj, hanem az utolsó! Ha leszedted, és nem jön több, rohanhatsz a maradék után.

Ja, és ha valaki úgy fordul a sátrad elé, hogy már ló, az nem azért van, mert „mocskos-füttü>csaló”, sőt még telepátiikus képességei sincsenek, hanem azért, mert olyan helyre bújtál, ami az országos fék turistáut mellett fekszik — azaz rajtad kívül mindenki ismeri.

Rush-olás: így hívjuk azt, ha a védekező csapat elrohan, mint a hasmenéses elefánt. Nem szeretjük, mert nem illik a cséhe. Ennek ellenére sajnos sokan szoktak. Ilyenkor lehet támadóként kempelni kicsit, és leszedni a rusher-eket.

Ha netán te akarsz rohanni egyet (szabad, csak ne vidd tűzásba!), akkor vegyél Kanalasnyikovot, vagy M4A1 Kombájnt és lekvárt! Lőszert nem is kell, egy tárral is ugyanúgy meg lehet halni, mint hárommal. Mindezt minél gyorsabban, és amint eldördül a startjel, törj az élre, és vágjass az ellen irányába, hogy csak úgy porozzon a lábad alatt a dűbörgés! Ha senkivel nem találkozol, menj a kezdőhelyük felé, és egy másik útvonalon indulj a bázisotok felé. Ha szerencséd van, hátkaphatod őket — ha nem, akkor IJ! (Így jártál.)

Víz-bug: mint tudjuk, a kemény víz komoly károkat okozhat a mosógépben (pl. könnyen összetörheti, ha ráejtjük). A játékban már kiküszöbölték a problémát: bármilyen magasról ugrasz is bele az akár bokáig érő vízbe, nem fogsz meg csak meg sem karcolódnál! Viszont arra vigyázni kell, hogy a mapek

elkészítéséhez gének-zelt nehévizet használnak, ami két dologból is látszik: nem lehet felemelni és randa a színe, mint a rántottzokninak; talán ezért csökkent le annyira a golyátereszto-képessége. A vízbug kihasználása nem túl etikus, ezért szoktunk nagyot nézni, amikor az as_olirigen a kör elején a VIP fogja magát, felhúzza a vulkanizált gypajú zoknit meg az úszógumit bévácscs felirattal, és akkora fejest ugrik a vízbe, mint ide Horvátország déli részei. Ha terror vagy, és látod ezt, próbáld legránátolni, vagy megkéselni (vigyázz! Neki kétszer vastagabb a kevlárja — csoda, hogy nem megy át Titanicba tőle), de egyszerűbb megvárni, amíg kijön a vízből, ha más nem, hát az evolúció majd kihozza.

Lekvár: kevlár suit (kevlár vest)

Waraton: február 9. és 12. között, három nap alatt négy klánháborúknak lesz. Erre az alkalomra Argáies is feljön Pestre. Az eredményeket a CS-fórumon olvashatjátok.

Tezsvirklánok: na, ilyenek is vannak, bár nem sok mindenre jók. Nem

lehet belőlük pl. családát kirakni. Mostanában testvér valami UNQL nevű társaság, akik mellesleg tartoznak nekünk két egész galaxisnyi minőségi sörrrel.

Külön köszönettel tartozunk [ACS]Gyopinak, amiért a gépidőnket rabolja, és a hálózatunkat a 24 órás CS-ezésével leterheli.

Ő (mivel nem hivatalos jogi személy), így nem lehet a testvérünk, viszont hardmudonkenének még elmegy.

A [7xx] Hangja Néprádió

Tóth Andor „LeON” nevű olvasónk, aki mellesleg gyakorló CS játékos, készített kisebb egy közvélemény-kutatást, amit igen érdekesnek találtam, ezért meg-

osztom veletek, amúgy levezetésként a „megrázó” 7xx bemutatkozó után.

„A kérdezősködést a CS legkedveltebb fegyvereiről főleg LAN-os játéktérben és Internet-kávézókban hajtottam végre.”

A kezdők. Leginkább a távcsöves-közelítő fegyvereket szeretik, és minden akcióban közelítést használnak.

Lista:
1, 4/2 4/4
2, 4/5 4/6
3, 5/1

A haladók. Ők is előnyben részesítik a távcsöves fegyvereket, de már közelítés nélkül is gyakran használják őket. A megkérdezettek 56% szívesebben kempel, mint élesben harcol. Az 5/1-et csak a fanatikus Rambo típusú játékosoknak tetszik, nem nagy a használata. A 3/1 típusú fegyverek közül a 3/1 kezd kedvelté válni. A legkedveltebb távcső nélküli fegyverek a 4/1 fegyverek közül a 4/3 és a 4/1. Nagyon sok ember kedvencei ezek, bár néhányan azt állítják, hogy a 4/1 pontatlan és használhatatlan. A 4/7-et és a 4/8-at alig-alig használja valaki, pontatlannak és gyengének tartják őket.



[7xx]Vérmedve

Lista:
1, 4/3 4/4 1/3
2, 4/6 4/1 3/1
3, 1/4 3/4

„És jönnek a „profil”. A tapasztaltak már minden fegyverrel jól bántanak. Nem igazán vannak kedvenc fegyverek. Ha elhangzott a „

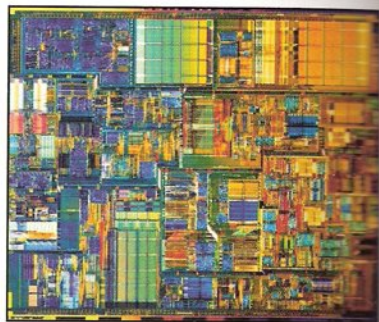
Melyik a kedvenc fegyvered?”, kérdés, akkor csak hosszas gondolkodás után kaptam rá választ. Nekik mindegy hogy milyen fegyver csak legyen benne golyó. Nagyon nehéz volt összeállítani a listát. De a válaszokban egy meg egyezett: „A 4/3 kuu” jó fegyver!”

Lista:
1, 4/3 3/1 1/3
2, 4/4
3, 4/6 4/1

A kedvenc pályák eltérnek az Internetes „kedvencektől”. A lényeg, hogy a map ne legyen túl nagy, legyen rajta camp hely, de ne alakuljon ki állandó 4/6 csata. A Terrorok és a Counterek esélyei lehetőleg megközelítőleg egyenlők legyenek.

Lista:
1, Militia
2, Assaultok (köztük az AA típusú is)
3, Dust (és sok-sok egyéni kedvenc)

hardWARE

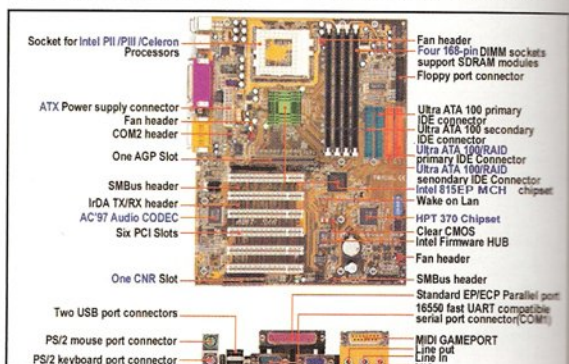
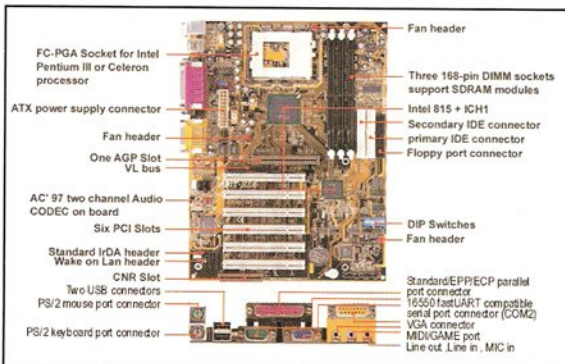


Az utóbbi időben egyre több olyan e-mail kerül a szerkesztőségbe, melyben élesen szapulják a játékok hardver-igényét. Ezek legtöbbször, a személyi igazolványban feltüntetett ismeretöt is nagyon bírálja, miszerint az általunk megadott konfigurációkon nem-hogy a folyamatok futtatás, de még a programok elindítása is problémát okoz. Való igaz, hogy a gyártók által javasolt paraméterekkel rendelkező PC-ken, a programok igen gyatrán futnak. Ebből adódóan, az ott megjelent adatokért nem az újságírókat terheli a felelősség. Eppen ellenkezőleg, mi mindig a legoptimálisabb konfigurációkat javasoljuk, amelyeken a játékok igazi valójában mutatkozik meg. Az persze természetesen, hogy nem tudjuk kipróbálni minden egyes géptípust az éppen tesztelt programot. Ebből a szempontból megérjük, a magukat nagyon dicsérető konzolok skacokat, akik igen büszkék a hardware optimalizált programjaikra (és a másodpercenkénti 50 fps-re). Ez a varázslatos sebesség semmi másnak nem köszönhető, mint a grafika orientált cőhardvernek. A második generációs konzolok gépek (PSX, N64) csak játékokra voltak alkalmasak, ezzel szemben az újgenerációs gépek (PS2, X-Box, Dreamcast) már a net böngészést, DVD lejátszást, és az on-line játékokat is elérhető közelségbe hozták. De, konzolok barátainknak el kell ismerniük, hogy ennél többet nem lehet kifacsarni a gépeikből. Az anno 1995-ben debütált a PSX, amely az akkori PC-ket mind grafikában, mind pedig számítási teljesítményben megelőzte. Köszönhető volt ez, az akkoriban szárnyait bontogató RISC processzor technológia használatának. A PC-k oldaláról a visszavágást a 3dfx Voodoo kártyájának megjelenése jelentette, amellyel a PC-k grafikai színvonal

több testhosszal megelőzte a PSX által nyújtott minőséget. A pokol 1996 vége felé kezdett igazán izzani. Minden egyes gyártó örült versenyre kelt, a minél gyorsabb processzorok, 3D vezérlők, alaplapok területén, melynek levét a vékony pénztárcával rendelkező versenyzők itták meg. Ebben az örült versengésben egy-egy frissen debütált eszköz, legyen az a legmenőbb videó vezérlő, csak 2-3 hónapig képes a ringben maradni. Ezzel szemben a konzolokat 4-5 éves kifutási időre tervezik, amely idő alatt a tulajdonosnak nem kell folyamatosan újra és újra a pénztárcájába nyúlni, hogy megvásárolja a napi trendnek megfelelő hardver eszközt. Egyetlen előny itt még mindig megemlítenő, mire teljesen kiismerik a programozók az adott gép lehetőségeinek határait, abba 3-4 év is belelelik. Miért is jó egy konzol? Egyrészt, a programozók magában a nirvánában találják magukat egy adott program fejlesztése során, köszönhető ez a fix gépnek, amellyel minden egyes játékos rendelkezik. Ebből következik, hogy a szoftvertermék megírására fordított idő igen rövid, ezáltal a hibalehetőségek is jelentősen csökkennek (ti töltötetek már le a patch-et a konzoljátékokhoz??). A PC-s világban, forgalomban lévő kismillió alaplapon, chipkészleten, videó kártyán viszont futnia kell a programnak, ha a fene fenét eszik, akkor is. Itt ugyan van rá mód, hogy javítgassák a néha csúful elrontott játékokat, az aktuális patchek gyártásával, de ezek sem jelenthetnek mindenki számára megnyugvást. Naponta találkozhatunk olyanokkal, akik hiába rendelkeznek egy aránylag jón mondható géppel, ha a fellepitett driverek annyira elavultak, hogy el sem indul velük a program. Ezek karbantartása elsődleges jelentőségű, és mielőtt elkezdenénk szapulni a szegény

újságírókat vagy programozókat, nézzünk szét egy kicsit a gépünk háza táján, mert lehet hogy a baj nálunk keresendő (user error). Bármilyen meglepő, az sem biztos, hogy a mai csúcs videó kártyákkal és processzorokkal jó vásárt csinálunk. Példának okáért itt az Nvidia, GeForce terméke, amelynek már a 2.-ik generációja is kifutóban van, még sincsen olyan játékok melyek, teljesen kihatárolják az agyonajnározott T&L-t. Vagy ugyanitt megemlíthető, a vásárolók egy szuper proci, 3D kártyát, sok memóriát effektus, amit tetéznünk egy ócska minőségű alaplap megvételével. Mivel itt tartunk, ássuk bele magunkat egy elég égető problémába, melynek létezésével sokan nincsenek tisztában. Jó néhány E-mail érkezett, ugyanezt a problémát felvetve. Bemegyünk anyuval vagy apuval az első számítástechnikai boltba, majd a nehezen összekuporgatott pénzünkért veszünk egy közepes minőségű, és áru alaplapot. Márkát nem említek, viszont előre leszögezem, hogy a következő mondatok a való életből származnak és nem hasra csapás után születtek meg. Vegyük úgy, hogy az alaplapunk volt az utolsó, amit meg kellett venni, a többi cucc már régebb óta megvan. Fogjuk az egész pakkot és átvisszük Gyurka bácsihoz, aki mellesleg rendszer-gazda az egyik iskolában. Megkérjük, hogy az összeállítás fáradságos műveletét végezze el helyettünk, a szoftverek telepítésével együtt. Már alig várjuk új gépünk elkészülését, ami be is következik néhány nap leforgása alatt. Bekapcs. és már toljuk is fel a vinyóra a hávtól kapott

új stuffot. Minden rendben is megy, egészen az első tízpercnél játékkig, mikor is gépünk dob egy szép hátast és kifagy. Zsír új a masina, mi lehet a baj? Hívjuk Gyurkát, aki el is vándorog egyik este és megállapítja, hogy minden rendben. Azt viszont véletlenül sem nézi meg, hogy az alaplap chip készletét a VIA corporation készítette (lásd: olcsóbb). Az op. rendszerünk szépen felült a gépre, minden driver friss és a helyén van, mégis kifagyogat a gép. Nos a probléma gyökere nem más, mint a VIA chiphez készített (ügynevezett Service Pack) hiánya. Addig, amíg ezt fel nem telepítjük a Windows alá, gépünk hibát hibára halmozhat, ugyanis a VIA bármennyire is olcsó, legalább annyira instabil is. Driver nélkül hibás lehet a memóriakezelés, és az AGP port vezérlése is. A fent említett driver vagy patch általában ott lapul az alaplap mellé csomagolt CD-n, de akár le is tölthető a VIA gyári weblapjáról (www.via.com.tw) vagy a magyar site-ok némelyikéről (www.hhwpage.hu/drivers). Saját tapasztalatainkra és a tíz évnél is több ideje hardverekkel foglalkozó múltunkra visszanezve, egész lelki nyugalommal ki lehet jelteni azt, hogy egyes konfigurációknál, igenis közrejátszhat a lefagyásban az alap-





lapunk chipkészlete. Még egyszer hangsúlyozni akarjuk, ezzel véletlenül sem az a célunk, hogy eláztassunk néhány gyártót. Csak azt szeretnénk elérni, hogy jobban figyeljünk oda a vásárlásnál és az összeállításnál. Ha minden a helyén, csak akkor (lehűlt fejjel) kezdjük el gyártani a vidám levélbombákat. Ha már itt tartunk, akkor megemlítenénk a jóval minőségibb és úttörő munkájáról ismert INTEL-t is, aki igencsak szépen befűrdött a 820-as chipjével.

A következő említendő problémakör nem más, mint az operációs rendszerek. Elég sűrűn találkozunk olyan illetők leveivel, ahol a hiba megállapítása magában az op. rendszerünkben keresendő. Az első nagyobb galibaforrás a W95. Ezzel manapság már csak a régebbi (486, Pentium I) gépeken találkozhatunk. Előfordul, hogy az újonnan megvásárolt játék nem indul el, még akkor sem ha a program által követelt rendszerrel rendelkezünk. A legáltalánosabb hiba megint az öreg driverek, valamint a Direct X frissítésének hiánya. Ez utóbbiból, ha lehetséges mindig a legújabb verziószámút (Dx8) telepítsük fel a gépünkre (www.microsoft.com/directx). E nél-

kül, el sem indulnak az új programok. (Általában a kiadott programjaitköz.) Magyarországon szinte minden számítógépes ismeri a W98 utódját, a Millenium Edition-t. Nagyon jó és stabil op. rendszer, mindenkinek csak ajánlani tudjuk. A

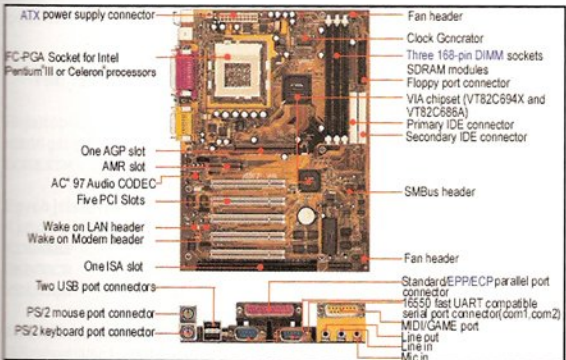
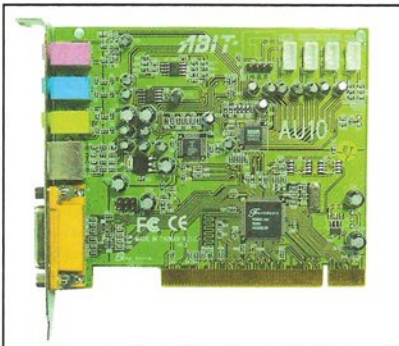
telepítése olyan, mint egy álom, hiszen a létező összes ismertebb hardvert magától felismeri és driverrel is, ellátja azokat. A szépséghibák csak annyi, hogy ezeknek a meghajtó programoknak némelyike igencsak öregecske, vagy éppen nem az általunk használt kártya alá tervezett. Példának okáért a millenium SCSI drivereivel mindent el lehet végezni, csak éppen cd-t ne próbáljunk írni vele. Ugyanez vonatkozik a videó vezérlők drivereire is, főleg akkor, ha márkásabb hardver elemekkel rendelkezünk. Inkább azt javalljuk, hogy eredeti a gyártó által írt meghajtó programokat alkalmazzunk, és ne bizzunk meg feltétlenül abban, amit saját kis windows-unk telepített fel. Akiknek bonyolult ezeknek a programoknak beszerzése, azoknak a legegyszerűbb út, ha fellépnek az internetre (már ha van) és a www.microsoft.com/

updates honlapról, letöltik az aktuális frissítéseket. Ezek általában a legújabb szoftvereket tartalmazzák. Hozzá tartozik a dologhoz, hogy az új driverek közt akadhat néhány béta verzió is. Ha nincs szerencsénk, akár meg is buggyanhat a gépünk tőlük, de ennek előfordulása igen elenyésző. A boltokban megvásárolt eszközöknél is megeshetnek hasonló szituációk. Már találkoztunk olyan hangkártyával is, ahol a driver két évnyi is régebbi verziószámmal volt feltüntetve. Ugyan ennek ellenére, működni működhet, mégis kiadásokat vagy „kék képernyős” elhalálozást okozhat a dolog. Mielőtt átvagolnánk egy másik témára, egy arany szabály: mindig frissítsük a drivereket.

Ha megvizsgáljuk a programok használati utasításában feltüntetett rendszerkövetelményeket, általában a memória mellett a 32-es szám fog szerepelni. Talán nem mondunk újdonságot azzal, hogy ez minden, csak nem igaz, inkább tömény rohej. A 32 megabájt memória, ha egy W98-at használunk, csak éppen elegendő az operációs rendszerünk sima futtatásához. Amint elindítunk egy izmosabb alkalmazást, valószínűleg mennydörgésként fog hatni

másodpercnyi szünetekre elhaltat a zene. Mindezt folyamatos winchesterberregés kíséri. Mindebből mi a tanulság? Kevés a RAM. Nagy átlagban tényleg előfordult, hogy mi is az adott program használati utasításból vettük a minimum konfiguráció követelményeit. Viszont ha emlékeztetünk rá, az utóbbiakban előfordult néhány alkalommal, hogy kipróbáltuk a programokat a megadott gépigényekkel is. Ezeknek az eredményét aztán a cikkekből közzé is tettük. Nos ha jól emlékszem, igen ritkán fordult elő, hogy a megadott paraméterekkel rendelkező masinákon jól futott volna a játék. Hogy mindezek ellenére miért írják mégis az ilyen és ehhez hasonló agybeteg adatokat a kézikönyvekbe, arra sajnos nem tudunk értelmes választ adni. A legkézenfekvőbb talán az, hogy a lehető legkisebb konfigurációra is eladható legyen a játék. Ez utóbbi az USA-ban nem jelent nagy gondot, hiszen szerintünk nagyjából kellene PI-es gépet keresni náluk. A legtöbb homepage-en működő online kérdőívek tanulsága szerint az átlag nyugati állampolgár számítógépe, legalább 128 vagy annál több memóriát tartalmaz. Processzor terén pedig a 600-700-as Celeron II a legelterjedtebb. Hiába, ahol vastagbba bukcsza, ott ilyen téren kevesebb a gond. Még egy megemlítenivaló a RAM-nál. Aki integrált videó kártyával ellátott alaplappal rendelkezik, a BIOS-ban találkozhat egy menüponttal, ahol beállítható a 3D gyorsítókhoz rendelt konvencionális memória mennyisége. Mivel ezek a hardverek nem rendelkeznek integrált memóriával, a gépünk saját RAM-ját használják. A leggyakoribb paraméterek a 4-8-16-32-64MB-os beállítások. Értelesszerűen, úgy kell konfigurálni a gépet, hogy ne legyen több memória engedélyezve annál, mint amennyivel rendelkezünk. (Általában a rendelkezésünkre álló memória nyegyedet illdosom kijelölni.) Nagyon vigyázzatok a beállításnál, mert itt nullás (disabled) értéket is megadhatunk. Ha ezt így hagyjuk, az újraindítás után a kártyánk egyáltalán nem fog működni. Ilyenkor vagy CMOS törlést kell elvégezni, hogy alapeállításra kerüljenek az értékek vagy mehetünk beszerezni egy PCI-os kártyát (az ilyen alaplapokon, általában nincs AGP port) amíg elvégezzük az újraindítást.

Leírásunk a következő hónapban folytatjuk, ahol az egyes hardverelemekre bővebben kitérnék.



a hosszú másodperceken át tartó swappelés. Például, ha a millenium alatt elindítjuk a media player-t, az kapásból negyven-hatvan megabájtot zabál le a memóriánkból. 32 megánál, azt hiszem ti is, ki tudjátok számolni mindez mit jelent. Képzeld el a következő szituációt (meg-történt). Barátunk 32MB memóriával elindította a Dune 2000 című játékot, és mivel neki úgy tetszett, mindez alá beküldte a media player-t egy kis mp3 lejátszással fűszerezve. Aztán egy szép holdfényes estén, síri hangon felhívott, miszerint eszméletlenül akadozik a játék, és jó néhányszor megtörténik, hogy

Cinkelt lapok

America

Az „enter” lenyomása után vakon begépelheted a következő szavakat:

Gimmemorefirepower
Maximális tüzérő
Goldinmypockets
1000 Arany
iwantfastfood
1000 Élelem
icanwineverythingnow
A szint megnyerése
wantareallybadguy
Billy a kölyök leszél
wantareallystrongher
Egy Gall, azaz erős leszél
woodisverygood
1000 Fa
icangeteverything
5000 kaja, fa, arany (100 fegyveres, lovas)
horsesarecrazy
10 Lovas
wantanamericanhero
David Crockett leszél vagyis egy „hős”

Gunlock

Hívd elő a konzolt a „-” billentyű lenyomásával, és beírhatod a következő kódokat:

REB GOD
isten mód
REB INFINITE AMMO
végtelen lőszer

Kingdom Under Fire

Az ENTER lenyomása után írd be:

~makemyday
Cheat-ek engedélyezése
~hastalavista
Megsemmisül minden épület
~baegopa
+500.000 minden termékből
~simsimhae
Gyors építkezés
~dayspring
Teljes térkép
~knowledgeispower
Gyors mana újratelöltés
~amosbmerciful
Azonnal teljes mana
~godblessu
Azonnal teljes életerő

Oni

A Cheat engedélyezése:

Ha van egy egyszerű Hex editorod akkor azzal nyisd meg a játék gyökér könyvtárában lévő „Presist.dat” nevű fájlt. Az editorban ugorj a HEX044 pozí-

cióra és a decimális mezőben lévő számot írd át 07-re, és mentsd el a fájlt. (Ne felejtsd el előtte az eredeti fájlról egy másolatot készíteni). Ezután játék közben az F1 lenyomásával hívd elő a konzolod, és vakon gépeld be a következő kódokat. Ha helyesen gépelted be, az alsó szöveges mezőben meg fog jelenni, hogy milyen kód lett éppen engedélyezve. A kódok beírását, minden újratöltés után, illetve minden új pálya kezdetekor újra be kell gépelni. A kódok ismételt beírásával azokat ki kapcsolhatod.

Liveforever
Örökélet
Shapeshifter
A karakter cseréje játék közben az F8 lenyomásával
Touchofdeath
Az összes ütés és rúgásmód ismerete
Canttouchthis
Megállíthatatlan leszél
Fatloot
Lőszer és életerő feltöltés
Glassworld
Minden átlátszó
winlevel
A pálya megnyerése
loselevel
A pálya elvesztése
bighead
Mindenkinek nagy feje lesz
minime
Mindenki miniatűr lesz
superammo
Szuper lőszerleid lesznek
reservoirdogs
A mesterséges intelligencia erősítése
roughjustice
„Gatling” géppuska
chenille
Egy erős energia pajzs lesz a karaktered körül
behemoth
A karaktered dupla méretű lesz
elderrune
Teljes regenerálódás
moonshadow
Láthatatlan leszél
munitionfrenzy
Az összes fegyverfajta előtöltés lesz a földön egy kis időre
fistoflegend
Az öklőd akkorát üt, hogy minden csapás hatására az ellenfél messzire repül
killmequick
Ultra erős leszél harc közben
carousel
Minden mozgás lelassul

Star Trek: Starfleet Command 2

A Microsoft Excel programmal nyisd meg a „C:\namedir\assets\spec\shiplist.txt” nevű fájlt és abban módosíthatás min-

den beállítását. (Ne felejtsd el előtte az eredeti fájlról egy másolatot készíteni).

Az induló „Prestige” módosítása:
Egy szövegszerkesztővel (pl Notepad) nyisd meg a
„METAASSETS\SERVERPROFILES\ SINGLEPLAYER\CHARACTER” fájlt, keresd meg ezt a sort és így javítsd át:

StartingPrestige=50

... és körülbelül 5.000.000 lesz a vagyoned. Mostantól megvehetsz minden hajót.

Screamer 4X4

Nyisd meg a menüt (ahol szabadon választhatsz versenyt vagy bajnokságot) és nyomd meg a SHIFT billentyűt. Fel fog bukkanni egy ablak, ahová beírhatod a következő kódokat:

ALLTROPHIES
Minden bajnokságon részt vehetsz
ALLTIRES
Az össze gumifaját használhatod
ALLRDIFFERS
Az összes fajta hátsó differenciálómű beépíthető
ALLENGINES
Minden motort beépíthetsz
RABACAR
Kapsz egy RABA kamiont
BIGFOOT
Kapsz egy Toyota Hilux Bigfoot-ot
ALLCARS
Minden autó választható

Giants: Citizen Kabuto

Pleasehealme
Teljes életerő
mapshowitall
Teljes térkép
gimmegifts
Megtelik a raktárad
allmissionsaregoodtogo
Minden szint elérhető
basegoverlyfast
Gyorsan felépül a bázisod
basepopulate
Alap populáció
basefillerup
Szükséges alap energia
ineedspells
Végtelen Mana
itsmyparty
Azonnali „Party House”

A „Framerate” kiírása a képernyőre: Nyomd meg a T vagy az Y billentyűt és írd be:

„Fr”,
és a monitoron megjelenik az aktuális „Framerate”

American McGee's Alice

A játék opciók menüjében kapcsold be a „Console Mode”-ot. Játék közben hívd elő a konzolt a „-” billentyűvel és beírhatod a következő kódokat:

god
Örökélet
wuss
Minden fegyver
noclip
Figyelő mód kikapcsolása
health #
Az életerő beállítása # (100=Full)
notarget
Láthatatlanság
give all
Minden fegyver és lőszer
cg_cameradist 45
„First Person” nézet
cg_cameradist 128
Normál nézet
give [itemname]
Tárgy megkapása [tárgynev]
map [mapname]
Ugrás az adott térképre [térkép neve]

Térkép nevek:

centipede1
centipede2
facade
fortress1
fortress2
funhouse
garden1
garden2
garden3
garden4
grounds1
grounds2
gvillage
hedgel
hedge2
hedge3
jlair1
jlair2
keep
pandemonium
potears1
potears2
potears3
qlair
rchess
skool1
skool2
tower1
tower2
tower3
utemple
wchess1
wchess2
wforest

Tárgy nevek:

w_knife.tik
w_cards.tik
w_mallet.tik
w_jackbomb.tik



w_eyestaff.tik
w_icewand.tik
w_jacks.tik
w_blunderbuss.tik
w_demonic.
w_ragebox.tik

Freedom: First Resistance

Mielőtt bármilyen fájlt módosítasz, előtte készíts róla biztonsági másolatot!

Szint választás:

Egy szövegszerkesztővel nyisd meg a játék könyvtárában lévő „freedom.cfg” nevű fájlt, és add hozzá a következő sort: „showmissions true”. Ezután a játék betöltés („Load Game”) választásakor, minden szintet elérsz.

Cheat kódok aktiválása:

Egy szövegszerkesztővel nyisd meg az „action.cfg” nevű fájlt és add hozzá a következő sort: „bind tilde console”, és ezután játék közben ha lenyomod a „~” billentyűt, előjön a konzol és beírhatod a következő kódokat:

toggleai

Az ellenség mesterséges intelligenciájának ki/be kapcsolása

toggledoors

Minden ajtó kinyílik

toggledamage

Minden karakter erősebben sérül

badguysarelousyshots.01

Az ellenség pontatlanul fog löni

toggleddetection

Az ellenség nem észlel téged

gimme [item]

Tárgy megkapása [Tárgy neve]

Tárgyak:

allergen grenades

catteni blaster

catteni blaster ammo

catteni pistol

catteni pistol ammo

rifle

rifle ammo

toolkit

The Typing of the Dead

Rejtett opciók eléréséhez játék közben vakon gépel be:

DOAKSIM

Egyéb jelszavak:

A jelszónak írd be a következő kódokat:

KIKMAHP

DKRORCR

STKZJGH

A következők aktivizálódnak:

1) Szabad játék (Korlátlan folytatás)

2) Minden vezető elérése „Boss Mode”-ban

3) Minden szint elérése „Drill Mode”-ban

4) Minden CPU karaktert elérsz (Citizens, Harry, stb...), ha az ellenfeled a számítógép.

Battle Isle - The Andosia War

Cheatek engedélyezéséhez játék közben géped be vakon:

alyenya

Alt+E

Minden ellenséges egység életereje 1 lesz

Alt+Y

Minden „Flag” törlése

Alt+U

Az akadémián minden első feladat befejeződik

Alt+I

Az egységek láthatók

Alt+J

Enable/Disable Hamis időműlász

Alt+F

Minden gomb és a Mouse engedélyezése

Alt+M

A küldetés megnyerése

Colin McRae Rally 2

Készíts egy új vezető profilt és használd ezeket a szavakat névnek:

Allthebuttons

Minden autót

Greatnews

Minden pálya

minime

„Mini Cooper S” autót kapsz

evilevo

Elérhető lesz a „Mitsubishi Lancer” minden fajtája

onecarefulowner

Minden autót

offroad

Lancer Road

jobinitaly

Mini Cooper

jimmyscar

Sierra Cosworth

coolestcar

Ford Puma

Mercedes Benz Truck Racing

Játék közben géped be vakon a következő szavakat:

BUGGYGIRL

Cheatek engedélyezése

MOGLI

Mindig nyersz

ALLOFF

Cheatek kikapcsolása

Crime Cities

Játék közben hívd elő a konzolt a (–) billentyűvel és írd be a következő kódokat:

_GIVEMEALLWEAPONS

Minden fegyvert megkapsz

_GIVEMEALLAMMO

Teljes lőszer mennyiség

_GIVEMEMAXENERGY

Pajzs újratöltése

_GIVEMETHEMONEY

Több pénz

Sea Dogs

A játék közben a Ctrl + Z megnyomás után beírhatod a kódokat:

have live

Hajó helyreállítása teljes legénységgel

expu mne

Extra tapasztaltság

deneg day

Extra pénz

get me magic

Extra ágyú sebész

make screen shots

Nem sebződsz az ágyúktól

now i flying

Ctrl + F lenyomására a kamerával együtt mozog a hajó

fire from camera

„0” megnyomására oda tüzelsz, ahol a kamera áll

teleport

Ctrl + L megnyomására oda teleportálsz, ahol a kamera áll

Tomb Raider Chronicles

Ahhoz hogy a kódokat használni tudd, Lara arcát fordítsd teljesen Észak (NORTH) felé

Szint ugrás:

Lépj ki az Inventory-ba a játékállás betöltéshez, és nyomd le egyszerre:

L + I + F + T

Minden fegyver:

Lépj ki az Inventory-ba és állj rá a „Large medipak”-ra, majd nyomd le egyszerre:

C + T + R + L

Minden tárgy:

Lépj ki az Inventory-ba és állj rá a „Small medipak”-ra, majd nyomd le egyszerre:

A + L + T + G + R

Halhatatlanság:

Lépj ki az Inventory-ba és állj rá a „Flares”-ra, majd nyomd le egyszerre:

F + I + R + E

Pro Rally 2001

Használd játékos névnek a következőket:

IVAN LLANAS

Minden edző pálya elérhető

BWIN

Minden bajnokság elérhető

RICITOS

Minden „Arcade Mode” elérhető

PAC 10

A büntetési idő

ALCAPARRA

Dupla helyreállítási idő

A következő kódokat írhatod be játék közben:

TORPEDONOW

Nagy gyorsulás

2YOUNG2DIE

Gyors játék befelyezés

IHATEDAMGS

Nincs sérülés

REPAIRMEPZ

Azonnali helyreállítás

SICILIANDV

Autopilot

NLSMANDELA

Szabad mód

NPVTAMINC

Nincs büntetés

CREDITCARD 280

A bajnokság megnyerési ideje

Sacrifice

Játék közben nyomd a

Ctrl + Shift + ~

billentyűket, ekkor előjön a konzol és beírhatod a következő kódokat:

@ alliwantforxmasisa

(monster name)

Behívsz egy szörnyet, ami felajánlja a lelkét

@ aplethoraoaf (monster name)

Behívsz négy szörnyet, amik felajánlják a lelküket

@ bythepowerofgrayskull

Teljes életerő

@ ihavethepower

Teljes mennyiségű mana

@ dontfearethereaper

32 extra lélek

@ castratetheheathens

Begyűjtöd a vörös lelkeket

@ gimmegimmegimme [spell name]

A beírt varázslatot (spell) használhatod.

@ timeisonmyside

A varázslat időzítő nullázása

@ yourbulletscannooharmme

Megkapod a láthatatlanság varázslatot

SZÖSSZENET

DrunkChix.com
<http://www.drunkchix.com/>

Legszebb öröm a káröröm, és a csajokat stíróni a világon, így azt hiszem mindenki nagyon fog örülni annak a szájtak, ahol a fenti két tevékenységet egyszerre fejtheti ki. Hiszen a lányok bármennyire is angyalok, azért néha ők is szeretnek alkoholtartalmú szirupot szopogatni, s utána nem egyszerű fejeket képesek vágni, illetve nem egyszerű dolgok véghezviteléhez lesz ingerenciájuk... Nos, valaki úgy gondolta, hogy ezt akár lencsevégre is lehet kapni, és azt publikálni az Interneten, így hát jó nézelődést srácok...!



anyad.hogyvan.hu - lehet anyázní
<http://anyad.hogyvan.hu/>



azon kívül, hogy a fenti kérdés, nagyjából minden hozzászólásnál megtalálható. Elkaptok egy ellenőrt? Átvágtak a közérteben a visszajáróval? Rossz zenét játszottak a disco-ban? Vagy csak egyszerűen utálok a világot? Itt bátran kiírhatod magadótl! Szerintem szenzációs egy ötlet volt létrehozni ezt a domain-t, nem is értem, hogy miért nem nekem jutott eszembe először (talán mert éppen a szerénység.hu bejegyzésével lehettem elfoglalva...). Ja, anyám jól van... ☺

Azt hiszem, ha ezt a kérdést felteszik nekünk, akkor nem éppen abból a célzattól teszik ezt, hogy a drága jó szülőnk felől érdeklődjenek, hanem hatni próbálnak piciny agyunkra, hogy az úgy nem megy. Mármint amit éppen mondtunk, vagy akartunk tenni. Talán nem véletlenül lett pont ez a neve annak az online fórumnak, ahol nem történik semmi rendhagyó



Official Darwin Awards
<http://darwinawards.de/>



Barom emberek mindig is voltak, és ameddig a világ világ marad, mindig is lesznek. Erre épít a német alapítású Darwin díj, melyet aki megkap, a világ elismerését teheti zsebre. Persze nem biztos, hogy ebben a delikvens is örömet lel, hisz általában már csak a túlvilágról szemléli az eseményeket. Mert a Darwin díjat az kapja, aki a lehető legpójacább módon oltotta ki önmaga életét. Mi másról szólhatna tehát ez az oldal, mintsem azokról a történetekről, melyekkel a „pályázók” „nyerteseké” avansáltak elő. Fellelhető az alapítás óta átadott díjakat elnyert összes történet, Best of lista a népkedvencekből, és online rendelési lehetőség Darwin pólot, zoknit, sapkát és könyvet illetően. Amerikában egyébként a történetekből már 4 könyv is megjelent és természetesen az összes bestseller lett úgy, hogy elég sokáig tanyáztak az eladási listák élén.



Mócsing
<http://mocsing.hu/>



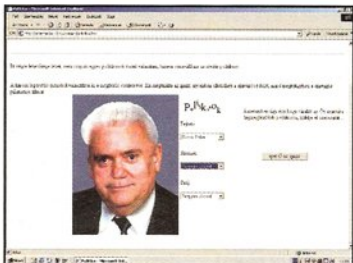
ezt a nevet, mert itt aztán mindent megtalálunk, ami csak a magyar média mócsingja lehet. Rádió, TV, nyomtatott sajtó, online újságok — mindenki egyformán kap az orcájára, hisz elmés kis kommentálásokkal lett kiegészítve egy-egy éktelen nagy baromság. Ez tetszik srácok. Határozottan tetszik...

Tessék megenni, az szín hús — hangzott gyerekkorom egyik hön utált mondata, mely általában egy vasárnapi ebéd közben szokott volt elhangzani. De én nem szeretem a mócsingot... Mert az valamilyen szinten selejtes, rossz, hibás, ésatöbbi, ésatöbbi. Szóval azt hiszem valami efféle indítatásból akaszthatták erre az oldalra a készítői

Politika

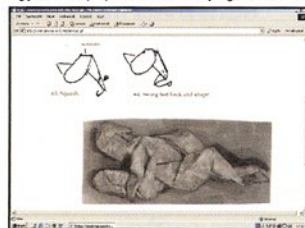
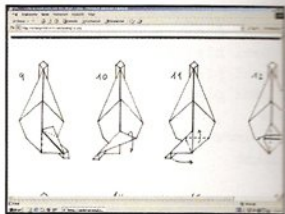
<http://intermedia.c3.hu/~adam/pokitika.htm>

Biztos voltatok már abban a szituációban, hogy egy embertől már a falra tudatok volna mászni, mert idegesített, amit mondott, ahogy viselkedett, meg egyáltalán: ahogy kinézett. Nos, ha akárhíken nem is, de a politikusokon aztán tényleg lehet pumpálni az agyvizet rendesen. Amit némi-képp talán le lehet vezetni, ha sajátot kreálsz magadnak. Itt ugyanis a meglévő honatyákat osztották három részre, úgymint: haj, szem és száj — és ebből kéne felépíteni egy vadí új embert. Elég mókásakat lehet vele alkotni, aminek a végén megnézhetjük a népszerűségi listát is.

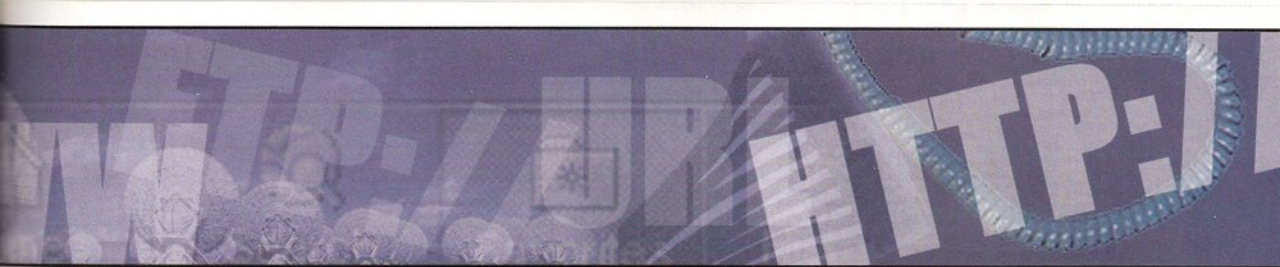


Origami Underground
<http://underground.zork.net/>

Remekbeszabott kézügyesség-gemnek köszönhetően technikából mindig is felmentett voltam az iskolában, így némi-képp érthető az a csodálat, amit azon emberek iránt tudok tanúsítani, akik annyira lazán kenik-vágják azokat a művészeteket, mint például az origami. A Japánokat amúgyis éiből komálom, de az, hogy egy A4-es papírból 4500 hajtogatás után olyan alakzatokat hozzanak ki,



már engem is teljesen ledöbbentett. Nos, ha a klasszikus origami ezen az oldalon nem is fogjuk tudni elsajátítani, a különböző inycsiklandozó erotikus pózok elkészítése közül igen. Lepd meg a barátódot egy különösen izgató ábrával, amit véres verejtékkel hajtogatnál, hogy aztán behajtsd rajta is a megérdemelt jutalmat...



Lyrics Search Engine <http://207.8.172.62/>

Mindig azon töprengök, hogy mi a rákfenét rakjak erre a két oldalra? Olyan szájtokat keressek, amin viszonylag jól lehet szórakozni, ne adj Isten kacarászni, vagy legyen némi komolyabb oldala is a dolgoknak, ami valamilyen szinten hasznokra válik? Sokszor azonban a viccesebb dolgok felé hajlik a kezem, így mostanában kicsit el lettünk maradva a hasznos táblát ráakasztható elemzésektől. Ennek öröme, álljon itt egy dalszöveg adatbázis, mindazon lelkes egyéneknek, akik nem átaltnak együtt dúdolni kedvenc előadóikkal. Van itt kérem szépen elég nagy halom adat, úgyhogy lehet danonászni vígan...



III ROTFLIII <http://rotfl.hu/>

Biztos veletek is megtörtént régebben, hogy a haver valami tutkó titkos forrásból megkaparintott egy csillogó, villogó CD lemezt és annyi, de annyi érdekesítő anyag volt rajta, kezdve a meztelen nénis képektől, a kafa zenéken át, a röhögtető videóig. Nos, azóta talán felnőttünk egy picit, és most, hogy már az Internet korát éljük, nem lehetetlen a fenti dolgok beszerzése. A ROTFL oldal szerkesztői nem nyújtanak mást, minthogy a neten hanyagul szanaszét heverő, és az átlagostól teljesen elütő képeket, és videókat egy csokorba gyűjtve nyújták át nektek. Van itt minden: vicces tévéreklámok, vicces rajzfilmek, vicces bakik, vicces szexjelenetek... Na igen, most már kapcsolódtok is a hálóra, mi...? Csak azt tudnám, mi a rákot jelent az a rotfl...

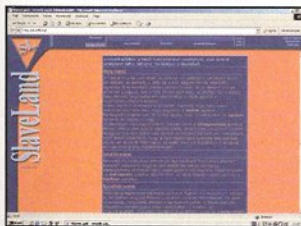


SlaveLand - nevelj saját földönkívülit! <http://www.slaveland.hu/>

Hát nem tudom, hogy emlékszik-e még valaki arra a pár évvel ezelőtt fellángolt nagy őrületre, ami hál Istennek nagyon hamar le is csengett, és úgy hívták: Tamagotchi... Szóval nem akarom itt a kedélyeket borzogatni azzal, hogy eme borzalmas korszakot felemlégessen, csak valahogy rá kellett vezetődni erre a szájtra is, ahol digitális kis szörnyecskét kell



nevelgetni (őőő, nem tudjátok, hogy mi a francért használok ennyi kicsinyítő képzőcskét?). Az újítás itt csak annyiban rejlik, hogy az itt tunningolt virtuális lényet megmérkőztethetjük egy más által termelt organizmussal. A technikai rész eléggé jól ki van munkálva, viszont 2-3 naponta rá kell nézni az oldalra, a szörnyed istápolása végett.



Explodingdog <http://explodingdog.com/>



Sokat töprengtem mostanában, hogy volt-e olyan száj, ami megragadott volna? Volt-e olyan száj, amiben tényleg láttam fantáziát, és amúgy búskomor napjaimat feldobta-e volna? Töprengtem, mert bizony nem nagyon láttam ilyet az emlékeimben. Aztán egyszer csak ráakadtam erre a kis hangulatfokozó gyöngyszemre itt. Az oldal nagyjából arról szól, hogy van egy — nézőpontom szerint — tehetséges fiatalember, aki rajzolgat. Hobbiból, vagy kitudja miből, de teljesen egyedül stílusban rajzolgat. És itt lép az interaktivitás a képbe, ugyanis megmondhatod neki, hogy miről rajzoljon. Küldj neki egy mondatot, egy jellemzést, egy mozzanatot, és ő az elkövetkezendő

időkben a rajzod megalkotásán fog munkálkodni. Hangulatos nagyon. Ötletes is, úgyhogy a hónap site-ja most!

A szépség és a szörnyeteg: a BuliNet <http://w3.swi.hu/cskadar/bulinet1.htm>

Persze önzetlenül gondolunk kell azokra is, akik csak esetleg most kóstolgatják ezt az Internetnek nevezett szemkidülesztést, hátszibasztást, és billentyűzetpüfögtetést. Szóval mit csinál ma egy fiatal a neten, ha nem ismerkedik? Ezen ingerenciák kielésére több helyet is rendszeresítették, ám nem olyan mókás és felhőtlenül szórakoztató az egész — már, ha az egészet komolyan gondolja az emberfia. Így remek kiindulópont lehet minden kezdőnek, sőt haladónak is ez a kis esszé, arról, hogy mi is a filozófiája, működtető rugója, ennek az egész hőbelevancnanc.



OxiCity <http://www.oxicity.hu>

OxiCity bajban van. A gonosz Sunyi Sanya professzor bepattanásítja a város összes fiatalját, így azok nem járhatnak majd se diszkóba, se sehová, mert hát ugye csak tiszta és szép bőrrel csinál ilyet az ember. Nos, tehát a Te feladatod lesz az, hogy ebben a falfaj játékban összeszedj 10 apró térképdarabot és ennek segítségével eljuss a gonoszhoz, és legyőzd őt. Jópofa, és útközben egy csomót tanulhatsz is az arcodról...



Bagó Péter



A HÓNAP DUMÁJA



Este tizenegy óra tájában, az utolsó válasz-e-mailek egyikénél elszámon magam, hogy utána nézzek, vaj' a gépem, miért nem úgy muzsikál, mint ahogy szokott. Lázasan kezdem kutatni az okát, aztán döbbenten ismerem fel, hogy jól a swap-file akárcsak egy rémálomban, lelécelt a vinylről és még csak egy francos búcsúlevelet sem hagyott! (A hálátlan dög!) Próbálok menteni a menthető, de közben vágat az idő, és amikor véletlenül lenézek a képernyő jobb alsó sarkára, az óra már 01:02 mutat. Jézusom, ma már ma van, ha hatkor idegen segítség nélkül akarok kipatantani az ágyból, akkor illene feküdnöm... Pánkszerű kikapcsolás. — a fogmosás még így sem maradhat el —, aztán parancs a gépháznak, „az ágyikó meleg takarója alá merülés”! Forgolodom még vagy kettőt, közben az eszem még mindig azon kavarg, hogy mikor lesz nekem időm lapzártá előtt újra teletelni azt a sok szemetet. A pihenésre kihélezett agyam nem vár a válasza tovább, magával cipeli Álomországba a problémát, és sikerül a hátamon cipetelnie alvás közben is, egész éjszaka. A harmadik képzletbeli lefagyást követően (mintha valójában egy percet sem aludtam volna) megcsörren a kis mérges dög, és jelzi, hogy valaki barom (én voltam!) kötelezte őt a hat órai hangoskodásra — ha kakas lenne, most minden valószínűség szerint megpróbálnám lelőni! Na jól van koma, te nem tehetsz az egészről, — ha nem jelez, azért vágnálak szemétre — álmosan botorkálok a sötétben, a konyhám még éppen hogy eltalálok valahogy, az életmentő „nap első kávéja”, percekben belüli lefelé csorog tomkomon. Aztán a stopper gyűnösan röhögni kezd rajtam, ő már tudja, hogy ma sem fogom megdönteni a rekordomat — sem a fürdőszobában, (ahol még jól bele is nyisszantok borostás képmbe) sem az öltözőkódás-versenyben — az állomási téhát kisőreg, ma is rohannod kell!

A két pénztráz közt csak az egyik van nyitva, (mert hogy a kalauzoknak is a csúcsidőben kell visszaváltaniuk a fel nem használt jegyeket) kigyózik is emiatt tisztességesen a sor, de kivételre szerencsémre csak hármam kérnek előttem Áfás-számlát, akár még esélyem is marad, hogy elérjem a vonatot. (Még úgy is, hogy a természetes „szolárium” barna hőség a négy gyerekével, a legnagyobb nyugalommal tolakszik elé, mert hogy a körökben nem szokás a sorban állás). Végre rajtam a sor, kipegetem az ezer-
valahány száz Forintot, amiért nap, mint nap szállítványoznak, és már száguldom is az alig két perccel belül elinduló nemzetközi gyors felé. Még jó, hogy az oldallátásom működik, mert majdnem bevágtatok a szegedi gyors alá, de mire az áthúzó szerelvény zaja amely is elnyom minden figyelmemet, a hangos beszélgetésben egy kétségbe esett nő hang figyelmemre a kedves utazókódásomat, hogy „az eeső végzőn tessék vigyázni, mer

szerelvény halad át!”). (Köszönöm a szelvénygyalog, hogy ma is elkísérsz utamon!)

A szokásosnál, ma csak három kocsival rövidebb a szerelvény, amelyre felkapaszkodom, — ülni amúgy is szerencsés kiváltság mostanában, de most a folyosón való álldogálás is a heringes konzervdoboz szűfoltáshoz hasonlatos. Nem is rossz, illetve rossz a fűtés, ezért direkt jó, hogy ennyien vagyunk, mert hamarabb beleheljük — a pófatanabbja még fel is fűstöl a társaságot! (Fűstölni szoktam én is, na de nem a heringes dobozba zárva!) Mellettem mindkét oldalon beszélgetőtársak, ha jó a stílusuk, ma is lesz alkalam hallani néhány jó pofa marhaságot. Nem, mintha hallgatnók, de ha akar-nám, sem tudnám bezárni füleimet a túl-szágasan is közelálló beszélgetőpartnerek elől.

Balról, (mint később kiderült), egy 16, és egy 14 körülí kac nyomja a nagy vakert. Megpróbálom visszaadni abban a stílusban, ahogy hallottam tőlük: „Teel! Az az Éva, hogy egy milyen hülye picsó. — Mee? — Hmm. A múltkor ott voltunk náluk, oszt vacsora közben kérdeztük, hogy szereted a száraz kóbaszt? Oszd meg mungya, hogy csak disznóolés után, mer má' tavasszal neki kemény... Hát én még tizenöt évesben ilyen neivát nem láttam! — Hagyd má' hülye, hát nem tudtad, hogy a csaj még szűz? De az anyja az egy jó nő. A múltkor bent voltam vele a spaizban... (Hallgatnak, aztán a kicsiből kibuggyan a kiváncsiság!) — És? — Hát adogattam neki a befőtteket. — Oszd meg nem attá neki mást is? — Nem vagy kerek haver! A Józskabá' benn alult a szobában. Mi lett volna, ha felébred a nagy sikongatásra? (Legfeljebb a harsány röhögésre — gondolom magamban, de most a jobb-ról állók beszélgetésébe hallok bele).

4-en vannak, látszik rajtuk, hogy állandó utazótársak. A reggeli zötykölődés egyhangú nalmat próbálják beszélgetéseikkal elűzni. Egyikőjük éppen arról beszél, hogy ő ugyan nem nagyon csipi a kis krapekokat, de remélő ért a nyelvükön. Csak neki fogadnak szót, még a szülőket is meglepi, hogyan tudja szeleburdi, nevelesési hiányságokat mutató gyermeküket egyetlen hangos szó nélkül gorbakában tartani, amikor náluk vendégeskednek. Nocsak-nocsak, és még engem is érdekel, hátha hallok valami újat, de a társaság feltehetően gyakorló apukái is látható érdeklődéssel kapnak a téma után... „Hát az tudjátok úgy volt, hogy a múltkor is egy kiskirá oda-vissza rohantál a nappaliban leterített perzsaszőnyegünk, és a talajvíztől éppen hogy csak megszabodtunk — akár az altalaját tekintve, hig állagunk is nevezhető pincénk között. Szüleim éppen nem figyeltek fel rá, hogy csemetjük hogyan csempészi be nappalinkba a pince összes agyagát, ezért fondorlathoz kellett folyamodnom...”

Kiosontam a házból, és elbújtam belülről

a pinceajtó mögött. Nem sokára érkezett is a kiskrapek... Amikor megszólaltam a háta mögött, csúszott egy vagy másfél métert az agyagban, annyira becévekel a meglepetéstől. Nem számított rá, hogy kedvenc játszóhelyén más is tartózkodik. Halkan, nyugodt hangom mondtam el neki, hogy ha még egyszer ki talán ide dugni a buksját, mit tesz vele a pince szel-leme! — Mit tesz? — tették fel a kérdést — szinte egyszerre a társaság tagjai... — Fogja a picit lábacsokát, térdig belevieri az agyagba, aztán körbe botonozza. De ne félj, ez a része még nem fog fájni. Majd este, amikor a napocska már úgy gonddolja, hogy a világ még felélis be kell világítania, akkor kezd el hiányozni igazán a kis macikád. Aztán a kedvedet nem várd, hogy kihozzuk majd a TV-t csak azért, hogy láthasd az esti mesét. És azok a hatalmas, guszustalan békák — itt a sötétben — sem lesznek egy szívdérlő látvány, amelyek csak azért fognak körül-lötted ugrálni, hogy minél többet el tud-janak kapni a véreden kőverre hízott szünyökök közül. — Na neee! — szakadt ki a társaság tagjaiból a kétség, nem tudva eldönteni, hogy most valami középkori kínzás-móddal, vagy csupán egy ugra-tással állnak-e szemben. Bármilyen volt is, a mesélő tovább nyomtatékosította az előbb elhangzottakat: — Ne izguljatok, a kiskra-pek ezek után el sem akart mozdulni az anyukájuk székjére mellől! — És azóta ismét pelenkázni kell éjszaka — tette hozzá a hallgatóság egyik tagja...

Váltokan halad át a vonat, a „heringek” csapódnak össze-vissza, akik nem csapokzodtak, azoknak koppan a fejük. Szinte hihetetlen, amiket a japán vonat-társaságok szolgáltatásairól lehet hallani. Még hogy lemond az előnkők, mert késett három perccel a vonat... Akkor itt naponta kellene előrecsomagolt előnkők tucctajárló gondoskodni! A végén nem maradna állampolgár, aki még ne járta volna meg az előnkők székét.

Apropó járkálás: tudományos elemzésem azt mutatja, hogy az üve zötykölődők vizelet kiválasztódása jóval aktívabb, mint az állóké. A kiválasztó állók közül ugyanis csak a legtrikább esetben törekszenek a kocsival valamelyike felé felé. A kupék ajtaja viszont rendszeresen felvágódik, és az átfagyott ácsorgók egyhangú áldogá-lását megtörve, az úcsörgéstől elgémbe-redetkek sietős durakodással csörtetnek a végük felé. A visszaútt már közel sem olyan sürgős, de átgondolva a dolgok logi-káját, ez talán érthető. Különleges élmény, amikor ezt a mutatványt, egy 130 kg feletti utas próbálja (útközben akár többször is), miközben az ácsorgók között ott lapul hasonszörű társa. Élményt irtam, holott az elképzelés szó, itt százszer jobban megállná a helyét. Egyamásnak feszül a két hatalmas test, és a súrlódási felület próbálva csökkenteni, amit csak lehet, behúznak magukon. Hiába való próbál-kozás, hiszen ezeket a folyosókat nem

ilyen találkozókra tervezték. A megszu-rulási tényének tudomásulvétele azonban nem azonos normaidőre történik a lenn-akadatok között. Ki félből, ki utóból, de a tüdőköböl kiszorított levegő miatt, záros határidőn belül felismeri, hogy életveszélybe került. Hudini menekül-őművészete itt aztán kibontakoztatná szárnyait, akrobatikus fényét azonban tonpiája az életéért küzdő, — művészetekre kevésbé hajló — ösztönös, (de kevés eleganciával felruházott) reak-ciója, ahogyan megpróbálja a másik csom-jait összetörni csak azért, hogy élve megúszhassa ezt a kalandot. Szumó-bajnokokra emlékeztető elszántsággal gyűrűk a másikat a vagon falába, majd miután lezsgattak az összes gombot magukról, elcsusszanak egymás mellett a hatalmas tömegek.

Balomon a srárok fantáziája ismét beien-dül, újabb témát tartanak szükségesnek kitárgyalni: „Wazmegé! Tuddad, hogy mire harapnak a legjobban a halak? (A nagyobbik bamba arccal mered a kicsire: — Ez meg most miről jutott eszedbe? — Arról a kőver hapiról, aki az előbb itt végig látott. Karácsonykor anyám pon-tyot sütött, és olyan kőver volt, hogy alig látszódtott ki alóla a süte. — Anyád aló? — Hülye vagy! A potyka aló. — Ki fogta a halat? — Nemtom, anyám vette valakitől fagyaszta. — Akko azt biztos a Tiszapartján szedték össze meg a szennyezésről. (A kicsi most láthatóan elbizonytalanodik, gondolatban felidézi karácsonyi vacsora minden ízét, aztán félig maga elé halkán): — csak alig volt pocsolva éle. (Wazmegé észre veszi az összehuzandást, és próbálja visszahozni társát a letargiából): — na ne rinyájj, ha mérgező lett volna, már régen eljöttök volna a tetemédesdről. Amúgy meg, a mér-gék képesek összegyűlni a májában. Csak gyűnek, csak gyűnek, oszt a végén má' elég egy vizesuborka a szallicell, oszt leborús az asztal alá.

Na! Nekem ebből elég, (besztem a képzletbeli fildugókat) eszembe jut a teg-napi ebédem, amihet ecetes uborka volt a savanyú...

Egyhangúan zötyögünk tovább, (én a csend magányába temelkedem) már csak az ellenrők hiányoznak, akik szinte mind-nappal jönnek rendületlenül, — mit nekik túlszülőlt, fületlen szerelvény, szenttelen arccalóka, a magyaros szolgálatnál jegyre váltott ellenértékét.

Már alig félóra, és megérkezünk. Min-denki indul a maga dolgára, elkezdődik egy újabb munkanap... Gyomromban kellemes bizsergés gondolkod, vajon milyen e-mail csodá(ka)it tartogat szá-momra ez a délelőti. De ne legyen telhetetlen! Még el sem kezdődött igazá-ból, és máris tegem egy élménnyel lettem „gazdagabb”...

Sz.JWC

ACOMP SZÁMÍTÓGÉP KONFIGURÁCIÓK

ZENITH

- Intel Pentium III vagy Celeron procival
- **ABIT BE6 II RAID alaplap**
- Ultra DMA100
- 128MB SDRAM
- 45GB merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 12x DVD meghajtó
- **SoundBlaster Live! Value hangkártya**
- **Fax modem 56kbps V90**
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet



- Intel Pentium III 850MHz
- GeForce2 MX 32MB TV-OUT

239.900 Ft

- Intel Pentium III 1000MHz
- ATI Radeon 64MB TV-OUT

299.900 Ft

Az **ACOMP AMD** egy kimagasló teljesítményű, AMD processzorral épülő konfigurációknak.

Bizton állíthatom, hogy nem spóroltunk ki semmit, ami a mai játékok maximális élvezetéhez szükséges. A gép nemcsak a proci sebességére lehet büszke, de az egyik legjobb TV kimenetes videokártya a GeForce2 MX, és egy hatalmas kapacitású 45GB-os merevlemez is belekerült. Ha a csúcskategória vételére kissé soknak tűnik, válassza a gépet a kedvezőbb vételárú Duron 700MHz-es procival.



- AMD Duron vagy Thunderbird processzorral
- ACORP 7KTA alaplap
- Ultra DMA66
- 128MB SDRAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- **Fax modem 56kbps V90**
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

- AMD Duron 700MHz
- Riva TNT2 Pro 32MB VGA
- 30GB merevlemez
- 48x CD-ROM meghajtó

129.900 Ft

- AMD Thunderbird 900MHz
- GeForce2 MX 32MB TV-OUT
- 45GB merevlemez
- 12x DVD meghajtó

184.900 Ft

AMD

A HIRDETÉS FELMUTATÓJA A KONFIGURÁCIÓK ÁRÁBÓL TOVÁBBI 3% KEDVEZMÉNYT KAP!

XPLORER

- Intel Pentium III vagy Celeron processzor
- Ultra DMA66
- **128MB SDRAM**
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- **Fax Modem 56kbps V90 beépített**
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

ACOMP XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép Intel Celeron 700 vagy Intel Pentium III 800MHz-es processzorral. A 128MB memória és a 45GB-os merevlemez minden program zökkenőmentes futtatását lehetővé teszi. Az egyik leggyorsabb TV kimenetes videokártyát és DVD meghajtót építettünk bele. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program maximális teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

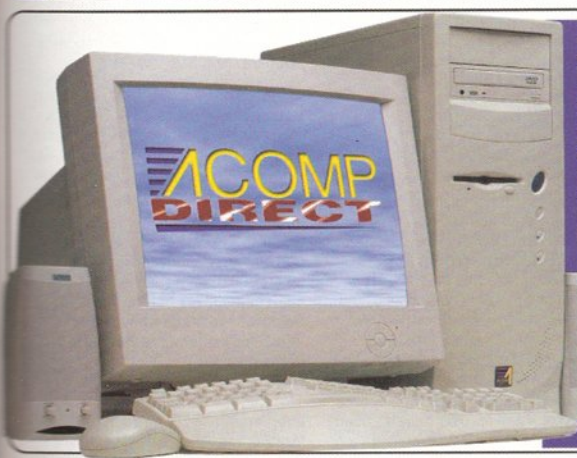


- Intel Celeron 700MHz
- Riva TNT2 Pro 32MB VGA
- 30GB merevlemez
- 48x CD-ROM meghajtó

129.900 Ft

- Intel Pentium III 800MHz
- GeForce2 MX TV-OUT 32MB
- 45GB merevlemez
- 12x DVD meghajtó

184.900 Ft



A gépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows-os irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép 64MB memóriája és 30GB-os merevlemeze 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. Az olcsóbb kiépítés is elegendő a legtöbb irodai, feladat ellátására!

- Intel Celeron processzorral
- 64MB SDRAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 3D sztereó hangkártya
- **Fax Modem 56kbps V90**
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

- Intel Celeron 633MHz
- S3 Trio3D VGA 4MB RAM
- 18GB merevlemez
- **Nincsen CD-ROM meghajtó**

89.900 Ft

- Intel Celeron 700MHz
- Riva TNT 2 Vanta VGA 16MB
- 30GB merevlemez
- 48x CD-ROM meghajtó

109.900 Ft

BASE

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

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
 PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu

Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP

Számítástechnikai Kft.

Igazán elégedett vagyok veletek, mert komolyan vetétek a „fenyegetésem”, és gondoskodtatok róla, hogy ismét 4 oldalas lehessen a Csevi. Nos nagyon sok e-mailt kaptam, amelyek többsége az új design-nal foglalkozik. A második levél hangvételére már nagyon régóta nem volt példa, (kuriozumnként is érdekes), de kérem tőletek, hogy küldjétek el róla a véleményeket! A következő számban ezekből a levelekből fogok csemegezni.

Kedves Széchenyi János! (...) 1.: DESIGN: Tetszik! Határozottan tetszik! Nem olyan színes, mint volt, de sokkal jobban átlátható, és könnyebben olvasható. Én már kicsit idősebb vagyok, nekem a színek már nem annyira elbűvölőek, főleg hogyha nem látom a betűket. Nekem tetszik a könnyebb olvashatóság. A címlap is jó. Nem tudom marad-e a halványan négyzetekre osztott, képkockás megjelenítés, de szerintem esztétikus egy séget adna az újságnak! Fejlec: szintén tetszik. Ugyan elvesz némi teret a lapból, de a látvány összhatását emeli.

Többben „érzitek” úgy, hogy a fejléccel teret veszítettünk, ennek ellenére az egy oldalas első karakterszám nem hogy csökkent volna, hanem emelkedett.

2.: TARTALOM: Még sok időm nem volt az újságra, csak tegnap jutottam hozzá, ezért csak kiragadott dolgokat tudok írni. Képaláírás: A közelmúltban nagy vitákat kavart. En is nagyon szerettem, és korábban sajnos valóban jobbak voltak. A képaláírások visszatértek, de csak közel a régi minőségben. Ennek okát én abban látom, hogy aki a képaláírást írja, görösen azon van, hogy vicceset írjon oda! Nem értem miért?! Ez nem vicc-lap! Nem lehet mindig minden megszólalás poénos!

Mintha ezt én is leírtam volna már, majdnem ugyanígy, szinte szó szerint.

Természetes, hogy vannak olyan aláírások, amik nagyon jól süneek el, de amikor az ellentéte igaz, az nagyon lehangoló. (...) Korábban mindenki azért hözöngött, hogy a képaláírás ne azt tartalmazza ami a képen van, azt úgy is látja mindenki, hanem valami vicceset mondjon. Szerintem ez baromság! (...) Egyetlen kérdés: ne akarjunk mindig vidámiat írni, nem működhet! (...) Az új értékelő panel: Nem rossz, de még ezt is meg kell szokni! A zárójeljes minimum konfig még furcsa, és a négy kicsi értékelő mellé-főle-alá is jó lenne 1-1 szám vagy százalékos érték, mint a végeredményhez. Egyébként esztétikus, és a zöld-pipa, piros-x megoldás ötletes, és aranyos. Jó kiemelni a fő tulajdonságokat. A leírás és cinkelt lapok változatlanul

minőségiek! Örülök (gondolom nem egyedül) a Monkey 4 leírásának. A SzösszeNet rovatokon mindig meglepődök. Nekem otthon nincs net, de irodában van, és LAN, ami nagyon megkönnyíti a böngészést, mégsem szoktam szinte soha értelmes lapra találni. Mindenhol ezer banner, free sex klik here. Falra mászkok tőle.

(...) Egyszóval csak annyi, hogy dicséret, amiért hónapról-hónapra értelmes oldalakat tudtok találni, amit érdemes megnézni! (...) A hónap játéka kép: Hiába vesz el egy oldalt, megéri! Ugyan ez a meztelen nénike Uma Turman (nem hiszem, hogy jól iram a nevet) meztelen képére emlékeztet, ami elég kiábrándító, de a rendeltetés a fontos! És az tetszik! (...) Végül csak annyit, hogy én nagyon kedveltem, és kedvelem most is Cov-ot, és akkor nem értem, miért kellett mennie. Már látom, hogy az újság akkoriban sajnos kicsit tényleg lefelé ment, és zrevétel-éhez ellenpélda kellett. Jól csinálod amit csinálasz, és tetszik az irány ahova haladunk. Érezni, hogy törődés velem! Remélem neked is megéri, és remélem sokan lesznek velem együtt ezen a véleményen. Egy új tisztelő: Sipka Csaba

Idézet a júliusi szám bevezetőjéből: „Hiszek a csapatmunkában. Hiszek abban, hogy egy lelkes gárdával a hátam mögött, a világ is megváltható.” Ha eme hitvallásom beérésének kezdeti jeleit igazolalt most vissza, akkor annak csak örülni tudok, és köszönöm a többi kollégám nevében is!

Erre a megnyilatkozásra várom a leveleket!

Hail 576 Kbyte, kedves v. kedvetlen szerkesztői! (Tul. képpen Sz.J.V.C.) Semmi félrebeszélés, egy dolgot akarok közölni: az újság SZ@R. Miért? Nem a játékok egyre romló színvonala miatt, nem, ne tessék rájuk kenni... itt elsősorban rajtatók áll a vásár. Miért van ez? Sz@r cikke. A cikkírók egytől egyig pelenkás sz@ros gyerekek. A cikkeknek nincs formájuk, nem szólnak semmiről, sok a téves információ, a félrebeszélés, buta a megszólalás, pongyola és gagyi fogalmazásmód. (Ezt régen nem engedhettem meg magának az 576, a régi stábnál, de úgy látszik minden változik) Ez se lenne már hagggyi ám..... De..... Azt rohadtul utálom, ha AZ OLVASÓT, aki megfizet velte, hogy titeket választott, és nem is kevés pénzét dobott ki arra a szemétre, ÁTVERI-TÉK.

Ha már a tiszteletről beszélés... Talán elfogadotól tölem, hogy az csak akkor működik, ha kölcsönös. Ahogy a leveled elkezdted, a tisztelet legaprobb jelét sem véltem benne felfedezni. A kar szemétre is dobhattam volna, de szándékosan közlöm, mert merem remélni,

hogy azok, akik szeretik az 576-ot, a következő számban helyettem is helyre fogják rakni téves elképzeléseid a „mit engedhatsz meg magadnak” témakörben is!

Miért kell egy olyan progira azt mondani, hogy JÓ, ha egyszer a kutyja is látja, hogy SZ@R. Persze, persze, szubjektív véleményem. De vannak olyan dolgok, amiket úgy hívnak, hogy TÉNY. Ezek fix dolgok, csak legfeljebb valaki meglátja vagy belátja, valaki nem. Őszinte véleményeket, és kemény kiveséséseket várunk, nem pedig latymatag kuytakaparást. Bezeg a * * * * * ban nincs ilyen.

Ha annyira jók, akkor nem is értem, hogy miért nem csak őket olvasod?

Hadd érzékeltessem konkrét példák-al a decemberi számból, hogy miről is beszéltek: -Blair Witch vol. 3: A játék egyszerű, unalmas, nagyon rövid, még vicneke is rossz az, hogy ez kihívás. Semmi rejtvény, gyenge akciók. A cikkíró persze két oldalon keresztül ecsetelte, hogy éjjel a legjobb játékok, meghogy gumilepedő, még kihagyhatatlan...blablaba...megyemás... És arról MIERT nem beszélt, hogy a proggi, csak mellesleg! igen gyenge modellezést, és grafikai motort használt, amit szintén mellesleg a Terminal Reality készített anno. Az árnyékok szépek, de itt ki is merült minden. Az irányítás katasztrófa, ami egy ilyen típusú játéknál megbocsájt-hatatlan. Még vicneke is rossz az, hogy 900 Megát nyomtat fel a vinylóra. Mi a f@sz 900 azaz kilencszáz mega ezen?

“Kinek a pap, kinek a papné” — ismered ezt a mondatot? Neked nem jött be az említett program... Másnak ettől még okozhatott kellemes játékélményt. Azért pedig, hogy a mostanság megjelenő játékok memória, sebesség és helyigénye egyre nagyobb, talán nem ránk kellene haragudnod!

A Monkey 4 1100 megán elfér, ehhez a játékhöz képest töménytelen mennyiségű képi anyaggal, hangokkal, és né párbeszédekkel. Még sorolhatnám, éppen 2 oldalon keresztül... -RealMyst 3D: Komolyabb műfaj, viszont a játék igen szélsőséges és TÉNYLEG CSAK A MEGSZÁLLOTT RAJONGÓKNAK VALÓ. T&L-ben valóban szép, de miért kell azt majdnem egy egész oldalon keresztül ecsetelni, hogy ennyi-annyi poligon, meg a víz hullámzása... felesleges. Én egyébként nem sok értelmet látok benne, de ez most tényleg szubjektív. 1 oldalon ki lehetett volna végezni ezt a szutykot. 4 értékes oldal helyett... hűen tűkrözi a pazarlást, és azt, hogy komoly munka helyett könnyebb süketelni oldalakat, ugye, kedves 576?!
Ha már valaki dolgozik, ugyanannyi energiájába kerül neki rossz, mint jó munkát kiadnia a kezei közül. Egyik újságírómról sem fel-

tételezem, hogy szándékosan, a dolog könnyebbik oldalát keressék. sőt! Veled ellentétben én ismerem valamennyi eltökéltségét (ami nekül nem is dolgozhatna nálunk!).

-The Grinch: Ez a cikk költői, meg minden, csak éppen arról nem szól, amiről kellene. Könyörgöm, egy újságba minek inni billentyűkiosztásról? A JÁTÉK UGYIS TARTALMAZ HELP- PET, és ez nem is tartozik azok közé, ahol egy egész klaviatúra kevés az irányításhoz. Addig van rendben, hogy szót ejt arról, hogy a figura milyen mozgásokra képes... De NE EGY EGÉSZ ODLALON KERESZTÜL b@z@d má meg!

“A stílus maga az ember!” — örülök kedves, hogy kibuggyant belőled, legalább tudom, mivel állsz szemben.

Na, ez a cikk vázolat hogy néz ki: 1. oldal: a grinch története, ami mellesleg a játék szempontjából a leglegelőgatos. 2. oldal: az az ominózus billentyűkiosztás. Nem kellett volna inkább a sok süketelés helyett arról beszélni, hogy milyen típusú játékról van szó (mert még ez sem hangzik el, és igen is vannak olyan olvasók, akik a mell. csúnya minőségű képek alapján nem biztos, hogy tudnak övetkezni), meg talán egy picit a történetről, de szigorúan két sorban ki is lehetne mondani. Milyen nehéz? Milyen hosszú? Mi a tényleges cél? Milyen a játék hangulata? Mik a negatívumok (egy sem hangzott el, és ezt NEM HISEM EL), amik mindenképpen dadát érdemelnek? Mi a játék erőssége? Mekkora kihívást rejt? Kiknek ajánlott? Mert egy játék minden rizikót magában hord, és ezen kérdésekre egyáltalán nem egyértelmű a válasz. De ezt miért nekem kell elmondani? Hallottatok TI már olyanról, hogy egy olvasmányos cikk, bármely nemű is, legyen mindenki számára férhető? Kérlek Szjvc, vedd a fáradságot és lapozz oda a decemberi számban ehhez a cikkhez. Ez szerinted közérthető? Persze, nem arról van szó, hogy a cikkíróknak ne legyen stílus, természetesen ez a sajátja. De bizonyos korlátok között...
Elovlasztam. És nem először, mert mire nyomatásban megjelenik, legalább kétszer át kell olvasnom minden cikket. A feltett kérdéseire én megtaláltam a válaszokat. Csak azért nem idézek belőle, mert mindenki fellopazhatja a nevezetes leírás, és kár lenne rá áldozni a drága helyet.

RED ALERT 2: A cikkíró egyszerűen szólva egy f@sz. Persze, hogy nem arról beszél, hogy pl. mi a lényeges változás az 1. részhez, illetve a Tiberian Sun-hoz - merthogy közel állnak egymáshoz - képest, elejt egy-két lyet, aztán csokolom. Kérem szépen a játék szempontjából abszolút lényegtelen történetről beszél, hogy a GI, meg a TANYA. Kit érdekel? 2 sorban

kivégezhető a háttértörténet. Na jó, az egységeket nem baj. Ha jellemzi. De az nem kifejezés, hogy jellemezte. Szinte semmi mást nem csinált. Szerinte abban mérhető a játék minősége, hogy szerinte (hangsúlyozom: szerinte!) - ehhez képest már ki is adták az elsőt) nem fognak kiadni patch-et hozzá. Ez még vicznek is rossz! Figyeld meg ezt a fogalmazásmódot, idézem: „...van egy nagyon nagyon-nagy újítás...” Ember az ilyen? Magyar? Igen???? Hát csókolgattam. (Az elválasztást is pontosan meghagytam - csak inyencknek).

Egyik kedvenc tanárom tanítása volt: „soha ne azt néz, hogy mit mond, hanem hogy ki mondja”! Ha komolyan vennék, nem hagynám, hogy sértegesd bármelyik újságírókat is! Lapzártá előtt érkezett meg ez az ominózus program. Kb. három napja volt a tesztesznek arra, hogy összehozom belőle valamit. Tény, hogy nem a legjobban sikerült, de a „tévédésibe” közrejátszottak a hivatalos WEB-oldalon található fals információk is. A második Csevimtől kezdődően mindig kijavítom a beérkező levelekben felejtett hibákat. Ha már annyira kivagy a magyar tudásod-dal, most meghagytam — csak hogy „inyenckedness” rajtuk!

Monkey Island 4: kit érdekel, hogy a cikkírónak hiányzik az égér? Kérem szépen, MA, Hogy a 3D-s kártyák ilyen széles repertoárja áll rendelkezésünkre, mondhatnám a PC-n 3D-s proggi korát éljük, hogy képzeli a kedves cikkíró, hogy meg fog jelenni 4 évvel ezelőtti elavult technológiával játék? Az, hogy a játék konkrét bukás, viccnek is rossz. Talán a grafika érdemel egy közepes méretű dadát, de a játék lényegében maradt a jó öreg LucasArc stílus, és igenis VAN HANGULATA! Lehet hogy ez a bácsi nem érezte, de ne vesse oda könnyelműen pillanatnyi elmeállapotában, hogy nagy család, mert hogy az interneten is utána nézett, és fanatikuskon kívül senkinek nem tetszett, bla bla bla, ez hazugság. Én is vettem a fardaságot utána nézni (kurv@ nagy dolgot) és mint mindig, most is vannak negatív, és vannak pozitív vélemények. Ami jó, azt bezeg oroszozták, és egy szó sem esett mondjuk a brilláns (az összes eddigi részt meghaladó) minőségű párbeszédekről. A színkorszínészek abszolút kitettek magukért. Az év játéka is lehetett volna, csak az a frány grafika... Ebben az egyben engeded a cikkírónak. De másban NEM!

Önbizalomhiányban egy biztos — nem szenvedsz! Kategorikus kijelentésed azt tükrözi, hogy a saját tévédésid lehetőségiddel nem is számolsz. Sikeres leszel ebben a világban. Döngölj mindenkit a földre, és remélek haladsz majd előre. — Legfeljebb nem fog szeretni a környezeted.

Csevögő (levelesláda): Mindenféle f@ sz (akik jelenlegi olvasótáborotokat képezik) össze-vissza írják mindenféle maszlagokat, Te SzjVc meg mégnagyobb hülyeségeket még reagálsz is. A TTC chat-ben nem látni ennyi baromságot, pedig az se semmi. Egyszerűen annyi bajvan, hogy a levelek semmiről nem szólnak. Nemhogy nem a lappal, játékkal, esetleg azzal a csúnya géppel kapcsolatban, hanem SEMMIROL. Tessék szó szerint érteni. És ezt el kell ismerned! Ha nem, akkor is csak ti szívótok.

Hát persze! Sértetedet a lapunkat, sértetedet az újságírókat, aztán jól megsérted az újság olvasótáborát is! És a végén rohógsz a markodba, mert akármilyen baromságokat is hordtál itt össze nekünk, csak mi „szívhatunk”!

Tanulság: Tessék szortírozni ezerral! És a cikkíró ne most jöjjön le a fáról, legyen legalább 6-8 évre visszamenő játékismerete, úgy mond „játék-kultúrát” (sajátos fogalmazás, mi?)! Szóval inkább legyen a lap kisebb terjedelmű, olcsóbb, de sokkal jobb minőségű! Mint a régi 576, a régi szép lapok..... Egy régi olvasó László Csaba, Győről

Ezt kellett volna tennem talán veled is. Szortírozni! Csak hát a megadott e-mail cím fals volt, és nem tudtam arra küldeni a választom. A következő Csevögőben reményeim szerint láthatod majd, mit váltottál ki leveleddel az olvasótáborunkból. Én biztosan helyet adok nekik!

Sheriff! Mikor az apacsok elkergették előldönd mindenki kétkedtet, képes leszel-e helyrehozni a várost. Bár 576Kbyte sosem volt porfészek, de azért sokáig elleplek a gondok, és a város lakói kétségek között figyeltek mi lesz a sorsa, főleg mióta kineveztek Sheriffnek. Legutóbb egy hónapra el kellett hagynom a várost, hogy bölényekre vadásszak, s mikor visszatértem az állam is leessett. Tudtam, hogy változásoknak nézünk elébe, de efféle csodákra nem számítottam. A házak kicsinosodtak, új színekben pompáznak, sőt újjak is épültek. De hallom, hogy ti ennyivel sem elégedtek meg, és a következő hónap új, kellemes meglepetéseket tartogat városunk számára, és ahogy hallom jövő hónaptól szobor is lesz városunk főterén! Ennyi szép után nem is merek rosszat mondani, de úgy érzem, hogy az utcák névtáblái nem lettek az igaziak. Festhetnék más betűkkel ezután az utca neveket, de bármilyen kisebb változtatást ez ügyben szívesen vennék. Mély tisztelettel, Bölény Henry.

Lebukttát! Ezek szerint, te tudod, hogy én voltam sheriff... Érdekes volt olvasnom a „sheriff dumára” érkezett leveleket. Akik rájöttek a turpisságra, azoknak általában

tetszett. A kik azt hitték, hogy végignyáztam egy könyvet az idézetekért, azok többnyire elutasították. Egy újabb kísérlet eredményével lettem gazdagabb...

Hello! Most írok először e-mailt neked. Hogy most mér? Megmondom! Eljött a nagy nap megjelent az évezred első 576-ja. Most egy órája lapozom fel, mi történik? Leeseam a székről! Mi lett az újsággal? Olyan ronda, hogy inkább nem írom le! Hova lettek azok a szép színek? Azt szerettem pont az újságban a legjobban, hogy a játékhöz illő volt a háttér (pl. Blair Witchnél sötét). Most meg mi van? Fehér, mint a koponyám! Hogy gondoltátok ezt? Úgy vártam már az új 576-ot, erre ezt kapom a kezembe. Én többet vártam tőletek! Aztán nem tudom, kinek van igaza, mert ha másnak tecceni fog (jó sokaknak), akkor nekem kell megszoknom, de ha nem, akkor vissza a régi image-t! A tartalomról nem szólok, mert még nem olvastam bele. Remélem az nem változott semmit, vagy az legalább tényleg jobb lett. Ja és az értékelődoboz? Milyen ronda az is! Meg a Csevögő is csak 1 oldal! (VÁRJ MEGÉZEM) Ja tényleg egy!

Aha, a 94., és a 95 oldal is egy-egy oldal. (1+1=1) „Ja tényleg egy!”

Megállítom meghalt az újság! Pedig én ezt nem szeretném, mert ti vagytok a kedvenceim! Te nekéd baromi jó cikkek vannak és szerintem a többiek is jól írnak! (...) Ennyit akartam mondani. Azért sok sikert kívánok, mert ez az újság akármilyen ronda is, én elhiszem, hogy ti nagyon sokat foglalkoztat vele. Hello!

A válasz e-mailem után:

Én meg köszönöm, hogy visszairtál! Na azért nem olyan rossz a helyzet, csak a design lett gyenge! A tartalom KIRÁLY! Mert azóta olvastam is egy kicsit az újságot. Csak azt sajnálom, hogy Uriel mé' nem írt az IGI-ről többet, mert az a mission leírás állat jó volt! Kár hogy a többi dolgról nem beszélte (tod beállítások stb.). (...) További sok sikert és jó munkát! --Velkei Zoltán--

Téhat mégsem kell meg kihívniunk a papot, hogy feladja az utolsó kenetet? Hányan szerették volna már látni a halálunkat! Ennek ellenére élünk és virulunk!

Hello-belo Yoda! (...) Amiről írni akarok az az újság színvonala... Nagyon tetszett, hogy ismét van CS-rovat. Azon kívül a játékleírások színvonala is javult. A serif-történetek maradhatnak, egész jók voltak, jó az új design is. Már csak az lenne a jó, ha még több lenne a leírás. CD viszont NEM kell: a minap sikerült beszerezni egy vírusos mellékelt CD-t, úgyhogy most egy ideig nem kell. Eddig a ***** és az 576-ot is gyűjtöttem, de pénzhány miatt választanom kellett a kettő közül, úgyhogy

az 576-ot választottam. Ha lesz valami jó történetem, akkor elküldöm azt is. Addig is: Csá: Addamsson

A még több leírásra van esetleg ötleted? Csökkentsük a leírások méretét 1 oldalra, vagy növeljük az oldalszámot? Nem hiszem, hogy egy oldalra be lehet sűríteni elegendő információt, pl. egy szimulátorról. Az oldalszám növekedés pedig több okból is kizárt. Többek között: mert nem akarunk „pénzhány miatt” elveszíteni!

Üdv Nagyfőnök! Azért bátorokdtam írni neked, az 576 törzs, főnökének, mert megjelent az aktuális januári számotok, és én lecsaptam rá, mint indin a bölényfalkára. (Persze igazából a ti falkátokra sose csapnék le, mert nem akarok határvitákat). Szóval megvettem, igazoltam lapozgatam, és felmehozóva megállapítottam, amit még sosem, hogy iszonyat rossz sikerült. Pontosítva, ó nagyfőnök, ki a 120W-os egőnél is fényesebben ragyogsz, az új design nagyon nem tetszik! Aztán, ami a legrosszabb volt, szinte minden cikk 2 oldalas. Sok játékeszt van, de kevés a rájuk fordított hely, pedig jó pár nagy-név felbukkant, akik többet érdemeltek volna! És még egyszer, ó nagy Sz.JVC, ki igazságosabb vagy a tavalyi elektronánomnál, az egész újság fehér, mint a békepipa füstje, és ez nekem nagyon nem tetszik, olyan mintha egy fekete-fehér nyomtatóval csinálták volna, s ez bizony másnak sem jött be. Szóval nagy Sz.JVC, ki okosabb vagy (...) nál is (bár ez nem nagy kunszt) kérek, álljatok vissza régebbi változathoz, az új fűzött számban, légyiszi. Ó bölcs férfiú, ki most talán mégesebb vagy rám mint Muter mikor meglátta az ellenőzőm, MÉG egyszer kérek fontold meg ezen dolgokat, és ha a többi testvér a nagyvilágban, is, hasonló véleményen van, akkor talán változtass! Egyetlen dolog, amit tetszett, ó fényes-séges, ki erősebb vagy, mint a 10. szintű boszorkánymesterem, a Counter Strike újbóli behozatala, jó ötlet volt. Kérlek, ne dobd a levelem a „kukába” egyből, te, ki szebb vagy mint én (hm... repedezik a plafon...), mert komolyan gondoltam a dolgokat, és most először tényleg nem tetszett az újság. Tartson meg egészebben a nagy Manitú, téged, ki kicsőbb vagy mint haverom, akit felvettem a (...) ifjúság szervezetebe. Szerem aramat, nagy tisztelettel én, kit errefelé (a földön) istenként tisztelnék (bár akkor miért nem adja kölcsön osztálytársam a CD-t???) Viszlát! Rety

Nem haragszom rád rézbőrű testvérem! A szellemek fogják ügyis meghallgatni imáitokat. Pillanattal úgy tűnik, a testésükét nyilvánítók hangja hallatszik hangosabbnak a Nagy Manitú előtt...

Szechenyi János
főiskolai tisztelet
Budapest

Csőkulcs Sz.JVC.! Régóta terveztem, hogy írok neked egy levelet, vagyis e-mail-t. Szóval az újság király! Igaz a főszerkesztőváltás után gyenge volt, de most már ismét a régi szép fényében tündököl. Nagyon örülök, újra vannak képaláírások, még ha nem is minden kép alatt. Viszont vannak köztük egész jók is. Az meg még jobb, hogy újra lesz mindenkinek poszter. A Csevegő ugye csak átmenetileg lett 2 oldal?

Ha a januári bevezető utolsó bekezdését elolvastad volna, most nem kérdeznél tőlem ilyeneket!

Egyéb: a seríf duma egész jó csak az a gond, hogy némely kérdésekre nem elég konkrét a válasz. Még valami észrevettem hogy az 576 kb. 60. Oldalától van egy kis gyűrődés! Ez a ti hibátok a nyomdái vagy az újságárusé? Ha az utóbbi akkor majd harmadnapon összegyűlik a város apraja-nagyja s a kődös estében felvillannak az acélpengek és süvítetek a nyílveszők, eldördülnek a coltok stb. S a véráztatta betonon ott hever az újságárus rideg teteme melynek gaz lelkei az idők végeztéig a poklon fogják sűtőgetni. S mi eltávolszunk mint akik jól végezték dolguk. Ha a nyomda hibája akkor megbocsátást nyerneik már amennyiben jobb lesz az 576 szaga izé illata. Ha a titek akkor nyomás a templomba győnni s elmondani 20 Mi Átýánkot.

Ne bántsát a vételeket! Bevallom, mi voltunk! 100 felbérelt indiánharcos gyűrógötte össze az újságokat! Olcsón tették, fejenként megelégedtek egy-egy üveggyönggyel...

Egyébként az új értékelő rendszer jó, csak lehetne az a hogy is hívják, ami mér a százalékok keskenyebb! Azt akarom kérdeznél, hogy te játszol-e szerepjátékot? Üdvözöl Dányi Máté (Szedged) volt új osztálytársad Á...

Heh? Ki volt, kinek a miye? Nem játszom szerepjátékot, osztálytársasjátékot pedig különösen nem!

/*** Hello, Sz.JVC.! ***/ Igen meglepődtem, mikor átlapoztam az újságot. Nem semmi az új nyugatias színvonal! Szerintem pont ez hiányzott a lapnak, igen kül ez belsejé. Azért szerényen megkértem tőled - olvasókat - hogy fejtsetek ki véleményünket. Most asszondom, hogy k'rv'a jó, azaz nem leszel előbbre, tehát kifejezetten bővebben: állatira tetszik a felső sáv, amiben a játék címe és a képek vannak, de egy kicsit gagyi az, hogy mindig kiírjátok: ismeretelőzetes. Ez abszolút felesleges, mivel az olvasó úgyis rájön, hogy elözetest olvas, ha nincs értékelő doboz. Ha már itt tartunk, lehet hogy csak azért, mert még meg kéne szokni, de az a toló-méter egy pótyt dar. Nemde? Amúgy egész O.K.

Ezt többen is jeleztezték, hogy nem jött be annyira. A következő számnál finomítottuk rajta, esetleg le is cseréljük!

Az oldalszámkijelzés jól néz ki, de jobban nézne ki tri-dí-ben, mint egy nyomógomb. Mit szólasz hozzá? Még nem mondtam meg (pedig biztos rohadtul érdekel, hogy min lepődtem meg a legjobban. A képaláírásokon. Ne érts félre, én mindig is kedveltem őket, de a mostani megoldás tökéletes (kis kép: noszöveg, nagy kép: kommentár with háromszög). Not bad! Már régebb óta figyeltem, hogy szinte minden játék leírásánál van a bal alsó sarokban egy illusztráció. Ezek igen jók, ne hagyjátok le őket továbbra sem! Más. Végre a zöldfülék is elkezdtek színvonalas cikkeket írni, örülök, hogy fejlődtek, ezúton is üdvözölöm őket. Légysz' add át.

Ezt kérés nélkül is mindig megteszem! Ha dicsérelő levelet kap valaki, (netán az egész újság) azt körlevélben küldöm tovább, az elmarasztalásokat (főleg, ha jogos!) pedig személyre szólóan kapja meg a „vétező”.

Najó, többet nem írok, de a Csevivben akkor sem kéne azt a Sheriff bizb@szt erőltetni, jobb lenne, ha továbbra is személyes, érthető válaszokat adnál. Ennyi, elkussolok. Jó szerkesztést meg minden. Bye! Jonlan

Szegény sheriff! Akkor most ő is „kussol”.

Szia Sz.JVC.! Életem első levélét írom, és azzal kell kezdenem, hogy az újság nagyon király és a borító író „állatian” néz ki. A bevezetőben nagyon nagy figyelemmel olvastam a nagy hírt: LESZ PÓSZTER! Ennek a hírnek azt hiszem nem csak én örültem, az biztos. Ahogy az újságot kinyitottam, azt hittem, hogy rosszat vettem meg, de aztán tovább olvassa rájöttem, hogy mégis csak jól vettem meg. Az oldalaknál nézegettem az értékeléseket nagyon jónak tartom ahogyan az kinéz az @s@. Aztán ahogy az ember jobban megnézi a képeket, akkor még egy nagy csodát vettem észre: KÉPALÁÍRÁS. Az aláírások nagyon humorosak és képe illeők. Azt sajnáltam csak a januári számban, hogy a Csevi rövid volt, de ahogy mondvá vagon a következő számban lesz 4 oldal, és ezt nagyon remélem is. Ezt nem kell fenytélesnek venni. Annyit még a levélben, hogy az újság még egyszer megemlítve NAGYON KIRÁLY és az újság tényleg az új évezredbe illően változott meg. Üdvözlettel: W.LÓRÁNT

Jé! Egy ember, aki olvassa a Bevezetőt is!

Szia Sz.JVC.! Annak idején, amikor megtörtént az a bizonyos váltás kedvenc újságomnál, nem akartam hirdelen felindulásból úgy hozzászólni a dologhoz, hogy legalább egy esélyt ne adjak az új stábnak, vagyis nektek. Ezért vártam, vártam és türelmesen figyeltem, hogy nektek mit sikerül kihoznotok. Kezdetben — bevallom —

kéltelkedtem a sikerekben, de végül a januári szám meggyőzött arról, hogy kellett az a váltás. Az új külső nagyon megnyerő, a képaláírások elférnek, a megjelenés is időben, ráadásul a következő számban újra lesz poszter! Azt hiszem, nem lehet okunk a panasza, így tényleg csak gratulálni tudok a munkátokhoz! További sok sikert kívánok! Csontit! Ul: Még 1 apróság. Az egyetlen dolog, ami nekem nem tetszett, az értékelés! Na nem a százalékok, hanem a panel...

Vesszük az adást, az értékelőt tényleg újra kell gondolnunk! Az új évezred első számának fogadtatása pedig... — boldogok vagyunk, veletek együtt örülünk!

Hello Sz.JVC.! Nem azért írok, hogy most valami fantasztikusan marandandó alkossak vagy, mert azt szeretném, hogy valaki is elolvassa rajtad kívül a leveletem, hanem azért mert szeretném elmondani a véleményem az 576-ról!

Hallelujah! Végre meghallgattattál! Nem tudom, hogy hogyan de azt hiszem ez az az újság, amire már oly régen vártam. Nem kell itt a sok nyafogás, hogy nem szeretem ezt, nem szeretem azt, nem veszem az újságot, mert új főszerkesztője van a sok „sz@ros” csak veri a nyálát!

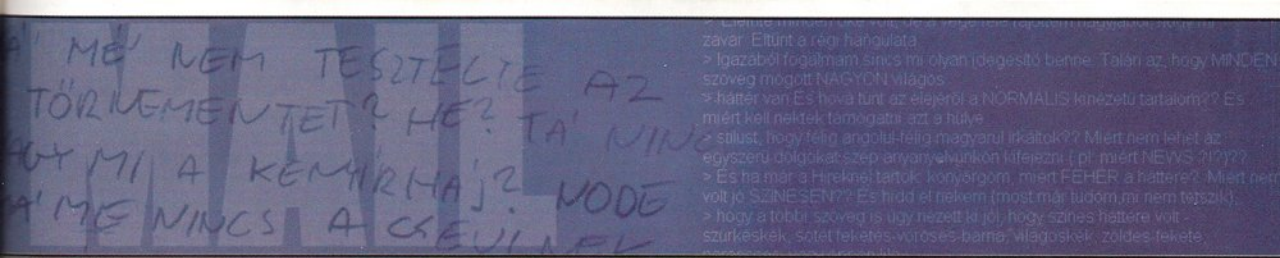
Jajaj! Ugye ezt csak a második levél írójára értetted?! Nekem az első három szám nincs meg a KByte eddig megjelent számaiból és szerintem mindig is ez volt a LEGJOBB újság számomra! Nem fizettem elő soha, mert a posta felénk is igen kellemetlen mellékhatásokkal működik, azt hiszem, nem kell esetelenem. Ezért fáj a szívem, amikor ilyen előfizetési akciókat szerveztek, mint például az a mostani is. Egyszerűen odacsuszogok az újságárushoz és megveszem, ha nem tetszik az „állaga” egyszerűen kicseréltetem vele. Egyébként ezt az egy lapot vásárolom már évek óta és remélem, vásárolhatom még jó sokáig! A CD dolog egy nagy baromság! Van elég CD melléklet, nem kell még egy csak hogy elmondhassatok magatokról, hogy nektek is van ilyen. A Poszter! Nagyon a szívembe markolt, Köszli! Igen, mi is szeretném, mi is ugyanolyan olvasóitok, sőt azt is meg merem kockáztatni, ugyanolyan hűséges olvasóitok vagyunk, mint az előfizetők! Nagyon jó, hogy így gondolkodtok ezekről a dolgokról! A képaláírások adják meg az újság különlegességét!

Egyszerűen kellene. Én is az a fajta „állat” vagyok, aki először ezeket olvasgatom, és csak ezután jönnek a cikke. Ezt is köszi, hogy visszatettétek! Egyébként a januári szám volt az, ami leírásra készített. Régen akartam már, csak valahogy nem jött össze. Szerintem ez az eddigi legjobb szám az 576 tör-

télmében. Ehhez sokat hozzátesz a sok jó játék, de igazán ez rajlatok műlik! FNM Ruzsi! Marad Hú Olvasótok His_Airness

Ez felért egy szerelmes valómással (a lélek megkapta, mi neki jár), egy kiadós sertécsülök péknémódra zabálással (a test sem panaszoldok tovább), érzem számban egy szivar aromáját — már csak meg kellene mozdulni, és dolgozni tovább!

Szia Sz.JVC.! Nem is tudom hogy kezdjek el egy ilyen levelet, hisz egy ilyen designhoz egy hozzáillő levelet kellene írnom. Ennek folyamánakképpen kezdjük tehát először azokkal a dolgokkal, melyek nagyon megnyerték tetszésemet. Hááát, szerintem az újság — hatásszűnet — FENOMÉNÁLIS!!! Egyszerűen brilliáns, ilyen gonddal, odafigyeléssel, profizmussal megalkotott 576-ot még nem láttam! Szerintem ez nektek véletlenül jött össze, mert ilyet direkt csinálni egyszerűen képtelenség! Először is ott vannak a borítón lévő kis pillanatképek. Ezek hozzák meg először az ember kedvét ahhoz, hogy belelapozzon az újságba. Továbbá nincsenek rajta semmilyen felesleges csicsák, létszék rajta, hogy értékel a dolgokat, és szerintem így sokkal szebb és jobb, mint annak előtte! Aztán ott van még a HÍREK megalkotottsága, nagyon felébuják az egészet a lap tetején lévő kis alakzatok, illetve a CSEVEGŐ-nél burjánzó kézzel írt levéldarabka, ez jelzi a kötetlen hangulatot. A gamék nevei végleg már nem azzal a borzostól, (műanyag-izú) betűtípussal vannak odaágyelve, hanem sokkal inkább azokkal a csodálatos cirkálóanyag betűkkel. Nincs az embernek az az érzése, hogy csak ez az egyféle betűtípusotok van, és hogy csak azért raktátok be őket, hogy „azé legyen má” ott valami. A SzösszeNet-ben szintén nincsenek felesleges dolgok, szerintem is elég elválasztani egy vonallal a két ismertetőt, minden elismerésem: stílusos, de mégsem csicsás. Az elköszönő oldal is jó lett, az előzetesek kiforrottabbak, többet is tudtok írni az eljövendő gémekről, mint a régebbi számokban. Látom többé-kevésbé visszacsémpésztétek a képaláírásokat is, melyek most tényleg kezdésnek jók lennek, bár csak nagyobb képek alá biggyesztettek be egyet-kettőt, mégis sokkal „öthetvenhatosabb” így az öthéthat, mint ezen apróságok nélkül. Most ki írja őket? Hát, most biztos az gondoldo: „jól tudsz nyalni, haveri”, pedig nem! Én egyből beleszerettem az új 576-ba, ahogy megláttam. Biztos vagyok benne, hogy még sokan egyet fognak velem egyetérteni a levelekben, és meggyőzőnek titeket arról, hogy nem volt hiába a sok tanácskozás az új design megalkotá-



sának céljából.

Dolgozni akarok! Valaki verjen fejbe, vagy kötözzön le egy vasokos hajókötellel! Székem fölött levitálva nem érem el a billentyűzetet! Ha ezt így folytatod, elolvadok és egy csészéből (vagy felmosó vödörből?) kell szemlélnem, hogyan változik a világ! Kérlek, ne tedd ezt velem, kell, hogy valami rosszat is találj!

De: itt vannak a kis hibácskák is. (Mert persze semmi sem lehet tökéletes, s a következő pár sorban ezekre a jelenléteken dolgokra szeretném felhívni figyelmeiket.) Pl. szerintem elég nagy lett az értékkel, tudod, amiben összegzett a látottakat, nagyon sok helyet elfoglal, majdnem fél hasábot!! Biztos nem lenne baj, ha egy kicsit lecsökkentenék a méretét. Az embernek pedig hiányzik a régi értékelőből az a jó kis „summa summarum” rész, mely nagyon feldobta a hangulatot, ha némi humorral is megfűszerezte. Szerintem egy kicsit jószívűek voltak a 100alékos megadásánál a cikkrők. 92%, 94%, 97%, 98% jó, tudom van az alatti is jócskán, de a 98%?! Anyyira nem lehet valami hibátlan!

Köszönöm, hogy megmentettél! Az értékölő pontszámai: Gyerekek! Tényleg ne kelljen már minden számban ezzel foglalkoznom! Nem vagyunk istenek! A pontszámokat nem kellene megváltoztathatatlanná kinyilatkozászként kezelnetek. Jó, tudom, ezekből lehet következtetni a játék minőségére, hangulatára, de higgyétek el, hogy egy pillanattal is szubjektív „érzés” tükröképei csupán. Ha nem egyezik a véleményetekkel, nem kell azonnal felzúdulni, hanem magatokban tologassátok a helyére nyugodtan azokat a potméreket.

Aztán itt van még az a dolog, amit a Bevezetőben tárgyaltál: épp most kezdjük megszokni ezt a jó kis ragasztott formát, a borító is marha jó, kemény, nem gyűrődik olyan könnyen, erre fogjátok magokat, és bejelentitek, hogy jövő hónaptól szakítottok ezzel az „arculattal”, és visszatértek a jó öreg krammerozott formához. Ezzel nekem nincs semmi bajom, ne érts félre, de hadd világítsak rá a dolog pár hátulütőjére: itt van pl. a kérdés, hogy a borító megmarad-e keményebbnek, vagy olyan lesz mint a többi oldal; aztán: remélem megmaradtok 100 oldalon, de az elvárulnád, hogyan akartok száz egész oldalt csak úgy ukmukukkk összefűzni? Kicsit nehéz lesz!

Abban a pillanatban, amikor ezeket a sorokat potyogtetem, még benne is motoszkáló kérdés, hogyan fog bejőnni a fűzött formátum 100 oldalon. A nyomdászok, (akik mégiscsak a téma avatott szakemberei) megnyugtattak, hogy semmi problémát nem fog okozni,

ugyanolyan szépek leszünk. A januári Bevezetőben nem véletlenül beszéltem „vezéradózat”-ról— ahhoz, hogy most a poszternek örvéndhessetek, meg kellett húznunk ezt a lépést. Ha nagyon nem jönne be, (de miért is ne jöjjön!) még mindig visszatérhünk a fűzött formához, igaz akkor meg a poszter eszik ismét áldozatul.

A másik ilyen probléma meg az, hogy az ember ugyebár megkapja a hön áhitott öthéthatját. Ekkor ugyebár egyből nekiesik kiszédni a posztert, de ennek a dolognak is megvan a maga kis rákénje: amint az egyszerű olvasó böszön belefog ebbe a nagyon is bonyolult műveletbe, és ne adj Isten véghez is viszi tervét, akkor az újság abban a pillanatban annak rendje, s módja szerint el is kezd lebomlani, más szóval szépen lassan kihullanak a lapok, mert meglazult a „kötés”. Ez volt a legnagyobb sajtóssága még anno az 576-nak. Remélem nektek sikerül kiküszöbölnotek ezt a kis hibát. De remélem legalább a design megmarad!!! Ha már ilyen észvesztően (szinte) hibátlanra sikerült, legalább ne cseesszék el egy ilyen dologgal. És tuningoljátok is meg a motort, hogy még tökéletesebb legyen! (...) Szia, és jó munkát kívánok! Geronimo

Így lesz! Míg élünk, tuningolunk és köszönöm a többiek nevében is!

Hi Sz.JVC.! Olvasom a Csevit. Látom, hogy valaki valamelyik számban valamit észrevett, és ez a valami az a valami, hogy valamilyen szakállas valaminek neveztek. Jé nem figyelem nagyon a Csevit. Úgy olvasom a Csevit, mint a kötelező olvasmányt. A Csevi unalmas. ... Etlitik valamennyi hónap. Megjelenik a decemberi szám. Olvasom a Csevit. Valahogyan észreveszem ezt a alakit, aki valamilyen olyasmi valót vesz észre, hogy valakik a valamilyen főszerkesztőtől valamilyen kritikát írtak az ő valamilyen külsejéről (szerintem nincs valahogyan semmi külső bajod). Észrevettem tehát ezt a levelet. Figyelek a Csevre. A Csevi király. Összehasonlítom a valahány hónappal előbbi véleményemmel. A véleményem +umra változott. Gondolom ez a gondolatom, leírom neked. Elküldöm neked ezt a levelet. Olvasod. Rájöttél, hogy ez a FlaTama(a) baromságot írt. Beb@zod a lomtárba a levelem. Örülök, hogy végre vége! Tuti, hogy igen! Egyébként kicsit kévsé B.Ú.É./1000-etk. (boldog új évezredet kívánok) Üdv. FlaTama(a)

Mily szavakat eregetsz te a fogaid kerítésén! — de a negatív jóslatok önbeteljesítő hatása most elmaradt. A leveled sem landolt a lomtárban, sőt! Itt szerepel a Cseviben! Olvasgasd szeretettel a hátra lévő részeket is.

Eme remek verhetetlen! Esdek: Csevelyi, rengeteget! Szeretem e remek szerzeteseket, melyek szemtelen-kegyetlen-verhetetlen ezer fele+helven+negyvenekettes hetede szerzetel segedelnek eme terepre! Egyetlen egyszer esdeklek Neked, ezek helyett: 576 kell eme nemzetnek! Yes! Remek ezredet: S(i)j(m)0(n) Bakot ugrottam, amikor elolvastam kecske berkekben verhetetlen versedet! Ne mekegy nekem, mert megrettenek, s elszelelek. Te meg kereshetsz eszedet vesztetlen, nem feleved tettet, mellyel egyetlen fészderidet a Lipót mezőre üzted...

Hi Sz.JVC!

(...) Amúgy tetszene neked egy Személyi igazolványi rálatok? (kicsit összemixeltem az előzetesek és a bemutatott személyiét) Fejlesztő: 576 team

Kiadó: COMGAME '576' Kft. Web: www.576.hu Minimum: 796 Ft, betűk, számok ismerése Ajánlott: 6999 Ft, számítógépes játékok szeretele Megjelenés: havonta. Remélem tetszett.

(...) Na, Csá!!! Boldog Izé! Vargedol u.i.: (...) Amúgy van valami automata-válaszoló progid, ami visszairja nekem, hogy „Leveledet megkaptam, köszl! Sz.JVC.” vagy mi? Na csá!

Hát ez aranyos volt! Gyorsválasz-sablonom” pedig talán nem kellett volna kitérnod ország-világ előtt — most törhetem a fejem, egy újabb szövegen.

Dear Sz.JVC.! Már 5 éve veszem 576-ot. Meg kell, hogy mondjam szép időket, akorom mondani szép számokat éltünk meg mi 576 fanok. De egyszer minden elmúlik. Egy kicsit félttem a főszerkesztő váltástól, de őszinte leszek: le a kalappal előtéd. Amit Te műveltél a nem semmi! Szinte sz@rból indultál és a hegytetőn landoltál(jó értelemben). Csak annyit tudok mondani, hogy csak csináld azt amit Te jónak látsz mivel az újság úgy jó ahogy van!!! Az árrol sincsen semmi gond, mert a pénzünkrét megkapjuk azt, ami jár. A LEGJOBBAT! Más: CD téma. Főlölesgesnek tartom, mert tele lenne sok hülyeséggel. Akinek ez kell, az választhat valami másik újságot! További sok sikert kívánok az egész stábnak! Guccio. Uii: Akiknek valami oknál fogva nem tetszik az 576, azoknak üzenem, hogy szerkesszen jobbat! (Bár ez elképzelhetetlen! 576 RULEZI)

Nem én „műveltem”, magam nem tudnám hónapról-hónapra összehozni az 576-ot! Nem győzőm hangsúlyozni, hogy ez egy csapatmunka! Ebben persze az is benne van, hogy egyetlen játékos gyenge muzsikája is vihethet a többiek győzelmi örömét — de egyre jobbák a fiúk, és egymást biztatva

tolják előre a sekeret. Végre elkezdtek ezt érezni Ti is! Úzenetted, kötelességemnek éreztem továbbítani!

Helló Sz.JVC.! Eddig is ez volt a legjobb újság, de ezek a változások, amik lettek, még jobbá tették! Nagyon örültem a képaláírásoknak, de hogy a nem előfizetőknél is lesz poszter, az fantasztikus! Az újság kinézetre is sokkal jobb lett, csak gratulálni tudok! Szerintem már mindenki elismeri, hogy sokkal jobb lett a főszerkesztő. A képaláírások között pedig volt néhány fantasztikus is, majd csak belejöttök! Szóval az újság sokkal jobb, mint volt. Hi, Robi!

Hello Főszerkesztő Úr! Ezúton szeretném az öcsém és a magam nevében is mélyégsziszteletemet nyilvánítani az új design miatt. Az öcsém szavaival élve a képaláírások „király, irányl stb.”. Én csak annyit tennék hozzá, hogy a munkahelyemen egy páran borohtak hozzámm, hogy mi a nyavalyán rohögök ennyire hangosan. Röviden és vélelősen ennyi, várjuk a folytatást. Tom és Karezs

Hi Sz.JVC.! Hadd gratuláljak! Az új újság utánozhatatlan! Van képaláírás (...) és az újság szuper! Amint a kezebe vettem láttam hogy valami történt! Aztán ellapozok a tartalomhoz, és látom, hogy te tényleg túlóráztál! Ahogy végiglapozom az újságot rájövök, hogy ez az évezred 576-a! Üdv.:BB.(egy másik)

Sza'sz Főszéri! Jó, hogy megrestauráltátok magokat, de még hogy! Cool lett a borító, a lapok „feltalolás” sem lett rossz (bár az előző sem volt rossz), sőt, egész frankó lett a cím mögött levő kis képsor! A TARTALOM is elég igényes lett! A százalékoló is ötletesen lett megoldva, bár ez nem annyira szép (szerintem). (...) Repdesek az örömtől, hogy visszadatok nekünk a hön szeretett képaláírásokat, amik elég f@szál sikeredek! (...) Asszem más nincs. Ja de: utolag is Boldog Karácsonyt, és BUEKI!-by Diabolo-
Hiába töröm a fejem valami álszerény dumán, most nem jut eszembe semmi! Tudnotok kell, hogy dagad a mellem, de a fejem mégis józan, nem szállta meg a dicsőség. Szavaitok a fejlődés újabb állomásának eléréséhez adnak plusz erőt! Köszönöm.

Na! Hát ennyivel kell megelégednetek február havában. Vigyázatok magatokra, hogy márciusban is itt lehessen mindenki, hogy együtt ünnepelhessük a szülinapom!

Sz.JVC.
szjvc@576.hu

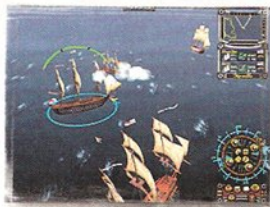


Evil Dead: Hail to the King

Egy újabb horrorisztikus játék fogja felborzolni azok kedélyét, akik odáig vannak egy páncélba bújtatott, karddal hadonászó csontvázzal, a reszketős máskálásért egy piramis-hieroglifákkal díszített sötét alagútjaiban, vagy a halál jeges lehetét kipárolgó kietlen erdőben. Az Evil Dead játék-változata a film történetére épül. A főszereplő Ash, aki már háromszor túlélte az Alvilágról érkezett démonok és zombik pusztítását. A mostani kalandjának központjában újra a Halottak Könyve áll mely pusztítást hoz a világra, ha Ash meg nem állítja. Az Evil Dead az úgynevezett túlélő horror műfajába tartozik, amelyben az abszolút sztár mindenkétséget kizárólag a Resident Evil sorozat. A játék Resident Evil által kitaposott ösvényt fogja követni, például ugyanúgy rögzített kameraállásokból láthatjuk az eseményeket. Az ED elég valószínű, hogy nem fogja a stílust megreformálni, ám félelmetes és néha már hátrabongató hangulatával sokak tetszését meg fogja nyerni. További izgalmas dolog, hogy a játékmenet igencsak véresre és brutálisra készült, elég ha csak azt említem meg, hogy Ash egyik alaplegyvere a jobb kezéhez rögzített vértől csöpögő lánccsűrűs lesz, és ez már önmagában is remekül hangzik.

Legend of Blademasters

Ha minden jól megy, igazi csemegére számíthatnak a manga stílusú RPG kedvelői a Legend of the Badmasters személyében. A prógi azonban öröndetes módon nem átal meríteni az európai klasszikusok legsikerültebb megvalósításainak tárházából sem. A módfelett érdekesítőnek ígérkező projectet az alábbiakban Troy Dunniway jellemzi, játéktervezői minőségében: "Nem titok, hogy rengeteg elemet szinte változatlan formában ültettünk át a játékba más programokból, ám elmondható, hogy ezeket sikerrel gyúrtuk össze olyan egészé, mely minden RPG rajongónak könnyen elsajátítható kezelhetőséget, s kihívásokkal teli, minőségi játékélményt biztosít. Harcrendszerünkben lényegesen nagyobb szerephez jut a taktika, s bűszkék vagyunk a mesterséges intelligenciára, valamint az ezen műfajra még sem jellemző, teljesen 3D-s megvalósításra is." Ilyen szép elmékedéseket már régen hallottunk, ennek megfelelően alig várjuk, hogy megszerethetessük a kis drágát. Ehe-ehe: küssééé...©



Age Of Sail II

Vérbeli, 3 dimenziós vitorlás hajókkal vivandó tengeri csata programmal örvendeztet meg bennünket a Talonsoft. A fejlesztők nagyon ügyeltek a valósághű környezetre, a szelek, a csaták, ill. a hajók realizitkájára is. Fantasztikus mennyiségű, mintegy 1200 akkuratusan ábrázolt, az 1775- és 1820-as évekből származó csatahajóval találkozhatunk. 11 nemzet valamelyikének hős fiaként indulhatunk majd a 100 leghíresebb angol, és amerikai történelmi útközet valamelyikébe a Nile-i csatától, a Trafalgar-i útközetig. A játék készítői úgy tűnik, mindent megettek annak érdekében, hogy nagyokat harapva kóstolhassunk bele az akkori kor hangulatába. A többjátékos módban egyszerre 16-an is játszhatunk majd, és ami különösen biztató, hogy a játék gépigénye igen szerénynek mondható a mai játékok között (Pentium 200, 32 MB RAM, 50 MB szabad terület a winchesteren).

Clive Barkers Undying

Az Electronic Arts igazi, hamisítatlan, vérfagyasztó rettegést ígér nekünk az Undying címet viselő fejlesztés képében. A prógi szellemiségéért az a Clive Barker felelős, aki a tengerentúlon a legnépszerűbb horror írók közé tartozik, s kinek rémlátomásai már a filmvásznon is betekintést nyerhettünk a Night Breed, illetve a Hellraiser sorozat képében. Barker ezúttal egy FPS-hez adta nevét, mely már ezen tényálladék révén is az idei év egyik sikervárományosának ígérkezik. Csak izeltől: a cselekmény a 19-edik századi Írországnak kapott helyet, noha Barkertől elvárható módon, egyszerre több alternatív valóság is létezik a játék forgatókönyvében. Van itt minden, ami fajsúlyossá teheti a művet: a kelta folklór, s a gótikus millió sötét elemei mellé egy rettenő tudás birtokában lévő dinasztia förtelmes titkaiba s intrikáiba is bepillantást nyerhetünk.



TOPLISTÁK

Angol eladási lista

1. WWTB A Millionaire (Eidos)
2. Champ. Manager 00/01 (Eidos)
3. The Sims (EA)
4. The Sims: Livin it up (EA)
5. C&C: Red Alert 2 (EA)

USA eladási lista

1. The Sims (EA)
2. The Sims: Livin Large (EA)
3. Roller Coaster Tycoon (Hasbro)
4. C&C: Red Alert 2 (EA)
5. Age of Empires II (Microsoft)

Demo letöltési lista

1. Fallout: Tactics (Interplay)
2. Oni (Take 2)
3. Diablo 2 (Havas)
4. Typing of the Dead (Empire)
5. Q3: Team Arena (Activision)

A legnépszerűbb PC-s játékok a Global 100 szavazása alapján

- | | |
|--------------------------------------|---|
| 1. Baldurs Gate II (Interplay) | 6. Unreal Tournament (GT Interactive) |
| 2. Diablo II (Havas) | 7. Deus Ex (Eidos) |
| 3. Planescape: Torment (Interplay) | 8. The Longest Journey (Funcom) |
| 4. Ikwind Dale (Interplay) | 9. Age of Empires II (Microsoft) |
| 5. Heroes of Might & Magic III (3DO) | 10. Alpha Centauri/Alien Crossfire (EA) |

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



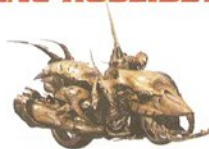
Flash Point



The Green Vapor



After Burner



Eclipse 5000

4999,-



4999,-



The Clown



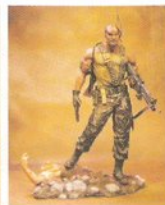
Malebolgia



Medieval Spawn



Spawn 5



Al Simmons



Tiffany



2999,-



Knuckles



Tails

Sonic



3999,-



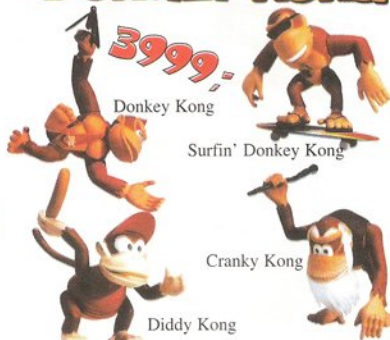
Liquid Snake Revolver Ocelot Psycho Mantis Sniper Wolf



Solid Snake Meryl Silverburgh Vulcan Raven Ninja



3999,-



Donkey Kong

Surfin' Donkey Kong

Cranky Kong

Diddy Kong



3999,-



Abbey Chase



Natalia Kastle



Major Maxim



Sydney Savage



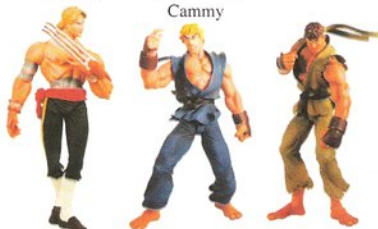
3999,-



Blanka

Alex

Cammy



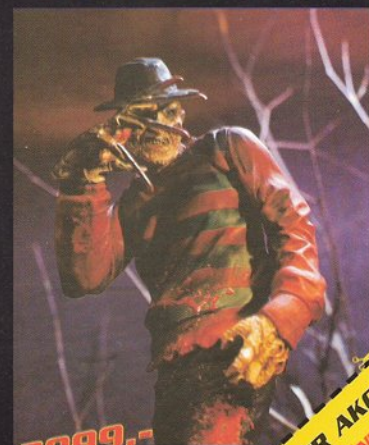
Vega

Ken

Ryu

Teljes figura választékunkat megtalálod boltjainkban és a www.576.hu honlapunkon.

FREDDY KRUEGER AKCIÓ MÁRCIUS 15-16



3999,- HELYETT 2222,-
FREDDY KRUEGER AKCIÓ!
CSAK AKCIÓS SZELVÉNNYEL ÉRVÉNYES!

MOST MÁR **NÉGY** HELYEN TALÁLKOZHATSZ HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL

576^{KByte}

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

COLOR
GAME BOY



SEGA™



Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17



PC
CD
ROM

NINTENDO⁶⁴
NN



NINTENDO⁶⁴
NN

PC
CD
ROM



1137 Budapest
Pozsonyi u. 14.
Tel.: 35-90-576



Dreamcast™

SEGA™



COLOR
GAME BOY



Mammut Bev. Központ
Széna tér 2. emelet
Tel.: 345-80-76



Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

WWW.576.HU

Website-on kaphatsz!