

Alone in the Dark 4 végigjátszás, Gilbert Goodmate végigjátszás, Imperium Galactica III interjú

# 5765

1KByte

A PC JÁTÉKÖRÜLTEK MAGAZINJA

EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

OPERATION FLASHPOINT

HALF-LIFE: BLUE SHIFT

Z: STEEL SOLDIERS

GANGSTERS 2

FLY! II

STARTOPIA

TRAIN SIMULATOR

THE HOUSE OF THE DEAD 2

IMPERIUM GALACTICA III

A rettegés oka:

ALONE  
IN THE  
DARK

THE NEW NIGHTMARE

Ára: 796,- Ft

ISSN 0865-8226



9 770865 822000

2001. JÚLIUS-AUGUSZTUS #123

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

# www.576.hu



576 Képek  
576 Képző  
576 Hírek  
576 Impresszum

576 Képek

576 Képző

576 Hírek

576 Impresszum

576 Képek  
576 Képző  
576 Hírek  
576 Impresszum

576 Képek

576 Képző

576 Hírek

576 Impresszum

576 Képek  
576 Képző  
576 Hírek  
576 Impresszum

576 Képek

576 Képző

576 Hírek

576 Impresszum

576 Képek  
576 Képző  
576 Hírek  
576 Impresszum

576 Képek

576 Képző

576 Hírek

576 Impresszum

576 Képek  
576 Képző  
576 Hírek  
576 Impresszum

576 Képek

576 Képző

576 Hírek

576 Impresszum



**HAMAROSAN MEGJELENIK:**

**MIGHT & MAGIC VII**  
**FIGHTING FORCE**  
**REVENANT**  
**SOUL REAVER**



**TOMB RAIDER 2**  
**RED GUARD**  
**SONIC 3D**  
**MICRO MACHINES III**



VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK: 349-48-47

kínáltunk folyamatosan bővül  
[www.emm.hu](http://www.emm.hu)

**É**n ezt nem csinálom tovább! Ez kész kínzás! Ez egy győtrelem — merültek fel bennem az ilyen és ehhez hasonló gondolatok az utcán flangálva, hiszen a nyári csálhatatlan jelei többek között a női öltözékek lengéséigében is megmutatkoztak. És hát nem elég a hóguta llyentájt, a szegény embert még a nők is kinozzák, hisz úgy kábé másfél másodpercenként elsuhan egy rövidebb szoknya, egy feszebb top, és máris ki vagyok.

Nem tudom, de lehet, hogy a János is valahogy így indíthatott a múlt hónapban, mert óriási kínládások közepette kényszerülhetett rá arra, hogy felálljon a KByte főszerkesztői székéből. Június 13-án adta be hivatalosan is felmondását, melynek előjelei sajnos már hónapokkal ezelőtt is mutatkoztak, hiszen az, hogy a János kórházban is volt, tényleg nem gyerekjáték, és orvosai javallatának ellenére az utolsó perceikig kitartott mellettünk. Eljött azonban a pillanat, amikor egy egészség tőbbit ér egy munkánál, így lapnál, és egy döntés megszületett. Mi lesz most? — merülhet fel a kérdés minden egyes olvasóban. Az élet természetesen megy tovább, és 576 KByte lesz ezek után is. Ugyanúgy, mint eddig, ugyanazokkal a ciklikókkal és rovatokkal találkozhatok, csak a János nélkül. Ez maga után vonja a kérdést, hogy akkor ki lesz az új főszerkesztő? Jelen pillanatban egy nyári összevont szám után állunk, ami egy hónap kihagyást eredményezhet, így legközelebb csak szeptember 20-án jelentkeznünk újra. Addig írhatnánk azt is, hogy meglepetés, meg hogy majd eláruljuk, azonban az az igazság, hogy jelen pillanatban még nem választottuk ki a megfelelő embert a kijelölt pozícióba. A döntés felelőssége nem kicsi, és elharmarkodott választás esetén havonta főszerkesztőt cserélni nem a legszerencsésebb. Pont ezért, pont miattok várunk vele szeptemberig.

Csevegő. Az újság levelezési rovata továbbra is a felügyeletem alatt marad, és hát azért is, mert eddig összességében pozitív visszajelzések érkeztek vele kapcsolatban. De hangsúlyoznám, hogy semmi céloim, kedvem, indítatásom nincs másokat „majmolni”, utánozni — ez az én stílusom. Ha tetszik, ha nem. Persze lehet reklamálni. Akkor majd nem én fogom írni.

#### „Szevasztok!

Nagyon fáj, hogy itt, és így kell elköszönnöm tőletek, de nem lehetett részemről tovább húzni a döntést. A betegségem ami miatt fel kellett állnom tényleg nem játék, és már komolyan akadályozta a normális munkavégzésben. El kellett döntenem, hogy a saját (anyag) érdekeket áldozom-e fel és az 576 KByte érdekeit tartom fontosabbnak, (mint ahogy azt az elmúlt tíz évben is tettem) vagy pedig a tulajdonos, a kollégák jóindulatával visszaélve elvegetálok addig, amíg meg nem köszönik a már dicsitelen ténykedésemet. Még mindig egyszerűbb (bár közel sem fájdalom mentes) megoldásnak tűnt ezt választanom, mint megérni azt, hogy (bár szándékom ellenére) árkok annak a lapnak, amiért annyit dolgoztam és amit annyira szerettem.

Ha kapok rá megbízást, természetesen a szimulátor programokat továbbra is szeretném én „beprelni” a számotokra!

És végül: ha lehet, azért még ne temessetek, ez a pár nap pihenő is óriási lökőt már a vitalitásomon. :-))

Széchenyi János „

Ezek lennének itt a János utolsó sorai. A témával kapcsolatban egyébként bővebben foglalkozik az 576 KByte rajongói fóruma, ami a <http://forum.index.hu/forum.cgi?a=1&t=9007567> címen érhető el.

Térjünk rá vidámabb témákra, és pillantsuk át, mit kínálnak így a nyárban: ahhoz képest, hogy éveikig az uborkaszecszont teljes pompájában csodálhattuk a maga 1 program megjelenésével per hónap, most igencsak betermeltek a kiadók, és olyan bombákat durrantottak el, mint a rémisztgetős kalandjátékosok ósatyjának, az Alone in the Darknak a negyedik része, a pár éve csúnyasági versenyen győztes Z folytatása, vagy az általunk Hónap játéknak választott stratégiai gyöngyszem, a Dune 4.

A ciklikók háza táján is apróbb változásokra lehetett figyelmes az egyszerű olvasó: ettől a számtól végre elmondhatjuk, a kiforrott stáb, úgy néz ki, realizálódott végre, és személy szerint felelősséget merek vállalni azért, hogy a hónapban megjelent leírások és ismertetőik kezdik kapizsgálni végre az irányvonalat, vagyis mondhatjuk rájuk: szóddával elmennek. Ebben a hónapban debütált nálunk Ender Wiggins, aki a belső nézetes akciójátékok és autóversenyek világába fogja majd kalauzolni kedves olvasóinkat, és Operation Flashpoint cikke után méltán számíthatunk rá jövő hónapban is, ugyanilyen kiforrott stílusú teszttel, csakúgy, mint a kalandjátékok terén vilézkedő Credora, aki már nem az első huzamosabb adventure-t nyomja nektek végig.

Akik esetlegesen még nem veszték ki e havi számunkat, azoknak előljáróban némi felkészítés, hogy miért nem ott van minden, ahol lenni szokott. Először is, mit keres elől az interjú? Mivel a Philos Labs fejleszti az Imperium Galactica III-at, amiről egyébként előzetest is kanyarintottunk, úgy gondoltuk célszerűbb, ha a beszélgetést beszúrjuk az előzetesek elé. Ezzel egyébként rögtön elárultam, hogy van megint interjú. Olvassátok, mert izgi. Aztán következő kérdés lehet: hová tűnt a Cheats rovat? Nos, az a sajnálatos esemény forgott fent, hogy a nyári programtumulust valahogy ki kellett bekelnünk, és helyet kellett szorítanunk valahogy pár anyagnak, így a 2 oldal csálás ebben a számban nem szerepel. Aggodalomra semmi ok, szeptemberben lesz egy vagonnal. Amit még nem láthatok: az A Hónap Dumája szerzője, Zolee, aki '93-tól '96-ig volt az 576 KByte főszerkesztője, és sokatok kérte, hogy meséljük már el, mi is történt vele azóta. Hát íme — a kérés teljesült. Rögtön mellette egy régiú rovatot köszönhetünk A Hónap Bukása címmel, ahol egy igencsak rászolgált programnak fogjuk megadni a magunkét minden hónapban. Százalékok nem mertünk írni, mert félt, hogy átszűsznánk a negatív tartományba. Jajj, de mindjárt kicsúszok a helyből. Sebaj, a Csevegőben még biztos kiderül majd pár érdekes dolog, úgyhogy tessék szépen odalapozni, annál is inkább, mert a végén sok-sok nyereánytárgyat sorsolunk ki. Addig is: kikapcsolódásban teljes, és élménydús nyári vakációt kívánok minden egyes olvasónknak:

Bagó Péter

# 2001. július-augusztus

Bevezető	2
Tartalom	2

## HÍREK, ELŐZETESEK

Hírek	4
Imperium Galactica III: Genesis	12
Galleon	14
Ozzy's Black Skies	15

## ISMERTETŐK

Emperor: Battle for Dune	16
Alone in the Dark: The New Nightmare	22
Z: Steel Soldiers	26
Gangsters 2: Vendetta	30



# TARTALOM

Operation Flashpoint: Cold War Crisis

StarTopia

Prezident: End of Atlantis

Ray II

U-Plane

Train Simulator

Half-Life: Blue Shift

The House of the Dead 2

Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria

The Sting!

Warrior: Mega Madness

Wall: Atrakciók

34

38

42

44

52

54

58

62

64

66

70

74

## CHEATEK, EGYEBEK

Interjú az Imperium Galactica III fejlesztőivel 10

Dark Basic 76

Alone in the Dark 4 végigjátszás 78

Gilbert Goodmate végigjátszás 82

hardWARE 86

A hónap dumája 88

A hónap bukása: Deep Space Nine - Dominion Wars 89

SzösszeNET 90

Csevegő 92

Szeptemberi ajánló 96

Toplisták 96



STEEL SOLDIERS



OPERATION  
FLASHPOINT

TRAIN SIMULATOR



54



58

HALF-LIFE: BLUE SHIFT

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

Szerkeszti: 576 Team

Layout: Varga Balázs vargab@576.hu

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

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

Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon: 576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf.132

egy évre 6999,- Ft fél évre 3999,- Ft negyed évre 1999,- Ft

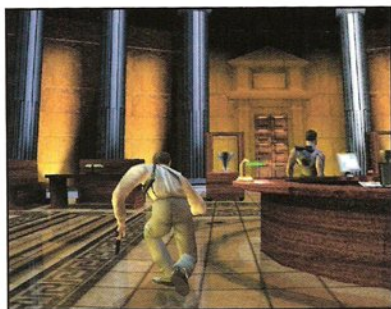
ISSN 0865-8226

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

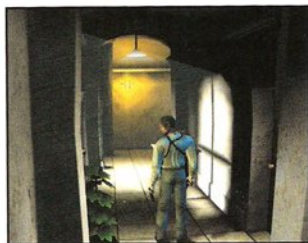
## GOOD COP BAD COP (Revolution Software)

[http://www.revolution.co.uk/good\\_cop\\_bad\\_cop/](http://www.revolution.co.uk/good_cop_bad_cop/)

A grafikus kalandjátékairól elhíresült, amúgy pedig angol illetőségű Revolution Software mostanában igencsak borzolja a vizet maga körül, hiszen nem elég, hogy bejelentették a Broken Sword harmadik részét, de dolgoznak egy skizofrén zsaru emlékiratainak megfelelő akciójátékon is. Na jó, ez



utóbbi állításomat tudjátok be enyhe költői túlzásnak, mindenestre annyi valóság tartalommal bír, hogy egy rendőrt irányítva valóban a mi dolgunk lesz eldönteni, hogy akkor a jó, avagy a rossz oldalt választjuk. Ben Kellman nyomozó, ugyanis megrázó tragédia érte 25 évvel ezelőtt. Édesapját akkor lötte le egy Whether Kellman nevű bűnöző, s a sors fintorának köszönhetően Ben éppen ő utána nyomoz egy aktuális bűntettben. És itt lép képbe az az interaktivitás, hogy eldönthessük: megtorlunk és bosszút állunk, vagy dolgunkat végezzük, becsületesen járunk el. Az akciófilmek hangulatát, összes jellemző dramaturgiai fordulátát, és a jó sok töltényhüvelyt magába foglaló akciójáték jelen pillanatban még kiadó nélkül áll, ám a kb. jövő ilyenkor megjelenését nem veszélyezteti ez.



Megjelenés: 2002. Q2

## DUELFIELD (Sismoplay)

<http://www.duelfield.net/>

Online, vagyis Interneten keresztül játszható játékról mostanában egyre több hírt kapunk, ami csalahatalatlanul annak a jele, hogy erre van igény, vagy a kiadók erre szeretnék ráerőszakolni vásárlóik „szabad akaratát”. A DuelField egy kis francia csapat alkotása lesz, mely mindösszesen 1 éves, hisz csak tavaly alakultak, de annál bizakodóbbak. Az internetes oldaluk igen nagy pozitívuma, hogy a játék ismertetése többek között magyar nyelven is fellelhető, így nem lesz gond a bővebb információk kihámozása. Addig pedig itt offline keltegetném kicsit a figyelmeteket arra, hogy: a játék szép lesz, a játék brutális lesz, és a játék lesz. Mégpedig egy körökre osztott pre-renderelt és ezáltal gyönyörű stratégiai játék, amiben célunk egy 1 az 1 elleni küzdelem lefolytatása egy másik

szörny ellen. Mert-hogy lesz minden féle fajta hősünk és akár egész hordat is tarthatunk belőlük, de magára a játékra még egy picinykét várunk kell. Az első bétateszték épp ezidőtájt futnak, ha érdekel valakit.



Megjelenés: 2001. december

## HARBINGER (Silver Back Entertainment)

<http://www.silverbackgames.com>



Émlékeim szerint '97-ben került piacra múlt évezredünk egyik legnagyobb port felkavaró stúfija, mely az általa ábrázolt kegyetlen agresszivitás révén gyakorlatilag világszerte kivívta magának az erkölcs — önkéntes alapon felesküdt — őrizőinek mérhetetlen ellen-szenvét. A játék neve Postal volt — még most is az — feladatunk pedig nem volt más, mint megzakkant főhősünket irányítva térképről-térképre legyilkolni mindenkit, akinek volt mersze tanúbizonyosságát adni úgymond: élethűségének. Az

eredeti alkotócsapat soraiból két fickó a Postal megjelenését követően kilépett, s Silverback Entertainment néven új fejlesztőgárdát alakítottak. Debütálásukat a Harbinger munkacímét viselő projecttel óhajták megejteni, melynek történeti vezérfonala sci-fi jegyeket sejtet. A sztíri középpontjában egy hatalmas teherhajó áll, melynek tulajdonosai illetve legénysége a rabszolga kereskedelembe, illetve a tiltott biológiai kísérletekhez való „alany-biztosításban” látják az intergalaktikus haszonszerzés legkényelmesebb módját.

A három játszható karakterosztályt felvonultató stuff így megelőlegezi nekünk a viszonylagos szabadságot, hogy újabb emberkéket, és/vagy idegeneket toborozva, megalapíthassuk a program által Ellenállásnak (á lá First Resistance) nevezett különleges alakulatot, melynek célja nyilván a teherhajó tulajdonjogát élvező érdekcsoportok mielőbbi megbuktatása, mint olyan.

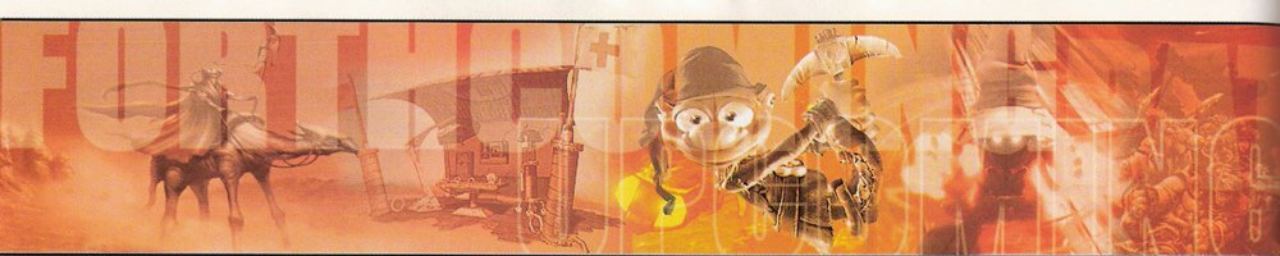
A Harbinger alapvető koncepcióját illetően rendkívül titokzatosak az alkotó urak, ám az elejtett töredék információk — félkész állapotban leledző inventory panel, bizonyos fegyverek másodlagos tüzelés funkciói — alapján valószínűsíthetően egy RPG elemektől sem mentes akció-játékot kapunk a nyakunkba, melyben kiemelt szerepet játszik a történetiség is. Az már biztosnak látszik, hogy mindhárom karakterhez szuverén sztíri tartozik majd, sőt: a három különböző cselekményszál már önmagában is non-lineáris játékménetet ígér. Magukat jól értesültnek valló források szerint a történet nem csupán a hajó feléltetett bonyolódik majd, s hogy az alkotók nem cáfoltak rá erre a híresztelésre, mindenképpen jó előjelnek tekinthető. Tekintsük hát annak.



A Postal kiagyálói által megálmodott teherhajó mindenestre kitűnő alapot szolgáltat-hat egy a System Shock 2-höz hasonlító sci-fi rémletmáshoz, melyeket mindig szívesen fogadunk. Nemde?

Megjelenés: 2001. Q4





## Aprólék

A teljesen magyar nyelvű játékokhoz igen erősen fűződő Topware neve ezentúl már örökre marad az, ami múlt. Mert az elmúlt hónapokban pénzügyi gondokkal küszködő cég teljes megújulásában látja csak a kiutat az alagútból, amit rögtön egy névváltoztatással kezdenek: ezentúl Reality Pump néven kell keresnünk őket.

\*\*\*\*\*

Annyi van belőle, mint Simsből a kiegészítő. Vagy legalábbis most már pironkodás nélkül lehetne akár ezt a szöveget is alkalmazni, hiszen az Electronic Arts bejelentette újabb kiegészítő lemezét a nagysikerű The Simshez, ami a randevúzás, és fiórtölgetés világába kalauzolja majd a kedves játékost. Így nem meglepő, hogy címéül, az igen sokat sejtető Hot Date-et választották...

\*\*\*\*\*

Már nálunk is vetítik a mozik Angelina Jolie főszereplésével a Tomb Raider című filmet, mely a kritikusok szemében, ahogy kell, csúfosat bukott, ám az amerikai pénztáraknál sokkal híresebb filmeket körözött le, hiszen az első 15 nap alatt átlépte a 100 millió dolláros bevételt, ezzel majdhogynem biztosítva minket a folytatás eljövételéről...

\*\*\*\*\*

Pár hónappal ezelőtt írtunk már az orosz illetőségű GSC Game World Venom című játékáról, ami az E3 után több mint sikeres volt a kiadók körében, hiszen nem kisebb cég csapott le rá, mint az angliai Virgin. Persze a világraszóló terjesztési jogok mellett más is kijár a kiadónak, mint például egy névváltoztatás, így a projektet ezentúl Codename: Outbreak néven kell keresnünk.

\*\*\*\*\*

Nem lehet minden olyan sikeres, mint a Jurassic Park, vagy inkább: nem lehet minden olyan jóveldelemző... Talán ez álhatott a Timeline című játékot fejlesztő Timeline Computer Entertainment döntése mögött is, miszerint bezárják az egész kócerájt, és kiszállnak a számítógépes játékok fejlesztéséből. Az érdekesség az egészben az, hogy a cég tulajdonosa az író Michael Crichton volt. Sebjaj, mindjárt itt a Jurassic Park 3 ☺

\*\*\*\*\*

Augusztus 9. és 12. között, aki esetleg Texas állam Mesquite nevű városába látogatna, eséllyel pályázhat arra, hogy kóbor Doom III játékbemutatóba botlik, ugyanis akkor, és ott rendezei az id Software QuakeCon nevű kis garden party-ját. A híresztelések szerint azonban jóval több lesz ott, mint egyszerű Doom III ereszd-el-a-hajamat, hiszen id-ék új játék bejelentése is erősen várható... Quake 4 talán? ☺

\*\*\*\*\*



A Delphine Software már gyártott nekünk két motoros játékot, és ha már így belejötték a srácok, akkor megcsinálják a harmadikat is. Valami Moto Racer 3 néven akarják rontani a levegőt október tájéka ezzel a stuffal, amiben lesz 24 motor-kerekpár, és 15 pálya. GeForce, meg ilyenek is, biztos.

## ART OF MAGIC

(Charybdis / Bethesda Softworks)

<http://aom.bethsoft.com/main.html>

Julian Gollop 1984-ben alkotta meg Chaos: Battle of Wizards című játékát, Spectrumra. Több mint tíz év távlatból került sor a folytatás elkészítésére, melynek munkálatait az eredeti szerző vezette, így a mű az originális, ősi



darabból megismert elemeket párosította a korszellemnek megfelelő grafikus, technikai kivitelezéssel. Ez a progi volt a Magic & Mayhem, mely egy csapásra el is nyerte a fantasy alapú stratégiákat kedvelő használok tetszését, ám a stuff kétségkívül kedves, ám korszerűtlen grafikája révén jelentős rajongóbázistól esett el. Ezen körülmény alighanem máig is jókora tüske lehet Mr.Gollop kebelében, hiszen elszánta magát ősi játékaának második számú megújítására — az Art of Magic így teljes 3D-ben pompázik majd, míg a játék alapvető szisztémája még mindig az eredeti mű megvalósítása-ira, metódusaira támaszkodik.

A móka esszenciája a rendkívül ötletes mágia rendszer, mely szerint a mágiának három főbb csoportja van, ezeket a Káosz, Semleges, illetve Törvény alapú spellék alkotják majd. Hogy alkalmazhassunk egy varázslatot, szükségünk lesz valami anyagi komponensre, mely annak függvényében eredményez más-más típusú büvigét, hogy mely mágia csoport „szellemében” kasztoljuk azt el. Magukat extra jól értesültnek valló források szerint a csoportokat Talizmánok jelképezik majd — úgy legyen. A játék főbb

célkitűzése továbbra is a konkurens mágusok elsőp-  
rése, illetve az egyes térképeken fellelhető  
komponensek begyűjtése — nem is szólva  
a Place of Powerekről, melyek kontrollá-  
lása folyamatos mana utánpótlást jelent a  
rezidens mágusnak. Így a felderítés, illetve  
megidézett lényeink átgondolt posztol-  
tása is nélkülözhetetlennek látszik a sike-  
res fellépéshez.



Mr. Gollop egyébiránt tartja magát a történet  
alapú vonalvezetéshez kampány mód tekin-  
tetében, sőt: az alkotók végre nem átalják  
renderelt átvezető animációkkal fűszerezni  
a térképek közötti „csendet”, míg végre  
a Magic & Mayhemben alkalmazott, fel-  
iratozásra támaszkodó dialógusrendszer is  
száműzetik, lesznek helyette — beszélő  
karakterek. Mr.Gollopnak s csapatának



tehát láthatóan minden  
esélye s eszköze megvan  
ahhoz, hogy végre  
mealkothassák az  
ősi alapvetés kifog-  
gástalan interpretá-  
cióját mind  
konceptió, mind  
prezentáció tekinté-  
tében.  
Várjuk szeretettel.

Megjelenés: 2001.  
ősz



**ENCLAVE**  
(Starbreeze Studios)

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



Ez a kis svéd csapat valami igazán nagyot főz boszorkányműhájában a Third Person Shooter — azaz külső nézetes, akció / lövöldözős - programok rajongóinak, amit a keresztségben Enclave névvel vértettek fel. A látványilag ledöbbentő program, leginkább

az Unreal 3 erőszakos, és egyedi feelingjét próbálja meg visszaadni, annál is inkább, mert mint az nem is palástolták vér, s ennek következtében nem érteszik bőven szorult a gyermeke. A fantasy szirupba is mártott tekem kerítő karakterkasztot ajánl a kedves játékos számára, mely közül egyik egy vézna lovag, másik pedig egy debella állat harcos. A többi fajta közül az eszköz, mint például a fejsze, csákány, vagy a kard nem csak az objektív megcsónkítására, hanem a környező falak, állványzatok meg és teljes lerombolására is felhasználható lesz. Karaktereink fejlődni fognak a küzdelmek között, melyek ámbátor igen célirányosak, mégis hagyunk némi szabadságot is. A játék amúgy játszható lesz 2 és 4 felé osztott képernyőn, köztük egyenesen arányló játékos számmal.

Megjelenés: 2002. eleje

**SPOTWOOD AND ERIC**  
(Evolution Games)

<http://www.evolutiongames.com/spotwoodanderic/>

Milyenre képes szeretni egy esetlen, dagadt kutyát, és egy nagy, beleváló macskát?

Wah, ha így jól összezerjék őket, a maguk kis rajzfilmszerű grafikájukkal, és az ab abszurdum helyszíneken, melyben nemhogy egymást gyilkolni, de segítenek egymásnak. Mert hogy az Evolution Games alapötlete szerint a Spotwood és Eric című játék azonos nevű könyvek alapján fog alapulni. Adott tehát a két alkotó, kiknek egyszer volt, hol nem volt: volt egy gazdátlan Doki — mert hogy így hívták őt — azonban nemcsak egyszerűséggel elrabolódott a gonosz Nagy Hatalom, aki a lakásukul szolgáló kastélyt szeretné kicsit szétbontani a tulajdonában tudni, mint a mostani - sehoggy állapot ok. Nehézkes állata pedig hajmeresztő mutárványokat végrehajtva veti bele magát a platformjátékok minden kinyitá-



bajába. A rajzfilmszerű grafika, egyszerű és letisztult irányítás, valamint bájos humor teheti a játékot titkos sikerprogrammá, ha szíveskedne végre valahára megjelenni.

Megjelenés: 2001. Q4



**THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND**  
(Bethesda Softworks)

<http://www.elderscrolls.com>



Az Elder Scrolls sorozat viszonylag nagy múltra tekinthet vissza a szerepjátékok között, jóllehet a mítoszért támadosok révén — melyek javarészt a grafikus kivitelezést marasztalták el — mindez idáig képtelen volt a legsikerültebb darabok nyomába férközni. A harmadik epizód látványvilága azonban már teljes 3D-ben pompázó tájs karaktermodellezést ígér, melynek grafikus motorját annak ellenére is hajlanként emlegetni az alkotók, hogy az engine teljes egészében saját



fejlesztés. Vagy talán éppen ezért?

Akárhogy is, a hozzáférhető screenshotok valóban extratáp képi megvalósítást sejtetnek.

Az eddig megjelent Elder Scrollsokra jellemző, legsikerültebb megoldások valószínűsíthetően megmaradnak, ilyenek a gigantikus méretű világmodellek, s az ezekben hozzáférhető questek témérek mivolta, melyek közül a játékos saját belátása szerint válogathat. A non-lineáris játékmenet így biztosított, csakúgy, mint az NPC-kkel való, széles körű interakció lehetősége: hogy kivel szövetkezünk, avagy kit is veszünk be csapatunkba, avagy kit tűzünk aktuális fekete listánk élére — már, ha vezetünk ilyet — szintén pillanatnyi megítélésünk kérdése.

Érdekes darab a harcrendszer: a program háromféle támadó metódust ismer, ezek: vágás, szúrás, zúzás. Minden, a játékban fellelhető fegyver megfeleltethető ezen három csoport valamelyikének, így például a harci kalapács forgatásában sejtethetően sokkal inkább jeleskedik a zúzófegyverek kitűnő ismerője, mint a jobbára kardokat preferáló, paladin szűri elem. Az elgondolás, így látatlanban ötletesnek mondható, egyedüli fájdalom: a rengeteg újdonságot ígérő magiarendszer nem szívesen boncolgatják a készítőket.

Érdekes módon a játéknak nem létezik majd többjátékos módja — ezt kompenzálóan, az alkotók minden idők legsikerültebb, legszavatosabb single player alapú RPG-jét óhajtják a közönség elé tárni. S noha ezek igen nagy szavak, a játékhoz mellékelte, könnyen kezelhető editor révén — mely a létező összes statisztika, illetve a világmodell átszabására is képes — azt sem lehet 100%-osan kizárni, hogy sikerrel vesszik az általuk bemért akadályt. Is ha nem? Akkor majd rajuk zúznak. Nyíllal.

Megjelenés: 2001. Q4





## Aprólék

Ősszel tobzódhatnak az Unreal fanok, hiszen a Sierra és Valve közös döntése nyomán egy elég tápos pakkot kapnak majd az arcukba az Infogrames jövőtől. A cucc tartalmazni fogja az Unreal játékot, annak Return to NaPali kiegészítőjét, az Unreal Tournament Game of the Year kiadását, valamint előzetes videókat az Unreal Championship és Unreal 2 játékokból.

\*\*\*\*\*

Max Payne. Mindenki órá kíváncsi, mindenki őt várja. És állítólag már nincs is messze a kész játék befejezése. Nem szeretnék titkot elárulni azzal, hogy szeptemberben ő lenne a Hónap játéka, de akik szeretnék vele megismerkedni, nem árt azelőtte leugranak a sarki hardvereshöz, hiszen a 3D Realms közzétette a gépigényét — íme:

### Alap követelmény:

450MHz Intel Pentium II processzor, 96 MB RAM, 16MB Direct3D kompatibilis grafikus kártya

### Ajánlott követelmény:

700 MHz Intel Pentium III processzor, 128 MB RAM, 32 MB Direct3D kompatibilis grafikus kártya

### Optimális követelmény:

1000 MHz Intel Pentium III processzor, 192 MB RAM, 64 MB Direct3D kompatibilis grafikus kártya

\*\*\*\*\*

A Men in Black, a Mission Impossible és a Survivor után újabb film-licensszel gazdagodott az Infogrames gyűjteménye, hiszen a július eleje óta érvényben lévő megállapodás értelmében a francia cég lesz jogosult a Terminator, a Terminator 2, és a jövőben megjelenő Terminator 3 megjelentetésére. Az első csapás 2002 elején várható több platformra is, egy — ki hinné — akciójáték keretében.

\*\*\*\*\*

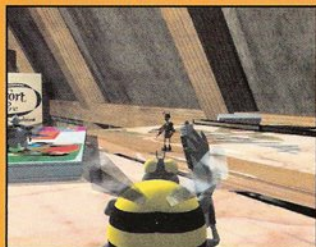
A leginkább repülő szimulátorairól elhíresült Novalogic cég teljesen forradalmi módon egy Necrocode nevű First Person Shooter játékon dolgozik már egy ideje, amit most csak azért halasztottak 2002-es megjelenésre, hogy novemberre be tudják fejezni a Comanche 4-et. Hiába, a suszter már csak a kaptafájánál marad...

\*\*\*\*\*

Alice kalandjai legutoljára a PC-k képernyőjén elevenedtek meg év elején, és most a játékot fejlesztő American McGee új céget alapított: Carbon Entertainment néven. A cég kreatív, önálló játékokat szeretne fejleszteni a továbbiakban, valamint erősen koncentrálni az Alice című filmre, melynek elkészítésében maga Mr. McGee is igen szerves részt vállal.

\*\*\*\*\*

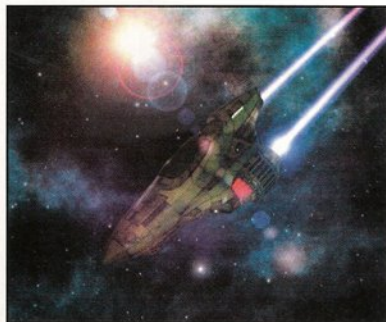
Milyen érzés lehet egy szünyög bőrében lenni, amikor egy bázikus méretű tenyér készül lecsapni rá? Milyen érzés lehet hangyaként az életet



mentő kenyérmorzsaért küzdeni? És milyen érzés lehet egyáltalán így bogár bőrében létezni? A választ pedig a Prey Digital Studios adja meg készülő játékaikkal, melynek címe: Stung!, és bogarakat kell benne irányítanunk. A helyszín egy ház pincéje, a stílus pedig FPS. Hát mókás lesz egy hangya vs. méh Capture the Flag ☺

## 3<sup>RD</sup> WORLD (XYZ)

<http://www.3rdworld.cc>



XYZ. Meglehetősen sajtóságos elnevezés ez egy szoftverek fejlesztésével foglalkozó vállalkozás számára, ám annak esélyét sem lehet kizárni, hogy a furcsa név, könnyedén megjegyezhető volta révén hamarosan jelentős tekintélyt s reputációt szerez magának. A XYZ tagjai egyetlen játék megvalósításának érdekében álltak be a mind több s több alkotót kívánó fejlesztési folyamatokba, melyek a 3<sup>rd</sup> World nevű project gőzerővel futó munkálatait jellemzik.

Az E3-on képviseltetett kiadók közül ketten is jelét adták, hogy fantáziát látnak az őskori Elite jelenkori eszközökkel, technikai kivitelezéssel párosuló értelmezésében. A hatalmas, bejáratott virtuális galaxisok s az ezekben létező tízezrek — akik nyilván a játékosok — motivációi, avagy akár mindennapjaik is izgalmas alapot szolgáltatnak egy MMORPG számára. Így az Electronic Arts féle Earth and Beyondnak, s a Microsoft gondozásában készülő Freelancernak immár nem csupán egymással kell számolniuk konkurencia tekintetében: a 3<sup>rd</sup> World gyakorlatilag ugyanazon elgondolásokon alapszik, mint a két konkurens, illetve a még eredetileg David (?) Bradwen által megálmodott, klasszikus Elite. Kalóz, csempész, fejedvász, kereskedő, esetleg „ebből is egy kicsi, meg abból is egy kicsi...?”

A választás rajtunk áll, így a két legizgalmasabb kérdés az marad: a három, egymástól független csapat közül vajon melyik munkája bizonyul a legsikeresebbnek? S mit szól mindehhez Mr. Bradwen, aki elvi síkon már gyakorlati lépéseket is tett az Elite megújítására, mint a mű atyja s kigondolója? Reménykedjünk, hogy tarsolyában akadnak olyan ötletek, melyek révén sansza lesz az új Elite átadásakor egyértelművé tenni: ez az ő játéka. Ám, ha a konkurensok kellő határfokon képesek az Elite életterzés tolmácsolására — amire a screenshotok s infok alapján bizony elég komoly esély mutatkozik — úgy Mr. Bradwen legközelebb majd elgondolkozik, nem érdemes — e egy Elite kaliberű ötlettel elméjében kivárni, míg a hozzáférhető technika lehetővé teszi azt, amire az eredeti alkotó most készül. No persze, ki látott még akkor multiplayer alapú játékot — utólag könnyű okosnak lenni, mi? Mr. Bradwen: én szurkolok Önnek.



Megjelenés: 2002. Q2

## JEDI OUTCAST: JEDI KNIGHT II (Raven / LucasArts)

<http://www.lucasarts.com/e3/seven/>



Az 1997-ben keltezett Dark Forces II: Jedi Knight mára már a teljes feledés homályába merült. Hiába is tartalmazott az anyag hatalmas, sőt esetenként kifejezetten hangulatos térképeket, ötletes Erő rendszert — a karakterek harmatgyenge megvalósítása, az elnagyolt

szereplők, sőt a stuff képtelen volt akkorát robbantani, mint kellett volna. A LucasArts megingathatatlanak vélt jó híre csak tovább csorbult az új korszak első Force Commanderrel, sőt: a Star Wars Racer, na jó, a Star Wars Episode I — The Phantom Menace kivételével szinte az összes, köztük a legkeltekebb Star Wars anyag gyenge eresztésnek nevezhető.

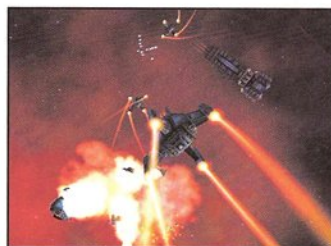
Hiába is minden most oszlatlan látszanak a Sötét Oldal képezte felhők felett, a LucasArtsunk feje fölött: a vezetőség végre hajlandó volt a zsebkönyvet, sőt olyan névre bízni a Star Wars univerzum — ezt figyelj! — megújítását, melyek eleve garantálhatják az elsősorú sikert. A Jedi Outcast epizódjának látványvilágát a Quake III engine fűti majd, a karakterek, a motor testre szabásáért pedig a Raven felel. Az a kérdés, hogy képes volt arannyá változtatni a Star Trek FPS univerzumot az Outcast: even, aligha okozhat majd csalódást egy ilyen volumenű téma, de biztosan. Ami biztos: megmarad a főhős, Kyle Katarn — akinek megújítását ezúttal remélhetőleg nem arra a szakállas némettanárunknak, akinek '97-ben sokkolta a jobb sorsa érdemes rajongókat, hanem helyette Mr. Bagót — mint ahogy természetesen megmaradnak az Outcast eredetileg Jedi képességeink is, mint pl: Erő Ugrás, Erő Tűz, Erő Szél — bocsi, az egy másik játék. A fénykarddal való csatározás a régi érzetűvel bővül: továbbra is alap az eszközzel kivételezhető, a karakterek érzékszervi-lővédek-hárítják, ám ezúttal már lehetőségünk lesz a karaktereinket, ahogy azt Darth Vader csinálta, a Jedi Visszatér megfigyelni. Látni mindenki?! A jelen idő szerint bemutatott, egyetlen tesztből is nyilvánvalóan a közeljövőben hozzáférhetővé válik, ám erre fogadást nem fogadunk — mint ahogy arra sem, hogy a LucasArts ezzel a projecttel megmaradjanak a Ravennek s a felügyeleti szerveknek jó ízlése — megmaradjanak nekik — akkor úgyse fognak.

Megjelenés: 2001. november



## O.R.B. (Strategy First)

<http://www.o-r-b.com>



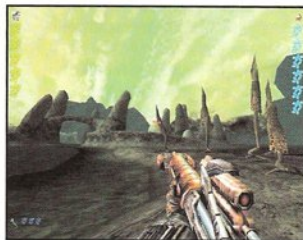
Jó egy éve lehet hogy piacra került a Homeworld nevű űrstratégia, mely részletes grafikája s az akkor még bizonyos szempontok szerint újszerű játékmotívum révén az akkori RTS dőmping űde színtévé vált. A stuff sikeressége, úgy tűnik — nem hagyta hidegen a konkurens kiadókat sem, így most a kifejezetten stratégiákat ontó Strategy First tesz kísérletet a Homeworld koncepció finomhangolására. A sztori nyomvonaláért két, egymással konkuráló idegen létforma érdekelletései s folyamatos csatározásai felelnek, s noha ez ma már nem hangzik túlzottan izgalmasnak, az O. R. B. szisztema érdemi tartalma már reménykedésre adhat okot — már annak, aki kedveli az űrstratégiákat, s nem riad vissza a szokatlan elgondolásoktól sem. A Strategy First nem volt rest most készülő művébe implementálni a 2D-s megvalósítást, sietek leszögezni: a játék elvárhatóan teljes 3D-ben pompázik majd, ám kiküszöbölendő az ihlető művet ért éles kritikákat — miszerint előfordult, hogy a rengeteg hajó révén borzasztó körülménnyé vált a játék áttekinthetése — létezik benne egy 2D alapú nézet is, mely révén még a legösszetettebb szituációk is könnyedén átláthatóak lesznek. No hiszen. Az O. R. B. legfőbb újítása, természetesen nem ez — szépen is néznénk ki, meg a kiadó is — a fajoként 25 választható egység, illetve az interaktív környezet — mely szerint hatalmas aszteroidákon húzhatjuk majd fel az ellen elsöprésére hivatott elemeket legyártó bázisainkat — klasszikus RTS jegyeket is sejtetni engednek. Igérnek a konfliktusokon kívül álló, környező idegen fajokat is, akiket kezdeti semleges minőségük ellenére is lehetőségük lesz a feleknek, úgymond: megbolygatni, majd siker esetén javukra fordítani az ily módon szerzett haditechnikát. Hyperjumper, az elmaradhatatlan Cloak Device, — női öltözékben kifejezetten javallott viselet — valamint egészen elképesztő alapokon nyugvó, idegen stukkerek garmadája teszik ígéretessé az ötletet.

Megjelenés: 2001. Q4

## ALIEN VS. PREDATOR 2 (Monolith Productions / Fox)

<http://www.foxinteractive.com>

Nem kis ötlet volt két olyan kasszasikerű film főhőseit egy arénába engedni, mint a Predator, vagy az Aliens — nem is csoda, hogy sikerjatek lett belőle. Főleg, hogy a játékot készítő Rebellion nem egy táblás stratégiai játékot, hanem zamatos kis FPS-t készített belőle. Sokáig nem kellett nyugtalanodnia a játék szerelmeseinek, hiszen jött a bejelentés, hogy készülő az AVP 2, csak hát dátummal, és képekkel felejtettek el kecsegtetni minket. Sebaj, az E3 kárpótolta mindenkit, hiszen már mozgásban is megzemléltethető a pinyi gyermeket. Az új fejlesztőcsapaton kívül azonban észrevehetően nem sokban változott a program. Grafikaiag feltuningolt, azonban játékmódokra teljesen megegyező képet kaphattunk róla. Az emberi, Alienek, és Predatorok vonhatóak ugyanúgy irányításunk alá, lesz benne ugyanúgy egyjátékos történeti mód, és persze az elmaradhatatlan multiplayer. Egyedüli újítás, hogy menteni ezúttal már bárhol lehet benne. Bár még van hátra a játék fejlesztéséből idő, eléggé úgy néz ki, hogy csak látványilag fejlődtek a dolgok...



Megjelenés: 2001. október

GyZ & Bagó Péter



## Beszélgetés az Imperium Galactica III fejlesztő-csapatával

**A** következő két oldalon Magyarország talán legdinamikusabban fejlődő számítógépes- és videójátékokat, valamint multimédiás ismeretterjesztő szoftvereket fejlesztő csapata kerül bemutatásra. Beszélünk eddigi munkáikról és most készülődő programjaikról, különös tekintettel az év végén megjelenő Imperium Galactica III-ra.

### Aranytojást tojó tyúk

A Philos Laboratories három éves fejlesztés után, 2000 elején befejezi a Theocracy című real-time stratégia játékot. Az UBI Soft a világ több, mint húsz országában dobja piacra. Szinte ezzel egy időben szerződést kötnek a német illetőségű CDV kiadóval egy háromdimenziós megjelenítésű taktikai / kaland / akció stílusselemeket ötvöző játékra, az Escape from Alcatraz-ra. Hogy véletlenül se unatkozzanak, nyakukba veszik az UBI Soft Tim 7 nevű nyolc CD-s multimédiás oktatóprogram-sorozat elkészítésének feladatát.

A munkák feltehetően kitűnően haladnak, legalább is a befektetők szerint, akik nem is olyan régen — tavaly év végén — kereknek egymillió dollárt investáltak a cégbe. A tőkeinjekció hatására a cég háza táján még inkább felpezsdül az élet. Az E3-mal egy időben pedig bejelentik az IG3 fejlesztését is. A munkatársak száma mára eléri a nyolcvant, de ez a szám rövidesen tovább fog bővülni.

Ott jártamkor is éppen serény kicsomagolás folyt néhány szobában, további hardverelemek munkába állítása céljából, az egyik központi faliújságon pedig egy nagy hármast szám virított: a Tim 7 aranykorong elkészü-

lésének hátralévő napjait volt hivatott jelezni...

### Csontváztańc

A cég egyik büszksége a nemrégiben munkába állított Vicon 8 optical mocap. Nos, az előbbi kifejezés biztosan sokak számára kínai. Ez a Kelet-közép Európában még egyedi berendezés nem kevesebb, mint negyedmillió dollárt kóstált. A gépezet jelenleg nyolc infravörös kamera segítségével mozgásszekvenciák modellezését teszi lehetővé. Működésének lényege, hogy speciális fényvisszaverő gömbökkel — úgynevezett markerekkel — ellátogatott páciens beáll a felvevőgépek keresztútjába. A fotogenitás itt nem játszik sok szerepet, hiszen magából az emberből nem látszik semmi, annál inkább a markerekből. Az adatok valós időben kerülnek feldolgozásra és a gép monitorán már láthatjuk is a szentjánosbogarak táncát. Elég csak összekötni a pontokat: máris kirajzolódik szemünk előtt egy emberi csontvázhoz igen hasonlító figura, ami ugyan úgy mozog, mint a kamerák előtti hús-vér ember.

A felvett anyagra ráhúzni valamilyen textúrát pedig már szinte gyerekjáték. Amíg egy programozó, mondjuk egy sétáló figura megjelenítését a nap végére kiizzadja magából, addig a mocap segítségével ez nem több, mint fél óra, és ezt még kedvünk szerint is módosíthatjuk a végén játékos izlésünk szerint, egy-két gombnyomással.

Az Alcatraz karaktereinek mozgásvételei már nagy erővel folynak. Láthattam egy nagyon szépen sikerült „sunyi sarkon befordulást” és egy óvatossá lopakodást — igaz még csak a csontvázemberek előadásában. Ter-

mészetesen az IG3 előre renderelt animációiban látható emberalakok mozgásai is itt kerülnek majd felvételre. Szerintem nem fogunk csalódni a végeredményben, talán mindenkit meggyőzők, ha megemlítem: az Industrial Light & Magic is ilyen gépet használt — például a *Múmia visszalér* című film speciális effektjeinek elkészítésekor is.

### Magyar űropera – világszínvonalon!

Philos Labsnál jártamban sikerült bepillantást nyernem boszorkánykonyhájuk legtitkosabb zugába is. Legújabb fejlesztésük, melyet az E3 kapcsán jelentettek be, nem más, mint minden magyar gémer egyik büszkségének folytatása, az Imperium Galactica sorozat harmadik része. A készülődő mű részleteibe többek között Hanula „Hancu” Zsolt, Nyulászi „Nyúl” Zsolt és Sugár Róbert avatott be.

A félreértések elkerülése végett tisztázzuk, hogyan került a Philos Labs kezébe a játék fejlesztése. Az Imperium Galactica első két részét a Digital Reality készítette és a GT Interactive, majd a Infogrames adta ki. Kiadók jönnek, kiadók mennek, a nagyobbak megeszik a kisebbeket. A GT Interactive eltűnt az Infogrames bendőjében, a testsúlyproblémákkal küszködő cég pedig nem kívánta tovább folytatni a sorozatot.

Itt lép be a képbe Sugár Robi, akinek már évekkkel ezelőtt volt egy, saját szavaival élve „garázscege”, ahol szinte hobbiszinten írogattak játékgenginek. A legígéretesebbnek tűnő mű egy 3D-s űrstratégia alapjai voltak, amit

már 2000 eleje óta egyre komolyabban fejlesztettek. A német kiadó, a Philos és Robiék szerencsés egymásra találásának eredménye, hogy megszületett az elhatározás: készülőjön egy dögös játékprogram, hiszen rendkívül ígéretesek az alapok. Mindeközben a GT kiadó megszűnésével felszabadult az Imperium névhasználati joga, azt hosszas tárgyalások után megvásárolták az Infogamestől, így készülni a játék az Imperium Galactica III néven. Tehát nem is igazán folytatásról van szó, inkább az előzmények felelevenítéséről. A korábbiaktól eltérően nem a részletekben elvező stratégia, hanem a kalandelemek és látványos űrscaták domborodnak, de erről majd később...

A játék motorja már 1998-tól kezdve íródik, még az akkori Direct 6 adta lehetőségeket kihasználva kezdték. Természetesen az engine azóta folyamatosan csiszolódik és alkalmazkodik a legújabb követelményekhez. Több nagyobb update eredményeként a kész játék már kihasználja majd a Direct X 8 és a GeForce 3 adta lehetőségeit. Félreértés ne essék, nem a csúcskategóriás hardverekre optimalizálják majd a játékok, hiszen ígéretük szerint a kiskaliberű gyorsító-kártyáknak is szépen meg kell majd birkóznia a framekkel.

A korábban készült grafikák is a süllyesztőbe kerültek, most a Philos legjobbjai dolgoznak a készülődő mű látványvilágán, melynek minőségét felesleges is tovább ecsetelni, a mellékelt képek remélem bizonyító erejűek.

Hancu ismerhetitek már, hiszen részt vett egy időben az 576 KByte szerkesztésben is, a sors iróniája, hogy az ő



▲ Hancu Babe



▲ Nyulászi Zsolt, Hanula Zsolt, Sugár Róbert — az IG3 vezető fejlesztői



# IMPERIUM GALACTICA III

## Magyar űropera készül – világszínvonalon

**P**hilos Labs-nál jártamban sikerült bepillantást nyernem boszorkánykonyhájuk legtitkosabb zugaiba. Legújabb fejlesztésük, melyet az E3 kapcsán jelentettek be, nem más, mint minden magyar gémer egyik büszkeségének folytatása, az Imperium Galactica sorozat harmadik része. A készülődő mű részleteibe többek között Hanula „Hancu” Zsolt és Nyulászi „Nyúl” Zsolt avatott be.

### Az Isten háta mögé, majd gyorsan vissza oda

A történet századunk vége felé vezeli kezdetét, nem titkoljanak a gibsoni cyberpunk világ folytatásaként. Kétféle hatvan felé bolygónkat a multinacionális cégek uralják, a jelenlegi politikai szervezetek másodlagossá váltak, minden elsődleges mozgatórugója a pénz... És az információ. A technológiai forradalom virágkorát éli, az emberiség gőzerővel fejleszt a mesterséges intelligenciákat - pontosabban már ők saját magukat ☺. Emellett megindult a kirajzás, a naprendszer benépesítése, szigorúan „az erősebb” jogán.

Főhősünk egy terjeszkedő multi felderítő űrhajójának kapitánya. A Kayper-övön is túl, ahol a malac sem tűr - vagyis a naprendszer peremén -, furcsa képződményt találnak, szinte bizonyosan idegen civilizáció alkotása. Behatolóbb vizsgálata során a hajó és legénysége túlságosan is megközelelt az ismeretlen objektumot... A csillagok elmosódnak, ők pedig ismeretlen helyen találják magukat, csak egy biztos: jó messze az otthontól. A pánik, a kétségbeesés, az utolsó sóletkonzerv felbontása után valahogyan mégis sikerül visszatérniük Sol közelébe.

A naivabbak azt hihetnék, hogy ennyi, pedig a legújabb Odüsszeusz kalandjai még csak most kezdődnek. Az örömmámor elcsendesedével a kis hajó legénysége furcsa jelekre lesz figyelmes Földünk körül. Az egyik apróság, hogy amíg távol voltak, itthon eltelt harminc év. Nos, minden rosszban van valami jó, legalább tudják mibe keveredtek felderítő útjuk során. Egy csillagközi paritvába, ami majdnem lényesebbéggel lóditotta őket az Isten háta mögé, ismeretlen és barátságtalan vidékekre, messzi a galaxisban.

Azért gondoltok bele, reggel megigérem a nejemnek, hogy estére itthon leszek, erre hip-hop fogja magát az idő, tekeredik párat maga körül, mi maradunk ugyan olyan jóképűek, mint eddig, de a „nej” öregszik

pár tucat évet. Sőt a gyerekek is felnőttek, buszsofőrök a holdon, meg jegyszedők az anti-gravitációs kútbán, ilyesmi.

De térjünk csak vissza a kesergő űrhajósok magánéleti problémáiról, a történet fő szálahoz. A másik dolog, amit felfedeznek, még sokkal kellemetlenebb. A Földet elfoglalták a Vagonok, az Agyszivők és a Pokémon harci droidok. Na jó nem ők, de legalább olyan veszélyes banda, mint ezek. A történet itt cenzúrázott, még nekem se mondták el, nem hitték el, hogy tudok titkot tartani ☹.

Annyi bizonyos, hogy hőseink öregedő rokonai meglátogatásától és újabb konzervek beszerzésétől elfekintenek, azonnal és rögvest elcipőznek kedvenc szülőbolygójuk közelébe. Egyetlen esélyük, ha megtalálják azt az űrhajózás hőskorában útnak indított széntüzelésű kolonizációs bádogteknőt, amiről már szinte mindenki megfeledkezett. A hontalanok elhatározzák, hogy életben maradnak a rideg és ellenséges univerzumban, sőt új népet alakítanak, új birodalmat kovácsolnak, hogy visszatérjenek felszabadítani régi otthonukat. Bár Nyúl célozt rá hogy nem egyszerű „felszabadításról” van itt szó. Sokkal bonyolultabb és ijesztőbb a helyzet...

A játék során, ahogy növeljük hatalmunkat, új fajokkal találkozunk. Legalább hat egészen különböző kultúrával, mentálissal, harcmóddal rendelkező népet, de felbukkan egy riasztóan idegen civilizáció is, kik nem törődve a természeti törvényekkel az útjukba eső csillagokat fekete

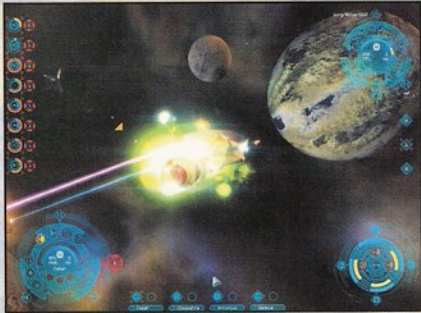


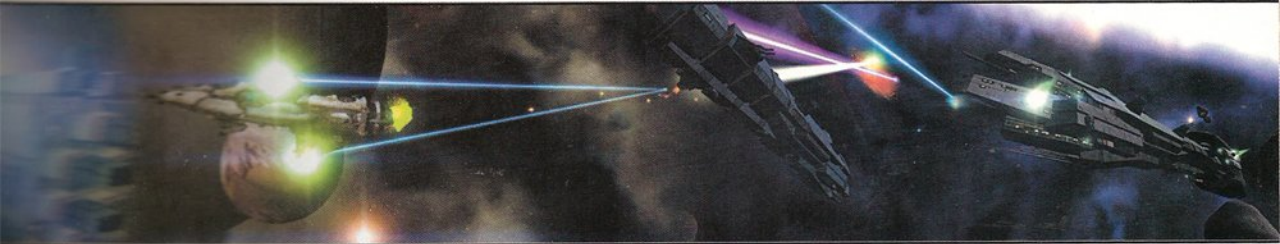
lyukká vagy szupernóvávákká robbantja. Ha mindenki összefog sem tudják megállítani, talán az ember, ez az újonnan jött kis senkiházi, ki az idősebb fajoktól lopkodja össze tudását. Csak egy baj van övele, hogy bár maga is vesélyeztetett, mégis e gonosz fajra hasonlít legjobban... Hogy az ősgonosz faj és a Földet leigázó valami azonos-e, sem biztos egyáltalán, szóval lesz itt kavarrás bőven!

### Nincs több szörzsálhasogatás

A történet középpontjában egy ember áll, a felderítőhajó kapitánya, akit mi alakítunk. Az ő életét fogjuk végigjátszani. Mivel a fejlesztők törekednek az ismert fizikai törvények betartására, így az einsteni relativitási elmélet miatt a „valós” világban évszázadok telnek majd el, míg az űrben úszó Flottánk ide-oda sodródik, de az időeltolódás miatt legalább kapunk ideológiai magyarázatot például a fejlesztések „gyorsaságára”. Különlegesen látványos az űrhajók mozgása: a rakétákat csak gyorslaskor és fékezéskor kapcsolják be — a fékezéskoraként természetesen elől vannak —, forduláskor pedig a hajó oldalán lévő hajtóművek kapcsolódnak be egy-egy pillanatra, hogy a megfelelő irányba tereljék

a gépet, mindez a lehető legjobban hasonlít a valódi űrhajók mozgására! Nagybetűvel írtam a Flottát, mert csak egy lesz. A vezérhajóhoz a játék végére tizenöt nagyobb hajót szervezhetünk be, gyomruk természetesen, mint kaptár, ontja majd szükség esetén a





...a technológiák a tény-  
...egyszerű fejlesztéseket.  
...és, megszokhat-  
...a fejlesztünk valamit,  
...több. Nos, itt  
...tudományok felé  
...degen talál-  
...meg, esetleg egy-  
...vagy még  
...megjéhetetlen  
...úthetik fel  
...Nyugi én sem

...diplomácia, kémke-  
...mikro  
...kezelve, vagyis ha  
...találko-  
...akkor a felajánlott  
...itt lesznek érve-  
...faj-faj  
...vagy keres-  
...számít.

...kolonizáció: a játék  
...környékben az űrben játszódik.  
...meg város-  
...földfelszínen. Az új kon-  
...bolygónkon is fel  
...rendőrséget, meg  
...legyen a  
...majd az

...lényeg  
...közeli hatal-  
...Ezek a Hold nagy-  
...adott  
...fejlesztő vagy  
...az, hogy mit mikor érdemes, az  
...tűg, de a  
...állíthatók,  
...össze-  
...továbbállítás  
...stratégiai fon-  
...összehangolt  
...Windsnesre sokkal  
...mint az előbb-  
...forduló földfelszíni  
...harminc-negy-

ven elfoglalható naprendszer lesz, némelyikben akár tucatnyi kolonizált bolygó, pedig akár egy ilyen űrállomás elfoglalása is komoly tettek minőségű majd — mind azt ígértik.

### A lényeg: az űrharc

A játék központi eleme, mind kidolgozottságában, mind pedig fő dramaturgiai elemében. Keveset lehet látni még a tényleges játékból, de az annál meggyőzőbb. Teljesen háromdimenziós megjelenítés, a kezdőképernyő galaxisunk távlati képe - kiemelve a meghódított naprendszereink. Egy kattintás valamely csillagra és eszeveszett száguldás következik szírványszínű csillagködökön keresztül, a zoomolás mértéke és sebessége izesztő, de lenyűgöző is egyben. Fék be, stop a bolygók felett. Ahogy alant űszkálnak teremtojók által kijelölt pályájukon, az örökkévaló nyugalom érzetét adják. Pedig ha jobban megnézzük, igen ott, annak a holdja mellett — ismét eszeveszett tempójú közelítés — és már benne is vagyunk egy látványos űrszéta közepében.

Mit látványos! Az egyik automatikusan „dolgozó” elfogó vadászra rögzített kameraállásból látjuk, hogyan haladunk az ellenséges idegen cirkálok felé — majd kétezer poligonból áll, százával világitanak rajta az ablakok, és bolyhos szőrzetként öleli a mindig az aktuális célpontra forduló lövegtoronyok egész sora —, de elhúz gépünk mellett saját cirkálonk mélytűri bombája. Mielőtt leadná vadászunk az első sorozatait, becsapódik a rettenetes töltet. Az ellenfél köré húzott pajzs szikráva-vibrálva omlik össze, ekkor, mint sebzett vadra a ragadozók vetik rá magukat a piciny támadó vadászok, köztük a miénk is. Alig tűlök, amikor azt írom: a látvány majdnem olyan, mint Az ötödik elem című film kezdő kép-

sorainak egyike, amikor a leszálláshoz készülődő űrhajót szétlővik a támadó agresszorok. Itt is megdöbbentően látványos, ahogy az alattunk elterülő hatalmas hajótestből ezer szirmok bontanak virágot. Az próbál manőverezni és védekezni, de nincs esély egy ilyen szigonyozott bálnának...

Míndez a csata teljesen automatikus, pauszálni kell csak harc közben, hogy kinevezük a célpontokat, és beállítsuk hajóink energiaellátását, csoportosítván a legfontosabbra a la X-Wing. Általában a küzdelem véget ér, ha a vesztes hajó sebzettség szintje eléri a kritikus kilencven százalékot. Ilyenkor mindkét fél még több kisebb hajót bocsát ki magából. A vesztes evakuál, a legénység (ha tud) átevíckél egy még működőképes hajóra, a nyertes pedig bedobja a tengerészgyalogosokat, hogy elfoglalják a roncsot. Ki tudja, milyen titkokat rejt magában egy ősi idegen jármű? Ha harci kedvünk magasra hágott, tovább lehet lőni a roncsot, de készüljünk fel valami olyan kaliberű és látványú robbanásra, amihez képest a Halálcsillag kispályás effekt volt!

### Én már tudom mi lesz a karácsonyi ajándékom

Csak a legfőbb vonalakban jellemzik a fentebb leírtak az IG3-at, oly'

rengeteg munkájuk van még hátra a befejezésig, hogy még a játék munkacímét sem tudják biztosan ☺. Belehallgattam a készülő zenébe, dinamikusan változó űrszimfónia, a csata alatt durcásabb, ha jó a morálunk felemelő, de ha általánosan rosszul mennek a dolgaink, akkor szintén más stílusú.

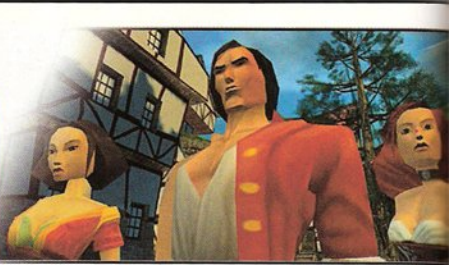
A renderelt animációkba még bele sem kezdtek, de annyit el lehet mondani, hogy nap, mint nap születik valami új, amit azonnal ki is kell próbálni.

Ígéret szerint a kiskategóriás gyorsítókártyák is elbírják majd, de kihasználják a DirectX 8 és a GeForce3 adta lehetőségeket is. Játzható változat szeptember környékén várható, a teljes játék pedig az év végére kerül a boltokba.

- Balage -

web: [www.philoslabs.com](http://www.philoslabs.com)  
fejlesztő: Philos Laboratories  
kiadó: CDV  
megjelenés: 2001. Q4

# Galleon



**Jön még matrózra szárazföld!**

**V**annak játékok, melyek úgy tűnnek, hogy az idők végezetéig készülnek, aztán megjelenésük után az idők végezetéig a köztudatban is maradnak. Mert valamit nyújtanak, amit addig még senki sem. Most belemehetnénk olyan filozófiai fejtegetésekbe, hogy mennyi is egy játék optimális fejlesztési ideje, és hogy mennyi ebből a piaci érdek, ám azt hiszem olyan mélyre és messzire elkalandozónak jelenlegi áldozatunk boncolgatásakor, hogy félt, valahol a Csevegő magasságában venném észre magam. Szóval maradjunk anyiban, hogy átlag 18 hónapot szoktak megjelölni egy program elkészüléseként, ami idő alatt a médiának van ideje jól körüljárni a készülő produktumot, s kellő mértékben felajzani a gyanútlan játékos társadalmat. Aztán ez vagy bejön, vagy nem. Ami utóbbi esetben azért is ciki, mert mindenki érdeklődhet újra, hogy most akkor miért is tolták el a program megjelenését már megint? Rosszabb eset az, amikor egyszerűen a homályba veszve, eltűnik a játékok egéről az adott cím és hirtelen egyetlen kiadó sem akar róla tudni sem semmit. Ekkor a gyanútlan, felajzott játékos elkezd tájékozni, teste görcsbe rándul, és szájában fokozott nyáltermelés indul meg, némi hab ehető társaságában, míg végre lenyugtatják: él az a program még, csak csendben, alvó oroszlan módjára nem mert foglalkozni vele senki sem.

## Sleeper Hits

A fenti szakkifejezés azt hivatott jelenteni, hogy alvó project-ről beszélünk, vagyis senki által meg nem sejtett robanó bombaként vonul be a játék a köztudatba. Ilyen volt talán a Tomb Raider is a másképlős játékok



fiatal lányka, hanem egy meglelt férfi, mégpedig Rhama Sabrier, aki foglalkozását tekintve tengerész. De nem csak holmi matrózporonty-ról beszélünk, hanem egy beleváló kapitányról, aki emellett ádáz harcosként él a köztudatban és mellette remekül ért a térképészethez is.

között, melyet ugyan vártunk is elég rendszeren (nem elhanyagolhatóan a főhősnő miatt), de igazán senki sem sejtette, hogy mennyire is megreformálja, illetve átalakítja az akkori trendeket. Lara Croft, és a világa mára már aranytőjtőt tojó tyúkként kotkodál, azonban az eredeti felállásban volt ott két ember, akik már nem dolgoznak a játékot fejlesztő Core Designnál. Toby Gard és Paul Douglas nevét érdemes lesz a fejünkbe vésnünk, ugyanis nem kisebb nevek ők, mint az eredeti Tomb Raider vezető grafikusa, és vezető fejlesztője. Aztán a nagy siker után 1997-ben leléptek az anyacégtől, és Confounding Factor néven saját céget alapítottak. Még abban az évben bejelentették, hogy egy új, minden

képzületet felülmúló 3D-s akció/kalandjátékot dolgoznak, melynek címe: Galleon.

## St(t)orry

Most, hogy így az oldal felénél el is értem sikeresen a cikk témájához, talán akkor lássuk a részleteket... A főszereplő ebben az esetben nem egy

Nos, ő lesz az a szerencsés, akit Akbah városában kiválaszt egy sáman, ugyanis kisebb-nagyobb problémái akadnak egy idegen eredetű hajóval, és Rhama barátunkat szemelte ki eme problémakör megoldásaként. A feladat innenőtől kezdve roppant egyszerű: Csapatunkkal a szigetvilágban körözve fényt derítünk a titokzatos hajó körül lévő misztériumra, mely során sok-sok élménnyel és főleg tapasztalattal leszünk gazdagabbak (amit Save Game funkcióként képezték le a programozók).

## Gameplay

A megjelenítés 3rd person perspective lesz,

vagyis piros köpenyes emberünket hátulról mutatja majd a kamera. Innen kezdve kezünkben az irányítás a billentyűzet és az egér segítségével, merthogy a készítőik szerint ez lesz az optimális irányítószer, ha már Gamepad nem akad minden PC háztartásban. A kalandozásaink mellett erőteljesen elősegítik azok a furmányos mozdulatok, amit Rhama hajthat végre. A szokásosnak mondható ugrások, vetődések, oldalazások és kapaszkodások mellett az úszás jelenthet némi unikumot, bár a készítőik szerint nem is a mozgások sokasága, hanem azok változatossága, illetőlegesen animálása fog új színt hozni a stílusba. Más és más fázisból ugyanis más és más módon számolja ki a gép az animációt, így kocogásból és rohanásból teljesen eltérő módon lehet majd a talajról elrugaszkodni. De a harcrendszer merőben más lesz, mint azt eddig bármiben is tapasztalhattuk. A kardunk (vagy akár puszta öklünk) segítségével odalopózva, vagy óriási csatakiáltással rárontva az ellenre lenyomhatunk neki egy diszkrét sallert, vagy akár bonyolult kombinációs mozdulatsorok hadát prezentálhatjuk, ami nem csak abból fog állni, hogy lenyomjuk a Tāmadj gombot a billentyűzeten, hanem némi kreativitást is igényelni fog. Azonban azt, hogy pontosan mit



▲ Jökedvünket ez a gyűszűnyi sőr fogja elősegíteni

is, és mennyit, azt játékom homály fedi, köszönhetően az agyonhallgatott részleteknek... Annyit mindenesetre sikerült még kiszagolnom, hogy az akció és kaland elemek kb. fele-fele arányban képviseltek magukat a játék során, de ez az adott terület profilitól is függ, hogy éppen melyik lesz többségben. Mert-hogy Rhama a történet alakulásában úgy járul közre, hogy szigetről-szigetre vándorol, s ezalatt sok-sok kis apró részletet tár fel az ügyvel kapcsolatban.

Mivel úgy nézem a hely igencsak szűkben van, nekem meg még annyi mondanivalóm lenne, gyorsan megcenzúrázom magam és elteszem egy kis időre a gondolataimat, annyit mondanék még így megelőlegezve a sikerprogram státusz, hogy grafikailag valami bővületes, amit produkálni tud a program. Bár az is igaz, hogy taktikusan a gépigenyrről egy nyílk hangot sem ejtettek meg Confounding Factor-ék háza táján...

És hogy a végére némi rossz hírrel is szolgáljak az ömlengéseim mellé: a játékhoz kiadott artwork-ökön feltűnő két leányzó, név szerint Faith, a számánkkal igen nagy hasonlóságot mutató hölgyemény és Mihoko az ex bergylikos, és jelenleg aktív testőr csak szereplői lesznek a játéknak, tehát irányítani nem lehet őket, mint arra számítana a jóhiszemű játékos. Valamint, hogy bár a megjelenés hivatalosan ez év őszére van kiírva, ám ez minden egyes évben így volt már vagy '97 óta, így nem lepődnek meg ha még jövő tavasszal is itt ülnek öbte tett kezekkel az ég felé fordulva foházzommal, hogy Galleon, jelenj már meg, mert tui siker lesz belőled!

Bagó Péter

web: [www.confounding-factor.com](http://www.confounding-factor.com)  
fejlesztő: Confounding Factor  
kiadó: Interplay  
megjelenés: 2001. Q4



# Ozzy's BLACK SKIES

E lőzetes

## Szelek szárnyán

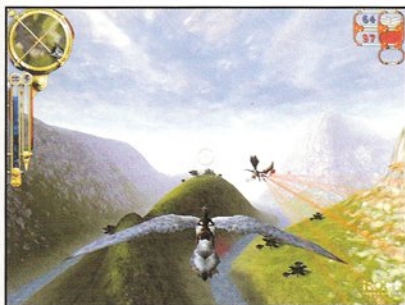
Ozzy Osbourne neve szinte mindenki számára ismerős, illetőleg a rock legendáinak zöménél felnevelkedett zenészeknek mond valamit. A Black Sabbath frontembere vette be magát a köztudatba — a banda után egyenes út vezetett a rockzeneig. Ez idő tájt imázták a démonmestert, aki a démonok nevének fejének lehasznosítására az embereket (bár a démonok gumidenevéréről volt szó, meggyőzően, egy biztos: a jó öreg Ozzy akartam úgy be lehetett lépve, hogy maga sem emlékszik...) meggyőzően, a Bark at the Moon albumjának borítóját elnézve bizony csak kiforratásokról lehet szó.

De a legendák és pár úszógumival a vízben Ozzy már példás családemberként vegetáriánusként is megjelent a köztudatba — ám úgy tűnik, a köztudatban már nem annyira a legendák, hanem a rock-nagypapa, a legendás manapság a természetesen — természetesen — természetesen.

De hogy kerül Ozzy egy számítógépes játékkal foglalkozó újság oldalára? — kérdezhetné a nyájas olvasó. Nos, az Rock Entertainment magazinunk a legújabb fejlesztése, a Black Skies számára.

Az évek során a mítoszokból merítő programok, bár ritkaságszámba mennek, de az ismeretlenek a játékokban — elég, ha csak a legújabb megjelenés Kiss Psycho Ozzy's Black Skies (vagy éppen a Black Sabbath új lemezére — ha megengedné akarunk visszamenni a múltba, az Aerosmith zenekar körül is meg lehet látni a gyerekek saját világát, nem túl sok sikerrel).

Most, Rockon a sor, hogy megmu-



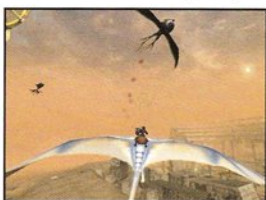
tassa: az Ozzy-tövező mítosz nem veszítette el lényét — olyannyira nem, hogy talán még egy kis költségvetésű, ám annál igényesebb teremtmények. Chrysalis az elferdült emberi tudomány, a kémia és a mágia fellegvára, ahol



sebb játékot is el lehet adni vele.

Stílszerűen a program sztoriját is a Madmen életútja inspirálta: az alapötletét ugyanis Fraewyn királya, Ozzy három reinkarnációja körül bonyolódik, melyek a valódi Ozzy karrierjének fentebb bemutatott sarkalatos pontjaira hajaznak. Ennek megfelelően a Black Skies világa is három frakcióból áll.

Pariah a fekete mágia táptalaja, halálal átítattott vidék. Ezen birodalom kato-



nái örültekből, bűnözőkből, Fraewyn kitesztított-jáiból verődtek össze, hátasak szárnyas démonok, élőhalott sárkányok, és bűvigével fogva tartott elementális



előszeretettel kombinálják a leggyilkosabb és leghatékonyabb lények génjeit, hogy minél veszélyesebb harcosokat és szárnyasokat hozzanak létre — mutáns, repülő szemgolyókat, és rinocéroszbőrű sárkánygolyókat. Virtwyn a

nemes és dicső harcosok birodalma. Harcosai a sárkányok mellett a rég múlt idők mítikus lényeit, a griffeket használják háttal.

A játék maga egy afféle fantasy légharc szimulátor, amelyben a választható 24 háttér egyikének nyergében vívhatjuk meg a harcunkat Fraewyn trónjáért. Minden egyes lény saját, személyre szabott tulajdonságokkal rendelkezik: van, amelyik vastag páncélzatú, lomha, de brutális erejű, de persze olyan is akad, amely nagyon fürgé, ám

szerűlány és igencsak gyengécske. Persze minden egyes lénynek saját mozgás-animációja van, nem beszélve a szintén személyre szabott elsődleges és másodlagos támadásokról, és az elmaradhatatlan speckókról, amelyek így együtt már igencsak megehezíthetik a választást a lények közt. Lassan már kezdek

kifogni a helyből, de azért azt még gyorsan elsorolnám, hogy mintegy 30 egyjátékos küldetésre számíthatunk (frakciónként tízre), amelyek mind egy-egy Ozzy nótára épülnek — pl. a Steal Away the Night nevezetű misszióban egy halom Virtwyn harcost kell megakadályoznunk abban, hogy lenyúlják a Lélek Kristályt.

A játék multiplayer aspektusára sem lehet panaszunk, ebben a módban maximum 16-an mérhetjük össze erőnket — jó hír leendő PS2 tulajoknak hogy 6k osztott képernyős játékmóddal is gazdagodnak majd, míg mi be kell érjünk az Internet és a LAN adta lehetőségekkel.

A játék 3D megjelenéséért az RFE engine szolgál, amely egy soha meg nem jelent játékhoz kifejlesztett motor, és bár már két éves, a screenshotok alapján ma is megállja a helyét. A Black Skies jelen pillanatban 70%-ban készen áll, így az elkövetkezendő pár hónapban remélhetőleg már az alpha verzióval is találkozhatunk. Már csak egy tökéletes kiadóra lenne szükség, aki felkarolja a vége felé járó projektet — no meg arra, hogy a Black Skies ne jusson a Talonsoftos Flying Heroes sorsára. Kár lenne érte...

VargaB.

web: [www.rock.com](http://www.rock.com)  
fejlesztő: iRock Interactive  
kiadó: —  
megjelenés: 2002.

A HONAP JÁTEKA  
2001. JULIUS - AUGUSZTUS

# EMPEROR

BATTLE FOR DUNE







## A regények



Frank Herbert 1966-ban hunyt el, hatvanöt éves korában, miután rövid ideig rákkal kezelték. Hatásos kis listát hagyott hátra regényeiről, közöttük a legsikeresebb hat kötetes sorozatot, amit Dűne-ciklusként ismerünk.

A politikai intrikák egy jövőbeli univerzumban mindennaposak, akárosak a különleges vallások. De Herbert ezt a két szálát egészen új elemekkel ötvözte — elsősorban a sivatagos Dűne ökoszisztémájával a középpontban — és ezzel valami olyasmit alkotott, ami felülmúlta az egyes részeket. Tömény, komplex mű a sorozat nyitódarabja, mely meghálálja a figyelmet és a negyedik, ötödik olvasásra is lenyűgöző. Ez nem mondható el a sorozat második darabjáról, a Dűne Messiásáról, különösen a magyar kiadás fordítása és első kiadása minősége sikeredett harmadosztályúra.

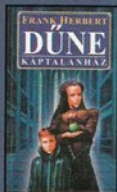
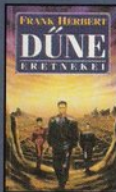


A Dűne gyermekei 1976-ban a jelenik meg, hét évvel a Messiás után. Ez a mű, melynek szereplői Paul gyermekei, amolyan prologusféle a Dűne istencsászarához. '76-ban mindenki azt hitte, a Dűne trilogia befejeződött. Ehhez képest még három regény, a Dűne Istencsászara, a Dűne eretnekei és a Dűne káptalanháza jelent meg. Tovább folyik a cselszövés, az intrika. II. Létó az Istencsászár háromezer-ötven éves uralkodása után a Dűne eretnekei még egy évezredet fog át. Ez talán az eposz legkomplexebb darabja, Herbert írásművésze itt már filozófiai magasságokba emelkedik. A Káptalanházban a



menekülő Bene Gesserit egyik utolsó bolygóján a homokférgek tenyésztésébe kezd, újra megteremtve a rég elpusztult Arrakist. Az utolsó fejezetben feltűnő szereplők, két ismeretlen, szinte isteni hatalommal rendelkező lény az egész regényfolyam mondanivalóját helyezi teljesen új megvilágításba, a válaszok helyett újabb, még zavaróbb kérdések merülnek fel... Mégis, a ciklus éppen emiatt befejezettnek tűnik.

Herbert fia szerint apja készült a Dűne 7 megírására, de halála megakadályozta ebben. Brian felkérésére Kevin J. Anderson, akit Star Wars regények írójaként is ismerhetünk, nemrégiben befejezte az előzmények — trilógiát, melyek a három legnagyobb Házat mutatja be. A Dűne — Atredies Ház nemrégiben megjelent magyarul is.



percnél, ha az elején meg tudjuk fogni az ellenfelet. A csata egy épületen áll, vagy

bukik, a Construction Yardon. Ha ezt kilövik, az ellenfél nem lesz képes több épületet felhúzni, csak idő kérdése a vég, és mint mondom, egy gyors támadással az elején, akár a kezdő csapatokkal, már nyert ügyünk lehet.

A fűszer termelése teljesen automatikus, a lehető legkevesebb energiát kell a betakarítás menedzselésére pazarolni. Csak elég egy — két további kocsi és légi vagon legyártani, upgradelni a fűszergyárat, hogy több helyre is be tudjanak állnia az aratók. A többi maguktól elvégzik a gépek, sem csak a fűszermezőket sem kell megkeresnünk.

Ha megnyertük az első pályát,

Arrakis térképe táruul lenék. A három Ház felségterülete látható itt. Általában négy terület közül választhatunk, melyiket is támadjuk meg. A homokviharok dúlta térségek időlegesen elérhetetlenek. Cél: az ellenfél főbázisát elérni. Ezt tehetjük



▲ íme egy kései Thunderbird

kényelmesen, felprédálva az összes területet, de tarthatunk egyenesen, felé is. De ne feledjük: ha nyertünk, az ellenfelek taktikai köre jön, amikor lehetséges, hogy minket támadnak meg. Ilyenkor két lehetőség közül választhatunk: a védekezés és a... Katona! Küzdj mindhalálig!

Ha elértük az ellenfél főbázisát, és le is nyomtuk, azonnal követjük anyabolygójára, hogy az irmagját is kipusztítsuk az átkozottnak. Ha netán ez is sikerülne, szörnyű információk birtokába kerülünk. Rögtön vissza kell térni Arrakisra, egy minden eddigi féregnél hatalmasabbat láttak, méghozzá valamelyik Nagy Ház irányítása alatt...

Minél nehezebb fokozatban játszunk, annál több váratlan esemény generálta kihívással kell szembenéznünk. Egy bázison belül kell kiszabadítani a társainkat (ezek látványvilága a nagyszerű Incubation-re emlékeztet), vagy valamelyik Kisebb Ház megtámadja szülőbolygónkat, míg mi az Arrakison hódítunk...

Apropó szövetségesek. Egy — egy megtámadott területet jelentkezhettek a szövetségesek. Ha felhasználjuk ajándékaikat, vagy például megmentjük őket a pusztulástól, a későbbiekben is jelentkezni fognak. Erdemes a Fremeneket vagy a Sardamakarokat

vagy... tulajdonképpen az a legjobb, ha minél több szövetséges ház áll, mellettünk, hiszen mindegyik potenciális erőforrást jelent!

## A portéka

**Agamemnon fiai:** Homérosz Iliászából ismert görög hős leszármazottai a Caladanról származnak, erről a gazdag, prosperáló bolygóról. A caladani emberek olyan egészségesek, mint

planétájuk. Búszkék, bátrak és békeszeretők, vezetőjük Létó herceg. A hadsereg abszolút lojális vezéréhez, ez teszi őket többek között az egyik leghatalosabb hadsereggé az Univerzumban.

Ezek az értékek üdítik leginkább ellenfeleiket, különösen a Harkonneneket, de fel is keltik a lehet-



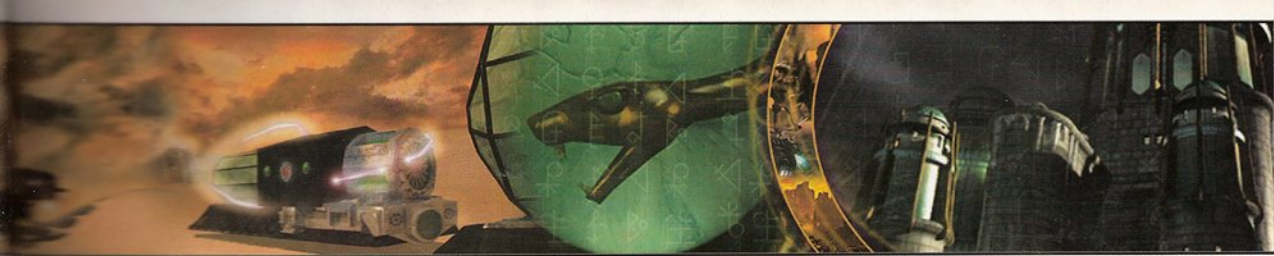
## Bene Gesserit

A Butleri Dzsihad után uralkodó legfőbb és legmaradandóbb három szellemi-fizikai iskola egyike.

Célja hogy lelki-teszt képzéssel nyújtson, elsősorban nőknek. Ellenségeik boszorkányoknak is nevezik őket, mert képességeik mind a harcban, mind mások manipulációjában szinte emberfeletti. Majdhogynem teljes mértékben uraják elméjüket és testüket, sőt hatalmukban áll a Hang használata, mely segítségével bármire rávehetnek bárkit. Szövetségük behálózza az egész ismert univerzumot. Céljuk egyfajta fajnemelési program, melynek során a legértékesebb emberi vérvonalakat tökéletesítik évezredek (I) keresztül. A program végső állomása a Kwisatz Haderach megteremtése, egy himnusz szuperlény világra segítése. Ez a kifejezés olyasmit jelent, hogy „aki egyszerre sok helyen lehet”. Egyszerűbben fogalmazva egy olyan ember volt a céljuk, akinek a szellemi ereje lehetővé teszi a magasabb rendű dimenziók fölfogását és felhasználását.

Az Arrakis-incidensnél tervük kudarca már előre látható. Ettől kezdve hatalmuk egyre gyengül. Az Főreg-Istencsászár uralkodása után a feltörekvő Tiszteletreméltó Matróknak végleg megtörik hatalmukat.





repedés szivárgások figyelmét, így a Fremeneket. A legutóképebb fey-  
vessék az Atrides Háznál a külön-  
leges Dimithroplerekből álló légierő  
ismegbízható gyalogság jelenti. A  
háznai megnyerését mégis megingat-  
hatatlan harci szellemük és tiszta jog-  
szászok az Amakrisra jelenti.

Az Atrides Ház oldalán küzdeni  
biztos volt. Kisóporni a tisztátlan  
szociális ellenfeleket a bolygóról,  
megteremteni az igazságos békét  
nagyszerű. Légierőjük egy-két döntő  
pillanattól eltekintve nem befolyásolja  
igazán a harcokat, ugyanis rendkívül  
lassú, ezen kívül egészen könnyen  
ellenőrizhető az ellenségés légharóit  
ölepek, de még a rakétavetővel fel-  
szerelt gyalogos csapatok is.

Az Atrides űbőrerőt képeznek viszont a  
Wendaurusok. Ezek a nehézpáncé-  
los, négy rakétavetővel felszerelt  
kiszáradt egész csapatokat képezek  
ismegbízható küldeni, különösen nagy  
bolygóról.

A könnyű gépekkel és néhány gép-  
vezérléssel megátogatva nehéz őket  
megállítani.



### Boldog családi kör:

Az Atrides család két-  
csontig letar-  
rolt, kóriggett és  
mérgező gázokban fuldokló  
Gadi Prime iparbolygó a Harkonnen  
házhoz. Az itt élő emberek  
legfőbb jellemvonása a kapzsiság,  
és az. Legkiszáradt-furdalás nélkül  
száraznak a saját anyjukat. A Ház

neveltetésének két alappillére a féle-  
lem és a terror. Ebből a két diszciplíná-  
ból következő eshetőségek lebegnek a  
Harkonnen-katonák szeméi előtt: vagy  
meghalsz a csatamezőn, vagy pedig  
hosszú, fájdalmas halál vár rád a kínzó-  
kamrák mélyén... És míg kegyelemért  
nyoszorógsz, a ta-báró emeli rád a  
potharát, mosolya félelmetesebb, mint  
a szárszámok, amikkel segédei közeli-  
tenek feléd.

Ezt a házat egyetlen fő cél vezérli,  
beteljesíteni a kanly-t, vagyis a rituális  
vérbosszút az Atrides-házon. Mellé-  
kesen pedig megszerezni az uralmat  
az Arrais fölött.

A Ház egészségéi minden kétséget  
kizáróan embertelenül brutálisak.  
Egytől egyig minden gépezet képes  
a gyalogosok eltaposására, ami sok-  
szor sokkal hatásosabb, mint viszo-  
nozni a tüzöket. A Buzzsaw, egyik  
legalapvetőbb egységük például, két  
könnyű gölyöszóróval és egy hatalmas  
körfűrészrel rendelkezik, ami nem  
csak az ellenfél embereit, de a  
fűszermezőket is könnyedén  
felprédálja... Leghatalmasabb monst-  
rumuk a Devastator: már maga a  
gigantikus robot látványa is félelmet  
kelt az ellenség soraiban, ha pedig  
elkezd tüzelni plazmaágyúiból, könnye-  
dén végez bármelyik ellenfelel.  
Ha mégis szorulna a hurok, a  
Devastator kapitánya túlelgeitheti a  
gépezet atomreaktorát, egészen a...  
Hősiesége örökön él bajtársai emlé-  
kezetében. Egyetlen hátránya lehe-  
tetlen lassúsága, de ezt egyszerűen  
egy hozzárendelt légi vagonnal tudjuk  
kompenzálni. Mielő ellenfele lehet egy  
kisebb Shai-huludnak is!

**Kigyók között:** Míg az előző két Nagy  
Ház ismerős a regényekből, az Ordos  
már tisztán a fejlesztők ötletein alapul.  
Ez a Ház a hatalmas kiterjedésű, jég-  
gel borított és barátságatlan Sigma  
Draconisról ered. Mindezek ellenére  
nem csüggedő akarattal mérhetetlenül  
gazdag birodalmat építettek fel, ami  
a kereskedelemre és a csempészetre  
alapul. A távoli bolygó egyik  
erőssége éppen  
ebben rejlik — a  
titoktartásban.

Vezetőik az Uni-  
verzum arisztok-  
ratái, évszázadok  
óta élnek elmé-  
lyülve a titkokban  
és a spekulá-  
ciókban. Kémeik  
mindenhol meglá-  
lathatók, de senki  
sem tudja kik  
azok, ha mégis  
sikerül egyet

## Fogalomtár

**Arrakis:** a Dűne néven ismert bolygó a Canopus harmadik bolygója

**Butleri Dzsihad:** a Liga előtt, 201-től 108-ig tartó keresztres hadjárat a számítógépek, a gondolkodó gépek, és a tudattal rendelkező robotok ellen. Legfőbb parancsolata megmaradt az O.K. Bibliában is: „Ne készíts gépeket az emberi elme hasonlatosságára!”

**Cirkoruha:** az Arrakison feltalált, az egész testet fedő öltözk, amelynek mikro szendvics szövete egyrészt a hő leadást, másrészt a testből távozó nedvesség szűrését és visszanyerését végzi el. A visszanyert nedvesség a gyűjtőzsebekből a csövekben át kiszívható

**Doboló:** rövid karó a végén rugós kereplővel. Homokba szúrva, majd elindítva a „dobolást”, odacsalja a shai-huludot

**Fedaykinok:** halálra szánt Fremeni önkéntesek. Történelmi jelentése: olyan csoport, amely meggátolja a törvényteleniséget, akár élete árán is

**Fremenek:** az arrakaisi szabad törzsek, a sivatag lakói a Zenszuni Vándorok maradványai (az impérium nagyszóltára szerint: homokkalözök)

**Fűszerkóvász:** gombatelepszzerű burjánzás, amely akkor jön létre, amikor a kismesterek testváladéka vízzel érintkezik. Ilyenkor kerül sor az arrakaisi fűszer jellegzetes kitorására, melynek során a föld mélyében lévő anyag helyet cserél a felszínivel. Ez a massa a napfény hatására átalakul melanzsá

**Ház:** egy bolygó vagy bolygórendszer uralkodó dinasztiaja, vagy klánja

**Ibadszem:** a nagymértékű melanzsfogyasztás jellegzetes következménye, a szem szaruhártyájának megkékülése. A mélykék szín a teljes melanzsfüggőség jele

**Kwisatz Hederach:** „Az Út Lerövidítése”. Ezt a nevet adta a Bene Gesserit az ismeretlennek, akit genetikai úton akartak létrehozni, annak hímnemű Bene Gesseritnek, akinek lényéhez szervesen hozzá tartozó mentális ereje át tudja hidalni a teret és az időt

**Melanzs:** a „fűszerek fűszere”, amelynek az Arrakis a kizárólagos forrása. A főként öregedés gátló hatásáról ismert szer kis adagokban szedve enyhe hozzászokást okoz, nagy adagokban (70 kg testtömeg esetén napi két gramm fölött) súlyos. Muad-Dib saját bevallása szerint a fűszernek köszönhette prófétai képességeit. A Liga navigátorai hasonlóan nyilatkoztak. Egy dekájának ára az Impérium piacán eléri a 620000 solarist is

**Mentát:** az Impérium legmagasabb szintű logikai tevékenységre kiképzett alattvalója, „emberi számítógép”

**Sapho:** nagy energiatartalmú folyadék, amelyet az Ecacon termék sövénycserje nedvéből nyernek ki.

Főleg a Mentátok fogyasztják, akiknek, állításuk szerint, fokozza a szellemi tevékenységüket.

A rendszeres fogyasztástól mélyvörös foltok keletkeznek az ajkakon és a száj nyálkahártyáján

**Shai-Hulud:** az arrakaisi homokféreg, a sivatag „nagy öregje”, az Örökkévalóság Apó, „a sivatag nagyapja”.

Figyelemreméltó, hogy ez a név, ha nagy kezdőbetűvel írják, vagy meghatározott hangsúllyal ejtik ki, az ősi fremeni hit földisteniségét jelenti. A homokféreg óriásra megnőnek (a sivatag mélyén 400 méternél hosszabb példányokat is látni), és igen hosszú életűek, ha csak nem végez velük valamelyik társuk, vagy nem fulladnak vízbe, ugyanis a víz halálos mérge számukra.

Az Arrakis felületét borító homok nagy része minden valószínűség szerint az ő múvük



→ A mélyen Shai-Hulud



## Az Űrliga

A Butleri Dzsihad után uralkodó legfőbb és legmaradandóbb három szellemi-fizikai iskola második legjelentősebbje.

A császári naptár kezdete az az időpont, amikor a Liga átvette az egyeduralmat az űrutazás, az űrszállítás, valamint a bolygók közötti bankműveletek között. A Liga képes egyedül a mélyűrben közlekedni hatalmas hajó és navigátorai segítségével. Óriási összegeket kérnek a szállításért, csak a leggazdagabbak fizethetik meg őket. A Harkonnenek dűnei inváziója, ami kétezer hajó odaszállítását jelentette, fűszerkitermelésük hatvan évének teljes nyereségét jelentette, ami nem kevés, ha tudjuk, ez a legértékesebb anyag az univerzumban. A csillaghajók folyamatosan járják az űrt, csak a itt-ott állnak meg, a ki-és berakodás miatt. Hajóik fedélzetén tilos az ellenségeskedés, még az is elképzelhető, hogy az Arrakisra érkező ellenfelek ugyanazon gigantikus hajó gyomrában utazzanak szükségszerű békeségben egymás mellett, míg le nem érnek a bolygófelszínre.

Az űrutazás képességét a Liga navigátorai birtoklik. Ezekről a lényekről nagyon keveset tudni, miután megkezdték a kiképzésüket, sohasem térhetnek vissza az emberek közé. Ez egyesek szerint a testi torzulásaik miatt szükséges, egy kifejlett navigátor már teljesen levedli emberi alakját, feje koponyájáa dőbnetesen nagyra duzzad, végtagjai teljesen elcsökevényesednek. Állandó narancsszínű melanzsgázbán fürdenek, kapcsolataikat a külvilággal a ligaügynökök ápolják.

A navigátor képes elméjének hatalmával kifürkészni az univerzum távoli pontjait, az űrhajó generátorait befolyásolva meghajítani a teret. Mintha a papírlap két végét összehajlana, egy szempillantás alatt az űr egy más részébe kerülnek. Vannak, akik ezt így nevezik: „Utazás mozgás nélkül.”

beépíteni közéjük, viszonzásul kettőt rejtenek az ellenfél sorába. Vezetőjük egy névtelen, csak félig ember figura, a cselszövés és az armány úgy veszi körül, mint a testéből sarjadó létfenn-tartó kábeleit. Mindaz, amit a bolygó visszavonultan élő vezető rétegéről tudni lehet, hogy bevethet minden különleges technológiát, amelyektől az Arrakis uralmát remélik. Az Ixtől vásárolt harci gépeiket segítségével próbálják ellenfeleiket eltiporni. Mivel a lojalitás pénzért nem megvásárolható,

az Ordos harci potenciál nem mérhető a többi házhoz, de tartogatnak kellemtelen meglepetéseket.

Az Ordos Ház minden egysége rendelkezik egy változó teljesítményű védőpajzsral, és ha ez nem lenne elég, a harci gépek önjavítóak, meghozzák nem is túl lassan szívják vissza magukat: általában elég két átlagos harc közötti szünet, hogy a sérült gépek teljesen megjavuljanak.

Legtöbb egységük hihetetlenül gyors, folyják a harc bárhol, az Ordos egy-

## A Dűne játékok

**Dune:** Az első számítógépes változat stratégiai elemekkel ötvözött kalandjáték a távoli múltból, egész pontosan 1992-ből. Óriási világsiker, mind kidolgozottságában, mind grafikai, mind pedig játszhatóság tekintetében az egyik legnagyobb sikerű játék volt kortársai között. Megvan még valakinek? Mi akkor 93 %-ot adunk neki. ☺

**Dune II:** A Westwood játéktörténelmi alkotása egy évvel később. A játék megteremtő a real-time stratégia műfaját. Éveken keresztül lopkodják a game ötleteit, de csak jóval később sikerül a Starcraftnak és az Age of Empiresnek letaszítania a trónjáról. Az 576 KByte akkori értékelése 97 %.

**Dune 2000:** '99 októberében, hat évvel később a Westwood piacra dobja a Dune II grafikai felülréformált változatát. Mivel a játék motorján bevallottan nem akartak változtatni, csak enyhe grafikai finomítás és néhány átvezető animáció került újonnan a játékba, minek eredménye az egyedül csak a kiadó által előre nem látott óriási bukás. CoVboy dühöd kifikadása közepette 67 %-ot szavazott neki. Szerintem elnézően.

**Emperor — Battle of Dune:** másfél évvel a '2000 után a fejlesztők megpróbálják lemosni a szegényfoltot. Jelentem sikerült!

**Frank Herbert's Dune:** a Cryo gondozásában az év vége felé jelenik meg egy Tomb Raider szerű, mangásított grafikájú akció-kaland game. A neten már sokan közkinccsé tették nevezetlő kritikájukat az előzetes képek alapján. Mi azért izgatottan várjuk.



▲ Kár, hogy a pirosakkal nem én vagyok...

ségek gyorsan odaérnek. Legfőbb erjük mégis a szabotázsakciókban és az öngyilkos küldetésekben rejlik. Repülő kamkiazé egységük a legerősebb épületeket is a földig rombolja... már ha sikerül eljutnia odáig.

## Szövetséges Házak

**Ix:** Ez a fasiszta ideológiájú ház a speciális, rémisztő technológiájáról híres — amit elad bárkinek, feltéve, ha jól megfizeti. Kihasznáva, hogy az Arrakis most egy bolygóközi háború kellős közepébe csöppent, ők is beszállnak, legfőbb céljuk a haszon-szerzés. De a profit nem oszlik szét a társadalmuk között, hiszen a gyárakban dolgozó, mesterségesen előállított tömegeknek nincs rá szükségük, a pénz csak a technokrata elit-hez jut el. Ix Háza nem alacsonyodik le a Dűnéért harcolók értékrendjéhez, nincs hit vagy kötelezettség, csak a haszonból származó jutalék. Sokan utálják őket, főleg a Fremenek és a Sardukarok, mivel elnöiesedet puhányoknak tartják őket, ellenben Ix a brutális harcosokat tartja primitívnek.

Ix két jelentősebb gépezetet ajánl fel a csatákra. Egy hologram projektorral felszerelt tankot, ami összehaverja az ellenfeleket tév-képeivel és egy szárazföldi, mechanikus medúzákat, ami a kijelölt célpontot rongálja jelentősen.

**A Fremenek:** Az Arrakis sivatagában edződött népet számos viszontagság és az életben maradásért való küzdelem faragta kemény harcosokká, talpraesetté és alkalmazkodókká. Imádatuk — és félelmük — tárgya a gigászi homokfőreg, mely keresztül-kasul fúrja magát a bolygó homokján. Csakúgy, mint a Shai-hulud, ők is jobban szeretnek a föld alatt rejtőzni, föld alatti barlangjaikban, titkos oázisokban, várva az időt, ami-

korra elég víz gyűlik össze, hogy megváltozhasson a Dűne éghajlata.

Az Atreides Ház szövetségeseiként megmutatják igazából mire is képesek, vad és elszánt harcosok, akik igazi ütőkártya lehetnek a betolakodó két másik hatalom ellen.

A Fremen gyalogság szinte elpusztíthatatlan. Álcájuk miatt nehéz észrevenni

őket, fegyverzetük kiváló. Mesterlövészeik nagy távolságból kilövik az ellen-séges gyalogságot, a szónikus puskákkal felszerelt pedig komoly gondot okozhatnak még egy nehézpáncélos egységnek is!

**A Sardukarok:** A Selusa Secundus császári börtönbolygón képzett fanatikus harcosok harci kódexe a következő: egy ember a bátorságban és a fegyveres képzettségében elért jártassága alapján méreteltik. Igaz, hogy most nem ül uralkodó a császári trónon, de vallásos ideológiájuk és harcra kondicionált tudatuk terrort kelt a csatamezőkön.

Méltán tisztelik ellenfeleiket, így például a Fremeneket és az Ixet, amit egy túlhaladott kultúrának tartanak. De az ellenfelek ellenfelek maradnak, elég kicsi az esély arra, hogy a Sardukarok megváltoztassák néze-



➤ *Wahányoltam az időjárást, de nagyon!*

...és fegyverszünetet kössenek a Fremenekkel. Vagy talán mégis van rá lehetőség?

Azaz a rohamosztások is jelentős harci potenciállal rendelkeznek, a nehézgéppuskások rövid idő alatt learátják az ellenfél gyalogságát, ugyan az akár többszörös túlerőben, szuperfegyverek pedig a járműveket szétválik át serényen térszuszórvé.

Nem mellékes, hogy többször annyi sebzdést bírhatnak, mint bármely más gyalogos egység.



### Az Űrliga: A

fűszer gázában tenyésző navigátorok képesek egyedül az űrutazásra.

Monopolhelyzetüket kihasználva megpróbálnak minél előnyösebb pozícióba kerülni az Arrakison folyó hatalmat kihasználva. Nem csak egy űrállomást, egy kihelyezett

erődtímenyt, de az egész bolygót szeretnék a befolyásuk alatt tudni. A Liga szövetségével hatalmas rombolóerejű ágyúkat lehet felállítani, ami komoly gondokat okoz az ellenfeleknek.

**Bene Tleilaxu:** A Ház vezetői háborúdtól vallási fanatikusok, akik szüntelenül a gonosz gépek hatalma ellen prédikálnak. Így a Tleilaxu tudománya elsősorban a biológiai kísérletek, génmanipulációk, új fajok tenyésztésén alapszik. Kedvelik a klónoztást és a halottak újraélesztését. A Ház technológiája legalább annyira torz, mint a vallásos hitük egy szent háborúban, ami kitörli az összes gépet az Univerzumból.

Ellenfeleik a legkülönfélébb okok miatt utálják őket: az Ix gazdasági konkurenciának tekintik őket, a Saradukarok mert megszenstégtelenítik a sirokat, a Fremenek undorodnak a borzalmas kísérleteiktől. De a Ligával viszont szövetségben állnak, tudván, hogy a közeledő Dzsihad őket igazolja majd. A Ház mutáns zombijai minden megérintett gyalogost saját képükre formálnak, a biológiai tankjuk lárvaköpe is hasonlóan hat... járművekre.

### Tipppek, trükkök, huncutságok

— A védelmi vonal a magaslaton kezdődjön a gyalogsággal, felderítők, mesterlövészek, illeszm, második vonal a tankok, leghátul a nehézlövegek. Mindez magaslaton, így távolabbra tudnak tüzelni és az ellenfél is nehezebben kapaszkodik fel az emelkedőkhöz.

— A gyalogsággal érdemes kihasználni a kisebb sziklát, sáncokat, védműveket, nagyobb lesz a páncéljuk

## Filmek

A mozifilm 1984-ben készült az extravagáns elképzeléseiről híres David Lynch által. Ha egy mondatban kellene jellemezni a 137 perces nagyszabású sci-fit, akkor azt lehet mondani: nem jó. A film tényleg nem lett sikeres, kiváltképp a regény rajongóinak körében. Lynch saját forgatókönyvét használva tömörítette a majd' hétszáz oldalas művet, messze nem elég a két óra, folyamatos narrátori megjegyzésekkel kellett telítődnie a filmet, hogy némileg érthető legyen a kívülállók számára is. Emellett '84-ben a Birodalom visszavág és a Tron után egy sokkal egységesebb trükkárral kellett volna dolgozni — néhol látványosan jól, máshol látványosan gagyin sikerültek az effektek. Ennek ellenére a kitűnő szereplőgárda (Kyle MacLachan, Sean Young, Sting, Patrick Stewart, Jürgen Prochnow) és a vitathatatlanul jól sikerült kosztümök, illetve díszletek nagyszerűen jelenítik meg a könyvek világát. És akárki akarmit mond, a navigátoros nyitójelenet elég ütőre sikeredett. A filmnek létezik egy Amerikában kiadott 190 perces speciális változata is, ami jóval bővebben tárgyalja az eseményeket, sajnos ezt azért nem lehet minden sarki árusnál beszerezni ☹

Áprilisban a Pro7-en már leadták a Dune című, 2000-ben készült sorozatot, ami háromszor kilencven percet jelent. Aki lemaradt róla ne bánkódjon, cikkünk megjelenése és az HBO filmkínálata összekacsint e pillanatban, ugyanis a csatorna júliusi filmkínálatában ott figyel e mű is. Szerintem egy kicsit Stargate-esre sikeredett a látványvilág, és az egészek egy kicsit sorozat íze van, ugye a költségvetés mégsem egy moziba szánt szuperprodukción. Egyetlen ismert név innen, a Leto herceget alakító William Hurt. Ja, és Vadállat Rabban szerepelt az egészen magyaros nevű Laszlo I. Kish kapta.

és a járművek sem tudják eltaposni őket.

— Óvakodjunk az azonos típusú egységekből álló csapatoktól, nagy lehet a szivás, ha a lépegetőinket kikészíti pár gerilla Fremen, pedig pár nehézgéppuskás kihúzhatja minket a csávból.

— A fejlesztett légi vagon nem csak a mi, de az ellenség egységeit is fel tudja kapni a levegőbe! Szórakozzunk kedvünk szerint. ☺

— Érdemes egy-két őrszemlet állítani a bázis bejárataihoz, olcsók, fegyvertelenek, de nagy területet látnak be és felfedezik a lopakodó egységeket is.

— Ne hagyjunk nagy tömegben egységeket, különben ők lesznek a pálya bármely területére ható szuperfegyverek kedvező célpontjai (ezeket a fegyvereket a palota megépítésével lehet kiváltani).

— Készüljünk fel a lerohanások ellen már rögtön a küldetés elején. Néhány

specialista gyalogos elég is lehet.

— Az egységek fejlődnek, nőnek a harci értékeik, vigyázzunk rájuk ezért. Egy kiképzett csapat tényleg sokkal hatásosabb, mint a zöldfülűek.

## Összhatás

Az Emperor nagyszerű RTS. Profi munka minden szempontból, bizom benne, hogy a kellően agresszív és pergő játékmotívum miatt a többjátékos módban is megnyeri a tetszését, akár meg a Starcraft-fanatikusoknak is.

Ennek egyetlen komoly hátránya lehet, az pedig az izmos gépigény. Sajnos százkilencvenkét mega RAM és a TNT elsőgenerációs 16 megás videó kártya nem volt elég az utolsó, nagy pályákra. A szaggatás egyre elviselhetetlenebb lett, bármilyen kicsire is vettem le felbontást. Azért lehet, hogy ezt már egy egyszerű javító patch is orvosolni fogja.

- Balage -

Az egyik magyar netes filmes adatbázis ajánlata:

### Dűne

eredeti cím: Dune

eredeti cím: Der Wüsten Planet (1984)

A sivatagos bolygón a homokbuckák alatt kúszó szörnyek segítségével a borszolgáorsorsban tartott lázadó bányászok leszámolnak a gonosz uralkodóval.

GBR, fantasztikus film, amazon.com 14 Ft., Dvd 20 Ft.

No comment, nem olyan nehéz megtalálni, és garantált a röhögés. Húsz pénzért meg kinek nincs kedve megrendelni?!

Electronic Arts / Westwood [www.westwood.com](http://www.westwood.com)  
 PII300 (P166), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

LÁTVÁNY	10
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSÁG	9
ZENE-HANG	10

✓ minden izében igényes munka  
 - pergő játékmotívum  
 ✗ sok egység kezelést nehezen bírja  
 - ijesztő a nagy lérege ☹

# 96

# Alone in the Dark The New NIGHTMARE

Egyedül a sötétben, zseblámpával a kézben

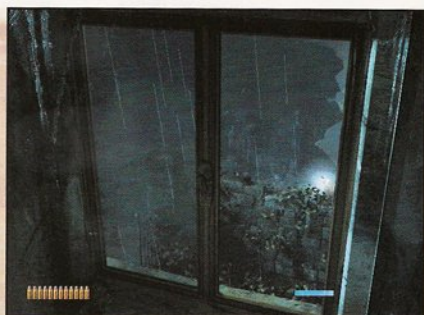
Miután már egy ideje hallani lehetett az Alone in the Dark legújabb részéről, a The New Nightmare-ről, meg jöttek ki a képek és mozik, pár hónapja rászántam magam, hogy alapozzak egy kicsit, és újra végigjártam a rég megjelent előző részeket (lásd a Survival horror történelem részt). Az élmény mai szemmel sajnos elég kiabrándító volt, az egykori álkiakasztó játékok most már gyengének és szegényesnek tünnek. Igazán a legnagyobb bajom a hardware konfigurációval volt. A Jack in the Darkot könnyen lenyomtam újra, az első rész is nagyjából rendben volt, de a második és harmadik rész elején furcsa dolgokat produkált a játék: pár szükséges lépést nem tehettem meg ezekben, így végleg elakadtam. Valószínűleg a probléma valahol ott rejtőzik, hogy pár dolgot CPU-val időzítettek akkoriban, nem gondolva arra, hogy valamikor az akkori csúcs 386-40MHz-nél erősebb gépek is meg fognak jelenni (ugyanis, bár a harmadik rész már 1995-ös,

mindegyik játék ugyanazt az 1992-es engine-t használta). Tehát az alapo-

zás nem úgy sikerült, ahogy vártam, igaz az előző játékok ismerete nem is szükséges az új team, a Darkworks által fejlesztett új részhez, amit teljesen a mai színhez igazítottak.

Az Alone in the Dark: The New Nightmare tavasz végén kezdett el szállingózni, ugyanis ezt az előző részekkel ellentétben nem csak egy gépre fejlesztették (egyedül a második rész ért meg egy PSX portot is, a többi csak PC-s volt), hanem egyből minden gépen le akarták nyűgözni a survival horror rajongókat. Majus végén jelent meg a Darkworks által fejlesztett PlayStation verzió, amit végig is nyomtam. Ugyanakkor

dob fel, ezután a játék a másik két CD-ről fut. Az installálás egyszerű, automatikus, nincsenek nagyon opciók, hiszen multiplayer mód sincs a játékban. Egyedül a Direct X 8 (ami a hanghoz kell) és az OpenGL (ami a 3D-hez) drivereket lehet opcionálisan fel-



▲ 1984 — a nagy tesó mindent lát



▲ Itt járt Alina

jött ki a GameBoy a Color verzió is, amit az angol Pocket Studios fejlesztett, ez természetesen a hardware kötöttségek miatt gyakorlatilag egy új, egyszerűbb, gyengébb játék, ami az eredeti anyag bufított grafikáját használja. A második hullámban jött a Dreamcast port, majd most végre a PC változat is a polcokra került, ezt a Spiral House követte el. Egy időben a Pocket Studios tett nyilatkozatokat egy fejlesztés alatt álló, immár valódi 3D alakokkal működő GameBoy Advance verzióról is, de jó ideje csak hallgatás van ezen a téren, lehetséges, hogy leállt a fejlesztés. Ezek mellett lesz még egy PlayStation 2 verzió is, amin szintén a Spiral House dolgozik. Értelemszerűen a PC és PS2 verzióit várhatjuk a legnagyobb felbontást és legrészletesebb 3D objecteket, tehát a legjobb minőséget.

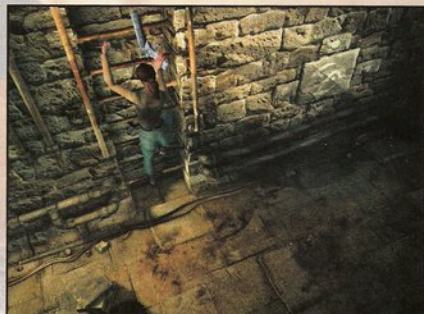
## Installáljunk

A játék három CD-n terpszkedik el a PSX-es kettővel szemben, igaz a hátterek és mozik mérete, a hangok mintavételezése és a 3D object-ek komplexitása is sokkal nagyobb. Az első CD-ről kell installálni, alapban közel 400 megát

installáltni pluszba. Amíg a lassú CD-ROM-om szütyög az installal, addig el szoktam ugrani, hogy növelem az alkoholszintemet, ám ez esetben az unalmas reklámok és egyebek helyett igazán érdekes képeket mutogatott az installer, teljesen a képernyőhöz szögezett arra a 10-15 percre - érdemes végignézni őket. Először láthatjuk az előző játékok dobozait és screenshotjait, majd következnek a The New Nightmare skiccek, és ezek fokozatosan átmennek a wireframe fázison át a végős renderrel csodákba. Ezek után jönnek a The New Nightmare-ből lopott képek, előtűnik már nem skiccként, de profin kézzel rajzolva a játékban előforduló karakterek állnak, végül pedig direkt az installerhez végtelenül aprólékosan renderelt, a játékban nem látható fantáziaképek következnek,

amiben a 3D-s figurák különböző akciókban szerepelnek (na nem olyan akciókban, rossz az, aki rosszra gondol). Mindez jól rá tudja hangolni az embert a játékra.

Az indítópanelen csak egy állítható checkbox-ot találtam, ami a Video Options alatt árváldokott, és az árnyék minőségét szabályozza. Persze lehet, hogy videokártyától és OpenGL drivertől függően másnál további kapcsolók is megjelennek itt. Indítás után megnézhetjük a készítő cégek logóit (az Enter segítségével a mozikat át is léphetjük, azonban a játék engine-jén lejártszót átvezetőket nem lehet ilyen trükkkel lerázni), majd a bevezető videót láthatjuk, amit főleg a játékban látható mozikból olloztak össze. Ez érdekes módon nagyrészt más, mint PSX-en, sokkal több úgynevezett spoiler (poénlelővést) tartalmaz, bár azért ez nem veszélyes, a sok rövid jelenet annak nem sokat mond, aki még nem játszotta végig, aki meg már elfogyasztotta, az rá sem bágózik a spoilerre. A főmenüben a szokásos dolgokat találjuk: kezdhetünk új játékot, állást tölthetünk, kiléphetünk, állíthatunk pár dolgot az Options-ban, és megnézhetjük a készítőket.



▲ Egy kis testgyakorlat két főnökharcc között





## Survival horror történelem

Minden az Alone in the Darkkal kezdődött, a játékot a francia Infogrames fejlesztette és adta ki 1992-ben. A cucc megszámlálhatatlan sok újítást hozott a játék-szamba. Így nem volt meglepetés, hogy az év végére számtalan újítást gyűjtött be, és új játékként ismertté vált. A survival horror nemcsak egy game engine technológiát kap, de ennek horror témával való találását is. Az eredeti recept a klasszikus rajzolt kalandjátékokat (Monkey Island és hasonlókat), amikben minden egyes rajzolt képernyőn gyakorlatilag 3D térben lehetett mozogni a sok fázisban beleértve a különböző mélységeket és távolságokat is) megrajzolt figurákat. Ezt fejlesztették tovább úgy, hogy elhagyták az eget, pillentyűzettel direkt lehetett irányítani a karaktert, az azonnali gyors reakció eredménye pedig az volt, hogy egy jó klasszikus kalandjáték egyben egy hűzős és kemény 3D akciójátékkal lett megspékelve. Hogy a játék tényleg igazán 3D-sse váljon, a karaktereket már valós idejű 3D modellekkel oldották meg (a háttér maradt továbbra is rajzolt, valójában 2D), persze azért elég egyszerű, alacsony poligonosságú darabok voltak ezek sima mesh animációval és flat filléssel, alig volt rajtuk textúra, de erre is éppcsak megérték akkor a csúcs 286-os és 386-os PC-k. Az egészet egy H. P. Lovecraft (aki nem ismerné, annak ajánlom a könyveit, Poe mellett ő volt a horror atyja, Stephen Kingtől elkezdve minden horror író a mesterének tekintti, sajnos sok könyveiből készült filmek majdnem mind nézhetetlenek) által inspirált horror környezetbe ültették. Ez a technológia, mint kiderült mindennél alkalmasabbá vált az úgynevezett horrorjátékokra, azaz igazán fel bírják porogni az adrenalin, hiszen az ember nemcsak belül egy moziba, és végignézi, ahogy valaki levágja a kezét, de tényleg ott van a játékban, részese az eseményeknek, kezében van az irányítás. A játék megért pár folytatást, aztán hosszú csend következett. A második rész 1994-ben jelent meg, ez az elsőhöz hasonlóan valószínűleg siker volt, később

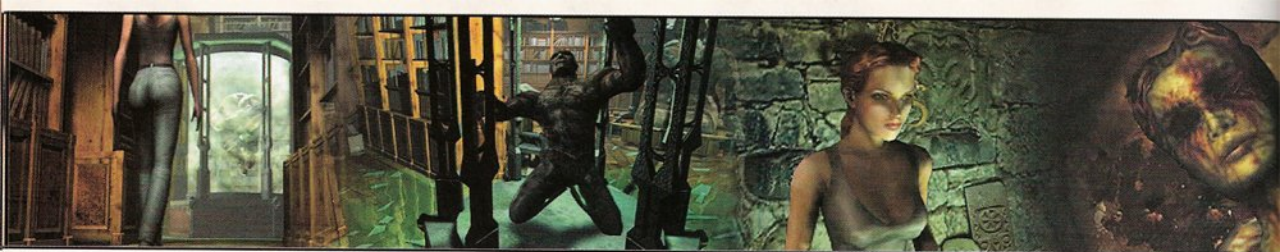
PlayStationre is átültették, majd ezt követte az 1995-ös western témájú harmadik rész, amit szintén jól fogadott mindenki, bár a fogadtatás azért hűvösebb lehetett (nekem is ez tetszett a legkevésbé), mert ezt nem portálták más gépekre. Említsre méltó még szerintem a Jack in the Dark című apróság, ami a második rész előtörténetje, és egy lemezre ráfért. Sokáig azt hittem egy karácsonyi lemezmelletti volt egy újsághoz, mivel 10-15 perc alatt végigvihető, nagyon karácsonyi hangulatú és gyakorlatilag egy Alone 2 reklám, de úgy tudom az is egy kommersz játék volt, bizonyára budget, azaz alacsony árkeresésű. Abban a játékban az Alone 2-ben szereplő kislánnyal kellett megoldani egy két szobás rövid kalandjátékot, mindenben rövidebbé ellenére is nagyon jól sikerült anyag volt. Az Alone ezen három és fél rész után hosszú időre eltűnt, egészen a 2001-es The New Nightmare-ig. Időközben a klónok is felütöttek a fejüket, és erősen továbbfejlesztették a stílust (a japánok lettek a legnagyobb mesterek). Megjelent jó pár más, nem horror témájú játék is ugyanilyen stílusú engine-el, a The City of Lost Children (Jean-Pierre Jeunet és Marc Caro Elveszett Gyerekek Városa filmje alapján), egy másik filmadaptáció, a Men in Black és a Final Fantasy 7-8-9 pár cím, ami így kapcsból beugrik.

A legismertebb SH játékok az alapító Alone mellett a Resident Evil-ek lettek. (A survival horror, azaz túlélős horror kifejezést is ez a játék indította.) Ezt a sorozatot a japán Capcom fejlesztette PlayStationre, sok részét portálták más gépekre is, igaz sok átirat évekkel később. Az első rész volt Saturnra is, az 1-2-3 megjelent PC-re is, a 2-es pedig kijött Nintendo 64-re és Dreamcastra is. A Resident Evil Code Veronica Dreamcast exkluzív volt, bár lesz PlayStation 2-re is hamarosan, és a Resident Evil Zero-t pedig Nintendo 64 exkluzívának szánták, de most GameCube-ra fejlesztődik. Lehet, hogy pár portot és verziót ki is felejtettem, nagy a mozgás a Resident Evil témában, a sorozat oltári nagy siker, az érdeklődés pedig nem lankad a vásárlók

részéről. Nekem is egyik kedvencem a sorozat. Fejlesztettek még GameBoy Color verziót is az első rész alapján, de sajnos a Capcom nem volt elégedett az eredménnyel, és leállította a fejlesztést (pedig a screenshot-ok alapján jónak tűnt), továbbá épp most forgatják a mozifilmet a kedvenc modelből lett színésznőmmel, Milla Jovovich-al a főszerepben. A RE-ek rá is szorgáltak a sikerre, igaz az Alone-ra alapoztak, de nagyon sok forradalmi változást hoztak a stílusba, teljesen kiélezték azt, új iskolát teremtettek, amit szinte minden survival horror fejlesztő is követ a játékával (ez történt a legújabb Alone játék esetében is). Ilyen elem például, hogy gyakran írógépnél menhetünk állást, és gyakran az is, hogy két karakterrel játszhatjuk a történetet, ami így a háttérstílusban is megújult. Ilyen esetben kettőnél több megnyerése van minden SH játéknak (a Silent Hillnek 7 darab van, a Clock Towernek úgy hallottam 11), és az is sokat alkalmazott nehezítő alapfogás, hogy ládába pakolhatjuk a tárgyainkat, mert szűk a tárgylisztánk, aztán bármelyik ládába kivehetjük később a cuccokat. A RE-ek vezették be a renderelt 3D-s háttérket is.

Mára már természetesen elég nagyra nőtt az Alone és Resident Evil által kitaposott ösvényt követő fejlesztők száma. Sok jó SH darab van, bár a legtöbb alapján klón, így én csak négy további sorozatot tartok igazán említésre érdemesnek (persze én sem ismerem mindent). Szintén a Resident Evil csapat kezdte el fejleszteni a Dino Crisis sorozatot szintén PSX-re, de portáltak már más gépekre is. Ez történetileg a Jurassic Parkot másolta erősen, és természetesen itt a horror nem annyira a sötét, lappangó, bór alá bekúszó rémültre és förtelmes, undorító szörnyekre épít, inkább a dinoszauruszok nyers erejére és a tőlük való rettegésre. Persze ezek a játékok is jól dramatizálnak hangokkal és rendezéssel, gyakran be tudják úgy illeszteni a játékost, hogy tele lesz a pelenka. Erdesség még, hogy a Dino Crisis

első része teljesen 3D világba került át a letárolt 2D trend után, és szerintem a gyenge PSX-en is nagyon megálta a helyét. Azóta valószínűleg sokat törik a fejüket a survival horror fejlesztők, hogy a látványra elég jó, de azért mégis kevésbé részletes valós idejű 3D hátteret alkalmazzák-e a játékokban, vagy maradjanak a jól bevált, előre renderelt, végtelenül aprólékos (még a fűszálak is látszanak) háttereknél. Valószínűleg a Capcom nem volt elégedett a 3D megoldással, mert a Dino Crisis 2 visszatért a klasszikus letárolt hátteres megoldáshoz (azonban a Resident Evil Code Veronica megint 3D-s Dreamcaston). A Final Fantasy-ról híres Square is próbálkozott a stílussal, az ő nevékhöz fűződik a Parasite Eve 1-2, amik egy kicsit RPG-vel fűszereztek a survival horrot, előző játékok voltak, sajnos PlayStationon kívül ezek eddig nem jelentek meg más gépen. PC-n is indult egy elég jó sorozat, a Nocturne és az azonos engine-t használó Blair Witch Project 1-2-3, ezeknél a legszembetűnőbb újítás szerintem a nagyon jó árnyékolás, ami főleg akkor jön át, ha sokat zseblámpázunk. Végére hagytam a legjobb fogást, a Silent Hillt, ami a Konami első próbálkozása a témában. Ez PSX-re jött ki (máshova még nem portálták), szintén a tők 3D-s survival horrorok szűk családját növeli, és bizonyítja, hogy érdemes illeszteni valós időben csinálni, ha a 33MHz-es PSX ilyen fantasztikus dolgokra képes, PC-n, Xbox-on és PS2-ön még jobbat lehet készíteni. Ez a játék fantasztikus, kihagyhatatlan, abszolút über, a legnagyobb kedvencem a Tomb Raiderok mellett. A hangulata fenomenális, leírhatatlan, aki valamennyire is kattan a horrorfilmekre vagy játékokra, annak a leginkább ajánlott anyag. A Silent Hillben annyig egy karakterrel kell nyomulni, azt hiszem a zseblámpa is ott jelent meg először, a sztorit és látványt pedig erősen inspirálta a Jakob Lajtorjaja című film. De nem is dicsérem tovább, Bagó elvtárs már megtette két éve a Konzololdalain. Annyit még, hogy a második része hamarosan megjelenik PS2-re, és ígérem valamit Xbox-ra is.



Ez utóbbi, azaz a Credits menü egy hosszú upscroller, amit megnyerés után is megtekinthetünk, érdekessége, hogy ez alatt egy vokális zene szól, Stewart Copeland, a játék zenésze követte el, aki egyébként anno a The Police banda dobosa volt. Két másik ismerős nevet is felfedeztem a stáblistában, Execom/RealTech ismert PC demós arc, Sam Nova pedig GameBoy Coloron volt demógyáros (és mellelleg ő készítette fel Keanu Reeves-t számítástechnikai kérdésekben a Mátrix forgatása alatt). Az Options menüben kevés dolog található, de azok hasznosak, teljesen átdefiniálhatjuk a billentyűkiosztást, állíthatjuk a stereo balanszot, és külön belöhetjük a zene, a hanghatások és a párbeszédek hangerejét. Ajánlom az alapbeállítást, ugyanis ha nem sokkal halkabb a zene és hanghatás, semmit sem fogunk érteni a párbeszédből, tapasztaltam PSX-en, ott jól elállítottam. Különösen kinos ez, amikor a szereplők recsegő rádión beszélgetnek, fontos dolgok hangzanak el, és régen mentettünk. Ezek után nincs más hátra, mint előre, lehet kezdeni a játékot.

## A sztori és karakterek

A történet, ahogy a karakterek is, véleményem szerint abszolút jól és részletesen ki vannak dolgozva.

Nem érződik annyira, hogy mit honnan nyúltak le, ahogy nagyon sok játéknál (sokan veszik félvárról a sztorit, hiszen a

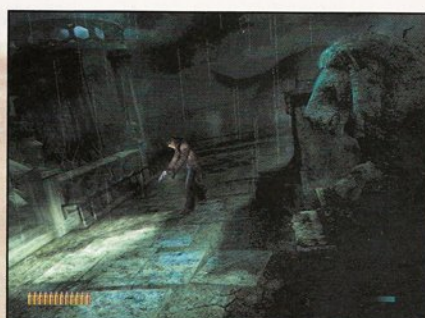


▲ „Tíz másodperc van életed legkínosabb pillanatáig”

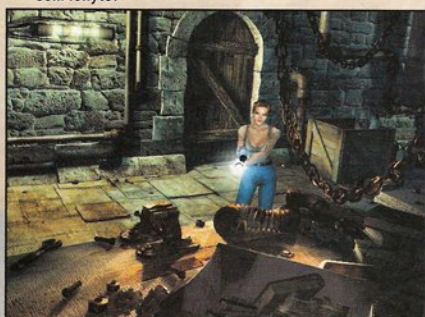
játékok mégsem olyan komoly, elgondolkodtató és üzenet hordozó vagy éppen művészi dolgok, mint a filmek, persze talán abba az irányba tartanak), a készítők egyedül az H. P. Lovecraft inspirációt vállalják be nyilant. Azért persze volt ott más is, az Alex Proyas (a Dark City rendezője) hatás nagyon érződik az intrón, és a grafikára az is eléggé rányomja a bélyegét, hogy a készítők láttak pár Jean-Pierre Jeunet és Marc Caro filmet (Delicatessen, Elveszett Gyerekek Városa stb). No meg a háttérben levő konspirációk is eléggé X-Aktások.

A történet hátterét az intrónban is megtekinthetjük. Az más kérdés, hogy igen keveset fogunk belőle érteni, szándékosan nagyon sötétre és sejteltésre vettük, hogy csak játék közben fokozatosan leljünk választ mindenre. Ez is az író tehetségét és drámaérzékét dicséri természetesen. Az első képsorokon az egyik főszereplőt, Edward Carnby-t láthatjuk, amint egy motelben, a napokban meggyilkolt magánnyomozó barátja és kollégája iratai között keresi az összefüggéseket. Az elhunyt neve Charles Fiske volt, és a Maine Állam partjainál levő,

Shadow Island nevű kis szigeten végzett nyomozást egy titokzatos kormányhivatal, a Bureau 713 megbízásából (X-Akták befigyelől). Természetesen ezután Carnby kapcsolatba lép a hivatallal, a cég embere, Fred Johnson pedig megbízza, hogy vegye át barátja helyét, egy füst alatt a gyilkos után is nyomozhat a szigeten. A repülőn ismerhetjük meg a női karaktert, Aline Cedrac-ot, aki egy fiatal professzornő. Ő az archeológia és a halott indián nyelvek területén jeleskedik, a hivatal megbízásából három ősi tábla fordítását kellene hitelesítenie a szigeten, de ugyanakkor a hivatal azzal is beette, hogy a sóha nem ismert apját is a szigeten találja. A szigetet felett a repülőre hirtelen valami szörny ugrik,



▲ Carnby rettenthetetlen árnyéka nem fél sem fegyvertől, sem fénytől



▲ Jeremy Morton nem volt egy rendszerető feltaláló

és elkezd felhasználni a gép tetejét, így hőseink egy gyorsabb, kevésbé kényelmes módot választanak a földterésre, kiugranak egy-egy ejtőernyővel, minden jobb, mint a repülőszerecsétlenség alapon.

Miután földet érnek, választhatunk a két karakter közül. Erdemes mindkettővel végigvinni a játékot, mert olyan, mintha két komplett játékot kapnánk. A sztori háttere félig azonos (a sziget rejtélye), a személyes rész azonban különböző (Fiske halála és Aline apja). A játék első felében nagyrészt ugyanabban az épületben fogunk bolyongani mindkét karakterrel, de ettől függetlenül teljesen más utakon mozoghatunk és teljesen más puzzle-öket kell megoldanunk (álá Resident Evil 1-2), a játék második felében pedig teljesen különböző területeket kapunk. Lássuk a karaktereket részletesebben.

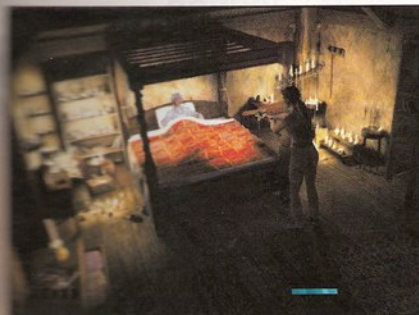
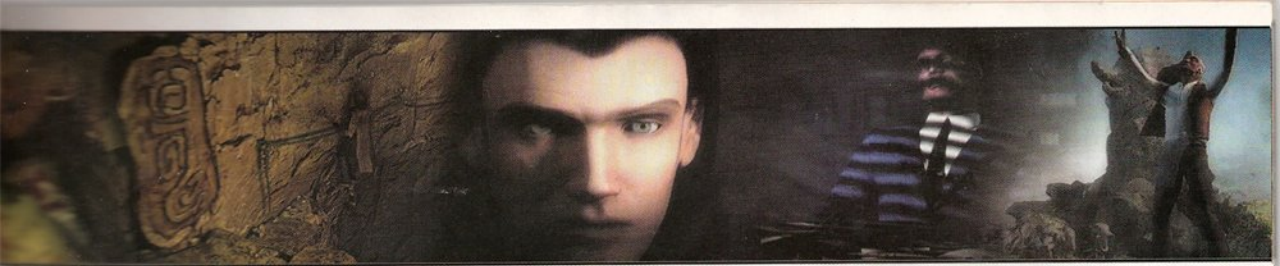
Edward Carnby paranormális jelenségekkel foglalkozó magánnyomozó. Tehát ő a hosszúzuhajú Mulder ügynök. 33 éves, szülei ismeretlenek, árvaházban nőtt fel. Valószínűleg nem én vagyok az egyetlen, aki elkezdett kombinálni, hogy ha Edward Carnby az előző 3 részben a 30-as évekből kalandozott, akkor a 2001-ben játszódó történetben miért csak 33 éves, miért nem dekkol az öregek otthonában és sakkozik nyomozás helyett. Azonban erre is megkapjuk a választ, ha elég behatóan nyomban-mozgunk, és odafigyelünk a játékokban a részletekre. Az eredeti Edward a fény istenének kiválasztott harcosa volt, azon a napon, amikor meghalt, ebben az Edward-ban született újjá,

majd a Szent András árvaházban meg is kapta az őt megillető nevet. Egy speckója van, képes meglátni a gonoszt minden lényben, akármilyen jó is az álca. Ő egy két forgótárral rendelkező fegyverrel kezd a kalandot.

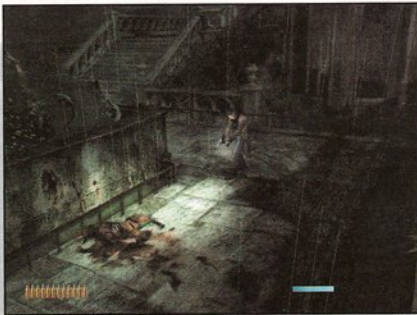
Aline Cedrac a másik játszható karakter, ő egy 27 éves archeológia professzornő, Edwardhoz hasonlóan amerikai, bár francia származású, és az ő bapja is ismeretlen (az anyja sem él már természetesen). Aline kiváló tanuló volt átlag feletti memóriával, intuícióval, tudásszomjával és munkabírással, leginkább az Abkanis indián törzs foglalkoztatta, ahogy egy másik ismert tudóst, Obed Mortont is. A történet egyébként többek között az Abkanis indián törzs körül fog bonyolódni, az egyik kulcsszereplő, Edenshaw a törzs utolsó túlélője. A sztori szerint ez a törzs találta fel az írást réges-régen, és ők őrzik a szigeten található kaput, amely mögé a fény istenei zárták a Földet eredetileg uraló gonosz lényeket. Aline kezdi fegyvere egy (képzeli ide kúrtól és harsonától) zseblámpa, igaz, amíg nem találunk igazi fegyvert, pár szörnyet el lehet vele ijeszteni.

Christopher Lamb, azaz eredeti nevén Szálasi Lőrinc szintén egy kulcsfigura, ő persze nem játszható, de említést érdemel, mert ezzel bele-





▲ *Válja be! Válja be! Ja, hogy a néni vak — akkor nem sokat ér a vállatólámpa...*



▲ *Jó kutya, ül!*



▲ *Larászhoz hasonlóan ennek a csaljnak is jó a domborzata*

...mentek a készítő a magyarokat a szobrába, ráadásul nem gulyás-éves formájában. Ő 63 éves, Kaszab... (text continues, partially obscured)

sötétség ellen, és zseniális feltaláló is volt, a szuperfegyverei és egyéb eszközei lépten-nyomon segíteni fognak minket. A családból mára már csak Jeremy két unokája él, Obed, aki tudósként vált ismertté, és Alan, a gonosz ikerestvére, aki a valódi agytróstró volt minden mögött, és akinek életcélja, hogy megnyissa a kaput, és uralma alá hajtsa a sötétség szörnyű teremtményeit. Ebben kell természetesen megakadályoznunk.

### Irányítás és összegzés

A játék irányítása teljesen átlagos, azt tehetjük benne, amit minden survival horrorban. Lehetőségünk van teljesen átkonfigurálni a billentyűzetet, ezért pirospontra jár a készítőknél, továbbá kezel egeret és analóg gamepadet is, ez is pozitív. Alapban a Ctrl segítségével és a nyilakkal nézhetünk körbe és célzhatunk, a space-szel tüzelhetünk, továbbá a nyilakkal mozoghatunk, az A-val futhatunk, az I-val előlívhatjuk a tárgylistát, az S-el kapcsolhatjuk a zseblámpát, az M-el megnézhetjük a térképet, az R-rel beszélhetünk rádió, az F5-tel gyorsan menthetünk (azonban ez is állásmentő medálba kerül), az F8-cal pedig gyorsan tölthetünk. Ennyi az irányítás dióhéjában, továbbá az egerrel és az analóg gamepaddel is lehet

célózni és tüzelni, a gamepaddel még mozogni is.

A játék engine-je korrekt, a survival horrorok között nincs nagy versengés, és nincsenek nagy igények sem, nagyjából mindegyik ugyanazt nyújtja többé-kevésbé, és ez rendszerben is van így. Igazán a stíluson belül két vonal van, a valós idejű 3D, ami egy kicsit nagyobb munka a programozóknak, kisebb munka a 3D művészeknek, és a letárolt 3D, ahol éppen fordított a felállás (ez a játék letárolt). A Spiral House nagyon jó munkát végzett a konverzióval, nem összezsúposított, amilyen a sok PSX emulátorral összefordított port (például a PC-s Resident Evil-ek, Dino Crisis-ek és Final Fantasy-k). A PC verzió kihasználja a sokkal nagyobb felbontást és a jobb 3D chip-et, a mozik és háttérképek is nagyobb felbontásúak és a 3D objektumok is részletesebbek. Egy negatív dolgot megtartottak, az állásmentés számának korlátozását, amit én soha nem tartok szerencsésnek. Ez persze konzoloknál azért szükséges, mert a mentést flash memóriával oldják meg, annak pedig limitát (2000 és 10000 írás közötti) az élettartama, így azt kímélik, emellett lehet ezt magyarázni azzal is (PC-n más magyarázat nincs is), hogy így keményebb a kihívás, hosszabb a játékidő. Azonban ha valakinek csak rövid ideje van a játékra, vagy bár-

milyen ügy elszóltja a gépe mellől, az pazarolhatja az állásmentő medálokat. Számítottam még rá, hogy a PC-s verzióban jobb lesznek az árnyékok, ez félig-meddig valóban lett javítva, de nem annyira, mint amennyit vártam. A táj továbbra sem vet önmagára árnyékot, főleg nem a zseblámpa függvényében, bár tény, hogy ez valóban sok pluszmunkát és processzoridőt igényelne. A karakterek árnyéka azonban fejlődött a PSX verzió óta, a karakter sziluettje valós időben árnyékolódik a tájra vagy a földre. Sajnos mind a fény, mind az árnyék gyakran hibázik így is, valószínűleg, mert kis 3D mappal dolgozik mindkettő, ez persze csak annak tűnik fel, aki direkt hibát keres, a játék élvezhetőségét nem rontja egyáltalán. Igazán csak az a hiba szembetűnő, hogy a saját árnyékunkra is rávilágíthatunk a zseblámpával, az pedig továbbra is ott marad.

A game tehát nagyon jól sikerült, igazi csemegé. Jó hír, hogy a Darkworks egy új, hasonló stílusú és minőségű játékon (sőt egyből trilógián) dolgozik jelenleg, a USS Antarctica-n. Erről még kevés információt adtak ki, valószínűleg még a fejlesztés elején járnak, de a képek és infók alapján úgy néz ki, hogy ez is egy survival horror lesz, azonban ebben két embert kell irányítani egyszerre (a cég team survivalnek hívja ezt az új stílust) egy high-tech tengeralattjárón, új a puzzle-k még komplexebbek lesznek. Hőseinknek ebben a játékban a hajós katasztrófiafilmek klausztrófiájával is meg kell küzdeniük, továbbá a készítőknél nagyon sok időzített feladatot is igényelnek, amik szintén hatalmas nyomás alatt tartják majd a játékost. Emellett, bár erről még nem adtak ki nyilatkozatot, valószínűleg lesz az Alone in the Darknak további folytatása is, hiszen ez a game sok kérdést hagy a levegőben X-Akták stílusban, ráadásul a megnyerés után azzal búcsúzik, hogy „Edward Carnby vissza fog térni”. Úgy legyen.

Credo

www.aloneinthedark.com

**Infogrames/Spiral House (Darkworks)**  
 PII300 (P233), 64 MB RAM (32 MB RAM), OpenGL

<b>LÁTVÁNY</b>	10
<b>JÁTSZHATÓSÁG</b>	10
<b>SZAVATÓSSÁG</b>	8
<b>ZENE-HANG</b>	9

✓ - minden  
- kötelező darab  
minden horror  
rajongónak

✗ - az angol szinkron-  
színesek bele-  
ézés nélkül darálnak  
- a fények és árnyékok  
gyakran hibáznak

93

# Z: Steel Soldiers



Földön, vízben, levegőben

A Montgomery testvérek által alapított Bitmap Brothers legújabb fejlesztését bizonyosan már minden RTS rajongó türelmetlenül várta. Az év stratégiájának beigért program végre-valahára meg is jelent — nagy reményekkel telve vettem a kezembe a cd-t, hogy tüzesebb vizsgálatnak vessem alá a programot. Aztán a tüzesebb vizsgálatból hajnalig tartó ébrenlétek lettek, átalvlatlan éjszakák, amelyek többnyire azzal teltek, hogy Zod kapitány színeiben próbáltam a csillagközi katonai összeesküvés végére járni...

A Z sztorija szerint ugyanis a fent említett uraság — aki még robot léteire is minden tekintetben leginkább egy afro-amerikai kiképző őrmesterre hajaz — egy szakadár katonai vezető által szövegeztetett államcsiny leleplezésére lenne hivatva, ám a feladat végrehajtásához vezető út igen csak rögös — sok-sok harccal van kikövezeve, sőt, Zodnak még saját bebörtönzését is el kell szenvednie, míg célját eléri (a

sztoriét egyébként az a Martin Pond felelős, aki a Medevil és az Imperium Galactica 2 univerzumaiba is életet lehel).

## Az alapok

Már a játék előző epizódjában is az a koncepció dominált, hogy a harctéri események elsődleges fontosságát képviselnek, jöllehet, a gazdasági vonatkozások rovására. Ez a Z2-ben sincsen másképp: gazdaságunk menedzselése jócskán háttérbe szorul — a harc és a stratégia tölti ki a játékidő legnagyobb részét.

Mivel azonban az egységek és az épületek mind-mind pénzbe kerülnek, ezt elő is kell teremteni valahogyan.

A koncepció alapját képezi a négyoszlopra felosztott térkép — ezen területek mindegyike birtokunkba vehető a rajta található zászló segítségével (jöllehet, ezek inkább valamiféle oszlopra emlékeztetnek, mintsem zászlóra). Ha sikeresen birtokunkba veszünk egy ilyen területet, pénzünk gyarapodni fog, annak függvényében, hogy a terület milyen

elméletileg). Persze az ellenfél sem rest megszerezni a területeket, így nem árt a már elfoglalt zászlókat némiképp bebiztosítani néhány egységgel — a birtokba vételükhöz ugyanis egyetlen gyalogos egység is elég. Amennyiben egy üresen álló épület található a gazdát-

lan területen, a zászló megszerzésével az automatikusan a miénkké válik — az ellenség épületek esetében ez nincs így. A zászlókról annyit érdemes még tudni, hogy a központi épületek, a Command Centerek is egy-egy ilyenre épülnek, így, ha elfoglaljuk az ellenség Command Centerét, egyúttal a terület feletti uralmat is megszerzük.

Hasonlóképpen a saját Command Centerünket sem árt szemmel tartani, hiszen amennyiben az ellenség elpusztítja azt, a küldetést automatikusan elveszítjük.

Hiába uralkodunk a területeket — Command Centerünk ugyanis mindössze 10,000 kreditet tud tárolni. Ez a probléma könnyedén kiküszöbölhető néhány tároló épület (store) felhúzásával, amelyek 1,000-1,000 kreditet képesek tárolni.

A játék egészére igaz az, hogy az erőviszonyok nem feltétlenül jelentik veszít, vagy nyerő pozíciókat. Minden elismerésem a pályatervezőké — minden egyes küldetés térképén vannak olyan kulcsfontosságú területek, amelyek elfoglalásával tulajdonképpen már meg is nyertük a küldetést. Ezek a stratégiai gócpontok általában kisebb haderővel, kevesebb egységgel is bevédhetők és tarthatók. Elsődleges szempont tehát a területek minél gyorsabb megszerzése



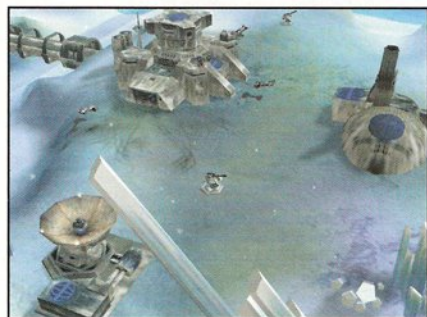
mellett ezen taktikai csomópontok feltérképezése és elfoglalása.

A küldetések céljai sem merülnek ki mindig az ellenség erőinek felőrölésében, gyakran kapunk olyan feladatokat,



amelyekben nem is igazán szükséges minden ellenséges épület lerombolása — ilyenkor többnyire egy-egy különleges emberünket (pl. magát Zod kapitányt) kell eljuttatni valahová, netán egy adott épületet kell megtalálni, megsemmisíteni, vagy birtokba venni.

Ebben nagy segítségünkre van a



szoróval rendelkezik. Ezt a számot a zászló tetején láthatjuk — az alapérték az 1, értelemszerűen egy 4-es jelzésű zászló elfoglalása négyszer annyi credit befolyását jelenti az adott területről (azaz ilyen értékű xenonitot bányászunk — legalábbis



▲ A tisztogató osztag

A programban életre hívott AI-t annak dinamikus volta teszi kiemelkedővé, de legalábbis újszerűvé: a gép által viselt stratégia hatékonysága, illetve agresszivitása nagyban függ a játékos aktuális teljesítményétől is. Eszerint a használt által nyújtott gyengébb produkció tükrében az AI bizonyos fokig megszelídül, s inkább védelmi vonalait formálgatja — míg ha veszélyt szimatol, szokatlan meglepetéseket okozhat. Jamie Barber, designer szerint a mű legfőbb erőnye éppen ebben keresendő — már egy játékos módban — az AI sajátos voltát révén nem létezhet két ugyanolyan parti. Micsoda szerencse... 2001 van, gyerekek!



**Z Steel Soldiers — A Nagy Kiártsítás!** — hirdeti a program hivatalos honlapjának több színtörli is elérhető linkje. S noha a felhívást bekajolni ebben a formában aligha érdemes — a június első napján újjára indult, több fordulóú kvíz játék nagymérvű felhozatala kellő motiváció lehet a program fanatikusainak, hogy részt vegyenek abban. Fordulónként csupán egyetlen, a Z Steel Soldiers-szel kapcsolatos kérdésre kell válaszolniuk, helyes válasz esetén pedig sanszosnak lenniük a másik 675000 jelentkező ellenében jóképi mouse padokat, sőt Z Steel Soldiers bögréket nyerni. Elkéseredésre s esélylatoiglatásra semmi okuk: a készlet, s a kiadó állítja: rennnnnngeteg bögre van még a HQ-n.

Elérhető kezelőfelület is. Balra található az információs tábla: ez három részből áll. Az elsőn láthatjuk bejövő üzeneteinket — a munkafolyamatok kezdetét és végét, az egységek elkészültét, megtámasztott egységeink vészjelzését, és így tovább. A második ablakra váltva láthatjuk az adott küldetés céljait, illetve azt,

látszódon e a domborzat, a birtokolható területek határvonalai, illetőleg az egységek. A könnyebb tájékozódás érdekében érdemes mindegyik kapcsolót benyomni. Ezeket az ablakokat a bal sarkukban található kis piros nyilakkal le is kicsinyíthetjük, amennyiben éppen nincs szükségünk rájuk, vagy akár be is zárhatjuk őket.

Most, hogy már minden lényeges alapinformációt tudunk a játékról, lássuk, milyen eszközök állnak érdeemben a rendelkezésünkre — a győzelem érdekében.

### A gyalogos egységek

Leggyengébb gyalogos egységünk a Psycho. Sima gépfegyverrel van felszerelve, így elég gyengécske, ám nagy tömegben azért így is elég szépen tud irani.

Következő egységünk, a Pyro, már lényegesen nagyobb határfokkal bír — felszerelése egy lángszóróból áll, amivel szemben az ellenség már nem nagyon áll meg. Ők is leginkább nagyobb tömegben képesek a gyors és hatékony pusztításra.

Leghatékonyabb gyalogos egységünk a Tough. Fegyverzete egy rakétavetőből áll, mellyel még egyedül is képes néhány lövésessel leszedni az ellenséges egységeket — nagyobb tömegben pedig szó szerint legyőzhetetlenek. Igazság szerint ez az egység olyan szinten

vált kedvencemmé, hogy tulajdonképpen minden egyes mapen rájuk építettem a stratégiámat — még azt is meg merem kockáztatni, hogy a Tough túlságosan is hatékonyra sikerült, ugyanis ha összeszedünk belőlük egy kb. 20 főből álló csapatot, akkor senki nem áll meg előttük. A kulcsfontosságú stratégiai pontok elfoglalása után két ilyen csapattal simán meg lehet nyerni a küldetéseket...

A technikus is igen nagy jelentőséggel bír: képes átállítani az ellenséges épületeket és egységeket a mi oldalunkra, valamint az üresen álló járműveket is birtokba tudja venni. Nagyon hasznosak tudnak lenni, ha előszeretettel alkalmazzuk azt a taktikát, hogy elterelve az ellenséges épületeket védő egységek figyelmét, négy-öt technikus-sal pár másodperc alatt az egész bázisát magunkévá tesszük. Egyetlen hátránya, hogy az ellenség is előszeretettel gyártja.

Nagy tömegben nem érdemes gyártani, de jól használható a Sniper is, aki mesterlövész szaktudásával képes nagyobb távolságokból is

leszedni az ellenséget, valamint a földi járművek sofőrjeit kilőni — ez alól csak az APC kivétel. A lézerfegyveres gyalogosaink minden helyzetben jól bevethetőek, közelharcban és távolabbi célpontok ellen egyaránt nagy határfokkal hasz-



nálhatóak, akár gyalogosok, akár páncélos járművek ellen. Külön előnye, hogy a gyalogos ellenséges egységeken képes átlőni, így több robotot sebezve egyetlen lövéssel.

Az Explosive Expert a robbanóanyagok mestere — aknázásra, és időzített bombák telepítésére egyaránt alkalmas, emellett az ellenség által plantált aknákat is képes felfedezni és hatástalanítani. Hátránya, hogy készletei hamar kifogyhatnak, ilyenkor vissza kell térnie a Robot Factoryba, hogy feltankolja magát.

A kém leginkább nagy látómezőjével és álcázó képességével vívhatja ki elismerésünket. Felderítésre nélkülözhetetlen, külön előnye, hogy képes vírusokkal megfertőzni az ellen épületeit, amelyek így rövid időre üzemképtelen állapotba kerülnek.

Az idáig felsorolt egységek mind legyárthatók a Robot Factoryban. Azonban a bizonyos tekintetben

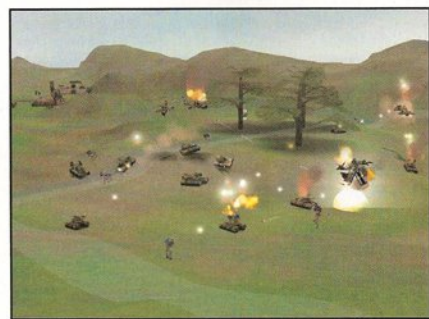


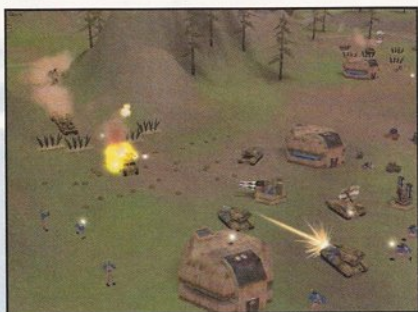
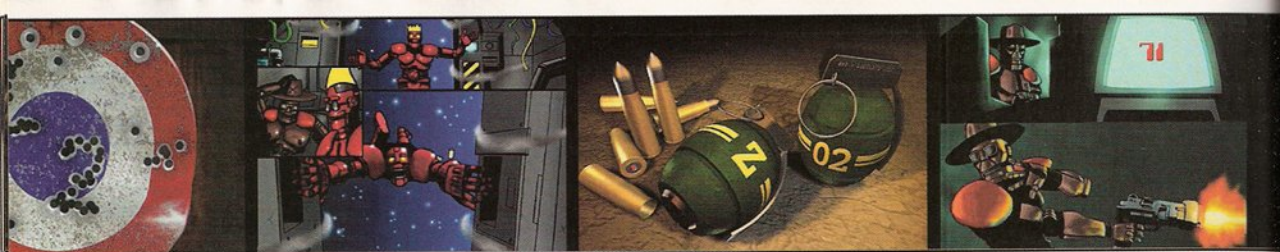
hogy sikerült e

őket teljesíteni. A harmadik ablak egy információs tábla, ahol csapatunk aktuális tulajdonságait láthatjuk: hány emberünk, épületünk, járművünk van, a térkép mekkora részét birtokoljuk, és a többi.

Jóbbra lent egy kis képernyő található, ahol nyomon követhetjük a bejövő üzeneteket küldő egységeink helyzetét.

Mégül jobbra lent található a térkép — amennyiben már telepítettünk egy radart, itt külön beállíthatjuk, hogy





legfontosabb gyalogos egységünk, a Construction Robot, csak a Command Centerben készíthető el. Ő az univerzális építő egység, bármely épület felhúzása esetén őt kell bevetnünk. Nem árt azonban a csapataink körébe is beiktatni egy párat belőlük, ugyanis ők felelősek sérült egységeink és épületeink javításáért is.

### Földi egységek

Leggyengébb földi járműünk a szimpla Jeep — bár a tetejére szerelt gépfegyvernek köszönhetően kezdetben igen hasznos, a későbbiek során nem igazán érdemes forszírozni a gyártását.

Némiképp hatékonyabb a Light Tank, aki bár lassabb, de hatékonyabb tüzérről képvisel. Nagyobb tömegben jól használható. A későbbiek során ezen jármű két továbbfejlesztett változata is megjelenik, amelyek bár nagyobb tüzérről képviselnek, ezzel arányban lassabbak is.

A Mortar Tank már az igazán hatásos járművek közé tartozik: gyalogosok ellen igazán gyilkos fegyverként funkcionál. Légi támadástól tartva azonban nem árt soraik közé néhány Light Tankot is beilleszteni. Elég nagy a hatótávolsága, és a dombok felett is képes átlőni.

A Mobile Missile Launcher a Tough megfelelője: rakétái előtt nem áll meg senki.

A Mobile Radar Jammer nagy szolgálatot tesz az ellenséges képek felderítésében, valamint segítségével hamarabb észrevehetjük a támadó ellent is, bár saját fegyverzete nincs.

Elsőként talán



haszontalannak tűnhet, sokszor azonban nélkülözhetetlen járműünk az APC. Négy gyalogos egységet szállíthatunk vele — így egyrészt lecsökkenthetjük a beültetett gyalogosok eljuttatásának idejét egyik helyről a másikra, másrészt a négy utas tüzélni is tud

odabentről. Külön előnye, hogy a vízben is tud közlekedni, így egyébként megközelíthetetlen zászlókat is el tudunk foglalni.

Legkeményebb egységeinket, a Distruport és a Shockwave-et csak a program vége felé tudjuk majd gyártani.

### Légi egységek

A Scout Helicopter a légi járművek Psychoja: fedélzeti gépfegyverével osztja a levegőből az áldást, sajnos nem túl sok sikerrel, lévén egy Tough három-négy lövéssel leszedi.

Az Attack Helicopter már sokkal hatékonyabb tüzérről képvisel, a Tough-hoz hasonlatos rakétaival, azonban időközönként vissza kell térnie a bázisára újratölteni készleteit.

A szállító helikopter az APC légi változata, vagy nyolc gyalogos, vagy két könnyű jármű, illetve egy páncélos fér a fedélzetére. A leggyorsabb szállító egységünk, azonban semmilyen fegyverrel nem rendelkezik, így nem árt odafigyelni, hogy hova küldjük, illetve arra is, hogy landolásához sima terepre van szüksége.

A Wasp egy lézerrel felszerelt légi jármű — az ellenség helikopterei és páncélosai ellen egyaránt nagy hatással bevethető, nagyobb tömegben megállíthatatlanok.

Utoljára maradt a vadászbombázó (Fighter Bomber), és a lopakodó (Stealth), melyeket nem tudunk gyártani, viszont úgymond megrendelhetjük őket. A lopakodó a radar számára természetesen láthatatlan, alacsonyról bombázza a kijelölt területet, a légelhárító ütegekkel szemben viszont szinte védtelen. A vadászbombázó az eddiektől eltérően vírusokkal bombázza az ellenséges épületeket, amikől azok rövid időre használhatatlanná válnak.

### Vízi egységek

Hadiflottánk kiépítése létfontosságú feladat, lévén ezen egységeink pótolhatatlanok — bár az APC is

képes vizen közlekedni, ilyenkor a benne ülők nem tudnak tüzelni. Legegyszerűbb hajónk a Gunboat, amely fedélzeti gépfegyverével osztja az ellent — jöllehet, nem túl eredményesen.

A Destroyer már némiképp komolyabb tüzérről képvisel, valamint a part menti hegyeken is képes átlőni.

A Cruiser leginkább a légi egységek ellen hatásos, valamint képes tiz vízi aknáit is lerakni — e mellett az ellenség aknáit is fel tudja szedni, így újratöltve készletét, és biztosítva hajóink előrehaladását.

A Missile Boat speciális lövedékekkel rendelkezik, melyek a célterületet szétröbbitve, tűzijáték módjára terítik be azt mini bombák egész halmával.

A Battle Cruiser a legpusztítóbb vízi egységünk, pillanatok alatt szétkap bármit, közelharcban viszont teljesen használhatatlan — a Mortar Tankhoz hasonlóan nem árt némi védelemmel felvértezni pár kisebb hajó képében — vagy egy-két tengeraltatójával.

### Az épületek

Legelső, és egyben legfontosabb épületünk a már sokat emlegetett Command Center: a küldetések legtöbbjében mindenáron meg kell védeznünk, bár olyan is előfordul, hogy direkt hagyni kell, hogy elpusztuljon. Itt gyárthatjuk le a fentebb említett Construction Robotot is.

Szorosan a Command Centerhez kapcsolódnak a tárolók (Store), ezek fontosságáról már fentebb beszéltem. Bázisunk védelmét, és kihelyezett egységeink biztonságát hivatott szolgálni a bunker, a védelmi torony, az anti-tank ágyú, és az anti-air site, a rakétaelhárító, és a plazmaágyú.

A bunkerbe és a védelmi tornyokba gyalogosokat rendelhetünk (négyet, illetve hatot), így a stratégiai góccokba bunkereket helyezve igen hatékony védelmi csomópontokat hozhatunk létre.

Az anti-tank ágyú egy földi egységek ellen kifejlesztett löveg, amely igen hatékonyan képes amortizálni a

járművek és a gyalogosok egészségi állapotát.

Légi megfelelője az anti-air site, amely egyszerre négy rakétát ereszt rá az ellenség légi egységeire. Kiemelkedő fontosságúak a különböző gyárak, ahol egysé-

geinket legyárthatjuk: a gyalogosokat a Robot Factoryban, a földi járműveket a Vehicle Factoryban, a légi járműveket pedig az Air Hangarban. Hadiflottánkat a hajógyárban építhetjük fel, ezt azonban csak az előre kijelölt helyre építhetjük fel.

Igen nagy jelentőséggel bír még a Research Factory, ahol egységeinket fejleszthetjük, úgymint: sebességük, páncélszük, támadó erejük, illetve az épületek páncélszük. Minden egyes tulajdonságot három lépésben fejleszthetünk, így egységeink jóval nagyobb eséllyel indulnak harcra, és a fejlesztések a már korábban felépített egységekre is hatással vannak.

Fontos még a pajzsgenerátor, amellyel rövid időre védelemmel övezhetjük körül a kijelölt célpontot, illetve a speciális támadások kiépítése, amelyekkel igen komoly csapást mérhetünk az ellenre — ilyen a villámás, a meteorvihar, illetve az elektromos támadás.



mellyel az ellenség egységeit béníthatjuk meg egy időre.

Utoljára említeném még meg a teleportot — ennek bemutatására szerintem nincs szükség...

### A megjelenítés

A kor követelményeinek megfelelően a Z2 teljes 3D-ben pompázik. A terep kidolgozottsága egyszerűen lenyűgöző, a dombok, sziklák, kraté-





→ Randben, innen tankkal megyünk!

...és, de mind-mind a helyükön vannak, ahogy az élők, a víz is visszatükrözi a környező táj képét. Az egységek kidolgozottsága nagyon részletes, az animációk rendkívül meggyőzőek — a harci gyalogosok például szaladás közben nem csak egyszerűen felugorhatnak, hanem kilövésük pillan-



...tában a lendülettel elcsúsznak, és csak utána pukkanak el. Minden egy-egy apró megkülönböztethető egymással és karakteres kialakítású — a 'Sniper'ok, nagydarab, robusztus fazonok, míg a Sniperek cingár, magas fickók, és így tovább...

Természetesen a kameránézet körbejárható és egész közelre be is közelíthető, bár alapvetően ezen funkciók nem is nagyon volt szükségem, hiszen alapból is minden teljesen jól látható.

A játék hat különböző helyszínen játszódik, ezek között a sivatagos, kopár, sötét, havas terep egyaránt meg-

található — néhol real-time időjárás is akad: a havas bolygón például esik a hó, másutt az eső.

Nagyon kellemes, atmoszférikus hatást értek el a készítők azzal is, hogy a különböző helyszíneken az egységeink megjelenése némi képp módosul: az erdős bolygón például halványan

tereptarkák — jómagam ezt nagyon hangulatosnak találtam.

A Z2 effektjei is nagyon jók lettek, a robbanások — főleg az épületek felrobbanása — igazán látványosak; a sérült egységek füstcsíkot húznak maguk után, vagy éppen lángra kapnak. Tetszett az is, ahogy a földi járművek nyoma megmarad a talajon — már ha ezt is beállítjuk az opciók menüben, amiben egyébként igen részletesen behangolhatjuk a megjelenítés részletességét (persze ehhez vas is kell, az ideális gép a maga PIII 850-es procijával, 128 mega RAM-jával és 64 MB-os videókárttyájával sajnos még nem alapfelszereltség a magyar háztartásokban...).

Kevésbé tetszett az, hogy a készítő az ellenség egységeit is ugyanolyanra rajzolták meg, mint a mieinket — egyedüli különbség az egységeken látható jelzések színe. Néhány ismerőssémmel elbeszélgettünk erről, de hogy ez a dolog rossz, avagy inkább jó, arról megoszlottak a vélemények. Így ezért nem is vonok le pontot a grafika értékeléséből — azért viszont annál inkább, hogy a karakterek semmibe veszik a járműveket. Jól megfigyelhető ugyanis, ahogy a gyalogosok simán keresztülszaladnak a járműveken — sikerült is kilopnom a játékból egy olyan képet, ahol egyszerre hárman állnak

bele az útjukban lévő járgányokba...

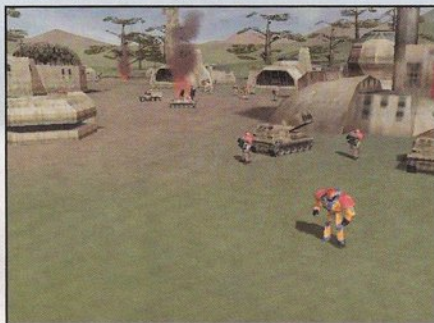
A hangok terén a fentiekkel ellentétben már tényleg minden rendben volt: a fegyverroportás egészen valóságos, a robbanások pedig szó szerint megrégenetik az ember hangfalát.

A készítőik sikeresen megszerezték az összes szinkronszínészt, akik az előző epizóddhoz kölcsönözték hangjukat, így teljessé téve a varázst.

Igazán kiemelkedő a zene is, néhol egészen Trent Reznor-i magasságokba csap, néhol pedig a Szikla típusú filmek heroikus zenéit idézi.

## Nagyban más

Ugye ismeritek azt az érzést, amikor



már minden veszni látszik, és egyetlen megoldás marad: a Retry Mission...

A Z2 egyik legnagyobb előnye abban rejlik, hogy még a legelvesztettebbnek látszó helyzetből is meg lehet fordítani a csata kimenetelét!

Gyakran előfordult, hogy a gép már majdnem minden erőmet felőrölte, amikor is — a cikk elején említett módon — sikerült elfoglalnom azokat a kulcsfontosságú völgyeket, átjárókat, és hidőket, amik segítségével fel tudtam tartóztatni az ellenséges egységek invázióját; így jutott időm arra, hogy elorozzam a területeket az ellentől, és kiépítem a seregem...

Pedig a gépi MI egyáltalán nem buta, sőt! Olyan pontokon támad, ahol nem számított rá, kisebb osztagokkal próbálja felőrölni kihelyezett egységeimet, vagy éppen elterelő hadműveletet

alkalmaz, miközben

sutyiban megpróbálja lerombolni Command Centremet. Bár a gép alapból ugyanolyan kezdőhelyzetből indul, mint a játékos, főbb egysége is el tud navigálni egyszerre, mint az egyszerez, két kézzel megáldott/megvert RTS-megszállott, így pár pillanat alatt elorozza előlünk az összes területet — és így máris hátrányba kerülünk.

De, mint mondtam, jó taktikával hamar talpra lehet állni.

A játék szavatosságáról gondoskodik a hat különböző bolygó, egyenként öt küldetéssel, amelyek húsz-negyven perc alatt végigvihetők — nem számítva a szükségeszerű Retry Mission-öket, hahaha... Adott még húsz többjátékos pálya is a multiplayer szerelmeseinek.

A kezelés is nagyon jól lett találva, egyetlen hiányosság, hogy nem áll módunkban a hotkeyeket tetszés szerinti átkonfigurálni, pedig ezek használata igencsak kifutatózó lehetne — bár lehet, hogy az alapállapot csak nekem nem állt kézre...

A Z2 mindenképp jó befektetésnek látszik: kellőképp hosszú, egyenként általában — emellett tényleg nagyon nehéz lenne a fentebb említett néhány negatívum mellett újabbakat felemlíteni.

Minden bizonnyal mégsem ez lesz az év stratégiajátéka, már csak azért sem, mert egy Emperor: Battle for Dune változatosságával, sokszínűségével nem tud harcba szállni — még ha egyébként sok tekintetben le is körözi azt.

Ennek ellenére a műfaj élvonalában van a helye, és minden bizonnyal ezután én is sűrűbben fogom a kategória más képviselőit is a kezembe venni — mert bár tele voltam előítéletekkel a játékkal szemben, a Z2 jött, látott, és meggyőzött.

Le a kalappal, Bitmap Brothers!

VargaB.

A játékot fejlesztő Bitmap Brothers nem tegnap kezdte a szakmát. Meglepő, mi? Természetesen ők alkották meg az immár sorozattá nőtt Z mondatkor első darabját is, ám ténykedésük a C64-es, sőt Amigás időkben volt a legintenzívebb. Emlékezzünk csak a futurisztikus labdajátékra, a Speedballra: ennek második epizódja máig is olyan népszerű, sőt eladható - hiába is van szó egy jó tíz éves stuffról - hogy az old school progiknak kínáló site-ok műsoráról, rendre levetítik azt a szerzői jogokat felügyelő fórumok. De nekem megvan, blee!

www.zstealsoldiers.com

Eon Digital Entertainment / Bitmap Brothers  
PIII 850 (PII 266), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

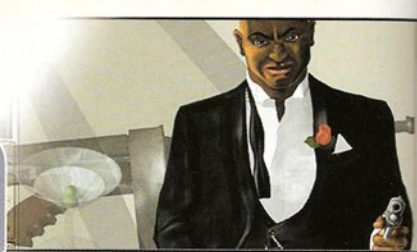
LÁTVÁNY	8
ÍRÁSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	10

✓ - abba-hagyhatatlan  
- gyönyörűen kidolgozott terep  
- teljesen átlátható

✗ - kisebb grafikai bugok  
- nagy gépigény  
- miért egyformák az egységek???

# 92

# Gangsters 2 Vendetta



Legyen ön is szeszcsempész!

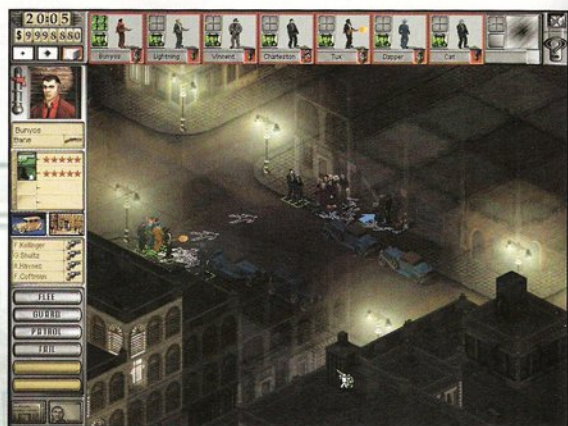
**B**arátom, hol vannak már azok a régi szép idők, amikor Chicago éjszakájában fel-felugattak a Tommy Gun-ok, amikor reggelente az olasz pékségbe menet megcsapta az emberek orrát a friss lőpor illata, és amikor nemcsak Jenna Bush, de minden amerikai számára tiltott gyümölcsnek számított az alkohol. Azok voltak a szép idők a maffia számára, ők gondoskodtak arról, hogy a napi betevő itóka mindenki számára hozzáférhető legyen - amit azóta szerencsére a törvény is lehetővé tesz. Töltök is magamnak egy pohárrával, aztán folytatom. A kornak megvoltak a maga amerikai hősei, ahogy nálunk régen Sobri Józskát, Rózsa Sándort és újabbban Ambrus Attilát, úgy az Államokban Carlo Gambinot, John Gotti-t, Charlie Lucianot, Al Capone-t és sokan másokat egyfajta tisztelet övezett az átlagemberek részéről. Bűnözők voltak ők mind, mégsem a hétköznapi emberek ellenfelei. A köznép felnézett a maffia legendás, érinthetetlen vezetőire és nagy híré bérnyilkosaira — félté is őket persze —, de egyben irigyelte is bátorságukat, vakmerőségüket és hatalmukat, hogy gyakorlatilag bármit megtehettek.

Bizonyára nem én vagyok az egyetlen, aki gyermekkorában a pályaválasztási tervek között (rendőr, tűzoltó, katona, buszsofőr, kukás, mentős stb) felsorolta a keresztapát is, persze nem, mint keresztzüllőt

(az úgysem lehetnék, mert történetesen engem eddig elkerült eme különleges, templomokban fakadó nedű), hanem mint alvilági foglalkozást. Valószínűleg az a Hothouse tervezői is gondoltak a pelenkában ilyesmire, aztán felnőve elhatározták, hogy meg is valósítják ezt az elképzelést egy játék keretében, hogy a hasonszőrű fazonok is virtuális Al Capone-kké válhassanak. A játék első részét, a Gangsters: Organized Crime-ot szintén a Hothouse Creations Ltd. fejlesztette és az Eidos Interactive adta ki 1998-ban. A téma valóban roppant eredeti volt, különös, hogy addig nem jöttek ki hasonlóval, de a kivitelezés (amennyire tudom, sajnos én nem játszottam vele, így számomra a Gangsters 2 egy teljesen új élmény) azért hagyott némi kívánnivalót maga után. Akkoriban már szinte minden játék 3D gyorsított volt, ami a stílusából adódóan mégsem, az nagy felbontású true color. A Gangsters pedig 256 színrel szegényítette magát, ráadásul igen komplex, átláthatatlan kezelőfelülettel is megáldották (azaz inkább megátokozták). Sajnos a Gangsters 2 esetében is kissé el van maradva a Hothouse a jelenlegi trendek mögött, manapság az ilyen stílusú, izometrikus ábrázolást alkalmazó játékok is szinte mind 3D gyorsítottak, a Gangsters 2 viszont épp csak kezdi felfedezni a true color színvilág fantasztikus világát. Persze nem a ruha teszi az embert, így nem is a 3D engine a játékot, ettől még akármilyen királyság is kislülhet egy gámból.

## Van sztori is

A történet főszereplője a fiatal Joey Bane, akit névválasztáskor egyszerűen Bunyósoknak kereszteltem. Az ő életét fogjuk élni, és őt és gengerszereit fogjuk irányítani a játékban. Joey 1928-ban szerelt le a seregből, a messzi Európában teljesített katonai szolgálatot. Hazafele készülődött a fiktív amerikai



▲ Kortárs képzőművész aszaltalrajz: „itt járt Bunyós Bane”

Temperance államba, azon belül is egy kisvárosba, Buffalo Falls-ba, ahol született, és ahol apja és nagybátyja nagyban fojtta a moonshine-t (jelentése holdfény, általában házi főzés), mustángtrügás kategóriájú szesz italokra használták az



▲ Ha Quentin Tarantino és Brad Pitt közös gyermeke zsaruvolna

elnevezést, a filmekben jellemzően kansas-i tahók főzik) a maffia számára, úgy gondolta ő is beszáll a csendes, nyugodt, jól jövedelmező iparba. Amielőtt hazaért volna, a New Temperanceben székelő capo crimini (más néven nagyfőnök, keresztapa vagy don), Frankie Constantine úgy döntött, hogy a Bane családnak, Bunyós apjának és nagybátyjának „aludnia kell”, mert rivális családokkal is üzleteltek.

Az intróban egy sötét éjszakát láthatunk, ott kerülne sor a mit sem sejtő öreg Bane fivérek és maffiás főnökök titkos üzleti találkozójára. Egy autó reflektora vakítja el a kamerát és a leendő áldozatokat, majd a Tommy Gun-ok élesen elkezdnek ropogni, csak úgy záporoznak a lövedékek a környéken. Joey apja a helyszínen meghalt, de nagybátyja - bár súlyosan megsérült -, élve megúsza a támadást és elmenekült. Bunyós már

csak apja temetésére ért haza, ráadásul a család is elvesztette a szeszüzletét és minden egyebet. A gyászoló fiú elhatározza, hogy megbosszulja apja halálát minden áron, veszniük kell a bűnösöknek. A vérbosszú (erre utal az alcim, a vendetta is) terve nagyon furfangos, Joey elhatározza, hogy egy saját családot alapít és lassan, fokozatosan a semmiből az állam legnagyobb bűnszövetkezetévé fejleszti azt, majd amikor már apja gyilkosa is egy konkurens kishal lesz, eltapossa, mint egy férget. Ez után már csak a kivitelezés van hátra, ami nem is olyan egyszerű még easy fokozaton sem, a játék igencsak nehézre sikerült.

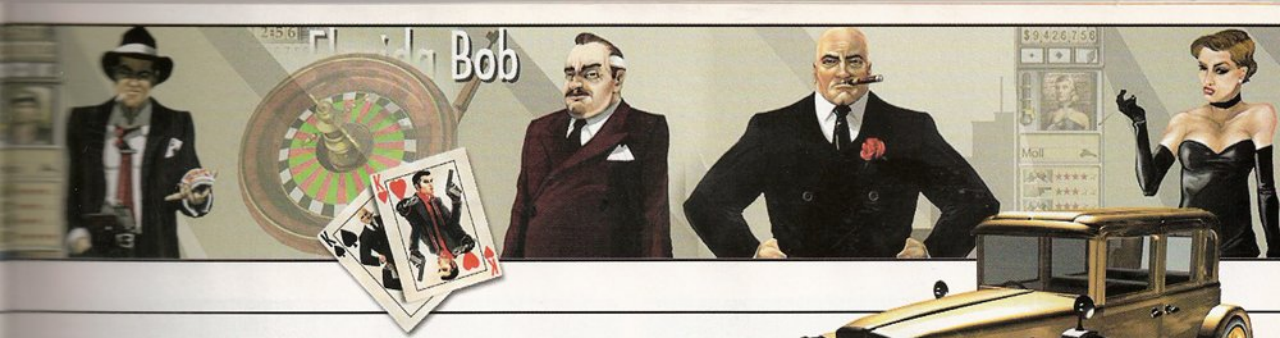
## Gengerszterkedésre fel!

A történet menete (ami lineáris, az egy-mást követő pályák és mozik mesélik a sztorit) egyébként sok hasonlóságot mutat a Visszavágó című Mel Gibson filmmel, meg persze minden klasszikus, régi vágású gengszterfilm hatása is érződik rajta. Ahogy elfoglaljuk a városokat, kivégezzük az ellenfeleket,



# Gangsters 2





★ Easy – teljesíthetetlen küldetés, a többit meg felecsdel

szerezzük a feladatokat, egyre feljebb jutunk a ranglétrán, egyre nagyobb hazánkunk lesz, és egyre nagyobb kényelmekhez jutunk el a maffiában. Mind persze mind egymásnak adták a parancsot a merényletre, mind bűnbak, és mindegyiküknek vesznie kell. Feltehetően a játék végén a legelső főnököt is kivégezzük, és az egész állomást uraini fogjuk, bár én még csak a 7-edik pályáig jutottam, így a játék vége számomra is rejtély.

Installációkor egyébként kábé 600 megát rak fel a játék, plusz installálhatunk hálós játékot. Ezt nem próbáltam, de tudommal maximum négy ember játszhat hálóban, net-es és egyéb lehetőségekkel is. Van egy olyan installációs opció is, hogy a CD-t ne kérje a gép (egyébként mindig ellenőriz), ez lehetne valami light-osabb verziót dob fel, de ez lehetőséget is nyújt arra, hogy lokális hálóban többen apríthassák egymást Temperance utcáin egy CD-ről. Gondolom multiplayer-ben az online, tömément és minden körítés elmarad, továbbá mindenki választhat saját karaktert és aroot is, aztán a játékosok számától függően különböző, direkt több játékosos arénának kiképzett városokban kell akciózni egymás között.

A játék egyébként egy érdekes hibrid. Egy izometrikus, pre-renderelt városunkat kapunk, ebben bizonyos mennyiségű embert lehetünk ott-azt, autózhatunk, harcolhatunk, rabolhatunk, szedhetünk védelmi pénzt, futtathatunk rossz

lányokat, meg minden egyéb. A játékmenet és megjelenítés ezen része leginkább a Syndicate-et idézi (az volt az első ilyen, bár az UFO sorozat a leghíresebb). Ahhoz hasonló a karakterek fejlesztése és irányítása is, továbbá a lehetőség, hogy járműveket vegyünk igénybe,

bemenjünk a házakba, vagy csoportokat alkossunk. Persze ez a rendszer nem áll nagyon távol az RTS-ektől, azaz valós idejű stratégiai játékoktól sem. A játék emellett, hogy egy izometrikus akció némi stratégiával (hiszen megfelelően kell csoportosítani az embereinket a megfelelő helyekre, ebben rejlik a harc sikere), egy menedzserjáték, egyfajta gazdasági város szimulátor is egyben, amilyen a Sim City sorozat. Egy maffiafőnök feladata nem csak lövöldözésből és harci parancsok osztásából áll, de minél több stratégiai pontot is el kell foglalni, és fenn kell tartani a városban, sőt be is kell védeni őket és üzemeltetni. Az ilyenek tárháza elég nagy a játékban. Van nekem természetesen az elmaradhatatlan bordélyok, kocsmák, szeszfőzdék és játékbartlangok, de teljesen átlagos boltok nagy tömeget is be kell védeni (azaz elfoglalni), hogy teljen a kassza és színeződjön a térkép, abból tudják a népek, hogy ki az úr a kerületben. A játék így már egész komplexé válik, hiszen emberek kellene a terjeszkedéshez, stratégiázní és fejlesztenie kell a harchoz, a bevédelt üzletek jelentik a bevételt, és azt kell visszaforgatni az emberek és vállalkozások fenn-

tartásába is. De a területünket az ellenfél is támadja, ahogy mi is támadjuk az övét, és gyakran több konkurens banda is törekszik a város meghódítására. Aztán még ott a rendőrség. Ők természetesen mindig korruptak, de ahhoz húznak, akie a legnagyobb hatalom, tehát amíg nem színezük be a térképet,



végig a nyomunkban lesznek és megkeserítik az

életünket — azonban amikor már abszolút nyeresésre állunk, nem mernek minket zaklatni. Mindezek tetejébe a legtöbb pályát időre kell teljesíteni,

## Maffia – a valóság és fikció

A MAFIA szó eredete a távoli múltba vész. Egyesek szerint egy olasz kifejezés, a Morte Alla Francia Italia Anela, azaz Olaszország halált kiált a Franciákra rövidítése, ami az 1282-es francia inváziókor keletkezett, majd idővel a férfiaság szicíliai szinonimájává vált. Egy másik teória szerint a szó a korai 9-edik században keletkezett, amikor Szicília arab megszállás alatt volt, sok szicíliai próbálta elhagyni ekkor az országot, a mafia szó pedig arabul menekültet jelent. Szicília a 9-edik és 13-adik század között sok megszállást élt át, ezek alatt a lakosok és menekültek nagyobb földalatti szervezetekbe tömörültek, melyek alapja a család volt, és bár nem volt mindig vérségi kohézió, a közös ellenség jobban összekovácolta az embereket, a szervezetek családi hierarchiával működtek. A családok fejei a don-ok voltak, minden városnak megvolt a don-ja, akik felett a don-ok don-ja, a fővárosban, Palermo-ban élő fő don állt. Minden beavatott mafia tagnak le kellett tennie egy 5 pontból álló esküt, és a szerint kellett élnie, állítólag ez máig is megmaradt:

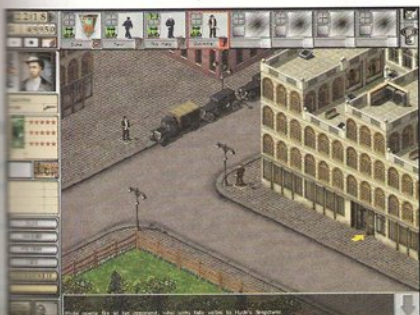
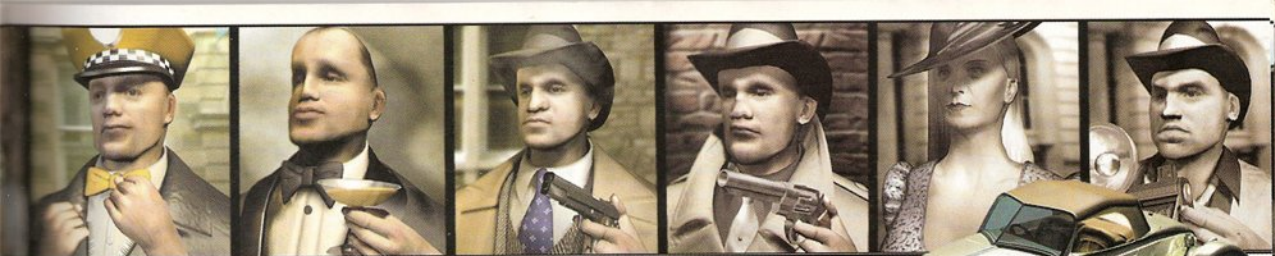
1. A csend kódja — soha, még kínzás hatására sem szabad kiadni más maffia tagokat és maffia titkokat
2. Teljes engedelmesség a főnöknek — követni a főnök utasításait akármi is az
3. Támogatás — teljes támogatást adni más megbecsült és baráti maffia családok számára, amennyiben erre igény van
4. Bosszú — minden aldatagot ért támadást meg kell bosszulni
5. El kell kerülni a hatóságokat

A régi forradalmi alapokból táplálkozó maffia igazán a 19-edik században nőtt nagyra és vált büszkölközé. Csak a saját törvényeit fogadta el, a belépés egy életre való elkötelezettséget jelentett és jelent máig is, nincs kiszállás. Állítólag az amerikai filmekben is gyakran látható maffia 1893-ban keletkezett, amikor Don Vito Cascio Ferro New York-ba költözött. A legtöbb maffiózó az 1920-as években vándorolt ki az USA-ba Sziciliából. Amerikában is kiépítették az ősi hálózatot minden nagyobb városban, akkoriban főleg szerencsejátékkal, prostitúcióval és csempészettel foglalkoztak. A 20-as éveket tekinthetjük a legtipikusabb maffia korának — akkor uralkodott Al Capone, aki nyilván fiktív hatalmát és vagyonát. Miután ő elment hűsölni az Alcatraz-ba, a maffia szervezetebbé és csendesebbé vált, beköszöntött a szindikátusos kora. Salvatore Lucania, közismertebb nevén Charlie „Lucky” Luciano lett az új capo di tutti capi, azaz minden főnök főnöke. Ő már nyitottabb szervezetet irányított, az olaszok és szicíliaiak mellett zsidók és amerikaiak is beléphettek a kötelékébe, ő investált hatalmas vagyonokat Las Vegas kaszinóiba is. Lucky ideje alatt folytak a filmekből ismert hatalmas beharok a Genovese és a Bonanno családokkal, akik nem ismerték el őt vezetőnek. Utána sok hatalmi beharc volt, melyekből végül Carlo Gambino került ki győztesen, ő sokáig sikeresen elkerülte a hatóságokat és vezette a családját. New York másik nagy családja, a független Bonanno család nem volt ilyen szerencsés, gyakorlatilag az egészet felszámolták, miután egy Joe Pistone nevű FBI ügynök sikeresen beépült a családba Donnie Brasco néven (ugye mindenkinek ismerős a sztori). A családok élén Paul Castellano követte Gambino-t, ekkor kezdett a maffia egyre nagyobb mértékben legális üzletekbe, majd John Gotti 1985-ben megölte Castellano-t és elfoglalta a helyét. Gotti előggé a rivaldafényben élt, miután 1991-ben Sammy Gravano megszegte a maffia esküt és vallott Gotti ellen, Gotti-t életfogytiglanra ítélték. Azóta Gotti fia, John Gotti Jr vezeti a családot. Jelenleg öt fő család van New York-ban a La Cosa Nostra-n belül, a Gambino, a Genovese, a Colombo, a Bonanno és a Luchese családok.



▲ A Kossuth sztrít már megvan, de hola Petőfi?





▲ Vájd Vájd Veszt

győző, akinek több embere van), eldönthetjük a stratégiát, hogy harcolunk vagy menekülünk. Meg is célozhatunk egyes ellenfeleket, bár magába a harcra csak félig-meddig van beleszólásunk, harc közben az emberek főleg maguktól lönek és mozognak, nyilván túl vontatott és kezelhetetlen lenne a játék, ha minden golyórá parancsot kellene adnunk.

A képernyő felső sávjában láthatjuk a katonáinkat sorban. A bal gombbal infót kérhetünk a figurákról és kiválaszthatjuk őket, a jobb gomb ugyanez, plusz rájuk is fókuszálunk a térképen, legyen az akár milyen

módban. A számbillentyűkkel is lehet válogatni, shift-el pedig több embert is kiválaszthatunk. Ezeket persze a térképen levő emberekre is alkalmazhatjuk, ahol könnyebben is ki tudunk jelölni több embert. Az emberünk ablakában láthatjuk a nevét, legyverét és amennyiben capo vagy caporegime (ez olyan szakaszvezető

féle beosztottakkal), akkor a nullától négyig terjedő beosztottjait is. Ha infót kértünk róla, ezeket részletesen láthatjuk a bal sávbán is, ahol várlhatjuk is őket. A hőmérő nagyon lényeges, ez a háromfokozatú agresszivitásirányító. A felső a legagresszívabb mód, ekkor emberünk ész nélkül

megy minden balhéba, és amíg ellenfél van a látóhatárán belül, el sem lehet onnan vonszolni, leszámolásokhoz és kamikaze akciókhoz ez ajánlott. A legalsó természetesen a nyuszi mód, ha ellenféllel találkozik a katona, menekülre fogja, így jól el lehet szaladni a túlerő elől, vagy el lehet rángatni, ha leragad egy embervadászatban. A kép alatt lecserelelhetjük az emberünk becenevét, lejebb láthatjuk azt, hogy mihez van tehetsége és mennyi, ez alatt az autós és ház ikonnal azonnal az autójába- vagy hazaküldhetjük (itt is működnek az egérgombok és shift-es kombók). Még lejebb láthatjuk a beosztottakat (a játék musclicenek, azaz izomnak hívja őket, de nevezhetjük őket verőlegénynek, izomagnak, akár testőrnek is), amennyiben rendelhetjük az emberhez és vannak rendelve. Itt az üres sávokra klikkelve rendelhetünk hozzá továbbiakat (amennyiben vannak bérelhető musclic-ek), vagy elküldhetjük őket, és csereberélhetünk velük fegyvert is. Ezt követik a kulcsutasítások, a flee a menekülés, a guard az őrködés, a patrol az őrzőjáratozás, a tail pedig a követés. Az arany sávokban jelennek meg az esetleges pluszutasítások a nagyon speciális embereknél, az egyik ürge például autókat és épületeket tud robbantani, de nagyon sokféle van, és gyanítom, sokkal nem is találkoztam.

A bal sáv alján még nagyon fontos az újság ikon, ezzel nézhetjük meg a városi újságot két centért, ez éjjelente jelenik meg (tehát csak akkor frissül), de bármikor benelézhetünk. Ezt végül a lapozva (persze gyakran sok témában nincs semmi fejlemény, és sok lap

hiányzik) értesülhetünk a legújabb eseményekről (általában a saját rémtetteinkről), büntető-eljárásokról, halálozásokról, itt vehetünk fel gengsztereket, specialistákat és bérnyilkosokat, itt olvashatjuk el a pletykákat, nézhetjük meg az állam térképet, továbbá megtudhatjuk, hogy kik a körözött és letartóztatott személyek és kik a hírdelt fosztogatók. Az újság hasznos dolog, leginkább az emberek felvételére. Az újság mellett láthatjuk a nagybátyó ikont, amivel előhívhatjuk a consigliere-t. Ez mindig villog is, ha közölnivalója van, ő mondja el a küldetéseinket, figyelmeztet, ha valmit nem jól csinálunk, ha megtámadnak minket és egyebek. A térkép színezését is itt állíthatjuk, hogy mutassa az épületeket, zsarukat, területeket, területek értékét stb. Kétféle segédikon maradt csak hátra, a jobb felső sarokban levő ikonnal állíthatjuk úgy a nézetet, hogy az ablakok kisebbek legyenek, és többet lássunk a térképből, az alatta levő pedig egy nagyon jó kézikönyv a játék és menük kezeléséhez, hypertext-es, tehát úgy működik, mint egy web browser belső linkekkel és back és forward gombokkal. Hasznos a böngészése, amennyiben valakiben ezen cikk és próbálkozás után is felmerülnek kérdésekre vonatkozó kérdések. Bizonyára még sok új épület és különleges küldetés lesz a játékban, de ahogyan korábban utaltam rá, én még csak a 7-edik pályán vagyok, sok dolgot én sem láttam még.

## Rakjuk a mérlegre

A játék alapötlete és hangulata szerintem kiváló. Szórakoztató dolog Al Capone-t játszani, gengszterkedni, harcolni a kopókkal és a rivális bandákkal, szeszit csempészni meg ilyenek, az elképzelés kétségtelenül csillogos ötös. Ugyanakkor talán túl szigorú vagyok, de a játékkal elég sok esztétikai problémám van. Véleményem sze-

rint ma az abszolút 3D-s világban ez a pre-renderelt izometrikus megjelenítés eléggé elavult, lehetett volna realtime 3D-ben is nyomni. Persze ma

is készítenek csúcs pre-renderelt játékokat (jó példa a Diablo 2), azonban azok is mérföldekkel jobban néznek ki és változatosabb a grafikaija. A Gangsters 2 bár nem a legrendőbb izometrikus játék, azért a legtöbb közel-műltban megjelent ilyen megjelenítésű anyag nyomába sem ér grafikai minőségben és részletességben, nem beszélve arról, hogy a házak túlságosan hasonlítanak egymásra, és nem változnak nagyon városonként sem, helyből megunja őket az ember. Az emberek grafikaija is gyenge, látszik, hogy alig pár arcot rendereltek le lustaságból, ezeken is keveset variáltak. Az autók száma is kevés, és az a legneveltségesebb, amikor egy járgány az úton nem bír megfordulni, végigmegy egy hosszú utcán, hogy bemutassa a nagy fordulási csodát megfelelő előkészítéssel, majd masszív négy animációs fázisban fordul meg 180 fokban. Hát ettől leestem a székről, de nem a látványtól, inkább a röhögéstől. Szóval sajnos a grafika és hang nagyon idejétmúlt (a muzik pedig bűnyegé), emellett még az húzza le a játékot, hogy valami iszonyú nehéz és nagyon komplex, capo legyen a talpán, aki mindent állandóan kézben tud tartani akár easy fokozaton is, és végig tudja nyomni a gámat. Persze nem győzőm hangsúlyozni, a játék ötlete kiváló, hangulatra és játszhatóságra is nagyon jó, akinek bejön a maffiásdi, a Syndicate, az UFO, a Sim City és hasonló, az ne hagyja ki, de tényleg kesse fel az elsőszámot.

Reméljük a harmadik rész — amin egyébként már dolgoznak —, könnyebb lesz és sokkal látványosabb.

Credo - cappo di tutti cappi

Üdvözlőlapot küldeni s kapni egyaránt kellemes dolog — gondolhatják a Gangsters 2 alkotói s a kiadó, így művük népszerűségét emelendő, tucatnyi wallpaper helyezték el a stuff hivatalos honlapján. Minden kártyához tartozik egy-egy igen magasról párosos is, melyek ugyan nem mutathatók szoros párhuzamot az üdvözlőlapokon feltüntetett jókívánságok eszméiségeivel, de éppen ellenkezőleg az egész mintegy használhatóvá. Egy tipp: a Fantasztikus Gangsters 2 üdvözlőlapok az E-Cards menüpontban férhettek hozzá. De most komolyan.

Eidos Interactive / Hothouse Creations Ltd.  
PIII 450 (PIII 266), 128 MB RAM (64 MB RAM)

www.gangsters2.com

LÁTÁNY  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATÓSSÁG  
ZENE-HANG

5
7
8
5

✓ - elég eredeti kombináció  
✓ - masszív igénybe veszi az összes agyféltekét és reflexeket  
✗ - idejétmúlt, ismétlődő, csapnivaló grafika  
✗ - nagyon nehéz játékmenet

83

# Operation FLASHPOINT

## A III. Világháború küszöbén? Ehhez nekünk még lesz néhány szavunk

**A**cseh illetőségű Mirage Software több mint egy éve rukkolt elő háborús „shooter” játékaival, a Mortyrral, bebizonyítva, hogy az egykori keleti blokk országában is élnek világszínvonalú termékek előállítására képes programozók. Ezt persze mi magyarok már annak előtte is tudtuk, gondoljunk csak az Imperium Galactica pozitív fogadtatására Felső Szőlőktől nyugatra. Egy prágai informatikai cég 1999 júniusában létrehozta a Bohemia Interactive-ot, és ők rögvest nekiláttak nagyszabású terveket szövögetni, nevelgetni a címszereplő adathalmazt, akkor még Flash Point néven reklámozva, talán éppen a fenti két sikertörténet tanulságait szem előtt tartva. A marketing munkálatoknak köszönhetően, hamarosan találtak kiadót is — a Mirage-zsal ismertté vált Interactive Media korlátozta fel a produkciót. Azonban az ő marketingjük (valószínű a PR-osok csak egy kéthetes gyors-talpalót végeztek) kévéssé hathatós tevékenységük csak hamar fátyalt borított rájuk (a rossz nyelvek szerint a népszerűségük listán, egy pakisztáni aknamezőkre térképét árusító cég mögé kerültek). A megszeppent, de nem csüggedő csapat (tudván, hogy per aspera ad astra, azaz a sikerhez vezető út, rögös, vagy mi?) nem állt le a fejlesztéssel, tartva magát az ütemtervhez, továbbra is 2001-re jósolva a várható megjelenést. És ekkor jött a felmentő sereg (Kolinmekrés és Severance rajongók figyelem!), színre lépett a Codemasters.

Arra vonatkozóan nincsenek információim, hogy vajon mi ihlette a BI tervezőit, story boardereit, egy díszkárton oroszellenes ('68-ban nem lett volna ennyire ciki a dolog ©) történet körvonalazására. Talán a szakmailag nem éppen kecsesgató

Kelet-Szarján-Burját Informatikai Biennálén vettek részt, megtekintetve az akkoriban pozitív visszhangot keltett „Az abakusz interim felhasználása a fegyvervezérlésben” című előadást. A hazauton pedig a legközelebbi (1500 kilométernyire) reptér felé az M53-as főúton Irkutszkból Komszomolszka akkumulátor sávvval ízesített kerozint kortyolgatva - amit a záró parti egyik svédasztaláról csentek el a fiúk -, felvetődött, hogy ha már ilyen közelről tanulmányozhatják az egykori Szovjetunió szívét, (vagy legalábbis, ami alatta van, ...na jó a tápcsatornáját) miért ne szentelhetnék az elkövetkező két évecskét eme tárgy boncolgatásának?

### „HÁBORÚBAN A KÉPZELET AZ EGYETLEN FEGYVER A VALÓSÁG ELLEN” — a sztori

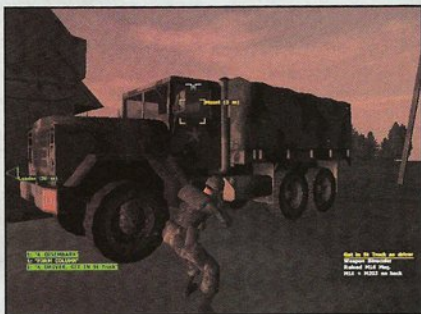
Egy szónak is száz a vége, essen pár mondat a kerettörténetről is! Tehát: hidegháború. Mi is volt ez? A háborús feszültség kiéleződése a SZU és a nyugati szövetségesek között. 1947-ben kezdődött, a Walter Lippmann amerikai publicista tollának nyomán elnevezett, az USA és SZU egymás ellen folytatott, a közvetlen fegyveres összecsapást kerülő, ideológiai, politikai és gazdasági háború. Vagy más néven, hidegháború. Maga az Operation Flashpoint is ennek a bizonytalan korszaknak — ma már tudjuk — vége felé játszódik. 1985-ben. Ronald Reagan az elnök az USA-ban, az SZU pedig egész sor hataloméhes, és talán a hatalomtól jobbjelre szenderedő vezetőit emelt pajzsa, majd tettelet el (Breznyev, Andropov, Csernyenko). Hazánk akkori egyetlen tévécsatormája, a hozzávetőlegesen 12 órányi napi műsoridejének közel 80 százalékát az ágyúlalpon szervizolt koporsók (és az elhunytak többtonnányi kitüntetésének) utolsó útjának nyomon követésére fordította. Aztán '85 tavaszán jött a megváltó, Gorb, aki előrukkolt a perszrosztly és glasztrójka, vagy, ize néha összeszavakat a keverem. Szóval menetet vágott a megkövesedett bürokratikus

intézményrendszerbe, és békejobbot mutatott be a másodosztályú western színészből lett amerikai elnökek és kabinetjének, felmelegítve a fagyos tényálladékok (megjegyzés: Afganisztánban azért még lángszórózták kicsit az orosz csapatokat a tadszikkokat meg a pastukat, de hát kevésre nem

Az Operation Flashpointot fejlesztő Bohemia Interactive már jó ideje a háborús játékok specialistája, jóllehet nevük mindaz idáig ismeretlen volt a szélesebb PC közönség előtt. Ez nem is csoda — az eredetileg könnyedebb, Marek Spánel fejlesztő szerint „kisebb” játéknak indult project leginkább a barátok, tesztelők észrevételei alapján nőtte ki magát azzá a módfelett összetett s kidolgozott platformmá, mely révén nem kisebb kiadó látott fantáziát a játék felkarolásában, mint a Codemasters. Felvetődik a kérdés: vajon meg tudunk-e nevezni egy másik programot is a régmúlt időkben, mely még a Bohemia Interactive originális, kozmetikázatlan ötletei, s elgondolásai alapján mutatta be a háborús konfliktusokat? Meg: ez a stuff a Warwide, mely még Atarira készül.

adunk, ugye, és ki tudja, tán ezt a háborús eposzt is feldogozza egyszer valamelyik cseh szoftvergyáros...). A változások ilyen-lyel alakulása azonban nem tett boldoggá mindenkit, főleg nem azokat, akik minden erejükkel a hideg viszonyok fenntartásán fáradoztak. Amolyan „ruszkájá” szeparatista, szakadár csapatok, élükön puccsra kész tábornokokkal, nemetszések jelűl hatalmukba kerítettek egy európai szigetet. A konfliktus természetesen magával sodorta a szomszédos két szigetállamot is (egyik autonóm állam, másikuk NATO fennhatóság alatt állt).

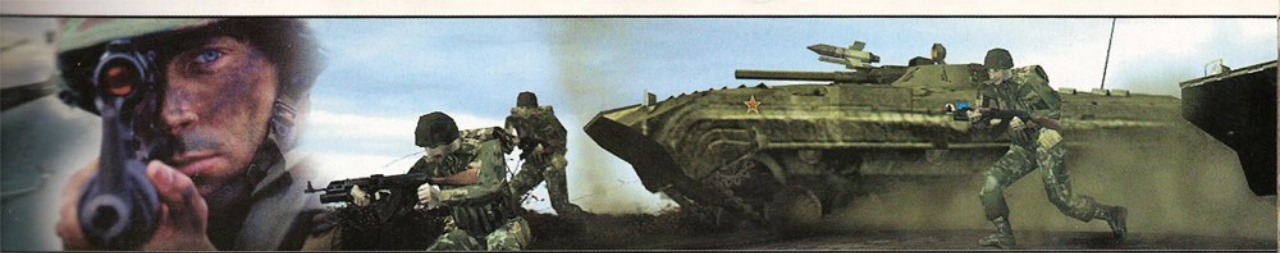
A szigetek neve Kolgucjev, Malden illetve Everon, kódneveik: Kain, Abel, és Eden. Na itt érdemes kicsit előidőzni. A kiagyálók nem mertek belevágni aktuális, vagy megtörtént események feldolgozásába (vagy létező ország területére helyezni a cselekményt, mint pl. a Delta Force-trilógiában), hanem elemték az illúzióromboló fikciók világába, aláásva az egész történet hitelességét, amolyan esettanulmány, „mi-történne-ha-szenárió”-vá alacsonyítva az ígéretenes induló háborús FPS-t. Így egy ambivalens miket kapunk, franciás hangzású városokkal, cseh, szlovák, esetleg lengyel nevű őslakosokkal. Na de vissza a fővágnágra! A Szovjetunió, beviszályok által lefoglalt hadereje, képtelen volt megbirkózni a belülről pusztító métellyel, segítséget kért a NATO-tól. És ugye, ha amerikai csapatok bajszot akasztanak orosz csapatokkal (és egyáltalán a néhai Varsó-i Szerződés tagállamainak csapataival), akkor mindig ott lebeg



▲ Hajnali rapport

Damoklész karja, és benne az atomháború kitérőcsénekes veszélye. És itt kezdődik a kaland. A „single player” főhősének — David Armstrong közlegénynek - bőrrébe búszunk, élelének legfontosabb nappalait, éjszakáit éljük át, a közel 40 órányi játékidővel kecsesgató játékban. Az unalmas bakaélet egy rádióhírről ér véget, és hamar megérkezik a parancs is, ideje felhagyni a gyakorlatozással, helyezni a. A küldetés feladatok nem egymásra épülnek, tűzfészekből tűzfészekbe transzportálják segítségüket, de mindegy mit teszünk, győzünk vagy veszünk, a hatás nem marad el. A nem teljesített feladatokkal sem ér véget a játék, mert ezeknek a kudarcknak a hatásai, a későbbi bevetések alakulását befolyásolják majd. Ez az úgy nevezett „dynamic mission design”. Törékvessünk a sikerre, a renfokozatunk kifényesedését, azaz előmenetelünket eredményezi. Ezt egy sajátosan követhetetlen pontozási rendszer hivatott szemléltetni. Nagyjából három követhető szabállyal nem árt tisztában lenni a mielőbbi előléptés reményében: öljünk minél több ellenséget, ne szegjük meg előljáróknak parancsait, és ne küldjük más-világra a mi oldalunkon harcolókat. Az előrejutás azt eredményezi, hogy a stráfajnk mellé egységeket kapunk, mi dönthetünk a taktikáról, ami igen csak megkönnyíti majd a feladatok sikeres végrehajtását (a furcsa AI-nek





köszönhetően, de erről majd később). A játék „genre” azt sugallja, az Operation Flashpoint, egy FPS. Ezért kellemes meglepetés a Rainbow Six, vagy a SWAT sorozatot a kisujjukban hordozóknak, hogy újfent kis egységek vezénylésével találják szembe magukat. Illetve az első néhány küldetésben kis egységek tagjaként, járőrözniük kell, terepet felderíteni, vagy éppen civileket kísérni. Szóval a Ramboid egyszemélyes hősködésnek immáron vége. Létfonosság, hogy mielőbb megszabaduljunk a hosszú évek alatt elmaradott azonnali bal egérgomb nyomkodási ösztönöinktől, és inkább a környezeti jelzéseit figyeljük, na meg a felettesünk igen bölcs parancsait a rádión keresztül.

## A HÁBORÚ SENKINEK SEM VALIK KARARA, CSAK AZOKNAK, AKIK MEGHALNAK. - a menü

Meglepően egyszerű, beállítási lehetőségek, és esztétika terén is. Windössze a Campaign, a Single, a Multi (TCP/IP, LAN, Internet), az Opciók (hang, kép, nehézség), a Pályá Szerkesztő és az Exit kínálja magát. Kiklikelésekor egy napló vagy egy laptop jelenik meg, és az előbbi bejegyzéseiből illetve az utóbbi kijelzőjéről érhető el a további funkciók. Ami emeli a spártaúság „low-end” színvonalát, az egy trailer, ami lassan csordogáló képsoraival, kihalt tájakat mutat be, rozsdás, szétlőtt harcjárművekkel, távolba vesző füstcsökkel a háttérben.

## A HALÁL EGY UNALMAS, BARÁTSÁGTALAN ÁLLAPOT, TANÁCSOLOM, SOHA NE LEGYEN VELE DOLGOD, BARÁTOM!” - grafika

A textúrák úgy aránylanak a poligonokhoz, mint az óriás csótány az Égődar-öltönyéhez a Men In Blackben. Nehol lötyög, néhol szorít, de leginkább gyönyörűk. A nyugodtnak tűnő táj folyton mozog, alakul, és nem valamiféle bioszimuláció zajlik. Egyszerűen itt is jökre bogarak (bugs) szaladgálnak. Aprópó „engine”! A LithTech továbbfejlesztett motorja igen szép jövő elé néz.

Há valakit feldobnak az információterhes, az adott játékkal kapcsolatos legapróbb részleteket is kiemelő honlapok, számára kifejezetten javallót az Operation Flashpoint website-jának mielőbb történő megtekintése — mert ami ott van, az kérem igen becsületes munka. Így aki nyomul a játékkal, valószínűsíthetően ott is ragad majd egy darabig, ám üdvözlendő módon annak lehetősége is fennáll, hogy a Bohemia Interactive ez irányú teljesítménye a további fejlesztőt s kiadót is magasabb színvonalú munkára ösztönzi, értsd: honlap fejlesztés s támogatottság tekintetében.

het. Már '99-ben is remekül megállta a helyét a Blood 2: Chosen-ben, ahol a belső terek és a fényviszonyok tekintetében mérőföldes előrelépést jelentett. Ezúttal a hatalmas külső terek létrehozásában jeleskedik. Megközelítőleg 100km X 100km áll rendelkezésre (nem véletlenül szerűen generálódó kies sziklarengeteg, hanem falvak, állóvíz és folyórendszerek, föld- és betonutak labirintusa). Ha úgy tartja kedvünk, magunk mögött hagyva a csatazajt elautózhunk a tengerpartra. Az összeített úthálózat könnyedén követhető a térképek segítségével. A szigetek saját flóráját és faunáját (nem a számi testvérpár a Galád Családból!) kaptak. Hegyes-völgyes tájak imitt, kopár bokros, sziklás sivatárság amott. A korábbi előzetesek beszámoltak annak lehetőségéről is, hogy alacsonyán gomolygó köd teszi majd kísértetiesebbé az erdei hajnalokat, és a lebegő pontos számítások, de ennek legapróbb nyomát sem véltem felfedezni. Ezt leszámítva azonban kuriózumnak tekinthető valóságűség került ki a programozói környezetből. És a tájak kidolgozása egyszerűen lélegzetelállító. Sűrű erdők, bokros, ledőlőt fatörzsek, tavak, épületek. A házak egyenként pazarul kidolgozottak, az ajtóik számos esetben tárva nyitva várják a nézelődőket.

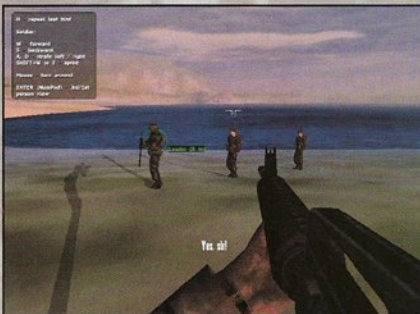
Odabent TV, takarós szekrényke, ágyacska, festmények a falakon, és a földön a falnak támasztva, mintha a háború elő menekülőkből sebtében csomagoltak volna maguk mögött hagyva a túlméretes tárgyakat. Nem egy alkalommal kell átfurkálni kisebb falvakon (helységnev táblák minde-nütt!), és az ember érzése, hogy akár-melyik észak-magyarországi településről is mintázhatták volna őket. Az állóvizek játékbéli megjelenítésével nem vagyok kibékülve. Messziről csodás látvány egy-egy tavacska, de ahogy

közeledünk, úgy változik a hatvány rútkacsává. Egészen közélről látszik igazán, mennyire lapos, a többi terepelem színvonalától talán legjobban elmaradó „optikai csodával” van dolgunk. Az igaz, hogy a hullámok felrohannak a part homokjára, a fővenyt ostromolják szüntelen, de csak vonalszerűen. És a vízfelület átlátszatlanság, hiányzik belőle az élet. Úszni képtelenség, talán a menettfelszerelés súlyából kifolyólag, az éltető elem a tüdőbe „befolyólag” hamar megfárasztja David Armstrongot. És ha már szóba jött a hőköttő (= víz, őrmesteri szargon!), muszáj kalapot emelni az ún. Environmental AI előtti. Ez a környezet élethű változásait irányítja, és nem is akárhogy. Az ár-apály jelenésén ugyan nem nagyon lehet elméláznai, figyelembe véve a perodicitást, ami 6 óra, de a többi változó egészen elképesztő. Követhetőek a napszakok. Egyrészt a nap mozgásainak megfigyelésével, másrészt a főhős olcsó japán karórájának tanulmányozásával (a delet a harangszó is jelzi). Felhőképződés, holdfázisok, csillagképek (több mint 3000 csillag valós helyzetben!), természetesen a naptári évszaknak megfelelően modellezve.

Az animációk sokkal realiztikusabbak lettek. Az alapmozdulatok — hasalás,

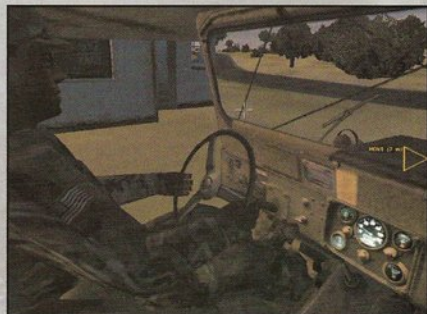
hisz új tárat helyezni a fegyverbe életfontosságú idővel bír! A futás, gyaloglás, kúszás igen szép, „motion capture” technikával virtualizált. Még az első számú nézet is animált, lenézve látótérbe kerül a saját játékbéli melkasunk, fegyvert tartó kezünk. A látszólag mozdulatlan katonák a fegyverüket piszkálják, vakaróznak, távcsővön át nézelődnek. A csapatzállító platóján mindenki zötykölődik. Kissé mókás, idegrendszeri rendellenességnek tűnő (és elnagyolt mozdulat rutinokra utaló) módon ugyan, de a kocsi rázkódása átadódik az utasok felső testére, nyakára, fejére.

Az örök vadászmezőre tett „csak oda” utazás, mint fő motívumot felvonultató játékből nem hiányozhat az elmaradatlanság halálanimáció sem. Elburdatnyi létezik (mindegyik mellé egy híres, a háborúval, mint szűkösítelen rosszal kapcsolatos szólás — idézet — dukál), aki nem rest számoljon utána. A vér textúrái a becsapódásnak megfelelően a test különböző részén, „ütik fel a fejüket”. Tiszta fejlődés esetén nem marad el a sisakon elengedhetetlen győőltőte nyílás sem. A robbanások izléselesen valódnak tűnnek, semmi „halivűd” túlzás. Láng és füstoszlopok, megperzselődött talaj. Kráterek sajnos nincsenek az interaktív csatamezőn, de a füst reagál a virtuális szélirányra, ami azért kárpótlást jelenthet a kukacoskodóknak is. Az apró, de annál örömtelőbb részletek sem maradtak ki a grafikai különlegességeket dicsőítő felsorolásból. A távcső lenszején karcolások díszelnek, (sőt rátapadt hajszálak is) — a konkurens játékokban megtalálható távolság kijelző ezúttal nincs a segítségükre, mert hiányzik -, a mestertávolságból történő precíz lövések kivitelezésében segíthet. A szél (a gravitáció és az aerodinamika jelentős



▲ Igen, Uram!

féltér, tárcsere, járműbe beszállás — főként a külső nézetben tesznek jó benyomást. Általuk, vége a gombnyomásra történő azonnal helyzetváltoztatásnak. Így a harc-szituációkban is másodpercekbe telhet a fedezékbe húzódás, és nagyobb jelentőséggel bír a muníció kérdése



▲ Az Őrm'ster is jól vezet



## „AMINT VÉGE A JÁTSZMÁNAK, A KIRÁLY ÉS A GYALOG UGYAN ABBA A DOBOZBA KERÜL VISSZA” - multi player

Fegyelem, és önmegtartóztatás. Nem UT, vagy Q3:TA! Aki beleveti magát a gépjárgyűtűz kellős közepébe, az meghal. És várhat a „respawn”-ra. És ezzel a csapattársait is kellemetlen helyzetbe hozza. Kis túlzással azt is ki merném jelenteni, hogy a győzelemhez éppen úgy jó stratégiának kell lenni, mint jó reflexű lövésnek. Hogy előnyt jelent a leszólló sorkatonai idő. De a lúdaltalpas szimulációk (mint jómagam) se keseredjenek el.

**Deathmatch:** nem igényel különösebb bemutatást, azt hiszem. Annyit, azért érdemes megjegyezni, hogy a DM nem csak ember-ember elleni lehetőségeket rejt magában, hanem pl. 5T teherautó a BMP-1-es páncéloszot jármű ellen! Team Deathmatch: Kissé intelligensebb, verziója a DM-nek. De még mindig az agyatlan gyilkolásról szól.

**Capture the Flag:** A hagyományos zászlószerzés, annyi különbséggel, hogy minden csapatnak két bázisa van, egy fegyverraktár, és egy zászlós bázis. A többi értelemszerűen.

**Take the Town:** Vannak az ostromlók, és a védők, a leginkább stratégiaigényes kihívás.

**Co-Operative Campaign:** Nem próbáltam ki, de valószínű, hogy a Single küldetéseket, lehet újraélni többedmagunkkal.

A dolog érdekessége, hogy a pályák mérete 100KB körüli, így az esetleges on-line másolás, betöltés rendkívül gyors (ellentétben, pl. az UT pályáival).

**Karakterosztályok:** (csak a szanitéc, és a kommander különleges, a többiek csak fegyverzetben különböznek egymástól. A bot-oknál viszont van jelentősége az osztályoknak.)

**Gyalogbeka:** Ágyútöltelék. Semmi speciális képesség, csak megy és lö. (M16A2/Ak47)

**Tankelhárító:** Fogja a nagy ágyúját, és beledurrant a közepébe. (AT4/RPG)

**Gépjárgyű:** Remekül fedezti a többieket, és igen nagy tüzerőt képvisel. (M60/PKT)

**Szanitéc:** A legfontosabb szerepőr az OFP-ben. A sebesült katonákat újra harcra képes állapotba tudja hozni. De vajon őt ki gyógyítja? Az ellenfél egyik nyilvánvaló taktikája, hogy elpusztítsa őt. Minden áron életben kell tartani, míg csak lehetséges.

**Mesterpista:** Nem tényleges csapattag, hisz általában csak látótávolságon alig valamivel belül követi a társait, mindig fedezékben. Érdekes lehetőség csak mesterlövészekből álló klánnal harcba indulni. (M21/ Dragunov)

**Légelhárító katon:** Egy újabb speciális poszt, amiegys helyzetekben nélkülözhetetlen. A kínzó fejfájást orvosolja, amit egy irritálóan zümmögő Mi-24-es okozhat. (Stinger/SAM)

**Utászarc:** Szépen elakaszt mindent, mi szemnek és száznak oly kedves.

**Pilóta:** A csapatszállító járművek, és a légi támogatás eszközeinek ismerője. (AH-1 Cobra, A-10 Warthog, UH-60 Black Hawk/Mi-24 Hind, Mi-17 HIP)

**Szabotőr:** Osonkodás a kőbőn, erős idegzet a négyzetben. Fő feladata a beszállás, az ellenséges vonalak mögé. Ott aztán hátra robbantani az ellenfeleket, felderíteni a gyenge pontjaikat.

**Szakaszvezető:** Taktikusság nélkülözhetetlen, sok gyakorlás szükségeltetik, aztán minden megy, mint az ágyba kiválasztás...

szerepet kapott!) ugyanis csúnyán „fél-reszelenti” a könnyű, kis NATO vagy éppen M1896-os oroszlóvédekét. Akkor pedig... na de erről majd az AI-ről szóló értekezésben még szót emelek a későbbiekben.

A járművek minden elismerést megérdemelnek. Egyetlen részlet sem sántít, minden a legprobb hajlatig tökéletes, kívül-belül. Kipufogógázok törnek elő, a masinatpusok sajátos, rájuk jellemző módon mozognak az eltérő terepen. A műszerrel kissé ugyan statikus, de a főbb műszerek mutatói animáltak. A kormánykerék követi a mozdulatokat, viszont a sofőr kis kezecskéi petyhüdt benuálás nyilvánvaló tüneteit mutatják, és csak úgy fityegnek a levegőben. A lövedékek becsapódása figyelemre-

meltő grafikus káoszt idéz elő, külső nézetben (láncaltapok szaladnak le a titánkerekekről, borul, repül, lángol minden) is, és az első személyű nézetben (golyó ütötte lyukak, és belőlük induló pókhálószzerű repedések a szélvédőn, törött műszerek, horpadt tető vagy ajtó) is.

A végére maradt — meglehet, az első helyen kellett volna említenem — az FMV-k, vagy azokkal analóg movie-k hiányát pótló, azokat igen jól helyettesítő cut scene-k felelőlegessége. A menü trailer színvonal, mint egy profi előzenekar, megnyitotta a közönség szívet az est fő attrakciója felé. A játék első negyedórájában, mintha csak egy filmet néztem volna. Remek kameraszögek, vágás, kidolgozottság, dialó-

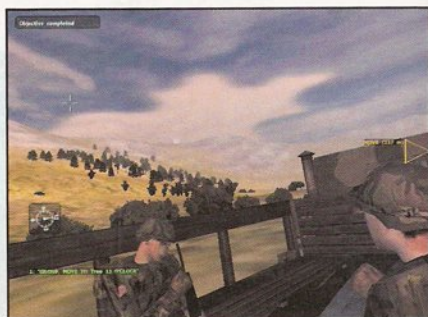
gok. A voice acting átlagosra sikerült (kissé monoton, a magyar szinkronszínészek teljesítményének nyomába sem ér, mesterkél, de érthető akcentusokkal), a lip synch (a szájmozgás — beszéd jól harmonizál egymással) viszont átlagon felülre. A változatos arcterbeállítás, mimikával, gesztustárral rendelkező szereplőgárdának a jelenlegi játékipon kevés potenciális vetélytárral szembeállnia az első díjért.

## „FÁRADJ BÉR HOLTRA A GYAKORLATOK ALATT, ANNÁL KEVESEBB VERT VESZTESZ MAJDNAN A CSATÁBAN.” - hang

A grafikát itt-ott némi éllel, megjegyzéssel dicsértem, az OFP audio vonatkozásait viszont nyugodt szívvel tekinthetjük csaknem tökéletesnek, annyira profinak, hogy negatívumokat nem is találni. A madarak csivélése, leveli békák nászéneke, távoli kutyaugatás, a léptek zaja, a megerőltető fizikai stressz okozta fokozódó, és hangosodó szívdobogás (belgyógyászat nem az erősségem, de gyanítom kissé zörgött a szívem a „hangdonor”-nak) óriási dob a játék hangulatán. A rádióból folyamatosan érkezik a parancsok, figyelemzetések, segélykérések. A fegyverropogás állítólag a típusokra jellemző (mivel allergias vagyok az agyhártyagyuszira, kihagytam a hazai honvédelmi tábor), bár ezt empirikus úton alátámasztani nem tudom. Nyugodtan kijelenthető, hogy a hanghatásoknak köszönhetően az OFP az egyik legnagyobb mértékben átélhető játék a kínálatból. A szituáció érzékeny muzsika remekül illik a képhe. Néhol Jean Michel Jarre-t megszegeyentő szintetizátor futamok facsárják a szívet, az ütős főcímezen (az ausztrál Seventh együttes metálopusza) pedig fokozza a harci kedvet.

## „EGYETLEN HALÁL TRAGÉDIA, EGY MILLIÓ STATISZTIKA.” - interface

Az irányítást illetően vegyes a kép. Tetszetős, hogy gyorsan megtanulható billentyűkkel majd 40 rádióüzenetet (Command and Conquer stílusban, kis ablakok, amolyan legördülő menüsorok hordozzák a kiválasztandó beszólást) küldhetünk



▲ Kocsikázás a friss levegőn, a Hold lemenőben az orrom felett

real time a csapat többi tagjának, illetve a parancsnokságnak. Picit lohasztó viszont a „key-binding”, mivel több, mint 50 funkcionáló gombot kell



begyakorolni, használni, ezért nem ajánlatos újraasszociálni a program által ajánlottakat, épp elég zavaró lehet eleinte hozzászokni az irányításhoz. Természetesen egér és tasztatúra együtt foglalkoztatják a játékoromók magányos harcosait. Az inventory sajnos nem okoz fejtörést, mivel csak egy löfegyvert, és a hozzá való táraikat, esetleg aknákat, kézi-gránátot (nagy kérdésen néha a távcsövet is — mert ez sem obligát) ajánl fel a játék. A célzás egyszerű: egy kettős T alakú célkereszt mutatja a célt, és egy mozgó célpont pedig azt, hogy hová megy a lövedék. E kettőnek egybe kell esnie a jó találati mutatók eléréséhez. Minden fegyverrel lehet zoomolni, ami semmi piszt nem jelent, lévén, hogy csak minimális — talán 1.5X-ös — nagyítást eredményez. A kifejezett célratartás viszont, ami azt jelenti, hogy a csőszáj feletti „igazi” célgömb a szemünk elé kerül, kicsivel nagyobb képet jelent, és így eredményesebb vadászatot is. A „kadét” fokozatban, friendly/enemy tag rendszer működik, vagyis a távolban heverésző, vagy agonizáló katonákra irányítva a kurzort megjelenik a delikvens rangja, beosztása, hova-





▲ Ide nekem a Cobrát!

tartozása. Egy kis sárga négyzet állandó jelenléte kijelölni igyekszik a terebeli helyzetünket, meghatározóza

## FLASHPOINT™ COLD WAR CRISIS

a végrehajtandó feladatokat.

A járművek (25 légi és szárazföldi ketyere) irányítása első, sőt második ránézésre, illetve próbálkozásra is szokatlan kisse. Nem csak a nyilakkal,

hanem az egérrel is irányít lehet változtatni egy időben. Ennek a fák, táblák, gyalogosok által károsított. Természetesen a légi járművek nélkülözhetetlen kellekai, a helikopterek. Kezelésüknek lényegében leegyszerűsített volta azt eredményezi, hogy mint szimulátort, nem lehet egy lapon említeni az OFP-t, mondjuk a Comanche Vs. Hukummal. De ez legyen a legkevesebb!

### „A HÁBORÚ NEM ARRÓL SZÓL, HOGY KINEK VAN IGAZA, HANEM ARRÓL, KI MARAD ÉLETTEN.” - AI

Az eddigi próbálkozások, hogy megalkossák a tőkéslete gépi ellenfelet lez alatt nem azt értem, hogy felgyorva, futtában, mozgó célra is halá-

los pontossággal löjjenek, mert ezt már az UT is tudta, köszönjük) szárnalmas vég-eredményrel lepték meg a tesztelőket. Öngyilkos lemmingekhez hasonlatos módon az ajtóban sorjában megjelenő, silbakolás közben saját affelülk ultrafálására sem rea-

gáló, de 1000 méterről iszonyú pontosan célzó őrszemeket már látunk a Project IGI-ben is. Pedig sokak szerint eleddig az volt a csúcás. Akkor lássuk, mit kínál az OFP:

— ha a mesterlövész célt téveszt, akkor a botok azonnal fedezéket keresnek, erősítést kérnek, és a lövedék irányát meghatározva cikázva becserkészik a vigyázatlan lövész — remekül rejtőzködnek — közelharci kirobbanásakor fedezékbe rohannak, és hívják a komrádjait, akik miközben az erősítést kéri lefogalja a támadót, hátulról, oldalról meglepi azt. — Kettesével, hármásával körkörös rohanva támadnak, ellehetetlenítve az „ép bőr” kifejezést.

Meg kell azonban emlékezni a mesterlégi intelligencia együgyűségéről is. Hiszen a tőkélyről még az OFP-ben sem beszélhetünk. Hiába tehát a jól szervezett támadási sémák, a fegyelmeltelt előretörés, vagy visszavonulás, a Kampány missziókban, az egység mi oldalunkon harcoló tagjai mindig elhullanak, a mitőlélési képességünk elé állítva akadályokat. Ha pedig kitarának a küldetés végéig, gyakran érthetetlen parancsokat osztogatnak („mindenki menjen a fához 10 óránál” — talán a tuatnyli erdei páfrány vagy kővi fodorka valamelyikére célozt a szakaszvezető?), vagy éppen indokolatlan passzívításba vonulnak (sehol egy orosz célpont, közel a pálya végét jelentő tábor, ók azonban guggolászva mersztik a szemeiket, és minden kezdeménye-

zést a „vissza a formációba” felszólítással díjaznak).

### „FELKÉSZÜLTEN VÁRNI A HÁBORÚT – A BÉKEFENNTARTÁS LEGHÁTEKONYABB ESZKÖZE.” - pályaszerkesztő

A valaha készített legegyszerűbben kezelhető „editor”. A jártasság hiánya sem akadály, a minden meglehetősen kézenfekvő. Csak idő kérdése, hogy ki-ki létre hozza élete legnagyobb kihívását.

### „A HÁBORÚ NEM MÁS, MINT KATASZTRÓFAK SOROZATA.” - hátulütők

Textura „clipping”, egy kézfej, esetleg az egész fegyvertartó kar eltűnik a tank oldalában, vagy az anyaföldben. A cut scene-ekben változó a hangerő, és minőség. A katonák behajózásához készülődve érkeznek a jármű tözsomzedságába, még is úgy tűnik legalább 15 méterrel ugrottak fel rá. Az autó kilincse felé nyúló katona, nem nyitja ki az ajtót (nem futotta erre a gerbilbajusznyi plusz animációra?), hanem betelepít a vezetőfülkébe. Az ajtók a házakban furcsán viselkednek, eltűnedeznél látszanak. Az épületeknek tisztán (vagy koszosan) kivehető ablakablái vannak, még is csöröm-póles nélkül lehet keresztülnőni rajtuk. Öngyógyító üveg? A játékban „check point”-ok vannak, ahonnan

mal terhes csatatéren igen kevés. Megjegyzem: a mentés fájl kitörésével (ALT+TAB-al ki kell lépni a csata hevében) visszanyerhető az elhasznált mentéshegy. És még lehet sorolni. Mivel nem nagyon találni olyan játékot a boltok polcain, aminek hasonlítani lehetne az Operation Flashpoint-ot — lévén az eredeti játékkategóriák egyre csak finomodnak, évente több kiadvány lehet stílus-teremtő —, igazi vetélytárs nélkül sok hívet szerezhet a „gondokodós harci szimuláció” névre keresztelt „gémalfajnak”.

Az könnyedén leszögezhető, a játszhatóság, a hangulat különleges sikerült, szinte kivetni való nélkül, a hibák pedig mind-mind kizárólag a kulcsin terén gyűjtögetik a fekete pontokat. Hamarosan a boltokba kerül az Operation Vietnam add-on, illetve egy jármű/ fegyverzet frissítés, de addig is legyen John Donne gondolata a mottója mindenkinnek, kia a fájdalom és bajtársias-ság virtuális földjére lép:

„Senki sem különálló sziget; minden ember a kontinens egy része, a szárazföld egy darabja; ha egy darabot mos el a tenger, Európa lesz kevesebb, éppúgy, mintha egy hegyfokot mosna el, vagy barátaid házat, vagy a te birtokod; minden halállal én leszek kevesebb, mert egy vagyok az emberiséggel; ezért hát sose kérdezd, kiért szól a harang: érted szól.”

Ender Wiggan



▲ „Soldier, history!”

Hogy mi mindenre jó a média! A fejlesztés éve alatt egyre összetettebb arculatokat mutató anyagok hónapokon át kilincseltek kiadóról kiadóra a készítőket, míg egy külföldi illetőségű, szórakoztató informatikával foglalkozó magazin, melynek neve: ismeretlen — egy hosszabb hangvételű preview keretein belül mutatta be az alkotók eddigi munkáját s elgondolásait. A következő hetekben kiadók tömegei (!) rohamozták meg a Bohemia Interactive-ot, mely ajánlatok által tanulmányozása után a 12 emberből álló csapatnak — ez sem valami nagy szám a project voluméhez képest — csupán aludnia kellett egyet a megfelelő döntés mintegy: meghozatala előtt. S imigyen esett a választás a Brit illetőségű Codemastersre. Hát nem szép ez?

Codemasters / Bohemia Interactive [www.flashpoint1985.com](http://www.flashpoint1985.com)  
PII 600 (P400), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSÁG	9
ZENE-HANG	10

- ✓ - kivételes atmoszféra
- ✓ - a Single Mission struktúra egységi volta
- ✓ - járműhasználat
- ✗ - a grafika hardverigényes, és eléggé bugdús
- ✗ - kissé elhamarkodott, hiányos több

# 88

# STARTOPIA

## Úgyhogy itt most megállunk

**Q**wertrewq a még báborkorában hallott beszámolóik halovány lenyomataként annyit sejtteni vélt, hogy a Tukarrenek, lévén két fej himbálódzik pikkelyes nyakszervükön — kitűnő függetlenítési készséggel bírnak. S hiába is a faj békes alaphangoltsága, a fordítóból bekérkés üzenetek szerint ez a két Tukarren mindent megtett volna Qwertrewq Dongó típusú hajójának kövérkés raktérbővítőjéért — de legalábbis annak tartalmáért. Qwertrewq két dolog miatt is utálta a raktérbővítőt: egyrészt úgy festett vele a Dongó, mint egy a lépetezés utolsó napjait tengető óriás vadürméh, másrészt: nem ez az első eset, hogy a raktérbővítő pusztá jelenléte felkelti a környező hajók érdeklődését.

— Kalózkodok?! — riadt fel az anyósülésen szunyókáló luztuz, magára borítva a potrohán őrzött Tixtusi Parakóttól maradék tartalmát — s noha a ragacos, zöld anyag azonnali reakcióba lépett luztuz kintinpáncéljával, Qwertrewq szinte tudomást sem vett az orszverz facsorból, s elméjének minden egyes sejtjét a csupán 60%-os kapacitással üzemelő fordítóra összpontosította.



▲ — Értem. Meséljen nekem — az édesanyjáról.



▲ — Úgyan már, baba! Az nem lehet, hogy nem hallottál még a hajóról!

— Csava, csava! Tukarren Szektor, Álcarendé... krrr. Közüti...chk-chk — zés! Állítsa meg a Dongót! Első folytatás — Csava, hó!

Csupán két-három pillanat telt el, s Qwertrewq előtt kikristályosodott a tényállás. Szörös fejét luztuzzal szinkronban elfordította, hogy aztán óráknak tűnő másodpercekig bambuljanak egymás képébe, mintha ettől várták volna, hogy a probléma megoldást nyerjen. Egyszerre sutogták a terhes szavakat:

— Tukarren Álcarendészek! — luztuz a radarra pillantott, felmérve a két Álcarendész fegyverektől terhes, áramvonalas testét. Húsz ezer liternyi, illegális Tixtusi Parakóttal a raktérbővítőben, úgy jó harminc év kényszerű vakációra számíthatnak a Tukarren szektorban.

Qwertrewq kikapcsolta a fordítót, majd kényszeredett mosoly kíséretében az luztuz előtt szunnyadó hipergyorsítóra mutatott.

— Ez az egyetlen esélyünk...? — sáptított luztuz, aki elegendig csupán két hiperugráson volt túl. Az első során elharapta a nyelvét, a második alkalmával valószínűtlen méretűre duzzadtak amúgy is guvadt szemei.

— Csukd be szemed, nyisd ki

szád... — javallotta Qwertrewq, majd a következő pillanatban belecsimpaszkodott a hipergyorsítóba. A berendezés működésével járó, szinpompás fényprojekciókat, s a jellegzetes, lassú emelkedést produkáló hang-effektust luztuz lélelemmel teli jajgatása, majd a következő

másodpercben a Dongóra záporozó Tukarren lézernyalábok erőteljes becsapódása kísérte. A kis teherhajó pajzsát már az első öt nyáláb riptyára szaggatta, s mielőtt megindulhatott volna a procedúra — betalált a hatodik lövedék is. Aztán a Dongó ugrott. A Qwertrewq által vakációban megadott koordináták a vadúr egy általuk Ismeretlen területre dobta a hajót — a betalált lövedék felsértette a raktérbővítőt, így a Parakóttól élénk zöld, kövér, sűrű buborékok képében szivárgott a merő feketeségbe. Qwertrewq oldalba bökte luztuzt, aki még mindig száját látva, szeméit lehunyva markolta az anyósülés kopottas könyöktámláit, majd az alig pár kilométerre fekvő fánkszerű, hatalmas ürkomplexumra mutatott.

— Mi ez a hely...? — kérdezte luztuz, aki valószínűleg már a mennyországban, de legalábbis a poklok mélyén sejtette hájas potrohát.

— Nézd a hirdetés! Azt mondja: Startopia — mai sztárvendég: DJ Nembela Huhu.

— Te jó ég! Lékét kapott a raktér! — sopánkodott luztuz, s mintha testnedvei folyának, úgy nézett a zöldes buborékok nyomába.

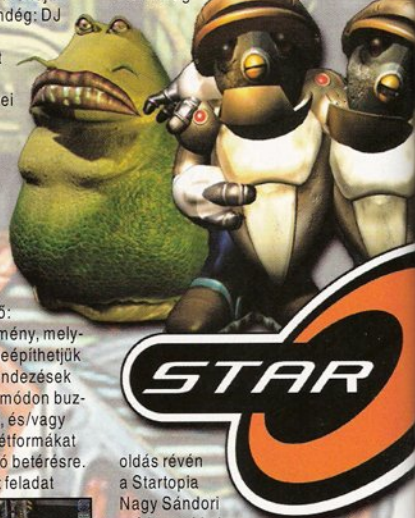
— Tudom. — válaszolt Qwertrewq.

— Úgyhogy itt most megállunk.

### Ürtartalom

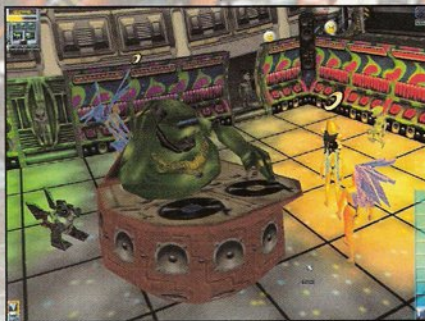
Van először is az űrkikötő: ez az a fánkszerű létesítmény, melynek komplett térfogatát beépíthetjük az erre használatos berendezések átgondolt szórásával, ily módon buzdítván a körzetbe tévedő, és/vagy irányítottan erre haladó létformákat az azonnali, hozzánk való betérésre. A Startopia által ránk rótt feladat

így az Eszményi Űrkikötő megálmódása, majd annak megalkotása is. Mi kellhet egy űrkikötő felemeléséhez, majd halékony üzemeltetéséhez? A logikusnak tűnő, úgymond csipből felmerülő válasz sejtethetően itt is a pénz — ám a Startopia áldásos módon mindössze egyetlen erőforrást ismer, mely éppen úgy megfeleltethető a fizetőeszköznek, mint a kikötő működtetése révén fellépő, bármely természetű szükséglet fedezésére szolgáló nyersanyagoknak is. Ez pedig az: Energia. Energiába kerülnek a létesítmények, energiát kapunk, ha valamitől végeztünk el — energiáért folyik a cseccselés is, s energiavesztéssel kell számolnunk, ha valamely területen baklővesseket követünk volna el. Ezen meg-



# STAR

oidás révén a Startopia Nagy Sándori módszerekkel veszi elejét a hasonló jellegű stufokban alapkészülésnek számító, s esetenként már a játékmény rovására írható összetettségnek anélkül, hogy tulajdonképpen összetettségéből bármit is elvesztene. Űrkikötőnk kezdeti arcuata, amint azt a játékkal most ismerkedő elem a másodperc töredéke alatt képes levenni: erőteljes klausztrófobikus képzeteket kelt. Ám, ha űrkikötő-menedzser minőségünkben képesek vagyunk jól produkálni, úgy a gyarapodó látogatóközönség révén akumulált



▲ DJ Nembela Huhu — helyi Istencsászár. Háttérben: elnyűtt partycok





energiát komplexumunk kibővítésére fordíthatjuk. Nézzük, miképpen is mennek itt a dolgok, gyakorlati síkon: egy játékos alapon két főbb játékmód adott, ezek a tutorial küldetésekkel megfűszerezett misziók, melyek során rendszerint több objektív teljesítést kell szem előtt tartanunk — ezekbe később el is mélyedünk kissé, lévén iskolapéldáknak nevezhető gyöngyszemek. Illetve itt a Sandbox mód, mely során kedvünkre parametrizálhatjuk a lénykedésünk színhelyeül szolgáló űrkikötőt, valamint annak környezetét is, hogy aztán a

Tropicohoz hasonlatos, Open Ended alapú játékban vehessünk részt, kötöttségek



▲ — Parakotél nincs, vaze?!

gon heverő ládák tönkremehetnek, s tartalmuk használhatatlanná válhat. Ezért mindig tessék azokat felszip-pantani — bal gomb a ládára — avagy gondoskodni róla, hogy elég hely legyen a raktárépületekben ezek tárolására. A ládák onnantól válnak igazán izgalmassá, hogy felnyitjuk azokat — jobb gomb, majd a click a bejelentkező ikonra. A sárga ládák, mint látni fogjuk: alap droidokat rejtenek, akik éppúgy jeleskednek létesítményeink felhúzásában, mint a higiénés követelmények megeremtéséről. Már most megjegyzem, a droidok aktuális üzemmódját a rajtuk történő jobb clicken keresztül határozhatjuk meg.

Kezdetben, sőt bizonyos szinten általánosságban is elmondható: az épületek felemelése a megszokott metódusától eltérő módon zajlik, lévén létesítményeink felemelését szintén a dobozok keresztül ejtjük meg. Értsd: rámozgat egér két láda, megnézi, mi van benne, kinyit láda, majd pozícionál létesítmény. Bizony: a Startopia technológia első számú vívmányai között köszönhetjük az összehajtható camping épületeket, melyeket még üzembe helyezésük után is lehetőségünk van újra összecso-magolni, ha a szükség, avagy futó stratégiánk tükrében ez tűnne a legcélszerűbb megoldásnak. Felvetődik a kérdés: valóban csak a kék ládákon keresztül juthatunk újabb létesítményekhez? A válasz: de nem ám! A már említett, zöld színű technológia ládák egy adott objektum, létesítmény elkészítésének helyes módját rejtik, melyeket a technológia láda felnyitását követően már lepokolhatunk az általunk

kedvezőnek vélt területre, ha bírjuk energiával s szabad helyvel. Kénytelenek vagyunk némileg előreszaladni: ha megszerzük, teszem fel az alap droidok előállításához szükséges technológiát, úgy még nem leszünk képesek droidokat potyogtatni a semmiből

— őket le kell gyártanunk egy gyárban. Épületek esetében ugye eleve más a helyzet, hiszen a technológia ládákban tárgyalt útmutatás alapján droidjaink képesek ezek fel-emelésére, ám kellékek, javak, újabb droidok előállítására Salt Hogokat fogunk leszerződtetni a gyárakban — lásd később. Mindez azonban csupán egyik módja a dolognak: kis szerencsével, s kellő energiával bármilyen eszközre juthatunk a kereskedelem eszközeivel. Következzenek a legalapvetőbb létesítmények — mint olyanok.

### A legalapvetőbb létesítmények — mint olyanok

Egy űrkikötőbe be, avagy abból kijutni egyaránt lehetetlenség az erre szolgáló portál felemelése nélkül. Így a létesítményt tartalmazó dobozt rendszerint a játék kezdetekor rendelkezésünkre bocsátja a program. Csakúgy, mint az energiafejlesztőt — célszerű egyébiránt ezzel kezdenünk űrkikötőnk beépítését, majd ezek után már gondoskodhatunk az itt tartózkodók alapvető létfunkcióinak kielégítéséről. A látogatók egy része alighanem pihenni szándékozik majd két hosszas űrkurzus



▲ — Rossz hír: Ön egy napon belül eltávózik. Még rosszabb hír: a lelet tegnapi.



▲ — Az nem lehet, képtelenség, hogy TI sem hallottatok a hajómról!

között, erre kényelmes módon nyílik lehetőség a kikötőben felemelhető Slumber Podok révén: a garantáltan hangszigetelt, extrakényelmes alkalmatosságoknak a Berth nevű épületek adnak helyet, melyeket a használó emel fel, majd rendez be, szem előtt tartva annak kinaszálhatóságát is. Ennek értelmében, célszerű legalább öt ágyikötő elhelyeznünk Berthenként, majd izlés szerint csinosítsuk azt a hozzáférhető kellékekkel, mint például híradástechnikai készülékek, chronométer, némi hangulatvilágítás — ami divik.

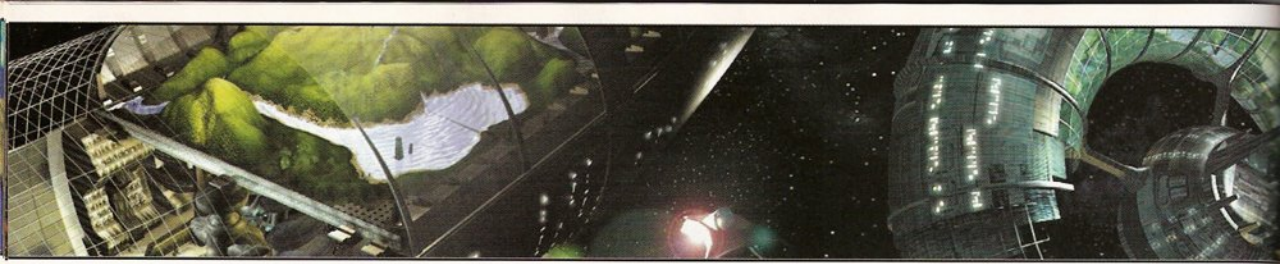
A Lavotron elvi síkon tisztálkodásra használatos, noha nem tudok szabadulni a képzettől, miszerint a látogatók ezen fülkében bonyolítják anyagcsere folyamataikat is — ezt megerősíteni látszik a távozó elemek hallatlanul fel-szabadult, könnyed mozgása. Élelmezés tekintetében, legalapvetőbb darabunk a Dine-o-mat: ügyes szerkezet, mely a használó molekuláris struktúrája s a szervezeteiben található vitamin-ásványi anyag koncentrációját alapján állítja elő az alany számára legkedvezőbb tápanyagot. A Földre, sajna: nem importálják. Poppant fontos darab a Recharger, mely folyamatosan használatban lévő

## TOPIA

nekül. Bár jelzem, az alkotók voltak oly figyelmesek, s az adott küldetés teljesítése után is lehetőségünk van folytatni a futó játékokat. Akkor most elkezdünk építkezni — akarjátok? Akarjátok?

### Láda Kultúra

A Startopia legalapvetőbb elemei között köszönhetjük a derék ládákat: van itt, kérem két színű Hardplan Láda, zöld Technology Láda, sárga Droid-Láda, fehér színekben pompázó Kellék Láda, lablabla — lehet mezzoszlágni. Óhatatlanul is megrémül az egyszerű játékos: atyavilág, mit akarnak itt ezekkel a ládakkal?! Nyugtárogó, gyerekek: első, s legfontosabb szabály: a sokáig parla-



droidjaink feltöltését teszi lehetővé, míg a Power Booster nevéhez hűen az energiamezők méretét, s koncentrációját terebélyesíti, erősíti. Látozóink zöme bizony meglehetősen személtelős egy fajta: a sok mocskos idővel impozitorok — állati jó fejek — csal a kikötőbe, akik nagy számban való jelenléte azért erősen degradálja a komplexumban való hosszabb tartózkodás révén remélt, kívánt örméretet. S noha vásárolhatunk szeméteskukákat is, a nagyobb anyagi ráfordítás ellenére is érdemes lehet megvásárolni egy Recyclert: ez a szerkezet a leszállított hulladékokat visszakonvertálja használható energiává, csupán az üzemeltetőkről kell gondoskodnunk: ezek, akár a gyár esetében, négy Salt Hogot jelentenek. Ezek voltak a legalapvetőbb épületek — a komplett sor áldásos módon igen hosszú, s az igazsághoz az is hozzátartozik: bármely létesítmény nevére mozgatva a pointer, egy F1-et követően mindent megtudhatunk a kérdéses, általunk még nem ismert építményről, annak profiljáról, használhatóságáról is. Ezzel a létesítmények köreiben zajló vizsgálódásaink még nem értek véget, lévén most jön a kereskedelem.

## Kereskedelem

A csenszelés nélkülözhetetlen kellékei fontossági sorrendben: jó orr, egy Comsensor, s egy Startport. Nézzük csak: a Comsensork segítségével nyílik lehetőségünk kommunikációs csatornákat létesíteni a környezet elhaladó kereskedő círközlőivel, akik a rádió, valamint a Startport meg-létének esetén, hajlamosan is némi bizniszre buzdítanak minket. Fontos tudni, hogy a Comsensor üze-meltelése szakértő kezékért kiált. A bevezetőből is megismert, légszerű Thargok közismerten jeleskednek a témakörben, így most egy rövid kitérő révén tisztázzuk, miképpen is lehetséges leszerződtetni valakit: jobb cikk az alanya, s máris szemrevételez-

hetjük a vele kapcsolatos főbb tudnivalókat, a lény nevétől, hobbjától át egészen az általa üzött szak-

értelem szintjéig. Mint általában, itt is érvényes az alapvető szabályszerűség: jobb szakember/ szaklány jobb munkát végez, így jobb szakember/szaklány nem állal többszörös lóvéra megválni a munkáltatót. Tartsuk azonban szem előtt, hogy úrkikötőnk mozgatórugóinak makulátlansága egyike legfontosabb szempontjainknak — így érdemes megfizetni a lehető legmagasabb képzettséggel rendelkező szaklányeket. Már csak az nem világos — hogyan? A panelet ott figyel a „Hire this Alien” ikon — azt kell megnyomni. Komolyan. Az ily módon munkába állított lények, mint rezidensek léte-znek tovább, ám ha találunk vala- kit, aki hasonló fokú képesítése dacára is beéri kisebb díjzással — kis gyanútan — úgy minden további nélkül ki lehet rugni a para-zita szaklányeket: „Fire this Alien.” Hajrá!

Ez a metódus a Startopia több létesítménye ese-tén is használatos — bizonyos épületek üzemeltetőket követelnek meg, ezekről rendszerint tájékoztat minket a program. Vissza a kereskedelemhez: az üzlet- nek adott egy minden körülmények között aktív változata is, melyhez nem szükséges sem Comsensor, sem Startport. A változat neve: Arona. Ő a klasszikus, minden hájjal megkent úrkereskedő, aki némi profit remény- ben minden körültre alkalmával betér hozzánk, s szemlére kínálja porté- káját. Szó se róla, a vén csirkefogó repertoárja rendszerint heveny nyál- csorgatásra készlettel a használót, ám mint az egy vén csirkefogótól elvár- ható: Arona nem kifejezetten szív- bajos a vételáruk megállapításának tárgykörében. A csak vele történő csenszelés így sehová sem vezet, ám a közreműködésével is fűszerezett üzleti tranzakciók már kifejezetten előnyösnek mondhatóak. Na most: a Startopiában szereplő fajok mind- egyike jeleskedik valamely típusú árucikk forgalmazásában — a Grey Alienek így olcsóér szállítanak orvosi műszereket, kellékeket, míg az anyagszerű szírének — Istenem, a nőstényeknek darázsdedereku van — luxus s élvezeti cikkek gar- madójával dokkolnak be. A recept pofonegyszerű: felvásároljuk az összes luxuscikket, kórházat, s persze a „meg-ami-még-befért”-et,

majd a soron következő dokko- lóra sózzuk a cuccot — ezek közül is azokra, akik a legte- temesebb több- letet kínálják a portéka fejében. A folyamat többszöri ismétél- getése, jééé: tetemes mennyiségű profit eredményez. Az ily módon bir- tokunkba kerül



▲ Ez egy fight



▲ Biodeck Screenshot, mutatóba

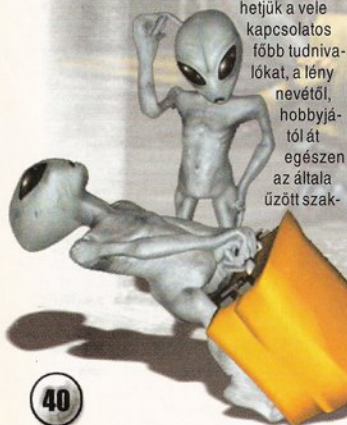
cikkek száma rövid időn belül túl fog mutatni szippantott tárolókapacitá- sán, így már az érdemi keres- kedelem megkezdése előtt javasolt egy, avagy több Cargo Hold feleme- lése — ezeket csak a fallal párhuz- amosan van lehetőségünk — puff neki — felemelni, s tőkője: elkészülé- süket követően droidjaink automatiku- san ideszállítanak minden cuccot, így kedvünk s szükség szerint magunk- hoz vehetjük az itt elraktározott javak bármelyikét.

## Emeletes Ürfátok, Emeletes Ürfánk

Ahogy terjeszkedünk, a béépíthető térség egyre szűkebbé lesz — van- nak ezek a Bulk Doorok: rendszerint 10000 en- ergia, avagy némi hackelés révén nyithatjuk fel eze- ket, ily módon szert téve az ürfánk egy újabb szegmensére, melyet szükség szerint építhetünk be a legégetőbb létesítményekkel. Aztán tovább s tovább, míg tele nem pakoltuk az



▲ — Te tudod ezt kezelni?  
— Lehet — még sose próbáltam.





az emeletek között az 1-2-3 számbilentyűk nyomkodásával szelkálhatunk — látogatunk erre a célra a falak mentén elhelyezett portálokat használják, mint azt a rutinos játékosok már meg is figyelhetnék. Egy tipp: érdemes kipróbálni, mitörténi, ha a kamerát kitolva a Bideckből, egyetlenes távolodásba fogunk — erre mondom azt, hogy: Oh, milyen szép!

## Hadviselés, Küldetések

Akadhatnak, sőt akadnak is majd összetűzéseink, ez már csak a multiplayer alapú játékból is következik. A Startopia hadviselés-modellje egyszerű, elegáns elgondolásokon alapszik. Vannak ezek a Muster Pointok — bárhová lerakhatunk egyet, ha szabad területre mozgatva a pointert, pár másodperc erejéig nyomva tartjuk a jobb egérgombot. Az így módon keletkezett Muster Point zöfelé gyülekező helynek fogható fel, mely fontosságát a bal egérgombbal történő clickelgetése révén hozzuk rezidenseink tudomására. Így kitaró nyomkodás esetén egy szám jelöli, hány rezidensünk is fog a gyülekező helyre caplatni, mígnem elérjük az aktuális maximumot. Újabb Muster Point(ok) lerakásával lehetőségünk van ketté, avagy még több részre osztani lényeinket, sőt: az elosztás finomhangolása is adott, lévén jobb click hatására a Muster Pointok jelentősége folyamatosan csökkenthető, mígnem el nem tűnnek. Ezen metódus révén nyílik lehetőségünk hadaink átoszortolására, majd az aktuális ellen nyakába zúdítására. Hiba lenne azt gondolni, hogy az alkotók rendre

tanúbizonyoságot missziók szintjén. Elképesztő, mi mindent bír el az itt megalkotott rendszer: a harmadik küldetés során a Grey Alienekkel kötött szerződés értelmében makulátlan úrkórházat kell létesítenünk, míg a következő misszió már a Thargok fenntartósága alá tartozó területeken szólít minket jól jövedelmező kereskedelmi központ felvirágoztatására. Eztán jönnek csak az igazi meglepetések, építhetünk börtönkolóniát, mely küldetés során legalább száz bűnözőt kell rehabilitálnunk — szóval igen komoly, tessék elhinni: igen komoly a szint. Megemlítendő a program kommentátora, Val is — Virtual Artificial Lifeform — kinek kifinomult, udvarias modorát azért érezhetően bele-bele mártogatta kétszáz liter cinizmusba az őt megalkotó mesterember. Az így módon életre hívott személyiség, s a mellé választott litalálatos,

méretes bugok nyomait kutatva. Beszélünk a Tropicónak, miért nem élnek az épületek — s lám: Startopiában élnek az épületek, de még hogy: egy kereskedőhajó bedokkolása simán élvezhető lenne egy átvezető animáció keretein belül is. Beszélünk az Europa Universalisnak, miért nincsenek benne plazmavetők. S lám: Startopiában vannak plazmavetők is. Zwei stűhhe szépséghibát sikerült találnom, ám ezek olyan vulmenű kis

menti a menthető. Második számú szépséghiba: a karaktereknek nincsen egymás közötti ütközésvizsgálata, így mindenki rezzenéstelen képpel mászik át minden útjába kerülőn. Merénylent, igaz? S mivel



▲ Arona mondta is, hogy ez a két Security Column ...



▲ ... jót tesz a forgalomnak



▲ — Szexuális érdeklődése?  
— H... h... h...

ellenséges kikötőbirtoklat szakajtanak nyakunkba a játék során — a stuffman szereplő, egy játékos alapú küldetések egészen elegáns darabok, azt kell, mondjam: jó ideje nem született olyan játék, mely ilyen fokú változatosságról tett volna

száraz szinkronhang határozatlan üdítő tapasztalás a Sim Theme Parkok dögunalmas, mosolygó advisorjához képest: „Hih! Nem nézlek hülyének, csak nagyon, hihi!”

## ...és ez, kérem: 10!

Az a sajátos helyzet állt elő, hogy

bármerre is néz a kötözködésre mindig kész, sőt egyenesen hajlamos úrparaszt — sok kivétel nélkül nem talál Startopiában, hiába is meresztgeti semeit annak minden egyes szegletébe, megbocsájtathatlan következetlenségek, avagy

apróságok, hogy felemlgetni őket, szinte már: zsenánt. Egyes számú szépséghiba: a programban nincsen úrhajószerelv. Pedig azért a józanság keretein belül is belátható, hogy ezt a labdát ronda dolog volt kihagyni — így most szégyény Qwertrewq és lutzuz ezekben a percekben is két műanyag vödörrel

érdemben csupán az utóbbi jelenséget írhatjuk a Startopia számlájára — jöllehet az efféle szépséghibákat hajlamosak is vagyunk elnézni egy merőben gyengébb program esetében — azt kell látnunk, hogy beérkezett egy újabb program, mely dobozos változatának ott a helye a Black & White mellett. A nagyszerű képi megvalósítás, a nagyszerű nóták, az újdonság erejével ható kamerakezelés és „világmodell” — eeddig nem sok program során nyílt lehetőségünk beépíteni egy háromszintes úrfánkot —, s a Startopia gazdagon kimunkált grafikus megjelenítését abszolút becsülettel kezelő, bivalyerős motor révén futó évünk, s feltehetően a közeljövő egyik legnagyobb durranását köszönhetjük a stuff személyében.

A játék legfőbb erénye még csak nem is ezen jellemzők között keresendő, hanem abban, melyet együttesen képesek mintegy: felmutatni. Ez egy szó. Egy szó, melyet eeggszen kivételosen nem tartok cikinek leírni: hangulat.

by GyZ

Eidos Interactive / Mucky Foot [www.eidosinteractive.com](http://www.eidosinteractive.com)  
PIII 450 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

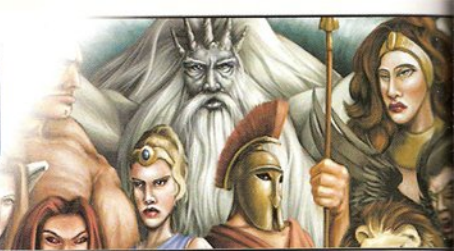
LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	10

✓ - még van hely... X - ...de már elfogultak

# 98

# Poseidon God of Atlantis

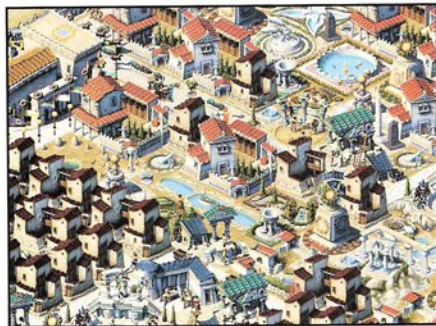
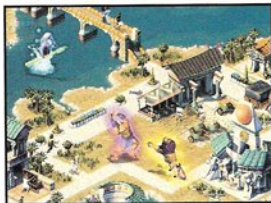
Amikor Atlantisz még vízfeletti város volt...



Assan egy év is eltelt azóta, hogy az Impressions Games piacra dobta a Zeus: Master of Olympus című játékot. Ez volt a gárda harmadik ókori városépítő stratégiája. A fejlesztők a Caesar-, és a Pharaoh-sorozat minden tapasztalatát felhasználták a program készítése során, a Zeus ugyanis a széria legkiforrottabb alkotása. Lapunkban Balage készítette leírást (2000/11; 89%) az egyébként a Sierra gondozásában megjelent anyagról. Véleménye többé-kevésbé megegyezett a szakcsajtóval: remek játék, kissé ódivatú kontósba bújtatva. Most, hogy megérkezett a kiegészítő, ideje ismét visszautazni az időben. A helyhiány miatt néha kénytelen lesznek az olvasmányosságot feláldozni az informativitás oltárán — remélem, megbocsátotok érte.

## Általánosságok

A Poseidon klasszikus kiegészítő, vagyis futtatásához szükség van az eredeti játékra is. A telepítő automatikusan felülírja a szükséges fájlokat, így a Zeus verziószáma a sikeres installálás után 2.0-ra ugrik. Miután rákattintottam a program parancsikönyvré, csalódottan vettem tudomásul, hogy az Impressions Games nem készített új intrót a kiegészítő tiszteletére. Ejnye. A kezdőképernyő viszont kibővült. Egyrészt helyet kapott rajta egy, az atlantiszi küldetésekhez vezető ikon, másrészt innen indítható a küldetészerkesztő is. Az utóbbihoz a CD-n 52 oldalas használati utasítást mellékeltek, ezért a régen várt progra-

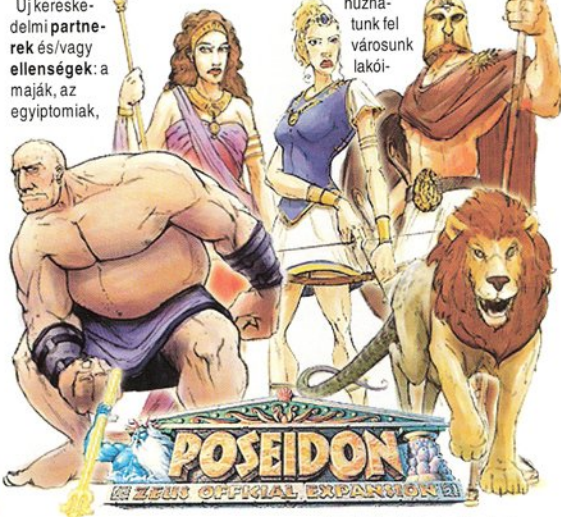


mocska felfedezését rátok bízom. A Poseidon — csakúgy, mint a Zeus — kalandokból (hadjáratokból) és epizódokból (küldetések) áll. Előbbiekből 6-t, utóbbiakból 46-t találunk a CD-re égetve, ami annak tekintetében, hogy egy kiegészítővel állunk szemben, kifejezetten magas szám. A játék során túlnyomó részben az elsüllyedt kontinens, Atlantisz területén várnak ránk feladatok, de próbára kell tennünk magunkat Európában és Ázsiában is.

## Újdonságok

Pár bekezdés erejéig, utólagos engedelmetekkel, átváltanék távirati stílusba...

Új kereskedelmi partnerek és/vagy ellenségek: a maják, az egyiptomiak,

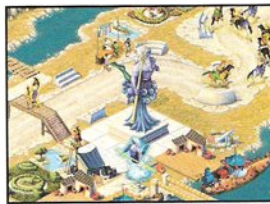


a fóníciaiak, és az óceániaiak. Új istenek: Zeus felesége, Héra, valamint az égboltot tartó Atlasz. Új városainkat fenyegető szörnyek: Kiméra, Echidna, Hárpia, és Szfinx. Új, a szörnyekkel elbánni képes hősök: Bellerophon és Atalanta.

Új nyersanyagforrások: marhatenyésztés (a húst a vágóhídon dolgozzák fel); gyümölcs-termesztés; egzotikus ércék és kővek bányászata.

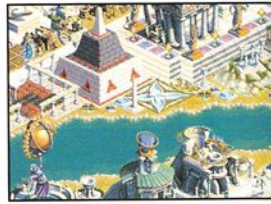
## Új épületek

A piramisok az atlantiszi építészmnörök



mesterművei. Megalkotásukhoz rengeteg nyersanyagra, és legalább egy Artizan's Guildre van szükség. Szerepüket az emlékművekhez (monument) tudnám hasonlítani.

A Poseidonban újabb épületek húzhatunk fel városunk lakói-



Atlantisz lakói imádnak tanulni. Ha szeretnénk jó vezetőkké lenni, mindent meg kell tennünk tudásomjunk csilapításáért. Annál is inkább, mert a tudomány aktív jelenléte a házak fejtődésének egyik alapfeltétele.

Az alapul a következő: a tudománnyal foglalkozó épületekben dolgozók időről-időre betérnek a munkahelyük „vonzáskörzetében” található lakóházakba, és beszámolnak felfedezéseikről, tudásukról. Így a csillagvizsgálóban dolgozó csillagász az újonnan felfedezett bolygókról, a laboratóriumban tüsténkedő feltaláló az új találmányokról, a napjait a múzeumban töltő kurátor az új kiállításokról. A tudását a könyvtárban gyarapító tanító órákat ad.

## Összegés

Azt hiszem, hogy a játék szerelmesei nem fognak csalódní a Poseidonban. A 46 új küldetés még a legedzettebbeket is meg fogja izzasztani, a Zeusban bevált stratégiák és épület elhelyezési sémák a tudomány megjelenése miatt ugyanis itt nem alkalmazhatók. Akiknek pedig még lesz erejük a végigjátszás után is foglalkozni a programmal, azokat várja a küldetészerkesztő.

Az Impressions Games a tisztesség határain belül minden lehetséges bört lenyűzött erről a korszakról, és főleg erről a grafikai motorról. Szeretném azt hinni, hogy a gárda következő programja már a középkorban fog játszódni, a PC-k fejlettségének megfelelő grafikával. Addig talán kihúzom Atlantiszon...

Bazska

Sierra / Impressions Games  
poseidon@impressionsgames.com  
P266 (P166) - 64 MB RAM (32 MB RAM)

LÁTÁNY JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATÓSÁG	9
ZENE-HANG	9
	10

- bár ósulis, szentim szép  
- logikus felépítés  
- az ár/érték arány nagyon rendben van

- a grafikai motor az utolsókat rúgja

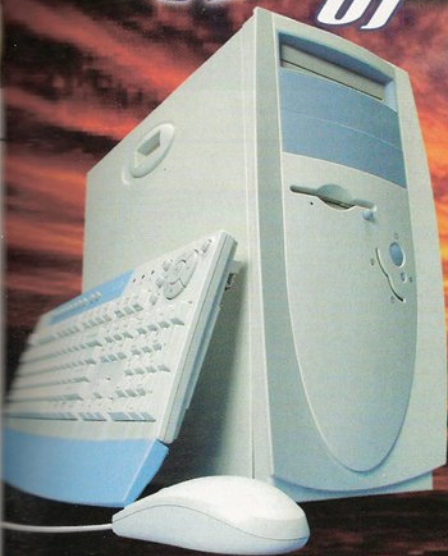
# 88



ÚJ

# ORCA HL

széria



## ORCA HL-A 1020

AMD Athlon 1 GHz Processzor  
 EpoX alaplap, 256 MB RAM  
 20 GB HDD, 1.44 FDD  
 52x CD-ROM  
 Nvidia Geforce 2 MX 32 MB  
 Grafikusártya  
 AC 97 Hangchip  
 56 Kbps Modem  
 Cherry Multimédiás billentyűzet  
 Logitech görgős egér  
 Design ORCA II Ház  
 szupercsendes Táp  
 Microsoft Windows ME  
 operációs rendszer  
 Norton Antivirus, Norton Ghost  
 szoftverek

Az árak nettó árak,  
 nem tartalmazzák  
 a 25% ÁFÁ-t



**189.900,- Ft**

**27.120,- Ft**

Logitech Wingman  
 Formula Force  
 Kormány  
 4 programozható gomb,  
 versenyaút szerű  
 pedálok,  
 kettős rögzítő rendszer,  
 2 év garancia

**14.560,- Ft**

Logitech Wingman  
 Formula Kormány  
 4 tűzgomb, élethű gáz  
 és fék pedálok,  
 helytakarékos kivitel,  
 2 év garancia

Grand Touring  
 Sega Touring Car  
 Colin McRae Rally  
 Játékszoftverek  
**1592,-Ft**



Logitech Wingman  
 Gamepad Extreme  
 Mozgásérzékelő  
 gamepad



**16.500,- Ft**

Logitech Wingman Force 3D  
 Force Feedback joystick, 7  
 programozható gomb,  
 nézetkapcsoló



**9.500,- Ft**

Logitech Wingman Extreme Digital  
 Digitális joystick, 7 programozható  
 gomb, nézetkapcsoló



**11.100,- Ft**

Játékszoftverek  
 Grand Theft Auto2  
**1592,-Ft**  
 Resident Evil 2  
**2392,-Ft**

MIG Alley  
 Apache Longbow  
 Játékszoftverek  
**1592,-Ft**



F22 Air Dominace  
 Játékszoftver  
**2392,-Ft**

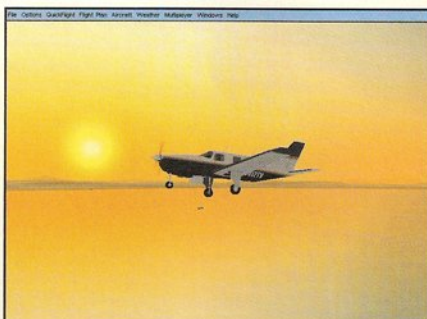
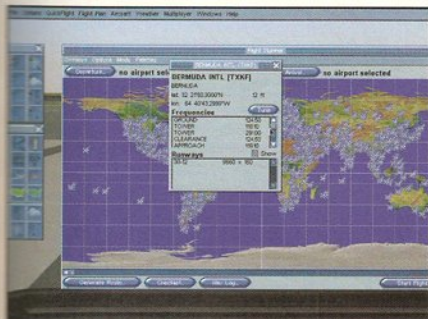


Bp. VII., Dohány utca 37. (Számítástechnikai szaküzlet és szerviz) Tel./fax: 322-7846  
 • Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Westend City Center (HERTA Multimedia szaküzlet) Tel.: 238-7393 • Bp. XV., Szentmihályi út 131. (Pólus Center)  
 Tel./fax: 419-4020 • Bp. III., Bécsi út (EURO Center) Tel./fax: 437-4622 • Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14. (Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131  
 • Bp. XXII., Nagytétényi út 27.-47. (Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043 • Bp. II., Gábor Áron u. 74-78. (Rózsakert Bevásárló közp.)  
 Tel./fax: 391-5840 • Bp. X., Kerepesi út 73. (Park Plaza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164 • Bp. XX., Kossuth L. u. 33. (Erzsébet Áruház) Tel./fax: 285-6004  
 Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052

## HERTA

www.orca.hu





▲ — Papamaciii, menjünk Görögbeee!  
— Most akarunk kijutni onnan, Miss Marple.

▲ Ugyanaz, ám más helyen s időben



▲ Fly! II Screenshot

a játék kezdetekor rengeteg gazdátlan funkciót lenlünk majd — így célszerű egy alapos szemle során végigmászolni a repertoárt, majd az általunk nélkülözhetetlenek vélt, gazdátlan műveletekhez hozzárendelni valami kézre eső kombinációt. Példa következik: az általunk meghatározható időskálához alapbeállítás szerint nem tartozik hotkey, ám a konfigurációs menüben, ha jónak látjuk, leoszthatunk rá egyet — így módon elkerülhető a kezelőfelületen való szöszmötölés, amennyiben teszem fel, a processzor által értelmezett helyi idő tükreben meghajtanánk az eget szelni. Így ahány pilóta, gyakorlatilag annyi leosztás, mégis általánosságban elmondható: a gépek hatékony navigálásához szükséges, valóban vitális funkciók szerencsés módon ott figyelnek a billentyűzetben — már ha ügyelünk rá, hogy a testre szabás során ne írjuk felül a default beállításokat. A teljes leosztás ismertetésére így az egész cikk terjedelme sem lenne elegendő, ám az igazsághoz az is hozzátartozik: hetek repülhetnek el — ahhh, szűrszerűség — mire az emberfia a program létező összes funkciójával tisztában lesz. Tegyük hozzá:

alighanem pontosan ezt lehet elvárni egy vérbeli szimulatórtól. Így tehát rengeteg felfedezni való marad majd, ám a legalapvetőbb fogások ismertetésébe ezennel belekezdünk. Még ki lehet szállni, a magasság csupán ötszáz méter...

### (F)elszállás

Van itt egy ilyen bonusz helyi jellegzetesség, mely az Auto Engine Start névre hallgat — azonnal tessék kikapcsolni, nem szeressük! Egy valamirevaló pilóta saját maga szokta volt beröföfenteni a dög motorját, nem is értem, hogy képzelhették ezt az alkotót. Mostantól a default beállításokra hivatkozunk — a motor elindítására illetve leállítására az „e” billentyű szolgál, míg a földfékkeit a „b”-vel aktiválhatjuk, avagy hatástalaníthatjuk. A motor tolóerejét a „page up” billentyűvel növelhetjük, míg a „page down” — igen sajátos módon — a tolóerő csökkentésére szolgál. Kormánozni — a játékhoz kifejezetten javallott a joystick használata, melyhez rendkívül kultúrál kalibrálási rutint is mellékeltek az alkotók — a kurzorgombokkal tudunk, már ha nincs kéznél az előbb említett irányító szerkezet. Így tehát motor beröföfent, fék kiold, tolóerő növel — aztán ha minden jól megy, a gép csurogni is kezd. Mikor már érezhetően elérjük a felemelkedéshez szükséges sebességet — ezt leginkább onnan lehet megsaccolni, hogy már csak 50 méter maradt a kifutópályából — úgy tessék erősen belecsimpaszkodni a joystickba avagy

a köznyelven csak „lenyílnak” deklarált billentyűbe, s lám: a vas szépen, komótosan felemelkedik. Jó, mi? Tekintsük át az alapvető trükköket: mint az élelmesebb jelentkezők számára már valószínűleg világossá vált, az egér segítségével a profi módon s szívmelengető részletességgel megalkotott, abszolút fotorealistikus műszerfalakat — nos hát — húzígálhatjuk, s noha sajátos a kép, a helyzet valóban így áll, lévén a műszerfalak rendszerint több képernyőnyi méretűek. A dolog onnantól válik igazán izgalmassá, hogy minden egyes kis gomb használható, kezelhető — így a már gyakorlott pilóták előtt lehetőség nyílik a hotkeyek csaknem teljes körű mellőzésére, s deklarálhatják kívánalmaikat a gép felé közvetlenül a műszerfalról is.

Kiemelten jól jön a „j” billentyű, illetve ennek shifffel támogatott kombinációja, melyek révén tetszés szerint mozgathatjuk fejünket fel s le anélkül, hogy a gép horizonthoz viszonyított felfekvését módosítsanak. Aprópó, iránymódosítás: a stuff egyik legaldásosabb funkciójának, a Slew Mode-nak hála,

gyakorlatilag szabadon pozicionálhatjuk a gépet az éterben — s noha ez a megoldás páros lábbal rugaszkodik el az életszerűség talajától, alighanem a veteránok is ráfanyalodnak majd, ha az esetleges kedvezőtlen szélviszonyok miatt csupán hosszú percek ügyeskedése révén állíthatnák a gép orrát a megkívánt irányba. Nézzük a dolgot részletesebben: a Slew Mode „s”-el aktiválható, ilyenkor az idő s a gép egyaránt megfagy. Na most: a numerikus billentyűzet „3” és „1”-es gombjával szükség szerinti irányba hozhatjuk az orrot, míg az „a” és „q” segédével a gép horizonthoz viszonyított magasságát határozhatjuk meg. A módból kilépve repülünk már az így megadott irányok tükreben kezdi meg továbbhaladását — rugalmas, határozottan elegáns könnyítés. Itt egy másik egészen kultúrál darab is, a Távoltság Átugró Szakberendezés, mely több fokozat szerint aktiválható a „d” billentyű határozott lenyomása révén. Gyakorlati működését tekintve hasonlóságokat mutat az Echelonból megismert időgyorsítóval, ám az itt értelmezett módszer valóban csupán a vidék távolságait habzsolja be, az idő múlására nem gyakorol hatást. A művelet természetesen visszafordítható, az erre szolgáló billentyűkombináció: shift+d. A Fly! II pilóták ezzel együtt sem szeretnek kimaradni semmiből, így ók is rendelkeznek egy gyorsítóval: „t” gomb. Egyszeri megnyomásával fél órát ugorhatunk előre az időben, cikkiráshoz eleve nélkülözhetetlen.

Érdemes még szót ejteni a kameráról, melyeket széles körben szabályozhatunk, s melyek fix változataihoz a ctrl+számbillentyűk kombók révén férhetünk hozzá, míg pozicionálásukért a ctrl+iránygombok, illetve zoomolás





## Törekvések és tanulságok

Noha a szimulátorokat típusaiktól, sőt esetenként színvonaluktól is függetlenül hajlamos rétegtájakként elkönyvelni a játékos társadalom, még a stílus elkötelezett hívei között is megfigyelhetőek bizonyos szinteződések: léteznek rajongók, akik a berepülhető tájak illetve a használható gépek minél esztétikusabb kidolgozottságát tartják egy szimulátor legfontosabb ismérveinek, míg a vérbeli felpilóták árán aprókéosan kidolgozott, az életszerűséggel szoros párhuzamot mutató szimulációt kapnak kézbe. Az elmúlt idők tanúsága szerint azonban már csak oly volumenű projektek képesek széles körű rajongóháza szert tenni, melyek mindkét fronton az átlag fölül emelkednek — ez azonban, mint azt a kiadók s a fejlesztők jól tudják: borzasztó nehéz feladat. Az egyik terület aprókéos kidolgozottsága könnyen a másik rovására mehet, mint arra a közelmúlt is több példát szolgáltatott. Felmerül a kérdés: a Fly! II fejlesztőcsapata hogyan s miképp tervezte mindkét rajongói kör meghódítását, biztosítandó az anyag lehető legnagyobb fokú népszerűségét.

Richard Harvey, vezető programozó reagál a — valljuk meg — módfelett érdekes felvetésre: — Már az első epizód fejlesztésekor is komoly fejlődést okozott szá-

munkra, miképpen is tehető versenyképessé egy első generációs szimulátor olyan nevek mellett, mint a Pro Pilot '98, Flight Unlimited 2, Flight Simulator — ezek a projektek a Fly! fejlesztése során már mind piacon voltak, s jól tudtuk: első nekifutásra képtelenség lenne minden területen felülmúlni a meglehetősen erős konkurenciát. Így hosszú heteket töltöttünk el az említett programok vizsgálatával, s figyelmünket ezek legfőbb hiányosságaira koncentráltuk. Ezek között a műszerfalak modellezésének, részletességüknek nyomokban butított mivolta s a szintén ebből eredeztethető, könnyebb kezelhetőség mutatkozott olyan területeknek, mely részlet gazdag kidolgozása révén komoly sikereket reméltünk. Az első epizódot így egészen kifinomult aerodinamikai modell, a gépek működését szabályzó rendszerfolyamatok széles körű implementálása jellemezte, melyek révén a projekt mind a szimuláció életszerűségét előnyben részesítő felhasználó, mind a piac elismerését kivívta magának. Be kell látnunk továbbá, hogy az első epizód támogatottsága a játék részletgazdagságához mérten meglehetősen szegényes volt — ez rengeteg rajongót elriasztott, így a Fly! II során már jóval kimerítőbb dokumentációt kínálunk minden hivatalos géptípus mellé.

**A Fly! népszerűségével egyet jelentő, rendkívül gazdagon kidolgozott szimuláció így beváltotta a reményeket — ám a programot ért legelősebb kritikák szerint a gép s tájmodell**

**középszerűsége nem vehette fel a versenyt a konkurenciával — a második epizód fejlesztése során tettetek-e célt az erőfeszítéseket ezen hiányosságok orvoslására?**

— Természetesen. Tudtuk, hogy részletesség révén a Fly! elnyerte a veterán játékosok szimpátiáját, s így azt is, hogy az ezen területen értelmezett további fejlesztések csak még inkább emelik majd a második epizód népszerűségét. A táj-s gépmoddell ezen azonban mi is elégedetlenek voltunk, így számolnunk kellett a kezdő pilóták érdektelenségével, akiknek rövid időn belül kedvüket szegték ezek a hiányosságok. Tudni kell, hogy a játék alapjául szolgáló világrétkép monumentális mivolta szinte lehetetlenné teszi a táj nagyfokú részletességének megjelölését — ez a probléma rengeteg fejtorést okozott nekünk, hiszen eltöltött célunk volt hogy ezen fronton is fejlesztéseket eszközöljünk. A műholdas felvételek általános hátulütője hogy szinte lehetetlen nagy felbontású, felhőktől mentes fotókat készíteni, mely jelenség hátterülte mivolta a városok megjelölésénél mutatkozik legerőteljesebben. A megoldást végül a Todd Klaus által megalkotott Terrascene második verziója jelentette, mely már lehetőséget biztosított a megjelenített textúrák felbontásának növelésére. A városok ábrázolása így már megoldhatóvá vált, míg a táj megjelenítéséért merőben új rutin felelős, mely Jak Fearon kitűnő elgondolásait ötvözi a Terrascene 2 lehetőségeivel. Az eredmény még mindig nem töké-

letes, ám így is komoly előrelépés az első epizód megjelenítéséhez képest.

**A gépek kidolgozottságát ezúttal már aligha érheti komolyabb panasz, az alkotók láthatóan mindent megtekintettek, hogy a második epizódnak e-téren már ne lehessen takargatni valóját. Mi a legfontosabb tanulság a Fly! mítosz megalkotásával kapcsolatban, ha egyáltalán van ilyen?**

— A játékos társadalom stabil, rugalmas rendszert igényel — így reményeink szerint a fejlesztők rajtunk keresztül is felismerik a felhasználók s az alkotók közötti kétoldalú kommunikáció előnyeit. Rendkívül fontos a felhasználói észrevételek s igények meghallgatása, mérlegelése s lehetőség szerinti megvalósítása, kitűnő példára erre egy a második epizódban ábrázolt géptípus, a Pilatus PC12. Ez a modell kifejezetten a játékosok kívánságára került a végleges verzióba, s csak az adatgyűjtés során vált világossá számunkra, hogy a lehető legjobb választás volt ez részükről. **A Fly! II tehát repülésre kész, s hogy minden esélye legyen a Nagy Előd hírnevének megbővítésére, arról a hivatalos honlapról letölthető kiegészítések, a roppant részletes dokumentációk, illetve a minden játékos számára hozzáférhető s használható sceneria editorok is kezekednek. Mintegy.**

**A Fly! II hivatalos honlapján olvasható interjú nyomán**

bjágyjé

tekintetében az „ő” és „találdki” gombok felelősek.

### Szinte már jó

A Fly! II lehetőségeinek s igen magas



▲ Manapság gyakran alszom el a nyakam

fokú összetettségének köszönhetően kiemelkedő produktív nyújt szimuláció tekintetében — s noha elvi síkon a világ bármely pontján megfordulhatunk segítségével, az előd lezseren-sét-

lenebb gyermek-betegségét ezúttal nem sikerült orvosolni az alkotóknak — beszélék itt a könnyfakasztó tájmodellzésről, mely nagyobb városok esetében még csak-csak láttat, éreztet valamit, ám a területek túlnyomó részét továbbra is vizuális érdektelenség s monotonia jellemzi. Vigasztaló

lehet, hogy a stuff hivatalos honlapjáról folyamatos frissítéseket tölthetnek le a megszállottak, melyek egy-egy terület részletgazdagabb megjelenítéséért felelősek. Gyakorlatilag ez az egyetlen szépséghiba, melyet a jó ízlés keretein belül a program szemére lehet vetni, s

melyet a műfaj szerelmesei alighanem a másodperc tört része alatt hajlamosak is lesznek elnézni a stuffnak — velem együtt.

Így szállók is el...

by GyZ

fly.godgames.com

Take 2 Interactive / Terminal Reality  
PII 300 (P233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

LÁTÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	10
SAVARTÓSSÁG	10
ZENE-HANG	8

✓ - nagyfokú részletesség — az egben  
✗ - nagyfokú bőví — a talajon

# 92





5751

# ALONE IN THE DARK

THE NEW NIGHTMARE



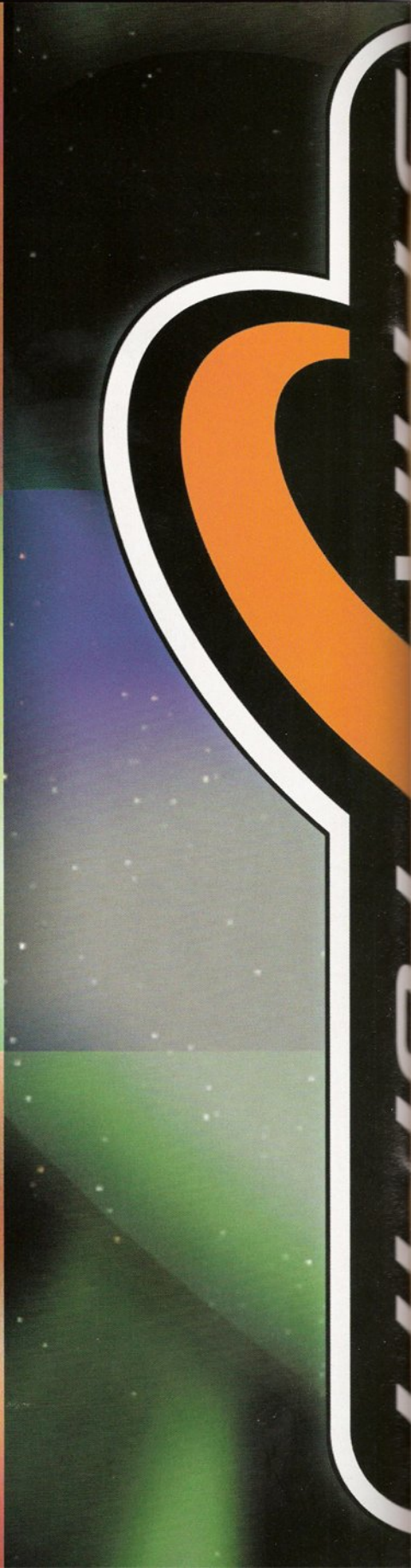
576  
KByte



Mucky Foot Productions



EIDOS  
INTERACTIVE



ÚJDONSÁGOK

# 576

## CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

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

Teljes listánkat keresd a  
[www.576.hu](http://www.576.hu)  
weboldalon!

102 KISKUTYA: PUPPIES TO RESCUE	9,999	GRIM FANDANGO (CLASSIC)	3,999
AGE OF EMPIRES COLLECTORS EDITION	19,999	GUNMAN CHRONICLES	11,999
AGE OF EMPIRES 2 (OEM)	7,999	HALF-LIFE: BLUE SHIFT	HÍVJ!
ALADDIN NASIRA BOSSZÚJA	9,999	HALF-LIFE: GENERATION	9,999
ALONE IN THE DARK 4	9,999	HEROES CHRONICLES: CLASH OF THE DRAGONS	6,999
AMERICA	11,999	HEROES CHRON: WARLORDS OF THE WASTELANDS	6,999
AMERICAN BULL RIDING	1,999	HOMEWORLD (BEST SELLERS)	2,999
ASTERIX MEGA MADNESS	7,999	ICEWIND DALE	6,999
B-17 THE MIGHTY EIGHTH	11,999	ICEWIND DALE: HEART OF WINTER	7,999
BUGS BUNNY & TAZ: TIME BUSTERS	7,999	JAGGED ALLIANCE 2.5	9,999
BALDUR'S GATE (WL)	3,999	JUNGLE BOOK: THE GROOVE PARTY	9,999
BALDUR'S GATE 2 PREMIUM PACK	14,999	KINGDOM UNDER FIRE	12,999
BATTLE ISLE 4	11,999	METAL GEAR SOLID	9,999



BLACK & WHITE	12,999	ONI	11,999
BLAIR WITCH EPISODE 2	11,999	OUTLAWS (CLASSIC)	3,999
BLUEWATER HUNTER	9,999	PRINCE OF PERSIA 3D	2,999
BUZZ LIGHTYEAR OF STARCOMMAND	9,999	QUAKE III TEAM ARENA	9,999
CAESAR III (BEST SELLERS)	2,999	REDNECK DEER HUNTING	999
CHICKEN RUN	11,999	RESIDENT EVIL 3	11,999
CLIVE BARKER'S UNDYING	11,999	SACRIFICE	11,999
COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES	6,999	SETTLERS 4	11,999
COSSACKS: EUROPEAN WARS	9,999	SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS	11,999
CURSE OF MONKEY ISLAND (CLASSIC)	3,999	SQUAD LEADER	9,999
DELTA FORCE: LAND WARRIOR	11,999	STARFLEET COMMAND II: EMPIRES AT WAR	9,999
DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE	9,999	STARSHIP TROOPERS	7,999
DIABLO (BEST SELLERS)	2,999	STAR WARS: BATTLE FOR NABOO	12,999
DIABLO II: LORDS OF DESTRUCTION	HÍVJ!	STAR WARS: JEDI KNIGHT & DARK FORCES	7,999
DINOSAUR ACTION GAME	11,999	STAR WARS: ROUGE SQUADRON 3D	7,999
DRIVER (BEST OF)	3,999	STAR WARS: X-WING ALLIANCE	7,999
EROTICA ISLAND	9,999	STAR WARS: X-WING COLLECTORS SERIES	7,999
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE	HÍVJ!	THE GRINCH	11,999
E.SZEVESZETT BIRODALOM	12,999	THEME PARK INC.	11,999
EUROPEAN SUPER LEAGUE	11,999	TIGRIS SZÍNRE LÉP	9,999
F1 WORLD GP	11,999	TOMB RAIDER 2 GOLDEN MASK	5,999
FALLOUT 1 & 2	5,999	TOMB RAIDER 3	5,999
FALLOUT TACTICS	11,999	TOMB RAIDER 4 THE LAST REVELATION	6,999
GABRIEL KNIGHT III (BEST SELLERS)	2,999	TOMB RAIDER CHRONICLES	9,999
GRAND PRIX LEGENDS (BEST SELLERS)	2,999	UNREAL TOURNAMENT (BEST OF)	3,999

Az árak a 27%-os ÁFA-t tartalmazzák!

Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

# X-PLANE

Megalkotható, kipróbálható - mi majd kamerázunk, jó?

**H**ogy a Fly! II-vel egy időben, s így közvetlenül a következő generációs Flight Simulator előtt van mersze egy kis kiadónak piacra dojni saját szimulátorát, már önmagában is figyelemfelkeltő húzás — lehetséges, hogy ők is így gondolták, s ezen megfontolásból cselekedtek így. Az X-Plane legfőbb célkitűzése azonban nem csupán a polgári repülőgépek sajátosságainak modellezése, hanem mint arra neve is utal: ez egy afféle kísérletezős szimulátor, kipróbálható, repülhető kísérleti gépekkel, sőt egészen kifinomult módon szerkeszthető világ-és környezeti modellel. Mindezen jellemzők s ígéretek tükrében az X-Plane-nel való behatóbb ismerkedéstől elzárkózni szinte már vétekné minősülne — pontosan ezért térképezzük fel a stuff érdemi felhozatalát, kiemelt figyelmet szentelve természetesen az itt ábrázolt szimuláció minőségének is. Öveket bekapcsolni, papírzacsi ellenőriz — mert itt szükség is lesz rá. Én szóltam.

## Alapszitu

Mint a polgári repülőgép szimulátorok nyújtólése során általában, az X-Plane-ben is a repülés iránt

érzett áhítozások kvóciensünket fogjuk némileg csillapítani — a játék elindításakor bejelentkező főmenüben kifejezetten kényelmes módon deklarálhatjuk az általunk előnyösnek vélt indulási pozíciót, ugyanakkor kiválaszthatjuk a nekünk legszimpatikusabb repülőgépet is. Csak tessék türelmesnek lenni, semmi nyulkapiszka: javallom, mindenki hagyja jóvá a default beállításokat, hogy tehesünk egy szolid próbakört egy szolid utasszállítóval. Aztán majd jön ám a java! Haha...

## Az irányítás modell áttekintése következik

Midőn helyet foglaltunk a pilótafülkében, azonmód célszerű némileg megnévnelni a tolóerőt — ennek szabályozására az F1 s F2 gombok segítségével nyílik mintegy: lehetőségünk. A földfékek kioldása a „b” billentyűvel történik, míg a „g” gomb felszállás előtti nyomkodása csak végszükség esetén javallott. Itt is elmondható, hogy a gép kormányzására legjobban használható eszköz a joystick, ám ha nem rendelkezünk ilyenrel, úgy az egérről is a billentyűzetről is egész kényelmes módon szabályozhatjuk a vas mozgását. Előbbi a jobb egérgomb megnyomásával, majd az ekkor a HUD-on megjelenő kis

négyszeg alakban történő pointermozgatással történik: kifejezetten ügyes rutin, mely a négyzet középpontjához viszonyítva vizsgálja a pointer mozgását, így módon értelmezve a gép iránti kívánalminkat, míg a klaviatúráról



▲ Aki ezzel felszáll a Földről, az csalt



törtéző navigálás a numerikus billentyűzet segítségével történik. Elmondható, hogy szükség szerinti hirtelen irány és/vagy magasság-

szerepet vállalni. S hogy ki-mit tekint aktuálisan a móka esszenciájának, a maga örmére történő, izlés szerinti útvonalakon bonyolódó repülést, avagy ezen újszerű játékmódok hatékony nyújtólését, nyilván pillanatnyi megítélés kérdése.

## Na de mitől X-Plane az X-Plane?

Érdekes felvetés. A válasz egyrészt csipőből megtalálható a játék elindításához szükséges menü három illusztris képviselőjében, melyek a Part Maker, Plane Maker, illetve World Maker névre hallgatnak. Ezen kiegészítésekért, melyek gyakorlatilag egyet jelentenek a stuff esszenciájával, a program megálmodója, Austin Meyers a felelős. Lévé, mint azt az angol nyelvterületen is jeleskedő egyének már megsejthették, ezen független programcsomagok révén megalkothatjuk saját világunkat, repülő alkatrészeinket, s természetesen: álmaink repülőit is. Ha ezt valaki nyolc- kilenc korsó sör után adja elő valami kétes hírű ivóban, azzal még semmi probléma nem lenne — a dolog azonban határozottan érdekessé válik, mikor feltérképezzük a már alapkiszerezés szerinti is meglehetősen bő repülő kínálat egyes darabjait. A könyvtárstruktúra egészen elképesztő darabokat vonultat fel, mint pl. a Sci-fi alosztály sorait erősítő, Galactica nevű nehéz űrvadász, vagy itt van a csak egyszerűen Manga Plane névre keresztelt — jééé, tényleg! — Manga Plane, mellyel már felszállni sem könnyű, nehogy féken tartani. Ezek a darabok mind-mind az editorok segédelmével keltek életre s váltak repülhető gépmadarakká, s ami mindenképpen figyelemreméltó körülmény: a kínálat tanúsága szerint a szerkesztők nem csupán képtelen szerkezetek megépítésére kvalifikál-



▲ — Némmá': ez a kifutó csak 5 méter hosszú!  
— Naja... de legalább 500 méter széles.



▲ A Mars — talajt is fogtam



▲ Jobb kéz katapulton, bal kéz jobbot helyben tartja



tek, lévén itt sorakozik jó pár klasszikus darab, mint a monumentális Boeing, avagy a Concorde típusú utas-szállító is. Itt már gyanút fog a deli rajongó: eeezt nem hiszem el. Legalábbis nehezen hihető, hogy ennyi, alapvetően eltérő vonásokkal s tulajdonságokkal rendelkező gép valamennyi jellemzőjét meggyőző határfokon szimulálja egy a piacon most feltűnő, első generációs anyag. Ám ne tessék keresztet vetni az X-Plane-re: noha a példaként elkészített modellek jó pár darabjának műszerfala kísérteties hasonlóságokat mutat, az úgynevezett Hivatalos gépek — melyek szintén a szerkesztővel készültek — egyértelműsítik, hogy valóban csak türelmünk s kreativitásunk szabhat határt a megalkotott gépek részletességének, ha lehet ilyet mondani esetükben: életszerűségének. Kitűnő példa a British Airlines színekben versenyző géptípus, mely műszerfalának részletessége a Fly! II-ben ábrázolt műszerfalakéval vetekszik, annak módjára körbenézhető az egész pilótafülke — így tehát a szerkesztőkön nem múlik: annál inkább múlik a felhasználón, mit is kezd a kezébe adott lehetőségekkel.

### Na de mire jó a Világmodellező?

A stuff hivatalos honlapján állítják, hogy egyenesen a NASA által szerzett s az alkotók rendelkezésére bocsátott tipográfiai, gravitációs adatok alapján alkotott meg az X-Plane-ben bemutatott Mars-modell. Rendkívül érdekes a szint: a felső toolbarból hozzáférhető Location menüpont alsó kompo-



▲ Minden Időőben, Mikrosütőőben...

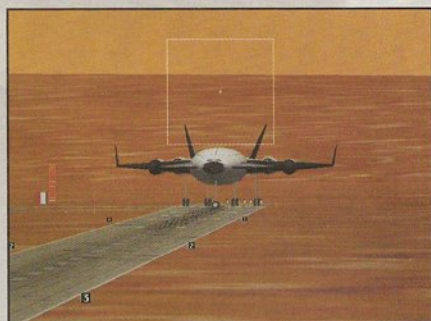
nense révén lehetőségünk van szelektálni Földi, illetve Mars béli körülmények között. A Vörös Bolygó modellezése kétségtelenül egészen tetszetős, sőt: ha hihetünk az alkotóknak — s remélhetőleg nem olyan világban létezőnk, ahol a fejlesztők olyan rízsát etetnek meg velünk, amelyet éppen kedvünk van —, úgy a szimulátor rajongók igazi ingyencsajként élnek majd meg ezt a lehetőséget. Repülés, méghozzá merőben eltérő gravitációs, atmoszférikus jellemzők között. Fontos tudni, hogy a Marson történő légi közlekedéshez az X-Plane specifikusan erre a célra fejlesztett vasmadarakat ajánl, melyek különleges tulajdonságaik révén, hozzáértő kezek között alkalmasak lehetnek a Vörös Bolygó egét (?) szelni.

Igazi műértők persze eleve sansz-talanok lesznek ellenállni a készítésnek, hogy a Földi körülményekhez optimalizált gépekkel kísérreljenek meg körutat tenni a Mars felszínén egy barátságos kis propellers



▲ Boeiggel szembe jó, csak nem éri meg

sétarepülővel — sok sikert hozzá — avagy próbát tegyenek, mit is tudnak kezdeni a Marson való száguldásra havatott, extralight sűrűlítő dögökkel Földi gravitációs légsűrűség tükrében. Az alkotók egyébként mindezt melegen ajánlják minden veteránunk.



▲ Egéra Marson

### Nékém tércik

Az X-Plane-nek, amennyiben nem szenved majd hiányt sem az eredeti alkotók, sem a rajongók támogatottságától, minden esélye megvan hogy a közel, avagy akár távoli jövő vezető szimulátor platformjai közé avanszájon. Az X-Plane hiányosságai jelen idő szerint leginkább a meglehetősen amatőr prezentációban, bizonyos gépeken fel-feltűnő s bizony borzasztó gázos textúra-bugokban, illetve a design általános kiforratlanságában mutatkoznak. Ám ezen jellemzők aligha képezhetik egy szimulátor legfontosabb ismérveit, s patchek révén mind-mind korrigálhatóak lesznek. A

tájmodell egyenetlenségei, illetve a textúrák részletessége szintjén az X-Plane alaposan rá is ver a Fly! II-re, ami semmiképpen sem lebecsülendő fegyvertény, mint ahogy az állítólagos info sem, miszerint a Pentagon az utóbbi időkben X-Plane órákat íktatott be a pilóta-nebulók gyakorlatoztatására. Ha ez igaz, akkor azért az sejtethető: ez a stuff tényleg nem lehet annyira rossz, mint lehetne akkor, ha nem lenne olyan jó, mint amilyen jó abból következően lehet, hogy a Pentagon is használja. Őőő...mintegy.

by Gyz



▲ A Toledo áramvonalasságával csak pófáltlansága vetekehdet

www.x-plane.com

Xycat / Xycat  
PIII 450 (P300), 128 MB RAM (96 MB RAM), D3D

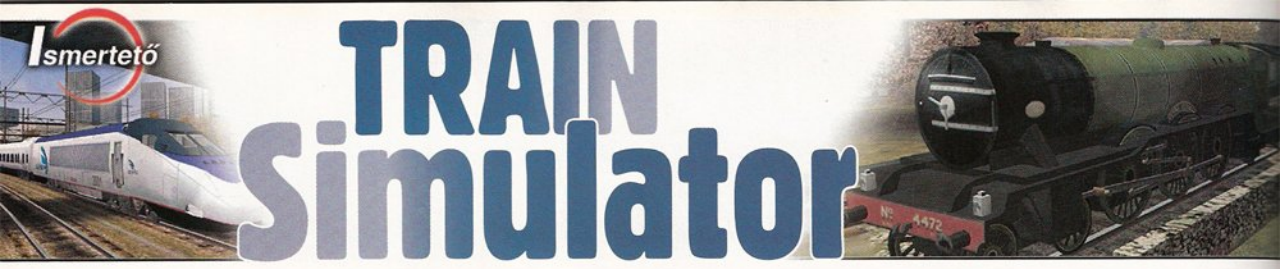
<b>LÁTVÁNY</b>	7
<b>JÁTSZHATÓSÁG</b>	9
<b>SZAVATÓSÁG</b>	10
<b>ZENE-HANG</b>	7

✓ - nyitott, fejlődő platform

✗ - ha nincs bent a CD, a stuff demónak hiszi magát. Phó!

92

# TRAIN Simulator



## Embertelenül (is) jó szimuláció a Microsofttól

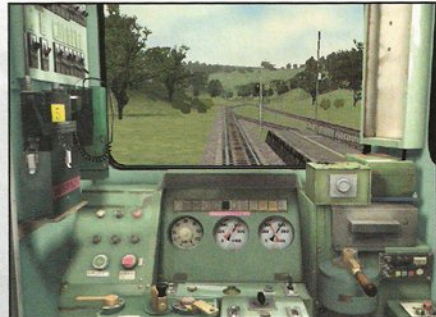
**S**zolgálati közlemény: a cikk írója sosem vezetett vonatot. A témával is csak a játéknak köszönhetően ismerkedtem meg néhány hete. A cikk írója az esetlegesen felmerülő tévedésekért a hozzáértők elnézést kéri.

Melyik a világon a legtöbb példányban eladott PC-re készült játék? Kíváncsi lennék, hogy hányan tudják kapásból a választ erre a kérdésre. A megoldás: az MS Flight Simulator. Ez a tény, számomra különösen a program árának fényében volt meglepő. Aztán megvilágosodtam: a siker titka a megfelelően megválasztott célcsoport. A repülés szerelmesei ugyanis nem sajnálják a pénzt, ha egy olyan legendás szoftvertől van szó, mint az MSFS. Ők azok, akik áhitattal olvassák végig a vasos gépkönyvet. Ők azok, akik órákat töltenek el csak azzal, hogy a még földön álló gépmadarakat és azok műszereit tanulmányozzák. És Ők azok, akik képesek több órán keresztül a monitor és a botkormány előtt kuporogni, hogy aztán hiba nélkül letegyék a betonra a New York és London között közlekedő menetrend szerinti járatot. Erdemes ilyenkor rájuk pillantani. Egyszerre elégedettek és boldogok.

A repülő és a vonatok megszállottjai sokban hasonlítanak egymáshoz, hiszen az utóbbiak fanatizmusa is határtalan olykor. Bizonyára ti is ismertek valakit, akinek gyanúsán csillog a szeme, amikor megpillant egy pályaudvart, vagy aki a fizetése jelentős hányadát a közeli modellboltban hagyja azért, hogy a már most is a tökéletesség határát súroló teraszszalát még élteszerűbbé tegye.

Vagyis a célcsoport ebben a piaci szegmensben is adott. Ennek tükrében aztán nem is az a meglepő, hogy a Microsoft kiadta a Train Simulator-t, sokkal inkább az, hogy miért várt vele eddig.

Ha vetünk egy közelebbi pillantást a játékra, rögtön a Flight Simulator jól bevált receptje köszön vissza



ránk. Végy egy csaknem tökéletes fizikai modellt, spékeld meg a műfaj legjellegzetesebb járműveivel, készíts egy igényes és részletes gépkönyvet, majd az egy-két szerkesztő-programmal kiegészített játékot dobd piacra szemtelenül magas áron. Ami a legjobb: a terméket maguk a vásárlók teszik majd igazán sikeressé, akik miután aranyáron megvették, a szerkesztőprogramok segítségével új járműveket, küldetéseket és ki tudja még hány kiegészítést készítenek a Simulatorhoz. A fejlesztő ekkor már a következő részre koncentrálhat. Egyrészt kijavíthatja a program hibáit, másrészt annyival tovább csinosíthatja a grafikus motort, hogy az új rész megjelenése után a redmondi fiúk legfőbb csatlósai, az Intel és (most már) az Nvidia se maradjanak hoppon. A góggalomra semmi ok: a lelkes vásárlóközönség évről-évre a pénztárraknál fog tolongani.

A Train Simulator egyébként nem a FS-ért felelős fejlesztőgárda, hanem egy angol csapat, a Kuju Entertainment (Terracide, Team Apache, Xenocracy) jegyzi. A kiadó — Microsoft — személye azonban nem változott és meg kell mondjam, a redmondi cégnél felhalmozódott rengeteg tapasztalat nem vészett kárba. A program - annak ellenére, hogy egy sorozat első tagja és mint ilyenek, természetesen vannak hibái —



már most kiforrott játékok benyomását kelti. Hogy hasonlóan sikeres lesz-e, mint a Flight Simulator? Kiderül...

A szoftver telepítése előtt próbáljunk meg időt szakítani két dologra. Egyrészt nyelvtudásunknak megfelelő alaposan tanulmányozzuk át a közel száz oldalas dokumentációt. Nem fog ártani... Másrészt nézzünk szét a merevlmezünkön és ha szükséges, csináljunk helyet a játéknak, ugyanis a TS zabálja a tárterületet.

### Játékmódok, Szituációk, Feladatok

A program három játékmódot kínál a zakatolásra vagyó virtuális masinistáknak. Vezethetjük mozdonyunkat kötöttségek nélkül, bizonyos szituációkba cseppenne, de rábízhatjuk az irányítást a számítógépre is. Sajnos a Kujunál "kifelejtették" a programból a többjátékos üzemmódot és egyelőre híreim sincsenek arról, hogy mik az idei vonatkozó tervek. Karrier módot is hiába keresnénk a Train Simulatorban. Ugyan arra van lehetőségünk, hogy részletes értékelést kapjunk az éppen teljesített küldetésről és ezeket el is tudjuk menteni, de azért ez messze nem ugyanaz.

A megoldásra váró szituációk alapvetően öt csoportra oszthatók.

Lehetőségünk nyílik egy-egy adott útvonal felfedezésére, utas-vagy teherszállításra, elfordulhat, hogy egy szerelvényről kocsikat kell leválasztanunk és megismerhetjük egy rendező pályaudvaron dolgozó mozdonyvezető feladatkörét is.

A szituációk sikeres megoldásához részfeladatok teljesítésén keresztül vezet az út. Az utasokkal szembeni kötelezettségeink például a következők: tartuk be a menetrendet; könnyítsük meg a fel- és leszállást azzal, hogy pontosan a peron mellett állunk meg; az utazás során ügyeljünk a vonaton utazók kényelmére. A szerelvényekkel kapcsolatos feladataink az alábbiakban merülnek ki: meg kell tanulnunk a váltók helyes és gyors kezelését. Ebben segítségünkre van az FB-as gomb lenyomásával feltűnő kis ablak, amelyen a legközelebb található váltó sematikus rajza látható. Ugyancsak fontos része munkánknak a vagonok összekapcsolása és szétválasztása. Az előbbinél csak arra kell

A fejlesztés során az alkotók nem áttaláltak minden, a programban ábrázolt vasútvonalon élőben is végigszárguldni, míg a lemodellezett típusok élethű viselkedését, jellemzőit több hetes tanulmányok, sőt kísérletek révén alkották meg. A munka részletességére jellemző, hogy a csapatból több ember alkotta különítményt állítottak elő, mely feladatai specifikusan a modellekkel járó hangeffektus mintavételezése, majd — implementálása volt. Am tekintettel a program volumenére, ez: normális.







ügyelünk, hogy öt mp-nál kisebb sebességgel tolassunk rá a csatlakoztatni kívánt kocsiira. Ha ezt a szabályt betartjuk, a tényleges összecsatolás automatikusan végbemegy. A szétkapcsolás már kissé keményebb dió, ehhez az F9-es gomb lenyomása után felbukkanó ablak használható.

Könnyen megeshet, hogy a nagy szálguldásban egyszer csak azon vesszük észre magunkat, hogy fogytán van a gázolaj, a szén vagy esetleg a víz. Ilyenkor sem kell kétségbe esni: minden bejárható szakaszon találunk utántöltő-állomásokat. A tényleges berakodás a 'T' gomb lenyomásával történik.

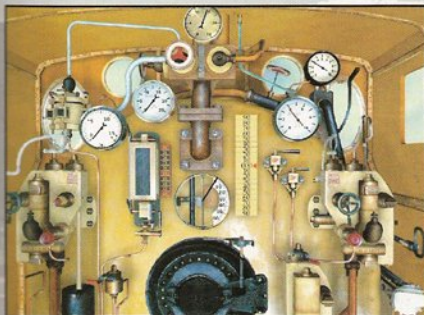
A KRESZ szabályait magyarázó rajzfilmből régóta tudjuk, hogy látni és látszani egyaránt fontos. Ez az axióma a Train Simulatorban kicsit kibővíti: látni, látszani és hallatszani. A zajkeltésnek két eszköze is van: a kürt és a harang. Ugyan ezen eszközöknek a használata a legtöbbszor nem kötelező, ám íme néhány jó tanács a maximalistáknak: a harangot félre kell verni: mielőtt elindulna a vonat, mielőtt befutna a vonat és akkor is, amikor áthaladunk egy pályaudvaron. A kürtöt

meg kell szólaltatni: mielőtt a szerelvény hidra vagy alagútba érne, rossz látási viszonyok között, illetve ha embereket vagy állatokat szeretnénk figyelmeztetni a közeledtünkre. Az utóbbiakkal szemben egyébként az a legfontosabb, ha előbb néhányszor villantunk fényszóróinkkal és csak aztután használjuk a kürtöt.

## Mozdonyok

A Train Simulatorban háromfajta "géphez" lehet szerencsénk: gőz-, dízel- és villanymozdonyhoz. A gőzmozdonyok legénysége két főből áll. A fűtő gőzt hoz létre, a vonat vezetője pedig ezt a gőzt használja. A programban mi döntjük el, hogy a számítógépre bizzuk-e a fűtő feladatainak teljesítését. Vezethető mozdonyok: Flying Scotsman, Gólsdorf Series 380. A dízelmozdonyok működési elve többé-kevésbé gondolom mindenki számára ismert. A gázolaj-levegő keverék nyomás hatására berobban, energiát szabadít fel és meghajtja a dugattyút. Alapvetően kétfajta dízelmozdonyt különböztetünk meg. A mechanikus dízelmozdonyok motorja közvetlenül hajtja meg a vonat kerekeit, míg

a dízel elektromos mozdonyok esetén a motor elektromosságot termel, amelyek azokat a vontatómotorokat látják el energiával, amelyek a kerekekhez kapcsolódnak. Ebből a szempontból sokban hasonlítanak a villanymozdonyokra, csak az



Próbb figyelmesség a fejlesztők részéről: a hivatalos honlapon megtalálhatóak a mintavételezéshez használt, eredetileg is rögzített hangeffektek, melyeket valószínűsíthetően páronként, folyamatosan frissített jelleggel tárnak majd az alkotók a közönség elé. A dolog ráadásul kvíz-köntösbe ágyaztatott: hallgasd a vonatot, majd nevezd meg a vonatot — a helyes választ természetesen a mellékelt linkkel meglelheti az idült vonatmániának örvendő használó. Nem itt — a honlapon.

elektromosságot itt maga a mozdony állítja elő és nem vezetéken kapja. Vezethető mozdonyok: KIHA 31 (mechanikus), Dash-9, GP38-2 (dízel elektromos). A villanymozdonyok a sínpar feletti fűtő vezetékeken keresztül jutnak hozzá a motorok meghajtásához szükséges elektromossághoz. Habár üzemeltetésük nem olcsó mulatság, a villanymozdonyok gyorsak, csendesek és környezetbarátok. Vezethető mozdonyok: 2000 Series, 7000 LSE Series, Amtrak Acela Express, Acela HHP-8.

## Fékek

Valahol olvastam, hogy a vonatvezetés tulajdonképpen nem más, mint a fékezés művészete. Bár a kijelentés túlzó, a játékkal játszva sokszor egyet kellett értenem vele. Hányszor és hányszor futottam túl megállókon vagy toltattam neki eszelő sebességgel egy szerelvénynek, mire ráéreztem, mire is van szükség ahhoz, hogy egy sokszor tíz kocsinál is hosszabb monstrumot megállásra bírjak. Szerencsétlenkedéseim tükrében talán senkinek sem árt kicsit bővebben megismerkedni a vonatokon található fékrendszerekkel.

Az aktiválásukkor a szerelvény teljes hosszán működésbe lépő vonatfékeknek két típusát különböz-

tetjük meg. A légfékek a levegő nyomását használják. Amikor a vonatvezető csökkenti a légnyomást a fékcsőben, a fékhenger hozzányomja a fékpófat a kerekekhez és lelassítja azokat. Vákuumféket csak a Flying Scotsmanban találunk. Itt a fékcsőben és a hengerben vákuum keletkezik. A masinista szükség esetén levegőt juttat a rendszerbe, vagyis növeli a nyomást. Ennek következtében a fékdugattyú mozgásba lendül és lefékezi a kereket.

A mozdonyfékek csak a mozdonyra hatnak. Ezekből három típust különböztetünk meg. A független fékek általában légfékek és akkor alkalmazhatók hatékonyan, ha nincsenek vagonok a mozdony mögé kapcsolva. Dinamikus fékeket a villany- és a dízelmozdonyokon találunk. Ezek aktiválásukkor a mozgó vonat energiáját vagy visszalakítják elektromossággá (villanyvonatok) vagy hő formájában elvezetik (dízelmozdonyok) azt a mozdony tetején. A KIHA 31-esen pedig hagyományos motorféket találunk.

## A mozdonyok vezetése (alapok)

A mozdonyok elindulása előtt győződjünk meg arról, hogy sik terepen állunk-e. Ha igen, engedjük ki az összes féket, majd a reverser (gőzmozdonyokon





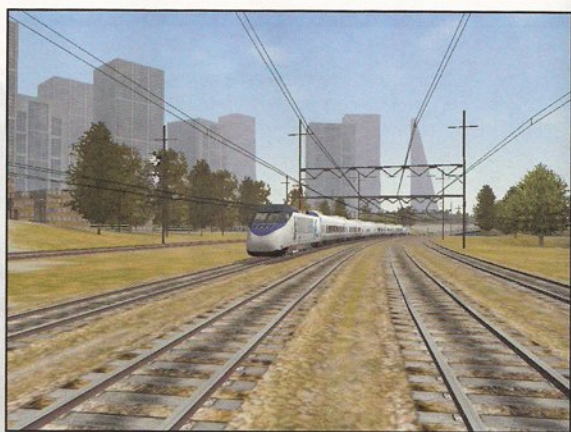
hengerváltó, dízel- és villanymozdonyokon irányváltó (magyar neve) segítségével határozzuk meg, merre szeretnénk menni: előre vagy hátra. Ha a KIHA 31 vezetőfülkéjében ülünk, tegyük sebességbe a mozdonyt majd a regulator (gőzmozdonyoknál, magyar neve lövetyű gőzszep) vagy a throttle (dízel- és villanymozdonyoknál, magyar neve menetszabályozó kar) elforgatásával hozzuk mozgásba a kerekeket. A lövetyű gőzszep a hengerekbe jutó gőz mennyiségét, míg a menetszabályozó kar a vontatómotorok teljesítményét szabályozza. Ha a sínek valamilyen okból kifolyólag csúsznak vagy emelkedőn állunk, a fék kiengedését és a "gázadást" egymással párhuzamosan végezzük. A jobb tapadás érdekében ilyenkor használatunk némi homokot is. Igyekezzünk a lehető legfinomabban elindulni; engedjük, hogy az egymásra torlódtott kocsik eltávolodjanak egymástól, ugyanis az utasok kényelme és a szállított áru épsége elsődleges szempont. Ha egy gőzmozdony vezetőfülkéjében állunk, még annyi dolgnak van, hogy bezárjuk a Cylinder cock-ot (gőzfúvó), aztán élvezhetjük az utazást.

Amíg kis vonaton robog, nézzük át, hogy a fejlesztők jóvoltából milyen segítségre számíthatunk a mozdony vezetésében. Ha a Controls and gauges driving aid ablak nyitva van és bármilyen, a fülkében található eszközre rámutatunk az egérrel, megtudhatjuk, mi a rendeltetésük. A Track monitor bekapcsolásával megtudhatjuk, mi vár ránk az elkövetkező három mérföld során. A Track Monitoron láthatók: az aktuális és várható sebességkorlátozások, a szemaforok



helyzete és azok jelzése, a váltók és az állomások elhelyezkedése és még számtalan adat. A HUD aktiválásakor minden nézetben látjuk a mozdony legfontosabb adatait, így az aktuális sebességet és a fékek állapotát is. A Station/siding names bekapcsolásával láthatóvá válik a látómezőnkbe került állomások neve, valamint a vágányok száma is. A Car numbers aktiválásakor megtudhatjuk a vonatok kocsijainak számozását. Ez a funkció különösen tolatáskor jön jól. Ha felhívjuk a Switching driving aid ablakot, az utunkba eső legközelebbi váltó állapotáról kapunk bővebb információt, sőt, innen tudjuk őket átállítani is. A Train operations window akkor nélkülözhetetlen, amikor szeretnénk kocsikat leválasztani a szerelvényről, ugyanis azt csak innen tehetjük meg. A Next station display a következő állomás neve mellett a pontos időt is megmutatja, valamint azt is közli, hogy mikorra kell befutnunk és mikor kell elindulnunk. A sor végére hagytam az Operations notebook bemutatását. Itt találjuk az adott küldetés részletes leírását, a követendő menetet, a ránk váró feladatok felsorolását és eddigi teljesítményünk értékelését is.

Ideje megállni... A fékezést mindig finoman kezdjük meg. Engedjük, hogy a szerelvény kocsijai egymásra csússzanak. Ha ezen túl vagyunk, finoman növeljük a fékerőt egészen addig, amíg a szerelvény teljesen meg nem áll. Tartsuk észben, hogy a vonat teljes hosszán működő légfékek hatását csak növelni lehet lépésekben, csökkenti nem. Ha ezt szeretnénk, teljesen fel kell engedni a fékpofákat, ilyenkor viszont fennáll a nyomásvesztés veszélye. A megoldás:

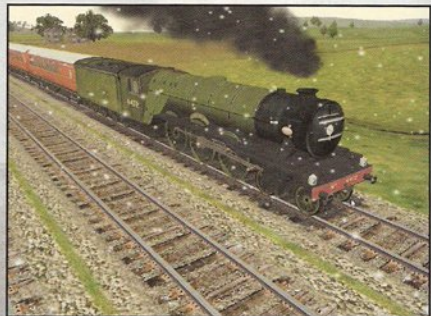


használnjuk a dinamikus (vagy a motor-) féket, ameddig csak lehet.

## Útvonalak

A Train Simulatorban hat bejárható útvonalon tehetjük próbára képességeinket. A Marias Pass a Sziklás-hegységben található. Ez az átjáró köti össze az Egyesült Államok keleti és nyugati partját. A programban a Whitefish-től Shelby-ig terjedő 245 kilométeres szakasz áll rendelkezésünkre. Vezethető (dízel) mozdonyok: Dash 9, GP38-2.

A Northeast Corridor Washington köti össze Philadelphiával. Az útvonalon az amerikai MÁV, az Amtrak teljesít szolgálatot. A 214 kilométeres szakaszt a társaság Acela névre keresztelt expresszvonataival járhatjuk be. A megengedett legnagyobb sebesség itt 200 km/h, vagyis ideális választás a sebesség megszállottjaink. Vezethető (villany) mozdonyok: Acela Expressz, Acela HHP-8. Az Innsbruck-St. Anton útvonalon 101 kilométer áll a rendelkezésünkre ahhoz, hogy megismerjük az Orient expressz vonat Gólsdorf 380-as gőzmozdony erejét. A legendás járat eredetileg Párizsból Bulgáriába tartott, de sok más európai nagyvárosba is eljutott. A program az 1920-as állapotokat szimulálja. Vezethető (gőz) mozdony: Gólsdorf 380. Az Angliában található Settle-Carlisle útvonalat a '30-as években próbálhatjuk ki. A Londont Skóciával összekötő vasútvonalat 1870 környékén építették. A munka olyan



sok emberáldozatot követelt, hogy a kivitelező Midland Railway a munkásokat sújtó egyik tragédia után saját zsebéből fizette a ribblesheadi temető kibővítését. A 116 kilométeres szakaszon választható (gőz) mozdony a Flying Scotsman.

Európa és Észak-Amerika után Ázsiában, pontosabban Japánban is szerencsét próbálhatunk, ráadásul nem is egy, hanem rögtön két útvonalon is. A Tokió és Hakone között húzódo, mindössze 88 km-es szakaszon metró- és mozdonyvezetőként is bizonyíthatjuk rátermettségünket. Vezethető (villany) mozdonyok: 2000 és 7000 LSE Series.

Az utolsó bemutatásra váró útvonal, a Hisatsu két részre osztható. A Yatsushiroi Hitoyoshival összekötő szakasz sík terepen, a Kuma folyó mentén fekszik. Ezzel szemben Hitoyoshi és Yoshimatsu között — nem egészen 20 kilométer alatt —

A Train Simulator E3-on bemutatott verziója olyannyira megnyerte a műfaj kedvelőinek tetszését, hogy a rendezvényt követő első hét közepén az anyagot meg is szavazták a Show Legjobb Szimulátorának.





A cikkben is említett — rajongók által készített — kiegészítések már elérhetőek az interneten. Ha ellátogatasz a [www.train-sim.com](http://www.train-sim.com) címre, új mozdonyokat, kocskákat és küldetéseket tölthetsz le. A hírek szerint a Magyarországon használatos mozdonyok lemodellezése is folyamatban van.

több mint 160 méteres szintkülönbséggel kell megbirkóznunk. Vezethető (dízel)mozdony: K1HA 31.

## Grafika

A játék grafikájával kapcsolatban felelősek az érzelmeim. A vonatok gyönyörűek és szerintem a táj kidolgozottságára sem lehet panaszunk. Ezt az összhatást rontják le valamelyest a nagy felbontásban is túlságosan cakkos élek valamint az időnként túlzottan durva textúra váltások. Ugyancsak a grafikus motor hibájának tartom, hogy egy bizonyos tempó elérése után egyszerűen nem érzem a sebességváltozást. Sokan panaszkodnak arra is, hogy nem lehet látni, hogy egy adott pillanatban éppen emelkedőn vagy lejtőn állunk. Igazat kell adnom nekik.

A fenti felsorolásból látszik, hogy a program grafikája nem hibátlan és akkor még nem is beszéltem a legnagyobb hiányosságról, ami engem a legérzékenyebben érintett. A játékban teljesen kihagyták az embereket. A vonatok üresen zakatolnak, a külső nézetekből jól látszik, hogy a vezetőfülkében senki sem áll, a pályaudvarok és az utak — néhány gépkocsitól eltekintve — teljesen néptelenek. Idővel persze megszokja az ember a dolgot, de eléggé kiábrándító, amikor a reggeli tokiói csúcsforgalomban kihalt állomásokon kell végigszáguldanom. Remélem ezt a problémát a folytatásban mindentelképpen orvosolják.

## Hangok

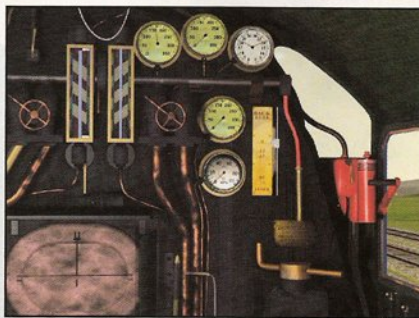
A játék fejlesztői különösen nagy hangsúlyt fektettek arra, hogy a programban szereplő mozdonyok hangjának visszaadása a lehető leghitelesebbre sikerüljön. Mivel a Train Simulatorban — érthető módon — nincs zene, a hangmérnökök minden

tudásukat a hangeffektek szolgáltatába állíthatták. Tökéletes munkát végeztek. Az egyes mozdonyok hangja annyira jellegzetes lett, hogy kis idő után csukott szemmel is felleismerjük őket. Különösen a gőzmozdonyok zakatolása háttorzongatóan élethű. Emellett a hangok a kameraállásoknak és a szerelvény helyzetének megfelelően dinamikusan változnak. Csillagos ötös!

## Kezelhetőség

Kezelhetősége hagy némi kíváncsnivalót maga után. Az acélóriásokat irányíthatjuk egérrrel és/vagy billentyűzetről is, de mindkét esetben komoly kompromisszumok megkötésére kényszerülünk. Az egérrrel való irányítás pontatlan, viszont gyors; a billentyűzetről pontosabb, ráadásul egyszerre több eszközt is kezelhetünk vele, viszont lassú. En az

tudnám elképzelni, mi venne rá bárkit is arra, hogy nyolcvan percen keresztül csorogjon olykor mindössze 20 km/h-s sebességgel azért, hogy aztán az adott küldetés végén mindössze egy "Activity complete" feliratot kapjon cserébe.



Aztán fellelőltettem a programot és a rabjává váltam. Ezt az adott pontszámok talán nem tükrözik, de a hiányosságok mellett sajnos nem tudtam szó nélkül elmenni.

Engem mindig nagyon érdekel, hogy mi az, ami leülteit az egyszerű

játékos egy adott program elé. A mostanában igazán sikeres játékok kis túlzással vagy feszültség levezetésére (Q3A, CS, NOLF) vagy a mindannyiunkban létező kis isten felszínre hozására (B&W, Sims vagy bármelyik RTS) szolgálnak. A Train Simulatorral se-

rencsét próbálók azt azonban más motíválja. Őket sokkal inkább a vonatok — már-már rajongássá fajuló — szeretele vagy az a vágy ülteti le a monitor elé, hogy megismerjék a mozdonyvezetők semmihez sem hasonlítható életét. Én a második csoportba tartoztam és most megállapíthatom: gyönyörű foglalkozás az övök. Persze könnyen beszélék, másodpercek alatt Észak-Amerikából Japánba, onnan meg Angliába juthatok, míg lehet, hogy valaki az egész életét a Budapestet Nyíregyházával összekötő vonalon tölti el. Nekem szerencsém van. Ha úgy tartja kedvem, belevágok a legbonyolultabb rendezési küldetésbe a whitefish-i pályaudvaron. Ha egy kis rohanásra vágyom, megpróbálom a lehető legkevesebb késéssel teljesíteni a reggeli tokiói küldetést. Ha pedig jól szeretném érezni magam, beülök a Góldsdorf Series 380 vezetőfülkéjébe, gözt adok és kihajolok az "ablakon". Egy csapásra úgy érzem magam, mint a vasutazás hőskorának masinistáját. Hirtelen kinő a hajam és ahogy a menetszél belekap, azok a kérdések, amelyek a mindennapokat annyira meg tudják keseríteni, hirtelen megszűnnek gyötörni. Mintha a szél fújta volna el őket. És én még nem is vagyok vonatőrülte...

A cikk megírásában segítségemre volt Zsombólyi Ákos, akinek ezúton szeretném megköszönni a közreműködését.

Bazska



utóbbi használom, de nem vagyok vele túlzottan elégedett.

## Játékélmény

Furcsa játék a Train Simulator. Biztos vagyok abban, hogy ha nem én tesztelném, nem érteném, mi izgalmasat találhat akárki is ebben a programban. Nem

MICROSOFT  
www.microsoft.com/games/trainsim

Microsoft / Kuju Entertainment  
PII 450 (P266), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSÁG	10
ZENE-HANG	8

- utánozhatatlan hangulat  
 - gyönyörű tájak  
 - várható kiegészítések

- grafikai hiányosságok  
 - emberek teljes hiánya  
 - egérrrel kezelhetetlen  
 - többjátékos üzemmód?

# 84

# HALF-LIFE Blue Shift



A mundér kötelez

**N**incs új év Half-Life nélkül — akár ez is lehetne ezen ismertető mottója. 1999 elején a Valve fejlesztése derült égből villámcspásként robbant be a köztudatba, és alapjaiban rengette meg az FPS világot. A továbbfejlesztett Quake 2 engine-nek köszönhetően a látvány szemetkápráztatóra sikerült, a karakterek szája mozgott beszéd közben, és valahogy minden pont a helyén volt. Mégsem ez volt az, ami az év játékává avasztotta a Half-Life-ot — ami igazán egyedivé tette, az a páratlan játékmenet, és az izgalmas, fordulattal teli történetvezetés volt.

A Quake-ek és Doomok által uralt FPS piac nem tudott ringbe szállni a HL ezen tulajdonságaival; ennek köszönhetően sokan a mai napig a létező legjobb First Person Shooternek tartják, és bizony nem is alaptalanul.

A Sierra igyekezett meglovgolni a HL sikerét, és a következő évben kirukkoltak egy hivatalos kiegészítővel, melyben újra visszatérhettünk a hírhedt Black Mesa-ba, ám ezúttal az ellenség oldalán, egy katona bőrébe bújva. Az Opposing Force méltó folytatása lett elődjének: új fegyverek, új szörnyek jelentek meg — a történet megőrizte fordulatos, már-már thrillerbe hajló mivoltát, és a játékmenet mit sem veszített izgalmasából. Szintén nem megvetendő tény, hogy a kiegészítő kellőképpen hosszúra sikerült: majdnem fele olyan hosszú lett, mint az eredeti Half-Life — jöjjel, mindezt már nem a Valve, hanem egy Gearbox Software nevezetű kis fejlesztőcsapat követte el.

Aztán ahogy telt-múlt az idő, lassan hírek kezdtek terjedni: jön az új HL kiegészítő, és készül a Dreamcastos verzió is, hogy a konzolosok se unatkozzanak.

Aztán az E3 után egyik pillanatról a másikra beesett a szerkesztőségbe a Blue Shift, és én lelkesen vettem bele magam a tesztelésbe.

Anyit már most előrebocsáthatok, hogy ért egy pár meglepetés, de ezek



mibenlétéről majd kicsit később.

Azok kedvéért, akik valamilyen kisebb csoda folytán még nem találkoztak a Half-Life-fal, pár szóban felvázolnám az eseményeket: a Black Mesa egy titkos kormányzati kutató központ, ahol top secret kísérleteket folytatnak. Egy bajós reggel azonban minden rosszul sül el, és feltáruul egy dimenziók közti átjáró — a kutató központot előzőnk a legkülönbözőbb szörnyetegek, és a túlélőknek még a kormány által kirendelt takarítóbrigáddal is meg kell küzdeniük, ha életben akarnak maradni.

Az eredeti Half-Life-ban Gordon Freeman alakíthattuk, aki maga volt a bajokozója (bár ez a kérdés a mai napig sem tisztázott), míg az Opposing Force-ban a ellenség vonalain mögé nyerhettünk betekintést. A Blue Shiftben megint új szemszögből élhetjük át az eseményeket: ezúttal a Black Mesa biztonsági embereként csöppenünk az események sodrásába.

És hogy hogyan sikerült? Hááát... elég vegyes érzelmeim vannak a progival kapcsolatban.

Először is — és ez a legszembetűnőbb — baromi rövid, még kiegészítőnek is. Egy gyakorlatlan játékos is kényelmesen végignyomhatja egy nap alatt (bőven!), a profiknak pedig maximum 6 óra is elég. Ez azért eléggé kiszúrás, főleg, hogy multiplayer aspektusa nincs a játéknak (én nem is tudom, de úgy tűnik, a tengerentúlon nem nagyon lehet megetetni a játékosokat ilyesmivel, az észak-amerikai kiadásban ugyanis Opposing Force-szal megspékelve osztogatják a játékot). Cserébe van nekünk feljavított grafikánk, valamint a CD-n megtalálható egy javító csomag, amely lecseréli fegyvereinket (a Glockot Berettára,

meg ilyenek).

A játékmenet sajnos nem sikerült olyan hangulatosra, mint az előző részekben, az azokban megszokott adrenalin növelő thriller elemek többnyire elmaradtak. B. Calhun személyre szabott története azonban rövidsége ellenére meglepően fordulatos, és van benne néhány klasszikus csavar — főleg azok a jelenetek tetszetek, amikor a történet előző részeitől már ismert szereplőkkel találkozunk (Freeman-nel és a kék öltönyös fickóval).

A játék legnagyobb előnye, hogy a Half-Life nélkül is fut — az Opposing Force-nál ez pont ellenkezőleg volt. Az eredeti atmoszférát igyekszik támogatni az is, hogy a lépések, kapcsolók, szörnyek, stb. hangját nem változtatták meg — hogy ez jó e, vagy sem, azt mindenki döntse el maga.

Elég nehéz helyzetben vagyok, hiszen nem könnyű így értékelni ezt a kiegészítőt. Megadom neki a 90%-ot, mert végül jól szórakoztatott, de



▲ Most repül a kismadár...!



az igazi értékét sokkal inkább jellemzik a különböző szempontok mellett található számok. Kicsit ugyanis kevéske ez a program, még egy kiegészítőhöz képest is, és ez mindenképpen rányomná a bélyegét az objektív értékelésre...

Azért az egyszerűség kedvéért álljon itt némi segédlet a Blue Shift végjátásához, bár azt hiszem, a megszállott Half-Life játékosok e nélkül is elboldogulnak majd, ha megveszik. Márpedig ők úgyis megveszik, függetlenül attól, hogy milyenre sikerült.

Ahogy én is.  
Meg te is.

Varga B.



Sierra / Gearbox Software  
 PIII300 (P233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D, OpenGL  
[www.sierrastudios.com](http://www.sierrastudios.com)

LÁTÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATYOSSÁG	6
ZENE-HANG	8

Success!

90

✓ Half-Life atmoszféra  
 -fordulatos történet

X -pofáttalanul rövid  
 -se új fegyverek, se új szörnyek  
 -a grafika idejétmúlt, még feljavítva is



**B**lack Mesa. Nem is csodálom, hogy nem hallottál még róla. A drágalátos kormány ugyanolyan titokban tüntette el, mint ahogy felépítette. Hogy én akkor honnan tudok róla? Talán már említettem neked egyszer, hogy régebben biztonsági őrként dolgoztam. Nem is annyira régen. Miért rombolták le? Történt ott egy kis... khm... incidens, hehehe... a „Lambda incidens” — ahogy ők nevezték. Na várj, kezdem az elején...

Ez is ugyanolyan szürke, átlagos napnak indult, mint a többi... A szokott időben szálltam be a Black Mesa kutatóközpont belső személyszállító rendszerének kocsjába, hogy munkába induljak. A szokásos reggeli emberforogatag fogadott: tudósok mászkáltak fel-alá, mintha épp valami fontos dolguk lenne (azt gondolják magukról, hogy a magunkfajtaik felett állnak — nem zsevelem őket!), a biztonságiak pedig jól megszokott napi teendőiket végzik — őrítik a posztjukon vagy éppen a kantineban videójelképeknek, hehe...

A biztonsági szolgálat számára fenn tartott bejáratnál némi probléma adódott: az ajtó nem akart kinyílni. Az egyik kolléga segített belülről — rövid szünet után sikerült is kinyitnia, majd közölte, hogy ne nagyon csodálkozzak: úgy tűnik, a mai napon a technika ördöge igencsak rakoncátlan kedvében van; a számítógépes rendszerünk folyamatosan vacakol, semmi sem működik normálisan...

Az ügyeletes sem tűnt sokkal bizakodóbbnak és az információk pultnál balhéző prof (de rühellem őket!) jelenléte is azt mutatta, hogy valami fényleg nincs rendben — aggodni azért nem aggodtam, elvégre ez maradjon csak a technikusok gondja...

Lesiettem balék felé az öltözőbe, és a szekrényemből elővettem a sisakomat meg a mellényem — egy magára valamit is adó biztonsági ember ezek nélkül nem állhat szolgálatba. Már csak egy valami hiányzott: a szolgálati stukkermem — lesiettem hát az ügyeletes felé a jobb oldali fal felé, ahol a pultnál megkaptam Glock 9mm pisztolyom. Benéztem a lőtérre is, de nem gyakorlás céljából (jó vagyok én anélkül is, hehe), hanem hogy összeszedjek néhány tár löszert a stukkere — a felesék azt hiszik, az ember baromi nagy legény tizenhét golyóval, de ha egyszer tényleg történne valami, akkor kitörölhetnék azzal az egy tárral...

Az ügyelete visszaérve már mai első feladatommal fogadtak: valamit zűr van a G szektorban, és néhány tudóst le kéne kísérni — gondolható, mennyire odavoltam.

Kiléptem hát az ajtón, fel a lépcsőn, és a kolléga átengedett az üveges ajtón. Végigmentem a folyosón, ahol a mai szerencsétlenség-sorozat újabb „áldozatának” lehettem tanúja: egy panel elromlott az egyik vezérlő egységben, és egy technikus javában bűtykölte. A G szektor felé vivő szállító megállójában egy öreg prof ingerületen közölte, hogy a kocsi csak akkor várjak, ha nagyon ráérek, a rendszerhibák miatt ugyanis nem igazán akar járni. Sebaj, gondoltam, és lemasztam a megálló végében található szervizlétrán, majd bementem a szemközti ajtón. A következő ajtót egy hordó torlaszolta el. Magamban átkotam a személyzelet, miközben játszói könnyedséggel eltaszítottam az útból. Odabent vak sötétség fogadott, de szerencsére volt nálam zseblámpa, így ez sem jelentett akadályt. Felértem az átjáró hidhoz, megvártam, amíg elmegy a szállító (valami kék öltönyös, akatalkás ürge volt benne — biztos tárgyalni jött, vagy mit tudom én), és a gombbal leeresztettem a hidat. A túloldalon már várt a két tudós — jól le is szúrta, amiért nem siettem jobban; anyátokat — gondoltam magamban.

Elindítottam a lifet lefelé, ám hirtelen vészjelzés hangzott fel, a világítás is elszállt, csak az a vörös fény maradt, amit az biztonsági áramkör generál, és amitől olyan érzése támad az embernek, mintha a pokolban lenne. Statikus robbanás, kiáltások, javszékelés, és a rendszer vészjelei hallatszottak — ahogy kinéztem a lift ablakán, láttam, ahogy az egyik kollégám vesztült lödőz valamire, de aztán egy elszabadult szállítóegység elütötte. A falakon kirobantak az ablakok, és ahogy odakaptam a fejem valami, mintha valami furcsa, nem e világi lényt láttam volna a szemem sarkából.

Mielőtt bármit csinálhattam volna, a lift zuhanni kezdett — aztán minden elsétélte előttem...

## DUTY CALLS

Amint magamhoz tértem, és kinyitottam a szemem, megláttam, ahogy egy halott kollégám fölött valami furcsa, kutyára emlékeztető lény szimatolt, majd elszaladt. Elindultam a holttest felé, és felkaptam az utamban heverő feszítővasat — ezekkel a kis dögökkel ezzel is elbánok, a golyó meg még később jól jöhet — gondoltam. Lecsaptam az összes lényt, majd szétvertem minden ládát, amit csak találtam: szerencsém is lett, mert jó néhány tárat sikerült összeszedni a pisztolyomba, és egy konzolt is találtam, kis vörös keresztel, ami képes helyreállítani fizikai állapotom. A kivezető ajtót sajnos lezárta a biztonsági rendszer: megkerestem hát a falon található biztosítékdobozt, és ráhúztam a piszkavassal.

Az áram el is szállt, csak a vészfény, illetve lámpám segítségével tudtam tájékozódni. Leszaladtam az ajtóhoz, és kimentem rajta. Egy terembe jutottam, ahol az egész földet kiömlött sav borította, és valami fura, pöfeteg gömbörra emlékeztető lények ugrottak nekem. Elintéztem őket: igyekeztem óvatosan mozogni, mert ha ők vesznek észre hamarabb, rögtön rám ugranak — ezt hamar kitalásztam.

Ezután átugráltam a sav fölött, asztalról asztalra, jól kiszámítva az ugrásokat. Balra találtam egy ajtót — ahogy benyitottam, egy újabb dög rontott rám, de aztán le is feküdt. Én viszont megint csak szétvertem a ládákat, hogy némi plusz felszerelésre tegyek szert — el is határoztam, hogy ezentúl mindig így teszek majd.

Felmásztam a szobában lévő létrán, és fent egy tudósba botlottam. Először örült, hogy lát, aztán nekem esett, hogy ez csak az ő búvóhelye, és én inkább menjek le a csatornába — rühellem ezeket a nagykosokat...

A csatorna felé vezető rácsos ajtó azonban zárva volt, így hát fentről az ajtó mögötti vegyi anyaggal teli hordóba löttem párat, ami annak rendje szerinti fel is robbant, kiszakítva az ajtót a tokjából. Az ajtón túl egy lifthe szálltam, ami áttemelt a szemközti hidra. Ott is volt a kutyaszzerű lényekből, de ezúttal már valami mással is találkoztam — olyan szörnyek támadtak meg, amelyek elektromos nyálából lövellve szembek: igyekeztem a megfelelő pillanatban odébb lépni a lövések elől, és pár jól elhelyezett golyóval leríteltem őket. Bementem az északi csatorna felőli kis ajtón, ahol a lezárt kapuk kapcsolói voltak. Mivel az északi kapcsoló záratlos volt, kinyitottam a délit. Ahogy előrefelé haladtam, még összefutottam pár szörnyecskével, de azok is feküdtek hamar...

Egy hidra jutottam, ahol a szemközti falon — elérhetetlennek tűnő távolságon — egy létra volt. A balra található karokkal szabályozva a felvonókat egy lépcsőről rögtönöztem: a kapcsolótábla tetejéről átugrottam az egyik liftre, onnan a nagy ládák tetejére, a ládákra a másik liftre, és végül onnan a létrára. Tovább mentem.

A sarkon túl újabb elektromos kúlpopszokba botlottam, amik szokásukhoz híven a semmiből kerültek elő. Golyót nekik!

A sarkokban a vastag csövek közt találtam egy lefelé vezető létrát, és folytattam az utam.

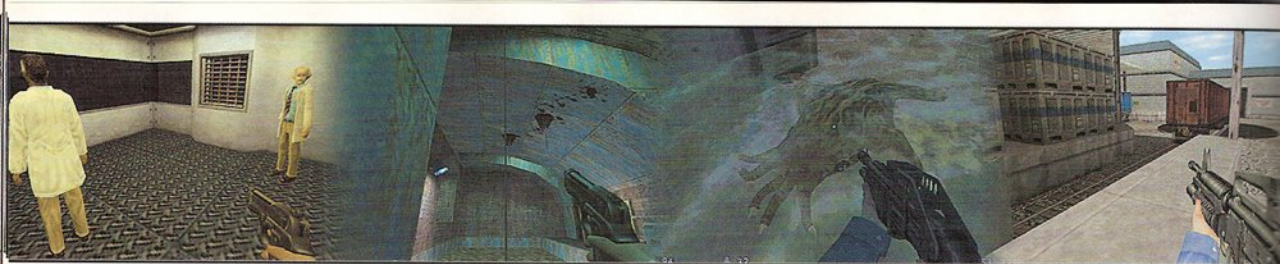
A fő csatornarendszerbe jutottam, egy elágazáshoz. A jobbra lévő ajtó mögött felmásztam a létrán, és elzártam az ott található gözcsapot, majd lemasztam a kicsit odébb található létrán, és az ott lévő csapat is elzártam — így már nem

jelentett számomra veszélyt a csövekből kicsapó gőz. A lenti csap mellett továbbhaladva egy tudós holttestébe botlottam. Egy sörétes puská hevert mellette — fogalmam sincs, hogyan jutott hozzá, de csak áldani tudtam a sorsot, hogy az ő halálával a puská az én kezembe került. Felpillantottam, hogy egy rövidke fohászt eresszek meg az ég felé, és láss csodát: az égből valóban ott ragyogott feletem, egy aknanyíláson túl — igaz, a nyílás kétszáz méterrel feletem volt, és az itt lévő egyetlen létra elérhetetlen volt számomra, tudtam: ott van az a hely, ahol ki tudok jutni ebből a pokloból...

Visszamásztam a létrán, és továbbmentem arra, ahol nemrég még a gőz csapoktól olyan hevesen. Egy konzolt találtam a falon, és gyorsan helyreállítottam némileg megcsappant egészségi állapotomat, majd próbaképpen megnyomtam a nagy kapcsolót az ablaknál. A túloldalon leereszkedett a lift, és vele pár szörny is, ezeket a stukkermekkel már messziről lekaptam.

Visszaudultam a fő csatornarendszerben található elágazáshoz, és ezúttal a másik irányba mentem; fel a létrán, és végig az úton, míg nem különös látványba botlottam. Guszttustalan, húsos lények lógtak a mennyezetről, és valami köztárszerű lógott ki belőlük. Mivel ez semmi jót nem ígért, beléjük eresztettem egyet-egyet, de láttam, hogy már kezdik is újránöveszteni köztársuk csápjaikat. Gyorsan vettem egy nagy levegőt, és fejest ugrottam a csatornába. A víz alatt az egyik falon ráccsal lezárt nyílások voltak, de a legutolsó rács kitört — itt beúsztam, és megnyitottam a falon található csapot. A helység kezdett feltöltődni szennyvízzel, és a megemelkedett vízszintnek köszönhetően kijutottam a szoba peremére — persze mindvégig vigyázva, hogy azoknak a guszttustalan csápoknak a közelébe se kerüljek. Átmentem a következő helyiségre, és letaroltam az ott rántó elektromos szörnyeket. Ahogy elindultam a kivezető hidon, egy ugyanilyen dög materializálódott előttem, de a hid leszakadt előtte, és lezuhant. Nem tudom, hogyan csinálta a rohadék, de abban a szent minutumban a hátam mögött jelent meg újra, és minden reflexemre szükség volt, hogy egészségkárosodás nélkül kilyuggassam...

Mivel a hid leszakadt, leugrottam a vele párhuzamosan futó csőre, és azon mentem tovább. Ledurrantottam a plafonon lógó dögöt, majd szaladtam át a csövek között — ám ekkor szörnyű látványt fogadtam. Velem szemben két eltörzült tudós marcangolt egy biztonsági őr, aki végül a földre zuhant; isten nyugaltszajta. Úgy tűnik, a kis pótegyszörnyek képesek átvenni az uralmat az emberek teste felett...



Ezeket a zombiszzerű lényeket is meg szabadítottam az e világi léttől, majd ahogy tovább haladtam, egy újabb, eddig ismeretlen lénybe botlottam: olyan volt, akár egy krokodil és egy polip ötvözet, ráadásul savat köpködött rám — de nem sokáig.

Leugrottam utána a vízbe, és óvatosan haladtam előre, de egyszer csak szörnyek egész tömege vetette rám magam. Keményen megizzasztottak, de sikerült mindet elpusztítanom. Átmentem a falból nyíló kis ajtáron, és lelőttem egy újabb savkőpót, még mielőtt észrevett volna. Egy liftnél találtam magam, de ahhoz, hogy használniis tudjam, előbb fel kellett kapcsolnom az áramot a folyosó túlvégén.

Beszálltam a liftbe, és elindultam felfelé. Végigszaladtam a folyosón, és oda jutottam, ahol nemrég már lelőttem pár szörnyet a szemben lévő ablakból. Odalent a csatorna nagy sodrással csobogott, és tudtam, hogy a lent lévő nagy szűrőkerekeken nem juthatok át — hacsak...

Egy nagy tábla fennen hirdette, hogy a csatornába semmilyen gyúlékony vagy robbanásveszélyes anyagot ne dobjunk. Nosza, belöktem a fehér ládát az explosive felirattal, ami rendesen haza is vágta a lapátkerekeket. Leugrottam, és elúszta a szűrő törött lapátjai között. Felmásztam a létrán, és egy pillanatra az út megállt bennem: odafentről valamiféle emberek kollégáim holtesteit dobálták lefelé szorgalmasan, miközben fennhangon paranzkodtak, hogy mindig rájuk marad a piszkos munka... Nem is időztem tovább, elindultam a folyosó irányába...

## CAPTIVE FREIGHT

A folyosó végén egy létra állt hivatagotán, aminek segítségével végre kijutottam a szabadba. Odafent tőlem balra egy katonai teherautó, jobbra pedig egy nagy kapu fogadott. Úgy gondoltam, a teherautó belsejének tartalma mindenképpen érdekes lehet, ezért azt pécéztem kielsődleges célpontomnak — ehhez azonban előbb le kellett rendeznem azt a két mozgásérzékelős golyószórt, akik a járművet őrizték. A sziklafalakat fedezéknek használva ezt az akadályt is sikeresen vettem. A teherautó tartalma kárpótolat igyekeztem ért: rengeteg felettébb hasznos dolgot szedtem össze (tárak, gránátok, távirányítós bombák). A nagy kaput egyszerűen ki lehetett nyitni a kapcsolója segítségével, odabent azonban megint csak hullákrá lettem: egy Black Mesa tulajdonában lévő dzsip két utasára. Úgy tűnt, menekülés közben érte őket utol a vég. A földön találtam egy .357 Magnum forgótáras pisztolyt, melynek már tekintélyt parancsoló külseje is meggyőzött arról, hogy szerény, de annál hatásosabb tüzérségi képes biztosítani. Továbbmentem a folyosón, és a túlsó végén három

katonát láttam meg. Fogalmam sincs, hogyan kerültek ide, de szaladtam, hogy keblemre öleljem őket... vesztsemre.

Golyózápor, és némi gránáthajítás fogadott, majd bezárták az orrom előtt a kijáratot. Szerencsémre a dzsip mellett találtam egy kis fülkét, amelynek ajtajáról levérve a lakatot egy újabb lejáratához jutottam.

Megint csatorna!

Az út odalent elég egyszerű volt: végig egyenesen, és minden elem kerülő szörnyet agyonlőni. Mindössze két zárt ajtó akadt az utamba, de ezeket is könnyen kinyitottam a mellettük lévő kapcsolóval, bár az egyiknél óvatosan kellett eljárnom, ugyanis a falak teljesen fel voltak forrósdva a túlnyomástól...

A folyosók végén egy liftet találtam, de valamiféle hatodik érzék sugallatára azért beleeresztettem párat az itt lévő gyúlékony anyagokkal teli hordókba — a megérzésem nem csal, néhány pótfoged dög repült a levegőbe. Beüzemeltam a liftet, és felfelé vettem az irányt.

Odafent megint csak nyíl egyenesen kellett haladnom, végig a folyosón, lekaszáva minden szörnyet, de ezúttal néhány sérült elektromos vezetékre is vigyáznom kellett. A folyosó végén az egyik szörnynek szerencsétlenségemre sikerült berobbantania a plafont, így elzárva előlem a továbbjutást. Egy ládát kellett a leszakadt szellőzőnyílás elé tolnom, hogy legalább oda be tudjak mászni.

Sűrű sötétség fogadott, de a zseblámpám megint jó szolgálatot tett. Még így is csak lépésben tudtam haladni, hogy még időben észrevegyem a kis tetteket, amik egyfolytában az arcomba akartak ugrani. Nagy nehezen azért elvergődtem a szellőző végéig.

Amikor végre kijutottam belőle, nagy fegyverropogásra lettem figyelmes. Két terepruhás katona egy kis helyiség ablakát sorozta, de amint észrevettek, inkább engem próbáltak kilőni — amit persze nem hagytam, és kénytelen-kelletlen végeztem velük. A kis szobában egy Harold nevezetű ürgét találtam, aki már igencsak a végét járta — annyit azért még elárult nekem (amit már jómagam is gyanítottam), hogy a kormány a Black Mesara küldte a „takarítbrigádát”. Ők azok, akik eltüntetik a tanúkat. A helyzet egy cseppet sem tűnt rózsásnak...

Harold azt is a lelkemre kötötte, hogy keressék meg egy Rosenberg nevezetű manust, aki az itten kutatások feje, és talán úrrá tud lenni ezen az elszabadult poklon.

Továbbindultam az egyetlen ajtó felé, ahol némi ellenállásba ütköztem, de ezen a problémán az előbb elintézt katonáktól zsákmányolt MP5 Navy gépfegyver segítségével könnyedén túlléptem. Egy lépcsőházba jutottam, ahol a katonák hangja már előre figyelmeztetett jelenlétükre. Óvatosan lopóztam fel a lépcsőn, majd hidegre tettem őket. A

lépcsőházból három ajtó nyílt, de csak a tárolóba vezető volt nyitva. Erre mentem hát, ám a tárolót elhagyva egy kisebb csapat katonába botlottam, akiket csak komoly tűzharc árán tudtam kivonni a forgalomból. Miután mindegyikőjük fegyverzetét felszededtem a földről, észrevettem, hogy a fal mellett lévő szemetes és autógumi halom segítségével el tudnám érni az első emeleti ablakot. Ehhez azonban előbb még haza kellett vagnom azt a fegyvert, aki az ablakból tüzet nyitott rám. Ezen a szinten végighaladva egy nagy hangárba jutottam, ahol újra csak komoly tűzparábjába keveredtem a katonákkal. Szerencsére a bal oldali kis szobában található dobozokban jó néhány elsősegély csomag rejtőzött. Az egyik vagonban egy professzort találtam, aki hajlandó volt velem tartani.

Ahogy elindultam volna a hangárból kivezető ajtón, újabb két katona állt utamat. Miután végeztem velük, és kiértünk a szűk folyosórol, egy kisebbfajta pályaudvarra jutottunk — az előbbi tudóshoz hasonlóan itt is találtam egy vagonba zárt profot, de a kiszabadításához előbb el kellett távolítani az ajtó előtt lévő nagy kábeltekerceket. A megoldás igen egyszerű volt: kilőttem a tekerceket kítámasztó ékeket, így azok elgurultak az útból. Már épp kerekelt akartunk oldani, amikor az eddigieknél még nagyobb számú osztag rontott be az állomás sarkában lévő nagy kapun. Nem volt egyszerű dolog hidegre tenni őket, de még ezzel is sikerült megbirkózni...

A katonák által kinyitott kapu felé vettem az irányt, és keresztülszaladtam a nagy folyosón. A folyosó végén pár újabb katonába botlottam, de nem igazán mertem nekik rontani, ugyanis a folyosó végén túl egy bazi nagy tank leste, hogy kidugom e az orromat. Nem dugtam — inkább megpróbáltam bentről leszedni az embereket. A placc bejáratánál lévő teherautóból szereztem meg az aknavetőmet.

Miután a katonák már feküdtek, ideje volt a tankkal is leszámolni. Egyfolytában mozgásban voltam, mert a nagy harci jármű igen lassan forgatta a csővét, így néhány pillanat alatt szétzúztam a gépfegyverrel. Valamiféle raktárba botlottam, ugyanis majd minden fegyverem lőszeréből elegendőt tudtam itt összeszedni, sőt, még egy aknavetőt is találtam. Balra volt egy ajtó, jobb ötletem nem lévén arra indultam tovább.

Majdnem ott is maradtam, mert az utolsó ajtó mögött egy mozgásérzékelős golyószóró fogadott, de lélekjelenlétem nek köszönhetően ezt is megúsztam. Most azonban megint elakadtam. Az egyetlen kijáratot egy vagon torlaszolta el, aminek néhány doboz, és négy gázpalack volt a rakományja. A megoldás persze kézenfekvő volt: miután a dobozokat szépen eltávolítottam az útból, egy gránát segítségével berobbantottam a palackokat, amik lyukat ütöttek a kapun. Odaát pár katona fogadott, de őket

hamar letudtam.

Egy újabb vonatállomás szerűségére jutottam. Balra egy kis helyiségben a kapcsolót megnyomva sikerült kinyitnom egy lezárt vagonarazst. A kar segítségével beállítottam a sintoncsát, hogy megfelelően összeköttesse a sínpart, majd a vagon elejéhez menve bemásztam a vezetőfülkébe, és kihajtottam a vagon. Már meg sem lepődtem, hogy egy tudóst találtam benne...

Méghezőz Rosenberg személyesen!

Tőle tudtam meg, hogy mi is történt itt ma pontosan. Egy titkos projecten dolgoztak, de valami nem úgy sikerült, ahogy tervezték, és megnyitottak egy dimenziókaput, vagy mit, amin keresztül átönlöztek a szörnyek a Black Mesaba (mondtam már, hogy rühellem ezeket a tudósokat?). Az a Freeman nevű fickó, akit reggel is láttam a szállítókocsban, úgy döntött, hogy felveszi velük a harcot — egézségére...

Nekem most sokkal fontosabb volt, hogy Rosenberget visszajuttassam a laborba, hogy végig vessen ennek az egész örületnek. Kár, hogy közben a katonák kívülről ránk zárták a vagon. Rosenbergnek támadt az az ötlete, hogy bakot tart, én meg kímászok a vagon tetejére a szellőzőnyíláson keresztül. Így is tettünk, majd fentről leszedtem a fegyvereket.

Mivel visszafelé már nem tudunk menni, szótam a profnak, hogy kövessem, és elindultunk a berobbantott kapuval szemközti ajtón át. Ugyanabba a házba jutottunk vissza, ahonnan erre keveredtem, csak ezúttal a harmadik emeletre. Leszedtem az utamba kerülő katonákat, miközben Rosenberg hűségese kiskutyaként követte. Ugyanoda kellett visszajutnunk, ahol Harolddal találkoztam nemrég, így hát az emelet végén leszaladtunk a lépcsőn a legalsó bejáráig. Rosenbergnek szerencsére nem kellett Harold hulláját meglátnia, ugyanis a laborba vivő régi, lezárt lift aknája valamivel előrébb volt, egy falemezekkel lezárt fal mögött. Beszálltunk a liftbe, és elindultunk lefelé...

Amikor leértünk, előrettem felderíteni a terepet. Semmi gyanúsat nem találtam, így szótam a profnak, hogy nyissa ki a tenyérázonosítóval működő ajtót. Szerencsére a rendszer még nem mondta be az unalmast, így követtem Rosenberget a laborba.

Odabent egy tudóst találtunk, aki lekésen újságolta Rosenbergnek, hogy néhányan nekik látták újra üzembe helyezni a teleporterit, aminek a segítségével kijuthatnánk a Black Mesából. Miután a prof ellenőrizte a rendszert, kisebb fajta előadásba kezdett, melyből csak annyit sikerült megértenem, hogy a teleporterálóhoz szükséges energiát az idegenek bolygóján lévő forrásból nyerik — balszerencsére ez az energiatárolás éppen üzemben kívül volt. Annyikaközött azért még maradt a szerkentyűben, hogy



egyvalakit eljuttasson a rémek bolygó-jára, aki megpróbálja beüzemelni a forrást — természetesen a prof engem spécézett ki erre a feladatra, így miután megnyitotta a Kaput, kénytelen-kelletlenül elindultam életem legfurcsább utazására...

## FOCAL POINT

Semmi különösöt nem éreztem... Zöld villogás vakított el, de amúgy semmi — egyszer csak ott voltam.

Azokból a kutyaszérű lényekből rögtön nekem is esett egy pár, de leszedtem őket. A bolygó növényzete elég sivár volt: egy világító virág, és egy póklábra emlékeztető faféle, amely nem állt ott rám sózni, ha a közelébe mentem. A másik érdekesség a bolygó gravitációja, mely a földinél lényegesen kisebb volt, így olyan helyekre is fel tudtam ugrálni, amire otthoni körülményeink között nem. Így jutottam fel a megérkezésem helyén lévő kőhidra is, amelyen végigszaladva bejutottam a bolygót keresztül-kasul átszelő barlangrendszerbe. Tiszta, mint egy kisebb fajta labirintus — bár ez azért túlzás, hiszen eltévedni nem lehetett, így hát csak mentem az orrom után.

Sokszor ütköztem szörnyekbe is, de igyekeztem minél gyorsabban helyrekeríteni őket. Utánpótlást a Black Mesa kutatóinak hullái mellett talált felszerelésekből szereztem, ha pedig nagyon legyengültem, beleálltam valamelyik kékesen ragyogó kis tavacskába, ami helyreállította az egészségi állapotom.

Szinte nem is lehetett elakadni, hiszen ha valami magasabb helyre kellett feljutnom, mindig volt a közelben egy ilyen nyerszerű szerű dombocska, amit dobantóként használna kilöttem, mint egy rakéta.

Néhál átláthatatlannak tűnő távolságokat kellett áthaladnom, de az alacsony gravitációnak köszönhetően könnyedén átugráltam a lebegő sziklákon — egyszer pedig valami nagy, rájárá emlékeztető repülő lény segített a továbbszállásban azzal, hogy villámszerű lövésével kidöntött egy nagy fát, amin keresztül eljutottam egy lejárati.

Rövid kóválygás után végül eljutottam az energiaforráshoz.

Néhány kutató hullája hevert itt is, meg egy pár elsősegélydoboz, és maga a szerkezet. Még jól emlékeztem a prof szavaira: először kapcsoljam be a generátort, majd miután felnyílt a kezelőpult dobozának teteje, mindkét polmétert csavarjam fel addig, amíg a kijelzőjük zöldre nem vált — így is tettem.

Abban a szent minutumban egy halom lény tűnt elő a semmiből. Felpattantam és tűz alá véve őket behátráltam a barlangba, de itt is volt már egy dög. Sorozni kezdtem, mire felrobbant, és ráomlasztotta a sziklamennyezetet az ittlől készülőkre. Miután végeztem az utánam berontó lényekkel, óvatosan kiles-

tem a barlang száján. Két lufit láttam lebegni a levegőben, akik komótosan tüzet nyitottak rám. A forgótáras stukkerekkel kellő pontossággal célozva két golyó fejenként elég is volt. Most már csak a balra lévő nagy szörnyeteget kellett elintéznem, aki valami idegen fegyvert használhat ellenem, ami apró darazsakhoz hasonlatos lövedékekkel okozott elég nagy sebzést. Persze őt is elintéztém, mint látóhad, különben most nem lehetnék itt, hogy ezt elmeséljem neked, hehehe...

Most, hogy a forrás működött, ideje volt visszaindulni, hiszen Rosenberg figyelmeztetett, hogy nem tudja sokáig nyitva tartani az Átjárót. Elsem lehetett tévedni — elég hamar visszaértem. Az Átjárónál újabb seregnyszőrny fogadott, de nem akartam túl sok időt szentelni kilyuggatásukra, ugyanis már hallottam Rosenberg hangját a Kapun túlról, hogy siessek, mert az rögtön bezárul. Az utamba álló lényeket még lehenteltem, aztán a hídról belevetettem magam az Átjáróba.

Elsem tudom mondani, milyen jó érzés volt újra a Földön lenni, bár csebebből vederbe kerültem. A prof ugyanis közölte velem, hogy bár én sikeresen végrehajtottam a feladatomat, a teleportálót állító energiacella közben kimerült, és valakinek — igen, igen, megint nekem — le kell mennie a generátorháza felöltölni és felhozni a laborba egy újat. Egy lifthez vezetett hát és kiadta az instrukciókat. Én meg csak bóloggattam, aztán dühösen rácsaptam a lift gombjára az meg hangos szisszenéssel elindult felé...

## POWER STRUGGLE

Ahogy lértém a felvonálón, egyből egy kollégám testéből lakmározó dög látványra fogadott. Miután megöltem, láttam, hogy az ajtó zárva van — jobbra egy kis lifttel feljutottam két másik ajtóhoz, de ezek sem nyíltak. Közben szemtanúja lettem, hogy egy ilyen elektromos szörny hogy öli meg a tudóst és a biztonsági őrt, akiket előltem küldtek fel az energiacelláért. Semmit sem tehettem értük: vastag rács választotta el a két helyiséget, így még csak le sem tudtam lőni a rohadékot. Úgy tűnt, semerre sem mehetek, ám a lent zárt ajtó mögött zajt hallottam. Valaki elkezdte hegesztőpisztollyal elvágni az ajtókeretet — mint kiderült, katonák voltak. Miután végeztem velük, és behatoltam a helyiségre, még egy pár katonát le kellett lőnöm, míg el nem értem egy hidig. A hídon túl újabb ellenállásba ütköztem, de hamarosan folytathattam utam. Azonban újra csak zsáktucába kerültem. A folyosó kettéfágott: egyik irányban egy lezárt ajtó volt, előtte egy robbantó készülék, szakadt vezetékekkel, a másik irányba pedig egy savas medence, a felette átívelő hid azonban leszakadt. A sarkban lévő fém hordót használtam vezetőként, hogy kipótoljam a gyújtószerkezet hiányzó drótdarabkját, majd a kart lenyomva berobbantottam az ajtót.

Odabent néhány szörny és egy rakat pofeteg fogadott, de végül eljutottam a medencét leeresztő csapig. Leengedtem a savat, majd visszazaladtam megnézni, hogy mi történt. A sav annak rendje szerint le is folyt, a benne lebegő hordók pedig leereszkedtek a medence aljára. A hid túlfelel néhány idegen materializálódott, őket messziről leszedtem, majd a leeresztővel szomszédos szobából lifttel lementem a medencébe. Sorba raktam a hordókat (a létra felett lévőket is leelődöttem), úgy, hogy egymástól egyenlő távolságban legyenek a hid két leszakadt vége között. Ezután újra megtöltöttem a medencét, majd átszaladtam a hordókra. Az ajtón túl pár szörnybe ütköztem, majd a hullajukon átléptem egy újabb, de ezúttal kisebb savmedence szélén találtam magam. A túldalalon néhány katona harcolt a szörnyekkel, de én úgyvet sem vetettem rájuk, inkább aknavetővel leszedtem azt a nagy szörnyet, aki a nagy láda halom túldaláról igyekezett kinyírni azzal a méhcseszzerű fegyverrel. Óvatosan kellett átugrálnom a ládákra, ugyanis egy eldőlő savas hordó is hevert itt.

Bementem a kis ajtón, és a lépcsőn elindulva egy újabb ajtóhoz értem — az itt őrködő szörnyet is elintéztém, majd mindkét generátort bekapcsoltam a pulton található karokkal. Mivel nem volt kedvem újra átugrálni a ládarakáson, ezért egész egyszerűen átvettem magam a szoba melletti korláton. Már csak vissza kellett szaladnom a hordókra, egészen az előző hidig. A hid ezen oldala felől lévő fenti kis beugróban, ahonnan nem is olyan rég még egy katona próbált leszedni, be tudtam indítani a hidat, ami feljebbcsúszott a rámpán, és így szabad átjárást biztosított a szemközti nyílásba. Ahogy átszaladtam, újabb szörnyek támadtak be, és még az is nehezítette a dolgomat, hogy a falon lévő nagy üvegablak túldaláról egy mozgásérzékelős golyószóró osztotta az áldást...

Végül is elértem az energiacella töltszobába, ahol az előttem felkúldott kollégámat találtam — még él és szerencsétlen, de már az utolsókat rúgta. Elmagyarázta, mit kell csinálnom, de aztán már csak annyira telt az erejéből, hogy elmásszon a rácsos ajtó elől. Szegény örög...

A rács melletti energiacellát betoltam az ajtón át a töltszobába, majd megnyomtam a szerkezet kapcsolóját. Miután ezzel kész lettem, áttoltam a szemközti felvonóba, és elindítottam a liftet föléfel. Más dolog nem maradt, így hát kimentem a baloldali ajtón, és visszamentem a lifthez, ami erre a szintre hozott. Elindultam vissza a laborba...

## A LEAP OF FAITH

Rosenberg lelkesedett! Én kevésbé, de ez nem zavarta őt abban, hogy újra a segítségemet kérje — üzembe

akarta helyezni a teleportert, hogy a Black Mesa kerítésén túra juthassunk. Visszamentünk a teleportálóhoz, és amíg ő a számítógéppel bütykölt, nekem be kellett kapcsolnom a főkapcsolót — felmáztam hát a sarkokban a létrán, és elszaladtam a hátsó kis helyiségbe, ahol a falon lehúztam a kart. Valami gond lehetett, mert bár a teleporter beindult, túlnyomás lépett fel — ismét csak nekem kellett odaszaladnom a létra és a főkapcsoló helyiség közti falon lévő csaphoz, és eltekernem, hogy normalizáljam — két dög termelt elő a semmiből, de őket gyorsan elintéztém, és szaladtam vissza a helyemre. Most már minden működni látszott. Az átjáró megnyílt, és a két megmaradt tudós sorban besétált a Kapuba. Az én feladatom annyi volt, hogy a helyiség ablakánál lévő piros kapcsolót megnyomjam, amikor világítani kezd. Már csak Rosenberg és én voltunk hátra; ő ment először. Előtte még biztosított, hogy mindent betáplált a rendszerbe, és én csak nyomtam meg a gombot a megfelelő időben, aztán sétáljak bele az Átjáróba.

Amíg vártam, katonák hangja ütöttek meg a fületem — a szoba melletti ajtó mögül jött. Pont akkor rontottak be, amikor megnyomtam a gombot. Villámgyorsan lehúztam őket, aztán rohantam az Átjáróhoz, de addigra a katonák már lent is benyomultak. Véres tűzharc kezdődött pár lépésnyire a szabadulástomtól, és mikor elcsendesült a fegyverropogás, én is beléptem a Kapuba...

Odakint találtam magam, a szabad ég alatt...

Rosenberg, Walter, és a harmadik professzor már ott vártak rám egy céges terepjáróval. Én mégis olyan furcsán éreztem magam: nem tudtam mozogni, és a szemem előtt valami zöldes fény táncolt...

...Villanás.

Az idegenek bolygóján vagyok, a semmi közepén. Sehol egy élőlény — minden olyan békes, csöndes és nyugodt... Ez lenne a halál...? Újabb villanás.

A Black Mesa — egy rakatárszoba. A falon lévő rácson át látom a katonákat, és hallom, miről beszélnek. Az egyik azt mondja, hogy sikerült elkapniuk Freemant...

— Hol a test? — kérdezi az egyikőjük rádión.

— A test? Milyen test??? — mindketten nevetnek.

Villanás...

Végre tényleg megérkeztem. Rosenberg háliakodott még egy sort, miközben Walter levette a lakatot a szabadság és béke felé nyíló kapuról. Végül mindannyian beszálltunk a dzsipbe, és a hátunk mögött hagytuk ezt az elátkozott helyet. Örökre (?).

# The House of the Dead 2

Megint egy bőr a zombikról. Hányadik is....????

**K**egyetlenül húzza az ember hátát a táská, pedig nem is volt annyira nehéz, amikor elindultam otthonról. Kezdődik a tanítás, és én szenvedhetek vagy nyolc órán keresztül.

Mégis van értelme kimozdulni otthonról, hiszen ha kihagyom a tízórát, és elfelejtem befizetni az ebédpénzt, akkor valószínűleg jutni fog egy kis mellékes az ifjúsági klubba. Az a csodák tárháza. Az egész terem tele van varázslatosabbnál varázslatosabb játék automatákkal, ahol akár egy egész napot el tudnék tölteni, anélkül, hogy megünném. Már alig várom, hogy kipróbálhassam az egyik legnagyobb kedvencemet, amely a Virtua Cop névre hallgat. Legalább száz órától-töttem már előtte, de egyszerűen képtelen vagyok megenni. Biztos, hogy nem csak én vagyok ezzel így, mert akkora a tömeg a gép környékén, hogy külön embert állítottak mellé. Ő felügyel a rendre, és mindenkinek csak egy menetet enged gyúrni, hiszen ha többet nyomnánk, akkor sosem kerülne nek a többiek a gép közelébe. Tudom, hogy marhaság, amit teszek, már a nyaralási pénzemet is mind bele dobáltam. A legnagyobb álmom mégis az, hogy egyszer addig játszashassak vele, amíg végleg meg nem unom." Nem, nem. A fenti néhány sor nem az én emlékirataimból származik. Szerecsére akkor, amikor a Virtua Cop berobbant a játéktérnek világába, én már sikeresen kinőttem a játékszenvedély eme válfajából. Viszont a kis történetecske igaz. Az egyik jó barátom

tízéves fia adta elő, miután a család összes pénzét „előlte”. Szó se róla, tényleg igéző játék volt a SEGA VC-ja, mivel jómagam is nekigyürköttem egy-néhány alkalommal. Természetesen nem a játéktérben, hanem a saját gépem előtt tettem mindezt, én ugyanis nem voltam hajlandó öt-hat percért száz forintokat fizetgetni mások gazdagítása céljából. Meg ne kövöztek érte, ha rosszul tudom, de úgy emlékszem eme program volt az első igazán ütős a piacon (mármint a maga műfajában). Anno a megjelenése idején tisztára ki voltunk tőle akadva, főleg ha ott virított a gépünkben a még etalonnak számító voodoo l-es is. Aztán egy kicsivel később megjelentek a számomra semmitmondó Japán cégek (nem a CAPCOM-ra gondolok) által készített kop-pintások. Ezek aztán úgy vonzották a megszállottakat, mint dóglottló a legyeket. Volt közöttük jobbrósszabb is, de a VC mindig VC maradt. Aztán jött a folytatás a House of the Dead személyében, mely még szebb grafikájával és izgalmas játékmenetével taszította le a trónjáról a régi uralkodót. Mivel mindkettő SEGA program volt, ezért nem kellett tartani a vizsalyt. Sajnos a játék PC-s verziója már nem sikerült annyire fényesen, a játéktérmi változatnak a nyomába sem ért (szerény véleményem szerint). Hangulata, grafikája és a játékmenete is igencsak árnyéka volt a „nagy testvérem”. Ezt követte aztán a Typing of the Dead, amit a mai napig is csak egy rossz viccnek tartok. Néhány hónappal ezelőtt azonban feltűnt a HOD

az is? Hát most előtt a pillanat....

### Baljós szelek... ☹️

Amint kívártam a másfél pernyi installációs időt, rögtön a szemembe ötlött a játék viszonylag nagy mérete. Csak nem belepumpáltak valami durva textúra mennyiséget a gaméba? Esetleg került bele



▲ Jó a fényképarcod



▲ Csak nem a vágópisztya a Favágókból???

néhány nagyobb újítás is? Aztán klick, és mint mindig jöhetett a hidegzuhany. Kérem szépen, hát hol a fenében van már megint az options menüben a grafikai beállítás pont. 640x480-as maximális felbontás. Emberek, ha jól tudom most 2001-et írunk, vagy tévednek? Egyedül a joystick és a fénypisztoly beállítási lehetőségeit nyálazgathatjuk végig, ezen kívül az égvilágon semmit sem konfigurálhatunk be. Minden automatikusan kerül kiválasztásra. Azt meg sem kell már említenem, hogy a videóvezérlőt is magától keresi meg

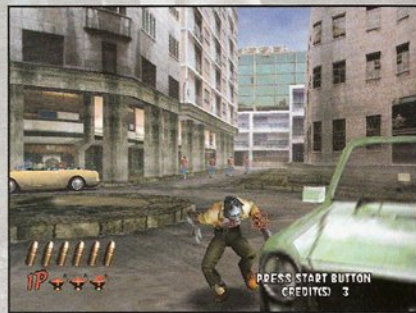
a progi. Az öregebb driverekkel felszerelt játékosok nyugodtan kezdhettek rettegni, mert a játék olykor nem nagyon akaródzik D3D-ben futni. A belső menü talán még ennél is silányabb, ha nem roheje-sebb. Játékmód-választás, legyen vér, ne legyen vér, nehézségi fok és

mindezzel végeztünk is. Könyörgöm, legalább egy szerencsétlen grafikai kidolgozottság pontot építettek volna be. Mi a ráknak vesz az ember GeForce-ot meg TNT II Ultrát, ha az áhitott program egy S3-as kártyán is szebben mutat. Ha már itt tartunk,

akkor nézzük meg közelebbről is a dolgot. A vilá-



gon semmi sem változott meg az előző részekhez képest. Akár a VC-ot játszánánk zombis kivitelben. A karakterek, talán ha ötven poligonból állnának, míg a háttér kinézete sem éri el azt a bizonyos minimális szintet. Mindennek a legnagyobb előnye, talán csak a szédítő framerate-ben érzékelhető. Erre az egyre aztán tényleg nem lehet semmi panaszunk.



▲ Tied a kerék, enyém a rádió!



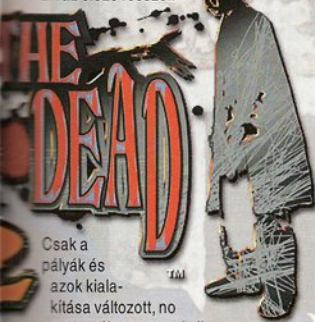
2. Volt szerecsém kipróbálni, és a maga nemében kellemesen csalódtam benne. Ott, akkor azt hittem, valami gyenge „bőr-lehúzás” kapok majd. Hát nem így történt. Titkon máris a progi számítógépes megjelenését vártam, vajon ugyanolyan jó lesz-e





▲ Egy kései Posszeidon-imitátor — golyót nekik!

Néhol már olyan érzése van az embernek, mintha bélyeget nyalt volna. A szörnyű csak az, hogy mindez a játszhatóság rovására megy. Mind a játékmódok, mind a történet és annak menete is megegyezik az előző résszel.



Csak a pályák és azok kialakítása változott, no meg egyéb, szemmel alig észrevehető apróságok. Most nézzük, mivel is kecsegtetnek az egyes pontok alatt megbúvó lehetőségek.

Elsőnek itt van mindjárt az Arcade mód, amihez azt hiszem, nem kell külön kommentárt fűznöm. Testvérek között is körülbelül tizenöt perc alatt végig lehet játszani az egész programot, pláne, ha könnyebb fokozatra állítjuk azt. A következő az Original mód. Itt már viszonylag kiszélesedik az amúgy igencsak vékonyka keresztmetszet. A különbség mindössze annyi, hogy

hetünk eddig fel nem fedezett helységekbe. Hogy mindezt megteljezzék, még beépítettek nekünk néhány keményebb fődögöt is. Ezekkel csak a pályák végén találkozni (arcade módban), de itt néhol kettő is felbukkan közülük egyazon szinten belül. Nem kell nagyon tartani tőlük, hiszen mindig megkapjuk a gyenge pontjunkt tartalmazó infót, így a legkeményebbet sem tart tovább egy percnél megpurcantani. Amint tapasztaltam, az Original módban a játékmódot is fűszereztek. A kameramozgás itt sokkal gyorsabb és célirányosabb, jóval többször van lehetőségünk az egyébként csak pillanatnyi időre felbukkanó „bónuszdömpingek” kiaknázására. Aki az előző résszel találkozott annak már ismerős ez a téma. Jó pár lehetőségünk van az életfalunk és a folytatási lehetőségeink foltogatására. Az eszemet pipakolással menekülgető civileket általában egy halom zombi üldözi. Nosza, toljuk le őket némi expanzív löszer segítségével, és ha szerencsénk van, akkor nem csak a „Thanx” szócska lesz a jutalmunk. A kedves civilek néhanapján megajándékozhatnak minket egy egészségügyi dobozkaival, mely kökemény egy ponttal növeli az életörönket jelző pilácsok mennyiségét. Aztán ha elég ügyesek vagyunk, és az össze-vissza csámborgó kameramozgást leszámítva célolni is tudunk, akkor nem árt minden terepártyába beleküldenünk egy-egy skulót. Itt főleg a

Mindazon jelentkezők, akik rendelkeznek némi Typing of the Dead előélettel, ezen stuff révén Deja-vu szerű élményyagra számíthatnak. A két progi ugyanis mind grafikus, mind történeti szempontok szerint is meglehetősen hasonlóságokat mutat. Am, míg a Typing of the Dead során gépelő készségünket voltunk kénytelenek kamatoztatni, a House of the Dead 2 az eredeti mítosz hagyományait örökbíti — mint az a cíkből — feltételezésem szerint — kis derül. Felvetődik a kérdés: mennyire fair dolog egy lényegében változatlan grafikus alapokon nyugvó stuffot kétszer is eladni? Ezt azonban döntse el mindenki maga, irányított manipuláció következik: egy valamirevaló zombivadász gyűjteményéből a sorozat egyetlen darabja sem hiányozhat. Konklúzió: Vroooarrghrrrooo!!! — IBANG! — aluggyá...

nagy hordókra, fadóbozokra, cserépedényekre, a polcokra felhántott dobzókra érdemes pazarolni a golyót. Egy pöttynyi életerő, extra élet, vagy pénz-mag is előkerülhet belőlük. Ez utóbbi azonban semmire sem jó, ugyanis csak a pontszámunkat tudjuk növelni vele. Azt hiszem ennek nem sok az értelme, ha már az utolsókat rúgjuk. Bár a leírásban szerepel, de jómagam sehol sem bukkantam rá az állítólag felvehető automata, vagy több lövető pisztolyra. Állítólag a Japán verzióban gépfegyver és gránátvető is szerepel. Mindezeket vagy nagyon jól eldugták, vagy én voltam túl béna az előkerítésükhöz. A Training mód már a nevében horrozza, hogy mire is való. Kise nagyon érdemes próbálni, mivel csak gyakoroló részeket tartalmaz, és még azokat is csak a legegyszerűbb fokozaton. A Boss mód már a gyakorlottabb játékosoknak lett kitalálva. Csak a főellenségekkel szalunk szembe ezen a fokozaton. Mind-egyik jóval keményebb, mint a játékban, mozgásuk sebessége is gyorsabb, nagyobb, akár csak az életerejük mennyisége. Tetézőképpen még időre is megy a dolog. Minél gyorsabban adjuk be a kúpot, annál nagyobb bonuszban részesülünk, amit természetesen tovább vihetünk a következő szintre is.

### Summárum

Ahogy a legelején elkezdtem, semmi újdonság. Megint egy bór a százszer lerágott csontrol. Az elején még úgy ahogy elmegy a dolog, de jómagam képtelen lennék hosszabb időre lekötöni magamat vele. Ha legalább a grafikán csiszoltak volna egy keveset és nem az 1991-es szinten tartják, akkor azt mondom, egye-fene, mégiscsak dolgoztak rajta valamit. Itt azonban semmi sem történt. Minden maradt a régieben, csak lecserélték a történetet egy még gagyibbra, aztán rajzoltak pár új textúrát

### Kotnyél

Sajnálom, hogy kedves Uriel koma ennyire húzza a száját a THOTD kapcsán, pedig ha nem ez az a játék, amitől fel tud menni az ember adrenalin szintje a csillogás édig, akkor semmitől. Mert hangulatra nagyon ott van a program. És ez a játéktérmi életerés bizony számomra inkább pozitívum, mintsem negatívum. Az pedig, hogy nem lehet a felbontáson változtatni? Nem egy olyan kaliberű probléma, ami egy ilyen szórakoztató játékot nagyban elronthatna. És mivel lett volna jobb az 1024\*768? Semmiben. Ja, és szerintem itt is a Mortal Kombat féle effektust kéne alapul venni, miszerint a kettős kizozta a maximumot. Ki, bizony...

Bagó Péter



meg hátteret és mehet a bolba az egész. A legnagyobb szívfájdalmam megint az, hogy elpazaroltak egy rakás időt olyan projectre, melyet jobb lett volna elfelejtetni (de legalábbis hanyagolni). Ilyenkor időződik fel a szemem előtt a Mortal Kombat széria, amiből az első még szuper volt, a második a maximumot hozta ki az egészből, az ez utániak pedig inkább megmosolyogatták az embert, mint szórakoztatták.

-Uriel-

www.sega.com

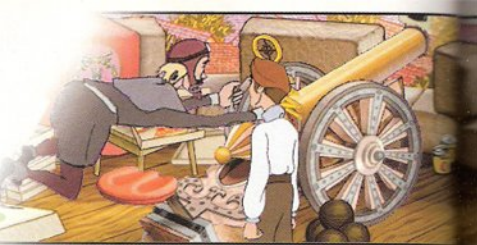
Empire Interactive / Sega  
 PII 533 (PII 300), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D!

LÁTÁNY	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	5
ZENE-HANG	7

- ✓ egyszerű még hangulatos
- ✓ jó, pergős zene
- ✓ viszonylag könnyű
- ✗ igen gyorsan megunható
- ✗ semmi újdonság
- ✗ csmány grafika

**60**

# Gilbert Goodmate



## Jópajti Jankó Jönni Varázsgomba

Phungoria már azokban az időkben is hasonló megnevezésnek örvendhetett, mikor még a város egyetlen lakójának sem voltak sejtései a minden valamirevaló mesebirodalommal járó negatív hozadékokról. S noha a köztiszteltnak örvendő Madame Zyz, kristálygömbjén keresztül valószínűsíthetően sanszos lett volna betekintést nyerni a Phungoria pusztá léte veszélyeztető elemek soraiba, a birodalom ügyeletes Hókuszpókja — aki itt Karn néven domborít, s viszonylag könnyen felismerhető az éjfélete köpönyeg sötétjéből parázsló, tűzvörös szemek révén — végső soron belekezdte világhódító terve megvalósításába. Mikor a városbeliek értesülnek a csalfa mágus üzemleiről, felismerik az egyetlen lehetőséget: a romlott lelkű varázstudót minden áron meg kell fékezni.

Igen ám, de vajon hány mindenre elszánt, félelmet s rettegést szembekacagó hősreljölőtet tudhat sorai között Phungoria lakossága? A helyzet még gyászosabbnak tűnik, mintha senki sem vállalkozna Karn megfékezésére. Akad egy jelentkező, aki több évtizedes újságkihordói pályafutását óhajta megfűszerezni a Karn elpusztításával egyet jelentő, elképzelhetetlen hőstettel, ám Phungoria bölcsei a szemlélő előtt sem lehet kétséges: ez a Marvin nevű fickó hiába is büjki talpig csőrömpőlő páncélba, míg a kardot hosszas gyakorlás után is csak annak hüvelyével együtt képes kirántani az övből. Phungoria sorsa, olybá tűnik — továbbra is meg van pecsételve.

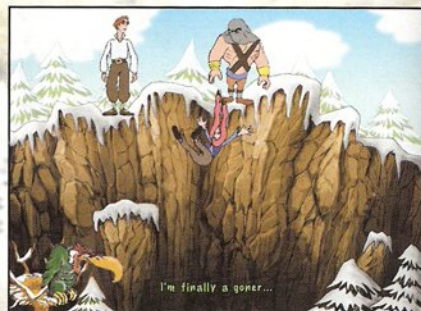
Mit lehet tenni? Mégiscsak el kell szalajtani ezt a Marvin gyereket, már csak Isten Újjai Kifűr-készhetlennel alapon is — nem elképzelhetetlen, hogy Karn egyetlen s

legfőbb félelme a hüvelybe bújtatott kardok rettentő közelsége — így Phungoria szakrális questet aggat Marvin nyakába, aki a velejéig romlott varázstudó erődtítménye felé veszi — csak a pátosz miatt — roppant léptei. Midőn héroszunk megközelíti a mágus körzetét, a mindenre elszánt varázstudó dob egy látványos belépőt jobbról, és: megkezdődik a sorsfordító ütközet. Marvin, életében először kitűnően vizsgázik kard-előrántás tárgykörben, ám mindhiába: Karn egy rutinszerűen elmormolt bűvigé révén használhatatlanná teszi a mives fegyvert — Marvin a földre zuhan, míg Karn setét alakja felé magasodik, hogy szentségtelen ajkaival szentségtelen ártó varázslatokat olvashasson a jobb sorsa érdemes újságkihordó fejére. Mint azt a módelett magasröplő akciófilmek tetemes hányadában megfigyelhettük, a földre került elem ilyenkor hajlamos utolsó másodperceit a közvetlen környezet feltérképezésével tölteni, hátha fellel valamit, amit az opponens fejéhez lehetne csapkodni kétszer-háromszor. S lón — Phungoria Isteneinek kegyessége folytán, ott figyel Marvin mellett aaaa:

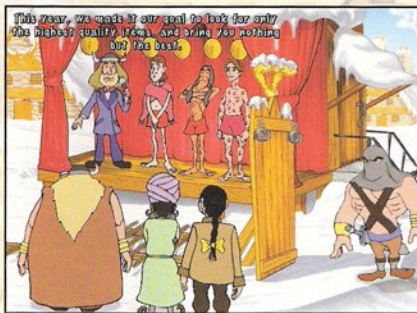
### Gomba

...melyet Marvin azonmód ki is szakajt a földből, hogy aztán annak segédelmével egy tanítani való jobbcsapottat helyezhessen el Karn fekete kámszájának sötétjébe. Ennél már csak a konklúzió lehet meglepőbb: Karn rövid úton elhalálozik. Marvin megittasult csatakiáltásokat hallatva érkezik vissza Phungoriába, a mágus elpusztításához használatos Gombát lobogtatva az ünneplő tömegek orcájába. Ezen napon, sőt e pillanatban üti fel fejét a Phungoria további sorsát, ha úgy tetszik: főbb társadalmi berendezkedettségét meghatározó Gombakultusz. A népek hajlamosak a Gombában, nem pedig a Gomba forgasztásában jeleskedő Marvinban látni a Megváltót, így a Király jóváhagyásával minden évben megrendezésre kerül a Gomba Fesztivál, s hogy

a Szentséges Ereklje mindörökre a hozzá méltó dicsőségben pompázhasson, a város főterén azonmód fel is emelik a Gombapiedesztált. Phungoria Királya s a kormányzat így minden évben kirója egy arra érdemesült lakosnak a létező legnagyobb meg-



▲ — Ne félj, Arver! Neked már semmi bajod sem lehet...



▲ Ez színdarabnak is rossz, nem hogy képalírásnak.

tiszteltetéssel járó feladatot: a Gomba Örzőjének szerepkörét.

Telnek, múlnak az évek — aztán úgy adódik, hogy egy Abraham Goodmate nevű, bölcs öregembert jelölnek ki a Gombaörzői posztra. Örül is neki az ember erősen, s lelkiismeretesen gondozza, öntözi az Erekljét az év minden reggelén s délutánján.

Az a reggel is úgy kezdődik, mint a többi: Abraham Gilbert nevű unokája a lakhelyükül szolgáló, hegyormon épült takaros kis házikó magasságából kémleli a város főterét az erre szolgáló távcső segítségével, s a

következő borzalmas jelenetet kell látnia a szerencsétlenné ifjoncnak: a Gomba körül szorgoskodó nagypapa mögött egy módfelett kétes alkat körvonalai tűnnek fel, aki a kezében tartott, képtelen méretű samu — ez afféle megtermett kalapács — segítségével ráver egy

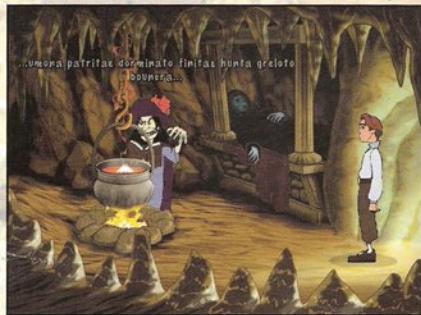
igen keményet a Gombaörző kobakjára. Nagypapán időlegesen átlénygüli bionikus konzervdobozát, míg a galád elem, mint az elvárható: magához szólítja a Gombát, majd távozásba lép.

Gilbert rövid úton konstatalja: itt ő most nem "csak" nagypapája leütésének, de a Gomba elrab-

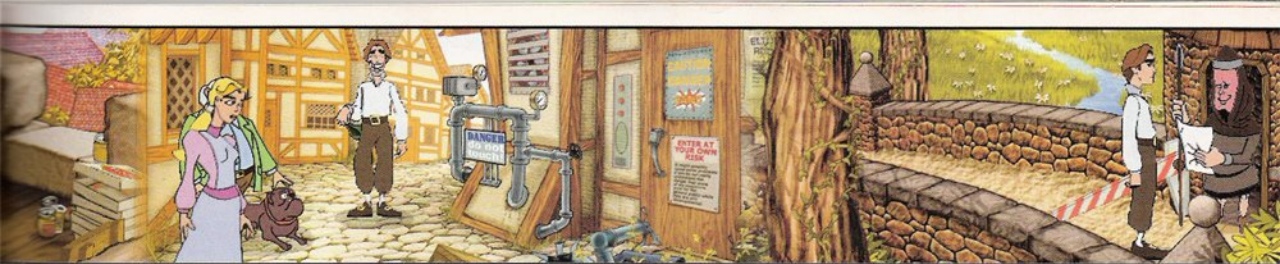
lásának is szemtanúja volt — egy valamirevaló unoka pedig, aki ráadásul Phungoria lakosa is egyben, azonnal akciózni kezd, ha efféle dolgokat lát — úgyhogy lehet akciózni, az irányítás innentől fogva a miénk.

### Old School Adventure

Noha a kézzel rajzolt, point & click alapú kalandjátékok halálát megéneklő fórumok s egyének elégedetten (?) szemlélhetik az állítólagos



▲ — Képes vagy megfőzni a Gombát?!  
— Miért, azért van...



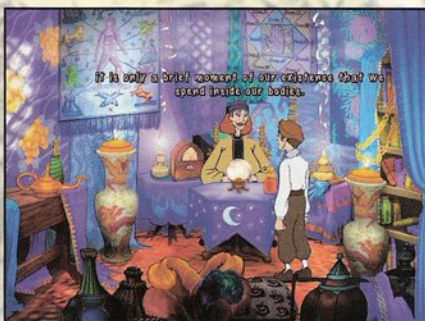
új adventure irányvonalnak felfogható, Cryo motorral fűtött egyszakás darabokat, azt hajlamosak elfelejteni: a Monkey Islandekhez, Grim Fandangohoz, avagy immár a Gilbert Goodmate-hez hasonló művek elkészítése sokszorosan több időt s energia befektetést igényel a fejlesztőtől, mint tucatszámú kifejlesztett textúra megalkotása, majd ezek: tárgyakkal való teleszórása. Így nem különösebben meglepő, ha a jól sikerült point & click darabokhoz képest minden színvonalat nélkülöző Arthur's Knights első epizódja után szűk fél évvel már jön is a folytatás — ott van a szerkesztőségben, csak éppen senkinek sem kell. Így tehát alapvető hiba lehet a point & click stíl temetése: noha kétségtelen, hogy a műfaj képviselői a már említett fejlesztési idő hossza révén jóval ritkábban örvendeztek a rajongók köreit, az ezek felépítéséből származtatható szavattossági idő, sőt rendszerint a



▲ **Im: Erik, a Bátor** — a rózsaszín selyemklotty részletkérdés.

Mindennek révén rendkívül áldásos fordulat a svéd műhelyekben keletkezett Gilbert Goodmate megjelenése, hiszen a stuff már most, keltezése után egy héttel is lázban tartja a játékos társadalmat, egyúttal rámutatván, s felbátorítván a többi kiadót s a fejlesztőket: a point & click alapú, "diálogusterhes" darabok továbbra is igen kelendőek. Pláne egy ilyen kiéhezett, béna műkalandoktól szennyes piacon, mint az említett Arthur's Knights, avagy a szintén e hónap derekán keltezett, ám most

kényszerűen kimaradt Road to India — amit ugyan végig lehet látni, de aztán semmi mást nem érzünk, mint enyhe álmosság. Így a szakma számára remélhetőleg komoly inspirációs példa-



▲ **Egy nap megérted: egy vagy az Univerzummal.**  
— **Jaja. Van még ilyen füstölőd?**

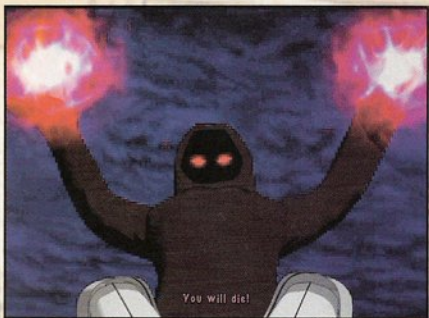


▲ **...és azt tudja, hogy: "...a macska farka belelóg a levesbeee..."**



színvonal is fényévekkel ráver az új generáció — hah! — képviselőire.

A neten fellelhető fórumok, kritikák, s egyáltalán nem utolsó sorban: a rajongók világosan megfigyelhető, s igen magas fokú elragadtatása is azt jelzi, hogy az adventure játékos továbbra is a point & click alapú darabok nyújtólessében találja a legtöbb örömet.



▲ **Már látom a fejét!**

tétel válik majd a Gilbert Goodmate-ból — erre egyébiránt minden esélye meg is van, köszönhetően a műfaj alapvető hozzáadatok, mint a gazdagon mért, s szerencsés esetben minőségi humor, illetve a már említett dialógusok, melyek tekintetében a svéd csapat — pókerpofával mondhatjuk — kitűnően domborított.

Így elmondható, hogy a Cryo műmotorral szerelt, harmatgyenge adventure ívövek áradatának közepén, a lehető legjobb időben érkezett Mr. Goodmate — akkor, amikor igazán szükség volt rá. S mivel az újság vége felé mellékeljük a komplett megoldást, végszóként csupán három hintet hintek el:

1. Csak akkor használd a leírást, ha máshogy nem megy!
2. Mindenkinél löj ki minden létező topicot a dialógusok során!
3. Reszess az érzéstenítés mentes gyökértöméstől!

by Gyz

A program irányítása a Curse of Monkey Islandból megismert kezelési metódus szerint alakul: akik ismerik a koncepciót, innentől fogva aligha szorulnak bővebb felvilágosításra, ám akik nem — most figyelmezzenek, mert csak egyszer mondom el. Szóval: mozgassuk a pontint egy kijelölhető objektumra, majd mintegy fél másodpercen keresztül gyakoroljunk pressziót a görgős adatbeviteli eszköz bal gombjára — jelezzük, bal kezes konfiguráció esetén ez a jobb oldali gomb is lehet. Siker esetén egy a már említett Curse of Monkey Islandból megismert interaktív menü jelenkezik be, mely különböző pontjaira mozgatható a görgős adatbeviteli eszköz mutatóját, a gomb könnyedén történő, mintegy: felengedésével deklarálhatjuk a kijelölt objektummal végrehajtandó cselekményt. Példa: alanyunk egy szelet Snickers csokoládé - az interaktív menü felső része így a csokoládé szelet megvizsgálására szolgál, míg annak középső régiója — az objektum profilja révén — annak megizlésére. Alul tudjuk magunkhoz venni a joféle Snickerst, későbbi felhasználás céljából. Fáj a lábod? Nem is ismerlek...

www.gilbertgoodmate.co.uk

Prelusion /FastTrak  
P266 /P166, 64 MB RAM /32 MB RAM, D3D

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	10
SZAVATOSSÁG	9
ZENE-HANG	10

✓ - Kifűnd sztori, humor, és karakterek. És különben is: végre egy vérbéli, rajzolt point&click.

✗ - gáz videók - az alapvető mozgásrutinok kivételével darabos animációk

**96**

## Besurranás mesterfokon

**L**ivre Noir.  
Ha valaki járatos a filmek világában, vagy a francia nyelv mélységeiben, az minden bizonytalanságban van e két szó jelentésével. Na jó, a mozi hasonlat egy kissé sántít, hiszen jobban fedte volna a valóságot, ha azt írta: Film Noir — na így már ismerősebb?

A Film Noir műfaj legjellemzőbb vonásai a fekete-fehér látványvilág, a karakterisztikus szereplők (tökös férfiak, buta, de csábító „végzet asszonyok”), valamint a helyszín és a kor, amelyben a történeteket elhelyezhetjük: többnyire az 50-es évek Amerikája, azon belül is valamilyen gyárkéményfüstös nagyváros, vagy óceánparti, büntől füledt hely. Ha valaki még ez alapján sem tudja hova tenni a dolgot, az minden valószínűség szerint nem látott még ilyen mozi — ebbéli hiányosságát könnyedén pótolhatja, ha egy estét végigül a TCM adása előtt, mely adó előszeretettel tűzi műsorára az ilyen stílusú filmeket.

Na most már tényleg csak egy kis ugrásra (és egy kis francia tudásra) van szükség, hogy a Film Noir-tól a Livre Noir-ig jussunk. Hadd segítsék: a „Livre” szó franciául könyvet jelent... oké, látom, leesett.

Szóval a fentebb említett mozi műfaj irodalmi megfelelője a Livre Noir — annak minden sajátosságával és jellemzőjével. Jóllehet, a Film Noir már kiment a divatból (bár Phillip Marlowe eseteit még rendre műsorukra tűzik a magyar adók is), a Livre Noir még ma is töretlenül népszerű a világ szerzői körében,

olyannyira, hogy más műfajok képviselői is előszeretettel alkalmazzák a stílus nagyjainak vonásait — köztük olyan hírességek, mint a horror királya, Stephen King, aki saját bevallása szerint is rendszeresen plagizál a Livre Noir mestereitől.

De mivel mi nem irodalommal foglalkozó magazin vagyunk, így e kis kitérőnk után lássuk hát, mily módon kapcsolódnak a fentebb leírtak ezen ismertető témájához, a The Sting!-hez.

Korábban már említettem egy írásomban, hogy a „rosszak” (bűnözők, bérnyilkosok) életét bemutató játékok manapság egyáltalán nem mennek ritkaságszámba. Ezek a programok azonban leginkább napjaink alvilágát igyekeznek bemutatni, legyen szó akár a gettók vagányairól (Kingpin), akár a felsőbb érdekek által vezérelt „bűnöző elittről” (Hitman). Így nagy hirtelenjében csak a Gangsters-t, és annak szintén ezen számunkban bemutatásra kerülő folytatását tudnám megemlíteni, amelyek elszakadnak ettől a tendenciától, és igyekeznek megcsillantani valamit a bűnözés aranykorának patinájából is. Jóllehet, a The Sting! nem merül el az alvilági élet mélyebb bugyriában, a készítők mégis ezt a korszakot választották a játék hátteréül. A helyszín egy fűlős, lepattant város, Fortune Hills, valamikor az 50-es évek környékén.

Itt tengeri életét Matt Tucker, a kisstílu bűnöző, aki jobb híján besurranó tolvaj képességeinek kamatoztatásával igyekszik jobb mederbe terelni megélhetését. Hála ez irányú, nem mindennapi adottságainak, egyre népszerűbb és ismertebb lesz a város alvilági köreiben — neve lesz a szakmában.

A túlzott önbizalom azonban sosem vezet jóra — Matt saját magába vetett hite figyelmetlenül és óvatlanul teszi hősnökét. Így történhet meg, hogy a városka rendőrei akció közben lefűlelik Mattet, és oda kerül, ahová minden jobb érzésű hithű keresztény kívánná őt: a helyi kóterbe.

Évek telnek, évek múlnak, míg egy szép napon hősnök büntetése is lejár: ám egy percig se higgyük, hogy a rács mögött töltött évek cseppet is változtattak volna Matt társadalmi normáin. A

fegyház kapuján túl már várja őt egykori munkaadója, és bizony nem sokáig kell Mattet gyözködnie, hogy ott folytassa karrierjét,

ahol abbahagyta. Mivel azonban Matt utolsó fellépése óta jó pár év eltelt, újra nevet kell szereznie a szakmában.

És itt kapcsolódunk be mi a történetbe.

### Back to Business

A The Sting! nem az első ez irányú próbálkozása a Neo Software fejlesztőgárdájának — a program valójában nem más, mint a német nyelvű Clou második része. Az alapkonceptió igen egyszerű: adott hősnök, a besurranó tolvaj, és adott egy nagy rakás kirablásra váró épület. A fő feladatunk pedig potenciális célpontok kifosztása. Szerencsére azonban teendőnk nem merülnek ki ennyiben.

A rablások megtervezése mellett gondot kell fordítani csapatunk megszervezésére is, hiszen sok esetben nem leszünk képesek egyedül kivitelezni az akciót. A szakma fortélyainak ismerete sem igazán elég célszerszámok nélkül, melyeknek beszerzését, pótlását szintén nekünk kell intéznünk. Nem is beszélve egy jármű beakkulálásáról, ami nélkül bajosan tudnánk elszállítani zsákmányunkat a telt színhelyérel.

Lássuk tehát sorban:

### A betörőkészlet

Minden valamire való besurranó tolvajnak szüksége van bizonyos szerszámokra, amelyekkel hatékonyabban és gyorsabban tudja munkaköri teendőit végezni. Hősünk már a játék kezdetén összeszed a munkaadója által kibérelt kis kóterben egy feszítővasat és egy fejszét, de a kezdeti néhány kisebb lélegzetvételű akció kivételével ezek igencsak kevésnek bizonyulnak.

Leggyorsabb teendőnk tehát a feszítővas (Crowbar). Ajtók, ablakok, szekrények, asztalok, vitrinek feltörésére egyaránt alkalmazható, bár használata elég időigényes. Hátánny, hogy sérülést okoz a kezelt felületen, valamint elég hangos is — valamint igen

nehéz, ami lényeges szempont, mivel Matt teherbírása is véges.

A fejsze (Axe) némiképp drasztikusabb eszköz, bár lényegileg a feszítővasnál ismertebb célokra alkalmas, csak kicsivel hatékonyabban. Hátulütője, hogy még a feszítővasnál is jóval hangosabb és nehezebb, ráadásul drágább is nála.

A kézi fúró (Hand Drill) a széfek felnyitására bevett célszerszám. Nem túl hangos, viszont ez is sérülést okoz a felületen — ugyanakkor pótolhatatlan eszközünk, mivel ez az egyetlen, amit a páncélszekrények felnyitására



bevetethünk.

Igen hasznos felszerelés az álkulcs (Lockpick). A legkülönbözőbb zárok felnyitására használhatjuk, zajtalan, és sérülést sem hagy. Ugyanakkor nagyon kevés használatlótónkremegy, így sűrűn pótolni kell. Ennek ellenére nélkülöz-





hetetlen a betöréshez, révén ez a leggyorsabb zárnító eszközünk. A súlya is elhanyagolható.

A forrasztópáka (Soldering Iron) szintén elmaradhatatlan, lévén egyedül ez alkalmas a riasztók hatástalanításához. Zajtalan, gyors, és nem hagy nyomot.

Minden szerszám megvásárolható a helyi szerszámkereskedőnél (egy Hardware feliratú üzlet — a térképen könnyen meg lehet találni). Mivel a szerszámok a használatnál elkopnak, ezért



minden betörés előtt érdemes ellenőrizni állapotukat, és szükség esetén újat vásárolni belőlük — igen kellemetlen tud lenni, ha az akció kelős közepén mondja be az unalmast legjobb barátunk, az álkulcs...

A szerszámok használatára még bővebben kitérünk a tervezés taglalásánál.

Fontos megemlíteni még a járműveket is. Minden akcióban szükség van egy járgányra, amivel a betörés végén elhagyjuk a helyszínt, és elszállítjuk a zsákmányt. Kezdetben volt megbízónk ellát minket egy kis sárga kocsival, ennek teherbírás kapacitása azonban elég kicsi, például hősünkön kívül még egy személyt már el sem bír. Kézenfekvő tehát, hogy minél hamarabb érdemes egy nagyobb teherbírású járgányba investálni. Ezt az autók kereskedőnél tehetjük meg, ahol több különböző

tulajdonságú, és persze eltérő árkategóriájú jármű közül csemegézhetünk.

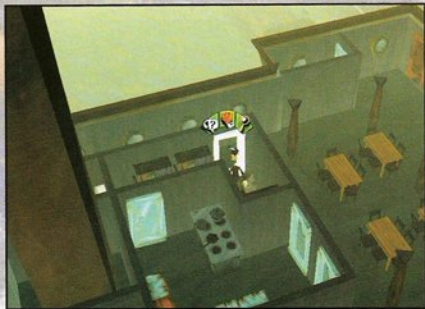
Mivel minden embernek megvannak a korlátai — így hősünknek is —, a kezdeti betörések után már egy-két dolgos barátí kéz segítségére is szükségünk lesz. Elsőként adódik a velünk egy motelben lakó volt cellatársunk, aki egyébiránt nagyon szívesen elkalauzol minket a városban, de szívesen részt vállal bármilyen betörésben is. Más társakat is szerezhetünk a helyi bárokban körbenézve: minden egyes karakternek megvannak a maga képességei, így a hely és a körülmények ismeretének birtokában könnyen kiválaszthatjuk, hogy kit szeretnénk az adott akcióra felbérelni (igen, felbérelni, hiszen nem csak a munkából, de a zsákmányból is kikérjük a részüket).

Ha valamely karaktert erősen favorizáljuk, úgy lehetőségünk nyílik képességeit kedvünkre fejleszteni (némi RPG beütés) — ennek mibenlétét szintén hamarosan taglaljuk.

Elég az hozzá, hogy a csapatmunka elengedhetetlen! A legfontosabb épületeket már ismerttem, egy kivételével — ami talán a legfontosabb mind közül: ez pedig az üzér háza. Minden rabolt értéket itt tudunk pénzmaggá változtatni, valamint a zsákmányolt pénzt is itt tudjuk tisztára mosatni. Szerencsére igen közel található a szerszámkereskedőhöz, így rögtön a zsákmány eladása után elintézzhetjük betörőkészletünk karbantartását hazafelé menet.

### Evrébadi bí kül — disziza ráberi!

Lássuk tehát a program érdemi részét: a betöréseket. A kis motel-szobában, ahol lakunk, az íróasztalunkon található egy személyi számítógép. Ennek segítségével tudjuk lépésről lépésre megtervezni az



akciót (New Plan).

Először is ki kell választanunk, milyen épületet szeretnénk kirabolni — a játék kezdetén ez a dolog teljesen lineáris, tehát a program sorban kínálja fel az épületeket, a későbbiekben azonban már némi választási lehetőségünk is van, mivel ilyenkor már egyszerre több épület közül válogathatunk. Itt némi információt is kapunk az adott épületről, illetve a benne található értékekről, valamint a küldetésben összeszedhető minimum és maximum összegeket. A minimum összegzése elengedhetetlen a rablás sikeres végrehajtásához — a maximum értelemszerűen az összerabolható leg több érték.

Ha kiválasztottuk az épületet, el kell döntenünk, hogy milyen kocsival szeretnénk megközelíteni és elhagyni a helyszínt, valamint elszállítani a zsákmányt. Itt a már megvásárolt járgányok, és kis sárga kocsink közül válogathatunk, értelemszerűen minél nagyobb a kocsí teherbírása, annál inkább beférünk csapatostul, zsákmányostul.

A következő lépés a csapat összeállítása: Matt ugyebár alaptól adott, rajta kívül maximum három segítőt szervezhetünk be. Lényeges, hogy csak annyi embert vonjunk be, amennyi tényleg szükséges — főleg az ügyebár több felé osztani a zsákmányt, mint ahány felé muszáj.

Utolsó előkészületi lépésként már csak a csapat felszerelése van hátra: ezt a kis csavarkulcs ikon szimbolizálja balra lent.

Minden egyes ember maximum három tárgyat vihet magával. Lényeges, hogy csak olyan szerszámokat vigyünk magunkkal, amire szükség lesz, illetve amire szükségünk lesz, azt vigyük magunkkal!

Ez már csak azért is fontos, mert ha túlterheljük embereinket (ezt a karakter alatti sáv mutatja), akkor a zsákmányt már nem tudják magukhoz venni.

Miután meggyőződünk róla, hogy minden készen áll egy jó kis rablásra, akár bele is vágathunk a dologba.

Érdekes megvalósítás, szó se róla... Talán leginkább egy filmforgatásához tudnám hasonlítani.

A képernyő alján található kezelőgombok segítségével fogjuk megtervezni az akciót. Az igazat megvallva elég nehéz ezt így, látatlanban elmagyarázni, de azért megpróbálkozom vele. A könnyítésként először az egyedüli akció megtervezését mutatom be. Tehát adott a kezelősáv — akár egy médialejátszó programé is lehetne: tekerés legelőre, egy akcióval vissza, felvétel, lejátszás, egy akcióval előre, tekerés leghátra. Mi nyomjuk csak be a felvételt szimbolizáló gombot, ilyenkor tudjuk hősünket irányítani, a már megszokott point & click módszerrel. A cselekvés végeztével



▲ A te házad az én várom



▲ A legújabb partnerem — megyünk a porcelánboltba rabolni

az idő megáll, így biztosítva, hogy a terv végrehajtása során az akció folyamatos legyen.

Amennyiben akadályba ütközünk, a jobb oldalon lent látható háttérképekre kattintva hívhatjuk elő Inventorynkot, majd a megfelelő szerszámot kiválasztva kifeszíteni az ablakot, megbuherálni a zárat, vagy éppen megfúrni a páncélszekrényt. A már feltört ajtókat, szekrények kinyitását — csakúgy, mint a játék során bármikor — a jobb gomb kattintással előhívható menüből a kézre klikkelve hajthatjuk végre (a másik két ikon a beszélgetés, és a megvizsgálás). Így vehetjük el a tárgyakat is, kivéve, ha azok bent vannak valamiben (pl. egy fiókban), mert ez esetben előbb bele kell nézni az adott bútorba (nagyító ikon).

A lejátszás gombot akkor kell használni, amikor azt akarjuk, hogy cselekvés nélkül menjen az idő — például, ha ki akarjuk várni, hogy egy őr elszédüljön. Ilyenkor addig telik folyamatosan az idő, amíg bele

nem kezdünk egy cselekvésbe, vagy amíg meg nem nyomjuk az ilyenkor stop gombbá változó felvételt.

Ha a tervezés során elszúrunk valamit, akkor a fent említett „egy akció vissza” (a felvétel mellett balra) gombbal tudjuk sorban visszaporgetni cselekedeteinket.

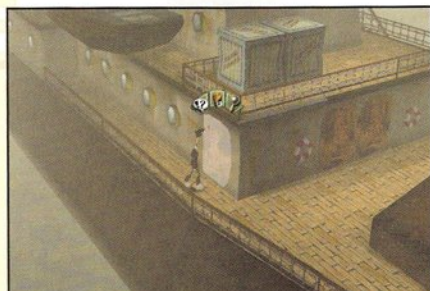
A maradék gomb használata ezek után, azt hiszem, értelemszerű.

A dolgok némileg megváltoznak, amikor egy csapatot irányítunk: ilyen esetben az

egyik karakterrel elkezdett akció lepauszálódik, amíg a másik karakternek kiaduk a parancsot, lényegében azonban elmondható, hogy a betörések nagy részét Matt fogja végrehajtani — a többiek inkább csak a keze alá dolgoznak.

### Buktatók

Ha kész vagyunk a tervezéssel (legalábbis azt gondoljuk), ideje élesben is végrehajtani a betörést. A számítógépünk menüjéből a Start Plan opcióra kattintva már élvezhetjük is az előadást. Hőseink automatikusan eljátszák a tervezés során előírt szerepeket, akár egy filmben. Ha minden rendben lezajlik, a kis csapat megpatlan frissen szerzett zsákmányával, mi pedig nyugodtan hátradőlhetünk — valószínűbb azonban, hogy a tökéle-



tesnek látszó tervbe valami hiba csúszik, és kezdhetjük újra a tervezést (Edit Plan).

Lássuk tehát, hogy milyen buktatók állnak előttünk, és hogyan tudjuk ezeket elkerülni.

Az örök: minden egyes helyszínen találkozhatunk olyan személyekkel, akik az épületet vigyázzák — ide sorolhatunk minden egyes embert, hiszen ha bárki meglát minket, egyből lebukunk, még ha ez néha nem is tűnik egyértelműnek. Ezen kívül periferikus látószögüket is észleljük, így velük szemben a megfigyelés és a megfelelő időzítés a legjobb megoldás. Ne féljünk a tervezés során visszaporgetni a cselekedeteinket, ha úgy érezzük, gázos a dolog — még mindig jobb, mint újra tervezni az egész akció.

Kicsit problémásabb, hogy az örök bizonyos ajtókat, illetve tárgyakat folyamatosan ellenőrzik körűtjük során. Itt már nem számolhatunk a szerencséivel, muszáj pontosan időzíteni, ez az egyetlen megoldás a lebukás elkerülésére. Hogy némi időt nyerjünk, nem árt mindig a célnak legmegfelelőbb eszközöket használni. Egy zárt ajtó például ki lehet nyitni egy kézi fúróval is, csak éppen jóval tovább tart, mint ákulccsal.

Alapjában véve elmondható, hogy ha a tervezés folyamán szánunk elég időt a terep feltérképezésére, és az örök mozgásának kikapasztalására, akkor már csak valami apró banánhéjon csúszhat el a dolog.

### Összegzés

Ahogy azt a screenshotokon is láthatjátok, The Sting! a rajzfilmszerű képi világot helyezi előtérbe — engem leginkább a nyolcvanas évek elejére jellemző francia képregényekre emlékeztetett. A megvalósítás full 3D, a karakterek mozgásától egész Fortune Hills kiépítéséig

nagyon meggyőző és hangulatos. Sajnos a teljesen 3D-s játékokra jellemző textúra illesztési hibák itt is sűrűn előfordulnak, és nekem speciális is nagyon bökte a szemem, hogy a főhőshöz képest mindenki más jóval kevésbé kidolgozott.



Sajnálattos módon az egész játékra jellemző a kiforratlanság: a kamera néha teljességgel használhatatlan, és a készítők rengeteg ziccert kihagytak, amit ez a téma ad — ugyanakkor az olyan részletekre, mint a karakterek képességeinek fokozatos fejlődése (minden elvégzett betörés után a résztvevők legtöbbször használt képességei fejlődnek) tudtak elég figyelmet fordítani. De említhetném azt a bosszantó dolgot is, hogy az örök sokszor még a látómezőjük legszélén túlról is kiszúrnak, de ha egy lépéssel mögöttük nyitunk ki egy ajtót, arra oda sem bagoznak.

Ez a kettősség az, ami elég hamar letörte kezdeti lelkesedésemet a The Sting! iránt — annak ellenére, hogy még így is nagyon jó, egyedi programnak tartom. Azok a fránya hibák, felületességek egy kis odafigyeléssel könnyedén kiküszöbölhetők lehettek volna...

Minden hibája ellenére a játék valahogy mégis odaszegezi az embert a monitor elé, amikor újra és újra nekifut ugyanannak a küldetésnek — és ez a The Sting! legfőbb pozitívuma: nem pumpálja az adrenalin, inkább gondolkodtat, logikára és kombinációra ösztönöz.

Befejezéséppen szeretném a lokalizáció híveit megörvendeztetni egy hírrel: a The Sting! hamarosan magyar nyelven is megjelenik, „A nagy balhé” címmel — remélhetőleg a magyaráítás jól sikerül majd, és sikerül megörizniük a játék egyéni hangulatát.

Varga B.

JoWood/Neo Software [www.thesting-thegame.com](http://www.thesting-thegame.com)  
 PII.600 (PII.300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	9
ZENE-HANG	10

✓ nagyon király zene  
 ✓ egyedi alapötlet  
 ✓ hangulatos

X - kiforratlan, felületes munka  
 X - nem lehet csajokat leszóllítani az utcán

# 86

# ACOMP SZÁMÍTÓGÉP KONFIGURÁCIÓK

ZENITH

- Intel Pentium4 processzorral
- ABIT TH7 RAID alaplap
- Ultra DMA100
- 128MB RDRAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 12x DVD meghajtó
- GeForce2 MX200 64MB
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

ZENITH számítógépbe a legnagyobb teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és a legjobb alaplapot az ABIT TH7-et építettük bele. A 64MB-os VGA kártya, a 60GB-os merevlemez a maximális elvárásoknak is megfelel. Ha kompromisszumoktól mentes igényei vannak, és az Intel processzorokban jobban megbízik ez az a gép, amelyel a számítástechnika legfelső kategóriájába léphet!



- Intel Pentium4 1400MHz
- 40GB merevlemez
- On-Board AC'97 hangk.

**229.900 Ft**

- Intel Pentium4 1700MHz
- 60GB merevlemez
- SoundBlaster Live! hangk.

**299.900 Ft**

XPLORER

- Intel Pentium III processzorral
- Ultra DMA100
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 12x DVD meghajtó
- GeForce2 MX200 32MB
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép Intel Pentium III processzorral. Az egyik leggyorsabb videokártyát és DVD meghajtót építettünk bele. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Pentium III 933MHz
- Matsonic 7177C alaplap
- 128MB SDRAM
- 30GB merevlemez
- On-Board AC'97 hangkártya

**149.900 Ft**

- Intel Pentium III 1000MHz
- ABIT BX133 RAID alaplap
- 256MB SDRAM
- 40GB merevlemez
- SoundBlaster 128 hangkártya

**189.900 Ft**



BASE számítógépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows alapú irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép memóriája és merevlemeze elegendő kapacitással a legtöbb program számára. A CD-ROM meghajtó, a hangkártya és a Fax Modem segítségével az InterNet elérése, Multimédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges.

- Intel Celeron processzorral
- 52x CD-ROM meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

- Intel Celeron 700MHz
- Riva TNT 2 Vanta VGA 8MB
- 64MB SDRAM
- 17GB merevlemez

**89.900 Ft**

- Intel Celeron 733MHz
- Riva TNT 2 Pro VGA 32MB
- 128MB SDRAM
- 30GB merevlemez
- Fax modem 56kbps V90

**109.900 Ft**

BASE

**GERICOM**  
mobile world

*Elegancia, praktikum,  
kimagasló  
teljesítmény!*

- 15" TFT (1024x768) kijelző
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- 1.44 FDD meghajtó
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA hely
- 2x USB, Infrared Port IrDA 1.1
- AC'97 hangkártya, Sztereo hangszórók
- Mikrofon és fejhallgató csatlakozó
- 369mm x 384mm x 175mm, 7.9kg

- Intel Celeron 800MHz
- 128MB SDRAM
- 30GB UDMA HDD
- 24x CD-ROM

**399.900 Ft**

- Intel Pentium III 1000MHz
- 256MB SDRAM
- 40GB UDMA HDD
- 8x DVD ROM

**479.900 Ft**



FRONTMAN LCD PC

**AKCIÓ - SEGA DREAMCAST JÁTEKGÉP 29.992FT + ÁFA !!! - AKCIÓ**

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.  
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

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

**ACOMP**  
Számítástechnika

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

Faxbank: 2-333-666/1477##

# Asterix Mega MADNESS



## Gall kakasok, szárnyaljatok!

**T**agadhatatlan tény, hogy a bor, a sajt, és Brigitte Bardot mellett a franciák egyik legnépszerűbb importcikke a stópszi Asterix, oldalán elmaradhatatlan, kétajtós szekrény termetű cimborájával, Obelix-szel.

Kismillió képregény, jó néhány rajzfilm, és egy egész estét betöltő mozi, igazi sztárok felvonultatásával — körül-belül így áll a mérleg, legalábbis a szerint, ami kis házánka is eljutott ebből a legendából.

Jómagam még valamikor a nyolcvanas évek elején találkoztam először a kis gall falu hebehurgya lakóival, akik maroknyian szembeszálltak a római igával, hogy ország-világ szeme láttára szégyenítsék meg még magát a nagy Cézár is, miközben ragyásra vertek minden egyes útjukba kerülő római légionáriust. Akkoriban csak az Alfa, és még néhány hasonló „underground” magazin hasábjain lehetett velük találkozni olykor-olykor (Lucky Luke-kal egyetemben, akit a magyar fordító igen frappáns módon Villám Villnek keresztelt át) — és mivel az öregem igen komoly gyűjtője volt ezen lapoknak (ó, hol vagy ma már, jó Robur...), akarva-akaratlan is a kezem ügyébe kerültek néha — ez persze a gall rebelleken kívül a gyakran címlapra kerülő, korai Boris Vallejo műveknek (és az azokon pózoló bőgős-faros szíreknéknek) is köszönhető volt, de ez már egy másik történet...)

Nem lehetne azt mondani, hogy a szerkesztőséget elárasztják az Asterix nevével fémjelzett játékok, de azért időről-időre felbukkan egy-egy ilyen program — így történt ez most is, és én az eddigi Asterix stoffoknál tapasztaltak alapján kissé gyanakodva vettem a kezembe az anyagot. A kezdeti benyomások

azonban kellemes csalódással szolgáltak.

Az Asterix Mega Madness afféle játékgyűjtemény — egy verseny, ahol a kis gall falu lakói hivatottak eldönteni egymás közt, ki is a legerősebb, legrátermettebb, legügyesebb mindannyiuk közül. A játék során napról-

többieknél hamarabb. Ennek van néhány módosulata is, amikor ugyanebben az erdőben kell minél több vadkant lecsapni, de van itt még versenyfu-



napra kell megküzdeni a többiekkel, a lehető legkülönbözőbb versenyek folyamán — amennyiben

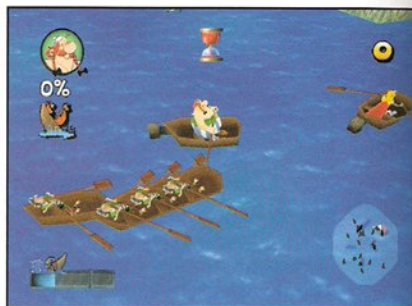
— itt az élénk tolt nyalánkságokat kell minél gyorsabban a szánkba lapátolni, miközben a jobb (és jobb



sikeresen felülmúljuk a többieket a nap során (ehhez három számban kell összesíven nyernünk), máris átléphetünk a következő napra.

### És hogy milyenek is ezek a versenyek?

Nos, néha némiképp bugyuták, néha igen ötletesek, de abban mindegyik megegyezik, hogy elsősorban az ügyességünkre és reflexeinkre lesz szükség a teljesítésükhöz. Akad olyan verseny-szám, ahol gerelyvetőbe tárazott rómaiakkal, kalózzokkal és tehennel kell kilőni egymást, de van olyan is, amikor az erdőben szaladgálva kell a falu druidája számára a gyógyfűveket begyűjteni — természetesen a



tás is (katapulttal megtárogatva), evezős verseny, és még egy csomó minden, mi szem-szájnak ingere. Személyes kedvencem a versenyévés volt

pot összeállíthatunk, és mindezt akár ketten is játszhatjuk egyszerre, osztott képernyőn.

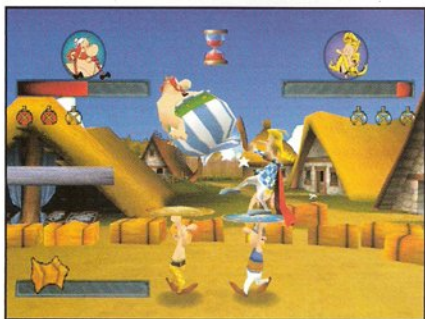
A program grafikájára sem igazán panaszkodhatunk, bár a karaktereket mintha egy kicsit kevés poligonból építették volna fel. A zene és a hangok viszont némiképp idétlenek lettek — bár ez egy ilyen jellegű játéknál nem annyira kirívó hiányosság.

A problémák igazából a játék kezelhetőségével vannak. Az irányítás szisztemája teljesen jó és egyszerű — a problémák ott kezdődnek, amikor azon kapjuk magunkat, hogy a karakterünket egyszerűen nem tudjuk oda irányítani, ahová akarjuk, vagy amikor a már fentebb említett egyensúlyozó versenyben a fejünk feletti manó ok nélkül lepattan, vagy beleakadunk egy nem is létező terepakadályba, és az emberke megint csak leesik — bosszantó...

Ennek ellenére — ha sikerül megszoknunk a kezelhetőség eme furcsaságait — igazán szórakoztató kis anyaggal volt dolgom. Nagy kár, hogy semmi olyat nem hordoz magában, ami kiemelné a hasonszórú programok közül.

Igy — sajnálatos, de — pár nap játék után, jobb híján, feledésbe merül...

VargaB.



▲ Reméljük, a baloldali pajzstartó emberke még kitarag egy kicsit...

www.asterix-video-games.com

Infogames/Unique Development Studios  
PII300 (P200), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D!

LATVÁNY JÁTSZHATÓSÁG SZÁVATÓSÁG ZENE-HANG	8
	6
	7
	6

- a nyelv-  
választó menü  
hatáli

X - bizonyos  
versenyeknél  
irányíthatatlan  
- középszerű

71



# 576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA



576 Konzol a megszállott játékosok magazinja. Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni!

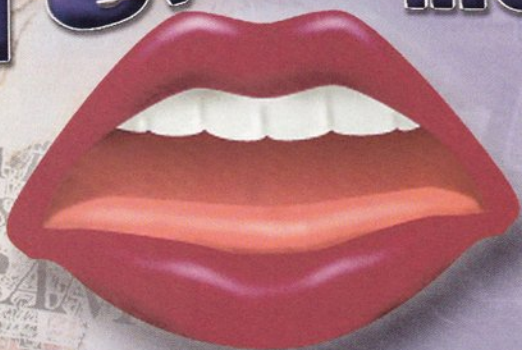
Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132  
Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát **(576 Ft/db)**, akkor a postaköltséget mi fizetjük!  
Na ez így már elég kedvező, nem?

Következő számunk tartalmából:

- Hunter (PS)
- Ring of Red (PS2)
- Armored Core 2 (PS2)
- Shadow of Memories (PS2)
- Red Faction (PS2)
- Oni (PS2)
- Sonic 2 (DC)
- Stupid Invaders (DC)
- Stunt GP (DC)
- Coaster Works (DC)
- Pokemon Stadium 2 (N64)

# EZ ÁM A NAGY SZÁM

# 1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az **576 Konzolra, 5760,-Ft-ért**, tiéd 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**

# EZ ÁM A NAGY SZÁM

## 1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az **576 KByte**-ra, 9552 Ft helyett mindősze **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**

# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	64,-	21	580,-	41	620,-
2	89,-	22	580,-	42	620,-
3	229,-	23	580,-	43	620,-
4	229,-	24	580,-	44	620,-
5	229,-	25	580,-	45	620,-
6	229,-	26	580,-	46	620,-
7	229,-	27	580,-	47	620,-
8	540,-	28	580,-	48	620,-
9	540,-	29	580,-	49	620,-
10	540,-	30	580,-	50	620,-
11	540,-	31	580,-	51	620,-
12	540,-	32	580,-	52	620,-
13	540,-	33	580,-	53	620,-
14	540,-	34	580,-	54	620,-
15	540,-	35	580,-	55	620,-
16	540,-	36	580,-	56	620,-
17	540,-	37	580,-	57	620,-
18	540,-	38	580,-	58	620,-
19	540,-	39	580,-	59	620,-
20	540,-	40	580,-	60	620,-



**576 KByte 2000-2001-es  
számai eredeti áron (+postaköltség)  
megrendelhetők illetve megvásárolhatók**

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

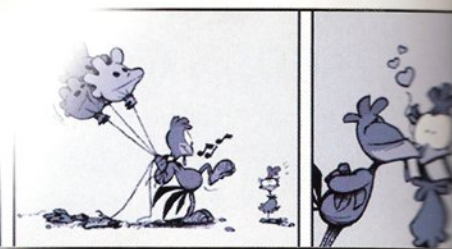
00/01	398,-	00/11	796,-
00/02	796,-	00/12	796,-
00/03	796,-	01/01	796,-
00/04	796,-	01/02	796,-
00/05-06	796,-	01/03	796,-
00/07	796,-	01/04	796,-
00/08	796,-	01/05	796,-
00/09	796,-	01/06	796,-
00/10	796,-		

Az 576 KByte  
**1990-1999-es**  
régi számai  
akciós áron, egységesen  
**100,- Ft/db**  
(+ postaköltség\*) boltjainkban megvásárolhatók vagy a  
csomagküldő szolgáltunktól megrendelhetők.

Reszleteskor részösszint postautalványon fizess be diminkre (1389 Bp. Pf.132)  
amennyit 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az  
utalvány hátoldalán található megjegyzés rovartba írd be a kért lapok megjelenési  
számát. Fontos! Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez,  
úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

**Akciánk a készletek erejéig tart!**

# Kult JÁTÉKOK



A sarki zöldséges is ezt nyomja

**E**gy ötlet és más semmi. Az érvényesüléshez ennyi bőven elég. Aztán már, ha elég nagy mázlija van az embernek, megy minden, mint a karikacsapás. Mivel az ember az a fajta megfejthetetlen organizmus, ami előszeretettel működik az ellenkezője szerint, mint ahogyan azt az erre szakosodott emberek elképzelnek, így aztán ember legyen a talpán, aki manapság játék készítésére mer fogni. Mert mit lehet tudni, mi az az ötlet, ami megfogná a vásárló réteget, mit kell ahhoz nyújtani, hogy legalább az árát visszahozza a termék?

Ezen cikkünk természetesen nem tud választ adni a kérdésre, de 2 példát máris fel tud hozni arra, hogy mi minden mulhat a véletlenül, és a kiszámíthatatlan emberek. Mert hogy kult, — vagyis kultusz — játékká válni nem is mindig tudatos kérdés. Sőt, a legkevésbé sem az. Mégis mit lehet szeretni egy olyan játékban, ahol pálcika kergeti kört, vagy óriási pixel hegyek vonulnak át a képernyőn? Hát kérem szépen a válasz pofonegyszerű: a hangula-

tát. Mert valahogy belekódoltak azok az átokverte programozók egy ilyen megfogalmazhatatlan valamit, amitől megy a portéka szekere nem is kis sebességgel.

## MOORHUHN 2

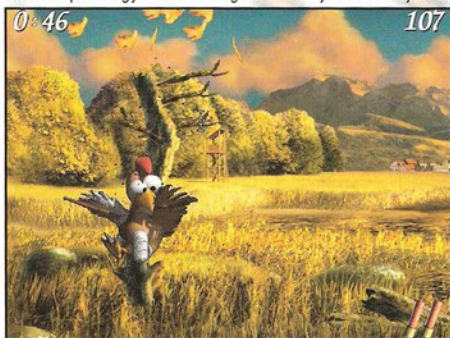
<http://www.moorhuhn.de/>

Vegyük is mindjárt első páciensünket jobban görcsö alá, ami már nem egy mai csirke, viszont vizityúk. Ezt mindjárt meg is magyarázom jól, merthogy mostanában divattá terebélyesedő ténykedéssé vált a nagy, és elismert multicégek körében, hogy iratnak magunknak kis ingyenesen terjeszthető szoftvereket, mint tette ezt például az Intel is autóversenyes játékkal. De a Moorhuhn esetében másról volt szó, hiszen övizityúksága eredetileg egy Johnny Walker reklámban tünt fel, ami aztán Németország első számú beszédmájává nőtte ki magát. Ekkor merülhetett fel a kérdés az italoikat gyártó cégben, mi lenne, ha napjaink legdinamikusabban fejlődő médiáját használnák fel a

tyúkot le kelljen löni. Lehetőleg minél többször. Azt, hogy ezt miképp, vagy hogyan, a már nem kezdő Phenomediára lett bízva. És hamarosan megszületett a Moorhuhn Jagd, Németország főnökeinek rémálma. Közönhetően 1

MB körüli méretének, a verzió úgy terjedt el, mint a futólőz, és gyors játékmenete csak elősegítette azt, hogy minden munkahelyen feltűnjön belőle 1-1 verzió. Aztán ez a példányszám eleinte csak nőtt, növekedett, míg végül nem a játékkal töltött órák száma csapott át rendkívül magasba. Ekkor már nem volt kérdéses: Németországot megfertőzte a Moorhuhn láz.

A játékszabályok nem voltak bonyolultak: adva volt másfél perc, egy újratölthető pisztoly, egy belső nézet, és a scrollozható terep, melyen hol az elő, hol a háttérben repkedtek el ezek a bizonyos tyúkok. A lepuffantásukért különböző pontszámok jártak, és hamar versenyhelyzet alakult ki: ki lesz az ország legtöbb pontját elérő játékos. Szinte a semmiből nőttek ki a világranglisták, az összesítőhelyek, a fórumok, ahol minden rajongó összemérhette, illetve megoszthatta tudását másokkal. A versenyek célja olykor nem volt öncélú, akár egy valódi (ám természetesen Moorhuhn jelképre pingált) gépjárművet is lehetett nyerni!



A láz nem csillapodott, és amíg forró volt a vas, Johnny Walkerék addig ütötték — a Phenomedia cirka 1 éven belül már a második résszel örven-deztette meg a rajongókat, illetve az újoncokat. A második rész már sokkal profibb volt elődjénél, révén erre több idejük is volt a srácoknak, másrészt pedig itt már kifejezetten tudatos volt mind a háttér, mind pedig a játékmenet kialakítása. Oly módon, hogy a megadott másfél perc és vizityúk had nem csak szimplán a lövöldözésre volt elegendő, illetve felhasználandó, hanem különböző trükkökhöz folyamodva ezt jóval tovább tolhattuk ki. Merthogy immáron nem volt CSAK lövöldözés, hanem elő kellett, hogy kerüljön némi stratégiai érzék is. Nem mindegy már, hogy milyen sorrendben, mennyit, és mire lövünk! Bár a tyúkok továbbra is előtérben maradtak, már nem csak őket lehet aprítani, hanem hajót süllyeszthetünk el a lábpan, templomtoronyba löhetünk bele, sőt egy egész fát megcsonkíthatunk — akár törzsesőtől kiszakíthatjuk helyéből. És hát igazi bizonyítéka



**Közönséges víziyúk (Gallinula Chloropus):** Élőhelyei a tópartok, vizes lápos területek. Tollazata fekete, mellrészén vörös, lábai a vizes élőhelyhez alkalmazkodtak — ujai hosszúak és vékonyak. A víziyúk-félékhez hasonlóan kíváncsi, és viszonylag kevésbé rejtőzködő állat, és mivel hangtalanul fogadalmat sem kötött, hívhatnák akár zajosnak is. Tére nem marad itt — ezért költöző madár.

**Vörös fajd (Lagopus Lagopus Scotius):** Az észak-európában honos nyírfajd alfaja. A játékban szereplő vörös fajd nőtényét a helyi népek csak víziyúknak nevezik. A vörös fajd az egyetlen állatfaj, amely élőhelye kizárólag a Brit-szigetekre korlátozódik. Vadászata jól menő népi sport Skóciában.

akkor lesz csak annak, hogy kultusszá nőtte ki magát a játék, ha sorban vetünk egy pillantást arra mi más lett még ebből, mint computer játék. Hát, én igen csak tátott szájjal figyeltem annak az online shopnak árlis-táját, ahol többek között Moorhuhn törülközők, mobiltelefon tartók, plüssfigurák, plakátok, és kulcstartók voltak fellelhetők. Mindez persze csak egy apró része a hisztériának: azóta saját audio CD lemeze van a víziyúknak, akár koncertekre, vagy TV-s showműsorokba is hívhatják a szervezők szerepelni. És egy adat a végére, hogy a kétkedőket is elgondolkostassam egy csöppet: eddig a játékot 18 millió ember töltötte már le.

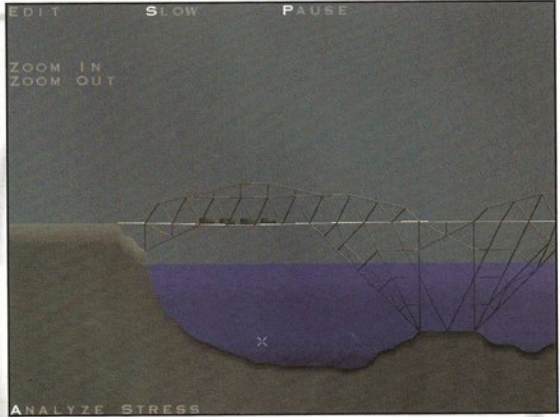
## BRIDGE BUILDER

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

Van a gyűjtőszenvadély, amely betegségben szenvedő kedves páciens dolga nem áll másból, mint hogy rajongásának adott tárgyát minél tökéletesebbre csiszolja, a hozzáférhető összes materiát a lehető legtökéletesebb állapotban beszeresse, hogy aztán rendszerre őket, szépen, sorba állítva gyönyörködhessen benne. Ez — vagyis

a soha el nem készülő kész mű megtekintése — az ő célja. Mert ez őt megnyugtatja. És ha jól körülnézünk magunk körül, mindenki találhat valamit, ami bizonyíték erejű lehet eme hóbort megfigyelésében.

De, hogy ez mégis miként kapcsolódik egy vasúti-híd építő programhoz? Hát csak annyiban, hogy itt is a tökéletes harmóniára, összképre, és nem utolsósorban használhatóságra kell törekednünk. Mert ugye az ember szeret tervezni. Ha ő az ur, az mindjárt tetszik neki. Itt meg rögtön egy komplett kis tervezőprogramot kapunk — persze kissé lebutítva. 2001 első kultusz játéka a Bridge Builder lett, a maga kis miniatürizált CAD világával. Aha, és mi is az a CAD? Hát kérem szépen, ezzel a gyűjtőnévvel illetik a professzionális tervezőprogramokat, mint például egy ház teljes építészeti megtervezéséhez használatos szoftvert. Ezt leegyszerűsítve, akár az átlagfelhasználónak is írhatunk programot, mely ezáltal élvezhetővé és ugyanolyan használhatóvá válhat. A BB világa meglehetősen egyedi. Hidat kell felhúznunk egy 4 vagonos vonat számára, melynek egyetlen célja van: ezen a hídon áthaladjon — sértetlenül. A leegyszerűsítésnek hála,



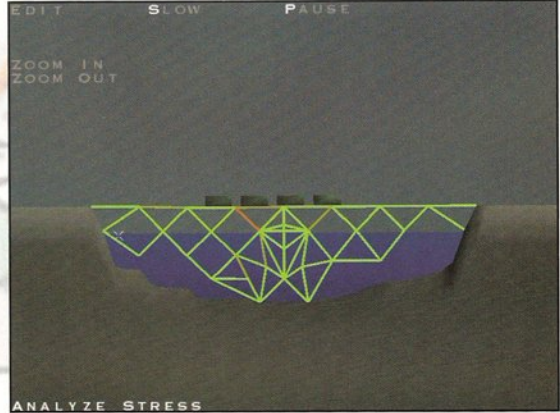
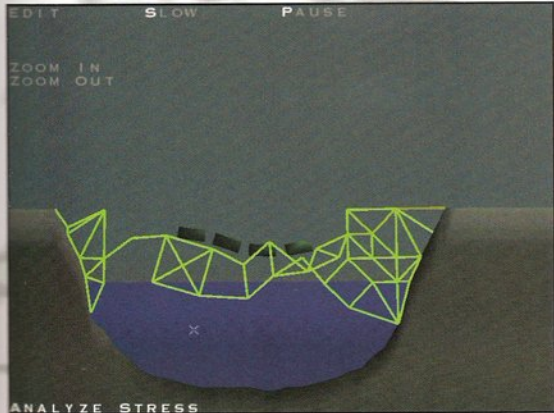
nem kell csavarokkal, szögekkel, egyéb miniatür alkatrészekkel foglalkoznunk: egyszerűen csak lapokat pakolgatva kell egy hídszerkezetet kialakítanunk. Egy a lényeg: ne fogjon el a pénzünk, illetve a vonat, csak vízszintes irányban tud haladni. Ja, bocs — ez kettő volt...

Minden pályán adott pénzmaggal gazdálkodhatunk, amiből egy épkezláb szerkezetet kéne összbarkácsolnunk. Lényeges opció, a kép alján leledző Analyze Stress gomb, melyet on állásba helyezve máris vizslathatjuk, hogy mennyire lett kóser a cucc. Ha szép ríktó zöld, akkor aggodalomra semmi ok: máyerek vagyunk, azonban ha narancssárgás, illetőlegesen pirosba hajló színárnyalatot vélünk felfedezni, akkor bizony nagy a veszélye annak, hogy összedől a szerkezet. És ezek után jön még csak a java: ráeresztelni a vonatot a műre: most dől el (vagy

marad állva), hogy mit bír a hidunk. A pályán akkor juthatunk tovább, ha a vonat mind a 4 kocsját sértetlenül átjut a szakadék túlsajtjára. A hidat építeni amúgy a megadott kikötési pontokhoz kapcsolva kezdhetjük el. A játék 15 pályából áll, de hát mit is várhatna az ember egy 122 KByte-os programtól? Persze pánikolni nem kell, az Internet mindenre tudja a választ: temérdek extra és bonusz kiegészítés látott már napvilágot ehhez a programhoz is.

Amúgy ez csak egy demó verzió, a végleges változatot több dollárért vehetik magukhoz az ezt óhajtók — ám nem hiszem, hogy erre feltétlenül szükség lenne, mert a bonusz ad-onok segítségével itt bizony hónapokig eltartó szösmötölések vehetik kezdetüket. Én most modellezem a Lánchidat ☺

Bagó Péter



# Dark BASIC

Egyáltalán nem sötét, sőt...

Szerintem sokan fantáziáltak már arról, hogy milyen lenne az, ha saját magunk készítenénk el egy játékegyesítményt. Már a C64-es korszakban megjelentek az első játékszerkesztők, amelyek azonban még nem tartalmaztak grafikát, csak egy szöveges környezetet. Ezek az kezdetleges editorok még csak elágazásokat tartalmaztak, amelyekkel különféle relációkat állíthatunk fel a szobák, vagy éppen a helyszínek között. Nem sokkal ezután megjelentek az első Shoot'em Up játékok szerkesztői, amelyekkel elkészíthettük kedvenc lövöldözős játékunkat, igaz csak az előre megadott grafikai készlet felhasználásával. A Commodore Amiga hozta el a játék és demo szerkesztők aranykorát — az egyik leghíresebb az RSI Demomaker volt, amellyel introkat, és kisebb demokat készíthettek a programozáshoz nem értők. Ahogy telt-múlt az idő, egyre többen szerették volna számítógépüket nem csak játékokra, hanem valamilyen produktum létrehozására felhasználni. Egyre több és több demo/játék készítő jelent meg — a most tárgyalt Dark Basic 1999 szeptemberében jutott ki először a piacra. A Dark Basic, nevéből adódóan nemcsak egy programszerkesztő, hanem egy különálló programnyelv is, ami azt jelenti, hogy aki ezzel a fejlesztői rendszerrel szeretne valamit is összehozni, annak nem árt egy kis Basic kurzuson átesnie. A Dark Basic elsősorban 3D-s grafikai használatú programok fejlesztésére lett kihegyezve. Ezt mi sem hangsúlyozza jobban, minthogy a fel-

használható 3D-s objektumokat közvetlenül a 3D Studio Max-ból tudjuk importálni. A hálóra feszítendő textúrát pedig rögtön BMP állományból tudjuk ráhúzni a vázra.

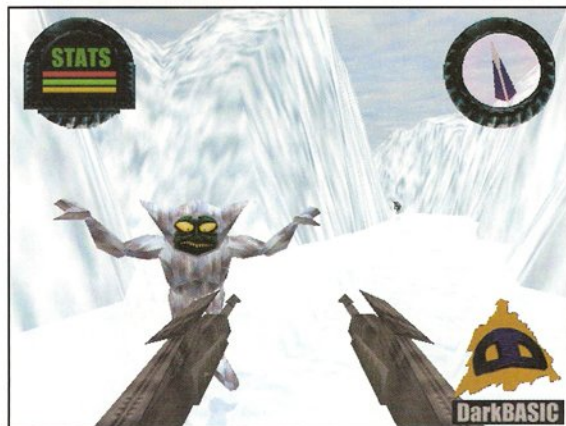
## A szerkesztő felülete

A program egy szokásos Delphi, vagy éppen egy C++ felülethez hasonlít. Sajnos a szerkesztői felület 640\*480-as felbontásban működőképes, amely felbontásban kevésbé látható át egy-egy nagyobb terjedelmű forráslista. A telepítő CD-n találtam egy 32-bites editort, amely elvileg használható is lehetne, már csak a nagyobb felbontású kezelőfelület miatt is. De sajnos ez az editor még nem képes ellátni, csak a szerkesztői funkciókat (egyszerű text-editor), amikor is egy fordítással próbálkozunk, akkor kis programunk szépen lefagy. Most nézzük a szerkesztő kényelmi szolgáltatásait! Talán a legjobb és a legokosabb része a programnak a sűgő, amely akkor részletességgel tárgyalja az egész Basic nyelvet átölelő struktúrát, hogy csak azt mondhatom, ennél interaktívabb programozást tanító segédletet még nemigen látam. Tehát ne kedvtelenedjen el senki, még az sem, aki életében még egy árva programsort sem gépelt be. Az interaktív sűgő egészen a matematikai alapoktól kezdve, a teljes 3D-s grafikai leképezésekig mindent elmagyaráz. A program két kezdeti alternatívát ajánl fel, az egyik az ALAPOK, a másik a GYORS KEZDÉS. Az elsőt mindenféle alap dologgal ismerkedhetünk meg, amelyet nem soká tárgyalni fogunk. Az utóbbitan (Gyorskezdés) a Basic, vagy éppen

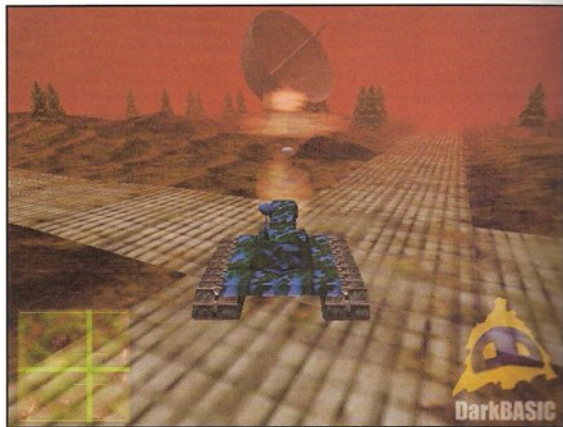


Pascal nyelvben járatosak beleugorhatnak a mélyvízbe, és akár 15 perc elteltével már el is készíthetik első saját kis programjukat. Mint minden programnyelvnél, először a szintaxisokkal kell kezdenünk, meg kell ismernünk a különféle adattípusokat, hogy azok később az utasítások elsajátításánál ne jelentsenek problémát. A szintaxis sűgő alpontjai: adattípusok, változók, tömbök, aritmetikai összehasonlító és logikai operátorok, általános parancsok és általános felhasználói függvények, foglalt szavak, megjegyzések és tagolás, hibák és figyelmeztetések. A legtöbb időt érdekes bevezető tanulmányozásával érdemes eltöltenünk, hiszen az alapok (változók, aritmetika stb...) megértése nélkül sohasem tudunk majd egy normális programot írni. A gyors kezdés menüben már biznyságot

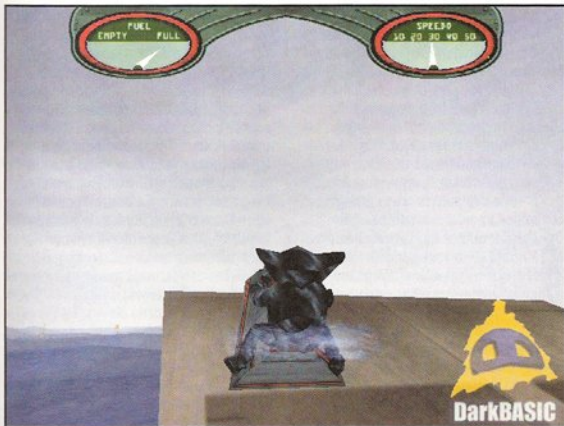
kell adnunk az előzőekben tanultakból, ahol is egy öt fokozatból álló interaktív kézikönyv segít az alapokban megtanult elvi dolgok gyakorlati elsajátításában. Az ötödik lecke végén már a textúrák betöltését és a Midi fájlok lejátszását is gyakorolhatjuk. A parancsok oktató pontban felsorolásra kerülnek azok a kategóriák, amelyek specifikusan csak a Dark Basic sajátjai, ezeket a parancsokat más programozási nyelvekben ne is keressük, hiszen ezek csak a 3D/2D grafika és animáció készítésére lettek létrehozva. A parancsok tizenhat nagyobb kategóriába lettek rangsorolva, ezek a következők: ALAP (minden basic fordítóban megtalálható általános parancsok listája, ciklusok + változók kezelése.) — BEVITELI (a beviteli eszközök kezelésére szolgáló parancsok.) —



▲ Nesze neked Quake III



▲ Egy igen cool tankos játék



▲ Vidám vízisportot űző manó, hátulnézetből

MATEMATIKAI (a matematikai számításoknál használt parancsok összesítése /mátrixszámítások/) — 2D ALAP (a kétdimenziós grafikában használatos parancsok listája BOX, CIRCLE...) — SZÖVEG (a szövegek megjelenítésére használatos parancsok listája.) —

KÉPERNYŐ (a képernyő paramétereit befolyásoló parancsokat ebben a menüben találjuk meg.) —

BITKÉP (a bitképek betöltésére és módosítására használható parancsok gyűjteménye.) —

SPRITE (a sprite-ok mozgására, ütközés tesztjére, animálására felhasználható parancsok.) —

HANG/ZENE (a hangok és zene lejátszó parancsok.) —

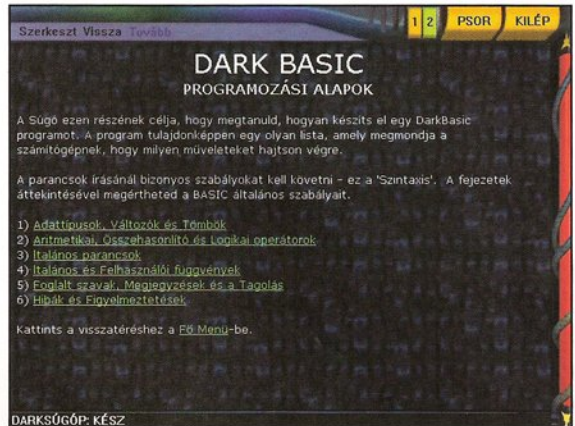
ANIMÁCIÓ (az animáció lejátszására vonatkozó parancsok /AVI/.) —

3D ALAP (a háromdimenziós objektumok kezelésére szolgáló parancsok listája.) —

3D KAMERA (a beépített kamera pozíciójának megváltoztatásához szükséges parancsok listája.) —

3D FÉNY (fények létrehozására és azok mozgására

szolgáló parancsok.) — MÁTRIX 3D (ebben a programban a terep megadását hívják mátrixnak, ahol is egy textúrát feszítünk egy adott rácsra, amelynek a fizikai paramétereit szabadon állíthatjuk. Egyszerre 6000 mátrix-szal dolgozhatunk. A mátrix kiválóan alkalmas, pl. tengervíz hullámzásának modellezésére, vagy éppen a sivatagi homokbuckák kialakítására is. - RENDSZER (talán a legfontosabb menüpont, amely a gépünk hardware-ének detektálására szolgál, hiszen nagyon dicséretes az, ha valaki ír egy jó játékot, de mi van akkor, ha ezt a programot ő máshová is el szeretné vinni, ahol esetlegesen nem olyan konfigurációjú számítógép van, mint otthon? Ezt a kompatibilitási problémát segítenek megoldani ebben a menüpontban megtalálható utasítások.) A példákban mindegyik fent említett kategóriára találunk példaprogramokat, amelyek nagyban megkönnyítik a parancsok használatának elsajátítását. A tankönyv menüben már



▲ Így néz ki a program help-je

kész feladatokat kapunk, amelyek a tanultak alapján kell megoldanunk, itt szerepel a 3D-s kocka forgatásától kezdve a tözsdéi adatbázisig mindenféle feladat.

### Példák, segédprogramok...

A program a lehető legegyszerűbb és legnépszerűbb fájl típusokat használja (Wav, Avi, Bmp, 3ds), amely fájljokat könnyedén előállíthatunk bármelyik általánosan használt programmal. A Dark Basic tartalmaz öt darab előre elkészített játékot, amelyet csak le kell fordítanunk, és már futtathatjuk is őket. A programok között találhatunk a Galaxianshoz hasonló lövöldözős játékot, de akad itt first person nézetű kemény akció játék is.

De nemcsak az előre elkészített játékok futtathatók le, hanem minden egyes példaprogram is, ahol a sűgőből rögtön a szerkesztőmezőbe ugorva már ki is próbálhatjuk az adott utasítást. A program külön sajá-

tossága, hogy kétféle produktumot képes létrehozni, az egyik egy olyan futtatható .exe állomány, amelybe még bele tudunk javítani és könnyen debug-olhatjuk is. A másik lehetőség a végleges .exe fájl fordítása, amelyen már semmilyen módosítást nem tudunk eszközölni, viszont a futtatásához a DirectX 7-en kívül már semmi sem szükséges.

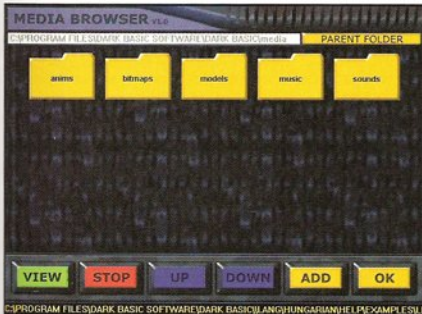
A program fő erőssége a Media tallózó, ahol minden egyes objektum, animáció, háttér megtekinthető és szelektálható. Plusz a 3D-s modellek forgatására is lehetőségünk van.

A Dark Basic igazi meglepetéssel szolgált, hiszen eddig még egyetlen olyan játékszerkesztő sem készült, ahol köztöltésgmentesen, képzeletünket használva teljesen független produktumot hozhattunk volna létre.

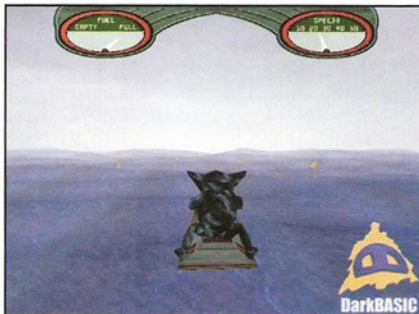
A program dobozán szereplő „A program megalkotásához semmiféle programozási ismeret nem szükséges” feliratot egy kicsit túlzásnak tartom, hiszen már a cimben is szerepel, hogy basic.

De emlémem, hogy a Pascal-on nevelkedetteknek sem jelentett nagyobb problémát a programozási tudásuk basicre degradálása, aki pedig a basic-kel kezdte az most nagyon szerencsésnek érezheti magát.

Sajnos az elkészült anyagok sebességét más gépen nem sikerült tesztelnem, nálam (1084Mhz) elég gyorsan futottak a 3D-s programok, de hogy mi történe egy 233-as masinán?



▲ Látkép a média tallózóból



▲ Vidám vízisportot űző manó, még egyszer

## Alone in the Dark 4: The New Nightmare

### Carnby kalandjai a szigeten

Miután Carnby átbukdácsolt egy fa ágai között, szerencsésen földet ért. A következő helyszínről jobbra induljunk, ekkor Aline hív minket rádión, és megtudjuk, hogy a nagy házban van, nekünk is az lesz az uticélunk. Haladjunk tovább, hamarosan egy kis épülethez érünk, aminek a lépcsője ragad a vértől, több sem kell nekünk, irány befelé. Bent dumcsizunk egyet egy félkarú emberrel, ami lényeges, hogy előtte van egy kulcs, amit szabad szemmel nem látunk, és Carnby az animációban kikapcsolta a zseblámpáját. Van egy trükk (ezt Aline-nél nem ismételtem meg), amivel könnyen ki lehet szúrni a tárgyakat, ha bekapcsoljuk a zseblámpát és körbevilágítunk, a tárgyak, ha a lámpa fókuszába kerülnek, élesen elkezdnek csilogni. Így könnyű megtalálni a kulcsfontosságú dolgokat, de a többi pikápot is. Vegyük fel a space-szel a kulcsot, irány ki, és haladjunk tovább. Az épületből lövéseket hallunk, a pasas „fegyvert tiszról”, és véletlenül agyonlőtte magát, bárkivel előfordul az ilyesmi, szóval már nem érdemes többet visszamennünk. Pár lépés után egy ajtóhoz érünk, a kulccsal nyissuk ki, majd utána vegyük fel a löszert. Itt egy frankó mozi láthatunk, egy árnyéklény lemészárol egy dobermant. Ne szaladjunk még fel a lépcsőn, nyissuk ki előtte balra a rúdos ajtót, és gyűjtjük össze a löszert és energiacsomagot, majd irány vissza és fel a lépcsőn. Itt jön az első ellenfélünk, egy átalakult dobermant, ezeknek három lövés kell az alapfegyverrel (a további ellenfelekre helyszűke miatt nem nagyon térek ki). Szedjük fel az aztán két irányba is indulhatunk, én a jobboldali utat szoktam választani, de balra is ugyanahoz a lépcsőhöz jutunk. Szaladjunk fel a lépcsőn, majd a következőn is, ahol egy zárt ajtóba ütközünk, és újabb eszmecsere következik Aline-nel. Ha Carnby kibeszélte magát, húzzunk tovább, felettébb hangulos az a kép, ahol bennünket figyel valaki sejtelmisen egy törött ablak mögül, Big Brother rajongóknak különösen ajánlott. Pár lépés után találkozunk az első falatozó árnyéklénnyel, ebbe már rendesen kell pumpálni el az ólmot, ami nagyon lecsökkenti a muníciót, tehát ezeknél, és a többi ellenfélnél is inkább az a javasolt stratégia, hogy szaladjunk el mellettük, ha tudunk. Csak akkor bocsátkozzunk harcba, ha elkerülhetetlen. A lépcső alján nyissuk ki az ajtót, mögötte egy régi vágású lépcsős csatornalejárót találunk. Menjünk körbe a korlát mentén, eresszük le a vizet az ott található csappal, majd szaladjunk el az árnyéklény mellett, és irány a csatorna. A csatornafofók mellett nem lehet elslisszolni, bele kell lőnünk párszor, utána haladjunk tovább, és másszunk fel a létrán. A szemközti ajtó zárva van, balra másszunk fel, vegyük fel az állásmentő medált, és távozzunk az ajtón. A pincében gyújtógesszűn embelesen, a háromcsövű sorétes puskák különösen hasznos eszköz lesz, a koporsóban pedig egy kulcsot találunk (bár Carnby először azt hiszi Aline hullája

figyel benne, ez nem látomás, csak pusztá hatáskeltés mindenféle jelentőség nélkül). A koporsó mellett ajtót távozzunk a kulcs segítségével, és pár lépés után végre bejutunk az épületbe.

Itt először Aline dühöngését hallgathatjuk meg a rádión keresztül, heróta van a placctól és az egész szigettől, le szeretne lépni, vagy legalább kiszabadulni a szobából, ahova Obed Morton zárta. Tehát nekünk kell rajta segítenünk. Rögtön a tükörajtó mellett láthatunk egy szobrot, a padlón pedig kopást, ez már szakállas Resident Evil puzzle, természetesen meg kell tolnunk a másik irányból a szobrot space-szel. Egy kis közjátékban egy árnylány lekapcsolja a villanyt, miután leszedtük (ami szükséges a nyugodt szobortolatógáshoz), nyugodtan kapcsoljuk vissza. A tükörből leolvashatjuk a szobor hátulján levő két betűt, HM (azaz Howard Morton), ezt kell beütönnünk a szobron található géphe, aminek határára a Lenin festményrel (hehehe) történik valami. Szedjük fel az egyik asztalról az állásmentő medált, majd irány fel a lépcsőn, az emeletet Morton-okról készült festmények díszítik, a Lenin kinézetű fazont ábrázoló kép mögött egy rozsdás kulcsra lelünk. Most már kiszabadíthatjuk Aline-t, miután kiderül, hogy a szekrény mögötti szobában van, lökjük arébb a szekrényt, és Aline és Carnby máris egymás karjaiba omlhatnak, ha ez a játék a Titanic alapján készült volna. Ebben a szobában jól nézzünk körül, az íróasztalban találunk egy szobrot és egy diktafont, ez utóbbit hallgassuk meg, sok fontos infót kapunk a sziklakorról Alantól, többek között, hogy a csillagok állásával függ össze a működhetősége. Továbbá a varázsszavakat is meghallgathatjuk abban a sorrendben, ahogy nekünk is el kell majd kántálnunk őket később, a megfelelő égtől fordulva. A szekrénynél még megnézhetjük Edenshaw fényképét, az éjjeliszekrényről pedig vegyük fel, és olvassuk el Alan Morton naplóját, ebben is sok tippet kapunk a puzzle-khöz, és egyben értékes háttérinformáció. Egyéb-ként ezeket a könyveket bármikor visszaválthatjuk a tárgylistánba is, ugyanígy érdemes megnézni alaposabban a felvett tárgyainkat (a nemrég begyűjtött kulcsról így tudhatjuk meg, hogy a második emeleten kell majd használni), és időnként Carnby saját naplóját is hasznos forgatni, rendszeresen lejegyzetel a fontosabb eseményeket és észrevételeket. Folytasuk utunkat az itteni tükör mögött, a lépcsők alján újabb állásmentő medált találhatunk, továbbá beleshetünk a labiba is. Más dolgunk errelele nincs, így húzzunk vissza a halba, ahol a szobor volt. Az egyik duplaszárnyú ajtót távozzunk (Aline kiszabadítása előtt Carnby nem volt hajlandó arra menni), itt Edenshaw-tól kapunk egy mentőmedált. Kapcsoljuk fel a villanyt, majd a villanykapcsoló utáni egyetlen nyitható ajtón menjünk be, itt már zombikkal kell harcolnunk, ezután nyissuk be az első ajtót. Kapcsoljunk villanyt itt is, és kutsassunk, találunk egy viztartályt és egy feszítővasat, és meg-

találjuk Richard Morton végrendeletét (melyben bevallja, hogy emberi áldozatokkal is mutatott be, és De Certo barátja vitte rá minden gonoszra, érdekesség, hogy az Alone 1-ben szereplő maron neve is Decerto volt), ez egyébként a kulcs az egyik könyvtár puzzle-höz. Tovább kutatva megtaláljuk Obed könyvet az Abkanis indiánokról, Obed naplóját, egy vizes flaskát, egy újságcikket Obed-ről, a szekrényben egy energiacsomagot, végül a polcon löszert és Obed diplomáját. A flaskát töltjük meg vízzel, majd távozzunk a másik ajtón át, így több út is nyitva áll majd. A halból menjünk ismét a folyosóra a dupla ajtón át, onnan a másik irányba induljunk, és az első ajtón be. Ezen a folyosón a zombik mindig újratehermődnék, ahogy sok helyen, a folyosó végén vegyük megunkhoz az energiát és löszert, továbbá valószínűleg az itteni működő csapnál is megöltethetünk a flaskánkat. A folyosóról menjünk be az egyetlen ajtón, és használjuk a hajómedellnél a vizzel teli flaskát, láthatjuk, hogy ismét a festményeknél történt valami. Itt gyűjtük be a löszereket, az állásmentőt, a fényképet (ez a tipp a flaskás puzzle-höz) és a farkas maszkot, majd tépjünk vissza a festményekhez (a házban könnyű elgázkodni, de a térképpel még könnyebb). A hajós festmény mögött újabb kulcs vár ránk, ezzel menjünk át Obed szobáján (ahol a sok Obed cucc volt), ki a másik ajtón, át a kis folyosón és nyissuk ki az ottani ajtót. Gyűjtjük be az energiacsomagot és a kulcsot, majd a farkas maszkot helyezzük a bagolyoszorra, így újabb kulccsal leszünk gazdagabbak. Menjünk a nagyobbn folyosóra, szedjük fel a másik végében a löszert, szaladjunk fel az ottani lépcsőn, és nyissuk ki az ajtót a kulccsunkkal. Elérkeztünk az első emeletre, Carnby és Aline ősszerkáják az információkat. Tehát Alan és Obed Morton ikerestvérek, Alan az örülilángés az a gonoszabb, aki ki akarja szabadítani az indiánt és a fény iszonyt által lezart kapu mögüli a sötétség kreatúráit, amik már most is át-átszivárognak, és amiken már most is genetikai kísérleteket végez (mi több embereken is), és keresztetzi a két fajt, egyfajta Dr Moreau). Tehát Alan Morton az ellenségünk, hőseink célja, hogy jól hátsón billentsék. Kapcsoljunk villanyt, és kezdjük el felfedezni ezt az emeletet is, az első ajtó zárva van, a másodikon jöttünk be, tehát jöjjen a harmadik. Szedjük fel az energiát, a mentést, majd nyírjuk ki a franciaágyon trónoló csapos szörnyet úgy, hogy a felette levő lámpát célozzuk (az leessék és elégeti a lámpát), ezután gyűjtjük meg be a löszert és a rakétavetőt. Itt már nincs több dolgunk, a folyosóról a következő ajtót is nyissuk ki, visszakerülünk a festményekhez, de újabb utat nyitottunk magunknak, gyorsabban közeledhetünk majd. Haladjunk tovább, a következő jobb oldali ajtó zárva van, a kacskaringós folyosó végén viszont bemehetünk az ajtón egy már begyűjtött kulcs segítségével. Kapcsoljunk villanyt, vegyük fel a mentést, a löszert, a kulcsot és a fél

fényképet, majd olvassuk el a beszédes nevű Judas De Certo Richard Morton-hoz írott levelét (melyből megtudjuk, hogy Richard eladta a lelkét a gonosz-nak), továbbá Obed egy újabb fényképes naplóját (ezek csak érdekességek, semmi fontos infó nincs bennük). Most menjünk vissza a földszintre azon a lépcsőn, amin feljöttünk, majd a földszinten a következő ajtón menjünk be, ahol még nem jártunk. Ez is egy lépcsőház, ezen keresztül juthatunk fel a második emeletre, ahol kapcsoljunk villanyt. Az ajtón bemelve ismét célozzuk meg a villanykapcsolót, majd szedjük fel a csúszlilit (ami egy gránátvető), és nyissuk ki a következő ajtót a kulcsunkkal. Szereplőnk ismét kicserelel a gondolatokat, Aline-től megtudjuk, hogy valahol padlót kell majd bontanunk, továbbá, ami már sejtettünk, hogy Edenshaw is a csapatban játszik, ergo a barátunk, a dolgok rendezettségéhez 7 szobrot kell neki megszerelnünk. A következő szobában már igen szívsz árnyéklényekkel találkozunk, ezeknek már hosszú, veszélyes nyelvük van, igaz ezekre a fény, azaz a zseblámpa is ártalmas. Szedjük fel a löszert és az öngyújtót, majd irány a következő folyosó és a következő szoba. Itt a gerenda alatt bontsuk fel a padlót a feszítővasal, két kulccsal leszünk gazdagabbak, ezután a patkos ajtón távozzunk. Láthatjuk, hogy az egyik fal el tud mozdulni, továbbá, hogy apró szörnyek fenik ránk a fogukat a magasból. Gyűjtjük meg a gyertyát az öngyújtóknál, majd bontsuk ki a falat mellette a feszítővasal. A következő folyosó végén jobbra forduljunk, szedjük fel az energiát, és menjünk be az ajtón. Itt találkozunk az írek anyjával, aki öreg, vak és járásképtelen, továbbá itt is megtalálható az Obedről szóló cikkel tartalmazó újság. Igazán ebben a szobában nincs semmi hasznos, így menjünk vissza a folyosóra, és célozzuk be a következő ajtót, kapcsoljuk fel a villanyt, és nyissuk ki az ajtót az egyik kulcsunkkal. Egy újabb lépcsőháza jutunk, nyissuk ki az első emeleti ajtót, és menjünk be az itt található ajtón is. Szokás szerint kapcsoljunk villanyt, és gyűjtőgesszünk, találunk energiát és egy munkanaplót Alantól. A fókot a kisebb kulccsal nyissuk ki, jutalmunk egy újabb kulcs és a fénykép másik fele, amiket kombináljunk is egymással. Menjünk vissza az előző lépcsőháza, le a földszintre, kapcsoljunk villanyt, és menjünk ki a kis előtérbe. Az egyszerűbb közeledés végett nyissuk ki a szemközti ajtót is, visszajutunk a földszinti folyosóra. Mind egy, hogy itt melyik duplaszárnyú ajtó választjuk, mindkét helyszínről bejuthatunk a könyvtárba a könyvtárkulccsal, sőt akár mindkét ajtót kinyithatjuk, hiszen két kulcsunk is van erre a célra. A szobor előtt olvassuk el a Morton család történetét 49 oldalán át tárgyaló olvasmányt, elég érdekes, bár kevészt unalmas (főleg az utolsó oldal, a nevét és születési dátumát lesznek lényegesebbek később), továbbá olvassuk el Jeremy Morton naplóját is a másik asztalon. Menjünk körbe balra, fel a lépcsőn (ütökben vegyük fel



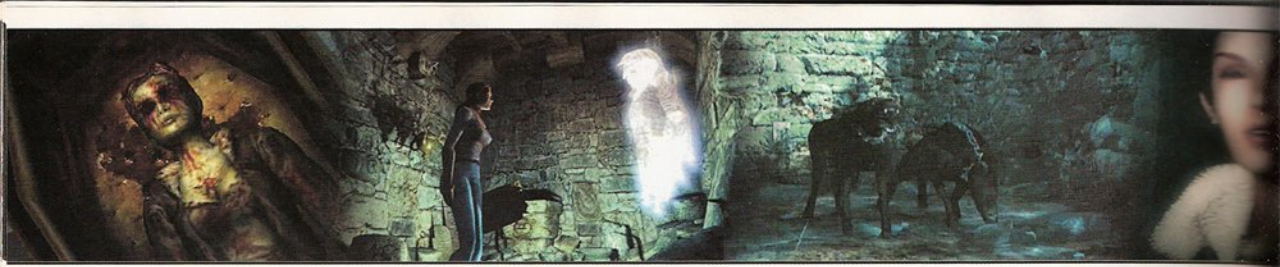


a rakétákat), majd ismét szaladjunk körbe egészen a konzolig. Egy korábbi naplóból megtudhatjuk, hogy a fél fényképen levő kód nem működik itt, de a két fél között egy pluszjel található, az ősszedjük a két számot, az 1408-at és 2518-at, megkapjuk a 3926-ot, ami nyitja az itteni ajtót. Bent gyűjtünk villanyt a jobb oldalon, majd balra rakjuk a szobrunkat a többi tetejére, vegyük fel a kinyitott ajtó mögül a szobrot, ettől balra egy tükörírásal írt szöveget olvashatunk (egy puzzle segítség, arra utal, hogy a festményes rejtvény megoldása a festményeken szereplő emberek születési dátumai), végül vegyük fel a távcsövet is. Távozzunk, menjünk fel a lépcső tetejére, onnan másszunk ki a tetőre, onnan pedig be a toronyba. Itt gyűjtük be a medált, és használjuk a távcsövet az állványon, nézzünk is bele természetesen. Sajnos ez nem a Leisure Suit Larry, így vetkőző csajokat sem kukkolhatunk, csak egy évszám az összes érdekesség, amit a rácsos ablakra zoomolva olvashatunk le, és ami1692. Ha kilépünk a távcső nézetből (ami nem is tűnt túl egyszerűnek, én végigzongoráztam a billentyűzetet, az S gomb segített csak), egy mozi kapunk meg, látjuk, hogy Obed be van börtönözve. Jussunk vissza az előző rejtélt szobához, ahol a távcsövet találtuk, és ússzuk be az 1692-öt az ott található konzolba, ezzel újabb festményt aktiválunk. Jöhet a következő puzzle, aminek a megoldása Richard Morton végrendeletében található. Szaladjunk fel a könyvtár tetejére, egészen az új legvégére, itt a zseblámpát fellelve irányítva láthatjuk, hogy az utolsó előtti könyvszalpolcra lehet valamit csinálni, nosza space-eljük meg jól. Jöhet a következő lépés, most a könyvtár földszintjén kell betolni két könyvet, az első a villanykapcsoló mellett van, a második közvetlenül a lépcső aljánál. Induljunk a negyedik, és egyben utolsóhoz, ami a felső emeleten van, de időközben előkerül egy démon is, ami egy erős főnök. Időnként villámmal támad minket, és csak amikor erre készül, akkor sérülékeny. Tapasztalatom szerint a rakétavető a legalkalmasabb ellene. Ha sikeresen hazavágtuk, tényleg jöhet az utolsó könyv, ez a felső szinten a létra utáni második sarokban találjuk, a beto-lása ismét egy festményt aktivál. Célozzunk meg most a festményeket az ismert úton, és gyűjtjük be jutalmainkat, a jeleket ellátott félmápat, a kulcsot és a sárlay plazmafegyőt. A képek alatt újabb konzolok jelentek meg, a kulcsot már ismerjük a megoldáshoz, be kell ütni a képeken szereplő Mortonok születési dátumait, amiben segítségünkre van a nagy Morton könyv. A megoldás egyszerű, szerencsére kronológiai sorrendben vannak az arcképek, az első Richard, aki 1852-ben született, a második Archibald, aki 1874-ben, a harmadik az 1899-es Jeremy (és barátja Edenshaw), a negyedik pedig Lenin elvtárs személyesen, azaz az 1931-es Howard. A nyereményünk sajnos nem multimillió a Jakupcektől, de még csak nem is millió a Vágótól, csak egy egyszerű bronzkulcs, amit az aszta-

lon álló óránál vehetünk birtokba. Azonban ez is aranyat ér számunkra, a segítségével végre elhagyhatjuk ezt az elátkozott házat a villanykapcsoló mellett ajtó kinyitásával. A manor előtt elindulhatunk jobbra, a szerszámok bódéban vehetünk magunkhoz energiát és gázpatront (a plazmafegyverhez), és a bejáráthoz visszamenve vegyük fel a medált, és nyissuk ki a kaput a kulccsal. Innen az út ismerős lesz a játék elejétől, ugyanazon az úton menjünk vissza egészen a kezdőpozícióig, amin jöttünk, onnan pedig menjünk tovább a zárt kapuig. Útközben a zombik úgy fognak özőleni, mintha csak egy nonstop húsból lenne a csokolé. A kaput a fémlapon látható ábrák megadásával tudjuk kinyitni, az egész eddigi hajchól ezért volt, de sikerült is megoldanunk Howard rejtvényét. Most értünk a játék feléhez, jöhet a harmas CD. Innen a játék Carby-val sokkal akciódúsabb és lineárisabb, egyben picit unalmasabb lesz véleményem szerint, szemben Aline második CD-jével, ami továbbra is főleg puzzle orientált marad. Kezdjük a CD-t hullarablással, energiát és gázt kapunk. A hidat után nem messze egy medál csillan meg a földön, ezt azonban soha nem bírtam felszedni (és nem ez az egyetlen a játékban), Carby nem éri el az útról és nem hajlandó odamenni. Bugnak tűnik, de különös, mert ugyanez volt a helyzet PSX-en is, azóta biztosan javították volna, egy pocintás a mozgáskorlátozó leíró tércépen. Kicsit odébb hirtelen egy véres fej jelenik meg, valószínűleg Dr Hannibal Lechter barátunk mind az őt maradék újját megnyalja az agyvelő kizikálalás után. Menjünk fel a lépcsőn a siklakörhöz, itt Aline sokat fog minket ugráltatni. Először menjünk a szemközti nagy kőhöz, nézzük meg, és mondjuk azt Aline-nek, hogy ez az északi, majd újra rádiózzunk neki. Ezután átküld minket a délkeletre, nézzük meg és rádiózzunk, majd ismétéljük ugyanazt a nyugati, délnyugati, keleti és végül északkeleti kőnél is. Aline a csillagvizsgáló különös géppel küsíti, hogy ma van a nap, amikor a bolygók együttállnak, és a kapu kinyitható, ergo a keleti kőnél kell elkasználni a szepelt, logikus. Tegyük ezt, de előtte hallgassuk vissza, hogy Edenshaw milyen sorrendben kántálta a mágius szavakat a diktáfonon, ezt, azaz az O Gou'ali, Hypor, Harnis, Korna sorrended adjuk meg. Jutalmunk egy korong és egy szobor. Itt végeztünk, haladjunk tovább, Aline hamarosan közli rádión, hogy neki kell a korong. Utunk teljesen lineáris, a lépcső alján vegyük fel a medált, itt az apró szörnyek menekülni fognak a zseblámpánk fényétől, a következő helyszínen azonban egy hatalmas skorpiószőrű lény állja utunkat. Nem kevés ólom kell a kiirtásához, szoknunk kell, mert ezek mellett nehéz lesz elsiszolni. Egyébként innen már nagyon sok ellenfelünk lesz, és a többségük állandóan újratemetődik, ha tehetjük, rohanjunk el mellettük harc nélkül. A létrán másszunk fel a rakétáért, majd vissza le, és folytassuk utunkat. Hama-

rosan elérkezünk a zombiktól hemzsegő mocsárhoz, ami elsőre labirintusnak néz ki, de azért nem nehéz benne eligazodni, főleg nem a térképpel, és nem is kell attól tartanunk, hogy valahol elszűnyedünk. Balra menjünk tovább a repülőgépproncsokhoz, itt érdemes menteni, mert bent időzített rész jön. A gépben vegyük fel az energiát, a drótvágót, a medált, a rakétát és a szűrőt, ami a zseblámpánkra szerelve az alvadt vér megtalálásában segít. A pilótát még életben találjuk, de súlyosan sérült, pánikba esett és beszorult a lába, ráadásul a gép is süllyedni kezd. Carby megnyugtatja, hogy nem lesz semmi gond, aztán otthagya elszűnyedni, pár másodpercünk van csak, hogy elhagyjuk a gépet, ha nem akarjuk, hogy az a mi koporsónkka is váljon. A pilóta halála előtt annyit meg elárul, hogy Johnson lebuokott, ezt majd a részletekből tudhatjuk meg, hogy a zseblámpánk manipulatív manusz, aki mindkét főhősünket belerángatta a balhéba kormánygünyök, aki Lamb szervezetébe beépítve nyomozott. A mocsárból most fellelve menjünk tovább, a skorpió utáni helyszínen vegyük fel a medált, majd a templom helyett a hidon keresztül folytassuk utunkat. Itt végre rendezhatunk egy kerítésnél Aline-nel, odaadjuk neki a korongot, amire vagyis, cserébe egy gyűrűt kapunk, ami persze nem eljegyzési, OM áll rajta, tehát Obed Morton-é. Most már mehetünk a templomhoz, a drótvágóval vágjuk le a láncokat az ajtó-ról, majd kombináljuk a szűrőt a zseblámpával, és menjünk be. Bent találunk energiát, rakétát és egy könyvet (kézikönyv emberáldozatokhoz), továbbá a szűrővel láthatunk egy pentagrammot az ajtón és egy konzolt. A másik két jel megtalálásához be kell járunk az egész pályát újra a szűrővel, és nagyon nehéz öket felismerni, kevésbé figuratívak. Ha ezzel megvagyunk, ússzuk be a jeleket a konzolba, a fordított keresztet (jobb felső), a pentagrammot (középső) és a háromágú szigonyt (jobb alsó). Most már szétszedhetjük a lámpát, és lemehetünk az oltárnál megnyitott lejáraton keresztül, a kapunál értelemszerűen a pecsétgyűrűt kell használnunk. Haladjunk tovább, hamarosan Alan laboratóriumába jutunk, ahol a kapcsolókkal egyelőre még nem tudunk semmit sem kezdeni. Vegyük fel a medált az elágazásnál, de ne forduljunk be, menjünk egyenesen. Pár lépés után meglegyünk Alant egy szörny gémpanulálása közben, lekapcsolja a villanyt, elmenekül, és zárja maga után az ajtót. A sötétben a zseblámpánk lesz a segítségünkre, továbbá Aline, aki az általa szerzett térkép segítségével navigál minket. Space-eljük meg az ajtót, ezután jönnek a kapcsolók, amikkel megpróbáljuk túltérheli a nyitószervezetet. Az elsőt egy asztalon találjuk a visszafelé vezető úton, a másodikat az egész labor bejáratánál, ahonnan jöttünk, a harmadik pedig az elágazás után a harmadik út végén van. Ezek után már kinyitjuk az ajtót, induljunk balra át az itteni ajtón, elolvashatjuk Lamb Obed-hez írt fenyegető levelét, továbbá

Jeremy levelét is, majd távozzunk arra, amerre Alan menekült. Szaladjunk végig a hosszú folyosón, be az oldalsó ajtón, közben Carby újabb eszmecsérelt folytat Aline-nel, melyben megtudjuk, hogy Aline kinyitotta a növényházhoz vezető utat, és valószínűleg Lamb felelős Fisk haláláért. A rádiószóban újabb bizonyítékot találunk arra, hogy Lamb szállította a hullákat Alan kutatásaihoz, ezekért Obed azzal fizetett, hogy elérta fivérért, aki azóta, mint tudjuk, rájött erre. Tehát Lamb maga is a kapu kinyitását, és a sötétség feletti hatalmat akarja magáénak, mi vagyunk a két ügynök, akiket a szigetre küldött a táblák fordítására, amiket Obed végül mégsem akart átszolgáltatni Lambnek. Menjünk ki és tovább a másik ajtón, majd a már ismert pincéből fel a növényházba a létrán. Itt gyűjtjük be a létra tetejéről lökőket le a szobrot, majd a maradványai közül vegyük fel a harmadik szobrunkat és Alan Morton gyűrűjét. Természetesen a hosszú úton menjünk vissza a gyűrűvel működő kapuhoz, és használjuk az új pécsetgyűrűt is ott. Aline is csatlakozik hozzánk, megtudjuk, hogy amennyiben a kaput mégis kinyitja valaki, hajnal előtt vissza kell zárni, mert addig nem jöhetnek ki a sötétség teremtményei. Menjünk tovább, át a hidon, majd oldalt nyissuk ki a csapajót, és szedjük fel az új fegyvert meg a többi extrát. A következő helyszínen természetesen Alan kinyitja a kaput, ami Carby-t is magába szippantja. Egy H. R. Giger szerű világba csöppenünk, és a fény egyik istenétől, Hecatonthires-től megtudjuk, hogy Carby az ő harcosa, az előző Carby reinkarnációja. Itt már tényleg nonstop tehermentőnek újra a lények, tehát csak szükség esetén harcoljunk, a kristályok a villámfegyver löttőjéhez hasznosak, a foszforoszkaló forrás pedig az energiánkat tölti. Az új teljesen lineáris, haladjunk barlangról barlangra, a térkép is segít. Az egyik helyen Carby megpróbálja egy sziklaperemen kőtelébe kapaszkodva követni Alan-t, ám az elvágja a kőtelét, így egy alsóbb szinten folytathatjuk utunkat. Az innen nyíló barlangban újabb fegyvert gyűjtőthetünk be Archibald Morton hullája mellől, továbbá egy flaskát és a naplóját. Menjünk vissza a barlang százához, és a balra található kőtelén másszunk le. Menjünk fel a lépcsőn, és kövessük Alant, hamarosan találkozzunk vele, Aline-nel és a szörnyé váló Obeddel, aki legrug egy szakadékba a fivérével. Menjünk tovább, fel a következő kőtelén, itt Johnson hív minket rádión, elmondja, amit már tudtunk, hogy kormánygünyökként épült be Lamb szervezetébe, továbbá Lamb felelős Fisk haláláért is, aki soha nem is jutott el a szigetre. Az itteni barlangban megtölthetjük a flaskát energiáttal, majd a hidtől oldalán folytassuk az utunkat. Sokáig csak egy irányba mehetünk (a létra sem működik), az egyik helyszínen, ahol láthatólag közepes méretű sziklarakások blokkolják az utunkat, space-szét juthatunk tovább. Az itteni magasabb kijárat is elérhető, a következő, látszólag



szácutka helyen pedig egy sziklazsopdólé automatikusan, azon haladhatunk tovább. Itt Aline-től megtudjuk, hogy közeledik a játék vége. A következő oltáros helyszínről menjünk tovább, le a kőtele, és jön az utolsó főnök, az átvaltozott Alan személyesen. Vele egy módon lehet elbánni, csajjuk a térkép jobb alsó sarkába egy kis barlang százához, oda nem tudunk bemenni, mindig előtünk terem ott és kibővül bennünk. Azonban ha megsebesítjük például lightning gúnna, ami a padlón van, beszélgethetünk a barlangba. Ekkor Carnby átváltozik indián sámánná, majd visszaváltozik. Ezután nincs más dolgunk, mint a közepén levő szoborfej felmarkolása, és az előző helyszínt oltárán való elhelyezése.

Ha kimegyünk az újonnan kinyitott ajtón, jön a megnyerés. Hőseinket kimentti Johnson egy helikopterrel a szigetről, Edenshaw pedig a rituáléval lezárja a kaput, és elpusztítja a szigetet. A sztori Lamb jelenetével zárul, akinek már birtokában van a táblák fordítása és minden információ egy másik kapu kinyitásával, márpedig vannak további kapuk is a Földön. Ez és a credits végén olvasható „Edward Carnby vissza fog térni” szöveg arra utal, hogy remélhetőleg nem kell újabb 6 évet várunk az Alone in the Dark ötödik részére, valószínűleg hamarosan megkezdődik a munka, az is lehet, hogy már dolgoznak rajta.

### Aline in the Dark

Aline-nel a játék sokkal inkább kalandjáték, mint Carnby-val. Így is sok ellenféllel kell harcolnunk, de a hosszabb almalmas harcok részek hiányoznak, mindenhol a puzzle-k dominálnak. Szerintem érdemes a játékok mindkét karakterrel végigjátszani, de ha valaki csak az egyikkel akarja, Aline megoldása érdekesebb.

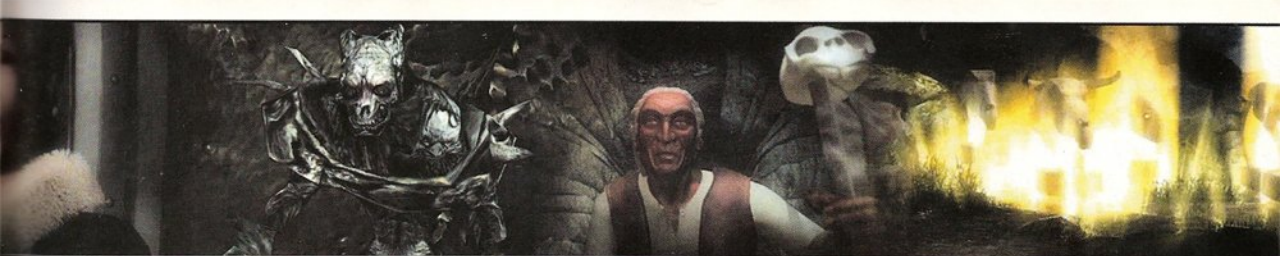
Aline a manor tetején ér földet az ejtőernyővel, kevésbé szerencsés, mint Carnby, ugyanis sem fegyvere, sem állásmentő medálja nincs, ráadásul földet éréskor súlyosan megsérült, az energiája is nagyon alacsonyan áll. Ez utóbbit orvosolhatjuk a nálunk levő elsősegély dobozzal. Érdemes a többi tárgyunkat is átnevezni, megtaláljuk Johnson levetelt, melyben azt próbálja elhitetni velünk, hogy Obed Morton az apánk, továbbá az ehhez tartozó fényképet is. Később természetesen ki fog derülni, hogy mindez kamu, csak azért készülték, hogy a legjobb Abkanis szakértőt nyérjük meg a táblák lefordítására. Induljunk le a tetőn, hamarosan Carnby jelenkezik, és biztosít minket arról, hogy Carnbyban ő is a manorba ér, mi addig bújunk el valahol, ami eszünk ágában sincs természetesen. Mászunk be az ablakon, és hallgassuk meg a járásképet, vak és félszűrű öregasszony mondókat, ad pár hasznos infót, például, hogy bizonyos árnyéklények ellen fényvel, azaz zseblámpával is harcolhatunk, továbbá kapunk tőle egy kulcsot. Vegyük fel az energiát is, és itt is elolvashatjuk a Carnby sztorijából már ismert Obed-ről szóló újságcikket. Amikor távozzunk, megelvének a szőnyegen látható rajta, kapcsoljuk be és mozgassuk rá a zseblámpánkat, így küldhetjük át az örök vadászmezőkre. Vegyük meg fel a medált, majd távozzunk az ajtón át.

Szaladjunk egyenesen a folyosó másik végébe, az itteni lényt is megjésszhetjük a lámpával, de ennek már nem árthatunk, csak ha az ajtó melletti kapcsolóval felkattintjuk a villanyt. Ez az ajtó zárva van, a folyosó harmadik ajtaján távozzunk. Itt már sokkal szemtelenebbek a szörnyek, folytassuk utunkat a patkós ajtó mögött, ahol kapjuk fel a medált és a löszert. Irány vissza az előző szobába, itt is vegyük fel a medált, és távozzunk a harmadik ajtón (a negyedik zárva van). A folyosó utáni szobában is gyűjtőgessünk, egy kulcsal, egy energiacsomaggal és egy doboz löszerral leszünk gazdagabbak. Ezzel a kulccsal az öregasszony szobája melletti zárt ajtót nyithatjuk ki, menjünk vissza, és arra folytassuk utunkat. A lépcsőn szaladjunk le (az elsőn kihallgat-hatjuk, amin a gonoszabb Alan leszidja Obedet az ikerestvérét, amiért az elárulta őt Lambnek), a földszinten kapcsoljunk villanyt, és menjünk ki a kis folyosóra, onnan pedig az egyetlen nyitható ajtón át egy szobába jutunk. Itt nyissuk ki a kulcsunkkal azt a fekete dobozt, amin egy kisebb totemoszlop áll, végre szerettünk egy fegyvert, ki is próbálhatjuk, mert azonnal megjelenik egy szivós szörnyeteg. Sajnos ez Carnby legyengébb pisztolyánál is gyengébb, egy ilyen kis szörnybe is egy rakás skulót kell pumpálnunk, hogy hazavágjuk. Távozzunk a másik ajtón át, épp Obedet látjuk elszaladni jobbra. Kövessük a főfolyosóra, ahol kapcsoljunk villanyt, majd azon az ajtón menjünk tovább, amit a kamera megmutat (mert zajt hallunk onnan), az összes többi amúgy is zárva van. Az ajtó mögötti folyosó végén Obed vár ránk, egy rövid beszélgetés után le is lök minket. Szerencsésen csak kábító lövedék volt, Obed bezárt minket egy szobába, és lenyúlta a dzsekinet, de rádión megdughattuk, hogy Carnby, a felmentő sereg már úton van ide. Addig is foglaljuk el magunkat, kapcsoljunk villanyt, vegyük fel az íróasztalra a csavarkulcsot és az energiát, a szekrértől a medált, nézzük meg Edenshaw képét a szekrényen, és olvassuk el Alan naplóját, ami az éjjeliszekrényen fekszik. Menjünk be a tükrorajtó mögé is, az első lépcső alján vegyük magunkhoz a háromcsövű sörétest, legalul pedig az energiát. Itt kukkoljunk az ajtón át, láthatjuk a rettegő Obedet, amint Lambel beszél rádión, és közli, hogy elküldte neki a táblák fordítását (tehát mi potyára vagyunk itt), továbbá két ügynök nagyon kevés lesz a sötét erők megfékezéséhez (ezek mi lennénk), egy egész hadsereg kellene. Mire végez, Alan belép a helyiségbe, és leüti arról ívérét. Menjünk vissza a szobába, végre Carnby is előkerül, és a segítségével feljutunk a felettünk levő helyiségbe. Ott a gonosz Judas De Certo szelleme biz meg minket, hogy lopjuk el neki Edenshaw tükrét, ráadásul ezután, ha elmászkálunk is mindig a számárá kedvező útra teleportál minket. Kapcsoljunk villanyt, és távozzunk. Menjünk az öregasszonyhoz, ő megerősíti gyanunkat, hogy De Certo gonosz, és nem szabad a kéréseit teljesíteni, ezután menjünk a lépcsőn az első emeletre, mielőtt kinyitnánk az ajtót, De Certo elteleportál minket. Menjünk be az első ajtón, kapcsoljunk villanyt, vegyük fel az energiát, a tükröt és a gránátvetőt, majd olvassuk el Alan munkanaplóját.

Jegyezzük meg, hogy itt a vetítőgép, később még vissza kell jönnünk ide. Menjünk vissza a folyosóra, kapcsoljuk fel a villanyt, és menjünk be a kapcsolótól balra levő ajtón, ahonnan az Aline kántálás jön. Szaladjunk be jobbra az ágy mellé, és menjünk be a tükrő mögé De Certohoz. Természetesen válasszuk a löszert, energiát és medált. Itt találkozzunk először Edenshaw-val, aki gratulál, hogy legyőztük De Certot, és arra kér minket, hogy szerezzük meg a fény hétéstenek hétszobrát, ezekkel csak ma éjjel tudja elvégeztetni a rituálét, és lezárni a kaput, amin ajtóhetnek a sötétség teremtményei. Ettől kezdve szabadabban mozoghatunk a manorban, távozzunk a másik ajtón át, és a Carnby-nál megismert festményes helyre jutunk. Onnan a dupla ajtón vissza is mehetünk az előző folyosóra, a szekrény melletti ajtón pedig oda, ahol felbörtendünk. Most menjünk a hal földszintjére, kapcsoljuk fel a villanyt, vegyük fel a löszert, és távozzunk a dupla ajtón át. A folyosóról menjünk arra, ahonnan Obed elszalad, most már bemethetünk a szobájába, ahogy Edenshaw is tanácsolta. Kapcsoljunk villanyt, és induljunk felfedezőútra. Vegyük fel a löszert, olvassuk el Obed naplóját és jegyzeteit az Abkanis indiánokról, majd löjük ki a tükröt. Olvassuk el az ott talált könyvet is, amia rituálét írja le, majd kutakodjunk tovább, vegyük fel az energiát, olvassuk el az újságot, ha ezt eddig nem tettük volna meg, és nyissuk ki a szekrényt. Még Obed diplomáját és a kögyürős fényképet lehet megnézni, aztán távozzunk a másik ajtón. Visszakerülünk Lucy Mortonhoz, az öregasszonyhoz (nem teleportálunk, csak a program megsejtelte nekünk a bolyongást), aki ad nekünk egy prizmat, és mesél a családun útról, mellesleg elcsozza ránk is. (Bár a sztorióból ki fog derülni, hogy nem Obed Aline apja, és az egész csak beütetése volt. Lucy egyik megjegyzése nagyon sejtelmes, ahogy később Obed egyik cseláza is az lesz. Ezek a kérdések a játék végén is nyitva maradnak, így nem kizárt, hogy a dolog vissza fog köszönni a következő Alone játékban, és talán kiderül, hogy Aline mégis rokon kapcsolatban áll a Morton családdal, ami a véletlen furcsa fiktóra.) Menjünk vissza a vetítőgéphez, kapcsoljuk fel a villanyt, majd használjuk a prizmat és a zseblámpát a gépen. Egy mozzint láthatunk, melyben Alan a meggyilkolt apját alakítja át árnyéklénnyé, az előadás után pedig kapunk egy kockát, ami a könyvtár 3D-s térképe pár plusz infóval. Most már majdnem mindent bejártunk, ezen az emeleten még a kacsaringós folyosó végén benyithatunk egy szobába, ahol villanykapcsolás után elolvashatjuk De Certo Richard Morton-nak írt levelét, továbbá Obed fényképes naplóját. A földszinten is nyílik egy ajtó a folyosóról, ahol Obed ránt lök, de ott Aline-nel abszolút semmit nem találunk, nem is érdemes bemenni. Továbbá még felmehetünk a lépcsőn az elsőre, és a folyosóról nyíló utolsó ajtó mögötti csigalépcsőn a harmadikra. De ezeket sem érdemes megját-

szani, maximum az utat lehet lerövidíteni időnként. Ha mindent bejártunk, jöhet a földszinti folyosóról nyíló hatalmas könyvtár. Bent kapcsoljunk villanyt, majd olvassuk meg. A szobor mellett van a nagy könyv a Morton családról, a másik asztalra pedig Jeremy naplója. Vegyük fel a gránátokat, majd az első emeleten a Carnby által kinyitott titkos helyiségben a löszert. A felső emeleten levő létrán mászunk ki a tetőre, onnan pedig be a toronyba, ahol további gránátokat vehetünk magunkhoz. Kocogjunk vissza a könyvtár földszintjére, majd a bejárattól nézve balról az első és második könyvszekrény közé menjünk be. Baloldalt középtájt, ahogy a kocka is mutatja (forgassuk, nézzük meg minden irányból), space-egjünk egyet, majd a megjelölt konzolba üssük be a kockán látható 1991-es számot. A fülkében vegyük fel az Abkanis táblát, a medált és az energiát, majd húzzuk meg a kart. Jön az első főnök, vele egybeként szinte fogunk harcolni később is, szokatlan, hogy ő Howard, Obed és Alan apja, gránátvetővel lehet jól elintézni. A liftből, amivel a szörny érkezett, vegyük fel a medált, majd hagyjuk el a könyvtárt. Ismét Lucy Mortonhoz kerülünk, a program megint megsejtelte nekünk. Ő hozzánk vágja a medált a másik felét, és közli, hogy a éjjelátvándorló a másvilágra, ahol a fére is csatlakozik hozzá, amint megszábadítjuk (ez is arra utal, hogy az előző szörny tényleg Howard Morton volt, a medált meg keltették, ahogy a Twin Peaksben). Lucy még elmondja, hogy szinte kizárt, hogy Obednek lenne gyermeke. Rakjuk össze a medált, és a földszinti hallban használjuk a tükröt jobbra sarkában.

Ezután már kinyithatjuk a tükrorajtót, és a pincébe kerülünk. A pincét már Carnby kifosztotta, így semmit sem találunk, a létrán át tudunk továbbhaladni. Aline automatikusan használja a létra tetején a csavarkulcsot az ajtó kinyitására. A növényházban egy doboz gránátot és egy darab Edenshaw-találunk, ez utóbbit az erdőbe küld minket. Távozzunk az ajtón, itt ismét harc képtelenné kell tennünk a Howard-szörnyet. Jobbra induljunk (balra nincs semmi), ki a kiskapun. Innen az út teljesen lineáris, haladjunk, szedjük le a fel-feltámadó Howard-ot meg a többi teremtményt, ha kell, továbbá gyűjtőgessük a löszert és medált. Hamarosan eljutunk egy templom méretű családi kriptához, menjünk be, bent pedig Jeremy nyughelyét látogassuk meg. A feltaláló hagyott nekünk hátra egy rakétavetőt rakétákkal, egy energiacsomagt, egy állásmentő medált, egy érdekes eszközt és egy üzenetet, ami az eszköz használatára utal. Menjünk vissza a kriptá forrászéra, a bejárattal szembe levő géphez. Használjuk az új cuccunkat a zseblámpán, így a zseblámpa csak kis szórásban fog világítani. A falon levő eszköz egy rakás lámpából és fényérzékelőből áll, láthatjuk, hogy egyes egők égve maradnak, mások nem. A szüktített fény zseblámpával egy M (mint Morton) betűt kell rajzoljunk az eszközre úgy, hogy a balos sarkokban kezdjük. Mazochistáknak ajánlom a szűr nélküli változatot analóg gamepaddal (egérrel és szűróvel túl könnyű), az is meg lehet csi-



nálni, bár nagyon nehéz, nekem PSX-en sikerült. Szedjük szét a buherált zseblámpát, és folytassuk utunkat a Richard Morton (pontosabban már csak „ichard”) név mögött. Itt Sam Gibson száz éves hullájába botlunk (a könyvekből kiderül, hogy ő volt az első táblaridító), aki csak egy dühös üzenetet hagyott hátra, nem örült, hogy a Mortonok így elbántak vele (bezárta a kriptába). Menjünk végig a bányajáraton, és csúszunk le a domboldalon.

Itt kezdődik Aline harmadik CD-je. Dzsajunk át az erdőn, közben rá is gyújthatunk nyugodtan a „Mint a mókus fenn a fán, az úttóroló vidám” kezdetű nótára. Jön az erdő, ami sok-sok új fejtörőt rejt magában, másszunk fel a kapu melletti növényzetet, és végük be. Fű a szél a magasban emberszen, menjünk fel a lépcsőkhöz a kapuig, amit így belülről ki is nyithatunk. Folytassuk az utunkat lefele, végük fel a medált, másszunk meg a félig leomlott falat (rajta meg löszert találunk), majd szökjenünk le a másik oldalra. Menjünk be az épületbe, a korlátos lépcső tetején bejutunk Obedhez. Ő elmondja, hogy soha nem volt lánya (így tehát Aline nagy kérdése meg lett válaszolva, nem Obed az apja), bár a Marie Cedrac ur némi nek a távoli múltból (Lucy utalása után ez is sejteti, hogy Aline-nek mégis lehet valami köze a családhoz egész véletlenül, ha lesz folytatás, meglátjuk, hogy ez a témát továbbviszik-e). Obed egyébként már éppen az átalakulás küszöbén van, a bratyoja megbuherálta kiciszetgenetikailag, így Obed rendszeren összeszebelt tampa aggyal, nem sokra jutunk vele. Szedjük fel a fémkártyát és a medált, majd menjünk ki, és tovább, amerre még nem voltunk. Itt sok lépcső vezet le a mélybe, egy nagy kiterjedésű romos területre. Térképezzük fel, és gyűjtögessünk. Találunk rakétákat, medált, löszert, öntőformát (ezt a másik lépcsőn felmenve a ládából vehetjük fel), energiát, drótvágó, fémdarabot és pár jegyzetelt és tervezőt a bányagépnél. Menjünk vissza oda, ahol átámsztunk a falon, másszunk vissza, és menjünk be az épületbe, ahol még nem voltunk. Itt egy lelanított ládat találunk, vágjuk el a láncot a drótvágóval, és végük fel a kulcsot és a fémdarabot. Most menjünk vissza egészen az erdő tetejéig, ott végre bemehtünk az új kulcs segítségével Jeremy műhelyébe. Kapcsoljunk villanyt, majd gyűjtsük be az energiát, az üveglencsét és a három alkatrészt, továbbá olvassuk el Jeremy naplóját, sok érdekesség van benne, és egyben kulcs is egy puzzle-höz. A különös gépezetbe pakoljuk be az öntőformát és a fémdarabot, majd kapcsoljuk be, kapunk egy újabb alkatrészt. Elkészíthetjük összerakni az alkatrészeket Jeremy tervezési alapján. Először a butt-ot kombináljuk az orange accelerator-ral, majd az így kapott félkész photoelectric pulsar-t a barrel-el. Ezután a tripod support-ral nyomjuk egy spilit, és a perforator barrelt kombináljuk a tripod supporttal. Végül az így kapott perforator barreles tripod supportot rakjuk össze a félkész photoelectric pulsaral. Menjünk ki innen arra, amerre nincs ajtó, és használjuk az ottani távcsővonal az üveglencsét, nézzünk is bele. Space-szel zoomoljunk középtájt a lyukra, majd S-el lépünk el a távcsőtől, és induljunk balra. Lezuhanunk a mélybe, és a csatornában kötünk ki, ahol egy csatornaszörny szívélyes fogdatá-

sában lesz részünk. Evickéjük ki a vízből, majd a létra segítségével másszunk fel a csatornából. A ládából szedjük fel a három metallic cardot, és távozzunk az ajtón át. Most menjünk oda, ahol Obed cellája nyílt, nem messze attól találunk egy ajtót, amit a négy metallic card fog nyitni, és Jeremy napójában találjuk a kártyák sorrendjét, ami ezüst, arany, vörös és fekete. A csillagvizsgálóba jutunk, az egyszerűbb átjárás érdekében kinyithatjuk az itteni egyik ajtót, továbbá gyűjtsük be az energiát, a plazmacsúzlit, a medált és a másik metallic half-ringet. Most már felmehtünk a lépcsőn, Carby jelentkezik rádióan, ő épp most ért a kökörkőhöz. Nézzük meg a rajzot, majd végük kezelése a gépet, ami elég trükkös puzzle. Be kell adni egy dátumot, de a nálunk levő papírokon szereplők közül semmi sem működik, viszont ha Carby-val jászottunk már tudjuk, hogy a mádatum a kulcs (még egyébként is néptudjuk már, hogy ma van az együttállás, és ma nyitható a kapu), a dátumot viszont csak az intróbból tudhatjuk meg, ami 10 31 2001 (azaz Október 31). Egy frankó mozi követezzük, amiben a bolygók felsorakoznak egymás elé, majd Carby is megkapja az infóját a kökörkőhöz (Aline most nem futtatja meg), végül pedig kinyílik egy rejtekhely, ahonnan végük magunkhoz a két kulcsot, a pécsetgyűrűt és a szobrot. Az egyik kulcs segítségével kinyithatjuk a harmadik ajtót is, ami eddig zárva volt, menjünk ki. Végük fel a gránátokat és a medált, majd vizsgáljuk meg a szobron a lyukat, amit már a távcsővel is észrevettünk. Carby „indian varázsló” jelenti, hogy végzett a rituáléval, és pont egy akkora korongot szerzett, ami ekkor passzol, így hőseink megbeszélnek egy randit. Hagyjuk el az erdőt, és egészen a harmadik CD legelejéig menjünk vissza (tovább nem is tudunk), ott megkapjuk Carby-tól a pécsetgyűrűt cserébe a korongot, amit természetesen a lyuknál használjuk (szerencsére a program megsporolja nekünk a visszaautót, oda uton így is nyugat bennünk a fel-feltámadó Howard eleget). Megkapjuk a harmadik szobrot, plusz az Abkanis energiakövet (tízezer éves Duracell). A két metallic half-ringet kombináljuk komplett gyűrűvé, ezt rakjuk össze az energiakövel, az így kapott cuccot pedig a perforatorral, ami így sok fáradság árán komplett lett, de a használata sem lesz egyszerű. Most menjünk Jeremy műhelyébe, és onnan a létrákon keresztül a tetőre, ahol nyissuk ki a lakatot a lakatkulccsal. Egy emelettel lejjebb használjuk a középső gépet a tető kinyitására, majd a még egy emelettel lejjebb levő gépet a villámszedő (tudjátok, mint Dr Frankensteiné!) kiegészítésére. Ismét előkerül Howard, de most végéig el is intézhetjük végleg, tehát ismét főnökharcs lesz. Majdnem két percig lesz kint az áramszedő, amin keresztül időnként a terem középsébe csap a villám. Úgy kell kerülgélni a terem közepét, hogy Howard akkor ugorjon át felette, amikor épp becsap a villám. De amikor a villám cikázik, akkor nem ugri (annyira nem hülye). Segítségnünk lesz az, hogy látunk egy villanást, mielőtt jön a villám. Ha lejár az idő, újra kapcsolhatunk, ha jól számolom háromszor kell „kiütni” véshelyzetben szólvá, és akkor már tényleg ott marad. Most egy nehéz rész jön. Kapcsoljuk újra

be a gépet (vagy ki és be, ha nem járt le az idő), aztán, mint az örült rohanjunk le a nagy romos területre, ahol a bányagépet találjuk a tervezőkkel, és használjuk a perforator a gépnél. Először a falon át mentem, de azt hiszem a csillagvizsgálóanál rövidebb az út valamivel, mindenesetre mindkét út teljesíthető. Ha megcsínáltuk, kiröbbitjük a falat a villámmal hajított géppel, és végre szabad az úttovább. A barlangban végük fel Jeremy photoelectric pulsar fegyverét, és olvassuk el az írást, majd haladjunk végig a barlangon (le a létrán, át a hidon, le a lépcsőkhöz). Miután átámsztunk a sziklákon Carby-ba botlunk, majd Aline ismét lefordít egy táblát, és pár helyszínnel odébb Alan ismét kinyitja a kaput, hogy Carby végigjártásánál is (közben persze most is fosszunk ki a csapajót alatti rak tárt).

A mozi után (melyben Alan bement a kapun, és Carby is be lett szippantva), kövessük a népt is a sötétségbe. Innen a játék elég lineáris, eltévedni nem lehet, szóval haladjunk az úton, közben gyűjtögessük a kristályokat, amit ennek a villámgyeget töltöjébe. Ha tehetjük, ne bocsátókozzunk harcba, a szörnyek innen már úgyis nonstop termelődnek újra. Ahol látszik a népt másikk kijárta van (bár az egyik elérhetetlenül magas), ott space-szel másszunk a kőarakásokra, úgy haladhatunk tovább. Hamarosan eléérünk a barlang mélyén levő Abkanis erődhez, Aline magától felmászik a létrán. Az erődben egy házat találunk, amireh egy létra van támasztva, és egy hosszú lépcsősört, ez utóbbin menjünk fel először. A járat végén a mozi után egy Abkanis oltárhoz jutunk. Ezen gombokat láthatunk, mindegyik más-más helyet nyit, a bejáratnál szembeni természetesen a bejáratot. Nyomkodjuk végig az összes gombot valamilyen rendszer szerint (az oramutató járása ajánlott a bejáratnál kezdve, így lesz kerek a történet), és nyerünk egy korongot és egy darab írott történelmet mind a hat ablak mögött. A korongok a fény féltésten közül hatot ábrázolnak, a történet pedig arról mesél, hogy az istenek sokat utaztak, amíg megtalálták a Földet, és elhatározták, hogy megszerzik. A Földet akkora sötétség lényel uralták, ám sorban mind a hat fénytisten megküzdött velük, és a sötétség a föld alá (a kapu alá) menekült. Ekkor a hetedik isten, Hecatonchires, létrehozott egy fajt a kapu őrzésére, ezek lettek az emberek, az őrzők. A mesédét után végeztünk túzzunk vissza a lépcső alján levő házhoz, fel a létrán, le a belsejébe, ott pedig az ábrák segítségével pakoljuk be a korongokat a megfelelő lyukakba. Nem érdemes silabizálni az ábrákat a tárgylistán, egyszerűbb, ha gyorsan végignyomkodjuk a use-t az összes korongon minden lyuknál, a megfelelő bekerül, és mehtünk a következőhöz. Menjünk hátra az épületben, végük fel az indán zseni tömlőt, a medált és a piramist, majd menjünk vissza a lépcsőt megmászva az oltár bejáratá elé, és használjuk a piramist a csonka piramison. Erre időnüstül have- rünk, Hecatonchires isten megajdja küldetésünket, ad nekünk egy szoborfelet, és felkapcsolja a villanyt a barlangban, hehe. Menjünk vissza a létrához, ahol felmászunk az erődhez, másszunk le, és haladjunk tovább a lépcsőn, amerre még nem

voltunk. Pár járat és egy rakás szörny után menjünk át egy hidon (a kötélben még nem menjünk le), az utána levő barlangban pedig megtörlhetjük a vizes tömlőt a forrásnál zöld, energiaövelő állal. Tovább haladva, egy kevéske sziklamászás után láthatjuk a magasból Alant, amint az előző hidnál lelépszik a kötélben a mélybe. Ezen infó birtokában menjünk mi is vissza, és másszunk utána. Itt mára H. R. Gigeres barlangok jönnek, amikor a nagy tátongó lyukhoz érünk, ismét tanú lehetünk a Carby történetéből ismert jelenetnek. Embereink elkaják Alant, és a szörnyre változott Obed is megjelenik, és a mélybe veti magát fíverével együtt. Aline bátran utának ugrik automatikusan, és felszedi a hetedik, egyben utolsó szobrot. Végük fel a medálakat, majd pár lépés után másszunk le. Hamarosan kerekül is jelenetnek Johnson a rádióan beszélget, és vallomást tesz, hogy valójában a kormány-nak dolgozik, csak beépült Lamb szervezésébe, az egész sztori arról, hogy Obed Aline apja kamu, a fényképet is ő hamisította, hogy Aline elvállalja a fordítási munkát. Miután a vizen is átvékeltünk, visszajutunk egy ismerős barlangba (ahol magasan volt a kijárta), másszunk le, és arra menjünk tovább, ameről először idejöttünk. Johnson ismét jelentkezik, közli, hogy egy órán belül megérkeznek egy helikopterrel, és kiment minket, emellett vannak rossz híreik, Lamb megszerezte a fordításokat, és két további kaput is talált másból, így akkor is nyerhet, ha ezt itt sikeresen elpusztítjuk. Pár lépés után ledől egy hatalmas köszlop, amin folytathatnánk az utunkat, ha nem kerülne elő az utolsó főnök, Obed. Ő elég érdekesen alakult át, gyakorlatilag két lény, az egyik a gonosz, akijön a Darth Vaderes, én vagyok az apád, ugye nem ölnéd meg az apádat” kamu dumával, a másik pedig azt mondja, ne hallgassunk rá, inkább végezzünk vele. Sajnos arra nem sikerült rájónnunk, hogy hogyan nyírjuk ki a fickót, mert bár a legjobb fegyvert találtálót villog, nem akar megpusztulni. PSX-en lehetett egy kicsit hátralkodósní így, de PC-n még ez a húzás sem működik. Egy dolgot lehet PC-n tenni, amikor lefut a mozi, és Obed még nem indult el felénk, izomból rohanjunk át a hidon, így a másik végén épp el tudunk mellette szlisszolni balra, mielőtt megindulna. Ha kikerültük, akkor már nyert ügyünk van, mehtünk a következő helyszínrre, és faképnél hagyhatjuk. Kíváncsiságból megtehetünk manuálisan is a mozikat, és azok szerint egy csomó szörny kapcsolódik még be a harcunkba, aztán valaminek hatására Obed-en a jó kerekedik felül, továbbküld minket, ő meg a mélybe rántja a szörnyeket.

A következő helyszínen már nincs sok dolgnak, helyezzük a fejet az oltárra, úgy Carby-val, majd rohanjunk ki az ajtón. Jön a megnyerési mozi, ami sajnos a survival horror trendekkel ellentétben minden esetben mindké karakterletök ugyanaz. Tehát ahhoz már nem lehet mit hozzáfűzni, hőseink itt sikert arattak és megmenekültek, de szinte biztos, hogy visszatérnek (ezt legi egy program, leg-lábbis Carby visszatérését), hogy újra felvegyék a harcot Lambel a következő kapunál.



## Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria

### Phungoria felé

Az egyetlen közlekedőeszköz Gilbert lakhelye s Phungoria között az a lift, mely jelen állapotában alkalmatlan a fent tartózkodók lejuttatására — így nyitófeladatunk a berendezés megjavítása lesz. Nem bonyolult az ügylet, battyogjunk a ház mögötti kis tisztásra, s a mosógépből vegyük fel a csőrőt. Ezen alkalmatosságot kombinálva a lifttel, már jók is lennénk — hacsak Gilbert cimboránk nem törné a csőrőt kettőbe nagyfokú ügykezete folytán. De sajna, kettőbe tör. Hátha sanszosak vagyunk felenni valami ragasztót a házban, kezdjük vizsgálódásainkat a könyhszekrény mintegy: kinyitásával. Vegyük innen magunkhoz a következő cuccokat: fogkefe, fogselyem, s hogy egy igazi férfiember eleve képtelen ellenállni a hajszelének, az ugye olyan természetes, hogy mondani sem kell — így pick up hajszel is.

Nagyapánk Phungoria-szerte elismert kekszeinek legfontosabb jellemzői érdekes módon a kőkeménység s enyhe sótlanság, hiába is tanúsodnak az összetevők ragacos jellegzetességről. Nosza — vegyük fel a kess előállításhoz használatos alapanyagokat, majd használjuk azokat az asztalon álló — mixerben. Valami ragacos cuccot kapunk eredményül, melynek kézzel történő felvitelére nem sok esély mutatkozik. Ha valami ragacos, az lehet még ragacosabb alapon, vegyük utunkat kifélé. A tisztázott megjelölt nagyapánk tűzörös alsóneműjét, eleve kihagyhatatlan vegyi fegyver — vegyük fel szépen. Itt figyelj egy jóképű zokni is, mely szintén inventorynkat fogja terebélyesíteni, s akkor már magánzorgalomból célszerű felvenni a virágot is. A környező fa törzsén némi cseppfolyós állagú gyantára lehetünk figyelmesek, amit szintén magunkhoz szőlünk. Az ablakpárkányból ugyanakkor kiügyeskedhetünk egy jó darab, még frissen mondható gittet, melyet aztán a másodperc tört része alatt elegyítünk a mixerben felleltett, imént előállított ragacos anyaggal. Na most: az imígyen kapott masszából pakoljuk bele a hajszelét, valamint a gyantát is, tők jó: kész a Szuper Ragasztó, melyet a törött csőről elemeire applikálva, áldásos módon egy megjavított csőrőt kapunk eredményül. Vegyük még fel agyunkról a párnát, majd elmélkedjünk: mi akadályja, hogy a csőrő üzembe helyezésével leereszkedjünk végre Phungoria ölére? Segíték: semmi.

### Vadák és Ítéletek

A városba érve azonnál találkozunk Michelle Hercegnővel, aki nem kifejezetten örömteli híreket közöl velünk — amíg a lift megjavításával szerencsétlenkedtünk, nagyapánkat a jólelkű, s igen könnyen befolyásolható Király is elmarasztalta a sheriffel egyetemben, amiért Ábrahám hagyta, hogy a felügyelőre bízott Gombát elrabolják. Az ítélet kiméletlen: nagyapánkat órákon belül kivégzik, így ez idő szerint ösünk a börtönben várja a végrehajtásra felszólító kiáltvány megérkezését, s így a kivégzés végrehajtását. Gilbert persze azonnál bepánikol, ám Michellének van egy egész használható ötlete: ha Gilbert képes szimulálni a Királyt, úgy a kivégzés bejelentésének alkalmával — mely a mai este folyamán esedékes — Királyi minőségében lehetséges lenne elhagyni a nem kívánt műveletet. Michelle ígéretet tesz, hogy meggyőzi apját — az eredeti Királyt — hogy maradjon ki az ügyletből.

Felvetődik a kérdés: hogyan is tudná Gilbert elhitetni Phungoria minden lakójával, hogy ő a Király? Egy a Michelle-től kapott gyűjtőgetős kártyajáték révén szemrevételezhetjük az uralkodó legfőbb jellegzetességeit, így a fiatalok között megállapítjuk: nem kell más, mint egy nagyobb orr, egy palást, egy korona, s valami, ami által Gilbert nagyobbak tűnik, mint valójában — s máris kész a 100%-os Király Áca. Dologra hát — kutassuk fel a komponenseket!

Mielőtt utunkra indulnánk, beszéljünk el az itt rezidens Saul-lal, aki cipészmeisteri minőségében szorgoskodik Phungoria védelmében, a PVA — Phungorian Volunteer Army, azaz: Önkéntes Phungoriai Hadsereg — kötelekeiben. Az Északon tanyázó vikingekkel már több, mint ötven éve békés viszonyoknak örvendő Phungoria nem is sejtji, hogy a vikingek valójában csak szimulálják a barátságot, s minden bizonnyal meglepetészerű megsemmisítő csapásra készülnek az Óshaza ellen. Ám, hála a PVA-nek: Phungoria kész megfékezni a valójában hódító szándékokkal kacérkódo, együttműködést tettelt vikinges oportunistákat. Ez a jelen idő szerint három tagot számláló PVA filozófiája, melyek sorai között még a hőbortos Pete Fedurskit, és Zoknit köszönhetjük — s noha Zokni a stratégiai hadviselés, valamint a Keleti Harcoművészetek fortélyáiban is jeleskedik, a kemény katonaelet révén már meglehetősen hiányzik neki egy Nó-Zokni társasága — mint azt az

originális Zokni Saulon keresztül megvallja nekünk.

Sok sikert kívánván a PVA működéséhez s toborzó akciójához, induljunk tovább — pár lépés megletele után egy síró, rívó gyermekre figyelhetünk fel az Órtorony bejárata mellett. Beszéljünk el vele, meg tudakolva féltelen bánatának legfőbb okait — egyszerű a képlet: a kis Szalmabajusz Tomika áhítózási tárgya az a Szuper Deluxe Csúzi, mely a mellette álló játékkidó automata legfőbb kiegészítő, ám hiába is szórta bele a gyermek a papájától kapott összeg egészét az átkos szerkezetbe, az csak nem akarta kiadni a neki oly fontos s oly nélkülözhetetlen Super Deluxe Csúzit. Tomikát megvigasztalni így a Szuper Deluxe Csúzi nélkül semmi esélyünk nem lesz — ennek tudatában, tessék felbattyogni az Órtoronyba, feltérképezendő a PVA működésének HQ-ját.

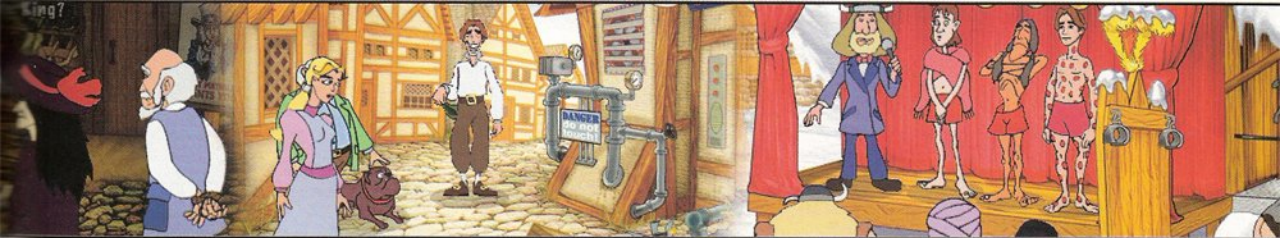
Pete Fedurski valóban meglehetősen kattant figura: éjt napallá tve görnyed bázikus méretű ágyújának tüzelőszekrete fölött a viking illetőségű hódító hadak hajóit lesve a tenger horizontján, míg még működő élettudományainak csáhatatlan jeleit csupán a környező erdő leledző, több toronyra való üres pizzasdobozok, illetve üdítő italok mutatják. A jó öreg Pete olyan szinten meggyőződve a viking hadak közelségéről, hogy kitartó unszolásunknak s többszöri bejeltesztünknek hála, végül hajlandóságot mutat lőni egyet, amúgy mutatóba — így lövésünk vele, mert az — tessék kapaszkodni — jó fog lenni nekünk.

A toronytól induljunk a felfelé vezető utcácskába, ahol csipőből három illusztris Phungoriai egyeddél folytathatunk eszmecsere — kezdjük Minden Phungoriaiak Legerősebbikével, a köztisztviselnek örvendő kovácsmesterrel, kinek neve Vandersteen. S noha a vele való kommunikáció kifejezett jellemformáló hatással bírhat egy Gilberthez hasonló, zsenge ifjónok számára, kalapácsát ennek ellenére sem hajlandó átadni — vagy talán éppen ezért. Megtudjuk tőle, hogy egyetlen szívfájdalma a két környező elem közelsége: a kemény munka során a telefonközpontos Sergio lassú zövegését, avagy a hírűzér Olivier kiáltózását hallgatni kifejezetten lelombozó — Vandersteen emlékszik még azokra az időkre, mikor kedvenc, ám időközben sajnos eltávozott kutyája kitűnő társaságul szolgált a kemény munka mellé. Az ülő mellett hanykolódó, kopottas bőrsztyüt minden-

esetre megkapjuk tőle, hát vegyük is fel azt.

Beszéljünk el Sergioval is, majd Olivierrel — tőle egyébiránt mindig értesülhetünk a Phungoriában történt érdekességekről, melyek jelentős részén sejtethetően a mi ügyködésünk folytán történik — ha vannak ilyenek. Arra Olivier „Extraaa! Extraaa!” kiáltása hívja fel figyelmünket. Tessék bevetődni az itt hozzáférhető második ajtón keresztül Madame Zyzhez is, aki már első konzultációink során hajlandó rengeteg választ adni az Univerzummal kapcsolatos legégetőbb felvetésekre, sőt: kristálygömbje segítségével a Jövő titkait is képes kifürkészni — ez eleve kellő inspiráció a vele való eszmecsere. Induljunk tovább jobbra. Elton, a helyi fellaló, avagy meg-nem-értéltélingelme héderé elé sodródunk, mely bejáratát egy méretes szemétkupac szomorítja — ettől mi még magunkhoz szőljük az abban fellelt, extra könnyű, ám extra kemény alumínium rudat. Itt figyel egyébiránt Louise is a balkonn, aki Phungoria legjobban értesült pletykafészekének nevezhető, ám mint az a fajtájától el is várható: jelen pillanatban is a telefonon csüng, így rajta keresztül informálódni ezen idő szerint lehetetlenség. Eltonhoz bejutni igen érdekes műsor lesz, mely azonban nem okoz majd komolyabb gondot az adventure szerelmeseinknek — ezért kész vagyok kezességet vállalni. A fellalóval történő eszmecsere során megtudjuk, hogy elkészült a világ első, s mindeztidáig egyetlen időgépe — hosszas unszolásunkat követően Elton rá is áll, hogy bemutatót tartson nekünk a berendezés képességeit illetően. S noha a hajlandóság megvan, az időgép vezérlőpultja előtt heverő hatalmas ládák átcsoportosítása közben Elton hábit rajba csüörtököt mond — így a demonstráció kényszerűen megszakad, de legalábbis: eltörlődik. Ez ellen természetesen tenni is fogunk majd, ám addig is gyűjtjük be innen a következő cuccokat: a bejárat mellett található tervrajzot, illetve az autentikus vákuum-tisztítót. Van itt egy kalód madártojás is, szintén jól jöhet majd a körzetben figyel egy tégelyre való tinta — ennek természetesen szintén nálunk a helye.

Vegyük lépteinket visszafelé egészen a csúziis kiscsókáig, majd forduljunk le balra. Itt figyelj Arver, fajtájára nézve megrögzött, menhetetlen hipochonder, aki egy szűntes után hajlamos irhabundában feszíteni a strandon, míg egy esetleges második



tüsszentést követően már a kórházba vonulás gondolatával kacérokodik — így mi más is lehetne minden fájdalom közül a legnagyobb, minthogy a galád, szívtelen doki naponta csak egyszer hajlandó fogadni őt. A vele való kommunikáció tehát módfelelt tanulságosnak, de legfőképpen mélyen szántónak mondható — így Arver személyiségének kivételéseivel folytán, sacc mínusz 99-es energiaszinttel magunkhoz vesszük a lakószekér lépcsőzetéről a Franco Marco által írt szerelmes kötetet, melyben szerelmes versek olvashatók. Beszélgetünk is el Dr. Fraud-al, aki nem csupán a lakószekér gazdája, de az itt felállított színpad, s az azon zajló demonstrációk főbb látványosságául szolgáló Miracle Medicine megalkotója is egyben. A Miracle Medicine, mint azt a lakószekérben tartózkodó dokitól megtudjuk: az egyetlen orvoság, mely minden nyavalyát meggyógyít, sőt: már kisebb dózis elfogyasztását követően is jelentős fizikális megerősödést könyvelhet el a szer használója. Szomorú körülmény: az eddigi demonstrációkon alkalmazott erőember ágynak esett — eszerint nem ivott eleget a szerből — így a következő show bemutatása finoman szólva is bizonytalanra vált. Dr. Fraud olyannyira félt bombabiztos bizniszt, hogy hajlandó is felajánlani nekünk egy üvegcse Miracle Medicine-t, csak szerezzünk valakit, aki használható a demonstrációhoz.

Itt az ideje, hogy feltérképezzük a vidéket Phungoria körzetén kívül is — erre kitűnő alkalom a Strawmusket farm meglátogatása, ahol a már megismert Tomi fiú papája s mamája gondolzza a kukoricát, s perze a számos disznó-versenyen számos főréfát aratott Lullabelle-t. Ő, mint az világhosszá válhatott — egy disznó. Mielőtt beszélgetésbe elegyednénk az őreggel, vegyük fel az itt kallódó, hatalmas méretű kukoricát, majd — elegyedjünk beszélgetésbe az őreggel. Mrs. Strawmusket, mint megtudjuk, éppen nem érzi magát valami kirobbanó formában, ám az őregtől egészen érdekes információkat tudhatunk meg a farmerkedéssel kapcsolatban. Itt egy Őrök Farmerigazság, figyeljél: A disznók mindig a jobb oldalukon alszanak. Jó, mi?

Sem a viking faluba, sem Larry Barlangshopjába nem tudunk ellátogatni, lévén a Gomba elutalajonitása óta a hidat lezáratták a hatóságok. Az itt posztoló őrről azért még elbeszélgetünk, sőt: egészen addig tesszük ezt, míg meg nem vallja Sarah

íránt láplált legfettelebb érzelmeit — Sarah egy a Phungoriai kocsmá alkalmazásában ténykedő, takaros leányka, aki — fájdalom, de — nem szerepel a stuffban. Sajna így nagy hírtelen nem tudjuk felmutatni az őrszemnek sem Sarah, sem pedig a más világokból ismert Hidőrzők-Eltüntetése-Alkalmas-Védelmi-Úteget, így vissza is battyogunk Phungoriába, hogy aztán figyelmünket a Saul asztalán időközben megjelent cipőkrémes tégelyre összpontosítsuk. Ha eleget koncentráltunk, úgy: vegyük fel azt.

Menjünk le a dokkokhoz, ahol szöbba elegyedhetünk Armand Hammer titkos ügynökkel, aki a Phungoriából kimenő hajókat figyeli, s elutalajonított Gomba nyomait kutatva. Jelenléte olyannyira bizalmas, itt léte olyannyira feltűnésmentes — elvégre rengeteg ember szaladgál Humprey Bogart féle ballonkabátban Phungoria szerte — hogy szinte már fölösleges is lenne a „biztos-ami-biztos” alapokon nyugvó drog dealer alca. Ehhez azonban Hammer ügynök olyannyira ragaszkodik, hogy a beszélgetés végén a kezünkbe is nyom egy tasak kemény drognek álcázott altatóport. Tesszük is el erősen, majd elbeszélgetünk az öreg halászzal a jobb szélén. S noha szívesen elbeszéli nekünk pipafaragó kiskése legendáját, annak átadására hiába is buzdítja őt a kiskések kalandjatekokban történő felhasználásának számos módozatát ismerő játékos — így vizsgaltjuk magunkat némi szúrokkal, melyt a Vandersteentől kapott kesztűre applikálnak a Hammer ügynök mellett hordóból, mintegy. Mit lehet tenni, bevetődünk a helyi ivóba, hátha nyomára akadunk Sarah-nak — de mint azt lelkiismeretes jelentkezőkink sejtetik: nem akadunk. Az itt poharazgató vikingekkel mindenetre elbeszélgetünk, s meg is tudjuk: eredetileg vadászatra indultak, lévén a viking hagyományok értelmében csak akkor minősül valaki Igazi Vikingnek, ha felcsepereését követően elejt egy Vérszomjas Vadállatot, melynek prémjét aztán magára aggatja. Am hiába: Arnbjorn meggyőződése szerint társa alkalmatlan erre a feladatra, így az elgyórtt, szomorú Snorri sörbe látogatott őrről — avagy orral? — létezik az ivó egyik fáradt, magányos sarkában. Midőn távozik a kocsmából, kunsztaljuk: időközben az öreg halász elszenderedett, mi pedig képtelenek vagyunk ellenállni a készítésnek, hogy a földre hullajtott kiskést megövjük az esetleges tolvajok enyves

kezétől — így vegyük azt fel, majd irányítsuk lépteinket Sergiohoz, a telefonközpontoshoz. Egy óvatlan pillanatban nyisszantsuk el a telefonkábel a kiskés segítségével, majd a leszelt darabot tegyük is el, sosome lehet tudni. Ha most újra felbattyogunk az Őrtonyba, magunkhoz vehetjük Pete Fedurski kardját — mielőtt távoznánk, ékejük be a fegyvert a laza kötőmb alá, így módon képesek leszünk letaszítani azt. Hangos csörmpölés jelzi akcióink sikerességét: az Őrtony alatti játékautomata immár múlt idő. A csúzlít Tomi gyerekekre bízuk, majd lebattyogunk az utcára, s magunkhoz vesszük a kínálat két említtésre méltó darabját, ezek: egy műőr, illetve egy tubus szappanos víz, buborékok — mint olyanok — előállítására.

Ezzel a jóképű karddal talán valami mást is lehetne kezdeni — menjünk vissza a Strawmusket farma, majd használj kard báránykán — nem kell rosszra gondolni: a bárányt „csupán” gyapjától szabadítja meg Gilbert, ám mielőtt távoznánk, cibálynak kiaz itt mellékelt madárijesztőből egy marék szalmát is.

Most, hogy időlegesen ellehetetlenítettük a telefon alapú kommunikációt, lehetőségünk van beszédbe elegyedni Louise-zal — ám szafitos pletykák helyett ő egy megbízást vág a fejünkhöz: vannak itt ezek a színepompás melltartók, jó volna ha lennének oly kedvesek, s leszállítanánk azokat a Mercer Lányknak, akik manapság kezdenek ügymond: melyt változni, az ezzel járó természetes folyamatok pedig immár szükségessé teszik ezen ruhadarabok használatát is.

Egy zsák cicifis-szel rohangálni Phungoriában semmiképpen sem érdektelen dolog, így Gilbert elfogadja a megbízást — még ha a következő percben igen cinkes szituációba is keveredik, hála Michelle Hercegnő kunszolidált, ám meglehetősen kíváncsi belépőjének.

Mint azt élmesebb jelentkezőink már tudni vélik: szó se lesz itt cicifis ártportörítésről, ehelyett szépen összekötjük őket, így módon alkotva egy egészen használható, rugalmas bungeie kötelet, mely egészen biztonságos nélkülözhetetlen lesz a későbbiek során — a Mercer lányok pedig csak szokják, milyük van. Merőben szokatlan váltás: battyogunk vissza lakóhelyünkre — bonusz puzzle: ehhez meg kell húzni a lift karját — majd a vákuum tisztító segítségével tegyük szert némi mézre s méhviaszra a tisztáson

fellelhető méhkas szükségszerű, ám kíméletes kifosztása révén. Battyogjunk vissza a derek Arverhez, hátha piheg még benne némi élethűség — szomorúsága immár hatalmas mereteket öltött, lévén az imént fagyasztotta el a szénhidrátokban s vitaminokban gazdag kukoricapehely éllátmányának utolsó dobozra valóját. Ha kitalálnak keréljük, Arver hajlandó nekünk átadni az üres dobozt, melynek domináns eleme egy az oldalára festett papírkorona. Jüzojuk — már csak ezért is érdemes végigjászást írni — a kést a dobozon, s örvendjünk: Gilbert egész híhető koronát kap eredményül, mely eszmei s gyakorlati értéke ugyan erősen tart a nullához, de legalább hasonlóóságokat mutat egy eredeti, hamisítatlan fejdíszszel. Ez még persze nem jelenti, hogy nem fordul le a fejünkről egy erősebb szélöket hatására, így biztonsági alapon kombináljuk is azt a telefonkábel — így már kitart az ékesség. Most lehetőségünk van egy hosszabb eszmecserre lebonyolítására a hüvösön sinylódó nagyapánkkal, sőt a szunnyadó sheriff is fel-felébred, ám ő nem mutatkozik túl kommunikatív-nak.

Menjünk vissza a Strawmusket farma, majd öletszerűen fordítsuk fel az Eltontól kölcsönvett terrazjot — óóóó: de hiszen ez egy disznóóóó szakberendezés használati útmutatója. Próbáljuk megmutatni szerzeményünket Lullabelle-nek, aki azonban igen bizalmatlannak látszik az idegenekkel szemben. Ha azonban elég sokat smúzolunk az öreg Strawmusketl, úgy a díjnyertes disznaj bizalma megnövekszik irántunk, így módon már a malac képébe villanthatjuk a disznóóóóóóóóóóó — a szerencsétlen pára felholtra sokkolva helyből átugorja a kerítést, majd futásnak hozdik, jobbra. Az öreg farmer ugyan szól hozzánk néhány keresetlen szót, ám a következő másodpercben díjnyertes malackája nyomába ered — szabad a pálya, akár le is emelhetjük a madárijesztő jóképű vörös palástját, s természetesen az itt látható, megtermett liszteszakót sem hagyja parlagon a déli használó. Vagy, aki igen, az készüljön: vissza kell majd jönnie érte. Kombináljuk a palástot az orral, majd a koronával. A párnát tömjük tele szalmával, majd a kövérre dagasztott ágymendőt tömködjük bele a palástba jóóóó, és: kész is a Hamisítatlan Király Álruha. Leszáll az a Jé, megkezdődik a kivégzés — a sheriff már a végrehajtás módozatát illetően zaklatják a kétségéktől sem mentes helybeliek,



mikor érkezik Gilbert — aki egy egész híretho performans révén végül sikerrel megakadályozza, de legalábbis elhalasztja az ítéletet. Mikor a tömeg feloszlik, Michelle hercegnő Gilbert ott-honának tövében közli főhősünkkel a borzasztóan baljós tényeket: úgy tűnik, hogy a sheriff keze van az egész dologban. Nagyon valószínű, hogy a Gombát is ő lopta el, s máig is ismeretlen helyen őrzi azt, ismeretlen megfontolásból. Ezt látszik megerősíteni, hogy röviddel a kivégzés elhalasztását követően hajóra szállt s volt nála valami, ami kifejezetten — nos, hát — Gombaszérű volt. Közél s távolban egyetlen hely van, ahová a sheriff által használt hajóval el lehet jutni, ez pedig a környező kis Sziget — a Gomba tehát alighanem ott található, ráadásul a sheriffrel egyetemben. Mi a következő lépés? Úgy van: hajó kell.

## Tessék mondani: hogy' e a Kristálygolyó?

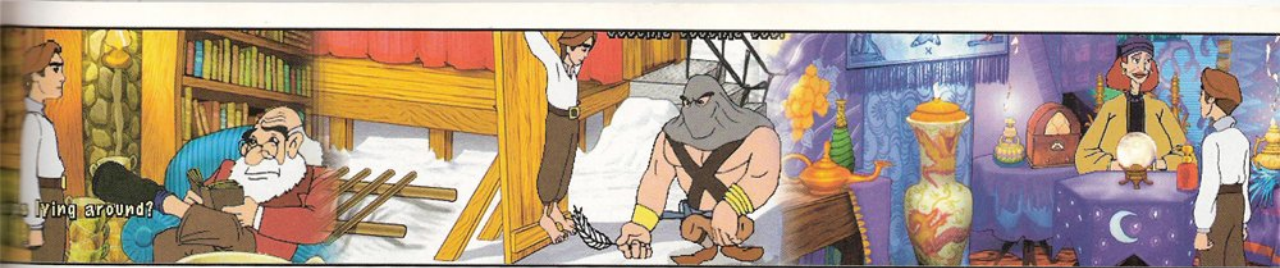
Társasági ember módjára, indítsuk napunkat a jóval mielőbbi megfigyelésével. Annál is inkább, mivel a tegnapi megismert törzsközpontjához új adalékkal bővíti, aki Mr. Davenport Hajókereskedő és a Phungoríai Pókerklub Elnöke néven dominálja a helység centrumát. A vele való eszmecsereből kiderül: már a legkisebb hajó vételára is többszörösen túlmutat azon az összeget, melyet Mr. Davenportnak képe lenne Gilbert személyéhez társítani, így az ifjú ladik-vásárló képzetét csupán atyai mosollyal nyugtázza a helyi pénzkövecés. Am, mint az egy igazi üzletembertől elvárható, bizonyos feltevések fejében hajlandó a nevünkre íratni egy hajót: szóval a színt az, hogy Davenport meggyőződése szerint, pókerpartnerei nem átalnak csalni, ily módon tette szert jogosulatlan nyereségre. A bizonyítatlan vádaskodás azonban az üzleti kapcsolatok romlásához vezetne, így Davenport áhítozási tárgya egy Kristálygolyó, mely segítségével kifürkészhetné a Jövőt, s egyáltalán beleláthatna a csalfa elemek — no és terve szerint, akkor már bizonyként a többiek — lapjaiba is. Kristálygolyó Madame Zyznél is van! Menjünk, és kérjük el tőle! Mindazok, akik voltak oly naivak s kipróbálták ezt, battogyának vissza a kocsmába, majd vegyék fel a földön található, elpottyanított rúzsfoltos szalvétát. Ez itt kérem Sarah eper ajkainak lenyomata, így sietősen a szalvétára is ruvunk egy szerelmes verset a tintába mártott toll segítségével, melyet aztán oda is adunk a Híd Őrjének — a hatás kataritikus, emberünk munkáját, felelősségét felvede ellegbe, mielőbb kidolgozott melkias izomzatára szorítandó imádott Hölgye buksiját. Kül, lehet átcsurogni. Vegyük

utunkat Larryhez, aki a közeli barlangban nyitotta meg shopját, lévén így nem kell konkurensokkal számolnia — meg ugye, a konkurensoknak sem kell számolnia vele. 10000 aranyért hajlandó eladni nekünk az itt fellelhető három Kristálygolyó egyikét, így feladatunk mostantól az összeg felhajtására, mint olyanra mutat. Menjünk vissza a hídhoz, majd le az innen nyíló alsó ösvényre. Szóllítsuk magunkhoz a vízben leledző ágyúgolyókat, majd nyugtázzuk hosszas ajakkerekítéssel az itt mellékelt, híd alatti héder ajtajára pingált Red Hot Chili Peppers idézetet. Menjünk be. Itt lakik Mr. Lipton, visszavonult Tábornok, Világjáró, Felfedező, akimár a vég nélkül tea ivászat örömeiben véli felfedezni a tökéletes, zavartalan lelki harmóniát — ám, mint megtudjuk: a birtokában lévő, keleti illetőségű Nevezetlen Teát legnagyobb bánatára máig sem sikerült megköstölnie, lévén sem édesítőszert, sem szűrőt nem férhető hozzá Phungoríában. Ó. Tipli vissza a városba, máig elegendyünk beszélgetésbe Louise-zal: ő már nyitottnak mutatkozik némi pletykálkodásra, s felhívja figyelmünket a város déli határára fel fekvő Viking Rejtekhelyre, ahol állítólagosan tonnányi kincset őriznek a — nos hát — vikingek. Ha az ívőben kérdezősködünk, Snorri is megerősíteni látszik az értesülést: a rejtekhely olyannyira valószínű, hogy maga Snorri őrzi annak kulcsát. Ez remek, noha jelen idő szerint a kulcs-hozzá sem szagolhatunk. Probléma még Erik, a Bátor — ő az a rettenthetően harcos, aki a nap 24 órájában őrzi a rejtekhelyt. Majd tudorunk velük. Kombináljuk az ágyúgolyókat az alumínium rúddal, ily módon alkotván egy igen látványos, ám csupán kilónyi súlyú, mely birtokában már részt vehetünk a Dr. Fraud által szervezett Miracle Medicine demonstráción. A show sikeres, s meg is kapjuk a munka fejében bégirt üvegcsét, melyhez a következő bonuszok is társulnak: a Világ Legkisebb Narancsfacsarója, illetve egy flakonra való keményítő. Adjuk át az időközben bacilus maszkot húzott Arvernek az imént szerzett orvosságot, aki hálája jeléül nekünk adja az immár számára szükségtelen védőfelszerelést. Menjünk vissza Mr. Liptonhoz, s adjuk át neki a baci-maszkot: a tea-műrt megállapítja, hogy az eszköz érdekes módon alkalmasnak tűnik a Nevezetlen Tea szűrésére, már csak valami édesítőre lenne szükség. Nosza: kombináljuk az altatópott a mézzel, majd adjuk a kombót Mr. Liptonnak. Ó, mint az sejtjett: álomba szenderül. Nincs akadály, hogy magunkhoz vegyük az asztalon kallódó VIP kártyát, mely segítségével

a telefonon keresztül elcsalhatjuk a városból Vandersteent. Így már felvehető a Mester kalapácsa. Nekünk csak addig a pillanatig kell, amíg szét nem zúzzuk vele a szobánkban található órát, melyből aztán kiszuperálhatjuk a rugót. Most használjuk a szurokba mártott kesztyűt a lisztes zsákon, majd a gyapjat ragasszuk a lisztes zsák felületére — így kicserélhető Sam kutyája, noha nem kifejezetten szép dolog ez. A sheriff ajsza most nyitva van, ahonnan egy egész érdekes ítélet könyvet vehetünk magunkhoz már első látogatásunk alkalmával — nosza! Itt az ideje, hogy szignózzuk Phungoria biztonságá iránti elkötelezettségünket, így használjuk a cipőkrémet a zoknink, melyet aztán — adjunk át Saulnak. Zokni és Saul olyannyira hálás, hogy nekünk ajándékozzák a pulc bal szélét boldogító, bágyadtrózaszín nyuszitappancs-papucsot. Menjünk az ivóba, s vegyünk magunkhoz egy szalvétát — ezeken egy egész híretho hajó képe figurel, ebből már lehet kombinálni. Adományozzuk Snorriának a nyuszitappancsokat, Gilbertre bízván a lábbeli előtörőnést. Az előadott legenda olyannyira megnyeri a vikingek tetszését, hogy Snorri, mint a lábbeli viselője, immár teljes mell s vállszélességgel odaállhat Arnbjorn mellé, egyúttal hozzáférhetővé téve a rejtekhely kulcsát, még ha csupán vizuális szempontok szerint is. Használjuk rajta a méhviaszt, ily módon képezve le annak negatívát. Hasznosítsuk a második szalvétát is: Petes Ferdusi ágyújának célzó szerkezetét például felcsúsztatni utatna — a komplett PVA egészföld a toronyba, így semmi akadály, hogy Saul szövőgépéből ellajdónítsuk az övet, mely segítségével megjavítható Elton robotja. S noha a robot már rendez van, az időgép egy törött, földön heverő rugója jelzi a további javítási munkálatok szükségességét. Az órából kiszuperált rugó segítségével működőképes állapotba hozhatjuk az időgépet, így Elton meg is kezdi demonstrációját, mely során ismeretlen dimenziókba távozik — a dolog élményszerűsége olyannyira megdöbent Gilbertet, hogy vissza is oldalg Vandersteent, hogy a méhviasztba ágyazott negatív, majd a kutya átadása után magához vehesse a viking rejtekhely kulcsának pontos másolatát — mehetünk is a kincs nyomába.

A kritikus helyszínre érkezvén az azonnali nyakunkba szakad Erik, a Bátor. S noha bátorságához valóban nem férhet semmi kétség, célszerű rámutatnunk a nem kifejezetten dalia természetéből származható munkaköri fogyatékoságaira: ha elég kitaróan sulykoljuk belé a képzetet, miszerint ezekkel a kis béna, tömpe virsli láb-

kal képtelen kellő gyorsasággal leisskolni az örtronyból, végül meghajom látszik érveink előtt, majd valamelyé kötélszerű képződmény után kezd abozni. Annak segítségével ugyanis jelentősen meggyorsíthatná belépő. Nosza: adjuk szépen oda neki a cicifixekebből eszkábált bungie kötelet, majd szemléljük a tőlünk telhető legnagyobb érdeklődéssel Erik, a Bátor dobberetés próba-belépőjét. Aztán a fennakadt viking mellett már bejutnunk a kincstárba, miután — meglepő fordulat — a Vandersteentől kapott kulcs segédmevel feltáruk annak ajtaját. Az emelhető cuccok a következők: egy jegy a 9-edik Viking Banket, illetve egy Nagy Csomó Arany. Utóbbi birtokában már szaszok vagyunk Larry legszebb Kristálygolyójára: így irányozzuk lép-teinket a barlang shopba. A játék legizgalomabb fordulatának egyike jóm: elég az hozzá, hogy egy nyamvadt feszítővassal hónunk alatt vagyunk kénytelenek magunk mögött hagyunk: időtla Larry még időtálló kőcerájt, ám rövid úton csalhatatlan képzetként tör-ránk a felismerés: egy ilyen jóképu feszítővas segítségével tuti kinyitható a sheriff házában található láda. S valóban. Találunk itt egy naplót, melyből kiderülnek a sheriff szándékai: a kaptant arc fejébe vette, hogy a halott Kam-új életre hívja, az itt közölt információk szerint pedig igen valószínű, hogy tudja, hol keresse a régés-rég halott mágus földi maradványait, melyek sejtetően szükségese a rituáléhoz. Van itt még egy darab papír is, tessék felvenni. Phungoria főtere mellett székel Barry, a pottion készítő. Legújabb keletű találmánya a magnifikáns Nagylelkűség Potion, mely elfogyasztását követően a felhasználó olyan nagylelkű lesz, hogy hajlamos lesz megfélemlíteni minden büjéről, bájáról. Barry hajlandó is lenne önmagán egy rövidke bemutatott tartani aktuálisan utolsó palackja segítségével, ám jól tudja: imígyen akkumulált nagylelkűsége révén felő, hogy azonn-m nekünk is adományozná az üvegcsét anélkül, hogy igényt tartana a vételárra. Ha azonban készek vagyunk kiliáltani vele egy szerződést, melyben ígérletet teszünk, hogy nem fogadjuk a tőle az üveget, így semmi akadály a bemutatónak. Nosza: átad Barrynek tinta és papírlap, így rövid időn belül elkészül a szerződés. A pottion elfogyasztását követően Barry valóban roppant nagylelkűvé válik: — Itt a pottion, Gilbert cimborám! Vidd, jól jöme még! — De hát a szerződésben azt írtuk, hogy... -Ugyan már, szerződés? Feleljél el a szerződést, vidd az üveget, kérlek: vidd! Ragaszkodom hozzá!" Mit lehet tenni? Vigyük. Zizegjünk át Madame Zyzhez, s



Ving around?

közösünk kitörő lelkesedéssel az időközben palackjából előbújó dzsinnt. Mint megtudjuk tőle, Madame Zyz tudása is igen erős korlátokkal bír, például nekáré aktuális kristálygömbje előtt tíz év szavatossági idő maradt vissza, így a jövő szerdához viszonyított tizedik év jövőképeiről nem lehetnek elképzelései. Beszélgessük a dzsinnt mindaddig, míg nem teremt nekünk egy fluorezáló kis hernyót, majd távozzunk a héderből, s meg se álljunk Elton időgépig. Már meg tudjuk adni a kívánt idők koordinátáit a vezérlőpult segítségével, így bejuthatunk Madame Zyzhez, meghozza a tíz évvel a jelen idő után. Hiába azonban a hosszas körlelés, Madame Zyznek esze ágában sincs rázni bízni Kristálygolyóját — egészen addig, míg parfümébe nem hintünk egy kis Nagylelkűség folyadékot. Ezután már magunkhoz vehetjük a Kristálygolyót, sőt bonuszként megkapjuk Madame Zyz portőrőjét is — aztán mehetünk Mr. Davenportéhoz, s lebonyolíthatjuk az üzleti tranzakciót. Midőn átadjuk neki a Kristálygolyót, cserébe megkapjuk Phungoria egyik legerősebb halászhajóját, mely segítségével már átcsuroghatunk a Gomba, valamint a sheriff jelenlétével sem mentes Szigetre.

## Sziget Szkecs

Nézzenek oda: ez a fickó valószínűleg nagyon ismerős. Ő bizony Elton, aki már húsz hosszú esztendője létezik a Szigeten, miután egy az időgéppel eltolt kísérlet folytán ide vetette őta a tér-idő kontinuum szeszelye. Azóta megszállottan dolgozik Extratáp Víziciklil Alapú Nagyteljesítményű Víz Jármuén, melyhez azonban még hiányzik három komponens: egy terelőlapát, egy pár pedál, illetve egy kötél. Ha megtudjuk, hűsz év leforgása alatt vajon miért nem épített egy efféle lángele egy nyamvadt tutaját, mely segítségével pár nap alatt megközelíthetné Phungoria partjait, a következő elmés feleletet kapjuk: „Hah! Az Extratáp Víziciklil Alapú Nagyteljesítményű Víz Jármu ezt a távolságot pár óra, nem nap: óra leforgása alatt teljesíti majd! Nem hiába dolgozott rajta húsz évvel! Elton kikezdetlen érvelését követően carapolljunk át a Sziget jobb szélére, ahol tuatányi kalóz foglalkozkodik kincs kutatással. Beszélgessünk a kapitánnyal mindaddig, míg Gilbert rá nem mutat neveléses külsejűkre, mely legfőbb okozójának a mind-egyikük által viselt szemeüvegeket határozza meg. A provokáció végül megteszi hatását, s a kapitány parancsára az összes kalóz — vele egyetemben — megszábadul okulásjától. A szakácsot kérjük meg, hogy készít- sen nekünk gyümölcskocsonyát, majd

szólítsuk magunkhoz a következő tárgyakat: cukor a pultról, kőteny, ásó, illetve az ásatás melletti, lestrapált bicikli még jó karban lévő pedáljait is elnyeljük szépen. Használjuk az ástó a rácszat elött a homokban, ily módon a föld alatt vájt alagútban keresztül bejuthatunk a barlangba. Gilbert közben megtalálja a kalózok által kutatott kincses ládát, mely — közvetett módon — egy keleti illetőségű ereklyét, egy-fajta gasztronómiai relikviát rejt, mely nem más, mint: egy megtermett, enyhén kicsírázott krumpli — a felnyitáshoz célszerű lehet a feszítővasat használni. A keményítőt csempészük a szakács mögötti pultra, majd kérjük őt fel újabb adag gyümölcskocsonya elkészítésére. Az eredmény ezúttal kökéménységű gyümölcskocsonya, melyet annak ellenére sem lehet a veremben áskálóldó kalóz fejére ejteni, hogy meg voltam győződve az ölet szavatosságát illetően. A barlangban egy sötét van, így kénytelenek leszünk némi fényt varázsolni: használjuk a dzsinntól kapott hernyót az Elton melletti forró kővön, majd tipplizzunk vissza a barlangba: a fluorezáló kis cucc már kellő fényt teremt ahhoz, hogy megoldhassuk a barlang bejáratát záró puzzle-t: a Gombát kell kirakni, melyet zöldes folyó szel ketté — az egyetlen átjutási lehetőséget jelentő hid pedig felhúzott állapotban leledzik. Na most: az itt mellékel mérelegre kell lepokolnunk négy liter vizet, hogy a hid leereszkedjen. Először is tömjük be az 5 literes vödörön található lyukat a kemény gyümölcskocsonyával, majd vegyük fel a bambusz rudat. Lámkának itt a megoldás távirati formája: 1. Megtölt 5 literes. 2. Átönt 5 literes 3 literesbe. 3. Kiönt 3 literes. 4. Átönt 5 literes 3 literesbe. 5. Tölt 5 literes. 6. Átönt 5 literes 3 literesbe. 7. Lerak 5 literes méreleg. 8. Átmeig.

Lám, lám. Egyenesen a sheriffbe botlunk, aki éppen Kam feltámasztásával foglalkozkodik, sőt: itt figyel a Szakrális Gomba is, csak éppen a sheriff által kavargatott kondérbán fortyogó lében tucsig szegénynek. Kapjuk ki a sheriff kezéből a spell bookot, majd miután kezdetét vesz az add-ide-nem-adom, csiklandozzuk meg a galád elemet a madártölt segítségével. A sheriff sietősen távozik balra, majd mielőtt berobbantana a menekülési útvonalat elzáró barlangjára, még jelzi: hamarosan elarbolja Michelle Hercegnőt, majd a Király megszarolása révén elfoglalja Phungoria trónját — úgyhogy ne nagyon higgyük, hogy jók vagyunk. A kesztyű segítségével halászuk ki a Gombát a kondérből, majd caplazzunk vissza Eltonhoz. A bambusz segítségével halászuk ki az úszógumit, majd

szerezjük azt szét. A szakácsot csórt kötény egy kalapácsot, és szökeget rejt. Ezekkel már meg tudjuk javítani a terelőlapátot, melyet aztán Elton hajó-jára applikálunk. Tegyük fel az kötéllel is, és: kész a bombabiztos vízi jármű, Elton társaságában megkezdjük visszautunk Phungoria partjai felé.

## Vikings Vendéglátás

Rövid, ám igen célirányos hányattásokat követően úgy alakul, hogy a Phungoriától Északi irányban fekvő viking faluban térünk magunkhoz, ráadásul rabszolgaként. Itt van velünk a tömlőcben Arver, illetve egy indián törzsfőnök is — beszélgessünk velük, majd miután megkaptuk Arvertől a rabszolga-tájékoztatót, valamint megtudtuk a törzsfőnök legnagyobb félelmét — tart tőle, hogy hamarosan elfogy a pipadohánya — másszunk a felszínre a mellékelt létra segítségével. Rögtön felfigyelünk Helgára, a viking falu egyetlen, ám hamisítatlan transzvesztitására. S noha a sajátos elem legnagyobb bánatára szörös virgacsai nem igazán mutatnak szoros párhuzamot a szép női lábak felülmúlhatatlan esztétikumával, azért mi megjegyezzük parájának tárgyát, majd magunkhoz vesszük az itt fellelhető, műanyag viking sisakot — de legalábbis annak üreges szarvát, illetve a petárdákat is. A közelben tartózkodó hordó érdemi tartalma pár mázsányi romlott lazac — egy darab nálunk is elér belőlük. Oldalgójunk el balra, ahol egy viking hajófestéssel foglalkozkodik. A vele való kommunikáció során kiderül, hogy nem véletlenül kóricálnak szabadon a rabszolgák a faluban: az egyetlen mód a hegyek, szurdokok övezte faluból való kijutásra, ha szárnyakat növesztünk. Egész használható tipp. Töltsünk sisakunkba némi festéket a vödörből, majd lehet reszketni: megkezdődik a rabszolga bemutató, a vásárlók már türelmetlenül várják a kínálat felvonulását.

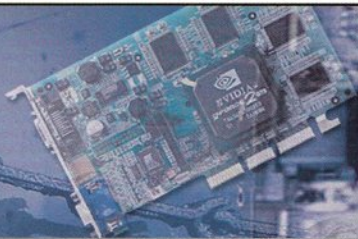
A kulisszák mögé jutunk, ahol a rabszolgák próbálják a lehető legtöbbet kizhozni magukból, mi is így fogunk tenni: vegyük fel a tükröt, majd törjük ki annak üvegét egy a pultra mért ütési segítségével. Vegyük fel a szilánkot, majd használjuk azt a krumpilin — egy festőt pemzilt kapunk eredményül, melyet a festékek mártva Gilbert csinos kis keléseket, kiütéseket pingál tésztelétére. A rabszolga első számú ismerveivel kezd tartozik az egészségese, erős fogazat: így kenjük némi tintát a fogkérmre, majd mossuk fogat — tuti siker a vevők öröme. Az első forduló alkalmával sem Arver, sem a törzsfőnök, sem Gilbert nem talál gazdára, jön a nagyestélyis forduló: béleljük ki a párnával a kötényt, így Gilbert már képes lesz csinos kis púpot szí-

mulálni a nagyestélyi segítségével. S noha a vevők ezúttal sem találják megfelelőnek a kínálatot, a viking város hagyományainak értelmében: az el nem kelt darabok Isteni Áldozat tárgyát képezik, s ilyen minőségükben hajlítanak a falu legmagasabb sziklájáról a Hatalmasok örömeire.

Menjünk a bankett bejáratához, majd használjuk az üveget a rabszolga-tájékoztató. Az így kapott 11-est már kombinálhatjuk a nálunk lévő meghívóval, ily módon bebecsátást nyerünk a rendezvényre. A szakács mellett felfigyelhetünk egy légyppapírra, melyet némi rábeszélés után lecserélhetünk a nálunk lévő, romlott lazacra — ez az eszköz már kitűnően alkalmas Helga egyik lábának hatékony szörtelenítésére. A másikhoz a hajófestő mellett álló hirdetőoszlopon fellelhető hirdetés ragacos hátulját fogjuk felhasználni, így Helga már hajlandó nekünk adni az arckrémet. Ezzel bekeménytálpunkat, képesek leszünk kiáltni a rettenetes Tollpróbát, melyet a jobb szélen reidens viking kinöveszter vezényel le minden érdeklődőnek. A próba sikeres teljesítése esetén megkapjuk a hatalmas madártollat. Menjünk le a tömlőcbe, s az időközben pipadohány-mentessé vált törzsfőnöknek adjuk oda a szappanos vízzel telített tubust, hadd erressen a teső buborékokat füst helyett. Az indián halála nem marad el, megkapjuk tőle fejlődést, sőt immár főlösislegessé vált gyufadobozát is nekünk ajándékozta. Menjünk a boxinghez, s használjuk a kakasokon a petárdát — azok sietősen elszállnak, magunkhoz vehetjük a ringben kallódó tollakat. Vissza a bankettre. Szörjünk altatóport a viking vezér korszójába, majd míg alszik a csóka, s a szakács a sülő disznó megforgatásával foglalkozkodik, borítsunk ki a készülő tápot a földre. A szakács nekiáll takarítani, így észrevétel nélkül elcsenhetjük a disznó megtartására szolgáló fakteret. Használjuk fellelhető összes tollunkat a fakterettel, majd csapjuk hozzájuk a portőrőt is. Az egész cuccot kössük össze a fogszemmel, s lám: Gilbert elviskon már képes is repülni! Megkezdődik az áldozatbemutatás, majd rövid kis közjátékot követően Gilbert repülő alkalmatlansága szerencsés módon éppen a sheriff rejtekhelye fölött válik műszaki meghibásodás tárgyává. Az éppen zajló dialógus tanúsága szerint a sheriff valóban elarbolta Michelle Hercegnőt, így a beszélgetés végighallgatása után már csak a legutolsó puzzle megoldása maradt hátra — ehhez azonban csak annyit fűzhetek hozzá: mint oly sok mindennel, ezzel sem érdemes sokat kukoricázni...

by GyZ

# hardWARE



Senki előtt sem titok, hogy gépünk árának legalább 30%-át is kiteheti a monitor ára. Emellett az is igaz, hogy egy jobb monitor árérték arányban egy teljes számítógépes konstrukciót is megvehetünk. Manapság egy jobb minőségű 15"-os monitort, körülbelül 40000-45000 Ft-ért megkaphatunk. Természetesen ilyenkor még az úgynevezett „noname” kategória az, melyet az ügyfelek választanak. Ez alatt azonban nem szabad rögtön valami abszolút használhatatlan és gyenge minőségű képernyőt érteni. Az igen szigorú szabályozásáról ismeretes TCO99-es és ISO 9002-es szabványokba tartozó készülékek már a létező összes biztonsági követelményeknek megfelelő paraméterekkel rendelkeznek.

Sokszor előfordul, hogy az újonnan megvásárolt monitor hazavitele után visszatérnek az üzletekbe a vásárlás céljából. Nem is azért, mert szükségesnek tartják, hanem mert azt monda a szomszéd, az ismerősöm, a cégünk rendszergazdája, vagy csak arra hivatkoznak, hogy valahol ezt olvasták. Meglehet, hogy valakinek érzékenyebb a szeme, ezért senki ne érezze úgy, esetleg mi azt sugalljuk: „ne vegyen monitorszűrőt”. Egyszerűen csak arra szeretnénk felhívni a figyelmet, ha nem érzik szükségét, akkor felesleges 1000-1500 Ft-ot kiadni érte. Ha úgy érezzük, szemünk könnyezik, vagy hamarabb fárad a munka közben, akkor ajánlatos kipróbálni a fent említett segédeszközt, hátha megoldódik a problémánk.

A régebbi képernyők statikus feltöltése bizony jóval a határértékek felett volt. Ilyenkor a képcső a nagy statikus kisugárzása mellett (mely tudvalevően károsítja az ember egészségét), még az úgynevezett „porlövés” is fenyegette

a gyanútlan felhasználókat. A változó polaritás miatt a porszemeket szó szerint a szem szaruhártyájába „lőtte” a statikus elektromosság, amely később akár súlyos szemkárosodás és látásromlás is okozhatott az arra hajlamos egyéneknél. Pontosan ezeknek az egészségkárosító tényezőknek a kiküszöbölése végett találták ki és alkalmazták a monitorszűrőket. Azonban a most kapható készülékek szinte egyáltalán nem, vagy csak igen hosszú idő alatt töltődnek fel olyannyira, hogy azok szemkárosodást okozhassanak.

Van még egy nagyon rossz tulajdonsága a monitorszűrőknek (üveg): mégpedig az, hogy ahhoz, hogy normális, élvezhető fényerejű képet lássunk, a szűrő alatti képcső fényerejét legalább a duplájára, ha nem a háromszorosára kell növelnünk, amely, lássuk be, hosszú távon a monitor képcsőjét igen erőteljesen fogja rongálni. Ebből nyilván egyenesen következik, hogy a kedvező képernyőnk várható élettartama akár a felére is lecsökkenhet.

Még egy szó a harisnya-szűrőről: ezekért a használt női harisnya-szűrő izéért egy fillért se adjunk ki, mivel semmire sem jók.

Egy monitor megvásárlásánál sok apró szempontot érdemes figyelembe venni, mielőtt még kimondanánk az áment. Mindenekelőtt válasszuk meg a helyet. Vegyük figyelembe, hogy a monitor méretéhez képest mi milyen távolságra fogunk ülni tőle. A monitort sosem szabad összekeverni a televízióval, tehát az ott bevett szabályrendszer nem igazán érdemes alkalmazni. A televíziótól (kb. 55 cm-es képernyőméret felett) legalább 2 és fél, 3 méterre kell helyet foglalni. A monitor képernyőpontjainak mérete (a DOT PITCH, amely jelentőségére még kitérünk) jelentősen kisebb. Sokkal közelebből nézve sem

fárasztja a szemet, valamint a képe is kontrasztosabb. A fejlesztés során mindezeket az összetevőket úgy alakították ki, hogy a lehető legtöbb munkavégzés mellett is a legkisebb legyen a károsító tényező.

A monitorokat 14-15-17-19-20-21 és 24"-os méretben vásárolhatjuk meg.

Az első három kategóriába tartozó készülékek már teljesen elérhetőek a kisebb pénztárcájú részére is. Jelenleg a 14"-os kategória gyártását már abbahagyták, és a 15"-os készülékek is egyre kevesebb mértékben fogynak. Az árak esésével (tapasztalatok alapján) szinte majdnem mindenki a 17"-os méret mellett dönt.

A 19"-os kategória, már csak az ára miatt is a csak a vastagabb pénztárcájú egyedeek engedhetik meg maguknak. Az viszont igaz, hogy ezek minősége is az árhoz szabott, tehát a gyengébb márkák is verhetik (minőségben és szolgáltatásban) az ugyan kisb, de márkásabb testvéreket.

E méret felett már az igazán professzionális gyártmányok foglalnak helyet. Ezeket általában speciális munkaállomásokhoz, vagy a tervezésben elengedhetetlen grafikai segédprogramokhoz írják. Az igazán speciális készülékek csak egyetlen felbontásban és az egyetlen hozzá rendelt frissítési frekvenciátartományban működőképesek.

Használt készülékek vásárlásakor mindenképp győződjünk meg róla, hogy az alacsony áron kínált nagy



képernyőméretű és főleg márkás monitor, mindenképp „multisync” legyen. Az az nehogy csak egy felbontásban és frekvenciában működő készüléket vásároljunk, hiszen ezeket a mindennapi életben nem nagyon tudjuk majd hasznosítani. Egy 15"-17"-os monitort nyugodtan nézhetünk 1-1,5 méteres távolságból.

Lehetőleg olyan helyet válasszunk, ahol a nap vagy a világítás nem a szemünkbe vagy, hanem oldalról, felülről, vagy hátulról jön be a helységbe. Ügyeljünk rá, hogy a képernyőre lehetőleg ne jusson fény, mert ez visszatükröződve gyorsan fárasztja a szemet. Olykor fejfényt is a szem irritációját is kiválthatja.

A monitor képernyőjének mérete még nem minden. Az áránál sokkal inkább a képernyő mérete mellett, vagy a dokumentációban mindig feltüntetik a képernyő legkisebb és legnagyobb felbontásának számát, valamint a hozzá rendelt maximális képrészlet frekvenciáit. Az már régóta köztudott, hogy minél nagyobb a







képrfrissítési frekvencia, annál kevésbé fárasztja a szemet. Egy alap 15"-os monitor már legalább 800x600-as képernyőfelbontásban érdemes működtetni, és az ehhez tartozó képrfrissítés sem árt, ha legalább 72-től 75Hz-ig terjedhet. Egy jó tanács: a 15"-os monitorok a legjobban a 800\*600-as felbontásban érzik magukat, és így használva akár 10 évig is szolgálhatnak minket. Az lehetséges, hogy a monitor még ennél nagyobb frissítést is elbírná (pl.: 85-100Hz) ezek általában a MAG 15"-os monitorjai. Mégis az alap 75Hz-es képrfrissítési frekvencia már ideálisnak mondható, akár a hosszabb gép előtt eltöltött munkák alkalmával is.

A márkásabb vagy ennél precízebb készülékek nyugodtan működtethetők 100, vagy még ennél is magasabb képrfrissítéssel (csak éppen az élettartamuk csökken rohamosan).

Minél nagyobb a frekvencia, annál jobban fog melegedni az eltérítő fokozat és maga az eltérítő tekercsek is (amely az egész monitor képkalkotásának igen meghatározó eleme).

Itt megemlítendő, hogy a beállítható frekvenciaértékek nagyon függnek az általunk használt monitorvezérlő típusától, és a felleltpített driverek minőségétől. A leírásban megadott értékek ugyanis csak a maximális értékeket sorolják fel, és ettől még mi igenis kaphatunk rosszabb beállítási paramétereket is.

Ezek orvoslása, mint már említettük, egy driver frissítéssel általában megoldható. A VGA vezérlőkre integrált memória mértékétől ugyancsak függ a felbontás mértéke.

Tehát ha egy fél megás S3-as birtokosai vagyunk, és a maximális felbontás 800x600-nál megáll, akkor nem kell rögtön a monitor hibájára gyanakodni, ott sajna a vezérlő nem tud nagyobb.



hogy az összes képcső közül a legrosszabbak a Samsung képcsővek, amelyek jó esetben 3 évet ha kibírnak.

Ugyanakkor a Sony képcsővek sem tartanak 4-5 évnél tovább, főleg a 15"-os monitorokba épített

## A monitorok fontosabb jellemzői

- **Lyukmaszk (Dot pitch):** A képcső árnyékmáskjának két lyuka közötti távolsága. Ez minél kisebb érték, annál jobb minőségű, és élesebb képet kapunk. Az elfogadható értékek 15 colos monitor esetében 0.24-0.26, 17 colos képernyő esetében a 0.26-0.27 még elfogadható.

- **Maximális vertikális frissítési frekvencia.** Általában 120 Hz, de az általános frekvencia a 72-83 Hz-es tartományban helyezkedik el.

- **Sávszélesség:** A monitorok egyik legényegesebb tulajdonsága, amely általában feledésbe merül, holott a képkalkotás szempontjából igenis kiemelt szerepe van. Ez az érték a multiszinkron monitorok esetében folyamatosan változik, hiszen a megváltozott felbontás a sor és képszinkron frekvenciák megváltozását vonja magával. Tehát

minél nagyobb a felbontás, annál nagyobb sávszélesség szükséges a tökéletes videójel átviteléhez. Ez elfogadható érték a 110-150 Mhz-es tartományban helyezkedik el.

- **OSD (Intelligent On-Screen Display):** A monitor kezelőfelületét magára a képtartalomra vetíti ki, ahol megfigyelhetjük az értékek változását.

- **Analog/Fél analog/Digitális monitor:** Analog monitorok azok, amelyek a display-eket nevezzük, amelyeken csakis potencióméterek találhatók. Ezeknél a monitoroknál a kép különféle eltérésekből adódó hibáit (Trapéz, hordó, paralelogramma...) csak igen kis százalékban tudjuk orvosolni, és ami a legrosszabb az egészben, hogy a beállításokat a készülék nem menti el, tehát minden egyes felbontás váltásnál a kép összes paramétereit újra be kell állítanunk. Tipikus példa erre,

amikor valaki DOS-ban dolgozik és áttér Windows-ra, akkor a képernyője valamelyik irányba elfog csúszni, amelyet ezután után kell állítania. A félig analog monitoroknak már csak két analog kezelőszerve maradt, a kontraszt és a fényerő, amelyeket még a szokásos módon a tekergetős módszerrel kell beállítanunk (az analog beállítás sokkal gyorsabb változtatásokra ad lehetőséget, mint a menükben való kóválygás. Ennek ellenére ez a fajta típus már kezd kihálni). A teljesen digitális monitorok már nem tartalmaznak semmiféle nyomógombokkal, csakis digitális nyomógombokkal, vagy éppen jog tárcsával állíthatjuk be a paramétereket. Ezek a típusok már mindenféle kényelmi funkciókkal fel vannak szerelve, pl.: képforgatás, színhőmérséklet állítás, többnyelvű menü, horizontális és vertikális konvergencia állítás.

A márká/ár összehasonlítása sem mindig relatív. Nagy gyártóknak is vannak elég karcsú tudású monitorai, ahol a torzító és konvergencia hibás képcső előfordulása igen gyakori. Ilyenkor kérhetjük a készülék cseréjét, de jobb megoldásnak tartjuk egy kis ráfizetéssel egy másik típus beszerzését.

A különböző képcső típusok a legjobban választásnak a HITACHI, vagy az LG, és SONY márkájú FLATRON képernyők a legmodernebbek (árban még a középkategóriába tartoznak). Természetesen egy 15"-os névtelen monitornál drágább a beszerzésük, mégis a szolgáltatásaik, és a képmínőség magáért beszél.

Nyugodt szívvel jelenthetem be,

képcsőveken gyengék.

Gyakran előforduló hiba, hogy képernyő egyik pillanatról a másikra különböző színekben kezd pompázni.

A nagy, szívárványszínű foltok oka a lemágnesező relé (PTK) hibája,

amely a sztatikus elektromosságot ilyenkor nem vezeti el a képcsőről. Ha újonnan vásárolt monitorunk ezt a szívárvány effektust produkálja, akkor gyorsan vigyük vissza, mert a fent említett részegysége valószínűleg hibás.

A mágneseződési problémák miatt kerüljük a hangszórók/hangfalak monitor mellé helyezését, mivel ezzel a megoldással ismét gyönyörű szép szívárvány színeket varázsolhatunk a képernyőre.

Jól tesszük, ha a monitort nem hagyjuk készletléti állapotban, hanem szépen a primert oldalon kikapcsoljuk. Ez nemcsak a képernyőt kíméli, hanem ez esetlegesen bekövetkező villamos hálózati kilengések sem teszik tönkre a készülékünket.



Nem reklámként, de említenék néhány márkát a különböző árkategóriák szerint, melyek az árukhoz képest nagyon megbízható készülékek.

Az olcsóbb 15-17"-os kategóriában a SCOTT, VIEWPOINT, SAMPO, LITEON márkák a legjobbak. Árú 4500-63000 Ft-ig mozog.

A közép kategóriába (17-19") a MAG, LG/Goldstar, DAEWOO monitorok sorolhatók, a maguk 50-75000 Ft-os árával.

Az igazán profi minőséget (19-21-24") a SONY, HITACHI, EIZO, VIEWSONIC monitorok jelentik, de ezek ára már 100000-től 300000 Ft-ig terjedhet.

- Uriel - & KeFe™



# A HÓNAP DUMÁJA



## Soha nem gondoltam volna...

...hogy még egyszer az életben hajnali szürkületkor egy irodában üldögélek majd és jóval lapzárta után cikkirással bajlódom. Azt hittem, hogy ezt a kínzó érzést örökké elfeleddhetem, amikor elváltak az 576 és jómagam útjai. De nem.

A végzetem utolért: SZJVC felkért, hogy írjak 8000 karaktert a Hónap Dumájába (jé, ez a rovat még létezik?), arról, hogy mi van velem, élek-e, halok-e. Ja, milyen surmó vagyok, be sem mutatkozom: Zolee vagyok.

Akinek mond valamit ez a név (a Ganxta vezetéknev nélkül is), az igencsak öreg motoros lehet. Valamikor, asszem 1996. decemberéig én főszerkesztettem ezt a lapot, olyan társakkal, mint Vári Zoli, Koronczai Gázi vagy T.J. Legendás idők voltak azok: ezeregy éjszakázás, nyomdában kint alvás, 2325 budapesti, 5641 vidéki előfizetőnek újság becsomagolás, postára adás (már a pusztá gondolatától is összerándul a gyomrom), hogy az igazí szívasokat ne is említsem.

Cserébe viszont évi kétszer ECTS (shopping by day, Soho by night), rajongótábor (a halás „Zolee, a programvégig-játszózseni”-image), meg hát ugye a megfizethetetlen lehetőség, hogy Martin közelében lehettem egész nap, ráadásul tegezhettem is! Na ennek a Kánaánnak fordítottam hátat már vagy 5 éve.

Ha valakit érdekel egyáltalán, akkor elmondom, hogy hogyan tengetem napjaimat manapság. Nos: megnősültem, mint állat (tudom, hogy ódivatú dolog, de ez van), egy multinál dolgoztam két évet, mint kommunikációs menedzser, aki két belső újságot is szerkesztett egyszerre, meg hirdetéseket talált ki a tartályos és palackos PB-gáz értékesítésnek fellendítésére.

Bár a munka nem volt a legmozgalmasabb, arra mindenestre jó

volt, hogy közelebről is megismerhettem a reklámszakmát. Mivel hamarosan úgy éreztem, hogy ez nekem is menne, egy huszárvágással saját úgynökséget alapítottam.

Ha belegondolok, hogy egy 40 m<sup>2</sup>-es lakásban, a hálószobában álló 100-as Pentium volt a cégem első és sokáig egyetlen gépe, komoly utat tettünk meg a belvárosi irodában duruzsoló 1.7 MHz-es PC-k, és a G4-es Macintosh-okig.

Mára több alkalmazottat irányítok (most már belátom, hogy nem egyszerű a főnökök dolga sem...), a cégem jelentős ügyfélkörrel rendelkezik, és szép dolgokat csinálunk, nagy örömmel. Persze cserébe gennyest sokat dolgozom, hogy a mára 4 főre duzzadt családommal minden nap homárt és francia pezsgőt tudjunk az arcunkba tolni. (Ez persze nem igaz. Csak lazacot eszünk.)

Büszke apa vagyok, rettenetesen szép fiaim vannak, még jó, hogy nem lányok, mert már 2 évesen bepasznáznak ilyen szemekkel meg szempillákkal, én meg lerághatnám a körmeimet, hogy ki lesz az első, aki beporozza a bibéjüket.

Játszani (mármint számítógéppel) azóta nem játszottam komolyabban, amióta elhagytam az újságírói pályát. Amikor véletlenül joystick akad a kezembe, olyan lúzer vagyok, hogy mutogatni lehetne.

Valószínű öregszem, de már inkább a programozó és grafikus munkáját látom és értékelem egy-egy játékban, és nem maga a játék foglalkoztat.

Néha kézbe veszek egy-egy nívósabb szaklapot (mondjuk az EDGE-et), átfutom, hogy mik a legújabb trendek játékkfronton, de aztán ennyi.

A PS2-ben is leginkább a reklámjai, hirdetési tetszettek, nagyon pontosan felépített és

megtervezett a hozzá kapcsolódó image (ez az értékelés már a szakmai ártalom kategóriába tartozik). Szerény véleményem szerint ez ma a legjobban kitalált játékgép.

Az X-Box csak egy újabb kísérlet arra, hogy a legfiatalabbakat is a KicsiPuhához csábítsák, hogy aztán szépen bekövetkezzen az a fajta világuralmi rendszer, amit mondjuk a Mátrixban láthattunk.

A PC-kben pedig már csak azt követem figyelemmel, hogy milyen gyorsan futnak rajta a grafikai és tördelő alkalmazások, és hogy amit ma megvettem egy fél millerért, azt holnap a könyvszekrény alá tehetem támasztéknak, annyira elavul. Repkednek a megák és gigák, csak úgy kapkodom a fejem.

A volt főszerkesztő által elémtett kérdőívben van egy kérdés az

Internettel kapcsolatban.

Nos, a munkámhoz elengedhetetlenné vált, minden nap használom, reggelente 20-25 mail bízta nyüzsgő a gépemen. A világhálón található információk elengedhetetlenek számunkra, hiszen a reklámszakma az egyik leggyorsabban változó, vibráló hivatás.

Ha nem cool, amit csinálsz, becukhatod a kaput. Ha nem tudsz naponta új ötlettel előrukkolni a kedves ügyfél számára, neked annyi. Másoktól ellesni dolgokat, átvenni már bevált trükköket nem bűn, ha hozzáadsz valamilyen egyéb értéket — ezért is van nagyon nagy szükségünk a netre. Persze a sexoldalak is bent vannak a Favorites/Kedvencek-ben. Van egy-két csecse címem, érdekel valakit?

Zolee



# A hónap bukása

## Star Trek Deep Space Nine: Dominion Wars

Hát, előrebozsátom, aki még nem Star Trek rajongó, nem ettől a gametől fordul „pálit” és tanul meg Klingonul, a fanatikus Dr. Spock imitátor pedig ismeretlen eredetű káros sugárzásról fognak motyogni, mialatt szép csendesen kihálványodnak a transzporterfülkéből.

### Ürszerek törött tengellyel

No kérem szépen, futó pillantás az Imperium Galactica III-ra, és máris drogfüggőkre jellemző hosszas kinyúlás lesz úrrá az emberen, hogy mikor is merülhet bele igazából azokba a varázslatos űrsatákba. Szünetvéseim megváltójaként tekintettem eme gaméra, amivel talán kihúzhatom az első játszható IG3 verzióig. Magasra tettem tehát a lécezt, de nem gondoltam volna, hogy ekkorát koppanok.

Az 1 lemezes Dominion War nem több mint 58 megát pakol fel a vinciére. Korunkban ez már-már olyan kevésnek számít a sokgigas merevlemezeken, hogy szinte problémát okoz könyvtárának megtalálása. Talán a programozók ezt kibérségjé komplexusukban úgy próbálták kompenzálni, hogy a CD minden egyes alkalommal, ha meghajított érez maga körül, ismételtén megpróbálja felinstallálni magáról a progit, hiába lelezdik az már a számára kijelölt könyvtárban.

No de tekintsük meg inkább a bevezető, és melleseleg a legnagyobb videót. Ne tévesszen meg senkit a látvány, ez nem az előre renderelt animok egyik igencsak korai változata, hanem a nyers igazság, a végső produktum. Egyre vesztetebbül lövöldöző űrhajókat láthatunk, néha kipukkad egy közülük, a látványt a majdani GeFore 3-ra kódolt gamék első űvdöskéi is könnyedén kenterbe verik majd, mármint az engine, nem pedig a pre-renderelt animációk.

Miután végigjártuk a B kategóriás mozit, a főmenü tárul elénk, ami számomra, őszintén bevallom riasztóan kusza látványt nyújtott. Még most is, pedig már tudom, mit kell nézni. Pár perc komoly koncentráció és a vizuális látvány titkos kódjának feltérése után

kiválasztottam a számomra szimpatikus társaságot. Ez természetesen az, ahol a kutyafejű Klingonok is tanyáznak. Nos, ami ezután következett az még egy menü, ami. Ami visszafordulásra készítetett, egészen a Tutorialig. A játék legényesebben és érthetőbben összehozott része ez, mely űvdöztöként hatott, nem rám, inkább a gépemben kóválygó lemezre, ugyanis utolsó esélye volt a szájbárágó fejtágitás, mielőtt a kezem ügyébe akadó játéksáknnyal kárt tettem volna a szerkesztőség tulajdonában.

Vissza az előbbi menühöz. A legfeljebb 256 színben pompázó felület úgy tele lett zsúfolva, hogy még több óras játék után is néha elcsesztem itt néhány dolgot. Miket is?

A fenti fülcsekék közül kiválaszthatjuk azt a hajót, mi számunkra igazán kedves. Most várjunk néhány másodpercet, amíg a bonyolult számításokkal terhelt proci kiköpi a végeredményt, és már láthatjuk is lent középen, mennyivel csökkent a lovetánk. Van kis szekér, közepes szekér és nagy szekér, és még pár, amelyek ide is, oda is jók. Hogy miben különböznek? A formájukban és az árukbán, és hogy csak drágább kapitány vezetheti őket, cuccost ugyanis mindegyikre ugyan annyit lehet felpakolni, sorry.

Megvan már a hajón, ott virít az első slotban az alsó sorban. Kattintsunk fent a második füle, ahol is egy érettségi tablóból kiválasztjuk a hajó kapitányát. Egyetlen cél, hogy pénzünk határain belül a lehető legrosszabb arcú figurát válasszuk. Hogy kicsoda is vezeti a hajót, annak jelentősége igen csekély, legalább is a tényleges játékban ennek bármiféle jelét nem vettem észre. Pedig vannak skill pontok is, és tapasztalatgyűjtés, de ennek titkát a forgatókönyvíró koponyája rejti mindmáig.

Tovább a harmadik füle, ita a kutyók menüje található. Lapozni a képernyő jobb felső sarkába dugott kis nyilacska-val lehet. Van itt minden mi szem, s szájnak ingere a szépmemlékű UFO grafikai kidolgozottságával felvértezve. Jól gondoljuk meg, mit pakolunk a gépre, mert mint említettem korlátozott mennyiségű

hely áll rendelkezésünkre, szám szerint tíz. Az összes cuccost lehet kapni, csak legyen pénzünk megvenni. Tehát lehet bősime nagy turbó feltöltő és dupla antimezonagyúti is kapni az űrhajóra, amikből több is bősimegen elkél majd a későbbiekben. Ezek 1 egységet foglalnak, ugyan úgy, mint a kiküldhető egységeink számára fenntartott kispuska, vagy segélycsoomag.

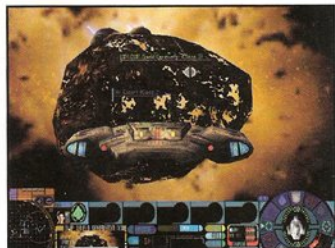
Végezül pedig az alapból kijelölt legénység számát növelhetjük: vásárolhatunk még plusz masinistát, fűtőt, gépezelőt. Ha végeztünk a procedúrát és még maradt pénzünk, ezt újra végigcsinálhatjuk, ha egy másik slotot jelölünk ki az űrhajó számára — ime a flottaeépítés, egészen hat szekérig.

### Csapjuk most már az űrlóvak közé

Ha sikerült mindezeket végigzongorázni, akkor felvilan pirosan a várva várt „löncsing” gomba, tenyereljük is rá azonnal.

A képernyő közepén terpeszkedik hajónk, amit a Space űtögetésével hozhatunk közelebb, illetve távolodhatunk el tőle, ha mégsem olyan szép, mint amilyennek gondoltuk. Forgódní a jobb egérgomb lenyomásával tudunk, amit használni is majd rendszeren ez egyszerű jüzer, már amelyik szereti a körhintát, hiszen mindig az aktuálisan kijelölt pont körül tehetjük ezt meg. A nézet a lehető legrosszabb, izometrikus, egészen lapos szögű, a játéktér egy képezetelből síkon játszódik. Mindezekből adódóan, a végtelen űr látványának ellenére előbb utóbb az a klausztrófiás érzés uralkodik el a játékoson, hogy nem tud soha egy rendes látványt összehozni, dobozba van zárva. Nekem mindig olyan érzésem volt, hogy a közelből, guggolva kell végignézniem a lövöldözéseket.

Lövöldözések. Tulajdonképpen a játék nem áll másból csak a píff-puffból. A stratégia annyiban kimerül, hogy a nagy nehezen megtalált ellenség ikonjára bökve a mi hajónk automatikusan



ráfordulnak, és löni kezdik. De mivel?! Pici, különböző színű bogók és pixelcsikok, akarom mondani lézerek vágódnak ki az egyik szekérből a másikba, de a legtöbb esetben csak mellé. Mindez annyira gyenge, hogyha az első űrsatánkat lejátszottunk, már meg is alkothatjuk az egész játékra vonatkozó következtetést grafika szempontjából, mert hiába a nagyobb gépek és tüzérek, ez leginkább csak a színekben fog különbözni.

Hajjónkból, ha le vesszük egy percre a pajzsot — ami igen nehéz, mert pillanatokon belül újra szokott tölteni (már ha van) — akkor egységeket transzportálhatunk át az ellenséges hajókra nagy kegyelmünkben. Na, gondoltam itt, ez lesz majd a csemege, jó kis FPS, vagy valami kommandós stratégia. És láss csodát! Az ellenséges hajó fölött megjelenik a legénységének száma, mellette más színnel a mi embereink mennyisége. Az előbbi gyorsabban fogy, mint az utóbbi, de ha mégsem ez történne, paszirozzunk át a még néhány tucat embert a negyedik dimenzió (ez a stratégiai rész). Ha lenullázódott az ellenséges hajó, a miénk lesz, hurrá. Ha átküldünk egy-két jegyellenőrt akár teljes energiával üzemeltethetjük. A küldetések kimerítik a fantáziátlan-ság fogalmát: löjük ki ezt, foglaljuk el azt, vagy kísérjük haza a konvoj. Minél hősiesebben küzdünk, annál több pénzt és tapasztalati pontot kapunk, amit aztán beválthatunk nyalókára. Vagy kinek mi tetszik.

A tényleg egyhangúra és unalmasra sikeredett pályák legizgalmasabb része mindig a bogok kikerülése, azaz betöltés és a mentés kényes procedúrája volt. Ha jól számoltam, akkor minden ötödik-hatodik mentéskor elszállt a game, az Alt + Tab nyomkodásakor pedig úgy távozott a memóriából, mintha soha ott sem lett volna.

Nos aki kedvet kapott a Dominion War című nagyszerű és élvezetes akció-kaland játékhoz, annak tiszta szívvel ajánlom. Az új Dűne játék és a Alone in the Dark nagyszerű profizmus után, közben, előtt kell valamilyen olyan game is amire kimondhatjuk azokat a szavakat amiket nem írhatok ide le.



# SZÖSSZENET

## NETLINGO: THE INTERNET LANGUAGE DICTIONARY

<http://www.netlingo.com>

Ha kerültél már olyan helyzetbe, hogy értetlenül vakartad a fejedet egy-egy ismeretlen kifejezés láttán az interneten, akkor tudod, hogy milyen kellemetlen érzés az, hogy lövésed nincs a dolgokhoz... Hát ja. Egyik ismerősöd sem tudja a választ az áhított problémád megoldása végett, és mármár a pokolba kívánád a szerzőt, amikor szemed elé ér ezekhez a sorokhoz. Merthogy van megoldás! Mégpedig ezen internetes szleng szótár képében, ami igyekszik a legátgöbb képet nyújtani rövidítések, és szakkifejezések terén egyaránt. Minden Kedvencek mappában ott a helye!



## TÉLAPÓ AKCIÓCSOPORT

<http://www.agria.hu/tacs/>



A Téalapó Akciócsoport egy baráti társaság, akiket az abszurd ill. groteszk humor szeretete és egy jó adag indokolatlan önbizalom készítette arra, hogy megalapítsák saját „szintársulatukat”, hogy ezáltal ne csak élvezői és kritizálói, hanem művelői is lehessenek ennek a színpompás műfajnak. Az alukulcs időpontját már sűrű

homály fedi, annyi biztos csak, hogy ez az ominózus dátum a kutyát sem érdekli, a felhasználó időpontjáról pedig egyelőre még nem tudunk beszámolni. De türelem, van remény! A társulat repertoárjában van minden, mint a vesében, jól megérnek egymással, jelenetek, versek, dalok, prózák, melyek közös jellemzője a formabontó humor. De vajon mitől formabontó a TACS világa? Attól, hogy kaka? Ááá, dehogyan. Inkább amiatt, hogy a hagyományos „tortadobálás” jópofáskodáshoz képest szabadabb, kevesebb tabut ismer (el), nyitogatja a bicskát és néha még szellemes is. Ezeket az állításokat úgy alátámasztják azok a (salak) anyagok is, melyekkel az oldalainkat megpakoltuk. Célnk elsősorban az volt, hogy a teljesség igénye nélkül költsélt adjunk abból a stílusból melynek hatására jobb ízlésű direktorok, producerek és programszervezők már többször kidobták a TACS-ot. Nem fenyegetésképpen közöljük, de a jövőben bővíteni, színesíteni is szeretnénk a kínálatot, aminek csak egy országos méretű tiltakozó hullám, a genetikailag kódolt lustaság, önkritika, vagy egy globális katasztrófa szabhat gátat. Vagy még ezek sem... Na, ennyit mára a szószaporításról (vagy ahogy jóllakott kinaikak mondják: elég a rizsből). A lényeg úgyis csak az, hogy az Akciócsoport nem hátrál egy lépést sem, tovább rombolja a közízlést, és egymás után méri megrendítő porlyocapsáit kultúránk omladozó bástyáira.

## TIMELAB 2000: STORIES

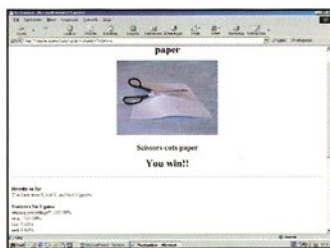
<http://www.smash.com/seg/timelab/stories/>

Azon embereknek szól elsősorban a fenti lap, akik már undorodnak a mai világ mindenféle elmaterializálódott ünnepeitől, szokásaitól, és/vagy kíváncsiak arra, hogy egy ma ünnepeit ünneplünk, szokásunk, vagy szólásunknak mi az eredete, mi volt a keletkezésének eredeti jelentése. Nagyon szórakoztató, és nem utolsósorban művelő hatása van ennek a fantasztikus angol nyelvű lapnak. 0-2000-ig bármit fellelhetsz...



## KŐ, PAPIR, OLLÓ

<http://chappie.stanford.edu/cgi-bin/roshambot>

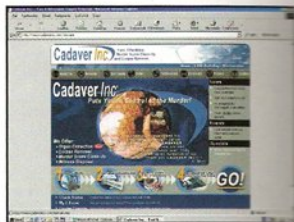
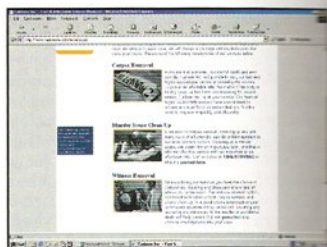


Mint a weboldal nevében is szerepel, itt egy hamisítatlan szerencsejátékot játszhatunk melyet talán már az ókorban is űztek... Izé — de hát akkor még nem is volt olló! Kuss... Szóval, ha kedved támad egy biztosan nem csaló ellenfél ellen játszani egy pár menetet, akkor itt a lehetőség a számítógép ellen nyomni egy pár ki a jobb kört, minden részletre kiterjedő statisztikák mellett. Poénna mindenképpen poén...

## CADAVER INC.

<http://www.cadaverinc.com>

Egy véletlen baleset folytán megölted anyut, esetleg a szomszéd nénit, mert beszólt? És most nincs mit tenned? Rettegysz? Nem tudsz hogyan hozzálátni a hulla eltakarításához? Semmi vész! Tényleg. A Cadaver cég erre szakosodott. Erőszakos bűncselekmények utáni hullaeltakarításhoz és helyszíntisztításhoz elengedhetetlen az ő telefonszámuk: 1-888-HULLAZSÁK... Ekkora egy marhaságot kitalálni?! Még most sem hiszem el, hogy valaki ezt komolyan gondolta. Az egész oldal meg van tervezve aprólékosan, minden link normálisan működik, tényleg van egy csomó formula, amit ki lehet tölteni — szóval létező szolgáltatás szimulációból tökéletes... Valami hihetetlen, hogy embereknek milyen pihent ölleiteik támadnak néha...



## ÉRDEKESSÉGEK

<http://www.freeweb.hu/beluard/>



A matekórákon áhított tudtam figyelni drága jó tanáromra azokban a pillanatokban, amikor olyan érdekességekről magyarázott, mely ugyan szervesen kötődött a matematikához, azonban nematicantárgyi mivolta igen érdekessítővé tette azt (meg amikor nem veti fel mellőtartó, de az egy másik sztori... ☺). Szóval mindig realizálnom kellett azt, hogy ebben a világban semmi sem úgy működik, ahogy azt elmondták, illetve minden 100%-osnak hitt szituáció lehet fals. Nos, ezen az oldalon rengeteg olyan pletykát, legendát, hírt olvashatsz kifejtve, mely jól megcáfol minden eddig ésszerűnek vélt következtetést. És nem csak a matekkal kapcsolatban, hanem vannak itt ókori legendák, reklámok és sok más érdekessítő írások is.

//: PORNOLIZE.COM ://  
<http://www.pornolize.com/>

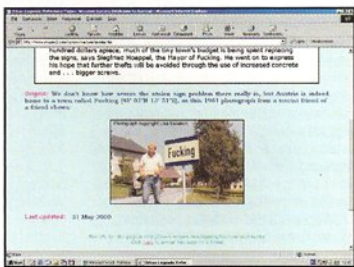


Vessetek meg, de következ-  
zék az a site, ami ebben a  
hónapban a legtöbb neve-  
tést, és boldogabb percet  
okozta nekem, mégpedig a  
pornolizátor. Az interakti-  
vításában felülmúlhatatlan, a  
káromkodásban világelső, és  
beszédében oly ékeken szőlő  
pornolize.com nem csinál  
mást, minthogy a világ bár-  
melyik internetes oldalát te-  
legagatja káromkodással. Bizony, bizony. És ezt a felülmúlhatatlan produkcióját,  
akár 5 nyelven is képes szolgáltatni, melyben nem elhanyagolható részt képez  
a magyar. Bizony, bizony... Szóval a hónap sztárszájta ez lett — azt a réztán  
fűtyülő rézanyaglát.

#### WELCOME TO AUSTRIA

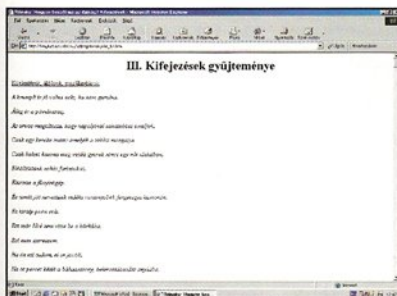
<http://www.snopes2.com/spoons/fracture/austria.htm>

Elég sajátossággal bír  
lenni, ha valamelyik  
városnak van neve.  
Értsd ezalatt, hogy VAN  
neve. Már mint olyan,  
aminek csodájára tud-  
nak járni az emberek.  
Nekünk sem kell a  
szomszédba mennünk  
pikánsabb helyiségneve-  
ket illetően, gondoljunk  
csak „mindenki” Bugy-  
jára, de amit Ausztria  
művel, az már tényleg a jó  
ízlelés határát súrolja. Az  
angol nyelvterületeken  
igen elterjedt Fucking kifejezés  
ugyanis nem más, mint Ausztria  
egyik városának a neve. És  
hogyan ez miért gáz? Hát  
kinek ne kellene olyan tábla  
otthonra, mint az, hogy  
Fucking? És tényleg. A  
városka polgármestere igen  
erősen panaszkodott, hogy  
havonta kell új táblát gyár-  
taniuk, mert sorozatosan  
tűnnek el a régiék...



#### HOGYAN BESZÉL MA AZ IFJÚSÁG?

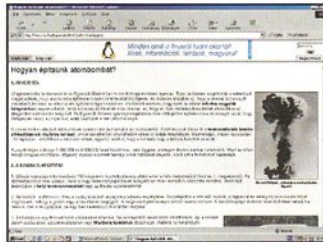
[http://mnytud.arts.klte.hu/szlang/ronaky/re\\_kif.htm](http://mnytud.arts.klte.hu/szlang/ronaky/re_kif.htm)



Nem jó  
tömegközlekedési  
eszközön össze-  
szokott, haveri  
társaság mellett  
utazni, mert am-  
ilyen kifejezések-  
kel, és szősz-  
szetéselekkel trá-  
tálják egymást,  
több tud lenni,  
mint kacagató. És  
hiába nem hall-  
gatózik az ember,  
mégis el-elcsíp

egy benyögést, melynek hallatán az arcát karmolja szanaszét, hogy el ne  
nevesse magát. Mert azt úgy még sem illik...  
Persze az egészről úgysem lesz semmi, és hangos hahotázásban  
törünk ki. Ennek megelőzése érdekében nem árt átfutni a fenti  
weblapon, ahol „apróska” gyűjteménye található a ma közszájon terjengő  
beszólásoknak.

HOGYAN ÉPÍTÜNK ATOMBOMBÁT?  
<http://www.tar.hu/bombagyar/>

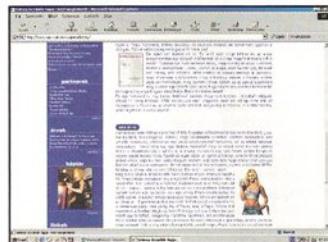


Nos, minden egyes nyári  
gyakorlatát töltő kémikus-  
tanonc megnyugtatóra  
közlöm, az 576 KByte nekik  
is tud segítséget szolgálni  
vizsgamunkájukhoz: azaz,  
megmutatjuk, hogyan kell  
atombombát készíteni. A  
leírást kérjük, ne terjesszék,  
tartsátok titokban, mert  
nagyon komoly dolgokról  
van itt szó. Csak egy  
dologra hívnánk fel előzetesen figyelmeteket: a hasizmotokat lazítsátok el,  
mielőtt fellépnétek erre az Internet címre...

#### BRITNEY ÓCSÁRLÓK LAPJA - MERT MEGÉRDEMLI!

<http://www.nap-szam.hu/szajmon/britney/>

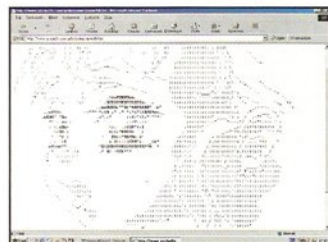
Lehet szeretni, és nem sze-  
retni. Lehet csodálni és nem  
csodálni. És lehet utálni, és  
még jobban utálni. Britney-t,  
a hírtelenszöke és nagyon  
szűz popsztár lánykát,  
aminek teljes megnyív-  
nulása képződött le ezen  
a honlapon. A gárda min-  
den erejével azon van,  
hogy megnyívulását adja  
közre utalátat illetően. Néha  
még egész humorosak is tudnak lenni,  
azonkívül nem csak szövegesen,  
hanem multimédiásan is támadnak,  
hiszen képpel, videóval és nádi  
hegedűvel is összefuthatunk  
oldalaikon. Give it a try — ahogy  
az angol mondaná!



#### ASCII PR0N . COM

<http://www.asciipr0n.com/>

Számítástechnika órákon  
tanultak szerint  
mindenkinek tisztában kell  
lenni olyan kifejezésekkel,  
mint az pl., hogy ASCII.  
A karakterkészletet jelölő  
rövidítést azonban egyes  
emberek már művészi  
szintre emelték, s nem  
csak szimplán írnak vele,  
hanem teljes rajzokat  
készítenek segítségükkel.  
Ez időig annyira nem is lenne  
unikum, de készült egy gyűj-  
temény az efféle rajzokból,  
ahol különös tekintettel  
bizonyos nénik pózolnak,  
bizonyos ruhák  
nélkül... Bizonyos, hogy  
megéri megnézni! ☺



#### KOVÁCS ISTVÁN

<http://kiutottek.la.zan.hu>



Ez a webcím igazándiból már  
csak poszthumusz emlékként  
marad az utókorra, hiszen fel-  
kelése után villámgyorsan szed-  
ték le az RTL Klub illetékesei  
a rajta található DivX videóit.  
Hát igen. Egy biztos: népsze-  
rű a mi Pistánk...

Bagó Péter

# Csevegő

Hát igen nagy tisztelettel köszöntök mindenkit a rekkenő hőség kellős közepén, amikor is úgy számítottuk ki a KByte megjelenési idejét, hogy a nyárból visszamaradó idő teljességgel hasonljon az eddig elteltével. Tulajdonképpen ez a kijelentésem egy, már-már klasszikusnak mondható problémakört vet fel, miszerint: ez a pohár most félig tele van, vagy félig üres? Bárhonnán is nézzük, az egészről csak annyit szerettem volna kihozni, hogy a meleg az gatyarohasztó, a sulinak hál Istennek egy hónapja vége, és még legalább 1 hónapig nem is látja senki. Mi meg itt prezentáltunk nektek egy kis olvasnivalót addigra is, amíg kibijátok nélkülni azt a 2 hónapot, amíg friss KByte nélkül lesztek kénytelenek lefolytatni mindennemű nyárral kapcsolatos tevékenységeket. Merthogy mi is pihenünk, meg lazítunk, és legközelebb csak szeptemberben bújunk elő valamelyik hűtőszekrény aljából. Bár ezt valószínűleg a Bevezetőben már leírtam (micsudi? Hogy nem olvasod a Bevezetőt? Azonnal tessék ebbéli hiányszágaidat pótolni, ugyanis világra szóló bejelentések tárházává nőtte ki magát piciny hasábnk!)... Addig is csobbanjunk bele az ide érkező levelek által nyújtott hús áradatba...

Illetve egy rövid kis intermezzóban röviden exkuzálom is magamat a múlt hónapban tett felelőtlen kijelentéseim miatt. Utánanézem ugyanis pár dolgot, úgy mint a papír vastagságra tett reagálásom. Február folyamán valóban vastagabbak voltak a lapjaink, azonban önhíbankon kívül, ezt a meglepetést a nyomda nyújtotta felénk, hiszen nem volt nekik olyan papírjuk, mint mi azt a szerződésben lefektettük. És mivel szerelni sem tudtak, kinyomták egy kicsit vastagabbra. Ezért nem számítottak fel nekünk külön díjat, de márciustól már eredeti megállapodásunk szerint készült az újság. Megkérdeztem: hogy mi lenne, ha folytatnánk ezt a tők jó kis szokást, hogy elfelejtettek ilyen vékonyka papírra nyomni, minek eredménye az lett, hogy akkor ók meg elfelejtik ezt ingyen nem belekalkulálni az árba... Nos tehát: áremelés nélkül (ami feltett szándékunk) maradunk ilyenek, mint most. De, hogy visszatérjek a pár sorral felbővült elkezdett bevezető részletem fonálhoz: ... kezdjük mindjárt egy monumentális darabbal, mely ugyan már a múlt hónapban megkezdett, de akkor helyhiány miatt át kellett passzolni erre a hónapra.

Kedves Sz. JVC!

Elég régóta olvasgatom az 576 KByte-ot, engedd meg hogy pár gondolatomat megosszam Veled - talán nem lesz hasznoslatlan. Kezdjük az újsággal: A „külső”, vagyis a design, tipográfia, oldalkialakítás, képek-szöveg aránya szerintem rendben van. Látszik hogy ezen sokat dolgoztok, kerestétek a jó megoldásokat, és volt elég (ön)kritikátok megvalósítani a rosszaktól. Ez a mentális dicsőretek, az eredmény pedig igazolja helyességét (hozzátéve, hogy ez a mai megjelenés sok ember munkájának gyümölcse, a „régieké” is, ha jól sejtek). Hmmm. Itt akkor tisztázzunk egy picit valamit. A dicsőretet természetesen köszönjük, de most konkréten melyik design-ról is beszélünk? Mert ami Január óta a KByte oldalait díszíti csak és kizáró-



lag olyan emberek munkájának gyümölcse, kik még a mai napig is itt dolgoznak! Ahogy Te fogalmaztál, a „régiek” már „rég” elmentek tőlünk...

A következő „nagy átalakítás” szerintem az apróbb javításokon kívül ezen a területen elég a „szinten tartás”, és az így felszabadult erőköt/figyelmet/munkát más területen tudjátok hasznosítani. Ez a másik terület ugye pedig a „belbecs”. Kétségtelen erőssége az 576-nak az a hangulat, ami „körüllengi”, s mely - jelenleg, s szerintem természetes módon - főként a „múltjából” fakad, egyrészt mivel az egyik legrégebbi szereplő ezen a piacon, szinte vele nőtt fel, másrészt sok ember, áldozatos munkájából. És ez utóbbi fontos szempont, és úgy érzem néha egy kicsit figyelmen kívül hagyod. Az 576-ot (nekem, és szerintem sok más „öregebbnek”) nem csak a mai számok és emberek jelentik, hanem az egész folyamat olyan emberekkel, mint Zolee, T.J. V.Z., és CoVboy (remélem véget ér az az időszak, hogy ki kell csillagozni a nevét...).

Tulajdonképpen sosem volt ilyen időszak. Egyedül a János értette szó szerint a CoVboy azon kijelentését, hogy ő sohasem akar többet ezeken a lapokon megjelenni. De ezt azért senki sem veheti igazán komolyan... És abban teljes mértékben igazad van, hogy minden egyes szereplő, akinek a neve valaha is kapcsolódott az 576-al alakított rajta, akár pozitív, akár negatív visszhangja volt — tehát hozzá, illetve hozzánk tartozott. Biztosan egyikük sem volt tökéletes, de sok örömteli percet okoztak (csak úgy mint Te, és a mostani csapat) az olvasóknak. Nekünk Ók ugyanúgy az 576 alkotói, mint Ti — és az hiszem ezt Neked is érdemes tisztelgeten tartanod. Főként, hogy egyikőtök sem „jobb” a másiknál. Volt, aki dolgok elindításában jeleskedett, mást az utánzhatatlan humoráért szerettek az olvasók, van akinek pedig a dolgok szervezése, és „normális” üzemeltetése az erőssége. Én szinte a kezdetektől figyeltem mind a CoV mind az 576 számait, és mindkettőt szerettem, így pontosan tudtam mit jelentett, amikor Zolee után CoVboy lett az 576 főszerkesztője, és amikor utána Te.

Korábban kimondottam kedveltem a cikkeidet, de bevallom a váltásokról megnyilatkozásaidon eléggé megütöttem... És úgy láttam nem csak én. Biztosan sok feszültség ért akkoriban, azonban most is úgy gondolom, hogy ezt nem lett volna szabad abban a stílusban átadni az olvasóknak, ahogy azt akkor megtetted. Tudom, hogy az embernek fájdalmak a saját gyengeségeivel szembeülni, de egy újságnak sajnos muszáj...

Az az egyes OLVASÓKAL(!) szembeni agresszió, ami néha kibukott belőled, egy dacos gyermek és nem egy felelősségteljes felnőtt reakciója volt szerintem. Ehhez társult érzésem szerint valami bizonyítási vágy, sajnos kezdetben nem valamiért (hogy igitis meg tudod reformálni az újságot, és átviszed ezen a nehéz időszakon), hanem valaki (CoVboy) ellen irányult. Az ember legyen büszke az elődeire, és arra hogy az ő munkáját folytathatja (lehetőleg még jobban)... és ne „pocsondi-ázza” őket, főként ne a távollétükben és ne nyilvánosan. Ez sem Neked, sem az újságnak, sem a Te „imázsoznak” (sic!) nem használt... Vagyis hibás döntés/reakció volt a részéről.

Nos, kedves Gábor, és minden más olvasó! Ahhoz, hogy ezen érzéseket megértsétek, itt kellett volna lennetek nap, mint nap a KByte szerkesztő-ségében, amikor még CoVboy irányítása alatt voltak a dolgok. Mert teljesen más az a kép, amit Ti kaptatok, és teljesen más, amit mi. Nektek csak a kész újság került a kezetekbe, mi azonban megkaptuk a velek jött bonyodalmakat is, amik először csak abban jelentek, hogy a mi drága Laci barátunk egyre később és később adta le a nyomdának az újságot, amit nagyszerű módon rá tudott hárítani mindenféle ügyes bajos dolgokra, ahelyett, hogy bevállalta volna azon egyszerű történetet, hogy elkésett... végül pedig már a szerkesztőségben történt éjszakai zászok sem tudták megmenteni attól, hogy nagyobb fordulópontot vegyen, mind az ó, mind a mi életünk. És úgy meg egy szer hangszólyoznánk: ha voltak is atrocitások a vezetőség és a CoVboy között, nem mi voltunk azok, akik felmondunk...

Szóval ennyit dőhőjban és nagyon cizelláltan arról, hogy mik is játszhattak közre a János indulataiban, amikkel kapcsolatban csak egy dolgot lehet megkérdőjelezni, hogy mi szükség volt mindezzel az újság hasábjain? Szerintem, ha belegondolsz, amikor egyszer majd Neked is át kell adnod a stafétabotot, jobban fogsz örülni, ha a távozásodat nem veszekeződésként és kódos utalgatások kisiként — ennél mindketlen többet érdemeltek. Ez természetesen nem egyedül miattad volt, sajnos volt egy időszak amikor az olvasótábor szinte kettészakadt a „CoVboy fanok - Sz. JVC fanok” közt, néha minősíthetetlen stílusban pocskondiázva a másik tábor illetébeit. Remélem sem Te, sem senki más az 576-ban, nem engedi többet eddig fajulni a dolgokat. Erről a témáról ennyit, remélem érzed hogy a fő mondanivalóm itt nem a kritizálás, urambocsá! hibáztatás volt. Mielőtt rábólintanám az Áment, csak annyit mondanék, hogy mocskos CoVboy... Persze ez utóbbi csak vicc volt, a gyengébbek kedvéért.

A hangulatot tehát megtárgyalunk, nézzük a több belső elemet. A fiatal szerzőgárdának megvannak a maga előnyei és hátrányai. Azt hiszem itt is érdemes lenne azt a taktikát folytatnotok, hogy a hibásnak/szerencsétlenné bizonyult megoldásokkal, ill. munkatársakkal kapcsolatban végiggondoljátok a további együttműködést, az erősségeket pedig még jobban kidomboríthatjátok (valahogy úgy mint a design váltásnál). A sok új arc nekem mondjuk alapból nem gond, hiszen ez lehetőséget ad új tehetségek megjelenésére, ami bizonyos esetekben már meg is történt (Gy.Z. Uriel, és még többen mások). A probléma szerintem inkább bizonyos esetekben az, hogy egyes ciklikrók nem elég alaposak. Mintha nem igazán lennének kompetensek az adott játéktípusban, és nem fordítanak megfelelő figyelmet az esetleges háttér információkra — pedig ez régen erőssége volt az 576-nak. Nem szeretnék senkit kizárni, de gondolom Te is inkább konkrét példánál örülsz, azaz tudsz valamit kezdeni. Nos teljesen jól látod a dolgokat. Eppen ezért volt az összehívott értekezlet immáron több mint 2 hónapja, hogy a külső

után végre a belső is olyan módon pompázson, ahogy azt mindenki elvárta. A cikkek alapossgával kapcsolatban valóban ért minket már több kritika is, amit egyetlen módon tudunk csak kiküszöbölni: ráhatunk a cikkíró kollégára, hogy legközelebb ugyan már próbálkozzon be azzal, hogy jobban utánajár a dolgoknak. Bár nem feltétlenül van úgy, hogy drága szerzőtársaink dűskálnának az időben, ami némileg mentésre adhat okot nekik — persze nem állandóan... Szal! reméljük igyekezetüknek nyoma is fog maradni ezután, és nem csak az erőlködéssel járó izádságszag ☹

Erről a kérdésről ennyit. Kezd ez a levél kicsit hosszúra nyúlni, lassan befejezem. Egyetlen kérdés lenne a végén: mi újság van Zoleval? Nagyon kíváncsi lennék rá, hogyan alakul az élete (publikus része: ), jól van-e, mit dolgozik, elégedett-e azzal, nem hiányoznak e néha neki egy kicsit a „régiszipók”. Reelem mind a családi mind a szakmai életét jól alakul, és azért nem felejtette el teljesen a „régis családját”. J Ha eszem az egy Hónap Dumája keretében ima pár sort magáról, annak nagyon örülnék.

**Na, most aztán van meglegmi mi? Pedig esküszöm nem beszélünk össze... Mindegyre nekünk is eszünkbe jutott már ez az ötlet, minek a lekepeződését pár oldallal előrébb Te is olvashatod.** Remélem nem untatlak, további jó munkát és sok sikert kívánok Nektek.

Szia, Gábor

**Szervusz Gábor, köszönjük a leveled, ez betalált. Mi pedig akkor evezzünk tovább, hisz még szinte esem kezdődött a Csevegő, és máris majdnem félige tava van...**

Szeva Sz. JVC.  
(Vagy nem is te? Na mindegy. Szeva annak, aki veszi a fáradságot és elolvassa a levelem.)

Na, kezdjünk bele. Ez az egész irromány olyan dolgoknak szeretném szentelni, amik szerintem nem jök a lapban. Szabad? (Még mindig belekezdnek, leszövegem, hogy ennél jobb gamer újság a világon sincs).

**Lelek rajta. Mi csak örülünk, ha észrevételeiddel bombázol bennünket — és mindenki más is, természetesen.**

Tehát. Csatlakozni szeretnék az azokhoz, akik szerint némelyik teszter igen csak elveti a sulykot egy-egy játék százalékolásánál. Lehet, hogy neked ez nem tűnik fel, vagy nem is érdekel, vagy mint műlkor irtad (Sz.JVC.), a cikk tartalmaz a lényeg és nem a százalék, de azért szerintem ez egy valós probléma, melyet már többen is jeleztek felétek, a közel-, illetve a távolabbi múltban. Ha meg tényleg ennyire nem fontos nektek, hogy erre is odafigyeljétek, akkor ennyit érvelni is hagyhatnátok a százalékokat, mint az 576 óskorban. Úgy, hogy hülyeség volna, pedig ez az állapot most kb. olyan. Régebben az egyik meg CoVbo vezette a birodalmat a megvilágosodás felé, kieltalálta, egy nagyon jól bevált százalékolási rendszer, meg arany tehén dió, meg ilyenek. Ez azért volt jó, mert így legalább nem minden játék kapott 90-99 közötti értéket, mint manapság. Így ki volt zárva annak esélye, hogy az igazi örökbecsű klasszikusok egybeolvadhasanak pár igen jónak tűnő, de egy hónap múlva már kukába kerülő stufokkal.

Nem úgy, mint manapság. Szinte minden kis suttyó prógi 85% feletti értéket kap. Ami ennél bédább, az meg már szinte nem is létezik. Na

ne már! Ha mostanság megjelenik a várva-várt X.Y. prógi, miliesz az 576-kölcsönkérő haver első kérdése? Hát az, hogy hány százalékot kapott X.Y. prógi. Ha erre én azt felelem mondjuk, hogy 91-et, akkor erre szájhúzás a válasz. Ugyanis az nálatok már nem nagy szám, mivel szinte minden harmadik játék ez fölötti értéket kap. Vegyük pl. az Europa Universals-t. Na mennyit kapott? Na mennyit? 95%-ot. Na jól van, menjünk tovább. Itt is van a Tropicó. Na mennyit kapott? Na? Igen, igen 98 (1) %-ot. Hát ember! Mikor lesz ez a két sities prógi olyan jelentőségű, mint mondjuk egy Baldur's Gate 2? Most még azt se mondhatod, hogy egyik így teszett az egyik teszternek, a másik meg úgy a másnak. Mivel egy ipse (Gy.Z.) tesztelte mindkettőt (neki mellesleg innen üzenem, hogy nekem bejónak, a cikkíráshoz hirtelen rögtönzött álnevel, de mivel akad pár gagyi illető, akik nem ismerik fel ökelmet, talán hanyagolhatná őket).

**Ja, én is így gondoltam — ezért szóltam is neki, hogy mostantól vissza lett redukálva mezel kis Gy.Z-é. Az általa tesztelt játékok százaléka nekem magas értéket is szvós tettem, mire heveny vérben forgó szemei a képen reagáltak, hogy a Tropicó egy nagyon jó kis játék. Meg a többit is, ami 90 felett kapott. De mondom: Zoli — ennyire nem lehet jó minden játék! Erre Zoli megígérte, hogy jobban fogja majd húzgálni a százalékokat lefelé. Ennyi. Többet nem tudok tenni, mert többször is nem tudom megtenni, hogy leeredük-potom 20% -al egy-egy játék értékeit, mert szerintem magasak. Én szóltam a tesztelőknak - a többi innenőt kezdve az ő saruk.**

Gy.Z.-nél amúgy is megfigyelhető, hogy előszeretettel karol fel mindenféle „zöldfüllő” anyagot, melyekre egy hónap távlatából már a kutya sem emlékszik (pl.: Far Gate, State of War, Kao the Kangaroo, Carnivores Ice Age, Money Mad, Pizza Connection 2, The Corporate Machine, meg mondjuk, hogy a két fejjebb említett is.). Ezek mind-mind olyanok, amikre rengeteg százalékot adott, még sincs szerintem olyan ember, aki esetleg mindre emlékezne ezek közül, pedig relative friss cuccok. Naugye.

**Erre a Zoli aképpen tudtad választolni, hogy önmagukban nagyon frankó kis játékok voltak ezek, tehát a rájuk adott százalék realis volt.**

Az igazi játékokat, melyek tényleg érdeklik a népet (Icewind Dale: Heart of Winter, Resurrection, egyebek) meg lehúzza a sárga fényt. Kérdem én miért jó ez (most nehogyan azt hídd, hogy ez egy Gy.Z. ellenes propagandaanyag volt, hisz még így is ő a kedvence)?: Hamarosan jön ugye néhány litem, mint: Warcraft 3, Wolfenstein 3, a 22, meg a Dune 4 is, Duke4ever, Max Payne. Na miliesz velük? Kapnak monjuk 95-95%-ot aztán kész. Az egyszerű Pistike meg átfutván a cikk fölött, látván, hogy csak ennyit kapott, meggy és vesz inkább egy nyamvadt Tropicót?!!? Na nem má! Vagy mi a másik megoldás? Adtok rájuk 99% -ot aztán kész. Mintha ez valóban fedné a valóságot. Ezen azért elgondolkozhatnátok mindannyian, annak ellenére is, hogy nagyon sokatok igazán racionálisan és jól közelíti meg a százalékolást, ennek eredményeként kétségtelenül valós százalékokat ad.

**Nana. Azért vigyázzunk arra a gépszíjra, nehogy ekapjon már téged! Így előre, és látatlanban megjósolni akár egy Wolfensteinek, akár egy Duke Forevernek, hogy klasszis lesz, elég nagy**

felelőtlenség, és nem kiskókú ostobaság. Azért, mert olyan címekről van szó, melyek előző része már bizonyított, nem kell feltétlenül úgy hozzáállni, hogy csillagos ötös. Sőt. Ilyenkor a szedi szereti kiélni szadista hajlamait, és jócskán belekötöni mindenbe, amibe csak lehet, pont azért, mert a várt anyagnak illene állnia a sarat, ha már ekkora múltja van.

Egy másik említésre méltó dolog még a cikkek milyensége. Eppen a múlt hónapban akartam reklamálni, hogy mostna teljesen eltűntek a kis „ablakok”, melyekből az olvasó kis háttérinfót, ellenvéleményeket, stb. tudhatott meg. Szerencsére beláttatok, hogy ezekre szükség van, mert így színesebb egy-egy cikk. Még valami: a cikkek elég nagy része száraz, tényközlő, semmi különleges, melyre még későbből is ismélkezhetne az ember. Udító kivétel például Uriel Project IGI cikke, valamint a te Jefffighter IV-ed. Miert nem lehet több ilyen produkálni? Emlékszel még például '95 januárjából a Warcraft 1 leírására? Akkor ugyan még erőteljesen nem volt a főszerek, de bizonyára láttad. Na, ezt ajánlhatom a teszterek figyelmébe. Hát ezek voltak azok a dolgok, amiket úgy értek, hogy meg kéne szíveléni. Az amúgy ószintén mondom remek, hogy egy által játéknak sok-sok oldalt fogtok szentelni! Már látom is magam előtt: tíz oldalas Wolff 3, tíz oldalas Dune 4. Hja, szép islesz! Legutóbb az Eurofighter cikk is ütős lett. Annak ellenére, hogy az F-29 Retaliator (tudod Amigán, 286-oson) óta nem játszottam repcis prógiul, tetszett, és élvezettel olvastam végig.

**Na, jól megráfált minket ez a nyár. Első héten, amikor kezdtük belepakolni a tartalomba a játékokat, tényleg úgy nézett ki, hogy 6 oldal Startopia, meg 8 oldal Dune. Aztán szépen lassan megjelentek olyan címek, mint az Alone 4, a meg Operation Flashpoint, s ezeknek mindenképpen helyet kellett valahogy szorítanunk. Sőt, a legjobb, hogy olyan címek, mint a Jekyll Hyde és az Anachronox csak az utolsó pillanatban érkeztek. Hiába, a lapzárta nagy úr. Így legalább maradtak anyagnak szentemberre is.**

Fogjuk rá, az ide E3 beszámolókat relative jó lett. Am tavaly az lett belgérve, hogy nagyobb figyelmet szenteltek neki. Ehhez képest? Kb annyit írtatok róla, mint tavaly. Ja, és meg sem említették mondjuk a Warcraft 3-mat (pedig kinnt volt, mert a fejleccen láttam az egyik fotón).

Tényleg, Tomb Raider 6 nem lesz ??? Vagy csak arról sem szóltatok? (Vagy ilyen suttyó progikkal nem is foglalkoztat, vagy esetleg lesz folytatása az E3 cikknek jövő hónapban? Bár arról nem tesztek említést.

**Nem tettünk említést, mert nem szólt, illetve felt folytatása, hiszen előző hónapban le is zavartuk az egészet. Mint látható volt, annyira nagy felhozzatal nem volt, hogy még 12 oldalt megtöltsünk velük. A Warcraft 3-ról meg mit írjunk még?**

**Volt róla tavaly egy 3 oldalas előzetes, melyet az alapok benne voltak, a részleteket meg úgyis minden hónapban változtatják, így teljességgel lehetetlen és egybeírás felesleges is elővinnünk a változások korrigálása végett. A hangulyszerintem a teszten lesz, a végleges verzió megjelenése után, vagy nem?**

**Tomb Raider 6 pedig lesz. De konkrétan ennél a címnél is elég nagy kavarások vannak. Ime itt egy kép Laráról, az új felállításban, ami csak 2002 októberé-**



**ben fog lekepeződni. Merthogy a Core Design teljes mértékben újja akarja várszolni az egész sorozatot, és annyi, de annyi dolgban akarnak változtatni, hogy olem tudjuk majd képzelnii mire számítunk. Annyit mondak, hogy nem csak Larát fogjuk majd tudni irányítani, hanem több karaktert is, és a játék enginejét kell kifiktetnünk tulajdonképpen, mert utána sorban fognak rá kijönni a további pályák, és történetek, melyet majd az internetről töltötnék le. És a slusszpoén: nem is biztos, hogy Tomb Raider lesz a játék címe. Imho ezért is nem írtunk még róla egy sort sem. Ha lesz hivatalos bejelentés, GyZ biztosan rajta lesz a témán.**

Meg még múltkor ígérted, hogy lesz egy minden példányt átfogó tartalomismertető. Mikor lesz már belőle valami? Nos, ennyi volna. Udv mindenkinnek, kellemes nyarat: LaB.

**Hát ime: ez a kérés is teljesült. Nekem lerohadat a kezem, mire begépeltem, de nem kis érzés volt utána kezembe venni a kinyomatott oldalakat. 11 év archivuma 8 oldalon felsorolva — címszavakban így néz ki az 576 KByte történetem.**

Tiszteletem uraim!

Általában élem kis közepszerű életem, de a mai nap hibát követtem el. Vázolnám a történeteket...

**Jaji. Ne riogass!**

Reggel 4-kor ébresztő, mivel be kell mennem a munkahelyemre. Még ki sem nyit a csipám, de már nézem a monitort: mit sikerült az éjszaka leple alatt lefentem? Nem az igazi, de a Suicidal Tendencies-től sok szám lejött (király). Kávéfőzés, élelemcsomagolás a napra, tusolás, öltözés, majd indulás. Aluljáróba le, újságos előlté. Kellene haladnom, de én nem, mert megpillantom a kirakatban az 576 KByte-ot. És megvettem (a hiba)... Innentől kezdve se látok, se hallok... Arra még úgy emlékszem, hogy a főnököm valami kirügást emlegetett a délelőtti folyamán. A munkaidő végéig csak a magazinnál és a játékoknál voltam elfoglalt, így telt el a napom. A hazafelé vezető úton, a villamoson történő utazásom során még egy két hangfoszlány eljutott a tudatomig, hogy jég, meg bérlet, helyszíni, személyi, rendőr- de nem tudtak kiközöntenia az 576 olvasásából. Arra még úgy emlékszem, hogy a főlembé harsogta a hangszóró a sajátos recsegő-roppog hangján, hogy a végálmomára érkezünk. Innen tisztán a kép és a hang. Ela a házig, fel a harmadikra. Gyors köszönés a családnak, asszony + gyerek, és

kezdődik a másik életem a neten. Kép és hang most már zavaros... Cuccaimat ledobom, és PC bekapcs. Először azért egy kis game... Half-Life. A gyerek nyugat. Nem tudok rendszeren oda figyelni, ezért rendszeresen lesznek. Maradj már! - szölok rá a gyerekre. Közben átvillan az agyamon: kéne egy kis célzóvíz! Van itthon sőr? - üvöltök ki a konyhába. Szolgáld ki magad! - így az asszony. Játék abba hagyva, hűtőhöz ki. Sőr kibont és, isten isten, sőrle a torkomom. Már érzem is a sőr alkoholtartalmának jótkony hatását. ☺ Vissza a géphez, de már nincs kedvem játszani. Folytatom az 576 olvasását. Hátulról kezdem: Csevi, Hónap Dumája... Először átnézem a Hónap Dumája oldalát, csak átfutom a lapot, hogy mire számítsak. A jobb felső sarokban megakad a szemem a hanyattfekvő manga lányon... Térdek felhúzza, rövid naci, comb fix... Húúúú fantázia beindul, a képlezettel együtt. De jaj... Mit történt... És rájöttem mitől ragad az újság mindig... a Csevisben is reklámalta valaki, hogy ragadnak a lapok. neki üzenem: nem a csajokat nézni hanem a cikkeket olvasni, fiú!

**Jajj, de gonosz vagy...** ☺  
Tovább. Valaki reklámalta a színeket a magazin lapjairól. Neki meg azt üzenem, hogy az 576 stábja nagy egészség- és szemvédő munkát végez azzal, hogy nem csicsázza tele fölöslegesen színeket a lapokat. Az ember szeme sokkal könnyebben tudja követni a sorokat, ha nem foglalja le fölöslegesen a szemet a színek fölöslegesével a lap. Thx. Részemről e téren nem látok kivételivolt, így nagyon jó. Közben a hatam mögött egy női hang: lágy, negédes, halk és süttögő. Édesem, a gyerek elaludt, nem jössz be? Nem - szölok mogorván - még ínom kell egy emilt.

**Hmm. Ezt viszont nem igazán értem. Ha jól értem elbelsőztedből, akkor Te, mint himn éled világot, és a hozzád tartozó nőstény éppen félreérthetetlen jelét adta annak, hogy szeretne veled, hah, izé, ivhességteni, vagy hogy is mondjam: páros rezgőkört alkotni. Szóval. Hogy mondhat erre egy agyánál lévő meglett férfierem nemet? Nyire azért már ne legyen hatással rád a KByte...** ☺

Akkor keresek mást! - így a női hang és az ajtó becsapódik. Ha a gyerek tényleg aludt, akkor most biztos fölébredt. És itt kezdem el írni ezt az emilt. Szóval a csevisem túl izgi, de nem létehetek róla, abból dolgozok, ami van. A Hónap Dumája nagyon jó. Únelinek üzenem: az már tényleg hihetetlen, hogy valaki kétfél és sűrölőporral tisztítsa a bilentyüzetet. ☺

Más. Elég uncsi, hogy a levelek nem szólnak másról csak dicséretéről. Tudom: dicséretből soha nem elég, de a csevi nem csak azért van. Meg elég abból is, hogy nem színesek az oldalak, így a GyZ, úgy a GyZ. Szerintem egy ilyen magazinnak azaz is arculatol kell teremteni, hogy van egy fő tesztelés, és az ő stílusa az irány-mutató. Persze nagyon jók a többiek is. Pediglen direktlyegektem úgy válogatni a leveleket, hogy ne legyen egyhangú giccsofoslány az egész. Ezek szerint ezt befalsoltam. Pedig én tényleg...

Kedves, drága Bagó Peti! Nem kéne egy Kiss László rajongó, meg az ő fillinge miatt, elkenődni. Ez a csevi már nem az ő csevi. A ti fillingeitekkel kell belevinni az újságba és nem a CoV stílusát követni. Az ő idejében lehet, hogy jó volt a csevi... A többiek meg rossz. Egy év eltelt, szjvc nagyon jó munkát végez a lapnál, a tesztelésekkel együtt. Ezek

után apámnak tekintem szjvc-t. Apámnak ki utat mutat a játékok között, mi a rossz, mi a jó. Nevel a jó ízlésre, arra hogy figyeljek oda mivel játszok hosszú órákon keresztül. Köszönöm. Asszem most befejezem... késő van, holnap állást kell keressek. Nehéz nap elé nézek. ☺ Köszönöm, hogy levelem meghallgatásra talált. Maradok tiszteltel: HEGBARD a lovag.

**Kedves Lovag, szép az idő, szép a lovad. Vagy valami hasonlót. De én egyáltalán nem kenődtem el, azért, mert valaki a Kiss Laciérről rajong. Hiszen ha akarom, sem tudnám nekizt a Csevegőt prezentálni, mint ő. Úgy hogy ezt itt akar is zárhatjuk, mert teljesleg felesleges arról beszélgetni, hogy mi lenne, ha meg íyene. Ez van, ezt lehet szeretni, vagy utálni. Nem is sejtettem, hogy ekkora feloldulást fogok kelteni a vérmes 576 rajongók körében, de jött pár hasonlósárról levél, mint az alatt elterülő remekmű, s e mellett nem tudtam sző nélkül elmenni:**

Há! Janikám!  
Már "mögini" ml kveterek iten? Egyes számú kolosszális probléma a következő: mi a szent kolbászt keres itt ez a Bagó ember? Mármint a Rovatban. Csak úgy ilyen figyelmen kívülzetés nélkül akárhí kenheti a csevegőt? Mert ha igen, akkor itvgyok énisénis, akarom a következőt én szerkeszteni!

**Szép is lenne, ha mindennemű pillanatnyi fellángolás keretében az írni a Csevegőt, aki csak akar. Az, hogy eddig nem én voltam, annak az volt az oka, hogy ott volt rá a János. Mivel azonban nagyon szorgosan elolvastad a Bevezetőt, már tudod is, hogy most már nincs János, és valószínűleg csak meg kellett írnia azt a szerkesztőnek Csevegőt. Az, hogy miért pont én lettem az, már nem igazán tölem kéne megkérdezn. Mint pár sorral feljebb céloztam rá: ez van.**

Vagy aza nyomadtí Typhoon vette el minden idődet? Heh, meg tudnám érteni, én is az elvonókúrám része gyantán írok most levelet. Muszáj valahogy lefognom magam, mert már ráégett a piciny "microsoft" felirat a tenyeremre, óvatlan pillanataimban pedig furcsa alakzatokat írok le a kezemmel. Ja és ezt az átkos csiszolókorongot már egy hete ki se vettem az optikai adatolvasó egységéből.

Note vissza a lapra. Hát úgy tűnedezik, hogy júliusban is ugrott nyóc kiló - kilőrő örömmel olvastam, hogy Zoliba újra ír nekünk üzenet. A mostani HD pedig sztem az eddigijeljobb volt, roppant milentyüzet. ☺

**Háát, nem tudom. Olvasni lehet, hogy az volt, de ha ezt mondjuk mind át kellett volna élned? Nem biztos, hogy teli szájjal tudtál volna nevetni rajta...**

A csevegő, öö... hát nem tudom, volt 1-2 jó meglátása az embernek (pl már én is unom az ilyen szövegeket, hogy: "én már 600 éve hisz süsleges olvasatok vagyok, ughogy szeressetek engem", kit érdekel?) Majd akkor vádjon fel, ha épp most fizetett elő 38 évre), de ez a hostessz/tanárnő/pucérnő szövegelés elég szánalmas. Már szerintem.

**Aha. Oké. Akkor mostantól kigyúrt, vagy kigyúrtalan testű, izadságától terhes füccskárról fogunk írni. Csak itt, csak most, csak Neked!**  
De hogy én is felvágassak, büszkén kijelentem, hogy a kivételével mindig levetem, hogy az álnév alatt Gyézé van. ☺ Valóban felismerhető az egyébiránt igen jó stílusa.

Nemis tudom honnan szeretetek ilyen alakot. Jut is eszembe, múltkoriban egy pajtásom aszongya nekem: mi jó olvasok én jelen időtá újságot, ménem valami jobbat? Na erre én jól visszavágtam, és bambán meredtem a képebe. Erre mit mondtak? Mongyam hogy nemis idióta? Há! néz már pl a Zozzer arcára! Meg itteza Vargabí is, ójs kezdi átvenni ezta stílust. Nézzük csak meg az újdonságos is: jók ezek a kis mellékelt szövegek a cikkekhöz. Bár a jurofájer ideális keréknyomása engem márhára nem érdekel, nagyrész figyelemreméltó dolgokat tudtam meg az adott stuff hátteréről. Pi nemis tudtam hogy az Enterprise-t az Enterprise-ről neveztek el.

Sajnos nem lehet minden egyes embernek eltalálni az ízlését. Téged speciel lehet, hogy nem érdekelte egy bonusz infó az Eurofighertől, de mivel az az a jatkézhöz kapcsolódott, így mindenképpen hasznosnak tartottuk, mint ahogyan több más jatkézhöz is közöltünk érdekeségeket. És ezen szócikünkötöl nem kívánunk megválni, mert mint Te is mondtad, a Star Trek-es rész meg kifejezetten bejött Neked is. Úghogy ezek az infóboxok maradnak. Puhogtum.

Ja, a Conflict Zone cikkénel ez egy kicsit furán jött ki, nagyon van dicséret az AI, de a cikkben nincs róla semmi konkrét, hogy mitől is ilyen jó, mondván hogy ottvan a kiegészítésben. Ott meg az van, hogy készítő miért tudott ilyen alkotni. De mégis, mitől olyan jó?? Lehetett volna valami kis példa, hogy teszemazt ha én sok tankot gyártok, akkor a gép rutinosan elkezd búzát termelni, vagy ilyesmi. Hm. Hát ha akartam meg valamit, akkor azt mostanra elfelejtettem. Egyébként is, már hallom a hangokat: "worshippers need food!", "this is my land, leave it now!", a kezem pedig görcsösen írja le a spirálakat és R alakzatokat. Meg annyit kipróbálok magamból, hogy én speciel NEKED írtam a levelet, nem is véletlenül szjvc a címzett. Jónás, szabölcsuszta rekettyésről.

**Eztet speciel a GyZ tuggya, de azért annyira ne legyünk már barmok, hogy minden egyes szót el kelljen magyarázni. Ha le van írva az, hogy jó az AI, és az is, hogy hogyan működik, akkor egy már igazán lehet róla foglalmad, hogy milyen példákat lehetne rá mondani. Amúgy meg most ezen a szent helyen rászóok egyet a Zoli piciny kis kobakjára, hogy nem írt példát rá: Zolika! Ennye-bejnye. Most megnyugodtál?**

Szia Sz. JVC!

Azt hiszem, én nem vagyok birtokában annak az abszolút csústejeljesítményt képviselő nyelvi leleményességnek, amellyel Gy.Z. szó szerint felejtethetnénk teszi cikkeket (mintegy); így hát bevezetéséket csak annyit, hogy alapvetően marha jó az 576 KByte - noha van néhány dolog a lap körül, ami fölött nemigen tudok napirendet térni. Sőt.  
Hát barátom pedig bizton állíthatom, hogy nem kis felüldözést okozhat olvasni a leveleket, ami a szövegzetelét, és mondat szerkesztését illeti. Játékokat nem tesztelsz véletlenül? És nálunk nincs kedved megpróbálni?

Nem is akarom húzni tovább az időt: a helyesírásról/nyelvhelyességről van szó (de azt hiszem, ami a legjobban kifejezi, miről is van szó, az a "nyelvi igényesség" kifejezés). NEM, nem vagyok se "mélymagyar",

se nyelvészprofesszor, semmi bajom nincs az angol/hunglish kifejezésekkel - különben, ha azok (mintegy) a nyelvi kommunikációs eszközeim szolgálmak (júzer, nörd stb.) - de ami magyarral van, az talán-essleg legyen helyesen leírva. Mondom mindezt annak tudatában, hogy az 576-e messze a legjobb helyesírás hiba/oldal arány, kis hazánk lelkés (sz)ámítástechnikai magazinjai közül. De akkor is! Nem olvassa végig senki a cikkeket, mielőtt megy a nyomdába az anyag? Hát, a János bácsi vigyázzó szemel minden hónapban átfutották a megjelenés előtt álló cikkeket, és biztos kezei bökzen javították benne az elgépeléseket. Elképzelhető, hogy néhány hibát az ő szeméi is elsislítottak, de ez mindig benne van a pakliban, sajnos.

Tényleg nem piszkálódásként mondom, és nagyon nem szeretném, ha bekerülne a Csevegőbe, mint eltitstia "\*\*\*\*\*", akinek nincs jobb dolga, mint fényes és magasröptű nyilatkozatokat tenni elefántcsonttoronyból (igen, ez bizony egy szó...), a pórmep okulására; egyszerűen arról van szó, hogy zavar, ha egy amúgy teljesen rendben lévő (SÓT!) írást olyan nyelvi butaságok tesznek tönkre, mint pl. az alyni-állítamagyaztatási hiánya. Egy picit figyeljetelek oda jobban, hogy? (Nem lenne fair, ha nem írnám le, hogy a legutóbbi (május) számban határozott javulás tapasztalható ezen a téren (pl. az előző "szabjához" képest (ld. Severance cheat), de azért itt is akad egy-két gyöngyszem, pl.: „szórszál hasogató”, nem, azt a GyZ szöba kell (enne) írni.)

**Megdondtalan magam: inkább korrek-tornak kéne jelentkezned. És akkor még megjelenés előtt elolvashatnád a full a havi KByte-ot. Na, mit szólsz?**  
Na, ennyit a negatívumról (Észrevetted, hogy az olvasói levelek nagy százaléka (legalábbis felépítésében) hasonlít a cikkekre? Bevezető - negatívum - pozitívum - összhatás (95%...)).

**Nem. Igen?**  
Kicsit nehéz volt ráhangolódni az új 576-ra, persze ez eszemben kicsit mást takar, mint - gondolom én - a legutóbbi alkalom: [Gy.Z. on] 576 -vásárlási elvételutó utyanis igen magas lineáris korrelációt mutat a számlógépünkre fejlesztés céljából fordított költségek nagyságával [Gy.Z. off].  
Ezt olyan szépen mondtad, csak kérlek, hogy egy kukkot sem értem belőle. Azért deriválj egy összeget, ami fedezi mindkét kiadásodat... ☺

Eddig kétszer próbáltam meg "rászokni" az 576-ra: egyszer, amikor a régi 386-os helyett egy P100 foglalta el (MEKKORA gépnem számlított, szent ég); emleksen az egyik játék beharangozóiban Zoleje így írt: "... a játék gépígyénye a csillagos ég: P100", ekkor 3 számig jutottam, másodsorra pedig most, két hónapja, amikor az, Óreg" helyett beharangoztunk egy C700-ra. (Lehet akadémikusodni! Igen, most is 3 szám alapján írom, amit írok.)  
Hmm. Dicséretes, hogy még látszik a próbálást, de már mutatkozik Rajtad a függőség első jelei. Nocsak, csak nem beléptél az első kasztba, a levélírók táborába? Mí jöhét még ezután?  
A legutóbbi Csevegőben két levél kapcsán is felmerült a CD-másolási téma. Azt hiszem, nagyon sok időnek kell még eltelnie ahhoz, hogy legalább a zenei CD-á vásárlási kultúrához hasonló valamilyen módon jöj Magyarországon a számlógépes játékok terén. Szerencsére egyre többször hallani olyasmiről, hogy kétféle-hár-



ME' NEM TESZTELTE AZ  
TÖRLEMEN TETŐ HÉTET  
MI A KEMERHÁZ NODÉ  
ME NINCS A CSÉVÉL

man együtt megvesznek egy játékot, és azt másolják le maguknak, ami abszolút korrekt eljárásnak tűnik a szememben, mindenesetre összehasonlíthatatlanul korrektebbnek, mint amit a gátállatlan rippel-CD-terjesztők csinálnak. Megint csak nem szerencsés álszient lenni, nekem is van másolt CD-m, nem is egy - de nem is egy eredeti játékra is beruháztam pl. leárazás alkalmával (Dungeon Keeper rulez!) -; de... Elszomorító, hogy vannak, akiknek tonnányi rippelt CD-jük van, mindig a legújabb játékokból - vajon mennyi ideig játszanak velük???? Persze, akinek még nincsenek vizsgái (ó, azok a szép idők...), vagy netán munkája, több időt tud szakítani a játékra, de szerintem fizikailag lehetetlen végigjátszani annyi programot, amennyit megnékn/megírtnak.

Ez egy nagyon bonyolult és nagyon szerteágazó téma. Az biztos, hogy a mai szoftverárakat nem a Magyar fizetésekhez igazították, így emberileg megérthető az, ha valaki lemásolt magának egy programot. Ez persze továbbra is törvénytársításnak minősül, de hát ami ma ebben az országban folyik, jóval több ma, mint törvénytársítás... A nagyüzemi másolókról pedig megvan a kis magánvéleményem, de nem akarok obszervatóriumba átmenni — mert akkor csak SOK-SOK csillagot látnok...

(Egyébként mindig azon gondolkodtam, hogy honnan a fenéből szerezik meg a játékokat még a megjelenés előtt? Lehet, hogy csak gyermeki naivitásom takarja el előlem a teljesen nyilvánvaló választ, de akkor sem értem. Egyrészt nem értem, hogy a külföldi crackerek hogy jutnak hozzá, illetve hogy török fel, másrészt nem értem, hogyan jut be hozzájuk az anyag, bár ez utóbbira azért vannak ötleteim. Na mindegy) Bár nem akarok itt hacker képző szakított nyitni, nagy vonalakban fellebbentem én a fátylat arról, hogy mi is motiválja, mozgatja ezt az egész iparágat. Bár ehhez igazán dőlő, egy Háború és Békét megszégyenítő kis szösszenet is kevés lenne, de azért megpróbálok ebbe a pár sorba beprezseléni mindazt, amit tudok.

A nagy „elit” crackercsapatok direkt keresnek is embereket megfelelő kapcsolatokkal, ők kapják az úgynevezett supplier pozíciókat. Ha megnézed a törésk mellettíto file-okat, gyakran benne van az, hogy friss boltok és újságok kapcsolatát keresik. Tehát ebből a szférából nagyon sokan dolgoznak nekik — cserébe elérést kapnak a kódi Terabyte-ot privát ftp-kre, ahol naprakész hozzászólhatnak a világ összes játékához, filmjéhez és mp3-jához — szinte mindenhez megjelenés előtt. Emellett köztudott, hogy minden cég béta és q&a team-jében is van jópár supplier, főleg a nagyobb kiadóknál hasznosak ezek. Az kevésbé köztudott, hogy mivel még a legtöbb játékprogramozó aktív (hiszen még akik a '80-as évek legeleje óta már hívatásos játékirók voltak sem öregedtek ki), regen pedig szinte mindenki végüljárta a crackler -> coder (rabból pándúr) vonalat, sokan a gyökerek, a feeling miatt is részei a cracker scene-nek most is a nagyobb cégek több pozícióiban (programozók például). Szóval valahogy így néz ki a válasz arra, hogy hogy lehet meg a cracker-eknek minden jóval idő előtt. Lássuk a másik kérdést,

hogyan jut be az országba. Manapság már azért eléggé elterjedt a kábeleket — legalább az ADSL —, Budapestten aki komolyan gondolja a nagy mennyiségű netes adatmozgatást, az már nem túl drágán beszerezte. Szóval akik az országban ilyen nagy nemzetközi ftp-cetelérnek, azok többnyire fizetnek azért magánembertként, hogy megkapjanak mindent naprakészben. A szabályok igen szigorúak: ha valaki kiad kódokat a saját sorsát is megpecsételi, továbbá fix IP-vel engednek csak be embert. Tehát ez lenne a válasz a „hogyan jut be az országba” kérdésre.

Közben eszembe jutott, hogy zenék térén az mp3 miatt talán még rosszabb a helyzet. Fura, nekem is volt szerencsém a Napsterhez, mégsem töltöttem éjszakkát... le... Hát mióta életbe lépett a kereséskorlátozás, azóta a Napster csillaga igencsak leáldozóban van...

Arra jó volt, hogy megtudjam, érdemes-e megvenni ezt vagy azt a CD-t. Ha nincs Napster, ma legalább 4 CD-vel (pontosabban 3 CD-vel és 1 kiegészítő) lennék szegényebb. Azt hiszem, a legjobb módja annak, hogy valaki kifejezze egy zenekar / énekes iránti megbecsülését, az az, hogy megveszi az albumát.

Nos, ez így mind szép és jó, és rendben is van, csak hát úgy mi van akkor, ha nincs meg a pénzed azokra az előadókra, akiket szeretsz? Vagy, ha olyan sok van? Meg hát iskolás korában az ember még nem nagyon van teletömvé tizezreklével (tisztelet a kivételnek). Jajj, megint lebuktam, hogy magamból indultam ki, és az én ipari letöltéseimből... Na, mind! Abban azt hiszen senki nem vitatkozik Veled, hogy az eredeti CD tokot fogni szerszer nagyobb élmény, mint egy TDK rövidítést olvasni az előtöltő levd papíron...

Szóval nem értem, mit csinál az Offspring (mondjuk a Metallikkal még kevésbé, de az más tészta, mert őket amúgy se kedvelem (azok után, amit az Oasis-féle Wonderwall-tal, vagy a Whisky In The Jarral csináltak, pláne nem)). Egy kazzetta nem kerül olyan sokba (3-4 moziégy), és talán még mindig a walkman a leginkább elterjedt hordozható-zenehallgatási-kézi-készülék (Mégza család rulez!). (10 pontos kérdés: mi a walkman angol többes száma? Walkmen? Vagy walkmans? © Legalábbis könnyebb cípelni, mint a számítógépet, tokkal-vonóval. (És pl. a Vörösmarty téli zeneáruházban, aminek momentán nem tudom a nevét, de szép képek; vagy pl. a Lemez-zukcukóban, ami Budapest LEGJOBB zene-lelőhelye, olyan ritkaságokat, olyan zseniális zenéket lehet találni sokat pénzért, hogy csak na.)

Nem tudom, mond-e valamit pl. a „Third Eye Blind” név, „Semi-charmed life” c. számukat biztos ismered; az ő CD-jüket 700, azaz 700 forintért szereztet meg a fenti boltban — az USA-ban platinalemez lett. És ott nem 25-30 ezer a platina, mint nálunk!...) Lehet, hogy „beteg” vagyok, de ami a zenét illeti, igyekszem mindent, ami érdekel, eredeti CD-n vagy kazin beszerezni — még akkor is, ha tudom, hogy egyetlen megvásárolt darab nem sokat számít (illetve, nekem nagyon is sokat, amikor olyan magasak az árak, amilyenek). Már van is 23 eredeti, CD-höz mellékelt kis kártyácskám, amit ha visszaküldök, felvinnének a hivatalos Oasis-levelező listára (persze a legelső visszaküldtem, de azóta

se jeleztek vissza - hiába, Magyarország így is messze van Manchesteről (is, és akkor a fociról ne is beszéljünk (ez most a United kapcsán jutott eszembe, ha esetleg megkérdeznéd, hogy jön ez ide)).

Tulajdonképpen nem is kellek én ide, mert egész jól megbeszéltem magaddal a dolgokat. Ha nagyon hozzá akarnék fűzni valamit a mondókhódd, akkor az valami bólogatás-féle jelzés értékű együttértés ikon lenne

Köszönet Napsterrel se töltötnék le. Ha fizetnék, talán. De inkább akkor sem. ☺ Heh. Ez betálatil... Nézzük, mit akartam még mondani... Igen, szóval „külsőin-belbecs” általánosságok: az újság kötése, a papír minősége szerintem kiváló (egyébként nekem ez a legutolsó szempont: a széteső lapoknak is megvan a maguk bája...), a fejlecekc igencsak jól sikerültek, az 576-nak ez IS erős, khm, oldala, ha érted a nagyon gyenge szöveget. Az interjú-rovat KELL, KELL és KELL, nagyon jó ötlet volt, csak így tovább.

Jó látni, hogy végre valakinek tetszik is az, amit csinálunk. Nagyszerű. Akkor talán van értelme sztembenben is megjelenni... Nagyjából ennyit akartam mondani (meg még talán azt, hogy olvassatok SOK Terry Pratchettel).

Jó. Olvasunk. De TI meg cserébe olvasd SOK 576 KByte-ot. Előnézet a kicsit kusza stílus miatt. Ma délután volt mikroökönómia vizsgám (aki tudja, mit jelent ez, az tudja, aki nem, az örüljön), hétfőn pedig már jön az újabb. Úgyhogy a tudatalattim nyilván egyfajta verbális feszültség levezetőnek is alkalmazta ezt az e-mailt.

Szóval bocsi, és (e nélkül nemigen van befeljeszt, de ha egyszer igaz...) maradjatok, amik eddig voltatok - a legjobbak, csak egy picit még jobban, ha lehet. Cheers, sz. a.

Oké. Te nyertél... Szé: Nem tudom, ki az aktuális SzösszeNet felelős, de ajánlom figyelmébe a [www.oa515.com](http://www.oa515.com) oldalt, ami az általam ismert legjobb Oasis-oldal. Már a névváltás (The Mad Ferret Oasis Page) is közelebbi vizsgálódásra készlet (a „mad ferret” azaz „megőrülte” kifejezés fordítása; a ferret vadászgörényt jelent); a tartalom pedig lenyűgöző.

A hírek, újdonságok tekintetében messze a hivatalos homepage előtt jár (közömbös, nem egyedi eset a rajongói site-ok közül), mindig van rajta valamilyen játék, chat-szoba estébe-estébe.

Ágysz: Vau. Disztrill... kúl. (Gy:Z. meg pláne, munkát neki, jó sokat- képelem hogy telhet egy napja...) Hát momentán a SzösszeNet-én lennék a felelős, de utólagos engedelmeddel nem igen borzolnám most az olvasók idegeit zenei oldalakkal egy ideig. A Kedvencek mappában így is annyit utfrankó oldal árvalkodik, hogy jóvá ilyenkor megvannak az oldalak. GyZ egy napjáról pedig majd esetleg a következő számban értekezhetünk egy keveset, mert most elfogyott a hely. Heh. Ööö, bocsi — nem én baromarcúbb elkészítés mára nem jutott eszembe, úgyhogy gyorsan abba is szakított magam: További kezeset nyarat, szunyogban keveset, nökből sokat — kíván:

Bagó Péter  
576kbyte@576.hu

PC CD-ROM-a szeretnélegy  
**Gangsters 2**  
PC CD-ROM-ot, vagy plakátot nyerni, válaszd az alábbi kérdésre, és a helyes megfejtés 2001. SZEPTEMBER 1-IG nyílt levelezőlapon küldd el a szerkesztőség címére!

Hány része volt a maffia-alapfilmként is emlegetett Keresztapának?

A nyereményeket felajánlotta: AUTOMEX MULTIMEDIA KFT. [www.automex.hu](http://www.automex.hu) Tel.: 461-57-00

PC CD-ROM-a szeretnélegy  
**Startopia**  
PC CD-ROM-ot, vagy plakátot nyerni, válaszd az alábbi kérdésre, és a helyes megfejtés 2001. SZEPTEMBER 1-IG nyílt levelezőlapon küldd el a szerkesztőség címére!

A Mucky Foot csapata már készített PC-s játékot tavaly. Melyik volt ez?

A nyereményeket felajánlotta: AUTOMEX MULTIMEDIA KFT. [www.automex.hu](http://www.automex.hu) Tel.: 461-57-00

Ha szeretnéd megnyerni a 3  
PC CD-ROM-ot  
**Emperor: Battle for Dune**  
pólo egyikét, válaszd az alábbi kérdésre, és a helyes megfejtés 2001. SZEPTEMBER 1-IG nyílt levelezőlapon küldd el a szerkesztőség címére!

Melyik 2 faj található meg a játékban, és az annak alapjául szolgáló könyvben is?

A nyereményeket felajánlotta: ECOBIT KFT. [www.ecobit.hu](http://www.ecobit.hu) Tel.: 268-03-61

Előző havi DESPERADOS játékunk nyertesét:

Hosszú Edmond (Budapest) — Desperados PC CD-ROM Balogh Rita (Török-szentmiklósi) — Desperados szíjharmonika

Nyereményüket postán küldjük.



## Dr. Jekyll and Mr. Hyde

...és láttam, amint az elfogyasztott, hangsúlyozom: kispoháryni dózis hatására is hosszú, vastag, szinte törékeny szőrszálak sarjadnak kezem fejn, államon, sőt szemöldököm is valószínűleg sűrűségnek örvendett, csakhamar. Megdöbbenésemet iszonytató fájdalom s borzasztó hangok kísérték - ábrázatom egyetlen, torz grimaszba fordult, s csupán akarat erőmnek köszönhettem, hogy nem ájultam el menten önön arccsontozatom hangos ropogással járó átfomlódásától. A tükörbe pillantottam - s amit láttam, elborzasztott. Ám hiába is próbáltam félrefordítani tekintetem ezen ismeretlen, riasztó arcól - elmémre vörös ködöt bocsájtott új lényem zabolátlan, kíméletlen s könyörtelen mivolta, s tudtam: ölnék...  
Részlet Dr. Jekyll naplójából - simaaaaaa...

## Independence War II: Edge of Chaos

Flux Engine. Ezt már hallottuk valahol - hamarosan nemcsak hallani, de látni is fogjuk az érdekes (?) név mögött megbúvó grafikus motort, melynek az Independence Warban debütáló engine-hez a világon semmi köze sincsen. Ez mind azért van, mert a méltán sikeres űrhajószimulátor második epizódjához egy az alapjaitól újra felhúzott grafikus motort alkottak meg a program fejlesztői, mely ígéreteik szerint sosem tapasztalt vizuális megvalósítás s különleges effektusok megjelenítését teszi lehetővé. Lesz itt fejlesztett fizikai modell, fejlesztett mesterséges intelligencia, s valószínűsíthetően történet központú kampány mód.  
És sok, sok dogfight is - mégis, mit hittetek?



## Anachronox

Mr. Romero soron következő kinyilatkoztatása a Hírek szekcióból a jövő számban debütáló anyagok közé avasztált. Így, aki behatóbb info morszákra is kíváncsi a projecttel kapcsolatban, némi előrelapozást követően újabb adalékokkal frissítheti Anachronox tárgy körben szerzett eddigi ismereteit. Két dolog már biztos: 1. Vérbeli Cyberpunk ízekre számíthatunk, így stílszerű lehet elhinteni Todd Eridani, középszerű speedgitáros egyetlen érdemi alapvetését: „I'm not a man, not a machine - I'm just something... in between.” 2. Az Anachronox kritikát nem én írom.

## Diablo II: Lords of Destruction

Minden idők legnépszerűbb akció-RPG mítosza hamarosan új kihívások tükrében buzdítja további hullahegyek legyártására a lelkes érdeklődőket. A kiegészítő hivatalos mivolta már eleve garancia lehet a magas színvonalra, hiszen a Blizzard rendszerint bővítések terén is hozza a tőlük megszokott nivót. Lesznek itt - Zolika féle hatásvadász sorrendben - új helyszínek, új questek, új varázslatok, új fegyverek, új monsztrák és: új karakterosztályok is. Mindenki-nek, aki valaha Diablo vérént ontotta, javallott tananyag.



# TOPLISTÁK

## Angol eladási lista

1. Cossacks (CDV)
2. Half-Life Generation (Sierra)
3. Champ. Manager 00/01 (Eidos)
4. WWTB a Millionaire (Eidos)
5. Settlers 4 (Ubisoft)

## USA eladási lista

1. Half-Life: Blue Shift (Sierra)
2. The Sims (EA)
3. The Sims House Party (EA)
4. The Sims Livin Large (EA)
5. Emperor: Battle for Dune (EA)

## Demo letöltési lista

1. AITD 4 (Infogrames)
2. Atlantis (Disney)
3. Serious Sam (Take 2)
4. Gangsters 2 (Eidos)
5. Leadfoot (Infogrames)

## A legnépszerűbb PC-s játékok a Global 100 szavazása alapján

- |                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| 1. Baldurs Gate II (Interplay)        | 6. Heroes of Might & Magic III (3DO)          |
| 2. Diablo II (Havas)                  | 7. Deus Ex (Eidos)                            |
| 3. Irewind Dale (Interplay)           | 8. The Longest Journey (Funcom)               |
| 4. Planescape: Torment (Interplay)    | 9. Age of Empires 2 (Microsoft)               |
| 5. Unreal Tournament (GT Interactive) | 10. Civilization 2: Test of Time (Microprose) |

# SHREK

JÚLIUSTÓL KERESD AZ 576 SHOPOKBAN!



# 576<sup>KByte</sup>

## HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



West End City Center  
Jókai Mór sétány 47.  
Tel.: 23-87-576

Pólus Center  
Center Court 237  
Tel.: 419-41-17

Mammut Bev. Központ  
Széna tér 2. emelet  
Tel.: 345-80-76



SEGA™



## ÚJ NAGYKER NYÍLT!



Új címünk  
Budapest XIII.  
Gergely Győző u. 17  
Tel.: 06-20-334-7196

Ezzel egy időben a  
Pozsonyi u. 14. szám  
alatti boltunk  
megszűnt!



# WWW.576.HU