

# 576

Kbajta

## MESSIAH

Szent Pampers! A Megváltó pelenkában érkezett el hozzánk...

## THIEF II: METAL AGE

Az Életre nevelő játék: maradj sötétben, szúrd hátba, aki nem figyel és lopj el mindent, ami mozdítható!

## MAJESTY

Dungeon Keeper Light. Ezúttal a Jó Fiúk lóbálják a hentesbárdot

XI. évfolyam, 110. szám  
2000. április Ára: 796,- Ft

Legyen veled  
a (lő)Erő!

GP WORLD  
F1 2000  
NEED FOR  
SPEED 5  
NASCAR  
2000







Flash Point



The Green Vapor



After Burner



Eclipse 5000



## A SPAWN 16: NITRO RIDERS MOTOROKAT MÁJUSTÓL KERESD A BOLTOKBAN!

### SPAWN 11: DARK AGES



Black Knight



Horrid



Ogre



Skull Queen



Spellcaster



Raider

### SPAWN 13: CURSE OF THE SPAWN



Curse of The Spawn 2



Zeus



Hatchet



Medusa



Jessica Priest & Mr. Obersmith



Raenius

### SPAWN 14: DARK AGES 2



Mandarin Spawn



Viper King



The Necromancer



Spawn: The Black Heart



Iguantus & Tuskadon



Tormentor

### SPAWN 15: TECHNO SPAWN



Iron Express



Code Red



Cyber Spawn



Steel Trap



Warzone



Gray Thunder



Scream



The Crow



Psycho



Halloween



Pumpkinhead



Chucky



Ringo



George



The Beatles Yellow Submarine



Paul



John



Abbey Chase



Sydney Savage



Major Maxim



Natalia Kasse



Marv II Electric Chair

## JÁTÉKAINKAT ÉS AKCIÓFIGURÁINKAT KERESD AZ 576 BOLTJAIBAN ÉS AZ ALÁBBI FORGALMAZÓKNÁL!

### ÁDÁM -ÉVA JÁTÉK-KUCKÓ

2890 Tata, Ady Endre u. 17

### HAMZA JÁTÉKVÁROS

Budapest, Pólus Center

### TOMCAT KAPOSVÁR

7400 Kaposvár, Fő u. 26

### TOMCAT KECSKEMÉT

6000 Kecskemét, Rákóczi u. 6

### BÓBITA JÁTÉKBOLT, CSEPEL PLAZA

Budapest, II. Rákóczi F u. 157-170

### BABY PARTNER, GÖTZ

5000 Szolnok, Ságvári Krt. 4/a

### SZIGETKÉK KFT.

1042 Budapest, Árpád u. 112

### EPER JÁTÉKBOLT, LÓRINC CENTER

1182 Budapest, Üllői Út 661

### CARDEX CORNER

Budapest, Pólus Center

### TOMCAT EGER

3300 Eger, Jókai u. 30

### ÉDI LAND JÁTÉKBOLT

1094 Budapest, Ferenc Krt. 7

### CARDEX CORNER

Budapest, Westend City Center

### JÁTÉKBOLT

2120 Dunakeszi, Tábor u. 14

### TOMCAT KOMLÓ

7630 Komló, Városház tér 2

### HOLLYWOOD MULTIPLEX MOVIE SHOP

Budapest, Lurdy Ház

### JÁTÉK BOX, DUNA PLAZA

Budapest, Duna Plaza

### TOMCAT TOYS, ALBA PLAZA

8000 Székesfehérvár, Szabadság u. 19

### HOLLYWOOD MULTIPLEX MOVIE SHOP

Budapest, Duna Plaza



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



Major

Athene

Iron Maiden



Liquid Snake

Revolver Ocelot

Psycho Mantis

Sniper Wolf

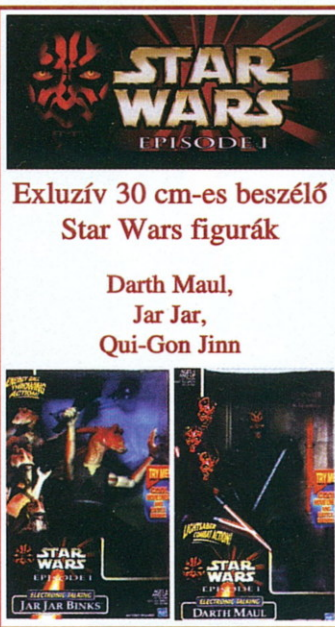
Solid Snake

Meryl Silverburgh

Vulcan Raven

Ninja

TACTICAL ESPIONAGE ACTION  
**METAL GEAR SOLID**



**STAR WARS**  
EPISODE I  
Exkluzív 30 cm-es beszélő Star Wars figurák

Darth Maul,  
Jar Jar,  
Qui-Gon Jinn



**CARTOON NETWORK**



Powerpuff Girls  
4.5" műanyag figurák plüss betéttel (4féle)  
7.5" műanyag figurák fénnnyel, hanggal (3féle)  
6" babzsákos figurák (3féle)



5" akciófigurák  
Dexter  
Johnny Bravo  
Cow & Chicken  
Flugos Futam  
Maci Laci  
Turpi Úrfi  
Karate Kutya (Hong Kong Phoeey)



**FINAL FANTASY VIII**  
ACTION FIGURES

S  
q  
u  
a  
i  
r

Quistis Trepe

Rinoa Heartilly

Seifer Almasy

Laguna Loire

Irvine Kinneas

Zell Dincht



**CRASH BANDICOOT**

Deep Dive Crash

Dingo Dile

High Flying Crash

Dr. N. Gin

Wave Rider Coco

Dr. N. Tropy

Jet Board Crash

Komodo Moe

Jet Pack Crash

Coco Bandicoot

Dr. Neo Cortex

Tiny



*Sleepy Hollow*

The Crone

Headless Horseman

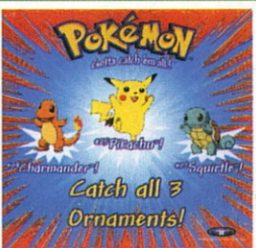
Ichabod Crane

Headless Horseman Deluxe Box Set

**JÖN!  
MÁTRIX**



A legsikeresebb akciófigura hamarosan Magyarországon!



Pokémon figurák  
Pikachu  
Charmander  
Squirtle

**MÁRCIUSTÓL KAPHATÓ!**



# tartalom

XI. ÉVFOLYAM, 110. SZÁM, 2000. ÁPRILIS

18



MESSIAH

CoVboyyó 4

## HÍREK, ELŐZETESEK

Top-listák 5

Hírek 6

Pool of Radiance 2 12

Summoner 14

Heaven Tourist 16

Sheep! 17

## FORMA-BONTÓ

F1-történelem 34

F1-játékok történelme 34

Grand Prix World 36

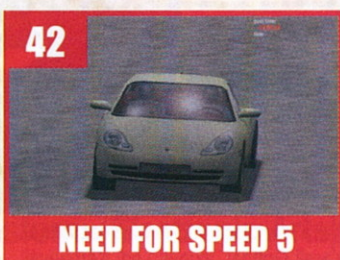
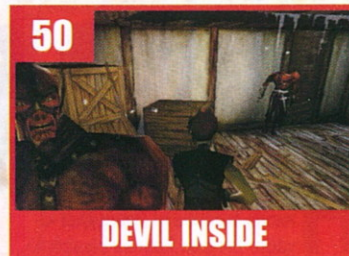
F1 2000 40

## ISMERTETŐK

Messiah 18

Majesty 24





<b>Thief 2</b>	<b>28</b>
<b>Need for Speed 5</b>	<b>42</b>
<b>Nascar 2000</b>	<b>46</b>
<b>Star Trek Armada</b>	<b>48</b>
<b>Devil Inside</b>	<b>50</b>
<b>Nerf Arena</b>	<b>54</b>
<b>Alien Nations</b>	<b>56</b>
<b>Force Commander</b>	<b>58</b>
<b>RISK 2</b>	<b>62</b>
<b>Rogue Spear: Urban Ops</b>	<b>65</b>
<b>Heroes 3: Shadow of Death</b>	<b>66</b>

<b>VÉGIGJÁTSZÁS, EGYEBEK</b>	
<b>Csal a Zsuzsa (cheat rovat)</b>	<b>69</b>
<b>Final Fantasy 8</b>	<b>70</b>
<b>Processzor-körkép</b>	<b>82</b>
<b>Csevegő</b>	<b>92</b>
<b>Ennyit mára</b>	<b>96</b>

<b>SITE-ÁTÓ</b>	
<b>Ultima Online</b>	<b>86</b>
<b>Norm.net</b>	<b>88</b>
<b>Kret.net</b>	<b>90</b>



# 576 Kbyte

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

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

Állandó jellegű Tóth János  
tettstársak: tj@576.hu  
Hanula Zsolt  
hancu@576.hu

Levilágítás: Recent Kft.  
Nyomás: Grafit Pencil  
Nyomda Budapest

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

Előfizethető a szerkesztőség  
címén, rózsaszín postai utalványon:

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

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

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

ISSN 0865-8226



# Covboygó

**H**olal! Mindenekelőtt szeretnék kellemes karácsonyi ünnepeket kívánni minden kedves olvasónknak, akik megvásárolták legfrissebb számunkat (meg azoknak is, akik nem, mert mindig tiszteltem a takarékos embereket), tehát még így a 2100. év derekán is kíváncsiak rá, hogy mivel játszott az 576-stáb 2000 márciusában. (Bár az is lehet, hogy egy kicsit korábban jelenünk meg, és nem az 'Unokáink is látni fogják' című műsorban, de jelen időszámításom szerint az a gyanúm, hogy az előző számban a Tippmix oddszaiból a 0.01% jött össze. Nekik is élni kell valamiből...)

Idézet vége. Azért idézet, mert valahogy így kezdtem az előző szám bevezetőjét. (Illetve nem valahogy, hanem pontosan, ugyanis most copyzta át ide.) Ennek kettős célja is van: egyrészt nekem kevesebbet kell pötyögnöm (ami például már egy eleve roppant fontos momentum), másrészt meg lehetne rá hivatkozni, hogy milyen frankón behoztuk a múltkor két számmal összezecipegetett kis késéseinket – már amennyiben nem lenne eleve tök hülyeség egy újság bevezetőjét afeletti öntömjénezéssel kezdeni, hogy sikerült idejében megjelenie. Mindegy, lényeg az, hogy így szerencsére nem kell igénybe venni pár olvasónk ama – máskülönben nem rossz – ötletét, hogy hagyjunk ki egy hónapot a címlap sorszámozásában. (Persze ez még csak most tűnik így, mire te ezt a kis írományt a kezébe kapod, egy csomó dolog történhet: leszálnak az ufók és elviszik az Alpha Centauriba Sid Meiert és a legújabb 576-okat, a hűsvéti nyuszi a Gyalog Galoppban látott vérengző fenevaddá alakulva átharapja a nyomda torkát,

és így tovább – elég bonyolult világban élünk, gondolatok csak bele: még a Hancunak is megjelenhet nyomtatásban egy cikke.)

Hogy hogyan fogom jogilag elintézni a Comgame 576 Kft-vel, hogy az ő tulajdonukat képező márciusi bevezetőt kölcsönöztem, és ráadásul nem kértem hozzá írásos beleegyezést sem, azt egyelőre még nem tudom. Jó, ha nagyon szépen kértem volna magamat, akkor immel-ámmal talán írtam volna magamnak egy engedélyt (szerény tiszteletdíjazás fejében, természetesen), de ez csak azért van, mert magammal szemben mindig jó fej voltam, és szinte mindig mindent meg tudtam beszélni magammal egy sör mellett. Arra viszont nem emlékszem, hogy bárki más kért volna ilyen engedélyt tőlem vagy az 576-tól, arra meg pláne, hogy ezt különféle sörök mellett (és nem azért, mert ANNYIRA megbeszeltük volna). Márpedig bóklászik az ember ide-oda az Interneten, jön-megy-pecsétel, érdeklődve betér egy-néhány úriember játékos site-jára, és mit lát? Nini, hisz' ezt én írtam! Nana, hisz' az meg ott a TJ cikke! (Nono, akkor ez azt jelenti, hogy kiszabadult a klotyóból...) Őőő, hát ez engem mondjuk nagyon nem zavar, de talán jó lenne, ha az illető úriemberek – akik nyilván tudják, hogy róluk van szó – sürgősen beszüntetnék ezirányú karitatív tevékenységüket: ha azt óhajtjuk, hogy a cikkeink hozzáférhetővé váljanak az Interneten, akkor biztosak lehetnek benne, hogy találmunk rá megoldást nélkülük is. Ez egy nagyon diplomatikus kérés, azt hiszem minden nagyfiú tisztán megérti...

Ha már ezeknél a jogi marhaságoknál tartunk, akkor álljunk meg egy pillá-

natra házi rock and roll héroszunknál, Karell Gottnál, akinek Lédi Kárnyéval című csodálatos szemetét oly sokan kérték tőlünk MP3-ban. Először is: nekünk megvan ugyan, de csak szigorúan házi használatra (ha nagyon büntetni akarnánk magunkat), és azt is egy bakelitról archiváltuk a digitális utóknak. A bakelit viszont a nagy-néném (isten nyugosztalja) vásárolta a Centrum Áruházban 40 rénes forintért (hogy miért tette ezt, azt a mai napig nem tudom felfogni), amiért viszont a Csehszlovák Népköztársaság megkapta az ő rénes koronáit, szóval mindenki elmehe a jó édes Szerzői Jogvédőjébe. Természetesen mi sem áll távolabb tőlünk, mint hogy ezt az MP3-at bárkinek teljesen jogpiszkosan elküldjük, és az imígyen kimaradt bevétellel a csőd szélére sodorjuk a cseh- avagy a szlovák gazdaságot (nem tudták eldönteni,



hogy a kettészakadás alkalmából melyikük is mondhasa magáénak a szláv csalóganýt) – tehát ne is kérjétek többet tőlünk. (Bár ahogy így elnézem a szlovák gazdaságot, roppant pozitív változást jelentene nekik, ha visszasodornánk őket a csőd SZÉLÉRE – na de hát ki nekünk az a szlovák gazdaság, hogy csak úgy ingyen sodorgassuk őket?!) Persze teljes mértékben megértjük, hogy valaki nem érzi teljesnek az életét eme misztikus szemét nélkül: az előző számunkban történtek is holmi homályos célzások egy titokzatos "Báz" nevű kis könnyűzenei portálra, amelynek a linkjét megtalálhattatok az index.hu napi hírei között. Sajnos azonban azóta a portál működése kissé akadozik, mert az extra.hu nevű gonosz főbérő kihekkeltte róla az MP3-akat. Új törvény van ugyanis Spártában: I. Viktor cár kormányának valamelyik jeles elmeje kitalálta, hogy minden egyes letöltött MP3-ért szerzői jogdíjat kell fizetni. Ahol a site működtetőkének a kiletét pedig jótékony homály fedí, hát ott ugyebár... Ez a kormányrendelet egyébként egy külön szám a maga nemében, bár koncepciójában tökéletesen illeszkedik az eddigi sémába, miszerint az ember nem tudja, hogy sírjon avagy nevéssen – viszont annyit mindenképpen megér, hogy kicsit mélyebben is foglalkozzunk vele. Na nem kell megjegyezni: csak a következő hónapban, addig még előtettek van az egész mostani számunk!

## 100 a lék (így pontozunk)

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





# TOP LISTÁK

## Angol eladási lista (teljes árú játék)

1. Force Commander (Activision)
2. The Sims (Electronic Arts)
3. Championship Manager 99/00 (Eidos)
4. F1 2000 (Electronic Arts)
5. Soldier of Fortune (Activision)

## USA eladási lista (teljes árú játék)

1. The Sims (Electronic Arts)
2. Force Commander (Activision)
3. Star Trek: Armada (Activision)
4. Soldier of Fortune (Activision)
5. Thief 2 (Eidos)

## Angol eladási lista (budget)

1. Tiberian Sun: Firestorm (Electronic Arts)
2. Commandos (Eidos)
3. Rollercoaster Tycoon (Hasbro)
4. Requiem (Ubi Soft)
5. Tomb Raider 3 (Eidos)

## USA eladási lista (budget)

1. Who Wants to be a Millionaire (Disney)
2. LEGO Island (Hasbro)
3. Rollercoaster Tycoon (Hasbro)
4. Half-Life (Havas)
5. Starcraft (Havas)

## Online áruházak rendelési listája

1. Rogue Spear Urban Ops (Red Storm)
2. Diablo 2 (elővétel) (Havas)
3. EverQuest: Ruins of Kunark (Sony)
4. Sim City 3000 Unlimited (elővétel) (EA)
5. The Sims (Electronic Arts)

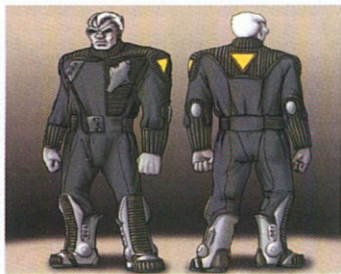
## Játékdemó letöltési toplista

1. Need for Speed 5 (Electronic Arts)
2. Force Commander (Activision)
3. Tachyon (NovaLogic)
4. Sudden Strike (Mindscape)
5. Submarine Titans (Interplay)

## A legnépszerűbb PC-s játékok a Global100 szavazása alapján

- |                                      |   |
|--------------------------------------|---|
| 1. Planescape Torment (Interplay)    | 7. Final Fantasy VIII (Electronic Arts) |
| 2. Age of Kings (Microsoft)          | 8. Quake 3: Arena (Activision)          |
| 3. Heroes of Might and Magic 3 (3DO) | 9. Need for Speed 5 (Electronic Arts)   |
| 4. The Sims (Electronic Arts)        | 10. Thief 2 (Eidos)                     |
| 5. Unreal Tournament (GT)            | 11. Majesty (Hasbro)                    |
| 6. Might and Magic 8 (3DO)           | 12. Starcraft (Havas)                   |





# HÍREK

## Aprólék

911

Csinos kis pánikot okozott Amerikában a 911 nevű vírus, aminek a ténykedése (némi winchester-pucolgatás mellett) abban merül ki, hogy ha van modem a fertőzött gépre kötve, azzal feltárcsázza az egész USA-ból ingyenesen hívható rendőrségi segélyvonalat, a 911-et. Mivel a média rendesen felfújta a témát, a 911-es vonal tényleg összeomlott néhány órára, mert mindenki ki akarta próbálni, hogy valóban él-e még a szám...

### Kispál és a browse

Szinte napra pontosan egyszerre jelent meg a Netscape Communicator 6.0 és az Internet Explorer 5.5 bétaverziója. A két böngésző még mindig nagyjából ugyanazt tudja, és teljesen véletlenszerűen fagyogat, illetve megy stabilan egyes gépeken, viszont a két browser elváltak rajongói máris buzgón keresik a konkurens programjában a hibákat...

### Pirates!

Egy Martin Johns nevű wisconsini illetőségű figurára 780.000 dolláros büntetést szabott ki a bíróság, mert az illető ötszöri figyelmeztetés után sem állította le a másolt Windowsokkal és Office-okkal való kereskedést. Hazánkban egy középiskolai tanár járt (közel sem ennyire) pórurol, ő egy év felfüggesztetést kapott másolt programok terjesztéséért.

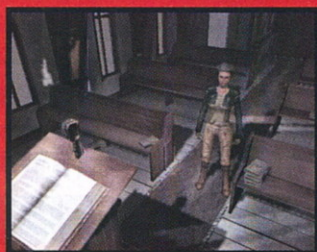
### Lara fara

A 3Dfx és a Tomb Raider-team közti harmónia tökéletes – ezt mutatja az alábbi képcske is, ami Larát és a 3Dfx egyik fejlesztőjét ábrázolja. Remélhetőleg egyértelműen látszik, miért vigyorg olyan vesztettül az ipse...

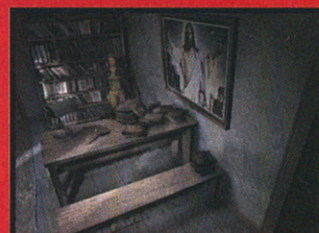
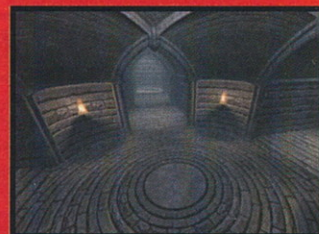


## Boszorkányok pedig vannak!

A tavalyi év egyik legnagyobb zozisikere, valamint vitathatatlanul legnagyobb átverése volt a **Blair Witch Project**, ami kis hazánkban a roppant fantáziadús Ideglelés cím alatt borzolta a kedélyeket. Az ál-dokumentumfilm persze nem kerülheti el a PC-re való átültetést, a licenz-jogok boldog tulajdonosa a Take 2 lett (bár a jogdíj kifizetése után a mosoly valószínűleg kissé kényszeredetté vált...). A marylandi erdőség állítólagos boszorkánya egyszer már megbabonázta a mozirajongókat néhány százmillió zöldhasú erejéig, valami hasonlót vár a játéktól is a kiadó, aki még a nevére ("vegyél két-



töt") is rálicítál, amikor egyszerre három játékot fejleszt a Blair Witch-legendák alapján. Hogy a munka ne tartson sokáig, a programok alá a Nocturne bejártatott, agyon-patchelt engine-jét pakolják be. Fura módon a három program fordított időrendi sorrendben követi az eseményeket, és a filmben bemutatott főiskolások sztorijáig el sem jut. Az első rész 1941-be vezet, amikor Burkittsville-ben gyermekgyilkosságok borzolják a kedélyeket. Amikor az erdőben lakó remete hirtelen felindulásból magára vállalja az egészet (persze a boszorkány átkára hivatkozva indítékként), egy new yorki nyomozó érkezik a helyszínre, hogy kiderítse, mi is történt valójában. Hát persze, hogy az ő szerepét kapjuk... Innentől a nyomozás a főszerep, elsősorban a városiak kifaggatása, és a könyvtárban való kutakodás juttat meglepő eredményekre, de a végén azért csak be kell merészkednünk a sűrű sötét fekete kerek erdőbe is, egy kis véres leszámolásra.



A második és harmadik rész 1785-ben, a legenda születésekor játszódik, és egy kicsit elszakad a film "mindent csak sejtetni engedünk, semmit nem mutatunk, úgy sokkal félelmetesebb"-filozófiájától, teljesen átmegy akciójátékba, de többet még nem tudni róluk. Az első rész 2000 végén érkezik.

## Mennyi is négyszer négy?

A Terminal Reality csapata meglehetősen sokirányúan képzett legényekből állhat, elég ha csak rápillantunk eddigi játékaik listájára, találunk rajta polgári repülőszimulátort (FLY!), kamionos ámokfutást (Monster Truck Madness) és horror akció/kalandot (Nocturne). Nem meglepő, hogy most ismét egy teljesen új játékként támadnak meg, a **4x4 Evolution** név alatt futó project ugyanis egy rally-programot takar. A játékban 16 pályán (ugye, a négyszer négy!) rongálhatjuk az ellenfelek idegrendszerét és autót. Mivel az ilyen versenyeken a "pálya" fogalmának definiálását általában a



versenyzőkre bízzák, a játékban is arra mehetünk, amerre csak óhajtunk. Ez a programban több ezernyi tereptárgyat jelent, amiken kedvünk szerint törhetjük ripityára a járgányt. Ha a verseny végén a gép kikalapálása és az elütött nézők

utáni büntetés után is marad pénzünk, tehetünk egy bevásárlókörtut a legközelebbi autós butik felé, majd boldogan turkálhatunk könyékig a motorban, hátha elő tudunk hozni még egy-két loerót a szerencsétlen gépből. Mindez valamikor a nyár közepén köszönt rá a rally-versenyek és az autó-buherálás kedvelőire.

## TRANS-ba esve

Nagyjából a Warzone 2100 óta se szeri, se száma a robotos 3D real-time stratégiáknak – bár a pletykák szerint a stílus a kritikuskok körében sokkal nagyobb sikereket ér el, mint a boltok polcain. A híresztelések szerencsére (vagy sajnos...?) nem vették el a totálisan ismeretlen WizCom Entertainment kedvét attól, hogy bemutatkozás-képpen egy ilyen művel próbáljon betörni a piacra. A **TRANS** névre keresztelt csoda erényeiként a 21 féle egységet, 30 fegyvert, és 20 speciális felszerelést emlegetik,



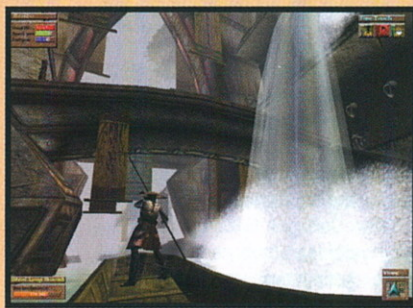
ami önmagában még nem nagy szám, viszont itt az egységeink Transformerek is egyben, bármikor változtható alakkal, fegyverzetrel és egyéb tulajdonságokkal. Hogy ez mire elég, 2001 elején kiderül.



## Elder Scrolls a harmadik hatványon

Szegény Bethesda Softworks háza tájáról már elég rég nem lehet semmi biztatót hallani. Az oly' szépen induló Elder Scrolls-sorozat második része, a Daggerfall jelentős felháborodást váltott ki az RPG-rajongók táborában (na igen, kissé bugos volt a kicsike...), de a következő programjuk, a '98-as Battlespire még ezt is alulmúlta. Sokáig úgy tűnt, megfogantak a bosszankodó játékosok átkai, de tavaly a csapat ismét hallott magáról az egészen kellemes Redguarddal. A napokban aztán az is kiderült, mi volt a nagy hallgatás oka: ezerrel készül az Elder Scrolls harmadik része, mely a kereszttségben a **Morrowind** nevet kapta, és amivel a készítő az első rész, az Arena sikerét óhajtják megismételni,

illetve lehetőség szerint felülmúlni. A címben szereplő Morrowind a sötét elfek otthona a játék világában, ennek fővárosa pedig Vivec, egy Velence-szerű vízre épült város – na itt zajlanak a kalandjaink. A készítő a szokásos küldetésről-küldetésre játékmélet helyett inkább egy interaktív, eleven környezetet adnak a kezünkbe, ahol a történet alakulása teljes mértékben rajtunk áll. Már a fő küldetés is attól függ, hogy milyen karakterrel vágunk neki a kalandnak. Így lehetünk a szíve hölgyének kedvéért hőstetteket végrehajtó lovag, a tolvajcéh vezetői posztjára pályázó orgyilkos, az örök élet titkát kutató alkimista, vagy bármi, ami csak megfor-



dult a készítő fejében. A játékban az időjárás modellezésétől az egyes NPC-k kidolgozottságán keresztül a harc- és képzettség-rendszerig minden eddig soha nem látott színvonalon lesz megvalósítva. Hát, ilyen ígéretet már sokat hallottunk, mindenestre a képek alapján a grafikával nem lesz különösebb gond, mindenesetre a 3D gyorsítónk lelkivilágát már jó előre készítsük fel a program okozta megrázkódtatásokra. A Bethesda még másfél év türelmet kér a rajongóktól, azaz 2001 végére ígéri a cuccot. Ha nem lesz benne annyi bug, mint az előző részben, szíves-örömmel kivárjuk!

## Most mono vagy poli?

Nincs még egy olyan társasjáték, amit annyiszor dolgoztak volna fel számítógépen, mint a jó öreg Monopoly (még Star Wars-verzió is volt!). Ezek persze általában messze nem közelítik meg az eredeti verzió élvezhetőségét, viszont a jól csengő cím általában szép eladási eredményeket produkál. Valami ilyesmi reménykednek a **Monopoly Tycoon** készítői is, akik a siker érdekében szépen kidolgozott 3D grafikát, és netes játékmódokat ígérnek a MSN Gaming Zone-on. A szokásos Monopoly-sablonokon felül extra mutatvány, hogy a játéknak története van (!), ami az 1930-as évektől vezet az ezredfordulóig, közbeiktatva gazdasági világválságot, világháborúkat, meg még ezt-azt, ami időközben történt. Megjelenés októberben várható a társasjátékokban egyre több fantáziát látó Hasbro jóvoltából.



## A Caesar-sorozat görög vakációra megy

Az azért várható volt, hogy a konkurencia nem fogja hagyni, hogy az Impressions a létező összes népszerű történelmi kort végigjárassa a Caesar-sorozattal. Alig jelent meg az egyiptomi köntösbe öltöztetett verzió, az eddig leginkább az Imperialism két részéről ismert Frog City fejlesztőcsapat máris lecsapott a görög mitológiára, és bejelentette, hogy készül a **Pantheon**, ami tulaj-



donképpen a Caesar Hellászba helyezett változata. Azért annyi különbség mégis van, hogy ezúttal sokkal inkább harc központú a játék, illetve kezdés-kor ki kell választanunk magunknak egy támogatót az olümposzi istenek közül, aki aztán segít a játékban való boldogulásban. A választás erősen befolyásolja, hogy milyen területeken fog igazán kiemelkedni a népünk, például Artemisznek, a vadászat istenének hívei könnyebben szereznek élelmet, míg Árész a hadisten gyermekei a háborúban indulnak nagyobb eséllyel. Ez

persze azt is jelenti, hogy néha kénytelen-kelletlen meg kell támadnunk olyan népeket is, akiket egyébként eszünk ágában sem lenne, csak mert a patrónus istenünk összeveszett az övékével. Miközben épülget a civilizációnk, legendás hősök állnak be hozzánk, mi pedig ügyes trükkökkel a görög mitológia teljes bestiáriumát a szomszédokra uszíthatjuk. A megjelenésre ősz előtt ne nagyon számítsunk, de a stílus rajongóinak jó hír, hogy addig még megjelenik két kiegészítő CD is a Pharaoh-hoz.



## Moszkváig hosszú az UT

First person shooterek készítői, illetve az engine-licenzelés nem mesés sportágát űző egyedek között nem túl népszerű téma a II. világháború, pedig egy Mortyrnál azért többet érdemelne az a stílus, amit anno a Wolfenstein indított el világhódító útjára. A Reactor 4 nevű csapat világháborús Duke Nukem pályái azonban



akkora sikereket arattak, hogy egy kilitét egyelőre titokban tartó kiadó megbízta őket egy Unreal Tournament-átíráttal is, ugyanebben a témában. Az **UT: 1941** az orosz frontra viszi a játékosokat, akik a Barbarossa-terv sikeres végrehajtásában segídezhetnek 15 bevetésen át – elsősorban Leningrád és Moszkva ostrománál. A leginkább a Hidden and Dangerousre emlékeztető játékot elsősorban a Ryan közlegény megmentése és az Őrület határán című filmek ihlették, hogy aztán azok mondanivalójából a készítő meynyit tudnak vagy akarnak áthozni a játékba, még kérdéses. Mivel egy egyszerű közlegényt alakítunk a csaták sűrűjében, járműveket nem lesz alkalmunk használni, és a fegyverválasztékunk is kissé szegényes, viszont az UT engine-nek köszönhetően egyszerre rengeteg ellenfél lehet a létomezőnkben, így igen élet-hűen tárulnak szemünk elé az orosz front ütközetei. Csak egy embert irányítunk, aki szerencsére aránylag szabadon értelmezheti a kapott parancsokat, így magunk dönthetjük el, hogy a "húsdarálóban" próbálunk szerencsét, vagy lesipuskást játszunk. Multiplayerben természetesen csak a kooperatív módot támogatja a program, itt egy egész



szakasz irányítása lesz a közös feladat. Mivel minden egyes katonát külön kezel a program, garantáltan nem lesz két egyforma csatával dolgozunk. A megjelenés időpontja még kérdéses, mivel a készítő egytől egyig egyetemisták – ha a tavaszi vizsgaidőszakot bukás nélkül átvészelik, nyár végére elkészülhet a végleges verzió.



## Aprólék

### M&M Online

Végre kiderült, hogy miért kellett a 3DO-nak olyan sürgősen egy first person shooter-engine, hogy inkább százezreket fizessenek a LithTech 2-ért, mint hogy írjanak egy sajátot. Készül ugyanis a *Legends of Might and Magic*, ami egy EverQuest-szerű 3D-s online szerepjáték lesz. Bővebbet május elején, az E3-on tudhat meg a nép.

### A király elhagyta Britanniát

Richard Garriott, ismertebb nevén Lord British, az Ultima-sorozat atyja, elhagyta a csapatát, az Origin, amit 15 éve még ő alapított. Ezzel párhuzamosan a cégtől kirúgtak még húsz embert, és leállították két, eddig titokban tarott program munkálatait, mégpedig a Privateer és a Wing Commander online verzióit. Garriott egy titokzatos X nevű projekten kezdett el dolgozni. X az ugye a római tíz, az Ultimának pedig eddig kilenc része jelent meg, lehet következtetni...

### Eladó az egész világ

Miután a Mindscape és az SSI közösen mintegy 200 millió dolláros veszteséget hozott össze tavaly, gazdájuk, a Mattel úgy döntött, inkább megmarad a Barbie babánál, és eladja az egész bagázst. Ha egyszer sok pénzünk lesz, biztos megvesszük őket!

## The very next generation

Fura, hogy már vagy három éve léteznek online stratégiai és szerepjátékok, de a két leghíresebb pénzeszsák-galaxis, a Star Trek és a Star Wars gazdái csak most kezdik el nyújtogatni ebbe az irányba a mancsaikat. Az online Csillagok Háborújáról még csak hivatalosan meg nem erősített pletykák keringenek, viszont a **Star Trek: Online Conquest** fejlesztése már a vége felé közelít (nyár elején már be akarják indítani a bétatesztet). A játékban – ami elsősorban stratégia, némi RPG beütéssel – az Univerzum sorsát irányító, kozmikus entitások szerepét vesszük fel (rajongóknak talán mond valamit a Q kontinuum név). Választanunk kell magunknak egy népet (ezt tágan értelmezhetjük, hiszen akár a Borg oldalán is állhatunk), akiket irányítunk a világuör elfoglalása során. A játékmenet a Starcraft Ladderéhez hasonlóan kihívásos rendszerű, azaz csak azokkal verekszünk

össze egy-egy bolygó birtoklásáért, akikkel szeretnénk, nem jöhet oda hozzánk bármilyen jöttment háborúzni. A küzdelem körökre osztott, és elsősorban az űrhajóink navigálásán és a bolygórendszerek adottságainak ésszerű kihasználásán áll a győzelem.



## Prológus egy finom utószóhoz

"Na, itt az ezeregyedik 3D-s real-time stratégia" - sóhajt fel az egyszerű játékos, és már lapozna is tovább, amikor meglátja az elsőbálázó holland csapat, a Team Sigma játékának, az **Epilogue**-nak az előzetes képeit. Hát izé... ilyen szépen kidolgozott tájakat eddig csak szimulátorokban (vagy még ott sem) láthattunk! A derék hollandok a hírek szerint nem elégednek meg a grafika tökéletesre csiszolásával, de a játékmenetben is új lehetőségeket akarnak a játékosok kezébe adni. Az alapkonceptió persze marad a régiiban: embereinkkel fel kell építeni egy bázist, olajat és ércet bányászni, majd a nyersanyagokat finomítani, beindítani a haditermelést és kifüstölni az ellenfelet a jól védett kis kuckójából. Az új ötletek egyelőre érdekes apróságok képeben jelentkeznek, például rágyújt-hatjuk az erdőt a bújkáló ellenségre



(ami azért elég kétélű fegyver, hiszen megfordulhat a szél, és a képünkbe kapjuk az erdőtüzet meg a füstmérgezést). A játék világában igen gyakoriak a természeti katasztrófák, így az ezek elleni védekezés, illetve ezek előrejelzése kulcsfontosságú szerepet kap. Kellemetlen feszültségben tarthat az, ha tudjuk, hogy bármikor beüthet a mennykő egy kis földrengés-szökőár-tűzvész-vulkánkitörés képében, és romba döntheti a szépen kidolgozott stratégiánkat. A program kerettörténetét titokban tartják a fejlesztők, csak annyit mondanak róla nagy rejtélyesen, hogy sokkal jobb és eredetibb lesz, mint bármelyik eddigi RTS. Kihívásnak nem utolsó mondjuk a Starcraft-Brood War sztorijának felülmúlását kitűzni, de ha a hollandok designerei is olyan tehetségesek, mint a grafikusok és az engine-programozók, valami nagyon jó sült ki a dologból – valamikor a jövő év tavaszán.



## Pearl Harbor felülnézetből

A Microsoft Age of Empires előtti időkből származó legnagyobb sikerű játéksorozata, a Flight Simulator lassan már a 17. évét tapossa. Az évről évre megjelenő új verziók készítése közben nemrég bohókás ötlete támadt valamelyik Gates-ivadéknak: ha már van egy szuper repülési

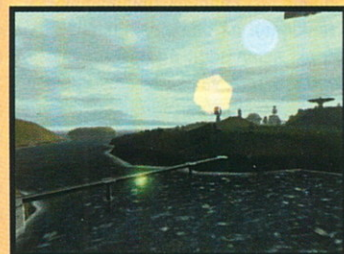


modellel és grafikai engine-nel megáldott rendszerük, miért is ne húznának le róla több bőrt? Így született a Combat Flight Simulator, ami ugyan halálosan élethű volt, de legalább ennyire nehezen kezelhető is – viszont hozott egy rakás pénzt a konyhára. No, ezen felbuzdulva a csapat már vesztül kódolja a **WWII Pacific Theater** néven futó második részt, ami a FS 2000 engine-jét ezúttal a Csendes-óceán egyáltalán nem csendes övezeteiben teszi próbára. Összesen 120 bevetést nyomhatunk le választhatóan amerikai vagy japán színekben, a jenki oldalán négy, míg a ferdeszeműeknél két repülhető gép pilótáfunkéjében. Ezek csak a vadászgépek, további 12 féle bombázó és egyéb repülő szörnyűség kerül az utunkba. Történelmi bevetések, és "mi lett volna ha"-típusú küldetések is várnak ránk, és olyan ínycsikakékat is találhatunk, mint Pearl Harbor lerombolása, vagy kedves kamikaze-akciók a japán oldalon. A megjelenés pontos dátuma egyelőre ismeretlen, a fejlesztők szerint leghamarabb ősszel találkozhatunk a boltokban a CFS 2-vel.



## A függetlenség napja

Még mindig vannak olyan elvetemült forgatókönyvírók, és "ötletemberek", akik képesek eladni az ezerszer feldolgozott történet a Földet fenyegető gonosz idegenekről! Ezúttal a **Breed** című Battlezone-klón meglíti fel az ötletet, de az alapfelállítás itt még a szokásosnál is véresebb: a rovarszerű idegenek már annak rendje és módja szerint leigázták a földet, amikor mi az invázió alatt valahol a mélyűrben kolbászoló hősies 32. Űrezred hazatérünk, és hazai pályán támadunk a Föld újdonsült főbérliőre. Felszíni és űrbeli ütközetek egyaránt várnak ránk, a grafikára pedig – úgy tűnik – egyik esetben sem lehet egy rossz szavunk sem. A Battlezone hagyományaitól eltérően itt csak a csatákat vívjuk meg first person nézetből, a nyersanyaggyűjtés, a hadmozdulatok irányítása és az építkezés real-time módon ugyan, de egy jóval átláthatóbb nézetből történik. Az egységek gyártásánál a lassan szabvánnyá váló "magam tervezem az egységeimet" stílus újabb képviselőjét köszönhetjük a játékban. Bár a multiplayer részt még csak most tervezik, de a készítő makacsul ragaszkodnak a késő nyári megjelenéshez.





# Vissza az Arénába

A szerencsétlen svéd Starbreeze fejlesztőcsapat már hosszú évek óta készített Sorcery cím alatt egy first person nézetű fantasy RPG-t, amikor a kiadójuk hipp-hopp, leállította a munkálataikat. Bosszúból a svédek egy kicsit át-dolgozták a grafikus engine-t, és most egy Quake 3-szerű, többszemélyes first person shooterként adják el a dolgot. Az **Enclave** névre keresztelt program a rop-pant véres grafikán kívül egy érdekes új ötlettel próbál kitűnni a tömegből, méghozzá azzal, hogy a fegyvereinket saját magunk rakhatjuk össze, illetve fejleszgethetjük a vérgőzös frag-gyújtás közben felszedgetett cuccokkal. Ez már új szintet visz a szokásos deathmatch- és CTF-partikba, de a fejlesztők újabb játékmódok kitalálásával is fenyegetik a játékosokat. Valószínűleg még a nyáron megjelenik a játszható demó, és megnyílik az első Dome névre keresztelt netes Enclave-aréna, a végleges verzió viszont csak október körül jön.



## Mortal Kombat & Conquer

A Liquid Entertainment neve sokak számára talán nem cseng ismerősen, de ha megemlítem, hogy a céget tavaly áprilisban a Westwoodtól lelépett fejlesztők alapították, mindjárt nagyobb a bizalom irántuk. A srácok új programjukkal sem tagadják meg magukat, csak a Red Alert vörösét cserélik sárgára – a **Battle Realms** ugyanis a középkori Távoll-Keleten játszódó manga stílusú real-time stratégia. A dolog extra érdekességét az adja, hogy fegyvernemek helyett ezúttal különféle harcművészeti stílusokat gyakorló harcosok csapnak össze a harcmezőn. Mivel



a játékot csak 2001 közepére ígérik, többet most még nem tudni róla, kép-fronton is csak a grafikusok vázlatait tudjuk mutogatni – de azért mindenképpen érdemes megjegyezni magunknak a címet!

# Kor(e)ai öröm

Koreában egészen valószínűtlen sikereket arat a mai napig a Starcraft, meg úgy általában a real-time stratégiák, nyilvánvaló volt hát, hogy előbb-utóbb ez hazai brigád is nekiáll egy ilyen írni a gyors meggazdagodás reményében. A Phantagram nevű csapat volt a leggyorsabb, **Kingdom Under Fire** című játékuk jó esetben már szeptemberben a boltokban lehet. A program leginkább a TA: Kingdomsra emlékeztet, ami kezdésnek már biztató. A sztori szerint Bersiah világán járunk, ahol a Gonosz és a Jó erőinek legutóbbi gigászi összecsapásából éppen utóbbiak kerültek ki győztesen. A győzelem azonban nagy áldozatot követelt: a háború sorsát eldöntő lovagrend nagymestere otthagya a fogát a végső csatában. Semmi gond, a mágusok egy sárkány szívének segítségével feltámasztják a lovagot, akit azon nyomban királlyá is koronáznak. A sárkányszív azonban gonosszá teszi emberünket, a nép fellázad, és kitör a párgárháború – éppen időben, mert közben a gonosz erői is összeszedték magukat, és örömet bezárnak az össznépi pankrációba. Innentől a szokásos RTS-sablonoké a pálya: 70 egység, és két, egyenként 20 küldetésből álló kampány a főbb szám-szerű jellemzők. A képeken is látni, hogy a játék bizony 2D-s, ezt a ma már némileg póriásnak tűnő megoldást az egységek aprólékos animációjával próbálják feledtetni (a fáma 120.000 animációs fázisról regél). Hogy az RPG-elemek is előtérbe kerüljenek, a csapatokat miféle erejű hősök vezetik, akik egyedül felérnek 100-150 közkatónával, és mellék-küldetéseket teljesítve extra előnyökhöz juttathatnak. A fő cél a nagy példakép Starcraft hangulatának elérése – ehhez sok szerencsét kívánunk, szükség lesz rá!



# Keleten a helyzet változatlan

Ezek az oroszok csak nem nyugszanak: most éppen azt találták ki, hogy milyen illúzióromboló ostobaság az, hogy az ún. "birodalomépítő" játékokban meg úgy általában mindenféle valószerű stratégiában bosszantóan alacsonyán maximalizálják az egységeink számát. Az **European Wars: Warlord's Style** című kis összszönet a Starcraft és az Age of Kings által "szabványosított" kétszáz-as limitet nyolcezerre (!) emeli, azaz ennyi emberünk másképpálhat egyszerre fel s alá a térképen. Ebből adódóan az élvezhetőség érdekében vagy nagyon nagy felbontásban kell futtatni a játékot, vagy nagyon kicsire kell rajzolni az egységeket. Az EW mindkettőt megoldja, hiszen az engine akár 1600\*1200-ban is szépen kezeli a történéseket, az egységek pedig meglehetősen aprók (bár ahhoz képest elég szépek is). Ez eddig a mi jó öreg Theocracyra emlékeztet, és a párhuzamot csak erősíti, hogy a csaták itt is elsősorban a

harci formációk megfelelő kiválasztásán és alkalmazásán múlnak. Az egyes formációk tíztől kétszáz emberig terjednek. A játék a teljes középkor európai hadtörténetét öleli fel, százéves háborúval, Napóleonnal, meg ami kell. Az egyes országok egységei ugyan névre azonosak, és hasonlóan is néznek ki, de eltérő erősségűek – hát jól is néznének ki, ha egy magyar huszár nem gyalázná le az összes többi nemzet könnyűlovasait! A vízi csatákat mostanában nem nagyon kultiválják az RTS-ek készítői, de az oroszok persze csakazértis alapon belelítették ezt is a játékukba. Mivel a játék jó néhány évszázadon ível át, adja magát a Civilization-szerű technikai fejlődés ötlete is, ami persze kb. év-



századonként gyökeresen átforgatja a használandó stratégiánkat. A terep – bár nem forgatható vagy zoomolható – 3D-s, ami nagyszerűen kihasználható egy-egy lovasroham vagy egy erőd bevédése esetén. A nyersanyag végtelen mennyiségben áll rendelkezésünkre, elvégre ahhoz azért kevés a középkori technika, hogy Szibéria összes bányáját kimerítsük. A multiplayer módban egy érdekes csavar, hogy hét ország mellett egy "semleges nemzet" is játszható, akik kalózkodnak vagy rablóbandákat alakíthatnak. A játék oroszul hamarosan megjelenik, az angol verzióra még őszig várni kell.



# Nász-kár

Forma 1 ide vagy oda, az amerikaiak már csak megmaradnak a maguk kis autós ámokfutásainál, a NASCAR és az Indycar versenyeknél. A tömegtermelésre beállt Hasbro meg is hajlik a nép akarata előtt, és októberben jelentkezik az x+egyedik ilyen jellegű játékkal: jön a **NASCAR Heat!** A kétezres szezon feldolgozó szimulátorban elsősorban a grafika üti szíven az egyszerű játékost, ha a többi kellék is ilyen lesz, lehet, hogy nem nagyon van értelme további feldolgozásokat készíteni? Mivel ez a versenysorozat hivatalos játékváltozata, mind a 36 pálya és a 30 autó az eredetiek hajszálpontos másaként kerül a monitorra. Külön érdekesség, hogy a "szellemautó" ellen vívott időfutatokban a virtuális ellenfelünk autójának mozgását valódi profi NASCAR-pilóták által futott körök alapján modellezték. Művészi hajlamúak számára öröm, hogy az autókat kedvünkre dekorálhatjuk, tuningbajnokok pedig még a motort is szétszedhetik pár potya lőerő reményében.





## Aprólék

### Sok a baj az EverQuesttel

A Sony testületileg betiltatta az EverQuest játékosok varázstárgy-piacát az eBay aukciós site-on, amikor már több, mint ezer tárgy várt eladásra (a jobbakért 1000-1500 dollárt is elkértek). Időközben okos pszichológusok Amerikában máris szellemi kábítószernek bélyegezték a játékot, és azon küzdenek, hogy korhatárossá tegyék...

### Újabb Szomszédok-epizód

A The Sims hónapok óta vezet minden elképzelhető eladási toplistát, nem kell hát hozzá sok ész, hogy a kiegészítő CD eljövételét megjósoljuk. A Maxis már dolgozik a témán, az őszszel érdező add-onban olyan elképesztő újításokat ígérnek, mint a kisállatok tartása, amittől elsősorban a gyerekek lesznek boldogok, viszont rendszeresen takarítani kell őket, különben bűdös lesz, és betegségeket is terjeszhetnek.

### A Square nem pihen

A PC-sek még bőven a Final Fantasy 8 rejtelmeiben vájkálnak, de a Squaresoft csak nyomul tovább: a kilencedik rész PSX-es japán verziója július 17-én jelenik meg. Hogy hogyan csinálják, az rejtély, de szeptemberig még öt (!) új játékot adnak ki, köztük a Parasite Eve és a Chrono Trigger folytatásait. Lehet izittani a PSX-emulátorokat!

### Bábel online

Az eddig leginkább játéktérmi gépek és konzolos játékok kiadójaként ismert Capcom is beszáll az online játékok piacára, méghozzá egy igen érdekes próbálkozással, a Raynegard című RPG ugyanis öt nyelven fog beszélni, és a különböző nemzetiségű játékosok beszélgetéseit élőben fordítja!

### A birodalom visszavág

Végre-valahára kiadót talált magának az Age of Empires készítői közül kivált fejlesztők által alapított cég, a Stainless Steel, a Sierra személyében. Hogy, hogy nem, az első játéku egy, az AoE-re megszólalásig hasonló stratégia lesz, egyetlen apró különbséggel: az Empire Earth a legutóbbi jégkorszaktól a harmadik évezred végéig követi a történelmet.

### Neverending Story

Ebben a hónapban sem jelent meg a Daikatana...

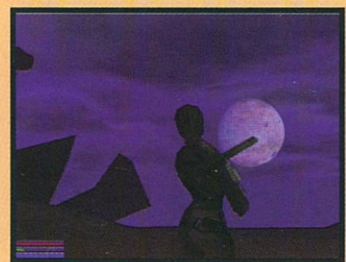
# Nehéz a dolga a katonának

Nem hittem volna, hogy bárkiben is különösebben mély nyomokat hagyott volna a '98-as Soldier című mozifilm (nagyjából arról szól, hogy Kurt Russel és Connie Nielsen mindenkit lelő, apró cafatokra szabadal, és felrobbant). A Sinister Games nevű brigád) azonban alaposan rámcáfolt, hiszen készítik a film azonos néven futó játékváltozatát. A program egy Heretic 2-szerű, szabadon mozgatható külső nézetű 3D-s akciójáték lesz. Mivel a készítőknél már szárad ez-az a lelken (hogy mást ne mondjak, a szép emlékü Shadow Company), tehát valami egészen kellemes adrenalin-pumpáló shooterben lehet reménykedni. A

szereplők és a környezet egy az egyben a filmből lettek kölcsönözve, azaz opcionálisan Todd vagy Sandra szerepében vehetjük fel a harcot a genetikailag kitenyésztett szuperkatona-klonok ellen egy elhagyott, lepusztult ipari bolygón. A sztori csak az első két küldetésben követi a film történetét, aztán teljesen elvadulnak a dolgok, és százzámra kell legyilkolnunk a Terminátor-szerű ellenségeket és az időközben megérkezett idegen életformákat. Kaland-elemek és egyéb agyat mozgató dolgok híján a készítők elsősorban a kellő fegyverválasztékra, az ellenfelek és a környezet kidolgozására fordították az energiájukat. A végső célunk sem túl bonyolult: túlélni, és el-



menekülni a bolygóról. A játék saját 3D engine-t használ, ami elsősorban a fényeffektek kezelésében jeleskedik. Ha valaki már hiányolta volna a 3D-s akciójátékok palettájáról a 100 százalékos tiszta lövöldözést a sok kommandós szimulátor és akció/kaland mellett, nyáron már örülhet is a Soldiernek.



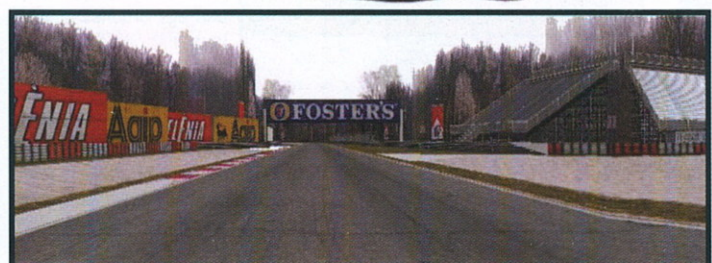
## Kétszázhusz felett

Mivel ebben a számunkban úgys olyan kevés autós programról esik szó, gyorsan beharangozunk egyet jó előre, nehogy az autószimulátorok rajongói mellözve érezzék magukat. Az Empire Sports szárnyai alól karácsony körül kikerülő World Sports Cars a Forma 1-szimulátorok nyomasztó tömegében a gyorsasági sportautó világbajnokságot dolgozza fel (mellesleg ezek az autók általában gyorsabbak F1-es kollégáiknál). Pontosan egy tucatnyi járgányban nyomhatjuk padlóig a gázt a versenyeken, amelyeknek a helyszínei természetesen az eredeti pályák pontos másai. Bár ezeken a versenyeken elég ritkák a komolyabb balesetek, a fejlesztők mégis igen nagy súlyt fektettek a sérülési modellek kidolgozására, valamint a füst- és tüzeffektek minél látványosabbá tételére. Remélhetőleg ez csak az aprólékosság jele, és nem fajul holmi Carmageddonná a játék...

Ezt látszik erősíteni az is, hogy a versenyzők mozgását motion

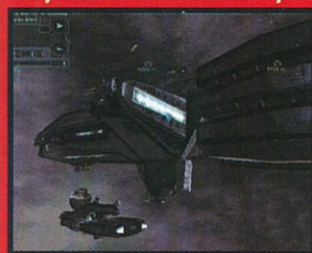


capture technikával vették fel (hogy egy sportautó pilótájának mozgásához miért kellett ez, az rejtély). A grafika szemlátomást erőssége lesz a játéknak, és a fejlesztők szerint a sebességgel sem lesz gond, még lassabb gépeken, sőt, 3D kártya nélkül sem. Mostanában a mesterseges intelligencián, és a fizikai modell tökéletesítésén folyik a munka, utóbbi még azt is képes kezelni, ha esetleg 300-as tempónál megkíséreljük kinyitni az ajtót, vagy hirtelen egyesbe kapcsolunk...



## Anyahajó, ha nem jó

Legutóbb a felemás-sikerű (bár a Star Trek-rajongók fanatikusabbjainak azért jó volt) Starfleet Academyben próbálhattuk ki, milyen egy hatalmas, több kilométeres, egész flották elpusztítására alkalmas fegyverzerennállal felszerelt űr-anyahajót irányítani. Az ötletben azért jó-



val több van, mint amennyit eddig kihasználtak belőle, jön is a következő bátor próbálkozó, a UFS Vanguard a Red Storm berkeiből. A játékban a távoli jövő polgárháborúba bonyolódott földi civilizációjának ügyes-bajos dolgait rendezhetjük le, a 14 rendelkezésünkre álló gigászi anyahajó valamelyikének parancsolva. Szimulátor létéhez képest merőben szokatlan, hogy a hajót külső nézetből irányítjuk, viszont a harcok megvívásán kívül némi stratégia is vegyül a dologba, mivel megunk fejleszthetjük a hajó egyes fegyvereit, hajtóművét és egyéb alkatrészeit. A megjelenés augusztusban várható, de egy játszható demo már a nyár elején kijön.



## Yikes!

Jó néhány játék van, amiről igen vad pletykák keringenek Net-szerte, egyes programok esetében akár hosszú hónapokig tud csámcsogni a rajongótábor a "tuti-biztos" értesüléseken, de van egy cím, ami még ezen is túltesz, és immár két éve folyamatosan izgalomban tartja a kalandjátékosokat. A **Monkey Island 4**-ről van szó, amin sokáig úgy tűnt, hogy valami nagyon ronda fekete voodoo mágia átka ül. Először Ron Gilbert, az első két rész készítője jelentette be, hogy meg óhajtja venni a Monkey licencét új csapata, a Cavedog számára – néhány hónap múlva az egész cég csődbe ment. Később Tim Schafer, a Full Throttle és a Dig atya merült fel, mint az MI4 fő elkövetője – nem telt bele egy negyed év, és Tim bátyó rejtélyes körülmények közepette elhagyta kényszerült a LucasArts kötelékét. Idén márciusban újra hírek érkeztek a Majomsziget felől: a svéd (!) PC Gamer "egyszer majd csak megjelenő játékok"-listáján tűnt fel a cím. A rajongók ezreinek nyomására végül Lucas is engedett, és a napokban hivatalosan is bejelentette: készül a negyedik rész, a Grim Fandango engine-jével, LeChuck és Guybrush főszereplésével, aki ennél többet akar tudni, az méltóztasson elzarándokolni május elején L.A.-be, ahol az idei E3 show egyik legnagyobb szenzációjaként bemutatkozik az új csoda. Sajnos az első képek is csak akkor látnak napvilágot...

## Három a kínai igazság

A kínai játékkészítés valahogy nem igazán ismert az Urálon innen, de ettől függetlenül létezik a dolog, a legjobb fejlesztőcsapatuk, az Overmax Studio éppen most szerződött le az Eidos-szal egy real-time stratégiai játék készítésére. A **Three Kingdoms** a Luo Guanzhong által elkövetett hasonló című közismert (?) kínai történelmi regényen alapszik, és a XIV. század vérzivataros éveiben játszódik. Régi történelemórákra visszaemlékezve talán még rémlik,



mennyire sűrű évek voltak ezek: a Nagy Fal építése, fosztogató mongol hordák, torzslkodások a császári trónért... Az ígéretes témájú játékokra még sokat kell várni: jövő ősze lesz kész.

## A mech-telen igazság

A Quake 3 által elindított aréna-mánia elérte az óriásrobotos játékokat is, az első ilyen mech-es (pardon: itt a mech-eket ROUGUE néven emlegetik valamilyen elmés kifejezés rövidítéséből adódóan) multiplayer öldöklés **Rogue Wars** címen támadja meg a PC-keket, augusztus tájékán. A sztori szerint az idegenek ellen vívott háborút ugyan megnyerte az emberiség, de a Földet közben sikerült teljesen tönkrevágni. Így a humán faj maradéka elindult, hogy lakható bolygót találjon magának. Az eredetileg az új lakóhely terraformálására készí-



tett óriásrobotok némileg feltuningolt változatai csapnak össze aztán az Új Föld népszerű arénáiban. A küzdelem egy sakktablettára szorított pályán folyik, ami némi taktikázásra is lehetőséget ad. A já-



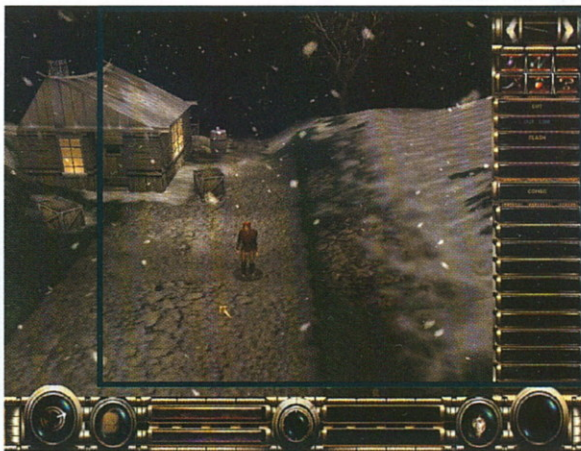
tékmenet így leginkább az ősi Archonra hasonlít, ami azért valószínűleg ki fogja emelni a Rogue Wars-t a többi ezeregy deathmatch-játék közül.

## Egy igazi lélekvesztő

Ha egy játékra azt mondják, hogy már régóta készül, az ember két, maximum három évre gondol. Na, ehhez képest a Soulbringer, a Gremlin/Infogrames duó klasszikus stílusú RPG-je olyan régen készül, hogy még DOS alól is fut, azaz futni fog, ha egyszer végre elkészül a végleges verzió. A játék Rathenna világán játszódik, ami egy szokványos varázslók-sárkányok-törpék-elfek-szörnyetegek sablonokból felépülő fantasy birodalom. Ami nem szokványos, hogy a világ 1600 éves történelmét részletesen kidolgozták a készítőik, így elképesztő mennyiségű háttérinformáció zúdul a játékosra minden egyes beszélgetés alatt. Beszélgetésből pedig sok lesz, hiszen kb. 500 nem játékos karakter máskál fel s alá a játék világában. A sztori szerint a Rathenna viszonylagos békéjét hat retentő hatalmú élőhalott szörny fenyegeti, akikről csak úgy lehet

megszabadulni, ha valamilyen úton-módon sikerül a lelkeiket foglyul ejteni, és a Lelkek Kútja nevű legendás (azaz senki sem tudja, hol lehet) helyen elpusztítani.

Hősünk erre az embert próbáló feladatra vállalkozik, persze egyedül, mert az az igazi férfihoz illő mulatság. A grafika külső nézetes 3D, és leginkább az Ultima 9-re emlékeztet. A lemészárolandó ellenségek aránylag csekély (mindössze 12 fajta van), és a helyszínek ijesztően ma-



gas (pont tízszer ennyi) száma arra enged következtetni, hogy itt végre a kaland-szál nem szorul háttérbe az előbb-utóbb unalomba fúló ütöm-vágom-amputálom harc mellett. A megjelenés nyár közepén várható – igaz, már tavaly, és tavalyelőtt is ezt ígérték...



## Az aktuális megjelenések

A dátumoknál kéretik figyelembe venni, előfordulhat, hogy csak úgy spontán csúszik a megjelenés néhány napot-hetet (-évet...). Csak azokat a játékokat soroljuk fel, amelyek kiadója hivatalosan bejelentette a bemutatás dátumát.

### Április

- 26 – Metal Fatigue (Psygnosis)
- 27 – MDK 2 (Interplay)
- 27 – Europe in Flames (Talonsoft)
- 28 – Insane (Codemasters)
- 29 – FLY! 2000 (G.O.D.)
- 29 – EverQuest: Ruins of Kunark (989 Studios)
- 30 – Starlancer (Microsoft)

### Május

- 1 – Flying Heroes (Talonsoft)
- 1 – Daikatana (Eidos)
- 1 – Off Road (Rage)
- 2 – Wall Street Tycoon (UbiSoft)
- 3 – Reach for the Stars (Mindscape)
- 4 – Werewolf (ASC Games)
- 5 – Shogun (EA)
- 6 – Earth 2150 (Mindscape)
- 8 – Test Drive Cycles (Infogrames)
- 9 – Millionaire 2 (Disney)
- 10 – Motocross Madness 2 (Microsoft)
- 12 – Evolve (Interplay)
- 14 – Martian Gothic (Talonsoft)
- 14 – Dogs of War (Talonsoft)
- 15 – KISS Psycho Circus (GOD)
- 16 – Soulbringer (Interplay)
- 16 – Warlords Battlecry (Mindscape)
- 18 – Hitman (Eidos)
- 20 – Sim City 3000 Unlimited (EA)
- 20 – Dark Reign 2 (Activision)
- 23 – Deep Fighter (UbiSoft)
- 24 – Icewind Dale (Interplay)
- 24 – Klingon Academy (Interplay)
- 27 – Pharaoh: Cleopatra (Sierra)
- 28 – Elite Force (Activision)
- 29 – Ground Control (Sierra)
- 29 – Sudden Strike (Eidos)
- 30 – Vampire (Activision)
- 30 – Deus Ex (Eidos)



# POOL OF RADIANCE 2: RUINS OF MYTH DRANNOR

★ Feltámad a 3+2 együttes: jön a harmadik kiadású AD&D a második kiadású Poolal



Itt közelharc lesz, ami a mágusainkra nézve nem túl jó hír

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: SSI

Kiadó: Mindscape

website: www.ssionline.com

Megjelenés: 2000. tél

A kárhonnan is nézzük, 1988 nyáron régen volt, és azóta nagyon változott a világ. Akkoriban még állt a berlini fal, derék honatyáink elvtársnak szólították egymást a Parlamentben, Lagzi Lajcsit pedig köztisztviselőként örvendő trombitaművészként ismerte ország-világ. Ebben a mai szemmel nézve igencsak furcsa korban jelent meg az akkoriban második virágkorát élő AD&D (minden szerepjátékok legnépszerűbbike) első igazi számítógépes feldolgozása, a C64-es Pool of Radiance. (Mindenki őszinte rémületére el is rejtünk itt valahol egy képet belőle.) A nyolc lemezoldalt (akkoriban ez volt a mértékesség, nem a CD-k száma) elfoglaló monstrum akkora sikert aratott, hogy az hosszú időre meghatározta a készítő SSI hozzáállását a világ dolgaihoz: évekig terrorizálták a rajongókat a különféle Pool-folytatásokkal és -klónokkal, amelyeknek a színvonal leginkább a közismert 1/x függvényhez hasonló görbét írt le az idők során. Mivel az említett alkotások üzleti sikere is hasonlóképpen alakult (azon ritka esetek egyike, amikor az eladott példányszám és a színvonal valóban egyenesen arányos), a kiadó le is lőtte a sorozatot úgy 10-12 folytatás után. (Mondjuk más választásuk nem is nagyon volt, mert az AD&D feldolgozási jogait is elvesztették.) Azóta mind az SSI, mind az említett licenc igen kacskaringós életpályát járt be, de most úgy tűnik, ismét egymásra találtak, hiszen a szerepjáték-rendszer harmadik kiadása után nem sok-

kal debütál a régi Pool folytatása, a Ruins of Myth Drannor.

Ha valaki még emlékszik az első részre (bár az olyan régen volt, hogy aki játszott vele, az most talán már a nyugdíjából kuporgatja össze a GeForce-ra valót), még emlékezhet a történetre is, ami most folytatódik. A hőskönn anno legyőzték Tyratrus-t, a bronzsárkány alakját felvett démont, és ezzel megmentették Phlan városát a pusztulástól. A démon erejét adó varázstárgy, a Ragyogás Medencéje azonban nem pusztult el, sőt, X idővel az első epizód történései után (arról nemigen szól a fáma, hogy ez pontosan mennyi is) újra működni kezd, randa szörnyeket köpködve az időközben újjáépült, és Új Phlan névre keresztelt városra. Hogy a helyzet komolyságát mindenki átértesse, Elminster, a kontinens legnagyobb hatalmú varázslója személyesen veszi kézbe

a dolgokat. Sikerül is bezárnia (azaz, mint utóbb kiderül, csak egyirányúvá tenni) a Medence teleportját, és míg a mágus a Medencét véglegesen elpusztító varázsige után kutat, néhány hű emberét bízta meg azzal, hogy őrizzék a kikapcsolt teleportot. Arról már igazán nem tehet az öreg, hogy a négy jómadár, akire a felelősségteljes feladatot bízta, önkéntes alapon kipróbálja, vajon működik-e a teleport a másik irányban. Hát működik... Hőseink egy hatalmas föld alatti romvárosban találják magukat, amiről hamarosan kide-

zobb, és egyben azt is előrevetíti, hogy a játékban visszatérünk a legősibb "dungeon"-hagyományokhoz, azaz nem az élő, valóságghú, lakókkal benépesített környezet megteremtése a cél, hanem a minél tökéletesebb, halálösőbb, csapdákkal és szörnyekkel teli labirintusoké. Érdekes koncepció: ha már úgysem sikerülhet a szó eredeti értelmében vett igazi szerepjátékot alkotni, ne is próbálkozzunk vele, inkább nyúlunk vissza a régi idők RPG-stílusához, és azt hozzuk olyan színvonalra, hogy mindenkinek leessen az álla! Egy hatalmas földalatti labirintusba kerülünk tehát első szintű kopasz kalandozóként, és mire végigverekedjük magunkat rajta, akár a 16. szintet is elérhetjük (ami AD&D-ben közelíti a félisteni státuszhoz) – az "XP-harc-kincsek" triumvirátusáért megőrülő tápolóbajnokok számára ez maga a mennyország, hajrá, akárcsak a régi szép időkben, a D&D idején!

A Pool 2 lesz az első számítógépes játék, ami a harmadik kiadású AD&D szabályait használja. Mivel a '89 óta először átdolgozott rendszer szabálykönyvei csak szeptemberben jelennek meg, még nemigen lehet pontos dolgokat tudni róla, már a szokásos reklámszóvegeken kívül, miszerint a rendszer könnyebben tanulható, logikusabb és realisabb lesz. Előttünk persze nincs lehetetlen, néhány részletet azért sikerült kideríteni a játékban alkalmazott új szabályokról. Bizonyosnak tűnik például, hogy a játszható fajok között újra feltűnik a félorok (Skandar Gran-rajongók legnagyobb öröme), viszont búcsút inthetünk a gnómoknak (sebab, őket úgysem szerette senki) és talán a félelfeknek is (ők sem voltak egy különösebben kidolgozott bagázs). A törpék, emberek, elfek és hobbitok maradnak. Ez persze csak az alapszabályozható karakterekre vonatkozik, NPC-ként a legváltozatosabb szerzetek csatlakozhatnak hozzánk, legnagyobb számban persze sötét elfek, ha már úgyis az ő birodalmukban járunk. A választható kasztok terén sem a mennyiségre, inkább a kiegyensúlyozottságra és a kidolgozottságra fektetnek rá a készítők: összesen hatféle foglalkozás közül választhatunk (harcos, erdőjáró, barbár, pap, varázsló és tolvaj). Külön örömmel, hogy ha a



A kasztváltási rendszer gyöngyszeme: a barbárból lett varázsló!

rül, hogy a Birodalmak legveszélyesebb helyeinek egyike, az elátkozott ősi elf város, Myth Drannor. Nincs mit tenni, ha maguktól másztak bele a galibába, egyedül kell kikeveredniük belőle. Nos, a keretsztori... hát, hogy finoman fogalmazzak, nem a legkidolgo-



magunk generálta fazonok helyett a játék által felkínáltakat választjuk, egy néhány számmal felvázolt karakter helyett igazi, részletesen kidolgozott jellemmel bíró egyéniségeket kapunk. Egy Final Fantasy-epizód szereplőéhez még így sem mérhető ugyan, de a szokásos RPG-sablonoknál azért jóval egyénebb embereink lehetnek. Ha magunk generálunk karaktert, ott sem néhány kategóriából kell kiválasztanunk a három szóban összefoglalt személyiség-típust, hanem rengeteg részletesen kidolgozott modell közül választhatunk. A harmadik kiadás szabályai megengedik a kasztváltást, amikor csak jól esik, szóval igazi ezermestereket, túlélőművészeket faraghatunk embereinkből, akikből a játék elején legfeljebb négyet vihetünk magunkkal, de később NPC-kkel maximum hatra duzzaszthatjuk a csapat létszámát. Papok közül csak az általánosakat választhatjuk, a Birodalmak pantheonjának egyes isteneit követő specialistákat nem. A másik varázshasználó osztály, a mágusoké körül egyelőre nagy a homály, mivel még azt sem tudni, milyen lesz a harmadik kiadás mágiarendszere, memorizálni kell-e a varázslatokat, vagy manapontokból gazdálkodhatunk. Mindenesetre több, mint száz varázslatot használhatunk, egészen a nyolcadik szintűekig bezárólag, amik az egész világon csak néhány tucat varázsló számára elérhető hatalmas erejű igék. Mivel a Pool 2 nagyjából a Baldur's Gate 2-vel egy időben jelenik meg, muszáj egészen bombasztikus dolgokkal előhozakodnia, hogy esélye legyen a konkurenciaharcban. Az egyik csodafegyver a sokat emlegetett harmadik kiadás szabályrendszer és az azzal járó vadiúj szörnyek, varázstárgyak és egyébek. Ha vetünk egy pillantást a képekre, máris láthatjuk, hogy a grafikai kivitelezés a másik, amivel a



Az asztalt elvisszük magunkkal, alkalmasint hozzáválni valakihez



A régi Pool. Hogy '88-ban hogy örültünk ennek a grafikának...

legyen, még a játék legkopárabb helyszínein is. Mindezek tetejébe a környezet 3D-s mivolta már nemcsak a látványban mutatkozik meg, de komoly taktikázásra is lehetőséget ad (főleg, hogy a hírek szerint a harmadik kiadás AD&D egyik legnagyobb dobása a táblás stratégiai játékok mélységeibe merészkedő harc-szimuláció lesz). A dolog roppant jól hangzik: bármilyen utunkba akadó tárgyat használhatunk fegyverként, pajzsként, fedezékként, de kihasználhatjuk a harcban némi pluszokat biztosító terepadottságokat is. A harc jellege egyébként elég széles skálán állítható, a totálisan akció-típusú kattintgató-bajnokságtól a körökre osztott, ezernyi körülményt figyelembe vevő stratégiai ütközetig. Egyszerűsített játékban persze elsősorban az utóbbi stílust javasolt, a reflexjáték inkább a multiplayerre lesz jellemző, hogy a lassabb játékosok hosszú gondolkodása alatt ne unatkozzon a többi. Ha már a multiplayerenél tartunk: ez ugyebár most a legfontosabb varázsszó a számítógépes RPG-k világában.

grafikus MUD-ot, a Neverwinter Nights-ot (nálunk teljesen ismeretlen, csak AOL-on keresztül volt játszható – és most épp' a nagy konkurens Black Isle fejlesztés az újrafeldolgozást ugyan ezen a címen). A Diabólhoz hasonlóan a Pool 2-



ben is véletlenszerűen generálódnak a térkép, így nem válik (annyira) unalmasá tízedszeri végigjátszásra sem. A single player karaktereinket továbbvihetjük multi-játékba, sőt, arra is lehetőség van, hogy egy egyszemélyes játékban a kimentett állást multiban folytassunk. Visszafelé ugyanez már nem megy, ez a tápolási csatorna zárva marad. A többszemélyes játék kellemesen rugalmas, ha csak ketten vagyunk, három-három karaktert irányítunk (de akár 1:5 arányban is szétoszthatjuk őket), ha hatan, mindenkinek egy jut – így akkor is lehet nyo-

mulni, ha nem jött össze egy teljes partira való játékos. Érdekes ötlet, hogy a játék során megszerezhető tárgyak és kincsek mennyiségét és minőségét folyamatosan a csapatunk összetételéhez és erejéhez igazítja a játék, az ügyeskedő tápbajnokokat így remélhetőleg sikerül finoman visszafogni. A realitásnak ugyan ad egy jókora pofont, de a játékmenet könnyebb és simább lesz így, ráadásul az ellenfelek erősségét is egyszerűbb úgy belőni, hogy mindig kemény, de nem lehetetlen kihívást állítsanak a játékos elé. Még egy érdekesség a multiplayerrel kapcsolatban, hogy a Pool 2 az első program, ami a DirectX 8 élőbeszéd-alapú irányítási rendszerét használja. Az majd kiderül, hogy hogyan.

A Pool 2 elsősorban a könnyű játszhatóságot, és az akciőköz-pontú, pergő játékmenetet helyezi fókuszba, így filozófiájában is jobban fog hasonlítani a Diablo nevével fémjelzett hack'n'slash vonalhoz, mint közvetlen elődjéhez – azzal együtt, hogy a harcok szinte tetszőleges taktikai mélységekbe menően irányíthatjuk. A sztorit teljes mértékben a játékos alakítja, a cél egyedül a kijutás a romvárosból. Hogy hogyan találjuk meg az ehhez vezető utat, az teljes mértékben szabadon választható. A nem játékos karakterekhez való hozzáállás, a beszélgetéseink és cselekedeteink alapvetően befolyásolhatják a történéseket, így az ígéretek szerint a játékmenet olyan messze fog állni a lineáristól, mint a magyar fociválogatott a következő VB-döntőtől.

A Torment igen magasra tette a léct minden elkövetkező AD&D-alapú RPG számára, kérdés, hogy ezt vajon a Baldur's Gate vagy a Pool of Radiance folytatásának sikerül-e magabiztosabban átugrania. A már két éve készülő Pool 2-nek minden esélye megvan, hogy a legjobb AD&D-játék legyen, amit valaha láttunk. Persze ugyanez az esély a BG2 számára is adott, a nagy rivalizálás igazi győztesei azok a kalandorok lesznek, akik már most előre fenik a késeiket a két program karácsony körül aktuális nagy összecsapására várva.



A sok statisztika miatt most éppen semmit nem látni a harcból

készítő csapat, a Stormfront le akarja körözni a BG2-t (második generációs 3D gyorsító alatt el sem indul a program, de igazán jól Voodoo 3, TNT2 Ultra vagy GeForce társaságában érzi magát). A hivatásos szörszálhasogatókat is elnémitő minőségben kidolgozott környezet teljesen interaktív, minden tárgyat, objektumot lehet mozgatni, használni valamire, vagy ha semmi nem jut az eszünkbe, hát szétverni. A fejlesztők azt a célt tűzték ki maguk elé, hogy minden egyes képernyőnyi területen legalább 15 interaktív objektum



Nahát, a jó öreg Jabba, mindjárt két példányban. Biztos van érrefelé egy Pizza Hutt



# SUMMONER

★ Idézni csak pontosan, szépen...



WWW.SUMMONER.COM

Rosalind sértődött fejfel távozik. Vajon mit mondhatott neki Józsi?

## SEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Volition  
 Kiadó: THQ  
 website: www.summoner.com  
 Megjelenés: 2000. nyár

Mivel manapság már a sakkprogramok és a tetrisek is 3D-motorral készülnek, elkerülhetetlen volt, hogy az RPG-k műfaját is megcsapja a változás szele. A szerepjátékok jövője a jó öreg Baldur's Gate-klónoktól eltekintve egyértelműen a multiplayer-lehetőséggel is megáldott 3D-világok felé mutat, és egyre több ígéretes név kap polygon- vagy éppen voxelruhát (lásd előző számunk Vampire-előzetesét). A Freespace-sorozatot elkövető Volition fejlesztőcsapat új játéka, a

Summoner is ezt a vonalat követi, ami azért figyelemreméltó, mert a készítők igen otthonosan mozognak a jól eltalált engine-ek összehozásának területén (most éppen a Descent 4-en munkálkodnak).

A program történetének középpontjában egy kitalált világ szülőlte, egy Joseph (inkább Józsi) nevű fiatalember (inkább parasztgyerek) áll, aki egy szép napon rájön, hogy benne is megvan az a tehetség, amely csak nagyon keveseknek adatott meg a földkerekségen. Ez a talentum a másvilági lények megidézésének ismerete, amelyet Józsi egy – már nem is olyan szép – napon tesz próbára, amikor éppen rablók támadnak a falujára. Hősünk varázslatos képességével próbálja megmenteni földijeit: megidéz egy démont, hogy elkergettesse vele a rablókat, ám mivel nem tudja féken tartani a hivatlan (vagy inkább hívott) vendéget, a démon szintén idéz – méghozzá tragédiát, és nem meg, hanem elő. A derék szörny ugyanis érthető módon kissé morózus, amiért kirángatták kedvenc pokolbéli kocsmájából, ezért legya-



Kíváncsi vagyok, hogy az ilyen nagytotál-nézetből hogyan lehet majd irányítani a játékot...



Kikötői csendélet két tanácstalan kalandozóval

lulja az egész falut, és a falubeliek nagy részét (köztük Józsi szeretteit). Főhősünk ezek után önkéntes száműzetésbe vonul, és megfogadja, hogy soha többé nem iszi... akarom mondani, idéz. Néhány év múlva azonban mentora, Yago meggyőzi őt, hogy különleges képességét a Jó szolgálatába kell állítani, és ráveszi a fiút, hogy kutassa fel a világ különböző részein eldugott őt nagyhatalmú idézőgyűrűt. A gyűrűk megszerzése után már csak egy kis feladat vár Józsi sira: segítségével ki kell paterolnia szülőkontinenséről, Medeváról a konkurens birodalom, Orenia által küldött hadakat, amelyek az utóbbi időkben szép csendesen megszállták az országot. A mi földművelő Józsiink természetesen segítséget is kap kalandozásai során. Na nem az agrártárcától (az egy másik Józsi területe), hanem három olyan embertől, akik csat-

lakoznak hozzá a nagyobb városokban. Flece egy kisfűtő, ám ügyes tolvaj, aki az utcán nőtt fel, Rosalind pedig egy mágus-pap (mellesleg Yago lánya), aki féltékeny Józsi csodálatos képességére. A legérdekesebb karakter azonban kétségkívül a harcos Jekhar, akit első ránézésre amputáló kisiparosnak nézne az ember (az is), viszont az indítékai igen eredetiek: azért csatlakozik Józsihoz, hogy bosszút álljon a családjáért, amit viszont éppen a Józsi által megidézett démon tett múlt időbe... Talán már ebből is látszik, hogy ebben a – fantasy szerepjátékokban klasszikusnak számító – mágus-tolvaj-pap-harcos négyesben rengeteg csapaton belüli torzsalodásra és akcióra számíthatunk (a készítőik szerint Rosalind féltékenysége állandó problémaforrás lesz), ami minden bizonnyal sajátos atmoszférát fog adni a portyázásoknak.





Ez itt egy piros lámpás ház (light verzióban: piros lámpák nélkül)

A fejlesztők hangulat szolgálatába állították a világot is, amelyet ugyan a legnépszerűbb fantasy klisék alapján készítették, megpróbáltak neki egyedi hangulatot adni azzal, hogy szokatlan helyszíneket és szörnyeket teremtettek a játékhoz. Így kalandozhatunk többek közt elsüllyedt víz alatti birodalomban, mocsaras dzsungelben és a Jade folyónál, ami egyenesen a Mennyországban ered. Az életünkre törő fenekedek sem ragadnak le a goblin-orktroll sablonnál: több tucat fajjal és a Medeva kontinensén mindennaposnak számító gólemekkel fogunk elsősorban konfrontálni, de természetesen dolgunk akad a kinézet tekintetében az emberi perverzió határait súroló démonokkal is. A hangulatot tovább fokozandó, a világ kapott egy komplett panteont (istenekkel, ördögökkel és egyebekkel böven fű-szerezve) és egy hozzá tartozó mitológiát, ami a kulcsfontosságú infókól kezdve az utolsó káromkodásig átszövi a történetet és a szereplők életét – hitgyűlösek előnyben...

A készítőik bevallása szerint a technikai kérdéseknél elsődleges szempont volt, hogy a legjobb, legszebb, legélet-hűbb gravitációjú renderelő engine-t készítsék el a játékhoz, amelyben "a varázslatok és idézéseket kísérő effektóktól leesik az állad". Ilyen kijelentések persze már jó ideje nem hiszünk, de tény, hogy ezúttal elismerően hűmögünk az előzetes képek láttán, ami – ismervé kicsiny szerkesztőségünk kritikai normáit – igen nagy szó. A tetszés szerint zoomolható helyszínek gyönyörűek, és a szereplők kidolgozottsága is

szívet melengetően részletes, de nem ez az engine nagy dobása. Az adu ász az, hogy a környezet folyamatosan változik, attól függően, hogy éppen hol



Ez a vízköpő vizet ugyan nem köp, de látványnak nem utolsó

tartunk a kalandban, és mit ténykedünk. Átéltük azt, ahogy a gyűrűk megszerzésével lassan megváltoztatjuk a világot, és elűzzük a sötét felleget Medeva egéről – vagy éppen újabb démont szabadítunk rá... A Volition oly mértékben megbíz a saját motorjában, hogy a mozi jeleneteket is vele készíti, ami jó hír, már csak azért is, mert a tervezők kifejezetten az animációk miatt tovább részletezték a főbb karaktereket (szájmozgással, és mindenféle extrával), tehát ebből a szempontból minimum Omikron-szintű élményre számíthatunk. Irányítás tekintetében is elégedettek magukkal a fejlesztők, annak ellenére, hogy a harcra vonatkozó részéről nem sokat árulnak el (pedig kis túlzással azt lehet mondani, hogy azon áll vagy bukik minden). Az biztos, hogy a harcrendszer a manapság oly divatos "real-time is, meg nem is"-módszert követi, a küzdelem valós időben folyik, ám bármikor megállíthatjuk azt, hogy átgondoljuk a helyzetet, és újabb utasításokat adjunk ki. Biztató, hogy néhány, real-time stratégiákból ismerős trükk is helyet kap majd a játékban, így a nagyobb csatákat is könnyen és átláthatóan tudjuk irányítani. A helyzetből és a fegyverekből származó előnyöket is figyelembe veszi a program (magasláton állva például jóval nagyobb egy sikeres fejberúgás esélye), mint ahogy az RPG-kben elmaradhatatlan karak-

terfejlődés is rengeteg algoritmussal és számmal képviselteti magát a harcrendszerben. A transzírozás és a kalandozás külön kamerakezelést kapnak, és hab a tortán, hogy mind a négy szereplő bőrébe belebújhatunk, hogy osztozassuk a nyolc napon túl sem gyógyuló testi sértést, illetve, hogy irányítsuk a játékot. A mágia is kulcsfon-

katársuknak volt szerencséje működés közben is látni a játékot) a valaha látott legszebb vízeffektokkal büszkélkedik a program, de a kollégának a varázslatokhoz és a külső helyszínek időjárásához tartozó látványelemekre sem volt panasza (3D gyorsító nélkül meg sem moc-can a program). A zenéről is hasonló jókat hallottunk, bár nekem ezzel kapcsolatosan vannak fenntartásaim. Az rendben van, hogy a zeneszerző a különféle folklórzenék (kínai, arab, ó-szuahéli stb.) motívumait is beleszötte a program trackjeibe (sőt, az ilyen irányú próbálkozások általában jól sülnek el), de a fantasy dallamok és a modern techno/ambient elemek mixelését nem tartom szerencsésnek – márpedig a játék zeneszerzője éppen erre készül... Ettől függetlenül az idei év egyik nagy reménységének, az RPG-k lehetséges forradalmárának tartom a Summonert, nem is annyira a kalandozás (bár jól hangzik a készítőik által taksált 35-45 óra tiszta játékidő), mint inkább a csa-

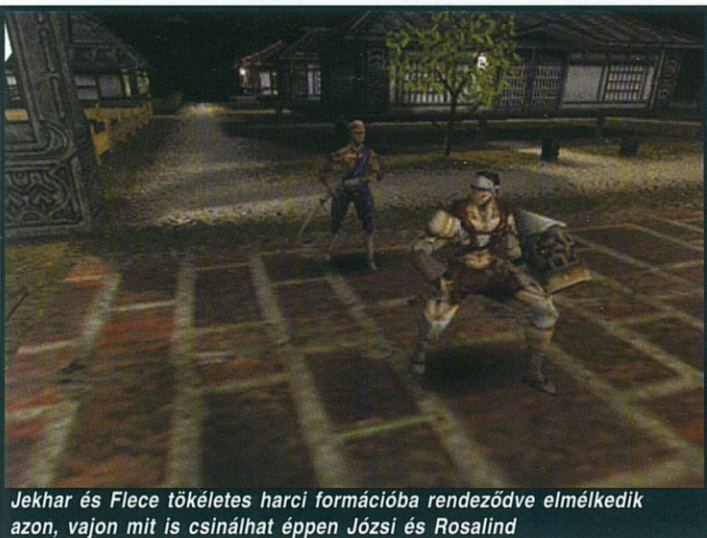
tosságú szerepet kap, hiszen mint azt a játék címe is mutatja (summoner = megidéz), Józsi – azon túl, hogy kiválóan idézi Petőfit és Adyt – segítségül tud hívni mindenféle fenekedat (GF-et, hogy CoVboy is örüljön...), annak függvényében, hogy milyen erős, és mennyi gyűrű van a birtokában (a gyengébb gólemnél kezdődik a lajstrom, és a fél világot egészen lenyelő démonlordoknál fejeződik be). Végül, de nem utolsósorban, karaktereink harcokban tanúsított viselkedését erősen meghatározza, hogy a játékos hogyan állítja be a magatartásukra vonatkozó paramétereket. Nyilvánvalóan a törékeny Józsi jobban teszi, ha tenyészcsödör üzemmódra kapcsol, és hátulról fedezi a csapatot, míg Jekhar maximumra állított agresszióval is remekül helytáll a frontvonal vérfürdőiben.

A grafika az előzetes képek alapján valóban csodálatos lesz, a hozzá hasonlóan "szigorú, de igazságos" felfogású online lap, a Gamespot szerint (mun-



Hamarosan valakire nagyon rájár a rúd

patorientált multiplayer miatt, amit egy ilyen világban, egy ilyen engine-nél el sem lehet rontani (mondjuk a gépigénytől tartok egy picit). Hamarosan el is kezdem vágni a centit, ugyanis ha minden igaz, ősszel már az ismertető is az újságunkba kerül. A készítőik tőretlen optimizmusa reménytel: ők olyannyira biztosak az őszi premierben (mindjárt három platformon: PC-n, Mac-en és PSX2-n), hogy már bőszen tervezik a folytatásokat (igen, mindjárt többet is egyszerre). A próféta szójlon belőlük...



Jekhar és Flece tökéletes harci formációba rendeződve elmélkedik azon, vajon mit is csinálhat éppen Józsi és Rosalind





# HEAVEN TOURIST

★ "Majd rólad szólnak a hírek, veled van tele a sajtó..."



A hullák körberajzolása nemcsak jópofa ötlet, de poligon-takarékos is...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Noname Unlimited  
**Kiadó:** még nincs  
**website:** heaventourist.jatekok.com  
**Megjelenés:** 2000. december

Fura dolognak lehetnek szem- és fültanúi azok, akik az elmúlt hetekben-hónapokban arra vették, hogy könnyűzenei műsorokat nézzenek valamelyik nagyszerű magyar kereskedelmi csatornán: a sok (hm, most inkább nem szeretnék műfaji háborút kibombantani, szóval maradjunk annyiban, hogy "divatos") zene mellett meglehetősen sűrűséggel bukant újra és újra fel a magyar kemény rock egyik jeles képviselőjének új klipje. A Tankcsapdáról, és a Mennyország Touristról van szó, amit érdekes módon a széles közönség számára is emészthetőnek ítélték a média fura urai (egyébként a rajongók véleménye szerint is a Legjobb Méreg album óta a legjobban sikerült művük). Anyira sikerült a köztudatba bevezetni a számot, hogy nemrég egy ifjú magyar játékfejlesztő csapat is úgy döntött, hogy az Assassins munkacím alatt készülődő first person shooterüket Heaven Touristra keresztelik át, mivel a szám szövege és mondanivalója megdöbbentő párhuzamot mutat a játékkal. Lukács Laci, az együttes éneke örömmel hajlott a dologra, sőt, azóta folyamatosan arról megy a tárgyalás, hogy hogyan kerülhetnének további Tankcsapda-számok a játék soundtrackjébe.

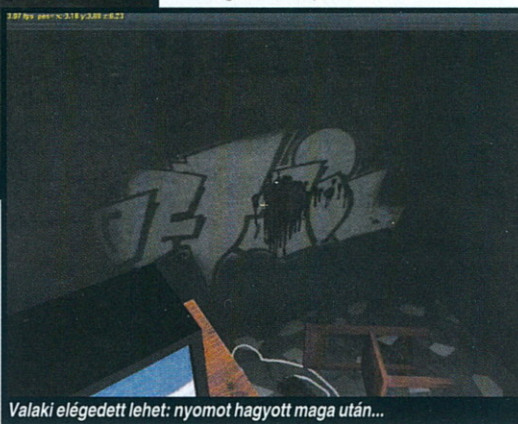
A játék történetét olyan filmek ihlették, mint a Desperado, a Leon, a profi, vagy a Bérgyilkosok. Mi a közös ezekben? Rettenítő látványosak, és a világ leghalálósabb, nem feltétlenül bér-, de gyilkosairól szólnak, akik a "pénzért bármit, bárkit, bármikor" elv alapján válogatják meg áldozataikat. Játékunk főhőse is ilyen, éppen a koinbárók magánháborút nyögő Latin-

Amerikában halászik a zavarosban. Egy nap megkapja az élete nagy üzletének tűnő megbízást: az egyik mexikói drokartell vezetőjét kell rövid úton a pokolra küldenie egy csábítóan sok számjegyből álló összeg ellenében. Elvileg nem nagy a lebukás veszélye, hiszen az ilyen bérgyilkosságok (ezt hívják "mennyország-turizmusnak") teljesen mindennaposnak számítanak. A gondok ott kezdődnek, amikor bevetés közben kiderül, hogy valaki megbabráltá emberünk fegyverét, viszont a célpontot valaki mégiscsak lelőti helyettünk. Hősünk éppen eljut a következtetésig, miszerint csúnyán palira vették, és itt bizony ő lesz a bűnbak, ha el nem pucol igen gyorsan – de eddigre már jónéhány vészjóslóan nagy kaliberű fegyver csövébe bálum igen közelről. A börtönben döbbenünk csak rá, milyen kellemetlen helyzetbe kerülünk: egyre több gyilkossággal vádolnak, és Latin-Amerika legnagyobb gazemberei akarnak holtan látni.

Sebaj, innen már csak felfelé vezethet az út! Első lépés: szökjünk meg a brutálisan jól őrzött börtönből. Második: éljük túl, hogy ránk vadászik a maffia, a rendőrség, néhány kormányügynökség, és egy titokzatos nemzetközi kémszervezet. Harmadik: szerezzünk alibit, azaz derítsük ki, ki is volt valójában a gyilkos, leplezzük le ország-világ előtt, majd tűnjünk el a vérbosszúért lihegő keresztapák tekintete elől. Elég súlyosnak hangzik, nemde...? Mostanában éppen azon folyik a munka, hogy a sztóri több helyen elágazó legyen a játékos döntésétől, cse-lekedeteitől függően, így többször is végigjátszhatunk anélkül, hogy már tudnánk, mi fog történni a következő sarok mögött.

Amint az eddigiekből kiderült, a játék

leginkább a Soldier of Fortune-re fog hasonlítani játékménben, és a brutálisan realiztikus tűzharckokat tekintve egyaránt. Mondjuk a készítők ez ellen hangosan tiltakoznak, mondván, ez azért egy kicsit magasra tenné előttük a mércét (de rögtön hozzátéve azt is, hogy a SoF B-kategóriás akciófilmhangulatát és történetét azért felül akarják múlni). A Heaven Touristban lehetőségünk nyílik a fegyverünket elrejtetni (például Terminátor módjára egy virágcsokorba), de már az is sokat



Valaki elégedett lehet: nyomot hagyott maga után...

számít a semleges szereplők viselkedésében, hogy fegyvertelenül, vagy egy kéziágyút lóbálva közelítünk hozzá, illetve hogy tizenöt sebből vérezve, botorkálva, vagy frissen-üdén-fiatosan akarunk elvegyülni a tömegben. A legújabb brutális trendhez igazodóan sérülési zónákra vannak osztva az emberek, viszont itt ez nemcsak a csonkolások szívet melengető lehetőségét adja, hanem olyasmikkal is jár, hogy egy lábsérülés után sántikálni kezdünk, vagy hogy jó célzással akár a fegyvert is kilöhetjük valaki kezéből a 'la Soldier of Fortune. Külön móka, hogy akár halottnak is álcázhatjuk magunkat. Ezt persze inkább az ellenfelek fogják megtenni (nekünk elég dolgunk lesz a menekülés közben, hogy ne járjon ilyesmiken az eszünk),

így nem árt minden fekvő egyedbe belerúgni egy-kettőt, kockáztatva a hullagyalázás vádját, viszont megkímélve magunkat a kellemetlen meglepetésektől. Amivel még kiemelkedik a játék a tömegből, az a fegyverválaszték. Aki erről kérdezi a készítőket, jobb, ha felkészül egy igen-igen hosszú előadásra... Lássuk csak: a móka a dezodor + öngyújtó kombónál kezdődik, majd 16 (!) puska-pisztoly-rohamkarabély típusú készüléken keresztül jut el egy tucatnyi gránát és rakéta-verzióig, és akkor az aprólékokat (számszerjéj, szigonyvető, telepíthető C4-es szeretetcsomagok, könnygáz) még nem is vettük számba. Ehhez hozzájön, hogy egyes fegyverekre hang-tompítót, lézeres irányzékot illetve gránátvetőt is szerelhetünk... A játék szakít a Quake-klónok "van három jól használható fegyver és csak azokat erőltetem" elvétől, inkább a történethez sokkal inkább illeszkedő és realisabb "azt használom, amit sikerült találnom" mondattal jellemezhető.

A program saját fejlesztésű engine-t használ, ami a DarkGlance névre halgat, és a tervek szerint elég biztató dolgokat fog tudni, a jelenlegi csúcscategóriás 3D kártyák minden extra képességének és effektjének (T-Buffer, bumpmapping, 32 bites rendelés, textúratömörítés) kihasználásától, az MP3-lejátszáson át (akár 3D-s térhatással) az elviekben korlátlan felbontás és textúraméret alkalmazásáig. Az ajánlott hardver nagyjából egy mai átlag-konfig szintjén mozog, de már egy P133+32M RAM típusú ócskavason is elindul a móka. Hogy a játék mikor jelenik meg, ma még kérdéses, javában folyik a fejlesztés, a 0.90 verziószámú (an)alfabéta-verziónál tart a project (az engine verziószáma, nem a játéké...), a végleges verzió legkorábban az év végén lesz kész. A <http://heaventourist.jatekok.hu> címen többet is megtudhat az témáról, sőt, akár tesztelőnek is jelentkezhet!

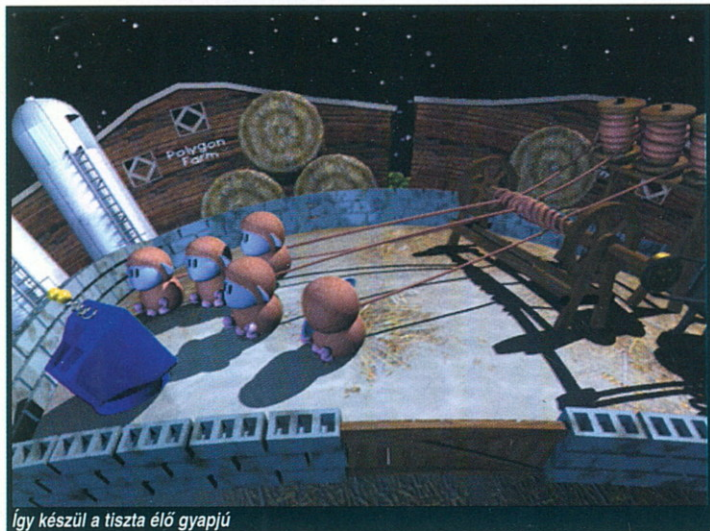


A civilizáció áldásai: cigi, öngyújtó és kólaautomata. (Szerinted melyik a kakukktójás?)



# SHEEP!

## ★ Birkaterelgetés, sheeppal-dobbal-nádihegedűvel



Így készül a tiszta élő gyapjú

### SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Empire

Kiadó: Empire

website: www.empire.co.uk

Megjelenés: 2000. ősz

Komoly gondban lehetnek az Empire jobb sorsra érdemes designerei, amikor kitalálták, hogy új logikai/akció játékokban egy (illetve néhány) kedves kis állatkát tesznek meg főhősnek. Hogy miért? Hát, a földkerekség faunájában megtalálható állatfajok mintegy 99 százaléka megjárta már ezt a szerepkört, a kiadónak pedig valami igazán új kellett. Már-már az egyszéjú zöldszemes ostorosnál és a kacsacsőrű emlősnél kötötték ki (hangosan átkozva közben az Earthworm

ami már az intro movie-ban megkezdte az agysejtjeink módszeres pusztítását: csak képzeljük el, amint egy regiment Lennon-szeműveges birka egy hetvenes évek-hangulatú diszkóban a Bee Gees (nem lehet nem észrevenni a Bee szó birkákra való utalását!) Stayin' Alive-jára ropja a táncot Travolta legszebb (?) éveire emlékeztető stílusban... Szóval a sztori: a birkák, mint földi állatfaj, tulajdonképpen egy az Univerzummal egyidős, ősi idegen civilizáció képviselői, akik azért érkeztek a bolygónkra néhány évmillióval ezelőtt, hogy tanulmányozzák az értelmes élet kifejlődését. Mindezt persze úgy, hogy a kísérlet alanyai, az emberek ne vegyenek észre semmit az egészsből. A dolog eleinte remekül ment, ám csakhamar kiderült, hogy az álcázással egy kicsit túllóttek a

célon a gyapjas ufók, ugyanis szép lassan teljesen elfelejtették eredeti céljukat, és teljesen belemerültek a felvett szerepükbe. Néhány tízezer év alatt aztán teljesen olyanná váltak,

amilyenek ma ismerjük őket: ostoba, kérdőző háziállatokká. A nagy kísérletre kiszabott idő viszont időközben letelt, és a kozmosz urai, a szuper-ürbirkák visszatértek a

Naprendszerbe, hogy hazavigyék az itt hagyott kutatók leszármazottait, a megfigyelés eredményeivel együtt. Nagy meglepetésükben az ürirkák az X-Aktákban látott metódushoz fordultak a helyzet megmentése érdekében: elrögzítettek négy kiválasztott földlakót (egy fiú, egy lány és két kutya – ezek szerint egy magasabb intelligencia számára sem eldöntött tény, hogy akkor most ki is az igazi főemlős), és beléjük szuggerálták a parancsot: tereljék a Föld összes birkáját a Mount Mufion hegyére, ahol az ürhajó



Most még nyugton vannak a dögök. De nem sokáig...

majd felveszi őket. A dolgot tovább bonyolítja, hogy megjelenik az ürirkák szuper technológiájára pályázó másik idegen (Dr. Watson név alatt fut egyébként, hogy Sherlockot hol hagyta, az rejtély), és kézzel-lábbal meg minden egyéb számításhoz vehető végtaggal próbálja megakadályozni a grandiózus terelgetési projektet. Ebből adódik a konfliktus, ami hét különböző stílusú világban, pályák tucatjain teljesedik ki.

A feladat tehát prózaian egyszerű: van egy terep kismillió akadállyal, és egy kezdetben harminc birkából álló kis gulya (persze minden egyes bárány saját, kidolgozott személyiséggel és egyéni extra hülyeségekkel rendelkezik), amit a veszélyeket kikerülve el kell terelgetnünk a pálya végére. A terelgetés elsősorú eszköze a vad kurjongatás, de egyébként

rog el, mert teszem azt az egyik meglátott egy érdekessnek tűnő fűcsomót, a másik egy lepékét, a harmadik megijedt valami zörejtől, a többi meg kíváncsi, hogy hova mászkál az előbbi három... A változatosság érdekében a négy különböző képességekkel rendelkező választható pásztor-karakter négyféle típusú birka terelgetésével tölti az idejét. Van a normál, mezei birka, az eleven Woolmark-reklám ipari birka, az anarchista-rocker hosszúszerű, és az újhullámos cyber-hitech neogenetikuss bárány. A pályák is az eddigiekben már meg-megvillantott rop-pant mélyenszántó gondolatvilágot tükrözik: többek között egy night club, a süllyedő Titanic fedélzete és egy jégkrémgyár lesz ámokfutásunk helyszíne. Az egyes akadályok leküzdése természetesen nemcsak a reflexeinket veszi igénybe, de komoly agymunkát is igényel. A multiplayer sajnos csak a kétszemélyes deathmatch-re korlátozódik, viszont a két egymást szivató játékos összekeveredő és -verekedő birkái kellemes kis kaotikus meccseket ígérnek.

Az Empire szerint a PC-s játékosok már nagyjából mindenben túlvannak, amit csak kellően elborult és kreatív elmével meg lehetett (v)etetni velük: megvívhat ezernyi világháborút, fantáziavilágokat hódított meg, az összes létező sportágában meggyalázták mindenkit – pont néhány nyomorult birka fogna ki rajtu(n)k?! Összel kiderül, addig edzhetünk szorgosan a Lemmings-szel!



A birka nem tud úszni (legalábbis ő nem tud róla). Ezért gumival fürdők

Jimet, a Wormsot, és a többi állatomóka játékokat), amikor derült égből villámcsapásként jött a mentőtöltet: a birka! És milyen a birka? Együgyű, ostoba, szellemileg leányékölt, agyilag zokni. Más szóval: ideális alany egy Lemmings-szerű "terelgetős" akcióhoz!

A készítő kerettörténet gyanánt még a főszereplők szellemi színvonalához képest is igen nagy hülyeséget találtak ki,



Valahogy beeeee kéne hajtani a brigádost a villanypásztor mögé





**“Az igaz ember járta ösvényt mindkét oldalról szegélyezi az önző emberek igazságtalansága, és a gonoszok zsarnoksága. Áldott legyen az, ki az irgalmasság és a jóakarát nevében átvezeti a gyöngéket a sötétség völgyén, mert ő valóban testvéreinek őrizője, és az elveszett gyermekek meglelője. Én pedig lesújtok majd tereád hatalmas bosszúval és rettentő haraggal, és amazokra is, akik testvéreim ármányos elpusztítására törnek, és majd megtudjátok, hogy az én nevem az Úr, amikor szörnyű bosszúm lesújt reátok.”**

**Ezékiel 25:17**



# MESSIAH

★ Mennyből az angyal eljött hozzátok

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Shiny Entertainment  
 Kiadó: Interplay  
 website: www.messiah.com  
 Minimum konfiguráció: PII-233, 64M RAM  
 Ajánlott konfiguráció: P-350, 96M RAM  
 3D gyorsító\*: Glide, D3D  
 Multiplayer: -

Igy 2000. tájkán a monoteista világ egyik fele ismét kedvenc szórakozásának hódol(t): mivel a helyzet eme siralmas árnyékvilágban még mindig úgy áll, hogy a bűnök csak egyre sokasodának, várta az eljövendő Messiást, aki ugyebár meglehetősen ritka látogató erre felé, lévén úgy ezer évenként ugrik be hozzánk (vagy legalábbis ezt mondják róla). Az utolsó szereplése technikai okokból elmaradt, és talán egy mennyei buli káros utóhatásainak köszönhetően most szilveszter után sem jött el (vagy legalábbis a CNN Headlinesban nem szerepelt), mindössze a sajátos nevű Y2K nevű szolgáját küldte hozzánk. Persze a nagy fellépésre van egy teljes éve, szóval bármikor várható – megjelenése esetén már most megígérhetünk egy exkluzív interjút vele, amelyben elsősorban arról érdeklődünk, hogy az Úr valóban Dungeon Keepert játszik-e velünk, és ha igen, akkor

vajon mikorra várható, hogy a Ctrl, az Alt és a Del nevében a reset után nyúl... A számítógépes játékosok szektája is várja a Messiást – ha nem is ezer



Jajjajaj! Bácsik kérem, ne tessenek engem bántani!



Helló, a nevem Bob. Jöttem megváltani titeket

éve, de már elég régóta. Még valamikor '97 táján röppentek fel az első hírek arról, hogy az MDK-val egy csapásra ismertté vált Shiny csapata enéven fejleszt játékot. (A Messiasok szemléletmást nem tartoznak a sietős entitások közé.) A kurvák és angyalkák kissé sajátos keverékéből álló előzetes képek és repi-anyagok már eleve óriási botrányt előlegeztek, legalábbis a prűdebb társadalmi körök részéről. Mint kiderült, ez elég olcsó trükk volt. A piaci versenyben a kiadók egyre gyakrabban használják fel a botrányt, mint reklámfogást: kell annál jobb reklám, ha egy játékról már a megjelenése előtt mindenki azt sutyorogja, hogy biztosan "be fogják tiltani"? Mindenki hanyatt-homlok rohan beszerezni, hogy neki még jusson a (hamarosan) tiltott gyümölcsből! A botrány aztán tovább gyűrűzött, amikor ténylegesen megkezdtek a játék promóciós kampányát a nyomtatott médiában. A reklám ugyanis – ha

nem is II János Pált, de – félreismertetlenül a katolikus világ fejét ábrázolta, teljes pápai díszben, kezében egy jo-inttal, aki azt a meglehetősen kétértelmű kérdést szegezte nekünk, hogy "Mi a franc ütött beléd?" (kissé nehéz visszaadni a szöviccet, hogy az angol possess szót egyben valaki teste/lelke megszállásának kifejezésére is használják)

Ez szerintem sokkal inkább volt szellemes, mint botrányos. (Különösen hogy a Szentatya a múltkor egy pápai e-mailben megírta nekem, hogy amszterdami látogatása után már nem lövi magát semmivel – azért nem tettem be a Csevegőbe, mert nem volt elég "közérdekű") Ugyanez elmondható az egész játékról is. Eltekintve attól, hogy a szereplők egy része, khm, hát fogalmazzunk úgy, hogy az alsóbb néposztályok köréből kerül ki, a játékban nincs semmi, ami egy gyermeke erkölcsiéért aggódó anyát vagy akár egy apácázárda zord főnökkasszonyát elriaszthatná a játéktól. Különösen, hogy nemcsak egy remek akciójátékról, hanem egy fergeteges ökörségről is van szó.

## És mondá az Úr: A francba!

A dolog ugyebár ott kezdődött, amint az Úr megteremté vala a vi-



A fejlődés nem sikerült, viszont a light copok idegesek lettek

lágot, aztán elégedetten hátradől, és szivarozott vala. Komplexebb rendszerek megalkotóinak jó szokása szerint azonban ő is kihagyta a bétatesztet, pedig a dolog erősen igényelt némi bugfixet. Először az azal próbálkozott, hogy kőbe égetett nem egy, hanem rögtön tíz patch-et, amit kissé teatrális keretek között egy Mózes nevű web- és hegy-master segítségével próbált meg a felhasználók tudomására hozni, de azok a dologra fittyet hányva tovább folytatták a szabálytalan műveletek végrehajtását. A továbbiakban több rendszerprogramozót is küldött a hibák kijavítására, akiket a tömeg nagy üdvírlgás közepete egytől-egyig meglincsel, kivéve azt, aki köztudomásúlag a fia volt – őt felszögezték egy kereszt alakú fára. Ettől az Úr marha háklis lett, és már-már egy alacsony szintű formázást fontolgatott, aztán megiscsak adott egy utolsó esélyt.

Mivel messiásnak lenni nem nyugdíjas állás (nem tolongtak különösebben nagy számban az önkéntes jelentkezők), az új megváltó kiválasztását nem előzte meg különösebb szelekció. Az Úr választása teljesen random módon esett egy Bob nevű alacsony rangú angyalkára, hogy ugyan szüntesse már



be a Sátán mesterkedéseit a Földön. Aki a legkevésbé akarta a feladatot, az maga Bob volt, akit a legkevésbé sem motivált a küldetés sikeres teljesítéséért kilátásba helyezett arkangyali előléptetés és az ehhez járó XXL méretű szárnnyal. A szükség azonban csak az Úr nagyobb hatalmát bizonyítja, így Bob hamarosan a Földön találta magát. Egy olyan Földön, ami jelenleg csak sci-fi írók agyában létezik.

## Kurvák és partizánok

Ez a Föld teljesen techno, cyberpunk vagy ki tudja mi most a divatos kifejezés rá. Az utcákon gomolygó füstből az égbe szökő felhőkarcolókban komor tudósok dolgoznak elborult projektjeiken, különböző rendű és rangú biztonsági erők felügyelete alatt, utóbbiak pedig rendszeres utcai harcokat folytatnak a csatornában tenyésző lázadó népségekkel. A vidám képből természetesen nem hiányozhat a szokásos alvilági milió sem: a kurvánál, striciknél és bártulajoknál a techno-anarchia ellenére az üzletmenet zavartalan. Ezt a világot kellene (?) hősünknek megváltania. Ilyen Megváltót pedig még nem pápált a világ! Bob ugyanis pont úgy néz ki, ahogy a barokk festészet elképzelte a mezei (alacsony rangú) angyalokat: egy pufók csecsemő, aki boldog mosollyal és csillogó szemekkel tudatja a környező vi-



Tájkép csata után. A megváltás néha áldozatokkal jár

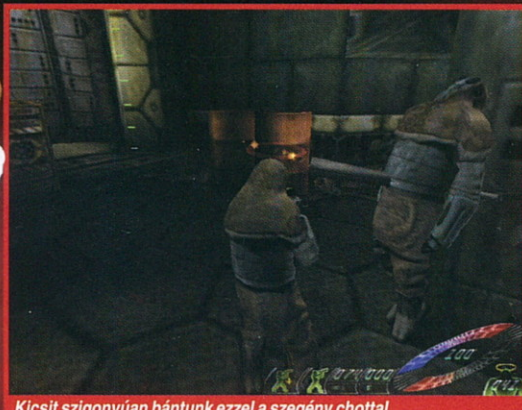
lággal, hogy kitartó munkával sikerült telepokolnia valami érdekes dologgal a pelenkáját (lévén a Megváltó ebben a "ruházatban" érkezett a jövődőlés beteljesítésére).

Talán a szórakozottság lehetett az oka, de az Úr elfelejtette ellátni Bobot a Földhöz járó felhasználói kézikönyvvel, ezért ahogy angyalok jön-megy, egyre újabb sugallatokat hint neki óhajainak mibenlétét illetően, így Bob jónéhány tanáccsal gazdagodik, ahogy halad előre a megváltás rögös útjain. Az Úr természetesen áldását is adta a küldetésre, bár Bob jobban örült volna egy páncéiökölnek vagy Gábiel arkangyali lángpallosának. A városban ugyanis a Megváltók nem örvendenek különösen nagy népszerűségnek: a társadalom néhány tagja (tudósok, szerelők és különféle alvilági elemek) ugyan szkeptikus, a nagy többség azonban azonnal tüzet nyit az első adandó alkalommal, vagy – megfelelő távolság hiányában – jelkesen próbálja kirugdosni belőlünk

a... hm, szóval a pelenka tartalmát. Mivel az angyaloknak is csak egy életük van, és egy páncélozott Pampers is csak kis mértékben védi őket a környezeti hatásoktól, az ilyen találkozások alkalmával jó lesz gyorsan elpucolni.

szárnyainkkal (nem gyorsan: ÜTE-MESEN), akkor Bob egy kicsit magasabba emelkedhet – márpedig erre az apróságra nagyon sokszor szükség lesz a játék során.

A repüléshez kapcsolódik Bob másik istenadta tehetsége (hopp, minő frappáns jelző!), a testek megszállásának képessége, valahogy hasonlóan, mint nemrég az Omikronban. Bóbbal nekirepülve valakinek, megszállhatjuk az illetőt, bár ha a manőver szemből történik (következésképp leendő gazdatestünk lát bennünket), vad légharító tűz, netán egy jól irányzott jobbgye-



Kicsit szigonyúan bántunk ezzel a szegény chottal

Bob viszonylag gyorsan szalad (bár a "gurul" vagy a "hőmpölyög" érzékletesebb leírás lenne a mozgásra, amit művel – bár a "pucol" se rossz), de mivel fedezék nélkül ezzel csak tűzérsegi célpontot csinál magából, egyszerűbb a másik mozgási módszerét, a csökkent szárnyainak köszönhető repülést használni menekülésre. A "repülés" itt megint idézőjelbe kívánkozik, mert Bob kábé úgy "repül", mint egy középkorú kendermagos tyúk: kezdetben diadalmasan a magasba reppen, majd rövid delelés

nes fogadja illetően próbálkozásainkat. A testek megszállásának több hasznos vonatkozása is van (mellesleg ez a siker titka a játékban). Egy új testben azonnal maximumra töltődik Bob egészsége, továbbá egy ideig a test fogja viselni a sérüléseket is – legalábbis a test végleges amortizációjáig, amikor is Bob egy elegáns hátrabukfencel kibucskázik belőle. A testet bármikor elhagyhatjuk, ha egy testhez állóbbat találtunk, de a játék során lesz olyan hely is, ahol eleve szükség van rá, hogy egykori lakhelyünket az enyészet kezére adjuk.

A játékban szereplő 40 különféle test (köztük egy patkányé is) nemcsak pajzsként szolgálják a megváltás ügyét, de egyéb módokon is. A megfelelő test kiválasztása egyrészt alkalmasint a továbbjutás kulcsa (például egy rakás ajtó csak úgy tudunk kinyitni, ha megfelelő testben, mondjuk egy parancsnokban vagy egy tudósban vagyunk), de szolgálhat álcaként is, ha éppen mondjuk nem kívánunk vidám tűzharcba bocsátkozni senkivel. Utóbbihoz nem árt követni a testtől elvárható MAGATARTÁST is. Egy tudós vagy technikus például nyugodtan sétál gathat a könnyű fegyverzetű biztonságiak (Light Cop) között, ügyet sem vetnek rá – amíg nem egy .45-ös kéziágyút lóbálva galoppozik felénk, mert azt már kifejezetten nehezményezni fogják. A test nem megfelelő kiválasztása a későbbiekben kétélű fegyverré válhat. A második pályán (inkább pályaszakaszon) találkozunk először a föld alatti (pontosabban: csatornabéli) ellenállási mozgalommal, a chotokkal. Ezek a mutánsok egy-



Hogy itt micsoda filmeket adnak a fallújságon!

után engedelmessé válik a gravitáció vonatkozó passzusainak, azaz a továbbiakban akkor is csak siklani tud a föld felé, ha közben vadul verdes a szárnyaival. Az ilyesfajta légiutak azonban kiválóan alkalmasak arra, hogy fedezékbe kerüljön, megkapaszkodjon egy párkányon vagy egy láda peremén. A repülésnek van egy érdekes jellegzetessége: a felugrásnak vannak bizonyos magassági korlátai, viszont ha ugrás után ütemesen elkezdünk verdesni a



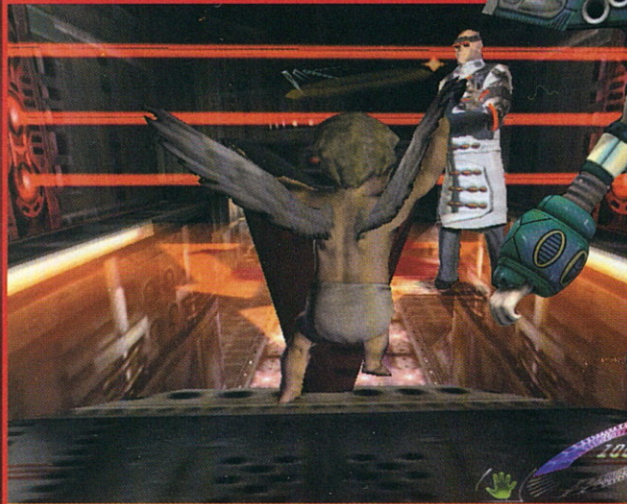


ben kannibálok is, tehát egy chot test sem jelent álcát a többi ellen (sőt, semmilyen test sem – mindenképpen támadni fognak minket), de az egyik zónában például vad utcai harcot folytatnak a Medium Copok ellen, tehát ott még őket is a nyakunkra zúdítjuk. Eme utcai harc logikája egyébként jól példázza, hogy milyen alaposan átgondolták a szerzők a játékot: Bob bőrében például nyugodtan szaladgálhatunk a tűzharc kellős közepén, mert a chotok és a copok még a Megváltóknál is sokkal lelkesebben öldösisik egymást.

különféle ládák felrobbantgatása után és fali rekeszekben találhatunk, de természetesen a hullák fegyverei sem tűnnek el. A játékban összesen tíz különféle lőfegyver található, különböző hatáskörrel és persze különféle hatósugárral is: a páka támadási hatékonysága például konvergál a nullához, míg a rakétavető kiválóan alkalmas nagyobb csődületek azonnali felszámolására is. (Mellesleg elég idegesítő, hogy a gonosz készítő bácsik kihagyták az online-helptől, hogy a kiürült

utolsó segítség annak megállapításában, hogy ugyan vajon merről is lönek ránk.

Pár fegyvernél remek szolgálatot tesz a távcsöves célzás lehetősége, ahol is két fokozatban zoomolhatunk rá halálra szánt célpontjainkra. Modernebb FPS-eket idéző részletes sérülési modellnek ugyan nem nagyon láttam nyomát, ellenben a program azért valahogy figyelheti a találatokat, ugyanis egy



Bob bezúzósdít játszik az óvatlan tudós bácsival

A test megszállása egyben magával hozza a tárgyak (elsősorban fegyverek) használatának lehetőségét is, habár kapcsolókat "angyalbőrben" (hogy tökéletesen kétértelmű legyek...) is tudunk nyomkodni. Fegyverből egyszerre csak egy lehet nálunk (pontosabban néhány test használhat olyan másodlagos fegyvereket, mint mondjuk a kézigránát), és legtöbbjükhöz muníció is szükséges. Ha lelkesen leölünk minden utunkba akadó járóelőt, akkor természetesen messze nem lesz elég a földön elszórva található muníció, így tehát az ember vagy takarékos (és defenzív) életmódot folytat vagy átnyergel egy másik fegyverre. Új fegyvereket

fegyvert le is lehet tenni, ha hosszan nyomod az Entert.) A fegyverek automatikus célzásuk (már legalábbis onnan, miután a célponton/szétlőhető cuccon megjelent a célkereszt), de természetesen enélkül is lehet bőszen durrogtatni. Néha nem is árt, különösen ha mondjuk egy rakétavető markolászunk, ellenfelünk pedig egy sarok mögött lapul. A célkereszt egyébként Bobon vagy az általa épp megszállva tartott ember is megjelenik, mihelyt egy ellenfél tűzvonalaiba kerül, ami nem

helyre kis fejlődéstől azonnal engedelmesen felborulnak a néhai célpontok, míg mondjuk ülepen durrantva őket egy felháborodott frontális rohammal adnak nyomatókat neheztelésüknek.

Az ilyen kevésbé (?) érzékeny találatok sebzése természetesen függ egyrészt a fegyver típusától, másrészt pedig a figura páncélozottságától: egy hiányos öltözötű éjszakai pillangót nyilván sokkal kevesebb löszerral el lehet intézni, mint mondjuk egy behemótot, de persze ez ugyanúgy vonatkozik ama gazdatest állóképességére is, akiben hősünk momentán trónol.

Rokon lelkek

Tomb Raider: TLR

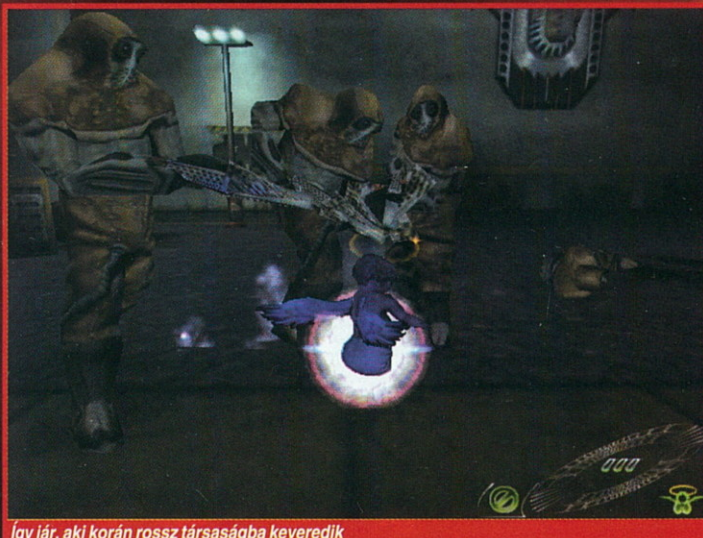
Van egy ilyen Lara Croft nevű lányka, aki teljes mellszéliséggel kiáll a jó ügy mellett. Egyébként meg a kutya nem hallott róla. (ld. 576 '99/12 – 94%)

Omikron: Nomad Soul

Inkább csak remek grafikai kivitelezésében és témájában (lélekvándorlás) hasonlító játék, egyébként egy sokkal mélyebb sci-fi kaland (ld. 576 '99/12 – 94%)

Kicsi a Bob, de okos

Bár a játék első ránézésre meglehetősen egyszerű akciójátéknak tűnik, később egyre bonyolultabbá válik, néha még gondolkodni is kell, ami azért meglehetősen szokatlan vonás ebben a kategóriában. Na persze csak annyira, hogy egy amerikai játékos is szórakoztatónak találja... Az Úr ugyanis nemcsak leendő feladataink mibenlétéről ad ötleteket, de rendre tájékoztat különböző képességeinkről is: ha megérinted egy lánán a tenyér szimbólumot, az fel fog robbanni, szóval fáradj odébb; ha ügyesen csapkodsz szárnyaiddal, akkor magasabbra szárnyalhatsz – és így tovább. (Bár az érdekes, hogy erre a képességre akkor derült fény, MIUTÁN már muszáj volt használni.) A játékmenet három nagyobb részből áll össze: egyrészt egy kis lö-



Így jár, aki korán rossz társaságba keveredik



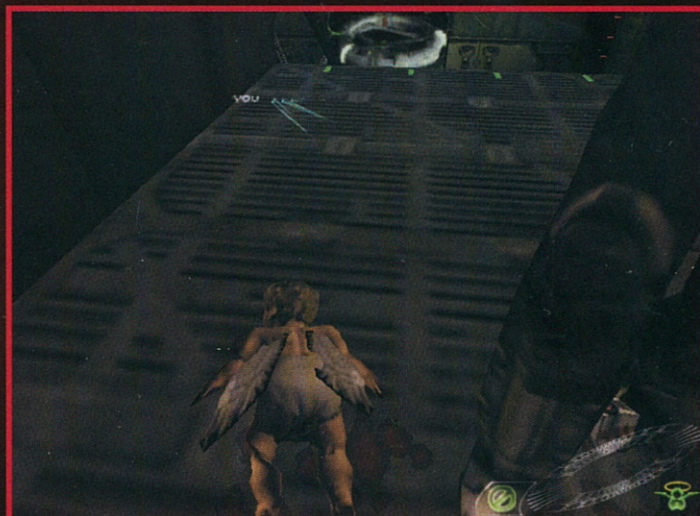


völdözős akcióból; másrészt a megfelelő testek kiválasztásából; harmadrészt pedig egy platformjáték-szerű ügyességi részből, ahol néha a kombinatív készségre is szükség lesz. A három dolog remek kombinációt alkot egy meglehetősen hosszú (ha a Tomb Raiderék ezen vonásával nem is veteke-dő) történetben, ami öt nagyobb, és azon belül egy rakásnyi kisebb egységre van osztva. (Fentebb használtam ugyan a "pálya" kifejezést, ami nem egészen pontos, hiszen a történet egyetlen összefüggő komplexumban – egy városban – játszódik, amelyeken belül az egységeket sem választja el különösebben éles határvonal, maximum onnan lehet észrevenni, hogy a név nélkül elmentett állásokat az adott helyszín nevére kereszteli a játék.) A kisebb egységekben kell végrehajtanunk az Úr által meghatározott aktuális feladatot (amely utalásai azért néha kissé homályosak), és a feladatok lineárisan követik egymást. Zseniális húzás volt az enyhe lustaságban szenvedő pályatervezőktől, hogy a kisebb fe-

pergő Megváltójukat. A játékot Celeron 400/TNT2-n és C466/Voodoo3-on teszteltem, és 1024\*768-ban is tűrhető sebességet produkált (jó, ott azért már néha kicsit szaggatott, de nem tragikus mértékben). Ez nyilván valami belső kontrollnak köszönhető, azaz a program folyamatosan figyeli a poligonszámot, és ha az már vésszesen meghaladja az adott framerate-nek megfelelő optimumot, akkor gyorsan tesz valamit az ügy érdekében, pl. gyorsan arrébb moz-dítja egy kicsit a kamerát. (Az is tapsot érdemlő megoldás, ahogy a lemészárolt népek földön heverő testétől – értsd: felesleges poligon-októl – szabadul meg: megjelenik egy Space Questet idéző "vaporizer", és szépen eltakarítja a hullát.)

Apropó, kamera! Ennek a kategóriának a legnagyobb átka ugyebár a kamerakezelés, amely egyes – amúgy kellemes – játékokat iszonyú idegesítővé tud tenni. A Messiah szerzőiről azonban bármely fejlesztő példát vehet a jövőben. Ők is a külső szemzőgű, jobbra követő kameránézetet használják,

amely enyhe késleltetéssel követi hősünk irányváltásait, viszont nyoma sincs a többi játékban szinte már rendszeresen feltűnő idegesítő bugoknak és textúra-hibáknak (gondolok itt arra, amikor a kamera "belemegy a falba" vagy a já-



Az Úr irgalmas: selymes fűre fektet engem. Csak az a baj, hogy többé nem tudok felkelni

ránk, miután a következő sarkon befordulunk. Az egyetlen negatívum, amit a grafikával kapcsolatban el lehet mondani, hogy TNT2-nél túlságosan közeli nézetben Bobról lemarad néhány textúra (ez Voodoo-n nem jelentkezik, és TNT-nél is csak Bobnál – ez ügyben nyilván valami patch várható a közeljövőben.)

Mindenképpen ki kell még emelni a mesterséges intelligenciát, ami szintén nem valami erős oldala a látványorientált akciójátékoknak: rendszerint a két véglettel találkozunk, amikor vagy buta zombik várják engedelmesen, hogy szíveskedjünk halomra löni őket, vagy vidám terminátorokkal játszunk Mission Impossible-t. A Messiahban viszont távolról sem sérthetetlenek, viszont tök logikusan cselekszenek. Erre jó példa az a hatalmas ládákkal teleszórt hombár, ahol először találkozunk chotok

köl, mihelyt meglátja a pelenkánk csücskét. A többiek szétszóródnak és utolsó helyzetünkhöz képest megpróbálnak két oldalról bekeríteni bennünket. Különösen humorossá válik a helyzet, amikor egyetlen láda körül bújócskázunk valamelyikkel és kamerát váltva figyeljük, hogy mit csinál a kolléga. (Az azért tegyük hozzá, hogy a mi kis kandi kameránkat bőven ellensúlyozza, hogy a lószér szemlátomást csak akkor limitált a fegyverekhez, ha azok a mi kezünkben vannak...)

Egy show-nak is száz a vége: kövte-hiszem, hogy lenne olyan játékos, akinek ne tetszene a Messiah. Részemről nem vagyok különösebben oda ezért a kategóriáért, de az egész minden részében annyira élvezetes, hogy én is hosszú órákig nyomtam, és egyszerűen nem bírtam abbahagyni. A Tomb Raiderekben egy-egy nehezebb feladatnál rendszerint súlyos káromkodások kíséretében jön rá a játékos a megoldásra – itt rendszerint szélesen vigyorog (bár a repkedős részeknél azért erősen anyáztam). Az Úr tehát elküldte hozzánk dilynószolgáját, aki megmérettetett és megfelelőnek találtott.

Mennyei egy ökörség ez itten, testvéreim a Messiahban.

CoVboy



Az ütegtornyok birtoklása rögtön más megvilágításba helyezi az ügyet

ladatok végén lezáródó szakaszok egy-egy részét rendszeresen visszalinkelték egy későbbibe: az embernek sokkal inkább az jut eszébe, hogy "de jó, itt már jártam régebben!", mint az, hogy "ezek a dögök csak ennyi helyszínt voltak képesek összehozni".

## És látá az úr, hogy ez jó

A Messiah minden apró porcikájában remekeltek a szerzői, még ha különösebben nagy újdonsággal nem is álltak elő. Kezdődik az egész a már eleve teljesen lökött történettel: megérkezik a városba a talpig pelenkába bugyolált Megváltó, akinek ténykedése több életet követel, mint egy nagyobb atomtámadás (úgy kell mindenkinek, aki nem hagyja magát megváltani!) A grafikusok is rendesen teljesítettek, kezdve a jobbra zárt (mindamellett igen nagy) helyszínek kidolgozásától, a fény- és árnyeffektékig. Ugyanez vonatkozik az animátorokra: Bob mozgásától az első néhány percet muszáj hangos röhögéssel tölteni, de mondjuk az sem piskóta, ahogy a rendőrök boldog mosollyal rugdalják a földön hem-



Asszem utoljára egy lángszóró lehetett a kezemben

tékos csodálkozó szemmel keresi, hogy hol is van tulajdonképpen). ITT aztán lehet látni, hogy rendes munkát végeztek a teszterek: a kamera mindig a legjobb nézőpontot választja. A kamerakezelésben az egyik legnagyobb húzás, hogy a jobb egérgombbal bármikor átválthatunk egy teljes 360 fok mozgás-szabadságú kamerára, amelynek Bob a központja: ez egyszerűen segíti a tájékozódást a nagyobb belső térrel rendelkező objektumokban, továbbá kiválóan alkalmas arra, hogy megkukkantsuk, mi vár

egy népesebb hordájával. Az egyikük például boldogan campel egy szigonyágyúval az egyik nagyobb rakás tetején, ahonnan az egész rak-tárat belátja és természetesen azon-anal odapör-

## külsín/velbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENE BONA	■■■■■■■■■■

## summa summarum

Ilyen Messias jöhet bármikor!  
Remélhetőleg nem kell ezer  
évet várni a következőre...

## végítélet

# 90%



**Bob cseppet sem családias mosolyalbuma**



**Önarckép**



**Gonosz Bob**



**Behemót**



**Chot**



**Éjjeli pillangó**



**Strici**



**Öööö... A Béna!**



**Atomtudós**



**Kutató**



**Műszerész**



**Törpe Chot**



**Bestia**



**Parancsnok**



**Light Cop**



**Medium Cop**



**Heavy Cop**



**Ütegpáncsnok**



**Bártulaj**



**Táncosnő**



**Pincérnő**



**Helybéli nő**



**Helybéli férfi**



# MAJESTY

★ Tódi vagy a Feneséges Hencceg személyesen?

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Cyberlore Studios  
**Kiadó:** Hasbro Interactive  
**website:** www.majestyquest.com  
**Minimum konfiguráció:** P166, 32MB RAM  
**Ajánlott konfiguráció:** P-233, 32MB RAM  
**3D gyorsító:** –  
**Multiplayer:** LAN, Internet

**A** real-time stratégiák napról napra terebélyesedő családfáját elnézve nem tudok szabadulni a gondolatától, hogy itt már jó ideje többrendbeli és folytatólagos plágium esete forog fenn. Erős a gyanúm, hogy

met. Hogy ezt a játékot nemigen lehet egy skatulyába se beilleszteni, abban egészen biztos vagyok. Ha mindenféleképp hasonlítanom kéne valamihez, akkor leginkább a Dungeon Keeper lenne az, márpedig az efféle rokonság már magában sem rossz ajánlólevél. Azt ugyan nem állítanám, hogy a Majesty hosszú távon is állná a versenyt a Bullfrog remekművével, az viszont bizonyos, hogy a programozó urak egy egészen eredeti és szórakoztató játékkal rukkoltak elő.

## Alapozás

Az alapszituáció már a játék címéből

eléggé a Dungeon Keepert idézi a drága. Van egy nagy térképünk, amit kedvünkre scrollozhatunk és szemezgethetünk a reánk váró megmérettetések közül. Akadnak küldetések, melyek más missziók sikeres küldetéséhez vannak kötve – más összefüggés nincs is a játék epizódjai között. A készítők menségére legyen mondván, hogy a küldetések legalább változatos képet mutatnak. Nemcsak a cél és ahhoz vezető út különbözik,

de a rendelkezésünkre álló épületek és hősök is igen változatosak. Cinikus lelkiállagú egyedek most minden bizonnyal egy "Még szép!" megjegyzéssel felelnének, s igazuk is lenne. A bajjós előjelek után előítéletektől telve vettem bele magam a királyság hétköznapjaiba. Itt aztán sokszerű élmények egész pergőtüze fogadott. Az első, s egyúttal legmegrázóbb meglepetés az volt, hogy hőseink ügyködését nem igazán befolyásolhatjuk. Élik a maguk kis kalandozó életét: kincsekre vadásznak az erdőben, szörnyeket kergetnek, az összegyűlt pénzt pedig jobb híján a kocsmában vagy a kaszinóban mulatják el. Hatalmas seregekről, véres csatamezőkről kár is álmodozni, teljes katonai erőnk kimerül néhány álmos



Nagyüzem a gyakorlóterén



A méretarányok talán nem a legtökéletesebbek (zsebkastély?), de az élet az zajlik

egy szép eredményű RTS fejlesztésekor legelőször arról döntenek a tervezők, hogy remekművük a Warcraft vagy a C&C-klónok népes táboraát fogja-e gyarapítani. Elismerem, hogy ismétlés a tudás anyja és a hagyományörzés is szép dolog, de azért nem kéne ekkora elánnal cíanozni az egyedi ötleteket és megoldásokat. Persze akadnak kivételek e zord szabály alól – legutóbb például a Majesty adta vissza az emberi elme kreativitásába vetett hite-

is sejthető: adott egy mindenre elszánt uralkodó, aki birodalmát igyekszik megóvni a külső és belső ellenségtől. Sajnálatos módon ezzel ki is merült a Majesty kerettörténete, ami sokakban bizonyára komoly kétélyeket ébreszt a tervezők mentális képességeiét illetően. Mit tagadjam, ezzel én is így vagyok. A történet és cselekmény hiánya miatt nem is igazán beszélhetünk hagyományos értelemben vett hadjáratokról – de sebján, ebben is



Hát csontinak nincs sok esélye ennyi zöldség ellen

városi örben, akik idejüket a kastély mélyén mulatják. Irányítani még őket

sem tudjuk, így a "valóidós stratégia" kifejezés nem is igazán áll a játékra. Talán a "valóidós fantasy szimulátor"? Mindegy, a lényeg az, hogy építkezni legalább tudunk. Ha jobban belegondolunk, más feladat nem is vár a vérszomjító vöröslő szemű uralkodóra. A cél tehát egy életképes kis kalandozó-kommuna összeszedése lesz, akik mennek a saját fejük (és kasztjuk



szokásai) után á la Settlers. Na jó, némi pénz befektetésével hathatunk hőseink tevékenységére. Pontosabban jutalmat tüzhathunk ki egy szörnyetegre illetve ellenséges épületre, amit a célpont megrendszabályozói szétoszthatnak egymás között. E módon hiénalelkű alakok egész sorát csalhatjuk a kiszemelt áldozat közelébe – tehát ha valaki/valami nagyon csípi a szemünket, így tehetjük múlt időbe. A vérdíj másik formája, mikor a vadon egy pontjára tüzzük ki azt, ilyenkor az adott helyet először elérő kalandozó bukszája vastagodik. Ez nem rossz módszer a terep ismeretlen pontjainak felderítésére, főleg ha hőseink épp a vendéglátóipari üzemegek mélyén he-

is ezek kombinálásában és elhelyezésében élhetjük ki. A Warcraft-hoz hasonlóan a legtöbb épület továbbfejleszhető némi pénz ellenében. A fejlesztett épületek tovább bírják az ellen rohamait, másrészt pedig különféle jutalmak sorával boldogítják a királyt – érdemes erre aranyat áldozni. A komolyabb épületek felhúzása szigorú követelményekhez kötött, általában a megfelelő szintű kastélyhoz.

Igen fontosak a különféle céhek, ahol egy adott kasztból toborozhatunk hősöket. Nem túl bonyolult rendszer, bár a nem-emberi fajok illetve templomok kissé megkavarják a dolgot. Bizonyos vallások és fajok ugyanis ki nem állhatják egymást, ezek között sajna vá-

kány-emberek másznak elő. Az elhalálozott hősök egy ponton túl temetőket generálnak, ahonnan szintén vicces kreatúrák szoktak előkeveredni. A kedvencem az elfek betelepülését kísérő piros lámpás házak és kaszinók elszaporodása, ahol hőseink pallosok és varázstárgyak helyett egészen más jellegű élvezetekre költik a vagyonukat. S még csak nem is adóznak a piszkok, ami vérlázító pimaszság...



nyélnének. Itt jegyezném meg, hogy a játék egyetlen nyersanyagforrást ismer: az aranyat. Favágókkal és kőfejtőkkel nem kell szöszmötölnünk, ami egyszerűen kezelhető és átláthatóvá teszi a játékot. Kicsit túlságosan is...

## Épületek

Ezekből aztán nincs hiány. Ez mondjuk érthető is, hisz géniuszunkat csak

lasztanunk kell. Nem toborozhatunk egy küldetésen belül elfeket és törpéket, és nekromantáink sem fognak kéz a kézben andalogni a gyógyítókkal. Az épületek legérdekesebb válfajai az önhatalmúlag és véletlenszerűen felbukkanó "szörnygyárak", melyek hasonlóan üzemelnek a vadonban fellelhető társaikhoz. Bizonyos mennyiségű épületen felül csatornanyilások bukkanak fel, ahonnan vérszomjas pat-

## Hősök és egyéb állatfajták

Nagyjából három fő csoportra oszthatjuk a képernyőn tébláboló sprite-



A 3. szintű Trothgar már igen szép tűzijátékot tud rendezni

okat: kisegítő személyzet, szörnyek és hősök. Előbbiek legfontosabb példánya az adószedő, az ő áldásos közreműködésével folyik be kincstárunkba az arany. Külön vendőrizet sajna nem jár mellé, halála pedig a begyűjtött javak elvesztésével jár, ami nagyon kínos tud lenni. Működési elve egyszerű: szépen vé-gigijárja virágzó településünk összes épületét, s magához veszi az adót. El-vileg bármelyik épületet kikapcsolhatjuk az adózási láncból, s eztán csakis külön utasításra látogatja meg népsze-rűtlen barátunk. A kevesebbet adózó helyek ritkább felkeresésével – elvi sí-kon – felgyorsíthatjuk a pénz beszedé-sét, bár az események sűrűjében uralkodó legyen a talpán, aki ráér ezzel bí-belődni. Fontos szerepet látnak még



Fervus kastélya lángokban, de már érkezik két tenyeres-talpas Kőműves Kelemenné



el a parasztok, ők húzzák fel az új épületeket és javítják ki a megrongáltakat. Elég fanatikus lelkiállapot lehet, mivel a legvadabb kézitusába is ha-

hőseink igen gyorsan lépegetik a szinteket, minimális kockázat mellett. A szörnyek amúgy csak a legritkább esetben kísérleteznek összehangolt támadásokkal, stratégiai érzékük pedig egy kenyérpítőével vetekszik. Egyébként minden teremtménynek megvan a maga gyenge pontja, kinek a fizikai harc, kinek a mágia, kinek pedig a távolsági támadások. Nem mintha bármi beleszólásunk lenne abba, hogy ki kit fog felszecska-

tokát saját hősei dúlják fel. Az átlagos hősök élete mentes az efféle devianciáktól: végzik szokásos tevékenységüket, mészárolják a közelükbe tévedő szörnyeket, gyűjtik a vérdíjakat, amit annak rendje-módja szerint el is vernek valamelyik jeles intézményben. És persze folyamatosan fejlődnek, akárcsak egy szerepjátékban. Érdekesség, hogy szintet nemcsak szörnyek legyőzésekor léphetünk, már maga a harc is tapasztalatot jelent. Nem ritkaság, hogy kezdő kalandoraink egy keményebb pofozkodás során két-három szintet lépjenek – bár ehhez nem árt néhány gyógyító ital beszerzése. A hősök száma limitált, egy céh egyidejűleg csak négyet "foglalkoztathat". Természetesen építhetünk egy céhből többet is, de a költségek exponenciálisan nőnek, kettőnél többet csak a legkivételesebb esetben éri meg felhúzni.

### Mágiára fel!

A mágia a Majestyből sem maradt ki. Alapvetően két fajtája ismert: egyrészt a hősök által használt bűvigék, másrészt a templomokból súlyos pénzért megvásárolható komolyabb varázslatok. Mágiát használni csak a varázslók és papok tudnak, természetesen minden osztálynak megvannak a maga trükkjei. Ezek nagy része tapasztalati szinthez kötött, az igazán nagyhatalmú igéknek hatodik-hetedik szint alatt a közelébe sem kerülünk. Tán mondanom se kell, hogy a mágiát teljesen önhatalmúlag használják a fiúk, mégpedig nem is

lálmegető bátorsággal bemasíroznak. Az efféle húzásoknak hála, a körükben különösen nagy a halandóság, bár idővel újratermelődnék. Az épületek kijavítása egyébként teljesen automatikusan történik, még csak pénzbe sem kerül. A kiegészítő személyzet legbarciasabb példányai a városi örök, ők jókora alabárdokkal felszerelve cirkálnak a városban, s azonnal megtámadják a betévedő szörnyeket. A keményebb pofozkodásokban rendre alulmaradnak, de legalább egy rövid ideig feltartják a garázdálkodókat. A végső szót úgys a kocsmából előrajzó hőshadak szokták kimondani... Néha feltűnedezik egy karaván is, ezeket távoli kereskedő-állomásokról szokták útnak indítani. Pénzt bőségesen hoznának, ám pillanatok alatt kivégzik őket a vadonban mászkáló rondaságok. Kíséretet semmilyen fondorlattal nem tudunk melléjük rendelni – első útjuk általában az utolsó is.

Térjünk át a szörnyűséges szörnyekre, ők is a játék kulcsfontosságú szereplői közé tartoznak. E devians teremtmények a vadonban megbúvó, változatos méretű és erősségű szörnytanyák mélyén tenyésznek. A "tenyésznek" szó szerint értendő, mivel az elhullott rémek folyamatosan újratermelődnék, végleges megoldást csakis a szörny-óvodák porig rombolása jelent. A magamfajta ocsmány érdemberek a gyengébb kreatúrákat fialó helyeket a játék legvégéig meghagyják, elvégre a goblinhoz hasonló kis gézengúzok zaklatásával kezdő

ni, sokat ezzel sem lehet kombinálni. A végére hagytam a leglényegesebb figurákat, a hősöket. Ők igen változatos népség, az erdőkben bókászó erdészről egészen a szent lovagokig terjed a választék. A kasztok nemcsak harci statisztikáikban, hanem általános viselkedésükben is különböznek. A már emlegetett erdészek szabadidejüket a vadon feltérképezésével töltik, a harcosok vadul kutatnak a lemeszárolható lények után, míg a tolvajok meglepő módon lopkodnak. Utóbbiak amúgy is ocsmány jószágok: multiplay játékokban például a saját épületeikre kitűzött vérdíjra is ráhajtanak, ha az elég magas. Nincs annál gyönyörűbb látvány, mint amikor az ellen bir-



Az erdészem kellemetlen tapasztalatokat szerez a sárkányok étkezési szokásairól

## Épületek

**Kastély.** Birtokunk központja, küldetésenként csakis egyet kapunk belőle, s építeni sem lehet újat. Értelemszerűen szerény személyünk lakhelye is, így aztán lerombolásával a tisztelt uralkodó is jobblétre szenderül. Mi meg nyúlhatunk a Load Game varázslat után, szóval az ilyesmit nem árt elkerülni. Én mondjuk még egyszer sem kerültem emiatt szorult helyzetbe, a szörnyhordák eddigi rekordja a kocsmá, a kovácműhely és a kupi felprédálása volt. Bár ha jobban belegondolok, deli hőseim moráljára ez a támadás bizony igen megrázó hatással lehetett... A kastély leglényegesebb funkciója, hogy itt éldegélnék parasztjaink, városi őreink és adószedőink (nem véletlenül olyan magasak azok a falak!), az efféle elemek pontos száma a kastély szintjétől függ. Épp ezért érdemes a lehető leghamarabb felfejleszteni szerény lakunkat, az adószedők száma ugyanis drámai módon befolyásolja bevételünket.

**Kovácműhely.** Szintén fontos helyszín, mivel vitézeink itt vételezhetnek erősebb vértetek és fegyvereket, ami áldásos hatással lesz túlélési esélyeikre. Természetesen ezeket a tápos felszereléseket külön ki kell fejleszteni, de nem érdemes ezen garaszkodni. A bevételből úgys leadózik a kovács, tehát a befektetés hosszú távon bőségesen megtérül.

**Kocsmá.** Kell-e róla külön szólnom...? Értelemszerűen nem a legkihaltabb hely, embereink itt szokták elverni vértől izmos aranyait. Már csak elvből is felhúzóknéhányat, hadd mulassanak a fiúk! Fejlesztetni viszont nem lehet, ami igen súlyos mulasztás a készítők részéről. Pedig szívesen elnézegetnék egy félképernyőnyi, összkomfortos csehót néhány gogo-elfel megspékelve...

**Piac.** Szintén hálás darab, a kerges lelkű kufárok ugyanis nem kevés arannyal gyarapítják kincstárunkat. Külön haszon, hogy a különféle mágikus tárgyak "kifejlesztésével" hőseink is betérnek egy kis tápolásra. Ennek köszönhetően lényegesen életképeesebbé



## Épületek

válnak, s még a fáradtsággal megkeresett pénzt is sikeresen kiszedtük a zsebükből... Érdemes a "market day" nevezetű opciót minél sűrűbben használni: ilyenkor egy komolyabb összeg üti markunkat (még hozzá azonnal), de egy időre más bevételünk nem származik majd a piacról. Nem baj, így is megéri. Szerény véleményem szerint a piac egyike a legnélkülözhetőbb és leghamarabb felhúzó épületeknek, a keményebb pályákon 2-3 darabra is szükségünk lehet. Záros határidőn fejlesszük fel maximumra, a befektetés igen hamar megtérül.

**Gyakorlótér.** Igen drága épület, de a küldetések vége felé nélkülözhetetlen. Egyetlen funkciója, hogy hőseink némi készpénz fejében szintet ugorhatnak az itt rendezett tornákon, ami különösen az újonnan toborzott fickók számára jön jól. Elvileg válogathatunk a különféle típusú tornák között, de szerintem a "combo" a legcél-szerűbb választás. Ekkor ugyanis minden kaszt kedve szerint fejlődhet, s nem kell állandóan váltogatnunk az egyes tornatípusok között.

**Tolvajok céhe.** Látszólag nem több, mint bármelyik más céh, ám a látszat ezúttal is csalóka. A tolvajok különleges specialitása, hogy egy külön opcióval kedvükre fosztogathatnak a városban. Hiába, a pénznek nincs szaga... Az így begyűjtött javak nagy része rögtön a kincstárba kerül, ami a játék közepe felé létfontosságú mellékvédelem lesz. Az efféle fosztogatás eredménye nagyban függ az irányításunk alatt álló tolvajok számától és birtokunk méretétől – a többi már a céh fejlettségén és a jószerecsén múlik. Negatív hatások illetve módosítók nincsenek, mértékeltlen használata tehát erősen javallott.

**Órtorony.** Alapesetben egy plusz városi őrt eredményez, némi fejlesztés után azonban ezen túl még nyílzáporral is kedveskedik az erre tévedő szörnyeknek. További pénzfördítással az őrharc értéke is javítható, bár tapasztalataim szerint ez már nem igazán éri meg. Pompás akadály és ütésfogó, ezen túl meglehetősen olcsó is. Brutálisabb változata a törpék üzemeltette ballisztatorony és a varázslótorony, ezek már a keményebb ellenfeleknek is komoly fejfájást okozhatnak. Sajnos ehhez mérten az áruk is tekintélyes – csak a legnehezebb pályákon érdemes efféle luxusra költeni.

rossz hatásokkal. Egy magas szintű varázsló már alig látszik ki a támadó- és védőmágiák effekt-tömegei alól. A mágusok egyébként is trükkös jószágok, mivel az ő varázslataikat külön épületben – a könyvtárban – kell kifejleszteniük, borsos áron. Nem baj, legálább szép nagyokat sebeznek.

A templomokban megvehető varázslatok teljesen más elven működnek, ezek függetlenek hőseinktől, s kedvünk szerint dobálózhatunk velünk. A probléma ott kezdődik, hogy a használható darabok csak az adott vállás templomának fejlesztése után válnak elérhetővé, ami drága mulatság. S ami még nagyobb pofátlanság: még ezután is fizetnünk kell minden egyes varázsigéért a papoknak. Ez igen nagy galádság, hisz eleinte aligha lesz pénzünk efféle hóbortokra, a végjátékban pedig ezek nélkül is könnyedén boldogulunk. Ésszerűbb lett volna, ha mondjuk folyamatosan töltődő manapontokhoz kötik ezeket a varázslatokat, akkor talán használni is érdemes lenne őket. Ez azért egy kicsit túlzás, néhány ige valóban megéri a pénzt. Krypta és Agrela varázslatai például remekül használhatók, a többi pénzpocsékolásnak tűnik.

## Néhány hasznos tanács

Mint tudjuk, a háborúhoz három dolog szükséges: pénz, pénz és pénz. Ez a Majestyben sincs másképp, mindenképp előtt tehát a piacot és a tolvajok céhet építjük fel. Ezeket érdemes rögtön fejleszteni maximumra, ami meg is alapozza jólétünket. A későbbi pályákon kettőt is felhúzzunk az említett épületekből – csak a biztonság kedvéért. Hősöket csak ezután toborozunk, s a nagy építkezés közepette se feledkezünk meg a kastély folyamatos fejlesztéséről. Főlősleges épület nincs: a kereskedelmi állomás és szobrok kivételével mindegyikből érdemes egyet felhúzni, s azt a lehetőségekhez képest fejleszteni. Én a következő sorrend szerint játszom: piac, tolvajok céhe, harcosok céhe, erdészek céhe, kastély fejlesztése, kovácműhely, kocsmá, varázslók céhe, könyvtár, gyakorlótér, templomok ízlés szerint és a többi. Még nem találkoztam olyan küldetéssel, ahol el kellett volna térnem ezekről a prioritásokról, tehát a rutin megszerzése után nem sok kihívást tartogat a játék. Az újabb szörnyhordák sem jelentenek túl nagy nehézséget: ha már felépítettük és be is népesítettük a fontosabb céheket, nyert ügyünk van. Akadnak küldetések, ahol a szörnyek nem véletlenszerűen, hanem szabályos hullámokban érkeznek. Ez annyiban módosít a felálláson, hogy birtokunk határait érdemes néhány fejlesztett óratornyal, ballisztatornyal és varázstornyalal bebiztosítani. Ezek szépen lekötik a rohamozókat, amíg mi néhány jól irányított vérdíjjal visszacsalogatjuk hőseinket. A legerősebb szörnyeket termelő romokat/barlangokat mindenesetre érdemes a lehető leghamarabb eltakarítanunk az útból, mivel némelyik

csúnyaság még a legmagasabb szintű bajnokainkra is veszélyt jelent.

Multiplayer játékokban új elem a hőseink lojalitása – bizonyos kasztok jeles (?) képviselői ugyanis (különösen a tolvajok) kellő javadalmas ellenében akár ellenünk is fordulhatnak. A parkok és szobrok telepítésével növelhetjük tisztelt alattvalóink hűségét,

is kiismerhető egy-két alkalom után, és idővel azért ez kissé gépiessé üleszti a játékot.

A másik dolog, amivel nehezen tudtam megbarátkozni, a grafika volt. Azt



Tájkép hullarablás után

úgyhogy kellőképpen aljas ellenfelekkel szemben nem árt ezekből is felépíteni néhányat.

## Kellemes, de csak majdnem tökéletes

Ennél találébban aligha lehetne jellemezni a Majestyt. Maga az alapkonceptió, s néhány ötlet valóban zseniális. A váratlanul felbukkanó káros épületek intézménye például remek ötlet, mint ahogy az egyes hősök viselkedése is a végletekig reális. Ami viszont nagyon zavaró a játékban, az az interaktivitás hiánya. Rendben, a régebbi Settlers-epizódokban sem irányíthatuk közvetlenül az embereinket, ám ott a gazdaság összetettsége és a variációs lehetőségek szinte végtelen száma mindenkit bőségesen kárpótol. A Majesty esetében a hangsúly egyértelműen az egyszerűség felé tolódott el – hogy ez jó-e avagy sem, ki-ki döntse el maga. Engem játék közben végig az az érzés kísértett, mint ha a Dungeon Keeper kifejezetten ifjancok számára kifejlesztett változata előtt görnyednék. Szórakoztatónak ugyan még így is meglehetősen szórakoztató volt a játék, ám a végjátékban sokszor már a TV felé pislogtam, túl sok meglepetés ugyanis nem történt a monitoron. A Majesty ugyanis elég könnyű, még a legnehezebb küldetés

úgyan nem állítanám, hogy a Majesty csúnya lenne, csak épp tisztességes iparosmunka és más semmi. A zene mondjuk egy fokkal korrektebb, de feledhetetlen nyomokat azért ez sem hagy az emberben. Hogy akkor mégis miért játszottam hosszú órákon át a játékkal? Tudja az ördög. (Biztos azért, mert még nem vagy Diablo2-teszter... – CoVboy) Talán, mert a Majesty az előbbi duzzogás ellenére is igen szórakoztató, és ha egyetlen részletben sem alkottak forradalmi újdonságot a szerzői, azért rendesen megdölgöztak a pénzükről.

## Külcsín/belbecs

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

## Summa summarum

Hát talán klasszikus nem válik belőle, de nagyon jó szórakozás lesz mindenkinek

## Végítélet

86%



# THIEF II: THE METAL AGE

★ Egy játék, ahol a főszereplő lop, és nem a fejlesztők

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Looking Glass  
 Kiadó: Eidos Interactive  
 website: www.thief2-metalage.com  
 Minimum konfiguráció: PII-266, 48MB RAM  
 Ajánlott konfiguráció: PII-400, 64MB RAM  
 3D gyorsító\*: D3D  
 Multiplayer: -

**B**ármennyire meglepő és mulatságos, teljes mozgásszabadsággal megáldott first person nézetű 3D-s játékok már léteztek bőven a Quake, a Doom, sőt, a Wolfenstein előtt is. Az első igazán sikeres ilyen jellegű játékokért a C64 fénykoráig kell visszalapoznunk a történelemlapra, és az Incentive nevű, mára már rég elfeledett fejlesztő/kiadó cég (akkoriban még úgy mondták: szoftverház) háza táján körülnézni egy csöppet. A csapat programjai (Driller, Dark Side, Total Eclipse) az óidők technikai színvonalán már tudták mindazt, amit ma egy first person shootertől elvárunk (igaz, a frame/sec értékek helyett akkor még sec/frame-et számoltunk, mármint, hogy hány másodperc alatt rajzol ki egy nézeti képet), sőt, tartalmilag néha még túl is szárnyalták a mai menőket, hiszen az akció, mászkálás, felfedezés mellett tisztességes történettel és fejtörőkkel ellátott kalandjátékok is voltak. A PC elterjedésével hosszú évekre teljesen eltűnt ez a stílus a nagy játékalettáról, de szerencsére azért akadt egy csoportnyi bátor fejlesztő, akik újra a 3D-s megvalósítást, és a különböző játékkategóriák keresztezését tűzték a zászlajukra. Ők a Looking Glass, akiknek az áhított célt olyan szinten sikerült elérniük, hogy a Thief



Hm, egy templom. Akkor mondjuk fosszuk ki a perselyeket!

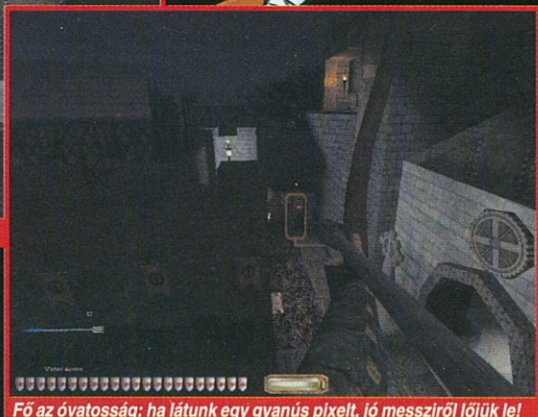
és a System Shock műfaji besorolásán azóta is vitatkoznak a nagyfejűek szerte az Interneten. A derék fejlesztőket ez hál'Istennek egy cseppet sem zavarta, és nekiálltak egy-egy folytatás írásának a két azon melegében klasszikussá vált játékhoz. A System Shock 2 számolatlan mennyiségben nyerte a '99-es év legjobb játékaának járó kitüntéseket, a Thief 2 pedig... nos, ne szaladjunk dolgok elébe, hiszen még csak április van (vagy május? Esetleg október? Mennyit is késett a mostani szám?) (Ne viccelődjünk itt kérem, hanem írjuk a cikket! - CoVboy), de annyi biztos, hogy az évvégi szavazásokig jó, ha megjegyezzük a címet!

## Nehéz a tolvaj élete

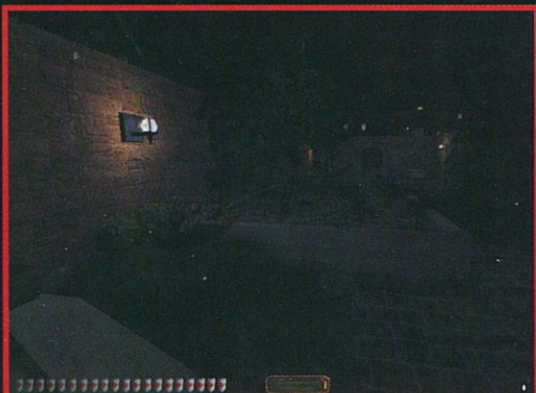
A játék első ránézésre egy igen gyér fegyver- és ellenfél-választékkal megáldott fantasy Quake-klónnak tűnik, de próbáljunk meg csak a keresztres lovagok által előszeretettel hangoztatott "öld meg mindet, Isten majd kiválogatja az övéit!" mérsékeltén humánus módszerét alkalmazni! Nagyjából két másodperc és három kardvágás alatt távozunk az

élők sorából, és vert hadunk csonthalmai fölött elgondolkodhatunk, va-jon miért is Thief a játék címe... Nos, hősünk, Garrett nem egy szteroidoktól begőzölt Rambo-utánzat, az ő ereje sokkal inkább a csendes mozgásban, a sötétben való elrejtőzésben, a halálos pontosságú nyilvesszőkben, és a mérnöki precizitással a gerincoszlop mellé irányított tördőfésekben áll. Minden szerepjátékos (rém)álma ő, az árnyékokkal egygyé váló, hangtalan léptű orgyilkos, aki evés közben lopja el előled a kanalat és a tányért, úgy, hogy észre sem veszed. Nincs számára kinyithatatlan zár, mozdíthatatlan értéktárgy, lehetetlen küldetés és erkölcsi korlát - valljuk be, egy ilyen karakter megformálása nagyobb kihívás, mint egy tűzlabdával dobálózó mágusé, vagy egy hadsereget két elnyomott ásitás között felaprító harcosé.

Az első részben Garrettnek sikerült ugyan megfékeznie a Hammerite nevű démonidézgető szektát, de elvesztett szeme világát csak félig-meddig szerezte vissza: most egy mechanikus látószerv éktelenkedik jobb szeme helyén. Ez ugyan esztétikai szempontból nem egy főnyeremény, de azért vannak előnyei is. Például emberünk nagyszerűen lát vele a sötétben, és az optika állítgatásával opcionálisan mikroszkópként vagy távcsöként is jó hasz-



Fő az óvatosság: ha látunk egy gyanús pixelt, jó messziről löjünk le!



A képet nem (csak) a nyomda baltázta el: ilyen sötét helyeken dolgozunk



nek vezetői egy kódos jóslattal, egy bizonyos "Fémkorszak" néven emlegetett sötét kor eljövételével riogatták, ami természetesen be is igazolódott. A kalapácsos szekta helyét átvették a Mechanikusok, akik furmányos, gőzzel hajtott szerkezetekkel és robotokkal terrorizálják a népet. A túloldalon a Pagan nevű

kor a "rendőrök" szokatlan aktivitása miatt erőteljesen pang az üzlet Garrett számára, aki akkor még nem sejti, hogy a háttérből az eseményeket irányító hatalmak őt szemelték ki a nemes célra, hogy kiderítse, vajon ki irányítja Truartot, miért, mik a céljai, és különben is, miért nem fekszik az illető már rég valami hű-



Garrett diktafon-üzemmódba kapcsol: ki kell hallgatnunk, miről folyik a diskurzus

brigád áll, akik némi fekete mágiával fűszerezve szövögetik rettentő intrikáikat. A tolvajcéh mindezen körökön kívül áll, és mindig annak dolgozik, aki éppen több pénzt kínál – esetenként a szabadúszó Garrett is kénytelen-kelletlen újra a szolgálatukba áll egy rövid meló erejéig. Ennek a szép, csendes világképnek a közepébe piszkít bele az egész mókához addig békésen asszisztáló városi őrsgé reformja: az új seriff, Truart roppant komolyan veszi magát, és hadat üzen az alvilágnak és a sötét üzelmeket folytató szektáknak. A sztori kezdete-

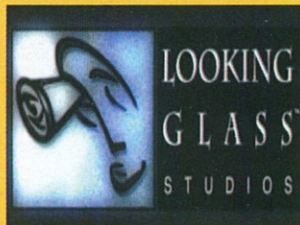
vős helyen egy diszkrét bökövel a hátában!?

### Lopni csúnya dolog – de kifizető!

Tizenöt küldetésen keresztül játszhatjuk az önkéntes tulajdonjog-áthelyező és biztonságtechnikai szakembert. A pályák méretére és kidolgozottságára, a küldetések ötletességére már az első részben sem lehetett panasz, itt azonban az előd dicsőségét is elhomályosító mestermunkát végeztek a fejlesztők. Először is: a "nagy" szó egy igen gyenge próbálkozás arra, hogy érzékeltse

A Looking Glass csapata mindig is a csendes sztárok közé tartozott. Körülöttük nem forr állandóan a levegő, mint Romeróék körül, nem lesi újságírók hada minden lépésüket, mint Carmackékat, nem pózolnak médiaszár-szerepben, mint Dave Perry és a Shiny – csak teszik a dolgukat, és évről évre újabb sikerprogramokkal lepik meg a közönséget. A céget 1983-ban Gryphon Software néven alapította Paul Neurath és Ned Lerner, hogy repülő- és űrszimu-látorokat fejlesszenek. A programjaikat rosszabb esetben saját maguk forgalmazták, jobb estében sikerült eladniuk egy-egy kóbor kiadónak. Egy ilyen "jobb esetnek" köszönhetően akadtak össze Richard Garriotttal és rajta keresztül az Originnel. Innen indul az igazi sikersztori, az Originnel közösen kiadták a Space Rogue-t, ami óriási sikert aratott, majd újabb közös munka, az Ultima Underworld következett. Az UUUW RPG létére olyan megoldásokat használt, amit a first person shooter-ek is csak évek múlva vettek át.

A máig a legjobb szerepjátékok között emlegetett két Ultima után a System Shockkal sikerült végleg beírniuk magukat a történelemkönyvekbe, ami szintén messze megelőzte a korát, és az első igazi 3D shooter-kalandjáték volt. Egy kis kalandozás következett a legkülönfélébb játékkategóriák területén, repülő-szimulátort, kommandós akciót, sőt még amerikai foci- és golfprogramot is írtak! Tavaly aztán végre visszatértek ahhoz, amihez a legjobban értenek: a kaland-RPG játékok first person shooterrel való keresztesztéséhez. Ennek az eredménye volt a Thief, és a System Shock 2. A Thief 2 bombasikerének megjósolásához sem kell különösebb látónoki tehetség, és sok jót sejtet az is, hogy a készítőik szerint rengeteg kiaknázatlan ötlet van még a sebtiben first person sneakernek elnevezett műfajban. Mostanság a csapat Thunder over Europe címen egy második világháborús repülősimulátort készít, és égre-földre keres multi-player játékok fejlesztésében járatos programozókat és designereket – ez roppant reménykeltő egy multiplayer Thief-kiegészítésre nézve...



se a térképek méretét, maradunk inkább abban, hogy ha a Fémkorszak ismerték volna a postai irányítószám nagyszerű intézményét, pályánként vagy huszat-harmincat simán szét-szórhattak volna a könnyebb tájékozódás kedvéért. Hosszú órákig bolyonghatunk gigászi épületeket, labirintusokat bebarangolva (a külső helyszínekről nem is beszélve), és ami a legszebb az egészben: tényleg úgy érezzük, hogy ott vagyunk,

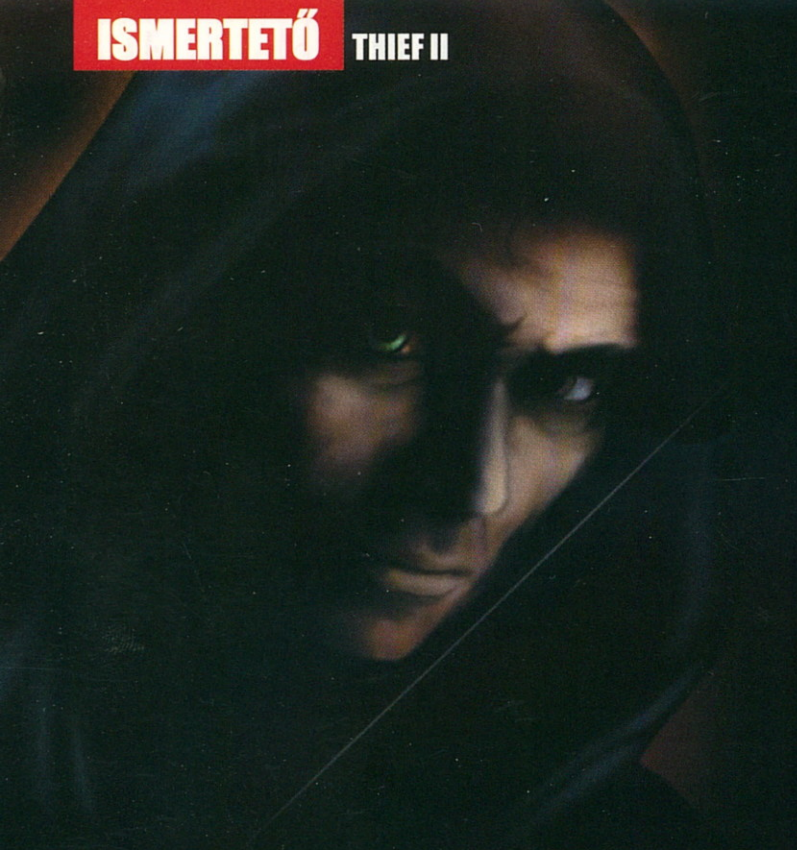
összerezzünk a zajok hallatán és az árnyékban lapulva a lélegzetünket is visszafojtjuk. Egy pillanatra sincs olyan érzésünk, hogy ezt a város tulajdonképpen csak azért építették fel, hogy környezetet biztosítson a küldetéseinkhez. Ez a világ él, lélegzik nélkülünk is (sőt, nélkülünk sokkal jobban érzi magát...), minden szereplőnek megvan a maga dolga, és ez messze nem annyiból áll, hogy megvárja, amíg megérkezünk, majd engedelmesen összecsukszik, ahogy tarkón csapjuk az ölmosbottal. Itt nincs olyan, hogy egy ház-textúrával lezárják a pálya szélét – ha Garrett képes be-



Nyugalom, kidumáljuk magunkat: "ööö... Innen indul a hatos busz?"

jutni valahova (márpedig kevés helyre nem képes), az meg van tervezve, ki van dolgozva. A szó szoros értelmében bárhová bejuthatunk, bármit elemelhetünk és bárkit kirabolhatunk, a pályatervezők szinte tökéletes munkát végeztek – ez azzal is jár, hogy egy-egy pályára 3-4 óra tiszta játékidőt számítsunk





és persze rengeteg állás-visszatöltést. Az elvégzendő feladatok igen változatosak, egy szabadúszó tolvaj/orgyilkos teljes tevékenységi körét lefedik. Kalandjaink rutin-megbízásokkal indulnak: segítsünk egy Rómeó és Júlia-klón ifjú párnak megszökni a jól őrzött kastélyból, törjünk be egy raktárba, és vigyünk el mindent, ami csak mozdít-

“leg”-eket...) sztori, amit valaha akció/kalandjáték a hátán hordozott.

### A lopakodó-szimulátor

Már a kis Vuknak is a szájába rágta az öreg Karak, hogy a vadász legjobb barátja az éjszaka, és ez esetünkben sincs másként. Garrett erejét az adja, hogy áldozatai csak akkor veszik észre, amikor már késő

– ezért fél szemmel mindig a legfontosabb műszerünket, a “láthatatlanság-ó-métert” figyeljük, ez mutatja, hogy mennyire vagyunk észrevehetetlenek. Árnyékban, mozdulatlanul, fegyver nélkül teljes biztonságban érezhetjük magunkat, akár egy karnyújtásnyira



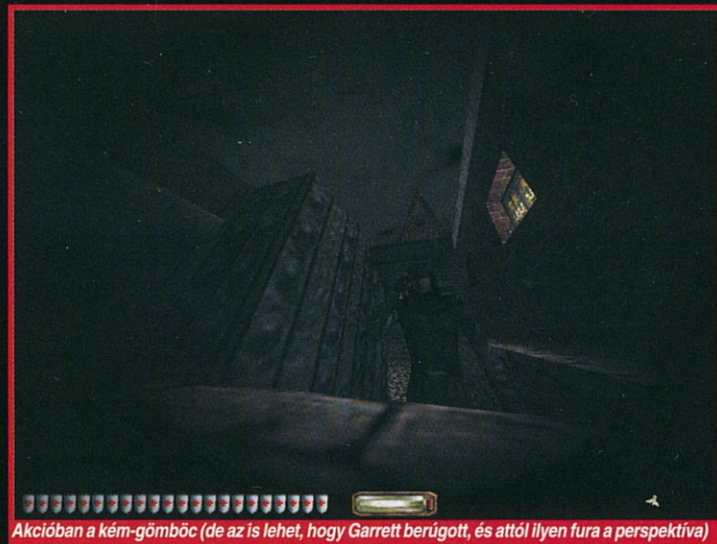
A duracell-nyuszi helyi megfelelője, kicsit System Shock-stílusú fejjel

ható... Alighogy bemelegedtünk kicsit, a dolgok kezdenek vérszesen összekuszálódni: a város vezetőségének zavaros zsarolási ügyeibe, és sötét szekták intrikáinak a kellős közepébe csöppenünk, ráadásul egy régi megbízónk elárul, és a városi örök kezére ad (legalábbis megpróbálja). Nagyjából a negyedik-ötödik küldetésre már a mindig hideg fejjel gondolkodó, szkeptikus Garrett is eljut addig, hogy a helyzetének egyetlen előnyös részletét abban lássa, hogy ennél nagyobb bajba már aligha kerülhet. Naná, hogy téved... A történet további alakulását bűn lenne lelőni, mindenesetre az biztos, hogy az egyik legjobb, leghangulatosabb, legizgalmasabb (és még meddig sorolhatnám a

elsétálhat előttünk valaki, nem fogja észrevenni a mestertolvajt – csak azt, hogy eltűnt az erszénye... Sokat ront az esélyeinken, ha fegyverrel hadonászunk, vagy ha előzetes ámokfutásunk folytán a fél városi őrség minket keres, esetleg szanaszét hagyunk néhány hullát a környéken, amitől a gyanútlan járőrök idegesen pislognak állandóan a hátuk mögé. Egy szakképzett orgyilkos természetesen nem vét ilyen hibát, és az ólmosbottal “álomba ringatott”, rosszabb esetben kibelezett, vagy néhány nyílveszővel kidekorált egyedeket elrejt egy félreeső helyen (az ingóságai eltulajdonítása után, természetesen). A hullákon kívül még vagy ezer objektumot tudunk mozgatni, mani-

pulálni velük, vagy egyszerűen zsebre vágni, hogy két pálya között jó pénzért eladjuk. Ez egy picit betesz az addig az egeket súroló realizmusnak: a bámészködő őr jó eséllyel észrevesz, ha kivont karddal a háta mögé osonunk, de ha négy-öt tízkilós színarany gyertya-

a torkából, csak jön tovább, mint a bulldózer, és fellármázza az egész kerületet. Milyen egyszerű is lenne a dolgunk, ha csak ilyen, aránylag könnyen kezelhető ellenfeleink akadnának! A rutinos Thief-játékosok még emlékezhetnek az első rész hosszú sorokban özönlő zom-



Akcióban a kém-gömböc (de az is lehet, hogy Garrett berúgott, és attól ilyen fura a perspektíva)

tartó kandikál ki a hátizsákunkból, az egy pillanatra sem akadályoz a mozgásban...

Ha már a realitásnál tartunk, szuper ötlet, hogy a fegyvereink sebzése attól függ, mennyire sikerült a támadással meglepnünk az áldozatot. Egy szemtől-szemben karpár-bajban nem sok esélyünk van, mert minket elég kétszer-háromszor megkarcolni, és Garrett máris engedelmesen elfekszik, és még a leggyengébb ellenfélnek is olyan négy-öt vágást kell bevinni. Ellenben meglepetésből szinte mindenkinek elég egy jól irányzott szúrás. A gond az, hogy ugyanez a módszer a távolsági harcra is érvényes, vagyis meglepetésből elég valakit egyszer hátbalőni, és már feldől, de ha lát minket, hiába lóg ki három nyílvesző

bijaira – na ők szerencsére kimaradtak a folytatásból, viszont vannak helyette sokkal rosszabbak: a Mechanikusok robotjai. Kedves jószágok, nem lehet őket kiűzni, és – ha csak nem vagyunk nagyon-nagyon jól elrejtözve – kíméletlenül kiszúrnak, és riadóztatják a többi mechanikus undormányt. Mindezek tetejébe néhol fél-mechanikus fél-mágikus ipari kamerák pásztázzák a terepet, hogy a boldogságunk teljes legyen. Szerencse, hogy Garrett full extrás tolvajfelszereléssel jár még a mellékhelyiségre is, így a kamera-problémára is megvan az orvossága a speciálisan kiképzett tüzes nyílveszők képében. Extra nyílveszőből akad még jónéhány fajtánk, külön a fáklák és lámpások eloltására, elterelő zajok keltésére,











# Fél évszázad Formában

## ★ Emlékezés Prost tatára és számos Tanár Urakra

A mikor Karl Benz 1886-ban a siki-tófrászt hozta Mannheim lakosai ra saját gyártmányú háromkerekű benzinmotoros járgányával, még nem sejtette, találmánya később mekkora örület fog rászabadítani a világra a Forma 1, illetve mindenféle autóverseny képében. A történelem első autóversenyét 1894-ben Párizsban rendezték, és a győztes Peugeotot (igen, a ma is ismert márka) elképesztő 20km/h átlagsebességet produkálva hagyta maga mögött a mezőnyt, amiben egyébként még a gőzhajtású járgányok is szép számmal szerepeltek. Az első hivatalos Grand Prix-re, azaz a mai Forma 1-es futamok ősré 12 év múlva szintén francia földön, Le Mans környékén került sor, több, mint 1200 km-es távon, itt egy magyar származású versenyző, Szisz Ferenc nyert, aki Renault gépével elsőként lépte át versenyen a 100 km/órás átlagsebesség álomhatárát. A versenyek egyre népszerűbbek és látványosabbak lettek, az autók pedig egyre erősebbek (előfordultak 16-18.000 köbcentis motorral ellátott Godzilla-szerű szörnyek is). Az 1910-es években mutatkoztak be a közönség számára olyan, máig legendásnak számító versenypályák, mint az indianapoli, vagy a monte carloi. A két világháború és a gazdasági válság csúnyán betett a motorizált sportoknak, azonban a technikai fejlődés (első-

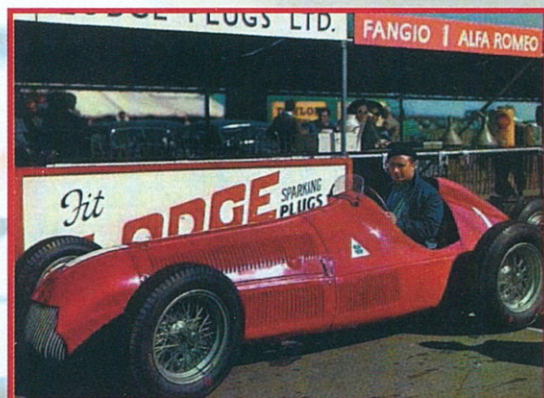
sorban a hadiiparnak köszönhetően) soha nem látott méreteket öltött. A második világháború után az autóversenyek gyorsan újra divatba jöttek, FIA néven nemzetközi szövetség is alakult, és hamar kigyalták a mai Forma 1 alapjait: egy több futamból álló, nemzetközi pályákon zajló versenysorozat, amelyben az idény végén az eredményeket összesítve hirdetik világbajnokot a pilóták és az autók gyártói között.

Az első igazi Forma 1-es futamot az angliai Silverstone pályáján rendezték, és az olasz Giuseppe Farina nyerte egy Alfa Romeo nyergében. Az első F1-idény hét futamból állt, ebből az egyik az azóta már rég különvált indianapoli 500 mérföldes verseny volt (amire egyébként az európai versenyzők nagy része nem is tudott elutazni). Az első világbajnok Farina lett, majd Alberto Ascari és Juan Manuel Fangio évei következtek. Ez volt a híres szivar alakú autók, és a legendás márkák (Ferrari, Alfa Romeo, Mercedes, Maserati) aranykora. Ascari, miután '52-'53-ban kilenc futamot nyert sorozatban, az első kétszeres világbajnok, majd egy monzai edzésbaleset után a Forma 1 első halottja lett. Az argentin Fangio valamire való vetélytárs nélkül maradván így könnyedén nyert még az ötvenes években öt világbajnoki címet – ezt a teljesítményt azóta sem sikerült senkinek megismételni. Ebből a korszakból kiemelkedik még az angol Moss, mint minden idők legpechesebb Forma 1-pilótája, aki '55 és '61 között hat (!) különféle típusú autóval próbálkozott, de négy világbajnoki ezüst- és három bronzérme mellett soha nem tudott bajnok lenni. Időközben egyre több autó-

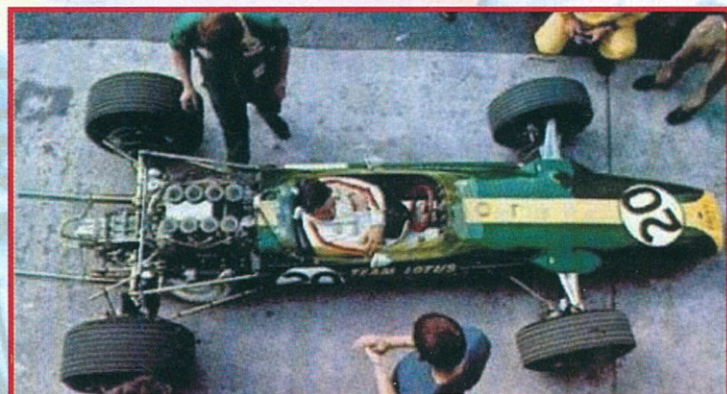
gyártó cég kezdte úgy érezni, hogy neki is be kell lépni a Forma 1 egyre nagyobb reklámozó világa: színre lépett a Honda, a Porsche és a Ford. Az egyre erősebb motorok mellett az ötvenes évek végén a Mercedes mérnökeinek kutatásai vezettek arra, hogy az autókra hatalmas spoilerok, ("szár-



Jack Brabham angol eleganciát idéző (nemtű)tüzzelő kürruhában



A legendás Fangio mester és sajátos vonalvezetésű Alfája



Ilyet is már csak az Ecserin kapni NDK-s műanyagban: Jim Clark '67-es Lotusában

nyak)" kerültek, amik a leszorító erő jelenlétét kihasználva az úthoz szorították a kocsit, rövidítették a féktávokat és emelték a kanyarokban elérhető sebességet. A hatvanas évek Forma 1-e az egyre újabb trükköket kieszelő mérnökök és a FIA a versenyzők és a nézők biztonsága

érdekeiben hozott korlátokat felállító vezetőinek párbajává vált. A motorok hengerterefogatát 2500, majd 1300 köbcentire mérsékeltek, 450 kg-ban minimalizálták az autók tömegét, a hengerek számát 12-ben maximalizálták, és a felhasználható üzemanyag mennyiségét is meghatározták. Ennek ellenére a kocsik tovább gyorsultak, a hatvanas évek pedig olyan legendás versenyzőket hoztak, mint az ausztrál Jack Brabham (később a nyolcvanas évekig sikeres istállóinak kölcsönözte a nevét), Graham Hill (Damon Hill apja) és egy újabb "hősi halott", Jim Clark. Csupa-csupa legendás idény és verseny: Hill például a '62-ben megszerzett világbajnoki címe után három évig folyamatosan a második volt, majd '68-ban, negyven évesen sikerült neki újra a csúcsra jutni. Clark a Lotus első két világbajnokságát nyerte meg, hogy ezzel a márkát hosszú időre a legjobbak közé emelje, Brabham (az új-zélandi, és szintén autó-



Emerson Fittipaldi helyre kis esernyője...



...itt igencsak jól jött volna az 1-es McLaren ifjú sofőrjének, bizonyos Alain Prostnak





## Fogadjunk, hogy nem tudat!

...hogy a Hungaroringet anno nem kifejezetten a Forma 1 miatt építették, hanem a nyári és téli játékokhoz hasonló Technikai Sportok Olimpiáját akarták megrendezni rajta.

...hogy már három női pilóta is megjárta a Forma 1-et (igaz, pontot érő helyezést még nem sikerült a szebbik nemnek elérnie).

...hogy a '66-os Monacoi Nagydíj szedte a legtöbb áldozatot az autók közül: csupán négy versenyző tudta befejezni a versenyt.

...hogy csak '53-tól kötelező a bukósisak használata a versenyzők számára, biztonsági övvel pedig csak '61-től muszáj felszerelni az autót.

...hogy '60-ig a futamon elért leggyorsabb kört is egy ponttal jutalmazták az összetett versenyben.

...hogy a '80-as évekig a trópusi helyszíneken azzal a trükkal éltek a csapatok, hogy az üzemanyagot -20 fokra hűtötték, így akár 10-15 literrel több fért a benzintartályba. (Az meg megint más kérdés, hogy néha a benzin nagyobb sebességgel táglult, mint ahogy fogyott, és az autó alkalmasint pirotechnikai látványosságá vált.)

...hogy Hill néven eddig három világbajnoka van a Forma 1-nek (Graham és Damon ugye apja-fia, míg a '61-es bajnok Phil csak névrokon), a Fittipaldi-családból pedig már hárman jutottak el az F1-ig (a kétszeres világbajnok Emerson, valamint az öccse és a fia).

...hogy a '92-es Magyar Nagydíjon a Lotus csapat egyik szponzora a Magyar Hírlap volt: Hakkinen szerelői egy adminisztrációs hiba folytán szállás nélkül maradtak, az újság szerkesztői szereztek nekik szállodai szobát, amiért cserébe az egyik Lotus oldalára felkerült egy Magyar Hírlap-matrica.

névadó McLarennel közösen) pedig az ötödik földrészen alapozta meg a száguldó cirkusz népszerűségét. Szintén ehhez a korszakhoz kapcsolódik az a szomorú tény, hogy '67-től '73-ig nem múlt el olyan év, hogy ne legyen halálos áldozata a versenyeknek.

A hetvenes években elsősorban a Lotus legendás tervezőjének, Colin Chapmannek köszönhetően kialakult az autók mai

évek brazil sztárjainak előfutára még harminc éves sem volt, amikor kétszeres világbajnokként hátat fordított a Forma 1-nek, és a Nascar és IndyCar világa felé fordult (hasonló eredményekkel). Májig legendás az osztrák Lauda, akinek a '76-os borzasztó balesete (a Nürburgringen a korlátnak vágódott és kigyulladt a kocsija, és szó szerint a fél feje legett) után volt lelkiereje visszaülni a Ferrariba, és '77-ben újra világbajnoki címet szerezni – aztán a visszavonulása után még egyszer visszatért, és '84-ben begyűjtött egy harmadikat is. Időközben a Re-



Jackie Stewart egy Tyrrell-Fordban, amin semmi sem skótkockás

karosszériája (ő találta ki a máig használatos jellegzetes légtérelő szárnyakat), a motorok terén pedig másfél évtizedre a Ford Cosworth vált egyeduralmukodóvá a csapatok között, ahol időközben új trónkövetelőként megjelent a McLaren, a Tyrrell és a Williams is. A pilóták között Jackie Stewart, Emerson Fittipaldi és Niki Lauda neve fémjelzi ezt a korszakot. Stewart tíz éves pályafutása alatt száz versenyéből 27-et megnyert és hatszor állt az év végén az összesített dobogón – visszavonulása után pedig a pályák és a versenyzők biztonságaért küzdők egyik élharcosa lett. Fittipaldi, a nyolcvanas

nault tervezői már az újabb technikai forradalmat készítették elő, amit a turbófeltöltés motorok jelentettek. Az első turbómotor bemutatkozásától ('77-től) számítva két év kellett a technikának, hogy elérje az első futamgyőzelmet; hat ahhoz, hogy az idény összes versenyét megnyerje; hét, hogy minden autóból kiszorítsa a hagyományos nyolchengeres Cosworth-t; és tíz, hogy a motorok teljesítményét minden

korlátozó szabály dacára a duplájára emelte. A nemzetközi szövetség ezt látván fel is adta a harcot, és úgy ahogy van, betiltotta a turbófeltöltőt. Eddigre nagyjából kialakult a mai versenynaptár, a futamok száma (16), és helyszínei is "kőbe vésődtek", azóta csak néha mutatkozik be egy új pálya. Ebben az időben Franciaország volt a Forma 1-es világ közepe, a Ligier és Renault autók versenyeztek a dobogós helyekért, és olyan csodák estek meg, mint amikor a '80-as Dél-Afrikai Nagydíjon csupa francia autót vezető francia pilóta állt a dobogón, vagy mint amikor '81-ben Dijonban, Prost hazai pályán egy francia motor hajtotta francia autóban nyert. A mezőny idővel kiegyenlítődt, '82-ben például a 16 versenyen győzelmein 11 pilóta osztozott, az ex-rallyversenyt svéd Keke Rosberg pedig egyetlen futamgyőzelemmel a zsebében tudott világbajnok lenni. A nyolcvanas évek Forma 1-es világát ezzel együtt is Alain Prost és Nelson Piquet uralta: a francia "törpe" négy, míg a brazil fenegyerek három világbajnoki címet gyűjtött be. (Prost egyébként máig a legtöbb Grand Prix-győzelemmel büszkélkedő pilóta, azóta is az F1 világában mozog, és a Francia Becsületrend mellett a nevét viselő saját versenystájlója is van.)

A következő híres dátum 1986 augusztusában jött el: ekkor rendeztek első alkalommal az akkor még álló vasfüggöny túloldalán, a Hungaroringen Forma 1-es futamot. Junior korból kinőtt olvasóink még emlékezhetnek rá, 250.000 néző előtt a magyarországi pályán Piquet sárga-kék Williamsse előtt lengették meg elsőnek a kockás zászlót, a második helyre Ayrton Senna jött be a fekete-arany Lotus-ban. A két brazil jó időre ki is bérelte magának a magyar dobogót, és a tragikus baleset áldozatává lett háromszoros világbajnok Senna mindig a kedvenc pályái között emlegette a magyar ringet. A kezdeti



Egy '83-as Tyrrell. A Benetton-grafikusok akkor még látták színeket

csoda-számba menő esemény után lassan megszokottá vált a Magyar Nagydíj nyár végén – az időponttal is szerencsések voltunk, hiszen az utóbbi másfél évtizedben nem egyszer nálunk dőlt el a bajnoki cím sorsa. Még arra is látszott némi

esély, hogy magyar versenyzőt delegáljunk a Forma 1 világába, azonban a szokásos iskolát (gokart, Forma 3000) szépen teljesítő Kesjár Csaba máig tisztázatlan baleset során életét veszítette.

A nyolcvanas-kilencvenes évek a Williams és a McLaren csapatainak párharcát hozták, ami alól csak a '94-es esztendő volt kivétel, a mai Forma 1 kétségtelesen legnagobb egyéniségének, Michael Schumachernek köszönhetően. Miután a német sztár a konkurenseknél jóval gyengébb Benettonnal két évig alázta a mezőnyt, átnyergelt a régi sikereire egyre halványabban emlékező Ferrari istállója-hoz, a "Forma 1 Fradijához". Népszerű-



A Nr. 2 brazil, Nelson Piquet és Brabhamja

sége az egekbe szárnyalt (nálunk maximum a magyarokkal feltűnően szimpatizáló Hakkinen veszi fel vele a versenyt), és még az emlékezetes '97-es jerezi baleset sem tudott ezen jelentősen rontani, amikor emberünk lelökta a pályáról a pontversenyben minimális különbséggel mögötte álló Villeneuve-öt, mindketten kiestek – és Schumit hatalmas botrányok közepette kizárták az egész világbajnokságból.

Ezzel el is jutottunk a máig, amikor Schumacher, Hakkinen, Coulthard és a többiek vívják harcukat az első helyért, a konstruktőrök között a szokásos McLaren/Williams-Ferrari versengés zajlik, a száz éve 10.000 frankos földíjjal elindult cirkuszból pedig milliárd dolláros üzlet lett, amit kéthetente százmilliók néznek a világ minden táján. A F1-es autók a világ legértékesebb reklámfelületeivé váltak, és Bernie Ecclestone "hatalomra jutása" óta a dolog inkább egy elképesztően jól menedzselte cirkuszra hasonlít, mintsem sportra. Ha azonban a sokmilliósi díszletek mögé nézünk, a boxutcába, a teszt-pályára, vagy a versenyek izgalmasabb pillanataira, rájöhethetünk, hogy a Forma 1 alapjaiban még mindig ugyanaz, mint a kezdetekben, Fangio és Ascari idején volt: a technikai sportok királya, ahol a gép és az ember legtokéletesebb harmóniájának elérése az igazi cél.



# Formula One volt és lesz!

## ★ A visszapillantó tükörben a Forma 1 játékok élmezőnye

**A** Forma 1-játékok első képviselőit – mint szinte minden játékkategória őseit – a 8 bites gépek fénykorában, a C64 és a Spectrum idejében kell keresnünk. (Ez így nem igaz: én láttam "Forma 1-et" ZX-81-en is, nagyon komoly 16K-s memóriabővítővel. Kicsit ugyan egyszínű volt, de egyébként full 2D... – CoVboy) Az akkori gépek teljesítményét mai szemmel elnézve új dimenziók nyílnak a "kevés" szó értelmezési tartományában, így nem kell csodálkoznunk azon a módszeren sem, ahogyan akkoriban a Forma 1-es játékok (inkább nem kísértem az eget a szimulátor kifejezés emlegetésével) születtek: egyszerűen ráfogták egy autóverseny játékra, hogy márpedig ez Forma 1 és pontum. Mivel a játékok kívülre voltak, bőven elég volt nagyjából F1-stílusúra rajzolni az autókat, és a pályáról mellőzni a többi nagyszerű autós örületből megszokott akadályokat (olajfolt, fekete macska, járókeretes öreg néni) – igaz, akkoriban senkinek nem voltak olyan extra igényei, mint például az eredeti pályák pontos másain versenyezni, esetleg egymástól nem csak a színeiben, de a tulajdonságaiban is eltérő járgányokkal. Talán a leghíresebb darab ebből az időből a Pit Stop 2, úgy '85 tájékáról. A

készítők (nevüket ma már sűrű homály fedi) a Forma 1-hangulat megteremtése érdekében olyan dolgokra is figyeltek, mint a gumik fokozatos elhasználódása és cseréje vagy a tankolás. Teljességgel elképesztő módon még multiplayer is volt, osztott képernyőn két joystickkal. A teljes beelés kedvéért még a versenyzők nevei is emlékeztettek a valódi-F1-es pilótákra. (Hogy miért nem az eredetiek szerepeltek, az rejtély, akkoriban még nem vették olyan komolyan a licenc-jogokat, hogy egy ilyenért kerékbe törték volna a teljes készítőgárdát...) 64-en és Spectrumon egyébként igen népes táborra volt a Forma 1 managerjátékoknak is, lévén a BASIC nyelv és a hatalmas memóriakapacitás oly tág lehetőségeket nyújtott mindenkinek, aki az esős délutánjait azzal kívánta eltölteni, hogy ír egyet.

A Commodore gépek kihalásával és a PC eljövételével lassan valóban szimulátor lett az F1-es autóverseny-progra-

mokból, és a kivitelezés is megváltozott, a felül- illetve hátulnézet megmaradt az arcade-jellegű komolytalan száguldozós játékoknak, míg az igazi szimulációkban a pilóta szemszögéből, a volán mögül bámulhattuk az aszfaltot. Ezzel párhuzamosan egyre nagyobb üzlet lett a Forma-1-es játékok kiadása, így a kiadók egymással versengve próbáltak egyre több extrát belezsúfolni a programjaikba. Hamarosan a menőbb versenyzőknek a nevükkel fémjelzett saját játékaik születtek (Nigel Mansell, Alain Prost, de még az egy szem világbajnoki címmel sem büszkélkedő Johnny Herbert is részesült ilyen megtiszteltetésben), a nemzetközi szövetség, a FIA áldásával-pecsétjével-ajánlásával ellátott hivatalos szimulátor jogai pedig sűrűbben cserélték a tulajdonosukat, mint CoVboy a zokniját



Pitstop 2 C-64-en. És ez nem videó, ezt már az "engine" tudta!

(ez persze lapzárta körüli időpontokban nem is olyan nagy teljesítmény). (Akkor freeware lett a Forma 1 is, én ugyanis bizonyos okokból már hetek óta nem hordok zoknit – CoVboy)

Az első igazán említésre méltó PC-s Forma 1-játék a Grand Prix Circuit volt (kis hazánkban – mivel eredeti példány valószínűleg soha nem közelítette meg 100 km-nél jobban a Kárpát-medencét – Test Drive 3 néven lett közismert). A

játékban rettenetes EGA grafikával kelt életre a száguldozó cirkusz, viszont eredeti pályákon rohadtak a köröket a három választható autó (Ferrari, McLaren, Williams) egyikében – amik ráadásul érezhetően különböztek egymástól végesség és gyorsulás tekintetében. A Grand Prix Circuit és folytatása a Grand Prix Unlimited egészen a ki-



A legendás Grand Prix 2 a Microprose-től



Ilyet először a GP2-ben láthatott a nagyérdemű

lencvenes évek közepéig uralta a terepet, uralkodásuknak az akkoriban még Sid Meier nevével fémjelzett MicroProse, és az F1 Grand Prix vetett véget. A program még Amigán indult világhódító útjára, de igazi legendává csak a '96-ban, már PC-re megjelenő folytatás, az GP2 avatja. A programot szinte teljes egészében egy szál ember, Geoff Crammond alkotta, ehhez képest még meglehetősen, hogy a mai napig párját ritkító, szinte tökéletes szimuláció mellett a 3D gyorsítók előtti korszak talán legszebben kidolgozott grafikájú játéka is volt. A 256 színben pompázó 320\*200-as grafika megjelenítéséhez nem kellett erőmű (egy közepes is 486-oson szépen szaladt a program), mindezek tetejébe olyan sebesség-

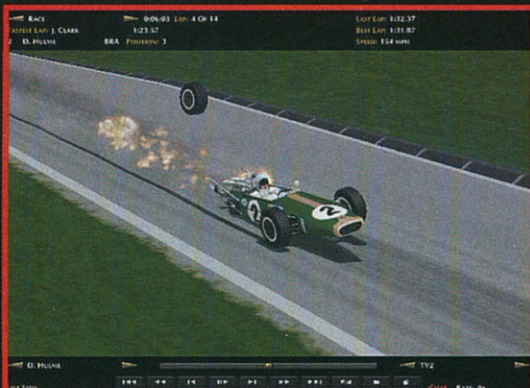


érzetet adott a játékosnak, amit egészen a Need for Speed-sorozatig senkinek nem sikerült megközelítenie. A hangok digitalizáltak voltak és szintén nagyon jók, de – mivel csak a saját motorunk hangját hallhattuk, a többi autót nem – inkább csak hangulati elemként funkcionáltak, gyakorlati hasznuk nem volt. Az autó viselkedése roppant realisztikus volt, az autó a legapróbb mozdulatunkra is élethűen reagált, így a játék egy az egyben megadta azt az élményt, mintha valóban egy 800 lóerős szörnyet irányítanánk. Így nekem számámra a motor büttyölése és az autó paramétereinek állítása (aminek az eredménye természetesen megérezhető a produkciókon is) tette fel a koronát a műre. Egy kicsit rontott az összhatáson, hogy a program által irányított gépek néha felmentést kaptak a fizika törvényei alól, hogy kizárólag verőfényes, szélcsendes napokon versenyezhetünk, és hogy a hálózatos játék sem örvendett túl nagy támogatottságnak (max. két gépet lehetett összekötni). A játék pokolian nehéz volt, és egyben roppant élvezetes, és mivel igen széles skálán lehetett szabályozni az életszerűséget, a "hardcore" szimulátorrajongóktól a száguldás élményére vágyó mazsolákig mindenki megtalálta benne a kihívást (utóbbiaknak külön öröm lehetett a karambolok látványos megvalósítása). Az élethűséghez, és a pályák modellezésének tökéletességéhez elég is annyi, hogy Jacques Villeneuve újonc pilóta korában

modellezése az egyetlen, ahol nem sikerült lekörözni a GP2-t. '98 végén jött ki a program folytatásaként beharangozott Monaco Grand Prix, ami egy grafikai igen kiforogott, a második generációs gyorsítók képességeihez igazított klón volt, egyetlen igazi újítással, a kARRIER móddal, ahol egy, a F1-be frissen bekerült pilóta szerepében kellett szép

lehetek az egészen egyedülálló hangulatú játékokban. A mezőnyből még a Psynosis Formula 1-sorozata emelkedik ki valamennyire, de inkább egyszerű kezeléssel és a könnyű játszhatósággal, mintsem a szimuláció realitásával vagy a kivitelezés nyújtotta audiovizuális gyönyörökkel – a kiadó ezt látva egyre inkább át is viszi a szériát Playstationre, illetve az ott divó arcade száguldozós stílusba. Hasonlóan gyengécske volt az egyébként egyéb játéktájakon néha minőségi szabványnak számító Eidos "tökhivatalos" feldolgozása (illetve nem a gyengécske a megfelelő szó, de diplomáciai okokból maradjunk inkább ennél, és ne nevezzük kerek perec sz@mak...) Nagyjából itt tart tehát most a Forma-1 szimulációk PC-s fejlődése. A 2000-es idény hosszú idő után újra pezsgést hoz a stílus – más műfajokhoz képest feltűnően nyugodt – állóvízbe. A nagy kérdés az, hogy kinek a fejére kerül a korona, a régi klasszikus folytatása, az immár több mint három éve készülő Grand Prix 3 lesz-e az új uralkodó, vagy az Electronic Arts-féle F1 2000 foglalja el a trónt. Utóbbi mindjárt megmutatja, hogy mit tud (lassan lehet is lapozni, hogy kiderüljön), előbbire még várni kell egy kicsit.

Az elvárások persze igen magasak, de a GP-ben és Geoff Crammondban még nem kellett csalódnia a rajongóknak. Egy azonban biztos: mióta ekkora üzletággá nőtte ki magát a számítógépes szórakoztatás, az Ecclestone & Co. súlyos milliókat kér a legapróbb Forma 1-cuccért is. Ezt csak a nagyok tudják a jövőben megfizetni, tehát sohasem térnek vissza hozzánk a 64-es víg napok.

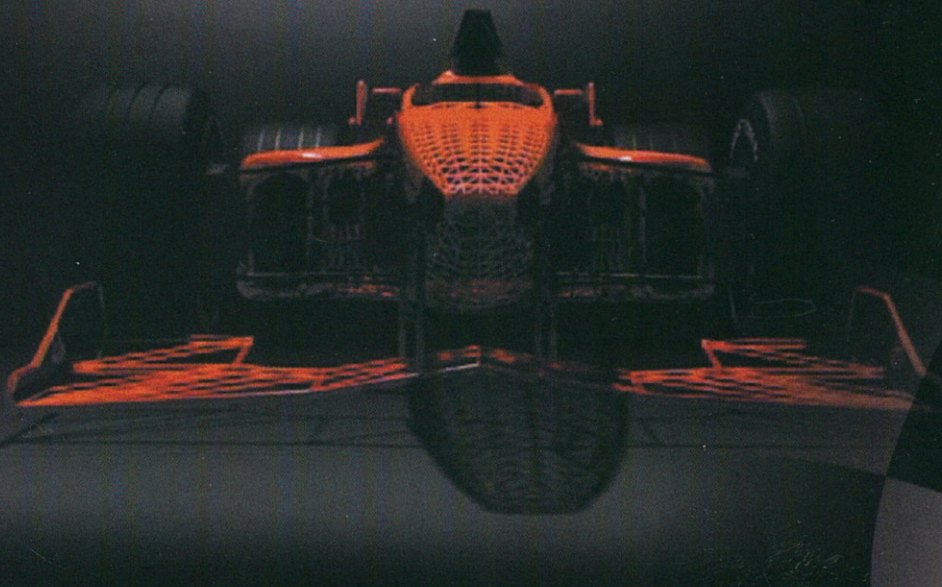


GP Legends. Régi idők focija. Kém. Bocija. Ööö: KOCIJA! (Nna...)

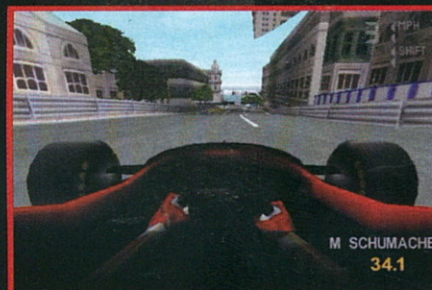
lassan eljutunk a legmenőbb istállóig, hogy egy csúcskategóriás gépben ülve már esélyesként vegyük fel a harcot a világbajnoki címért.

A PC-s Forma-1 szimulátorok talán legérdekesebb darabja a mai csodagépek helyett a hatvanas évek jellegzetes szivar alakú autót, és a mára legendává nemesült Jim Clarkot, Graham Hillt és a többi régi nagy nevet a középpontba helyező Grand Prix Legends. Grafikai ugyan nem vette fel a versenyt a konkurenciával, de az eredeti témaválasztás, és az élethű (azaz: iszonyúan nehéz) irányítás mindenért kárpótolt. Aki vette a fáradságot, hogy megtanulja vezetni a kipörgés- és blokkolásgátlót, félautomata váltót, fedélzeti számítógépet és egyéb kutyüket teljes mértékben nélkülöző, szó szerint hajmeresztő "biztonsággal" és "úttartással" (akkoriban még nem voltak divatban a légtérelő szárnyak, amik a mai gépeket az aszfalhoz ragasztják) megáldott gépeket, azok minden egyes sikeresen teljesített körrel addig soha nem tapasztalt sikerélmény részesei

nyiséget egyetlen játékból sem.) Másfél évig a GP2 volt a király a Forma 1-szimulátorok között, de ahogy a 3D-kártyák szélesebb körben is elterjedtek, majd kvázi nélkülözhetetlen alkatrészévé váltak a PC-nek, új látványok nyíltak az autóversenyek fejlesztői előtt. A soha nem látott grafikai megoldásokkal, és minden addigig felülmúló részletességgel és élethűséggel felfegyverkezve végül a Ubi Softnak sikerült a trófosztás az F1 Racing Simulationnel. A recept arcpróton egyszerű volt: a készítő az akkor még mindenkit bámulatba ejtő első Voodoo-kártyákra optimalizálták a látványt, míg tartalmilag szinte mindent átvettek a nagy elődtől, annak hiányosságait, és hibáit viszont szépen befoltozták illetve kikalapálták. Így az autó beállítási lehetőségei ugyanolyan széles körűek, az élethűség szintén roppant magas fokú, viszont versenyzhetünk esőben, ködben, borús időben, és szikrázó napsütésben, az ellenfelek sokkal jobban vezetnek, az autók az eredeti pontos másaként viselkednek – talán a hang és a pályák



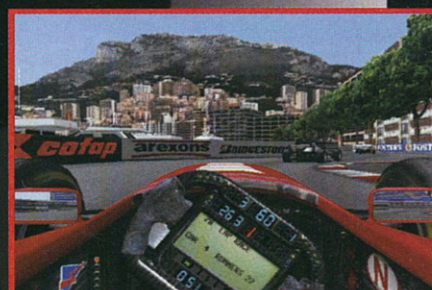
A Psynosis F1-e '97-ből...



'98-ra a játék 3D-kártyára, Schumi meg Ferrarira váltott



Az időjós maffia jól betett a UbiSoft Monaco GP-jének



Valami ilyesmi várható a Grand Prix 3-ban



# GRAND PRIX WORLD



★ Ron Dennis is elkezdte valahogy. (Még az is lehet, hogy ezzel!)

**SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY**

Fejlesztő: Microprose  
 Kiadó: Hasbro Interactive  
 website: www.microprose.com  
 Minimum konfig: P200, 32MB RAM  
 Ajánlott konfig: P-II 266, 64MB RAM  
 3D gyorsító\*: Direct3D  
 Multiplayer: —

Randa dolog ez a természetes kiválasztódás, nem kímél senkit és semmit. Különösen igaz ez a számítógépes játékok felpörgetett tempójú evolúciójára, ahol aztán ezerszeresen érvényes az erősebb kutya dominanciájának elve. A kevésbé sikeres, eladható, vagy egyszerűen csak túl nagy idő- és energia-befektetést igénylő játékműfajokat könnyű szívvel hanyagolják vagy felejtik el nagy ívben a bankszámlájuk egyenlegének alakulására igen háklis kiadók, hogy beálljanak az éppen menő stílus klónozási versenyébe. Ennek a csúnya vadkapitalizmusnak vált az áldoztatává a kalandjátékok műfaja, és az utóbbi egy-két év tapasztalatai alapján úgy néz ki, jó eséllyel a menedzser-játékok is erre a sorsra jutnak. Az egykor virágzó játékkategória a '98-as foci VB által inspirált nagy kalapnyi focimenedzser óta csak vegetál (a Championship Manager-sorozatot leszámítva persze, aminek Angliában elképesztő kultusza van, a szigetországon kívül viszont ugyanúgy a "szent örültek" játéknak tekinti a nép, mint hasonszórú társait), csak hébe-hóba jelenik meg egy jó kis sportmenedzser-játék. A Hasbro/MicroProse páros azonban az előbbi fejtegetésre fittyet hányva, a nagy várakozással övezett Grand Prix 3 kvázi előfutáraként egy kellemes kis F1-menedzserrel lepte meg a letargia mo-

csarában szép lassan süllyedő rajongókat – lássuk csak, mit tud a FIA által a Forma 1 egyetlen "hivatalos" menedzserjátékként (ere-deti csapatok, autók, pályák, versenyzők – valami sötét konspiráció okán Villeneuve hiányzik, de egy patch ezt is megoldja) emlegetett program!

**Az első benyomások**

A Grand Prix World már akkor szolgál meglepetésekkel, amikor tulajdonképpen még el sem indult. Az első ezek közül az, amikor tiszteletludóan megkér: ugyan butítsuk már le a Windows színmélységét 16 bitesre, mert afelett ő nem hajlandó



Irvine és Tuero tankol, Schumi pedig a szokásos büntetésére jöhet

futni. Ez alapján véve még nem gond (hiszen egy menedzser-programtól nem is vár az ember különösebb grafikai parádét), viszont nem hiszem, hogy akkora varázslat lett volna megoldani, hogy nagyobb színmélységben is menjen a játék, maximum ne használja azt ki. A kutya nem vette volna észre, hogy nem egészen true color a látvány, így viszont éppen fel van adva a labda az örök elégedetlenkedőknek, arról nem is beszélve,



Magyaros vendégszeretet: esik eső karikára, két Benetton kalapjára

hogy állandóan állíthatjuk ide-oda a színmélységet – hacsak nem kizárólag a Grand Prix World kedvéért tartjuk a PC-t. Ehhez képest több mint fura, hogy a játék 3D gyorsító nélkül nem akar

menni (persze némi buherálás árán el lehet indítani, bár ezt a kézikönyv nem nagyon említi), ami megint a véres programozói lustaság ordító jele. A játék egyetlen 3D-s grafikat felvonultató részében csupán negyed képernyőnyi állóképeken kell mozgatni a poligon-autókat, minden különösebb effekt és extra mutatvány nélkül, amivel azért csak-csak meg tudna birkózni az a szegény, agyondolgoztatott processzor a grafikus gyorsító segítségével

nélkül is. A harmadik meglepi akkor jön, ha már sikerült életet lehelni a programba: egy egészen korrekt kis enciklopédia keretein belül magyarázza el a játék a kezdőknek a Forma 1 minden apró csínját-bínját, már-már Dávid Sándort idéző türelemmel és precizitással. Ha ezen felbuzdulva a löőrök közé csapunk, és belevágunk egy új játékba, jön az igazi megrázkódtatás. A kezelőfelület valami olyan elképesztő mennyiségben árasztja magából a különféle ikonokat, nyomkodható és állítható gombokat, tekerentyűket és csúszkákat, aminek a pontos kifejezéséhez a tízes számrendszer már alapvetően túl szűk kereteket biztosít. Komolyan mondom, a Final Fantasy 8 menürengete ehhez képest egy félkomfortos kétállású villanykapcsolónak tűnik. Erősen javallott tehát itt egy kis szünetet tartani, és a kézikönyv hosszas tanulmányozása után folytatni a karrierünket. (Az, hogy röpke száz oldalban sikerült összefoglalniuk a kezelés titkait, csak megerősíti a gyanúmat, miszerint nem karaktere fizették az alkotókat...)

**Sztárok és szürke eminenciások**

Mindenek előtt csapatot kell választani magunknak – aki ebben egyúttal a nehézségi fok kiválasztását is sejtí, ezúttal rossz nyomon jár. Ugyan jóval kényelmesebb az évi százmilliók költségvetésű, a Schumacher-Irvine pilóta-párost és egy nagyszerűen megtervezett autót felvonultató Ferrari-istállót igazgatni, mint mondjuk a Trabant helyi reinkarnációjának számító Tyrrell vagy Minardi csapat élén tetszelegni, de az elvárások is ehhez mértek. Az olasz sztár csapatnál már akkor a fe-





jünket követeli a nép, ha a konstruktőrök versenyében csak a dobogó harmadik fokán álldogalunk, míg a sereghajtóknál a követelmények az utolsó hely elkerülésében illetve a legalább egy pont elérésében merülnek ki. Ebből adódik, hogy az eltérő fajsúlyú csapatok más-más játképtelust igényelnek, és hogy érdemes valamelyik erős középcsapatot (Jordan, Prost, esetleg Benetton) választanunk, ahol az elvárások sem olyan magasak, és a legjobbakhoz való felzárkózás sem tűnik annyira lehetetlennek.

Ha megvan a csapat, nézzünk alaposan körül az istálló tájékán, azaz vegyük számba, kikkel is fogunk dolgozni. A legfontosabb természetesen a két versenyző (plusz a gazdagabb csapatoknál egy tesztpilóta), akiknek a helyére akár rögtön igazolhatunk jobbkat is, ha nem tetszik az arctervezésük. Az adásvételnél ugyan adhatjuk a nagymenőt, de a program (általában) a józan ész keretein belül tart: amikor például megpróbáltam Schumachert tesztelőmnek beszervezni a Jordanhoz, hiába ígértem neki évi kétszáz milliót, plusz futamgyőzelmenként további tízet és világbajnoki prémiumnak újabb százat (na nem mintha az ennek akár a töredékével is rendelkeztem volna), ő nem volt hajlandó otthagyni a Ferrarit. Pedig az öccse lehetett volna a csapattársa... Amíg ezzel foglalkoztam, az első számú emberemet, Hillt sunyi lapos módon leigazolta valami harmadosztályú amatőr brigád. A hamar klasszikussá vált Palik Laci-féle csatakiállítás ("Hová tűnt Damon Hill?") mindjárt új értelmet nyert... A tanulság, hogy próbáljunk a kategóriáknak megfelelő kvalitású pilótákat megkönyékezni, azokat pedig, akik hajlandók voltak leszerződni hozzánk, fizessük meg rendesen, nehogy véletlenül elcsábuljanak egy feltűnően

menjünk bele nagyon mélyen, mert egy vasunk sem fog maradni a továbbiakra. Hogy ezen az áldatlan állapoton változtassunk, több lehetőségünk is nyílik. Először is kereshetünk szponzorokat. A legtöbb pénz akkor sörpörhetjük be, ha a csapatunk nevébe is beleverszük nagylelkű mecénásunkat – ennek a ragyogó lehetőségnek persze logikus határt szab az, hogy nem lehet a nevünket a végtelenségig nyújtani (bár nekem mondjuk semmi kifogásom például a remekül hangzó McLaren Marlboro Honda Shell Petronas MCI Microsoft Stadler név ellen, talán még a mi drága Crazy Jenőnknek is beletörne a nyelve, ami a rengeteg szponzori pénz mellett egy külön örömteli esemény lenne). További nagyszerű lehetőségeket kínál, ha olyan cégeket nyerünk meg magunknak, amelyek motorok, üzemanyag, vagy gumi (na nem a Durex, inkább a Bridgestone vagy a Goodyear) gyártásával foglalkozik. Ilyenkor jó eséllyel bedumálhatjuk nekik, hogy tulajdonképpen mindenki úgy jár a legjobban, ha ingyen adják nekünk az alkatrészeket, pusztá felebaráti alapon segítenek a kutatás/fejlesztés területén, és ráadásul mindezeket a lehetőséget egy nagyobb összeggel köszönik meg nekünk. Ha minden igyekezetünk ellenére sem akar túlcserélni a bankszámlánk a rengeteg létől, kínosabb pénzszerzési módszerek felé is nézhetünk (a marketingesek napi többszöri rendszeres korbácsolása mellett természetesen), azaz elmehetünk egy bankhoz kölcsönért kuncsorogni, vagy a tőzsdére vihetjük a céget, hogy a részvények eladásából származó pénzzel foltozgassuk a költségvetés lyukait. Ha aránylag gyorsan beesik az ablakon néhány milliócska, még ne bízzuk el magunkat, mivel – amint azt mindjárt látni fogjuk – egy F1-es istálló futtatása jóval költségesebb dolog, mint

Pos	Driver	Team	Laps
1	Damon Hill	Jordan	1
2	Mika Hakkinen	McLaren	1
3	David Coulthard	McLaren	1
4	Jean Alesi	Sauber	1
5	Michael Schumacher	Ferrari	1
6	Giancarlo Fisichella	Benetton	1
7	Alexander Wurz	Benetton	1
8	Eddie Irvine	Ferrari	1
9	Ralf Schumacher	Jordan	1
10	Heinz-Harald Frentzen	Williams	1
11	John Newhouse	Williams	1

**Nakano taktikusan megvárja, amíg az élen tisztázódik a helyzet. Tuero ügyesebb volt...**

sok számjegyet tartalmazó összeg láttán. A kiegészítő emberek legalább ilyen fontosak, válogassuk meg őket is szigorúan. A háttércsapat marketingesekből, tervezőkből, mérnökökből és mechanikusokból áll, mind a négy szakma élén egy-egy vezetővel, akik szintén kulcsfontosságúak a siker szempontjából. A konkrét kétkézi melót végző figurák maradtak a végére, akikből szintén nem árt, ha az Excellent és Very Good besorolásúakra vadászunk, de kezdetben ebbe inkább ne

mondjuk előfizetni az 576-ra. Ha már itt tartunk, el is lehet ugrani a per pillanat előttem ismeretlen sorszámú oldalon meg-búvó 75. oldalunkra a részletekért – nem kell sietni, megvárunk!

**Mire is megy el az a rengeteg pénz?**

Összegyűjtöttük hát a kellő mennyiségű anyagi és humán erőforrást, itt az ideje, hogy nekiálljunk a munka érdemi részének. Alapban van ugye a két pilótánknak





egy-egy versenyautója, plusz egy tesztdarab. Na, ez mindenképpen kevés lesz (elég egy komolyabb baleset és máris meg vagyunk löve, ráadásul az egyik emberünknek muszáj a versenygépet nyúzni a teszt pályán is), építsünk tehát egy negyediket (ennél többet egyébként nem is enged a játék), és egyúttal álljunk neki a jövő évi modellünk fejlesztésének. Tervezőinket az autó hét különféle rendszerének (elektronika, motor, fékek stb.) feltüprozására állíthatjuk rá, az eredményeket pedig egy ötfokozatú skálán követhetjük nyomon (külön a teljesítmény és a megbízhatóság szempontjából). A FIA által mindig is igen kaotikusan kezelt vezetői segédletek fejlesztésébe is belemászhathatunk, de vigyázzunk: simán előfordulhat, hogy egy rakás pénzt, energiát és időt ölünk egy új típusú aktív kerékfelüggesztés, automata váltó, vagy fedélzeti számítógép kifejlesztésébe, a szövetség pedig egyszerűen nem engedélyezi a használatát. Hasznos lehet, ha a terve-

vezetés és még vagy egy tucatnyi ilyen). Most már szinte minden előkészületet megtettünk, amit a futam hétvégéje előtt illik elvégezni, koncentrálnunk hát a versenyre. Részletesen beállíthatjuk, hogy milyen stílusban vezessenek a pilóták, mennyire kockáztassanak az féktávkoknál, mennyire legyenek agresszívek előzésnél, mennyire ragaszkodjanak az ideális ívhez stb. A további torzalkodások elkerülése végett a pilótáink közti hierarchiát is érdemes meghatározni, nehogy úgy járjunk, mint a nyolcvanas évek elején a McLaren (majd az évtized közepén a Williams), amikor az egymással versengő csapatársak (előbbinél Prost és Lauda, utóbbinál Mansell és Piquet) párbaja néhaminkettőlük kiesésével végződött. Készen is vagyunk, mehetünk a versenyre!

**GRAND PRIX WORLD**  
Race Classification \$357,318

Pos	Driver	Team	Tyres	Time
1	J. Herbert	Sauber	G	1 Lap
2	J. Magnussen	Stewart	B	1 Lap
3	O. Panis	Prost	B	2 Laps
4	J. Trulli	Prost	B	2 Laps
5	E. Tuero	Minardi	B	3 Laps
6	R. Barrichello	Stewart	B	Accident
7	M. Schumacher	Ferrari	G	Accident
8	R. Schumacher	Jordan	G	Accident
9	D. Coulthard	McLaren	H	Accident
10	A. Newhouse	Williams	G	Accident
11	J. Alonso	Sauber	G	Accident
12	R. Rowat	Tyrell	G	Accident
13	T. Takagi	Tyrell	G	Accident

**Tuero nyomoztán legyalázta az egész Schumacher-családot...**

**GRAND PRIX WORLD**  
Team: Staff \$546,469

**Driver 1 Details**  
M. Schumacher S. Nakano

**PERSONAL**  
Age: 29 26

**Job Offer: M. Schumacher**

Current	Your Offer	Offer Deal
Salary: \$24,000,000	\$100,000,000	
Race Bonus: \$450,000	\$450,000	
Championship Bonus: \$7,200,000	\$7,200,000	
Role: 1	1	First Last: 1999 1999

**F1 Drivers**

Team	Name	Role	Free
Arrows	P. Diniz	1	1999
Arrows	M. Salo	1	2003
Arrows	E. Collard	T	1999
Benetton	G. F. Galchella	T	2003
Benetton	A. Zanardi	Z	2003
Ferrari	M. Schumacher	1	1999

**...Michael ennek ellenére sem akar a legendás Minardihoz jönni!**

## A szabad-edzéstől a kockás zászlóig

Röpké néhány óras szöszmötölés után a száguldozó kirkusz elérkezett a futam hétvégéjéig, ami a tavaly mutatott teljesítményünktől függően kezdődik vidám vagy borús hangulatban (ha sikerül legalább egyszer pontszerző helyre befutnia egy autónknak az idényben, a következő évben a FIA átváljalja tőlünk a rajtpénz és az utazás költségét). A rajtsorrendet eldönteni hivatott időmérő edzés következik, ami – ahogy azt a mi jó Dávid Sándorunk sem felejtí el hosszú perceként az hangsúlyozni minden áldott közvetítés alkalmával – ropant fontos, sőt, egyes pályákon (például a kevés igazán jó előzési lehetőséggel megáldott Hungaroringen) akár nagyobb szerepe is lehet a végeredmény kialakulásában, mint magán a versenyen nyújtott teljesítmény. Az edzés egy órája alatt maximum 12 kört nyomhatunk le, ajánlott nagyon odafigyelni a konkurens csapatokra, gyengébb csapatoknál pedig fél szemmel mindig a legjobb időt kell néznünk, hiszen aki ettől több, mint hét százalékkal lemarad (ez egy másfél perces pole position-időnél alig több, mint hat másodperc, amin egy rozzantabb géppel belül maradni már önmagában szép teljesítmény), az a verseny maximum a boxutca-ból nézheti. Nem rossz ötlet, ha mindjárt az edzés legelején kizavarjuk a pilótáinkat egy-egy gyors köre, ilyenkor még aránylag üres a pálya, és még arra is van némi esélyünk, hogy a kvalifikáció felénél elered az eső, és a többieknek esélyük sem marad a mi időnknek a nyomába érni. Ha megvolt az időmérés, kialakult a rajtsorrend, nincs más hátra, mint gondosan kiválasztani a versenyen hasz-

nálándó gumikat, az üzemanyag mennyiségét, illetve a kerékcserék és tankolások idejét. Most már csak az van hátra, hogy az a néhány tízmillió TV-néző letegye az alfelét a készülék elé, Jenő azon nyomban bemondja a szokásos "jó napot, jó szurkolást", a szerelők és a felvezető autó eltűnik a pályáról, a lámpa pirosra vált, a motorok hangja az addigi fűlsüketőből dobhartyaszagotóba, majd egészen elviselhetetlenbe vált, és...

A verseny alatt a képernyőnk négy különböző kis monitorra változik, amin megkövethetjük követni a futamot. Aki úgy érzi, hogy a TV-közvetítések egyetlen képer-

az autóink állapotát (nem baj, ha tudjuk, mikor kell a motor épségének megőrzése céljából visszavenni egy kicsit a tempóból). Érdemes egy monitoron a TV-közvetítés képét is követni, hogy ne maradjunk le az izgalmasabb eseményekről, és persze egyet tartunk fenn a verseny aktuális állásának kijelzésére is. Na, ez legalább tízféle, fontos információkat hordozó bálunivaló kép, amire van négy képernyőnk – ez azt jelenti, hogy a verseny nagyjából abból fog állni, hogy vadul kapcsolgatjuk a monitorokat, hogy el tudjuk kapni az éppen izgalmas infókat, miközben a pilótákat folyamatosan bölcsebbnél bölcsebb tanácsokkal terrorizáljuk.

A versenyt (akárcsak az edzést) valós időben izgulhatjuk/ásítozhatjuk végig, maximum másfélszeresére gyorsított idő mellett. Ugyan bármikor kérhetjük, hogy inntól a program vezesse az eseményeket, de nem igazán érdemes, mert kézi vezérléssel sokkal jobb eredményeket tudunk kicsiholni a csapatból, arról nem is beszélve, hogy így elveszítjük az eseményekre való azonnali reagálás lehetőségét, ami a játék igazi sava-borsát adja. Legnagyobb sajnálatomra (és bosszúságomra) nem lehet csak egy-két környi "beletékerni" a futam menetébe, ha egyszer élünk az időgyorsítás lehetőségével, onnan nincs visszaút. Enélkül az ember nem nagyon mer akkor sem időgyorsítást kérni, ha már hosszú körök óta nem történik semmi, pilótáink pedig 20-30 másodperces különbségeket tartanak az előttük/mögöttük haladóktól – hiszen bármikor beüthet a mennykő egy balesetkicsúszás-lekötözés-kerékcseré-meghibásodás-akármilyen képeben, aminek megfelelően villámgyorsan kell taktikát váltanunk és korigálnunk a kiadott utasításokat. Ez kimondottan idegesítő tud lenni (lehet, hogy a program tesztelői egytől egyig megszállott F1-mániákusok voltak, hogy ez nem tűnt fel nekik ordító hiányosságként?), edzésen még csak-csak pörögnek az események, de a verseny néha hosszú félórára tud "befagyni", ilyenkor csak a szimulált TV-nézés és az égiekhez való csendes "történjen már valami"-típusú fohászkodás segít. Előbb-utóbb azért csak meglengetik az orruk előtt azt a nyomorult kockás zászlót (jobb esetben jön a pezsgős locsolkodás is), majd lehet kielemezni a versenyt, kikala-

**GRAND PRIX WORLD**  
Racing: Orders \$362,315

**Buenos Aires**

Map showing track layout with various curves and driver positions:

- Curva de Ascari
- Curva del Ombú
- Entrada a los Mixtos
- Curva de la Gaviota
- Curva Numero Uno
- Curvón
- Curva de los Mixtos
- Senna S
- Horquillo

**ARGENTINE**  
1998 ROUND 3

**Az argentin pályán nehéz a versenyre figyelni, mert itt egy csomó curva van**



páni a leharcolt autókat, elolvasni a versenyről a kommentárokat, majd tovább tesztelni, fejleszteni és készülni a következő futamra. A hagyományosan Ausztráliában kezdődő és Japánban befejeződő, 16 menetes versenysorozat végén jön az igazság pillanata: ha sikerült elérnünk az élénk kítűzött célt, hurrá, ha nem, ki vagyunk rúgva. Az optimista verzió nál maradván gyorsan újítsuk meg a pilótáink szerződését, az elmúlt idény kutatásai/fejlesztései alapján építsünk új autókat, szerezzünk még bőkezűbb szponzorokat, és lehet is nekivágni a következő idénynek. Tíz év után a program összezsuzedi minden batorságát, és értékeli a teljesítményünket – bár ez ekkorra már valószínűleg senkit nem villanyoz fel igazán. Számoljunk csak: ha egy futam levezenylését (időgyorsítás nélkül persze, az a gyengék fegyvere) edzéssel, teszteléssel, felkészüléssel mondjuk három óra alatt tudunk lezavarni, az évente 16 versennyel és tíz évvel számolva usque 480 órányi játékidőt jelent – a "csak időmilliomosoknak" címke erősen indokolt lenne a játék dobozán.

felül akarja múlni, vagy akárcsak megközelíteni. A nyakunkba zúdírtott milliányi információnak és beállítási lehetőségnek a túlnyomó része ráadásul még csak nem is felesleges sallang, hanem tényleg hatással van az autó vagy a pilóta viselkedésére, illetve a verseny lefolyására. Itt olyan mélységekben tessék gondolkodni, hogy például nyomon követhetjük az aszfaltra felhordott gumi mennyiségét (ez egy ideig jó, mert növeli a tapadást, de aztán mindenféle szemét beleragad, és csökkenti a stabilitásunkat és az úttartást), és ehhez képest befolyásolhatjuk, hogy a versenyzőnk mennyire ragaszkodik az ideális ívhez. A játék minden egyes részletében hasonlóan ijesztő méreteket ölt az aprólékosság köszön vissza. Ennek (és a valós idejű versenyeknek) köszönhetően a program nagyon időigényes, nem lehet csak úgy leülni elé játszogatni egy kicsit, vagy gyorsan lenyomni egy idényt. Időmilliomos F1-rajongók keresve sem találhatnak jobb elfoglaltságot maguknak a Grand Prix Worldnél, de ha komoly karriert szeretnénk befutni a játékban,



Schumachernek kiadjuk a hozzá közel álló "defenzív" stílus parancsait

### Tartalomhoz a Forma 1

A Grand Prix Worldról messziről látszik, hogy a menedzser-programok szokásos jellemzői (minél nagyobb komplexitás, bonyolultság, élethű szimuláció) mellett elsősorban a látványt óhajt aratni. A versenyek megjelenítését igen egyszerűen oldották meg a fejlesztők. Szépen végigmentek mind a 16 pályán, csináltak néhány fényképet a TV-közvetítések kameraállásainak a helyéről, majd ezeken az állóképeken mozognak a poligon-járgányok. A hangok is hasonlóan, a "kiállunk egy mikrofonnal a pálya szélére" módszerével születtek, az élethűségről kár is lenne vitát nyitni. Kellő sebesség mellett az összhatás elsőpró, tényleg olyan, mintha a TV-t nézné az ember (ez alól talán csak a boxutcába való kiállítás a kivétel, amikor kicsit csúszkálnak a járgányok), bár szórászhasogató lelkenek nagyon hiányzott a pilóta sisakja mellé szerelt kamera nézete, ami sokad dobott volna a hangulaton, csak persze az említett statikus háttéralkalmazásával ezt bajos lett volna megoldani.

Összetettség terén meglehetősen nagyot alakít a GPW: igencsak fel kell kötnie az alsóneműt minden további menedzserprogram készítőjének, ha ezt

egy ideig ne nagyon szervezzenek maguknak más programot. Bátran vágjanak bele azok is, akik éreznek némi vonzódást a menedzser-játékok iránt. Ahogy most kinéz a helyzet, bármilyen időigényes is a GPW, simán tele lehet írni a nevünkkel a Hall of Fame-listát, mire a következő valamirevaló hasonló stílusú játék megjelenik.

Hancu

### külsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATÓSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBONA	■■■■■■■■■■

### summa summarum

**Kizárólag időmilliomos F1-rajongóknak - de nekik aztán nagyon!**

### végítélet

# 87%

# FORMA 1 LÁZ AZ 576 SHOPBAN!

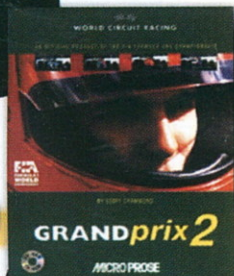
**AKI MÁJUS 1-30. KÖZÖTT BÁRMELYIK 576 SHOPBAN MEGVÁSÁROLJA FORMA 1 JÁTÉKAINK VALAMELYIKÉT**

**GRAND PRIX WORLD (PC)**



**F1 2000 (PC/PSX)**

**GRAND PRIX 2 (PC)**



**576 FT ÉRTÉKŰ KUPONT KAP, AMIT 10.000 FT FELETTI VÁSÁRLÁSNÁL BEVÁLTHAT, TOVÁBBÁ MEGNYERHETI AZ ALÁBBI AJÁNDÉKOK EGYIKÉT:**

- 1 DB F1 KORMÁNY**
- 3 DB MICROPROSE GRAND PRIX 3**
- 100 DB POSZTER**









játék, hogy még. És lássatok csodát: nem lett annyira rossz az összkép, mint vártam. ANNÁL HÚSSZOR ROSSZABB LETT! Nem elég, hogy a 3D-gyorsító nem bírta a terhelést, de még a winchesterről való folyamatos töltötés is rendszeresen lelassította a játékot. Igaz, ez utóbbi móka csak egy darabig tapasztalható. Elég furcsának találtam, hogy miután megvettem egy kört, ez az idegesítő swappelgetés megszűnt. Szemlélatomást a pálya teljes egészében a memóriába került, úgyhogy egész tűrhetővé (értsd: játszhatóvá) vált a sebesség. Hogy ezt miért nem lehetett már a rajt előtt így elsimítani, az számomra rejtély. Persze biztos megvan a technikai magyarázata, de igazság szerint ez nem érdekel. Laikusként én csak annyit tudok mondani, hogy már láttam szép autós játékokat, ami cseppet sem akadt – ebből azt a szomorú következtetést tudom levonni, hogy az új generációs processzorok és grafikus kártyák megjelenése a játékok minősége helyett inkább a programozók lustaságát növeli...

Hát szóval csínján kell bánni azokkal az extra grafikai "ficsörökkel". Hogy mégis mitől lassul le olyan drasztikusan a játék? Valószínűleg attól, hogy az engine értelmetlenül pazarolja a processzorunk teljesítményét. Ha úgy állítjuk be, hogy az ellenfelek kocsjai is kinézzenek valamennyire, az azt jelenti, hogy többek között nekik is lesz visszapiantó tükrük, ami még "működik" is! Mint ahogy működik mindenkinél a kormányra szerelt kijelző is, amin a sebességen kívül azt is látni, kit kell épp megelőzni, vagy kinek a támadását kell visszaverni. A gyönyörűen csillogó kocsik az ilyen értelmetlen kiegészítésekkel talán kicsit túlzott luxusnak számítanak – nem igazán tudom, hogy az EA Sportsnál végiggondolták-e mindent. Még PIII-asokon is szaggat a dolog.

**A speckó PC-verzió**

Az előző számunkban ismertettett Psychosis-féle F1-gyel ellentétben ezt a játékot külön-külön fejlesztették PlayStationre és PC-re, ami mindenképpen pozitívum. A PC-s munkacapatot sokat bizonyított veteránokból kovácsolták össze, akik közül néhányan még Geoff Crammond eredeti – immáron legendás – Grand Prix-jénél is ott voltak. Mindez pedig akár garanciának is felfogható.

És valóban: miután kiügyeskedtük a kellemes látványt/élvezetes sebességet nyújtó grafikai beállításokat, igen helyre kis F1 szimulációval játszhatunk. Először is: remekül irányítható. Hozzám hasonlóan nyilván sokan megszokták, hogy jobban preferálják a billentyűzetről történő irányítást – ezt úgy tűnik, a fejlesztők is figyelembe vették. Ezen elég nehéz a kormánykerék csúszását szimulálni, hiszen pontosan érzékelnie kell a gépnek, mikor mennyire kívánunk a kanyarokban alászedni. Sok F1 szimulációnál vagy túl hirtelen reagálnak a kocsik, vagy nem akarnak engedelmeskedni – itt azonban egy percre sem érezzük a billentyűzetet terhesnek, a kocsik lehelletfinom kilengései folytán mindig érezzük a határokat. A versenyek izgalmaira pedig a gép irányította ellenfelek nyújtanak maximális

biztosítékot. Rövid játék után is feltűnhet, hogy bár ugyan a gép irányítja őket, mégsem vezetnek gépiesen. Nem csak hogy koccanások színesítik a futamokat, de megesik, hogy ők is túlhajlítják magukat. Viaskodunk valakivel, mire egyszer csak azt vesszük észre, hogy keresztbeáll előtünk – pedig még csak hozzá sem értünk. Az pedig külön poén, hogy a látóterünkön kívül is történnek csúnya dolgok. Sokszor onnan



tudhatjuk, hogy hol volt valami adok-kapok, hogy néhány alkatrész – mondjuk egy letört szárny – hever a bitumenen. Újabb jó hír tehát, hogy nem csak a mi autónk tud összetörni. (Sőt: míg magunknak kérhetünk sérthetelenséget, addig a többiek számára nincs ilyen lehetőség.) A játék ebből a szempontból is korrekt, hogy ezek a sérülések teljesen kiszámíthatatlanok. Még a legnagyobb ászokkal is előfordul, hogy a verseny végén a bezsebelt pontszám helyett csak a "leált a motor" felirat díszleleg a nevük mellett.

**Felkészülni, vigyázz...**

Azt talán felesleges is mondani, hogy a versenyek lefolyása abszolúte precízen van megrendezve. A bajnokság esetlen a gyakorlással kezdhetünk az aktuális Grand Prix-n, majd jön az időmérő edzés, a bemelegítés és végül a verseny. A rajtpozíciónk megszerzéséig persze kísérletezhetünk a kocsik paramétereinek a beállításával, s ha már miénk a pole pozíció,

sán kívül természetesen játszhatunk külön-külön Grand Prix-eket is, és van Quick Race mód is, ahol a felesleges sallangokat elhagyva rögtön a lőerők közé csapathatunk. Ezenkívül gyakorolhatunk egyedül is, amit az "elmés" Teszt Nap címző



alatt találunk. Egy modern F1 játékból a multiplayer játék sem hiányozhat, de utóbbi lehetőség szerintem kicsit hiányos. Nincs osztott képernyős mód (szaggat ez egy játékosnál is...) és nincs Internetes játék sem. Csupán LAN-on keresztül lehet nyomolni maximálisan nyolcan.



A sérülések kivitelezése is "meglehetősen" mondható



Ilyen közönségnél nem is csoda, ha a víz kiveri a videókérdőírt

felgyorsíthatjuk az időt, s úgy nézhetjük a többiek alakításait. Ha a többiek tudása úgy 70%-ban van megállapítva, főlöszleges is a kvalifikációra időt pazarolni: az utolsó helyről is gond nélkül lehet nyerni. A versenyek előtt rövid bemutatót látnak az adott pályáról, majd a riporter felkonferálja a futamot. Verseny közben azonban a kommentátor helyett azt halljuk, amit egy igazi versenyző is hallhat: a csapatunktól rádióon kapjuk az infokat, előre figyelmeztetnek, ha valami gáz van a pályán, elmondják, hogy ki és mennyivel van lemaradva mögöttünk, és persze gratulálnak a szép előzéseknél. A teljes idény (Championship) végigfutá-

Az EA Sports sokat feccölt ebbe a munkába, és ennek érezni is a hatását. Minden F1-rajongónak ajánlhatom: nagyszerű játék. Bár sanda gyanúm, hogy az EA három évig csupán klónokat kíván gyártani (három évre övék a jog a FIA-tól): könnyen lehet, hogy a gépkövetelmény ezért mutat három évvel előre...  
V.Z.

A menürendszer az EA Sports jó szokása szerint könnyen áttekinthető. A játékmódok vannak "premier plámban", alattuk pedig a kilépéstől kezdve egy EA reklámfilmig csokorba vannak szedve az egyéb ikonok. A játékos profillal kreálhatunk új játékosokat, amit tulajdonképpen nevezhetünk akár állásmentésnek is. Utána jönnek a szokásos dolgok: nehézség, szabályok, irányítás, grafika, audio, visszajátzások. Érdekes kérdés, hogy hogyan lehet a visszajátzásokot elmenteni. Játék közben ugyanis kilépés menü nincs, a futamok végeztével pedig hiába kerestem a visszajátzások ikonot. Csak úgy tudtam újra nézni magamat, ha beállítottam (szintén a visszajátzások menüjében) az automatikus mentést. Így már sikerült rögzíteni valamit, csakhogy egy adott pálya visszajátzása mindig felülírta az előzőt.

**Ez lenne a jövő?**

Ki tudja, talán majd egyszer lesz olyan gép, amin "full extrákkal" is tud futni ez a játék. Szerencsére mondjuk az sem kevés, amit kevésbé igényes kiszerelelésben nyújt. A visszaváltásnál lángnyelvek törnek elő a kocsik hátuljából, a tereptárgyak árnyéka szépen átsuhan a kasztnin, és a szokásos por és füstfelhők képezik az egyéb effektusokat. A versenyeket 16 külső/belső kameránézetből nézhetjük vissza; a TV-s közvetítőkamerák repertoárjában talán még olyan is van, amivel a versenyző szemé fehérjét is látni. (Bár a belső nézetnél nem tudom, miért kell a kormányknak csak úgy spontán forgolódnia...)

Az átlagnál tehát egy kicsit többet kell vacakolni a különféle grafikai beállításokkal, de megéri. Profiknak és kezdőknek egyaránt. Utóbbiak számára már alapvetően annyi segítség van beállítva, hogy szinte felcserélődnek a szerepek: már a gépnek segít a játékos... De próbáljuk csak mellőzni az asszisztenciát: bizony érteni kell a csúziót, hogy ne "egynesítsük" ki mindjárt az első kanyart...!

**külc sín/belbecs**

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZATHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENE BONA	■■■■■■■■■■

**summa summarum**

**Kitűnő F1, bivalyerős "motorral". Amihez egy bivalyerős "kasztni" is szükségeltetik...**

**végítélet**  
**89%**



# NEED FOR SPEED 5: PORSCHE UNLEASHED



★ ... és újra: "Száguldás, Porsche, szerelők" (vagy valami ilyesmi)

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Electronic Arts

Kiadó: Electronic Arts

website: www.ea.com

Minimum konfiguráció: P200MMX, 32MB RAM

Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 64MB RAM

3D gyorsító\*: Direct3D, 3Dfx

Multiplayer: modem, LAN, Internet

A sebesség olyan, mint a jó sör. Ha egyszer az ember belekóstolt, nem lehet betelni vele. (Hát én már láttalak azért eléggé betelve vele, Zolikám... – CoVboy) Az Electronic Arts már évek óta szorgalmasan oltja az autósverseny-rajongók sebességszomját, s minél sűrűbben fejlesztgeti tovább az NFS sorozatát, annál nagyobb igény van rá. Immáron az ötödik epizóddhoz érkezünk, s a rajongók legnagyobb öröme már a következő, a kissé más stílusú Motor City is készül...

Mint az alcím is mutatja, a Porsche Unleashed egy kicsit más NFS, mint a többi. Az eddigiekben ugyebár megszokhattuk, hogy a legmodernebb sportkocsik volánjai mögé ülhattünk be, míg most csak egyetlen márka szerepel: a Porsche. Aggadalomra azért semmi ok, mert az autóválaszték így sem piskóta. A játékban "végigmehetünk" a teljes Porsche történelmen – vagy ha úgy tetszik: ranglétrán – az '50-es évektől kezdve egészen napjainkig. Akiknek mondanak, valamit a következő számok, tudják miről beszélnek: 356, 911, 914, 944, 959, 928 – na és



Csendes kis falu. Volt, míg meg nem érkezünk százötvennel



A kigyereket nem a bója hozza: azt meg kell kerülni a Porschével

persze választható az új boxer is. S ha még ez így nem lenne elég mindezek coupé és cabriolet kiadásokban is szerepelnek, plusz még különleges, direkt versenyre felspezített modellek is akadnak. (Összesen több, mint 80 autót lehet összeszámolni.) No persze ahogy az már a kategóriában szokás, a legjobb kocsikat csak azután kapjuk meg, hogy már nyújtunk valamilyen teljesítményt.

## Tartalomhoz a forma

A Porschéket – mint márkát – lehet szeretni vagy utálni, de abban általában mindenki egyet ért, hogy ritka szép gépek. Az Electronic Arts grafikusai igencsak kitétek magukért, hogy ez a játékban is így legyen. Azt már a kocsi-választásnál megállapíthatjuk, hogy ilyen gyönyörűen kimunkált autókat még egy játékban sem

lehetett látni. A legapróbb részletig minden a helyén van: típusnak megfelelő tető (esetleg napfénytető), légtérelő szárny, stb. (Megjegyzem: a szárny még "működik" is, azaz menet közben – amint elérjük a megfelelő sebességet – szépen kiemelkedik.) A bemutatóteremben forog az aktuális gépünk, a kocsik oldalán végigfutnak a fénycsövek, a lámpák világítanak, s minden csillog. Nem ám csak a felkapcsolt fényszóró csillan meg a virtuális optikában, hanem az összes krómozott alkatrész is – úgy mint a lámpakeretek, díszlámpák, stb. A bemutatóterem egy másik szempontból is egyedülálló: kedvünkre bekukkanthatunk a motorháztető alá vagy a csomagartatóba, lenyithatjuk/felhúzhatjuk a cabriolet tetejét, az ajtókat kitarva pedig beszállhatunk az utastérbe, s megcsodálhatjuk a kárpitozást vagy a műszerfalat.

Az pedig külön dicséretes, hogy a belső kidolgozás verseny közben is ilyen marad. Ebből a szempontból ez idáig az Interstate '76 volt számomra az etalon, de most végre valahára (már épp ideje volt) túltettek rajta. Ha a belső nézetet választjuk, látjuk a kezünket a kormányon, nézelődhetünk jobbra, balra, hátra, s megfigyelhetjük, ahogy a fény/árnyékhatások változnak az üléseken.

Egészen tökéletes a látvány, amihez jön még a hang is – felnyitott tető esetén a frankó motorhangot elnyomja a fülünkbe süvítő menetszél. Jó, kisebb hibák azért akadnak, például a berepedezett üveg csak kívülről "pókhálós". Még különösebb, amikor utast is viszünk magunkkal: ha külső nézetből játszunk, jól látható, hogy valaki ott zötykölődik a sofőrünk mellett, míg ha belülről váltunk és oldalra pillantunk, csak az üres anyósülést látjuk.

Az autókat kedvünkre törhetjük is – majd-hogynem addig, hogy *por se* lesz belőlük. A csodásan áramvonalas gépek néhány csúnya borulás során ormótlán, totálkáros ronccsá változnak. De ami a grafikában még ennél is klasszabb: nem csak a horpadások látszanak meg az autók oldalán, de az árnyékok is "felkúsznak" a kasztnira. Ha egy fa alatt elmegyünk, nem csak elsőtétől meg kivilágosodik a kocsi: végigsiklik a fa kontúrja a fényezésen.

Talán éppen azért, hogy a kocsik ilyen gyönyörűek, a terepre már nem jutott valami sok poligon – vagy legalábbis munkakedv. Viszonylag durván vannak megtervezve a textúrák, s ha kicsit közelebb érünk valamihez, nagyon elmosódnak a dolgok – mint például Monte Carlo utcáin a házfalak. A texteleket eltüntető filtert ráadásul rányomatták a háttérben





scrollozó "körképre" is, ami aztán nagyon csúnya látványt eredményez. Monte Carloban a házak fényeitől világos hegyoldal úgy sejjik fel, mintha a gép hibásan töltötte volna be a hátteret. Ettől eltekintve a NFS pályái (a második részt leszámítva) mindig is arról voltak híresek, hogy rendkívül való-



"Rendőr bácsi, nézze már meg mit művel ez az álhúhás Trabantos!"

sághúék, és ez szerencsére most sincs másképp. (Csak érdekességképpen említem meg, hogy nagyon elvéve még egy-két embert is felfedezhetünk: egy olvasztárt a kohóban, vagy egy dolgozó parasztot a magtárnál.)

Ha egy gyors menetet indítunk eleinte csupán négy helyszín van a játékban: a Cote d'Azur, Normandia, a Pireneusok, végül egy monte carlo pályá. A többi üzemmóddal azonban még számos más helyen is vezethetünk. Ha például a tesztofőrnök állunk be (erről mindjárt mesélek bővebben is), kapásból egy tesztpályára kerülünk, ahol bójákat kell kerülgetnünk, majd azt követően hol éppen egy autópályán kell próbára tennünk egy kocsit, hol meg a havas Alpokban és így tovább. Az eddig említett helyszíneken kívül van még egy-egy pálya a Fekete-erdőben, Korzikán, Auvergne-ben, egy közelebből meg nem nevezett helyen egy nehézipari zónában, plusz még négy újabb pálya van Monacóban. A versenyek – a monte carlo körkörös pályákat leszámítva – általában egyetlen hosszabb szakaszból állnak; igaz, azon az egy szakaszon mindig vannak elágazások is. Ezek az elágazások mondjuk inkább csak levágások: egy kis ügyességgel a kacskaringósabb, és kényelmetlenebb földutakon le lehet faragni a menetidőből.

Leszámítva a durva textúrákat a pályák külalakja amúgy ezúttal is nagyon pofás: gigantikus méretű romok mellett haladhatunk el, gyönyörű vízesések csapnak vízparát az útra, és még sorolhatnám. Igazi turista látványosságokban gyönyörködhetünk – vagy legalábbis gyönyörködhetnénk, ha nem kéne az útra figyelni.

## A formához a tartalom

Figyelni azonban muszáj, mert az autók rakoncátlanabban viselkednek, mint azt a sorozat korábbi részeiben megszokhattuk. Könnyen megcsúsznak, és ha egyszer elkezdnek "hintázni", roppant nehéz újra egyenesbe hozni őket. Persze némi gyakorlás után menni fog a dolog, mert végül is ugyanúgy kell ellenkormányozni, mint igazából – vagyis azért nehezebb az irányítás, mert sokkal élethűbb. (Hát az mondjuk már nem annyira élethű, ahogy néha kilométernyire lepattanunk a sziklafalokról vagy a fákról, no de semmi sem lehet tökéletes.)

A játék a jól megszokott billentyűzetkiosztást használja, csak kisebb jópofa újítások vannak. Például nem csak dudálni, de még indexelni is lehet, avagy kirakhatjuk az elakadásjelzőt. Gyakorlati haszna ugyan továbbra sincs ezeknek, mindenestre mókás adalékok. A dudára a töb-



"Talán nem kértem elég szépen az előbb?!"

biek természetesen rá se hederítenek, és az indexelés is csak extra látványosság. (Elvégre ha 100-zal tépünk át lakott területen, nem az index elfelejtése miatt fognak a nyomunkba eredni a zsaruk.)

Miután a játékot felinstalláltuk, az első dolgunk az, hogy egy sofőrt kreálunk magunknak: választhatunk fizismikát és természetesen nevet is. Következő eredményeink ennél a karakternél fog tárolódni, és persze lehet több játékost is kreálni. Ha még csak ismerkedünk a játékkal, először teszsofőri állásra érdemes jelentkezni, mert ez az ún. Factory Driver menüpont tulajdonképpen gyakorlásnak is felfogható. A Porsche mérnökei, illetve legjobb tesztpilótái fognak feladatokat kitalálni nekünk, melyeknél az idő lesz a legfőbb ellenségünk. A teszsofőr dolga egyrészt tesztelni az új kocsikat különböző manővereknél, másrészt minket hívnak akkor is, ha egy kocsit rendkívül sürgősen el kell a megrendelőhöz juttatni. Mondanom sem kell, ez utóbbi feladatok izzasztják meg inkább a játékost, hiszen az eladni kívánt járgányokon egy karcólast sem szabad ejteni. Mellesleg nem szívbjajosak a cégnél: nem várják el, hogy betartsuk a sebességhatárokat, úgyhogy a civil forgalmon túl még a rendőrök



Elvárásolt erdő: csak az út bal oldalán virágozik a pixelfa...



zaklatásával is számolnunk kell. Hogy ne tűnjön annyira egyhangúnak a meló, megcsik, hogy egy másik

A tesztofőrködés után valószínűleg mindjárt jobban fog menni az Evolution mód, ahol már nem babra megy a játék. Ha hibázunk, nem lehet csak úgy simán újraindítani a menetet: az összetört kocsi javítási költségei mind ránk hárulnak. Amint az "evolúció" elnevezés is mutatja,



Az autó csodaszép. A háttérnek azonban mintha lenne némi baja



A flare-e egye meg! Hol a napellenző?!

nünk, mit kell csinálnunk. Ezekre különösképpen a tesztpályákon kell figyelni, mert például amikor egy 360 fokos megpördülést kell bemutatnunk, az sem mindegy, hogy melyik irányba pörögünk. (Mellesleg a felsorakoztatott bóják között pontosan kell elvégezni a manővert.)

ebben a módban sorban mehetünk végig a Porsche modelleken. Három korszakot kell végigversenyeznünk: az '50-es évek klasszikusaitól kezdünk, majd jön az aranykor, vagyis a '70-es évek, végül pedig a modern típusok. A karrierünk beindításához 11.000 dollárt kapunk, ami éppen egy vadonatúj 356-os modellre elég. (Lehet venni használt, lestrapált autót is, de mivel a javítások roppant drága, ennek – főként eleinte – nemigen van értelme.) Miután kupát nyerünk, a pénzdíj bezsebelésén túl mindig választhatóvá válik a következő versenysorozat is. Minthogy ilyenkor új kategóriájú kocsira van szükség, a megnyert pénznek rögtön meg is van a helye. Ha menet közben javítani voltunk kénytelenek, még az is megeshet, hogy nem is lesz elég. Idővel tehát kénytelenek leszünk eladni az elavultabb járgányainkat, vagy épp újra versenyezni velük. A javítatásnál egyébiránt új alkatrészeket is vehetünk – az ad-







# clans klánok clans

*A Gonosz visszatért a Földre...*

halál és pusztulás járja be az ön egykor békés világát.  
testvér támad testvér ellen, klán a klán ellen...  
itt az idő, hogy összeszedje bátorságát, és szembeszálljon  
a démonnal, aki a félelemből és gyűlöletből táplálkozik...

## TELJES MAGYAR NYELVŰ JÁTÉK !!!

- Harcoljon a békéért és a Klánjáért egy sokoldalú képességekkel rendelkező szereplő bőrébe bújva
- A veszedelmes vidék több száz mérföldjének bebarangolása közben megküzdhet különféle gonosz hordákkal és mítikus szörnyekkel
- Fedezze fel a titokzatos és gyönyörű fantáziavilágot
- Használjon varázslatokat, fejtse meg rejtvényeket, ismerkedjen meg különleges szereplőkkel, pusztítsa el a Gonoszt
- Az Interneten keresztül egyszerre akár négy játékos is játszhat



Strategy First



Megrendelhető:

**TRAVELBOX**  
HUNGÁRIA KFT.

TRAVELBOX-Hungária Kft.  
3201 Gyöngyös, Pf. 310.  
Tel/Fax: 37/315-905

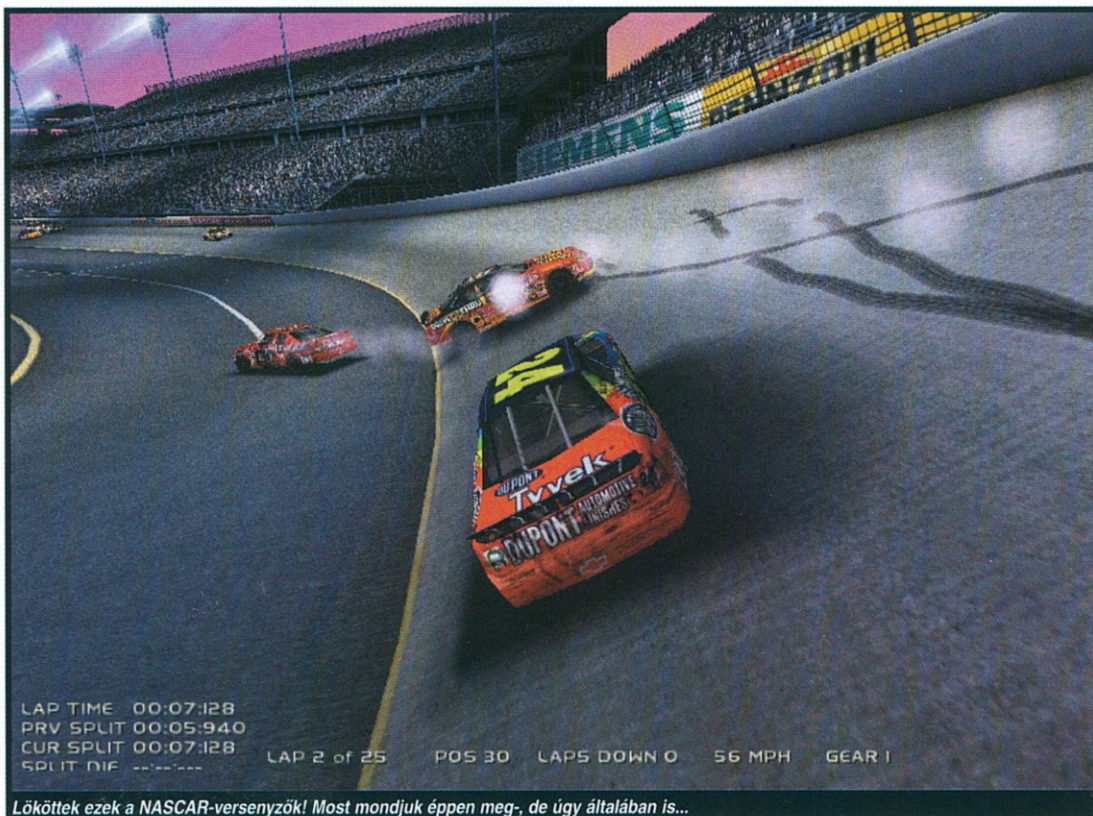
[www.travelbox.hu](http://www.travelbox.hu)  
[tbh@interdnet.hu](mailto:tbh@interdnet.hu)

COMPUTERHOUSE  
GÖTEBORG OSLO MALAGA  
GAMEDEVELOPMENT



# NASCAR 2000

★ Körbe-körbe-karikába a kergekóros NASCAR-ban



Lököttek ezek a NASCAR-versenyzők! Most mondjuk éppen meg-, de úgy általában is...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: EA Sports

Kiadó: Electronic Arts

website: www.easports.com

Minimum konfiguráció: P-II 233, 32MB RAM

Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 64MB RAM

3D gyorsító: Direct3D, 3Dfx

Multiplayer: modem, LAN, Internet

Bár már eleve kétséges, hogy Magyarországon (vagy akár beszélhetünk Európáról is) túl sokan lelkesednének a NASCAR versenyek iránt, az EA Sports az elmúlt években szorgalmasan azon munkálkodott, hogy még véletlenül se legyen hozzá gusztusunk. Ha csak rajtuk múlt volna (és nem lett volna ringben mellettük a Papyrus is), ez a tipikusan amerikai sport egy számítógép-játékost sem tudott volna rabul ejteni. Körbe-körbe furikázni egy olyan mezőnyben, ahol teljesen kiegyenlítették az erőviszonyokat, nem túl izgalmas – még a valóságban sem. Hogy élvezni tudjuk ugyan is ezeket a versenyeket, az idegek harcát kell átélünk, mert főként erről szól a dolog. A versenyzők lelkiállapotával tisztában lenni viszont csak akkor lehet, ha maximálisan valóságghú körülmények közé cseppenünk. No ez az, ami az EA Sports NASCAR-sorozatából hiányzott.

## A benzinfalók

Végre úgy tűnik, hogy az EA Sportsnak sikerült felőlni a konkurenciához. Mind tartalmilag, mind formailag. Mindenekelőtt elmondanám, hogy miért is tartom olyan fontosnak az élethűséget. A kocsik

teljesítménye a NASCAR versenyeken közel sem számít annyira, mint mondjuk a Forma 1-ben, hiszen a többnyire ovális pályákon jóformán végig hasonló sebességgel repesztenek a versenyzők. Valamennyien a még épp hogy megengedhető sebesség csúcsán egyensúlyoznak, ezért ami igazán fontos: az a taktika. Ameddig lehet, a másik kocsit szélárnyékában kell autózni, s csak a megfelelő pillanatban szabad előzéssel próbálkozni.

Ezeket figyelembe véve a már kapásból egy jó pont, hogy a NASCAR 2000-ben a kocsinknak minden reakciója igen valóságos. A "drafting" effektus (amivel úgy mond húzhatjuk magunkat) most igazibbnak hat, mint valaha – állítólag a csapatok és az autógyárak "elmondása" alapján reprodukálták. Szörnyen rühelltem a korábbi részekben a falra felragadás/lecsapódás effektusát, most azonban pontosan az történik, ami elvárható:



Hát az utastérben kicsit még 2D-k vagyunk és a kormány is lemondott

ha túl gyorsan jövünk ki egy kanyarból és a centrifugális erő odaprésszel minket a palánknak, nem csak egyszerűen odaragadunk, hanem ahogy kell, megdobódik a kocsik eleje, s ezáltal elszabadulhatunk – rosszabb esetben felborulunk.

A borulások, keresztbefordulások mind nagyon korrektek. Ha valaki megtolja az előtte haladót, az minden valószínűség szerint keresztbe is áll. Az ilyen incidensek pedig gyakran extra látványosságokkal kápráztatják el a nézősereget: az irtózatos sebességnek és a nagy tömörülésnek köszönhetően pillanatok alatt tömegszerencsétlenségek alakulnak ki. Pontosan olyanok, mint igazából. Pörögve szállnak el a motorháztető, szakadnak az oldalsó

## Rokon lelkek

### NASCAR '99

Az igencsak közepesre sikeredett előd, amely nem volt annyira szép, mint amennyire ronda, de legalább játszható volt. (ld. 576 '99/2 – 74%)

### NASCAR 2

Mivel a NASCAR-licenct legalább annyi helyre adják e, mint a Forma 1-ét, a Sierra is vadul próbálkozik vele. Ez a két évvel fiatalabb konkurensnek is méltó társa volt (ld. 576 '97/2 – 81%)

motor lehetne egy kicsit kevésbé kocka formájú, azért az mindenképp meggyőző, ahogy mindig az a darab válik le az autóról, amit éppen legyalultak. Mellesleg az egyszerűbb horpadások is elég sokféle lehetnek, szóval a program kifinomultan érzékeli a különböző sérüléseket. Viszont egy dolgot hiányoltam: a kocsik sohasem kapnak lángra, és a kerekek sosem szakadnak ki. Legfeljebb olyasféle füstöt láthatunk, mint amikor ráhajlik egy lemez a gumira...

A sérült autónkat később motion captured mozgású, eredeti overálkba felöltötött szerelőcsapat várja a boksztban – ez megint egy jópofa mozzanat. Mint egy igazi közvetítésen, végignézzhetjük, amint felteszik az új kerekeket, ahogy az "üzemanyagfelelős" bedobja a palánk mögé a kiürült kannát, stb. Újdonság, hogy a szerelők hibázni is tudnak, amivel szintén az élethűséget vették célba – habár nem tudom, lesz-e olyan önsanyargató játékos, aki még él is ezzel a (szerencsére csak opcionális) lehetőséggel. A boksztból kapjuk a tájékoztatókat is. Bár időnként megszólal egy kommentátor, javarészt a csapatunk adja le a rádiót, ki esett ki éppen, vagy mire kell vigyáznunk.

Nem szóltam még a kocsik külalakjáról, holott ebből a szempontból is csak dicsőnem kell a grafikát. A NASCAR 2000-ben nagyon dögösek a járgányok. Az eredeti matricák finom felbontásban díszelnek rajtuk, a fényezés klasszul megcsillan, az



Száddam magasra emeli a Proféta zöld zászlaját

burkolatok – néha kész MÉH-telepp alakul a pálya egy-egy szakasza. A 2000-es kiadásban tehát már törnek az autók, méghozzá egész szépen. Noha a lecsupaszított

árnyékokra is gondoltak, s a kocsiszekrényen belül jól láthatók a bukócsövek. Csak a belső nézet béna, de az viszont nagyon. Az alkotók – ki tudja miért – továbbra sem tudtak megválni a sima 2D-s műszerfalról, ami enyhén szólva lehangoló látvány. A merevítő árnyékának a változásával megpróbálták ugyan "életre kelteni" ezt a nézetet, de az vajmi kevés, főként azért,







# STAR TREK: ARMADA

★ Imperium StarTrekica, Bill Klingonnak, szeretettel

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Activision

Kiadó: Activision

website: www.activision.com

Minimum konfiguráció: P266, 32MB RAM

Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 64MB RAM

3D gyorsító: Direct3D

Multiplayer: LAN, Internet

**K**i tudja miért, de kicsiny hazánkat nem fertőzte meg túlzottan a Star Trek-őrület – például nem hallani róla, hogy készülne a Klingon-Magyar szótár. Én sem mondanám magamat rajon-



Borgenlandban új bázis épül

gónak, noha a moziban mindig megnézem az új Star Trek-filmeket. Azt mondjuk nem csodálom, hogy a Star Trek-játékok miért nem hódítanak különösebben: az utóbbi néhány kiadvány igen-igen esélyes induló lett volna egy szép citromdíjért. Ami persze nem jelenti azt, hogy a Star Trek: Armada esetében túl korán kellene ítélnünk, én legalábbis részemről azt hiszem, a Borg sem asszimilálta volna jobban a Command&Conquer-féle stílusirányzatot a Star Trek témába. Az űrbéli helyszínek ellenére ugyanis a jól megszokott RTS szabályok a mérvadók, s még a perspektíva is teljesen tradicionális. Mármint tradicionálisan felülnézeti – azaz 2D-s síkban játszódik a történet. Első hallásra nyilván korlátoatlanságnak tűnik mindez (hiszen játszhattunk már egy Homeworlddel is), de mégsem az: bár felülről láthatjuk a dolgokat, a kidolgozás azért 3D-s, méghozzá nem is akármilyen. Szépen árnyékolta meteorok, örvénylő dimenziós lyukak biztosítják a látnivalót, na és nem utolsósorban maga az akció sem csúnya. Az egyik leglátványosabb elem, amikor például a lézerek, illetve a fotontorpedók becsapódnak az űrállomások oldalába: eleinte csak a pajzsok izzanak fel, de szemlátomást a burkolat is sérül, majd jön a kegyelemldő-



Védekező harc a Borg két gépe ellen (másszóval: Operation Tuborg)

fés, s heves szikrázás után hirtelen elemi darabjaira robban az egész.

## A véges világűr

Ahhoz képest, hogy elméletileg az "űr" szó hallatán a nagy semmi, illetve a távoli csillagok sokasága jut az ember eszébe, meglepően sokszínűek a pályák. A szónak a legszorosabb értelmében is, hiszen például különböző típusú kődfelhőkön lehet átrepülni. Ezek

ráadásul stratógialag is lényegesek. A kék nebulában rejtőzködni lehet, mert-hogy azon belül nem működnek a célzó berendezések, míg a piros kód ellenben radioaktív, ami-ből leszűrhető a következtetés: nem túl okos dolog sokáig kóvályogni benne. Még a háttér is számít, hiszen ha egy bolygó mellett kezdünk el bázist építeni, gyorsabban fog növekedni a katonáink száma.

Hogy végül is pályákról beszélhetünk (és nemcsak helyszínekről), az főként annak köszönhető, hogy a meteoritrajokból labirintusokat hoztak létre, ráadásul még "ajtókat" is csináltak beléjük: az űn.

féreglyukakon keresztül a térben ugorhatunk – gyakran egyazon pályán belül.

## Négy dudás egy csárdában

A játékban négy jól ismert faj szemszögéből láthatjuk egyazon háborúnak a kialakulását. Ha egyjátékos módot indítunk, sorban jön mindegyikhez négy-négy küldetés, amelyek végül egy teljes történetet alkotnak. Elsőként Picard kapitányék, pontosabban a Szövetség oldalán harcolhatunk. Bemelegítésnek egy kis összezördülésnek leszünk résztvevői egy lázadó Klingon csoporttal, majd a komolyabb küldetések keretében a Borg fenyegetéssel nézhetünk szembe. Utána Klingon oldalról hasonló gondokkal küzdünk meg: vagyis többek közt az említett lázadóval. A "fejlett" Klingon Birodalomban egyetlen karddal lehet bizonyítani a trónra való jogos igényt, amit egy Toral nevű fickó egy hamisítvánnyal próbál a maga hasznára fordítani – akár még romulán segítséggel is. A romulának szemszögéből ezután egy bizonyos Omega részecske megszerzése a legfőbb célunk, ám a kimeríthetetlen energiájú anyagra a Borg is nagyon feni a fogát. Végül ezért a Borg központosított akaratát megtestesítve egyszerű a dolgunk: mindenkit asszimilálni, s gyarapítani a népet! Csak vannak olyan lények, amiket nem lehet "beolvasztani"...

Minden küldetésnek megvannak a maga kritériumai. Ez persze mindig más: hol hadi üzemeket kell létrehozni, hol csak menekülnünk, stb. Mondjuk az adott küldetés célján kívül többnyire természetesen megvan az is, hogy a vezérhajónak életben kell maradnia.

## A haditechnika

Annak megfelelően, hogy éppen melyik fajt irányítjuk, egyszer hol romulán viharadarakat gyárthatunk, hol meg a tökéletes formatervezésű (értsd: kocka, gömb, gyémánt) Borg gépezeteket. Nyersanyagként az űn. dilithium szolgál, amit lila kis holdaknál lehet bányászni. Ehhez viszont megfelelő felszerelés is kell: állomás és bányászahajó. Ezeket természetesen nem a tálapó hozza: a konstruktőr hajókkal







# DEVIL INSIDE



★ Ne menjenek sehová! Egy rövid reklám után még több vérrel folytatódik a show! Újabb hullák egyenes adásban! Meg minden!

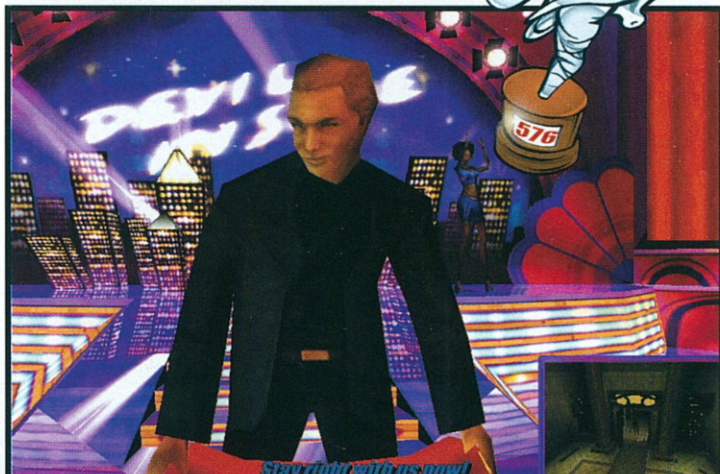
## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Game Squad  
 Kiadó: Cryo  
 website: www.devil-inside.com  
 Minimum konfigur: P-II 233, 32MB RAM  
 Ajánlott konfigur: P-II 300, 64MB RAM  
 3D gyorsító\*: Direct3D  
 Multiplayer: –

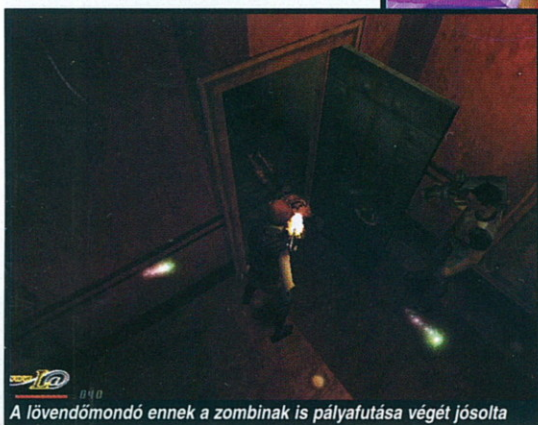
Az egymással versengő kereskedelmi TV-csatornák jóvoltából ma már bizony elmondhatjuk: a "képladából" özőnlő erőszak- és giccsáradat az USA-ban sem bőségebb, mint nálunk. Elképesztő, hogy mit meg nem lehet tenni a jó néppel, gondolok itt elsősorban a különböző show-műsorokra, illetve ún. riportfilmekre. Állítólag például több millióan várják annak a sztáripporterünknek a műsorát, aki az egyik adásában a dél-amerikai kokainbárókkal vette fel a harcot. Bevallom, az adás engem is lenyűgözött: géppisztolyok, golyóálló mellények, és még némi puskaropogás is – nagyon komoly volt. A legjobban az a mozzanat tetszett, amikor hirtelen menekülni kellett, és mindenki csónakokba pattant. Pontosabban nem mindenki: az operatőr a partról vette fel a snittet, tehát ő nyilván hősi halált halt a riport érdekében...

Na mindegy, mindent a nézőért, csak neki, csak most és csak ott. A tv-zombi epedve várja, hogy minél látványosabb és mi-

nél erőszakosabb képekkel kápráztassa el ez a csodálatos ketyere. Ebből a tendenciából kiindulva úgy tűnik, hogy nincs már messze az az idő, amikor valóban olyan show-műsorok kerülnek adásba, mint amit annak idején a Schwarzenegger-féle Running Manben láthattunk. A tetszési indexnek már ma is az a mozgatórugója, hogy mondjuk a hős amerikai katonák mennyi gonosz arabust gyilkoltak le Irakban. (Nem csodálnám, ha a CNN hírműsorainak köszönhetnénk például nyelvünk 'arabs telivér' kifejezését.) Innen már könnyen kiszámítható, hogy a következő lépés az, ha ezeket a hősiest tetteket be is mutatják. Az Devil Inside-ban egy ilyen show-műsorba nyerünk bepillantást. Némi szarkazmust sem mellőzve lett kitalálva ez a hor-



Az intim betét reklámok után újabb véres jelenetek következnek...



A lövedémondó ennek a zombinak is pályafutása végét jósolta

ror-játék: kikent-kifent cicababák tap sikolnak a "jövágású" műsorvezető körül, aki élőben közvetíti minden brutális tettünket, beleértve halálunkat is. Bár érezni a gúnyt, azért mégis meghökkentő az egész – belőlem legalábbis ezt a hatást váltotta ki. Nem

azon döbbsentem meg, ahogy a rám támadó zombik fejéből paradicsomszószt varázsoltam (e téren már vagy száz másik játékban is jeleskedtem), hanem azon, hogy amikor először műveltem ilyesmit, a stúdióban ülő közönség elismerően tapsolt és ünnepelt, mintha csak megnyertem volna az NDK gyártmányú levehető ajtós turmixgépet. Jópofa a kimúlásunk konferansza is: miközben a kamerás a holttestünk felett köröz, a műsorvezető nem felejt el

közölni, hogy aggodalomra semmi ok: a jövő héten új jelentkező lesz a műsorban.

## Helyszíni közvetítés

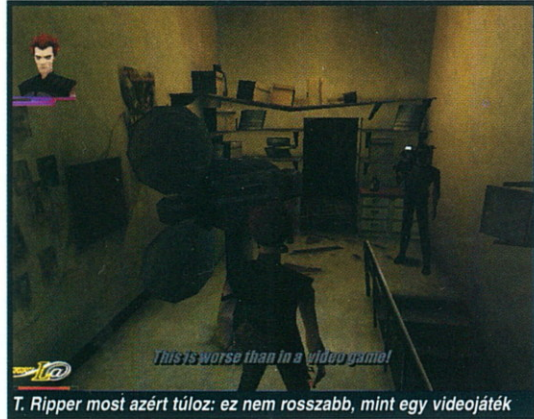
A történet Hollywoodban játszódik, valamikor a 21. század elején. Halloween éjszakáján Dave Ackland – a néhai rendőr – a WWWL@ csatorna megbízásából érkezik a Los Angeles melletti Shadowgate birtokra, ahonnan kegyetlen gyilkosságokról érkeztek bejelentések. Ki kell nyomoznia, mi lehet a dolgok hátterében. Ott, mármint a birtok kapujánál, vehetjük át az irányítást, de mindenekelőtt – egy rövid videóbejátszás erejéig – megnézhetjük, amint a Devil Inside show bejelentkezik.

Ha még esetleg emlékeztek a Mega Race nevezetű (szintén Cryo) játékra, abban volt egy Lance Boyle nevezetű showman, aki ripacszkodásban még Fridzsit is felülmúlta. A figurát megszemélyesítő színész visszataszító alakja ugyan most nem tűnik fel, viszont a hangjára azonnal ráismerni. Nem csoda, hogy a Cryo ismét őt választotta: remekül passzol a műsort ve-



zető Jack T. Ripper (nomen est omen) személyiségéhez.

A játék készítői elképesztő módon ügyeltek rá, hogy valóban egy TV-közvetítés illúzióját kapjuk. A beleélés maximális, már csak azért is, mert a játékmertetőkben oly gyakran használt "kamera" kifejezés itt nem csak szinonima: végig egy operatőr követi hősünket. Hatalmas poén, hogy akár át is válthatunk a kamerájára. Amúgy külső ("Tomb Raideres") perspektívából látjuk emberünket, de "rácsatlakoz-



T. Ripper most azért túloz: ez nem rosszabb, mint egy videojáték

hatunk" ún. kémkamerákra is, amelyek bizonyos pontokon vannak rögzítve, a la Running Man. A közvetítés mellett vannak hangulatfokozó snittek is: amikor behatolunk a birtokra, a rendőrök megelőznek minket, s a kialakuló tűzharcraól egy helikopteren elhelyezett kamera képsorait látjuk. Ezenkívül "kép a képben" megoldás is tartítja a programot: időnként bevágják a stúdiót, sőt ezt opcionálisan magunk is bekapcsolhatjuk. Említésre méltó még az általam csak "Mátrix-effektnek" titulált képsor is: az igazán saftos jelenetknél megáll az akció, és körbegasztálhatjuk a vértől lucskos áldozatot. Nagyon kedves.

### Riporterünk jelenti a helyszínről

Szóval ott tartottunk, hogy Dave behatol a birtokra. Hát nem egy hétköznapi tudósítás lesz, lévén mikrofon helyett pisztolyt fogunk szorongatni a kezünkben, mert alighogy megérkezünk, mindenhol zombik bújnak elő a föld alól. A fegyverünk szerencsére lézeres célzóval van

felszerelve, amivel igen pontos célozhatunk. Erre szükségünk is van, mert az élőhalottak – jó szokásukhoz híven – sehogy sem akarnak a fűbe harapni. A program nagyon meggyőzően szimulálja a sérüléseket, azaz csonkolhatunk kedvünkre. Ha nem pontosan a fejre célzunk, csak annyit érünk el, hogy egy kar nélküli avagy kilyukasztott zombi fog tovább masírozni, esetleg egy féllábú torzó fog tovább kúszni.

A zombik darabolása közben hamarosan új tapasztalattal gazdagodunk: az élőhalottak spontán égéssel távoznak a pokolra. Az égés annyira heves, hogy ha a közelükben vagyunk, könnyen lángra kaphat a mi ruhánk is, ami persze nem túlzottan egészséges dolog. Még szerencse, hogy ez nem annyira végzetes,

mint a Tomb Raiderben: ha kicsit rohangálunk, elalszik a láng.

Első utunk egy kis szerszámos bódéhoz vezet, ahol mindjárt gyarapíthatjuk a fegyverarszenálunkat, s a továbbiakban egy csinos kis flexet is bevethetünk a "sebészi beavatkozásokhoz". A kamrában találunk továbbá egy kulcsot is, ami egy közeli rácsos kaput nyit. A kapun túl egy romos kastélyhoz lyukadunk ki. Kulcs persze nincs nálunk, úgyhogy bemenni még nem tudunk. Ebből már sejthető, hogy a kulcsok keresése lesz a legfőbb elfoglaltságunk, és persze a lehető legképtelenebb helyeken fogunk rájuk akadni. A bejárati ajtóhoz például egy leválasztott kis kertben van a kulcs, bent pedig érdemes kutatni az ételliftben, a kártyaasztalban, stb.

Azt már a külső helyszínek megvilágításából és ágas-bogas fáiból is láthatjuk, hogy a grafika jóval átlagon felüli (ráadásul jó messzire ellátni a terepen), de igazán akkor teljesedik ki a látvány-orgazmus, amikor a kastély belsejében barangolunk. Noha az épület nagyon romos állapotban van, csak gyönyörködni lehet benne. Igazi főúri hangulat árad még a legjelentéktelenebb zugból is. Ha például a klotyón felnézünk a plafonra, egy freskón akad meg a szemünk. A leamortizálódott állapot is nagyon életszerű: pókhálók lógnak mindenütt, be vannak deszkázva az ablakok, a vakolat sok helyen lemállott s a csupasz fal látható, a lámpatestek össze vannak törve, néhol le vannak szakadva, és még sorolhatnám – hamisítatlan szellemkastélyt vizsgálhatunk át töviről hegyire.

### A metamorfózis

Csak azt csodálom, hogy még van villany, és a klotyót is le lehet húzni. Talán mégsem lenne annyira elhagyatott a kastély? Mindenesetre menet közben megérkeznek



Egy gyilkos sorozat a sorozatgyilkosnak

## Vendégünk lesz:

**Dave:** A főhős, valaha kemény zsarú hírében állt. A Los Angelesi rendőrségnél mint "jellemábrázoló" szerzett hírnevet: az volt a dolga, hogy a büntény színhelyén talált nyomokból jellemzést adjon az ismeretlen tettesről – akár azon az áron is, ha ehhez bele kellett bújni a gyilkos bőrébe. Minthogy igen eredményesen végezte a dolgát, híre ment különös képességének, s végül átszerződött a WWWL @ TV-csatornához. Mostanában tehát a szórakoztató iparban kamatoztatja rendkívüli adottságát.

**Deva:** Dave női alteregója, egy ún. "első osztályú" démon, aki a Dave-ben megbúvó gonoszt testesíti meg. A Sátán azért küldte a Földre, hogy a megszőkött bűnös lelkeket begyűjtse, tehát bármily különös, de ő is a jó oldalon áll. Lucifer parancsainak engedelmeskedik, akár még repülni is tud. Dave hiába szabadítja meg a lelkeket a porhüvelyüktől, csak Deva tudja összeszedni a szökevényeket.

**Harry Grimes:** vagy becenevén a Night Howler, a legfőbb bajkeverő. Végtelenül gonosz sorozatgyilkos, és hihetetlen géniusz is egyben. Nagy manipulátor, akinek még a Sátánt is sikerült megtévesztenie az ártatlanságával: így szökött meg a Pandemoniumból 39 hasonszőrű társával együtt. "A Piszkos Negyven" néven megalakított bandájával egy elhagyatott kastélyba fészkelte be magát.





egy új szereplő, Angelina, a rivális TV-csatorna riportere, aki kétségeket ébreszt. Ő úgy véli, hogy az egész felhajtás csak humbug, és a műsorvezetőnket, Jack T. Rippet próbálja lejáratni. Az érvei nem túl meggyőzőek: szerinte Dave is csak beépített ember, de ennek az ellenkezőjéről csakhamar meggyőződhetünk.

Dave ugyanis nem közönséges halandó. Ezzel kapcsolatban először egy furcsa versre figyelhetünk fel, ami a hallban lévő díszkútra utal, s holmi sátnai erőt tulajdonít neki. Később pedig benyitunk a könyvtárszobába, ahol egy gőzölgő piros halomra bukkanunk. Ezek azok a helyek, ahol szereplőt válthatunk, ugyanis Dave-nek megvan az a különleges képessége, hogy Deva legyen belőle. Ő a női alteregója, fekete bőrrucis, csinos démon, aki a pokolnak tesz különféle szolgálatokat – még repülni is tud. Vele lőfegyverek helyett pszichikai erőt tudunk bevetni. A pszichónk lassan, de folyamatosan töltődik, ennyiben tehát ő az előnyösebb figura. Devának az elkárhozott, de megszőkött lelkeket kell begyűjtenie. Egyes zombikat hiába ölünk meg, a lelkeik itt maradnak a Földön, s

A legtovább én azon akadtam el, hogy bonyolultabb megoldást feltételeztem, mint ami valójában volt. Égen-földön ke-restem egy helyet, ahol használhatnám az üvegház fogantyúját, holott ez a kar az üvegház ajtaját nyitotta, csak kicsit nehéz észrevenni az egyik oszlopon a vájatot, amibe be kellett illeszteni.

A vérengzeni vágyók nagyjából 50 fajta ellenféllel számolhatnak le, ami a szépen kidolgozott sérülési zónákra és a karakte-



Újabb riportert áldozta életét a tömegtájékoztató oltárán

rek intelligenciájára tekintettel elég kor-rekt szám. Szinte érezni a találatok erejét, ahogy elterülnék a zombik, és szakadnak a végtagok. Az ellenfelek viselkedéséből pedig frónok következtetni lehet a reakcióikra. Jóllehet a "hétköznapi" zombik csak ostobán csoszognak felénk, de azok a lelkek,

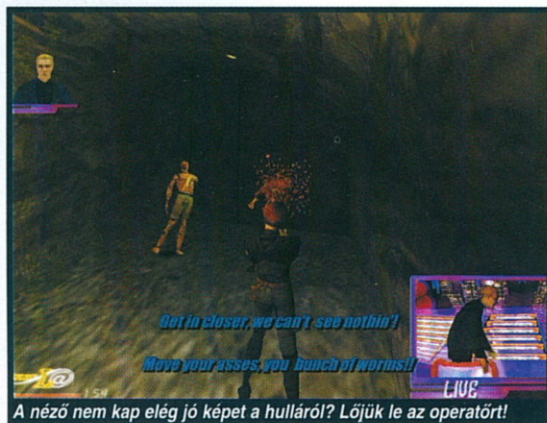
Biztos, ami biztos, az alkotók a Resident Evilből is loptak egy keveset. Eredetinek ugyan nem mondható, de azért jópofa a "Ki-kicsoda könyv", amit a könyvtárból szerezhetünk be. Ez egy teljesen üres dosszié, melyet mi tölthetünk fel oldalakkal. Az eldugott zugokból előkerülő lapok mindenkit – még a legegyszerűbb zombikat is – alaposan jellemzik, minek köszönhetően a gyenge pontjainkról is tudomást szerezhetünk. Emellett olyan "tanulságos"

és szórakoztató információk jutnak a birtokunkba, mint például hogy az első észlelt zombi egy sarkkutató volt, aki eltévedt az expedíciójával az Antarktiszon, s mint-hogy ebből kifolyólag kannibalizmusra adta a fejét, végül emésztési zavarai támadtak... A lapokon kívül található továbbá még más dokumentu-

mok is (például egy eretnek jóspróféciáit), ezeknek köszönhetően áll össze végül a komplett történet. Egy Harry Grimes nevű sorozatgyilkos a főkolompos, akit két évvel korábban kivégeztek, de megszőkött a pokolból. Nem tudom megállni, hogy hozzá ne fűzzem: a sztori "alig" mutat hasonlóságot a Shadow Mannel...

## Show must go on!

Jóllehet túl sok eredetiséget nemigen tud felmutatni a Devil Inside, viszont igényeséget annál inkább – és ez bőven elég ahhoz, hogy mindenkit magával ragadjon a hangulata. Bravúrosan szép tükrökben láthatjuk viszont magunkat, de az is nagyon hatásos megoldás, ahogy a kamerás követ minket, s megvilágítja nekünk a sötét zugokat. Aprópó, kamerás: nem tudom, mennyire vannak megfizetve a szóban forgó csatornánál az operatőrök, mindenesetre igencsak bevaló fickók. Ha egy zombi harapdálja a fülsüket, akkor is rendületlenül nyom-



A néző nem kap elég jó képet a hulláról? Lőjük le az operatőrt!

akik már szemlátomást megpörkölődtek a pokol tüzén, jóval harcedzettebbek. Géppisztolyokkal lövöldöznek ránk, ráadásul még egymásra is. Ezt sokszor a saját hasznunkra is fordíthatjuk: ha látunk egy kriptaszőkevényt, aki még nem vett észre minket (mert mondjuk a háta mögül közelítünk), elő a hangtompító stukkert, mire a fickó – nem tudván honnan jött a lövés – a társait is szitává lövi.

Ha már a hangtompítóról szó esett: a fegyverarzenálunk a kezdeti "sima" pisztolyról hét darabosra bővíthető fel, köztük olyan népszerű (már-már elengedhetetlen) eszközökkel, mint a shotgun, az M16-os géppisztoly és a gránátvető. Ehhez jön Deva nyolc különböző pszichikai támadása.

## Rokon lelkek

### Shadowman

Remek hangulatú horrorshow lélekgyűjtéssel és egyéb misztikus dolgokkal egybekötve, amelyben a legzesebb az volt, hogy Acclaimék nem PlayStation-átíratot nyomtak a kezünkbe. (ld. 576'99/10 – 92%)

### Resident Evil 2

Minden horrorjátékok doyenje, amely máig is rekorder az egy frame-re eső zombikban és vérben (ld. 576'99/3 – 93%)

életszerű, ahogy a futás után Dave liheg, vagy ahogy bent a kastély síri csendjében az óraketyegést hallani. A zombik hörgése is elég hátronzogató. A rettegést csak az oldja némileg, hogy Dave rádióon tartja a kapcsolatot a stúdióval. Az adásba néha az is behallatszik, ahogy a rendező ad utasításokat a vágóasztalnál, ami újabb adalék a sajátos atmoszférához. A dialógusok és a szinkronszínészek teljesítménye ha nem is feltétlenül Oscar-díjas, de azért többnyire igen színvonalasnak mondható. Lucifer ördögi hangját emléthetném példának (hősnőnk holmi halandzsza nyelven és latinul társalog a Mesterével).

Az egeres célzás a lézeres keresővel kiegészülve nagyon el van találva. Viszont két zavaró jelenséget meg kell említenem az irányításból. Először is nem értem, miért nincs ugrás gomb? Vagy ha már nem vették erre a fáradságot, hát miért nem oldották meg, hogy az emberünk ki tudjon mászni egy bokáig érő vályúból? Nevetséges, hogy lefektetett deszkapallókat kell használnunk, ha ki akarunk lépni a hall kútjából. A másik dolog az ajtók nyitása: számtalanszor előfordult, hogy beragadtam egy ajtó mögé, s vissza kellett csuknom, csak hogy újra kinyithassam – merthogy hátrálni sem tudtam, ugyanis a sarkamban meg ott lihegett a kamerás. Valahogy ezt a problémát is orvosolni kellett volna.

Na persze ezek azért annyira nem súlyos hibák. De hát mi tehetnék: mást nem tudtam kiemelni, mert amúgy a játék majdhogynem tökéletes. Több hektónyi vér, leszakadó testrészek, pánikkeltő sötét szobák: mindez több, mint elég a kiemelkedő nézettségi indexhez. Hogy áldja meg őket a Szonda Ipsos!

V.Z.



Egymást lövik a marhák. Mit szól ehhez a kisebbségi zombudsman?

apró fényekként kóvályognak: őket szípanthathatjuk fel vele. A gőzölgő kupacoknál átadhatjuk a lelkeket a pokol urának, s megfelelő mennyiség után még extra varázsűveket is kaphatunk cserébe. Sőt, nemcsak fegyvereket, hanem például egy szemet is, amit – akár egy lebegő kamerát – bárhova elirányíthatunk.

## Rokoni kapcsolatok

A Devil Inside leginkább a mára már klasz-szikussá vált horror-sorozattal, az Alone in the Darkkal hozható rokonságba. Ez mondjuk nem különösebben nagy véletlen, hiszen ugyanaz a Hubert Chardot írta és "rendezte", mint aki az említett sorozat egyik fő alkotója volt. Az immár teljes 3D-t leszámítva szemlátomást hasonló a játékmenetis: némi lövöldözős akció egy kísérletes helyen, zombikkal és főelleneségekkel, mindez egy klassz sztoriba ágyazva.

A kor igényeinek megfelelően mondjuk inkább az akció dominál, és a kalandmozzanatok általában egyszerűbbek – ennyi változás vehető észre. (Persze ez nem feltétlenül vált a program előnyére – kíváncsian várom, mi lesz ehhez képest az Alone in the Dark 4-ben.) Sokat segít például maga a "közvetítés" is: ha netán el is kerülné a figyelmünket, hogy egy rejtett kapcsoló diszkrétan kattant a talpunk alatt, Jack a stúdióban egyetlen eseményt sem hagy szó nélkül, de a kamerák is gyakran mutatják, hogy mi történt valahol máshol.

## Külcsín/belbecs

LÁTÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBONA	■■■■■■■■■■

## Summa summarum

Reklám után még egyszer-kétszer visszajöhetne...

## Végítélet

# 88%



## ACOMP Base

- Intel® Celeron processzorral
- 64MB SDRAM
- 8.7GB EIDE Ultra DMA HDD
- CD-ROM 48x meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Riva TNT2 VANTA videokártya 16MB RAM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron  
466MHz

Nettó ár: 119.900 Ft

Celeron  
500MHz

Nettó ár: 123.900 Ft

## ACOMP Xplorer

- Intel® Celeron processzorral
- ABIT VT6X4 alaplap. Ultra DMA 66
- 64MB SDRAM
- 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
- DVD 6x / 32x meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATi Expert 2000 videokártya 32MB/TV-Out
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron  
466MHz

Nettó ár: 169.900 Ft

Celeron  
500MHz

Nettó ár: 173.900 Ft

# INTERNET

## KORLÁTLAN ELŐFIZETÉS

### 3000,- FT/HÓ

## ACOMP Zenith

- Intel® Pentium® III processzorral
- ABIT BE6 II alaplap. Ultra DMA 66
- 128MB SDRAM
- 18.2GB EIDE Ultra DMA 66 HDD
- DVD 6x / 32x meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATi Fury MAXX videokártya 64MB
- SoundBlaster Live! value hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Pentium III  
550MHz

Nettó ár: 279.900 Ft

Pentium III  
700MHz

Nettó ár: 339.900 Ft

Az **ACOMP Zenith** egy Intel Pentium III processzorral rendelkező csúcás számítógép. A jelenlegi PC-s technika legújabb és legnagyobb teljesítményű alkatrészei kerültek bele a gépbe, egy szenzációs árfekvés mellett. A leggyorsabb 64MB-os VGA kártya az ATI Fury Maxx, a hangkártyák csúcsa a SoundBlaster Live!, minden feladatra elegendő gyors elérésű 128MB memória, hatalmas 18.2GB-os merevlemez és nem utolsósorban az ABIT egyik legjobb alaplapja, mely a szuper gyors Ultra DMA 66-os merevlemezeket is kezeli: a BE6 II. Az Internet elérése is azonnal lehetséges, az 56kbps Faxmodem használatával. Kedvenc filmjeit kiváló kép- és hangminőségben élvezheti a DVD meghajtó használatával otthonában is.

Az **ACOMP Xplorer** egy optimálisan kialakított játék- és munkagép. Gyors 64MB memóriája és 12.9GB merevlemez kapacitása elengedhetetlen a programok futtatásához. Nagy teljesítményű ATI Expert 2000 32MB-os videokártyája, éles és kifogástalan képet biztosít minden alkalmazásban. A gép DVD meghajtót tartalmaz, hogy Ön hazavihesse otthonába a mozi varázsát. A rendszer alapját az ABIT alaplapja képezi.

Az **ACOMP Base** gépet átalakítottuk, hogy jóval nagyobb teljesítményt nyújtson. Ami nem változott az a példásan kedvező ár. A gépet Intel® Celeron processzorral ajánljuk, 466 vagy 500MHz-es változatban. A 48x CD-ROM, az 56Kbps Fax modem és a 16MB-os Riva TNT2 videokártya egy komplett rendszert alkot. A gép 8.7GB-os merevlemez elegendő kapacitású bármely program számára. Ezzel a géppel is bármely új játék program jól futtatható. Az Internet elérése is azonnal lehetséges, az 56kbps Faxmodem használatával.



pentium® III



celeron™  
PROCESSOR



Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA

A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig  
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.

Tel./Fax: 339-5647, 339-5648

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

Faxbank: 2-333-666/1477##

# ACOMP

Számítástechnikai Kft.



# NERF ARENABLAST

★ Fröccsöntött Quake, avagy first person shooter pacifistáknak



Miatyánk ki vagy a mennyekbe, mondd csak: melyik ajtón menjek be?!

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Visionary Media

Kiadó: Hasbro/Atari

website: www.atari.com

Minimum konfiguráció: P200 MMX, 32MB RAM

Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 64MB RAM

3D gyorsító: Direct3D, 3Dfx

Multiplayer: LAN, Internet

Mivel már kinőttem abból a korból, amikor minden játékbolt kirakata előtt megálltam bámmészodni, bevallom először nemigen tudtam mire vélni a Nerf ArenaBlastot. Egy first person shooter, ami övodásoknak készült? Miféle hülyeség már az, hogy műanyag pisztolyokkal kell lövöldözni?! Némileg utánanévezve a dolognak megtudtam, honnan fúj a szél: a népszerű "Nerf" játékgygyereit propagálja ekképpen a Hasbro.

A játék a mostanában oly népszerű "arénás" metóduson alapul, tehát – akár az Unreal Tournamentben vagy a Quake 3 Arenában – a feladatunk annyi, hogy a közeljövő kegyetlen arénáiban halomra löjjük az ellenfeleket. Bár ez esetben azok az arénák nem is olyan kegyetlenek, lévén vért nem látni – az elhullók például csak egyszerűen kiteleportálódnak a pályáról. A helyszín egy virtuális vidámpark, ahol egy négytagú csapat egyik emberét irányíthatjuk, és a Twister nevű amatőr csapatot kell a győzelemhez segítenünk hat profi csapattal szemben.

## A szabályok

Mindez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy van egy nagy tér, és onnan nyílnak az arénák. Kezdetben csak egy aréna van nyitva, plusz egy gyakorlóhelyszín. Minden aréna egy-egy profi csapathoz tartozik, amelyek valamennyire jellegzetes stílusjegyeket hordoznak magukon – de erről majd később, mindenekelőtt lássuk a szabályokat!

A térről nyíló kapukon – illetve a mögöttük elhelyezkedő teleportokon – keresztül először mindig egy előszobába jutunk. Ezekben van egy eredményjelző tábla,

továbbá van három kapu (esetleg még egy bónusz-kapu), ami három verseny-típushoz vezet.

Közülük a Point Blast teljesen szokványos deathmatch-menetek felel meg. Igazából mondjuk

nem tudom, miért csapatokról beszélünk, mert miután szereplőt választottunk, nincs is több dolgunk a társulat többi tagjával: a Twisterst mindvégig egyedül fogjuk képviselni. A Point Blast-menetek igen egyszerű a mottója: mindenre löni, ami mozog. Plusz még arra is, ami nem, ugyanis néhány nehezen kiszűrhető helyen céltáblák is vannak. A találatokért pontokat



Egy hárompontos kísérlet, amiből akár ezer is lehet

kapunk, melyek a találat minőségétől függően különböző mértékűek lehetnek. Egy ellenfél eltalálásáért minimum 25 pont jár, de ha pontosan a mellén lévő jelet trafáljuk telibe, akkor a pontszám lehet akár 100 is. Ha valakit kivonunk a forgalomból, az mindig elejt egy bónusz összeget, amit gyorsan fel kell vennünk. Ez szintén különböző nagyságú lehet, annak függvényében, hogy hol állt a mezőnyben az adott ellenfél. Ha például az elsőt löjjük ki, az 1000 pontot hagy maga után, ha pedig a harmadikat, akkor az 500-at. A Point Blast menetek 10 percig tartanak:

amikor az idő lejár, az nyer, akinek a legtöbb pontja van. A meccset hangosbemondón keresztül folyamatosan közvetíti egy hang, így mindig tudjuk, hogy mikor és ki vette át a vezetést.

A Speed Blast egy meglehetősen furcsa futóverseny. Hét színes, számozott zászló van a pályán elhelyezve, melyeket sorban kell érintenünk. Az nyer, aki elsőként ér el az arany színű zászlóhoz. Természetesen a többiekkel való kibabrálás abszolúte megengedett, bár ha már tudjuk az útvonalat, enélkül is könnyen elhúzzunk a mezőnytől. Tájékozódni a falakra

pályán – ha nem találunk őket, megint csak a többiekre érdemes hagyatkozni. Minden szín különböző mennyiségű pontot ér, de a legfontosabb az arany színű labda, ami csak azt követően jelenik meg, hogy valamelyik játékos már az összes többi labdát célba juttatta. Természetesen az nyer, akinek elsőként sikerül mind a hét színt "bezsákolnia".

## Az arénák

Ahhoz, hogy az aktuális arénából továbbléphessünk, mindhárom versenyen legalább dobogós helyezést kell elérnünk. Az első aréna a Tribe csapat "otthona", mely a kevés külső helyszínek egyike: füves terület, vastag törzsű fákkal és egy kis vízzel. Az Orbital Arena ennek homlokegyenest az ellenkezője: egy úrállomáson helyezkedik el, minek köszönhetően a súlytalanság okozhat némi problémát. Utána jön a Barracuda Park az óceán mélyén, szerteágazó folyosókkal, vízesésekkel, majd egy aszteroidára kerülünk, ahol könnyen kieshetünk az űrbe. Még mindig az űrben (pontosabban a Holdon) található az ötödik aréna, ahol a bolygó-felületen, illetve bányafelésekben folyik a harc, majd visszakerülünk a Földre, és New York-i felhőkarcolók árnyékában ropognak a fegyverek. Végül az utolsó aréna a kihíváshoz mérten a legnagyobb: egy hatalmas amfiteátrumban, és az azt körülvevő folyosókon irthatjuk az ellent.

Az arénák felépítése nem rossz, csak épp a használható tereptárgyakat találtam kevésnek. A pallók és lépcsők egyhangúságát elég ritkán töri meg egy lift vagy egy "dobbantó". Titkos helyekből sincs sok, ráadásul amik vannak, azok sem túl titkosak: jókora kerekbe kell belelőnünk a feltáráshoz. A nehezebben elérhető pontokon amúgy értékes cuccok rejtőznek: úgymint energiapakk, lőszer, pajzs, dupla tüzérfő, futó- vagy épp ugrócipő.

A harmadik játéktípusnál, a Blast Ballnál egy újabb sportággal, a kosárlabdával háziasították össze a harcot. Az arénában véletlenszerűen bukkannak fel a színes labdák, amiket össze kell gyűjteni, majd egy speciális labdakilövővel a pályán kijelölt célba (lyukba) kell belőni. Általában két ilyen lyuk van a

Arénák felépítése nem rossz, csak épp a használható tereptárgyakat találtam kevésnek. A pallók és lépcsők egyhangúságát elég ritkán töri meg egy lift vagy egy "dobbantó". Titkos helyekből sincs sok, ráadásul amik vannak, azok sem túl titkosak: jókora kerekbe kell belelőnünk a feltáráshoz. A nehezebben elérhető pontokon amúgy értékes cuccok rejtőznek: úgymint energiapakk, lőszer, pajzs, dupla tüzérfő, futó- vagy épp ugrócipő.

## Értékelés

Hát kérem egy ilyen "jópofa", "aranyos" játék ez a Nerf ArenaBlast... De most



Hideg téli éjszakákon mindent megpirítok, hogy ne fájzzak







# ALIEN NATION

★ Ahová lépek, mindenféle népek. Hm, szépek...

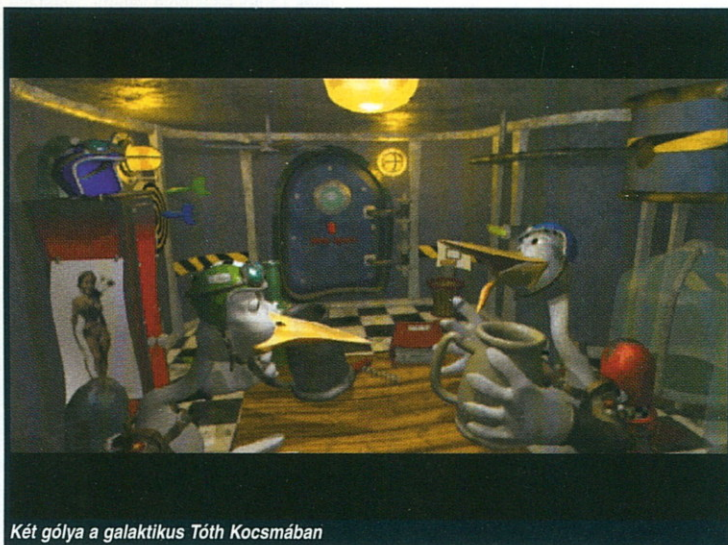
## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: JoWood  
 Kiadó: Infogrames  
 website: www.jowood.at  
 Minimum konfiguráció: P166, 32MB RAM  
 Ajánlott konfiguráció: P233, 64MB RAM  
 3D gyorsító: –  
 Multiplayer: soros, LAN, Internet

A Settlers-sorozat által meghatározott játéktípus érdekes vadhajítás a real-time stratégiai játékok családfáján. Ezekben a programokban embe-  
 reink jóléte és gazdasági fejlődése legalább olyan fontos, mint a területfoglalás és a harc, tehát a játékművet jóval bonyolultabb és akciószegényebb, mint például egy Starcraft-klón esetében. Az utóbbi időben a kiadók kissé elhanyagolták ezt a vonalat (a Settlers 3 óta nem is érkezett említésre méltó klón), ám most oszt-  
 rák sógorainktól megérkezett az Alien Nations (német címén Die Völker, Amerikában pedig Amazons and Aliens név alatt fut, csak hogy egyszerűbb legyen a dolog), amire érdemes egy pillantást vetni – már csak idióta kerettörténete miatt is.

## Csavargólyák akciójában

Azt már egy ideje tudjuk, hogy nem a golya hozza a gyereket (akinek esetleg újat mondtam volna ezzel, az sürgősen jelentkezzen továbbképzésre a szerkesztőség címén). (Khm. Ehhez azért szeretnék annyit hozzátenni, hogy kelep-kelep – CoVboy) Az viszont talán még Darwin számára is új lehet, hogy a golyák (még hozzá ürgólyák!) röptetik az Istenke által megteremtett fajokat a bolygókra (ne tessék ilyen csúnyán nézni, tényleg így indul a játék sztorija)... A jómadarak általában rendben le is szállítják az "áru", már ha per pillanat éppen józanok. Ez azonban



Két golya a galaktikus Tóth Kocsmában

igen ritkán fordul elő, lévén, hogy az új küldeményeket az erre a célra fenntartott úrbárokban várják hosszúcsőrű barátaink, ahol rendőryelven szólna, igen hamar megtörténik az "erős alkoholos befolyásoltság alá kerülés tényállása". A részeg golyák pedig gyakran tesznek hülyeségeket (aki volt már golyatáborban, annak lehet a témában némi halványan de-  
 rengő emléke), például ugyanarra a bolygóra dobnak le három, egymástól abszolúte különböző fajt. Az újonnan letelepített népek ekkor már csak saját magukra számíthatnak: meg kell küzdeniük egymással a bolygó feletti uralomért.

## Három dudás egy csárdában

Az Alien Nations népei már ismerősek lehetnek más RTS-ekből, mivel a készítőik gyakorlatilag mindegyiket koppintották valahonnan. A kék bőrű, két lábon járó, vízilovakra emlékeztető békés pimmonok a

kőművesség mesterei, akik a testkontroll szabályaira fittyet hányva gombán élnek, és az abból készült ital (ha úgy tetszik, pimmonádé) a kedvenc csemegéjük. A formás amazonok feminista társadalma jobbra vadászattal foglalkozik, ugyanakkor a csokoládét és a sütit sem vetik meg (hogy hogyan szaporodnak férfiak nélkül, arról nem szól a fáma, spermabank ugyanis nincs az épületek között). Végül, de nem utolsósorban a sajkhiik agresszív ízeltlábú lények (ááá, egy picit sem emlékeztetnek a zergekre), a harcmező urai, akik egy-egy jó lárvava-



Hát ha mindenképpen ebből kell választani, akkor legyen a BACK

sem láttam különbséget: példának okáért a legbékésebbnek kikiáltott pimmonok azonnal besegítettek, amikor egyszer sajkhi sereggemmel megtámadtam az amazonok városát. Egy szó, mint száz: mindhárom néppel ugyanazokat a mód-

## Rokon lelkek

### Settlers 3.

A real-time stratégiák e szűkebb kategóriájának névadója, egyben harmadik részével a királya is. Egyéb kommentár talán nem is szükséges. (ld. 576 '98/12 – 92%)

### Knights & Merchants

Kiköpött Settlers, kicsit talán még aprólekosabb grafikai kidolgozással, cserébe viszont néha kicsit kótyagos engine-bugokkal. (ld. 576 '98/10 – 82%)

csora után szívesen elszívnak egy – szintén lárvából készült – szivart (amihez az alapanyagot nyilván a lárvaházakban tenyészítik). Az első olvasásra biztató változatosság sajnálatos módon a játékban igen korlátozottan jelentkezik. Az épületek és a népek speciális kajái csak kinézetben térnek el egymástól, és egyedi egységből is roppant kevés van raktáron. A fajok mesterséges intelligenciájában





szereket, fogásokat használva kell játszani, gyakorlatilag tehát mindegy, hogy kit választunk – ez azért elég nagy szarvashiba két évvel a Starcraft után. Mégsem ez a program legnagyobb negatívuma: a lassú, átgondolatlan és már-már élvezhetetlen játékmennyiség az, ami idegreteszi az Alien Nationst.

**Szívassuk egymást, gyerekek!**

Ahogy az már az ilyen játékokban lenni szokott, többféle nyersanyag létezik, és mindegyikhez külön munkást kell kiképezni. A fa és a kő az építkezéshez kell, a kaja egységeink ellátásához, míg a pénz, a való élet mintájára mindenhez. Az első három erőforrással nem is lenne gond: bányászokat, favágókat, vadászokat, földműveseket képezhetünk ki, gomba-, kakaó- és lárvafarmokat építhetünk, sőt, kaját még az egyszerű cipekedő munkásaink is termelhetnek a vadon gyümölcséből. A pénzzel kapcsolatos játékelemek azonban rosszabbul nem is oldhatók volna meg a készítőkhöz. Ezt a nyersanyagot ugyanis csak és kizárólag egységeink után kapjuk adó formájában, bizonyos időszakonként – semmilyen más módon nem "gyárthatunk" pénzt. Ez azért volt nagy butaság, mert az épületek fenntartásához és minden felmerülő probléma megoldásához pénzre van szükség, még hozzá elég sokra. Példa: egy átlagos játék úgy indul, hogy felhúzzuk a létfontosságú épületeket (laboratórium az új találmányok felfedezéséhez, iskola az egységek kiké-

még néhány épülettel (újságosstand, cirkus stb.), és egyszer csak oda jutunk, hogy több pénz megy el fenntartási költségére, mint amennyi az adóbevételünk. Ekkor gyártunk még néhány lakóépületet, és helyreáll a rend. Igen ám, de egy idő után újabb hiszti jön a néptől: aggyunk má' vissza valamit az adóból. (Az ilyenek próbálkoznának csak egyszer az APEH-nél, olyan revíziót kapnának a nyakukba....!) Beállítjuk a megfelelő százalékot, és nagy meglepetésünkre kiderül, hogy ismét veszteségesek vagyunk (ezt a százalékot egyébként a játékban folyamatosan növelnünk kell, amint stabilizálódik anyagi helyzetünk). Újabb lakóépületek után kiderül, hogy nassolnivalót kíván a nemzet (pimmonadé, süti, illetve lárvaszivar). Farm, természetesen, veszteség, újabb lakóépületek, és így tovább. Ez az idegesítő, 'kettőt előre, egyet hátra'-ritmus a



Kicsit Settlers-szerű határvédék. Mindenesetre a pimaszság odaát van



Furcsa egy népség ez: a boldogságukhoz rendőr hiányzik



Amazon.com, a legjobban álcázott internetes pofonáruháza

zéséhez, farmok speciális kajákhoz plusz rengeteg lakóépület, hogy azért szép számmal legyenek adófizetőink), kiképezük a munkásokat, és megkezdődik a gyűjtögetés. Egy idő után városkánkban megjelenik az első bűnöző (elvileg az unatkozó munkásból lesz bűnöző, de gyakorlatilag egy bizonyos pontnál mindig kapunk egyet-kettőt a nyakunkba). Ekkor beállítjuk, hogy az adó mennyi százaléka fordítódjon kutatásra, felfedezzük a törvényt, építünk egy rendőrsőt, kiképezünk egy rendőrt (mindezt elképesztő mennyiségű pénzekért), és ráeresztjük a bűnözőre, aki addigra már pusztá unaloműzés-ként is megölt egy-két derék adófizetőt. Ekkor elkezdi nyavalyogni a nép, hogy kocsma kell neki (ez mondjuk érthető igény). Nosza, építünk egyet, kiképezünk a kocsmáros, stb. Ugyanezt eljátsszuk

játék egészére jellemző. A nép mindig siránkozik valamiért, pénzügyi helyzetünk állandóan katasztrófális, miközben folyamatosan építjük a lakóházakat, és a városunk addig nő, amíg össze nem ér egy másik nép városával. Ekkor harci épületekkel és egységekkel folytatódik a bűvészkedés, amíg sikerül végre lenyomnunk az ellent. Ez a legkisebb pályákon is eltart két-három óráig, aminek legalább a háromnegyede ásitózással

és a pénzügyi helyzet miatti idegeskedéssel telik el. Összegezve az eddigieket: nekem kifejezetten az volt az érzésem, hogy a 75 különböző épület, 85 foglalkozás, és a több mint száz találmány mind-mind csak újabb szívatási lehetőség a játékosnak. Akkor akadtam ki a legjobban,

amikor a pimmonok elkezdtek csokitortát követelni, amit ugyebár az amazonok gyártanak. Ekkor fel kellett találnom a kereskedelmet csak azért, hogy csereberélni tudjak az édesszájú hölgyeményekkel, de pénzt kereskedelem révén sem lehetett kivenni a játékból.

**Sok a baj...**

A játékmennyiség mellett néhány kisebb hiba is gondoskodik arról, hogy néhány hónap múlva már ne is emlékezzünk az Alien Nationsra. A munkások minden nyersanyagot a központba és a raktárakba szállítanak, közvetlenül az építkezések helyére sohasem. Ennek köszönhetően az említett épületek környékén egy nagy körüli frontális csőtörést megszegényítő gyönyörű dugók alakulhatnak ki, ami egyrészt tovább lassítja a játékot, másrészt tökéletesen átláthatatlanná teszi. Utóbbi jelző a csatákra is áll, ugyanis a fák és épületek árnyékában (különösen az ellenes városokban, ahol a lehető leg-  
Stöki



Megint nem a gyengébb nem győzött

rűbben helyezik el az épületeket) szinte teljesen eltűnnek egységeink, ami igen-csak megnehezíti az irányítást. A mesterséges intelligenciáról már végre jót is mondhatok, mert a nagy tömegdugók ellenére az útkereső rutinok és az ellenes stratégiaiak megüti az elvárható színvonalat. A pályák viszont kritikán aluliak: "se íze, se büze"-típusú térképek (fajonként tíz-tíz darab), amelyeket igen nehéz megkülönböztetni egymástól.

Amiért nagyon sajnálom ezt a játékot, az a kivitelezés. A grafikusok ugyanis nagyszerű munkát végeztek, az épületek és az egységek egytől-egyig gyönyörűek, ezen a téren egyedül a tájelemek szegénységére (egy-két leölhető állatka, némi gyér növényzet) és a háttér egyhangúságára lehet panasz (bár utóbbinál pár jól eltalált textúra segítségével sikerült 3D-látszatot kelteni). A zene is kellemes kis lenne, ha nemcsak néhány track-et készítették volna a játékhoz. A legnagyobb baj azonban mindenképpen a játékmennyiség miatt komoly játékokra alkalmatlannak tartom az Alien Nationst, úgy hadjárát, mint három személyes multiplayer módban (pedig utóbbi véletlenszerűen generált pályákat is tartalmaz). A JoWood ezúttal sem alkotott maradandót, ennél az amatőr munkánál még előző zsengéjük, az Industry Giant is jobb volt. Csak az próbálja ki, akinek az idegei a budafoki kábelgyárban készültek. Én a magam részéről minden grafikai gyönyörűség ellenére maradok a Settlerseknél. Ott játék is van, nemcsak szép épületek és egységek.

**külsín/belbecs**

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATCSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENE BONA	■■■■■■■■■■

**summa summarum**

Hát a Settlers trónja ettől nem került veszélybe

**végítélet**

**70%**



# FORCE COMMANDER

★ Valami szörnyű zavart érzek az Erőben...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Ronin Entertainment

Kiadó: Lucasarts/Activision

website: www.forcecommander.com

Minimum konfigur: P266, 64MB RAM

Ajánlott konfigur: P-II 450, 128MB RAM

3D gyorsító\*: Direct3D

Multiplayer: modem, LAN, Internet

A Star Wars filmek világára épülő játékok szép karriert futottak be szinte már minden platformon, és gyakorlatilag minden műfajban képviselték magukat. Láthattunk már Star Wars-akciójátékokat, Quake-klónt, versenyszimulátort, interaktív mozi, sőt, még Star Wars-sakkot is. Egyedül a stratégiai játékok területe maradt eddig viszonylag szűz (ha a felejthető Rebelliont nem számítjuk), holott a téma ordít az RTS-ként való feldolgozásért. Lucas bácsi ezt felismerve készítette el a Force Commandert, ám valami zavar lehetett az Erőben, mert a nagy reményekkel kecsegtető játék idejéig, mint a Millennium Falcon, és körülbelül olyan szinten égeti le a Lucasartsot, mint ahogy azt a megboldogult Dune 2000 tette anno a Westwooddal.

A program hírével már évekkel ezelőtt felcsigázták a Star Wars-fanokat, és



Yá! Ha így fest a táj, ideje mihamarabb ewokulni innen...



Kombinált fegyvermi akció

Tantor karrierjén keresztül, tehát az Episode I übergagyi gunganjaitól ezúttal szerencsére nyugtunk lesz. A filmben látott jól ismert felszíni akciók mellett (droidkeresés a Tatooine-on, hothi csata, endori partizánakció) olyan küldetésekre is lehetőség nyílik, amelyek lazábban kapcsolódnak a trilógia történetéhez (példának okáért egy ízben a birodalmiak elkapják Luke-ot, és nekünk kell kiszabadítanunk). Egy-két kivétellel a helyszínek és a szereplők is ismerősek lesznek a filmekből és a regényekből. Az említetteken kívül a negyedik Yavin hold, Coruscant, Sarapin,

zetési kényszerpálya rossz ötlet volt a készítőktől: gondolom, nem én vagyok az egyetlen, aki az endori incidenst a birodalmiak szemszögéből is kipróbálta volna, esetleg a lázadókkal megpróbálta volna leverni a hothi birodalmiakat, megváltoztatva a történelmet. Így azonban nincs sok befolyásunk a sztori végkifejletére: brazil szappanoperákat megszegényítő szirupfaktorral rendelkeznek az utolsó képsorok, amikor Brenn és testvére együtt ünnepelnek, miután kisöpörték a birodalmiakat Coruscantból...

ezeknek a tetejébe indokolatlanul nagy a játék gépigénye – 64 MB RAM, P300-as és Voodoo2-es alatt nem is érdemes nekiállni (a félreértések elkerülése végett: ilyen masinán is szaggat rendszeren, de



Egy jedi közmondás szerint: sok Luke disznót győz. Csak néha a disznók vannak többen

1998 tavaszán, az E3-n már konkrét ígérek is elhangzottak a játék befejezését illetően. Ekkor még egy készülő 2D-s stratégiával kecsegtették a játékosokat (ebben bizonyára közrejátszott a Starcraft nagy sikere is), majd, miután az 1999 őszi, sokadszorra eltolt határidőt sem sikerült teljesíteni, kiderült, hogy Lucasék az új szelek hatására időközben áttervezték az egész programot, amely így 3D-motorral fog tündökölni. A márciusra tervezett megjelenést ezúttal sikerült elérni, ám a játékot elnézve jobb lett volna, ha még egy évet rászánnak a fejlesztésre (esetleg maradnak a 2D-s verzióán!)...

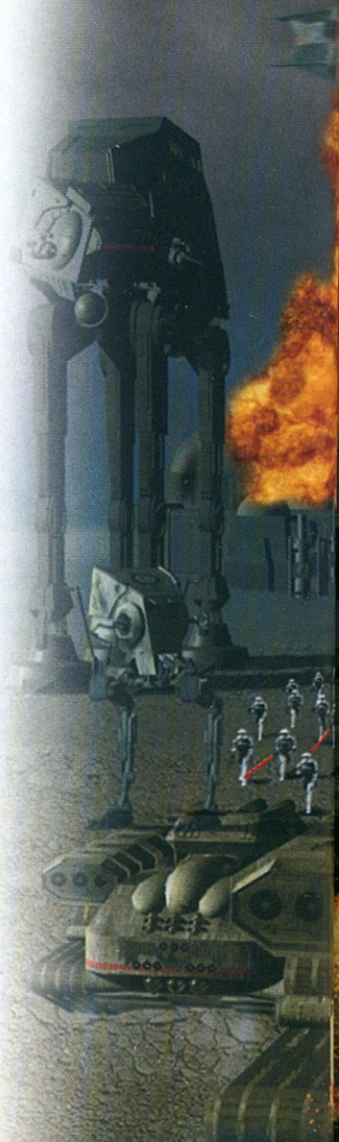
## A sztori visszatér

A Force Commander történetileg az eredeti trilógia cselekményét öleli fel és mutatja be egy ifjú birodalmi tiszt, Brenn

valamint néhány új bolygó is kénytelen lesz elszenvadni parancsnoki ténykedésünket, és az összes fontosabb karakterrel dolgunk akad majd a játék során (még az öreg gumimatracfűjót, Darth Vadert is irányíthatjuk a hothi csatában). Eddig a dolog rendben is lenne, ám sajnálatos módon nem mi választhatjuk meg, hogy melyik válogatottal játszunk a meccseket. A küldetések első felét (3 gyakorló + 10 éles küldetés) ugyanis Brenn a birodalom oldalán küzd végig, majd lelkiismereti okokból (ne kertetünk, gyenge a legény, ez a helyzet) átáll a lázadókhöz, és onnantól kezdve már a rebellis egységekkel nyomja a maradék 11 missziót (a küldetések nehézségi szintje egyébként összeszevisza változik, a birodalmiak sokadik küldetéséként szereplő hothi csata például délutáni sétagalopp). Ez a történetve-

## Öreg motoros sokk

A program "háromdimenziósítása" jó ötlet volt a készítőktől (3D-ben nyilván jobban lehet érzékelteni az arányokat), ám a megvalósítás valami értelmes lett. Az elavult engine-ben (és egyáltalán a játékban) hemzsegnek a bugok és a hiányságok, ráadásul olyan alacsony poligon-számot kezel, hogy az valami elképesztő – mintha baltával faragták volna a játékot. Az egységek és a tereptárgyak rondák, szögletesek (a banthák tulajdonképpen nagy böhöm téglák négy kis lábbal), vagy éppen kétdimenziósak (mint Endor fája), arról nem is beszélve, hogy a táj is meglehetősen durva – például a már másfél éves Populous 3 terepmodellezésének a nyomába sem ér. Az ég általában egy egyszerű színátmenet, vagy éppen néhány felhő, ám éppúgy, mint a terepobjektumok, ezek sincsenek animálva – tökéletesen halott hangulatot adnak a pályáknak. A tereptárgyakban sincs sok köszönet, még szerencse, hogy olyan kevés van belőlük: a városok kinézete egyenesen gáz (majdnem sírva fakadtam, amikor megláttam Mos Eiseley-t a maga kis kockaházaival), a többmillió birodalmi főváros, Coruscant pedig még viccnek is rossz. A terep egyébként nem reagál a játék eseményeire (a fák a legnagyobb harcban is állnak, mint a cövek), mint ahogy a hullák sem maradnak a harctéren (egyszerűen elhalványulnak, és eltűnnek, még a több tonnás AT-AT is). A beígért csodálatos 3D-effektnek nyomát sem látni, mindenhol csak az unalomig ismert villanások, füstök (esetleg egy-két nyamvadt lens flare) fogadják a játékost, tűzgömböt például még egyszer nem produkált a program. Mind-





már az elviselhető érték alatt). Az utóbbi idők 3D-motorjaira (Omikron, Battlezone 2) visszagondolva egyszerűen nem értem, hogy hogyan képzelhették azt a készítőket, hogy ez a silány fércmű megállja a helyét a piaci versenyben... Ilyen motorral szalad (vagy inkább zakatol) tehát a játék, amelynek irányítása sem éppen tökéletes: a 3D-engine kamerakezelése ugyanis igen bonyolult. A zoomolgatás, döntögetés és a különböző tengelyek körüli forgatás együttes, hatékony alkalmazását igen nehéz megszokni, és gyanítom, hogy a kevésbé megszabottak rétegéből sokan nem is lesznek rá képesek. Ennek ellenére nem állítanám, hogy rossz a kamerakezelés, bár első látásra valóban borzasztó. 3-4 órás gyakorlás után azonban rááll az ember keze a megfelelő kombinációkra, így nem lehetetlen úgy nézelődni, ahogy szeretnénk (bár kezdő játékosok számára már az "edzés" is elriasztó tényező lehet). Hibás döntés volt azonban az egészre rakni néhány automatikus kamerafunkciót: "segítségével" tökéletesen átláthatatlan nézeteket lehet produkálni, ezért melegen ajánlom, hogy az egeret csak lövésre és kijelölésre használjuk.

**CP World**

A játékmenet is tartalmaz néhány (száz) negatívumot. Az első komolyabb buktató a program erőforrás-kezelése. A Force Commanderben elfelejthetjük a gyűjtögetést, az egyetlen nyersanyag (Command Point = parancsnoki pont, a továbbiakban CP) ugyanis egy absztrakt valami, egy megfoghatatlan érték (olyan, mint TJ IQ-ja), amely azt hivatott jelképezni, hogy mennyire vagyunk jó parancsnokok. CP-t kapunk, ha ellenfelet ölünk, teljesítünk valamilyen küldetés-célt, bunkert foglunk el, szóval, ha tevékenyen részt veszünk abban, hogy a lázadók/birodalmiak irmagját is kiirtsuk a galaxisból. Ebből következik, hogy minél jobban ügyködünk az adott misszióban, annál több CP-t kapunk. Ez a rendszer tehát mindig a nyertesnek kedvez, ami néha nagyon idegesítő tud lenni, és sűrű mentésre ösztökél (ahol hamar betelik az összesen 9 darab mentési hely, és ez újabb idegeskedések forrása lehet). CP-inkből a bolygó körül cirkáló csillagrombolóról hívhatunk le épületeket és egységeket (tehát egységgyártó épületekre sem lesz szükség). Egyszerre csak egy épületet gyárt

**Bugs Index**

"Látlak, kis bogár, és mondhatom, hogy elég csúnya vagy..." – énekelte néhány évvel ezelőtt Laár András, pedig akkor még nem is látta a Force Commander-t. Szó mi szó, a kis idézet tökéletesen illik a programra, ugyanis a játék hihetetlen méretű "bogárgyűjteménnyel" rendelkezik. A hibákból szedtem össze egy kis csokorra valót, csak hogy tudjátok, mire számítsatok...



**Poligon-gondok:** A játék leglátványosabb hibáit kétségkívül a rossz poligonkezelés eredményezi. A már Tomb Raider-ből ismert poligon-összeolvadások itt is visszaköszönnek: egységeink félig eltűnnek a terep szögleteiben, a leölt banthák minden ellenállás nélkül dőlnek bele a homokba... (ilyeneket még Lara sem tudott)



**Átlátszó trükk:** A kamera nem ismeri fel rendesen a poligonobjektumok és a térkép határait. Ennek köszönhetően például belekukucskálhatunk egy homokjáróba (plusz móka, hogy egységeink ilyenkor át-áttűnedeznek a homokjáró textúráin), de ennél sokkal durvább, hogy például lazán át lehet mozogni a ruuli küldetések sziklafalai mögé, és ekkor a sziklán keresztül is figyelemmel kísérhetjük, természetesen azt, a következő kanyarban zajló eseményeket. (Sőt, a "sziklafalból" irányítási is tudjuk!)

**Irányításbeli zavarok:** A kamerairányító billentyűk rossz szokása, hogy néha beragadnak – legalábbis a Force Commander engine-je szerint. Ilyenkor vad keringő kezdődik, vagy éppen egy pillanat alatt eltávolodunk egységeinktől – mondanom sem kell, hogy ez nagyon idegesítő tud lenni harc közben.

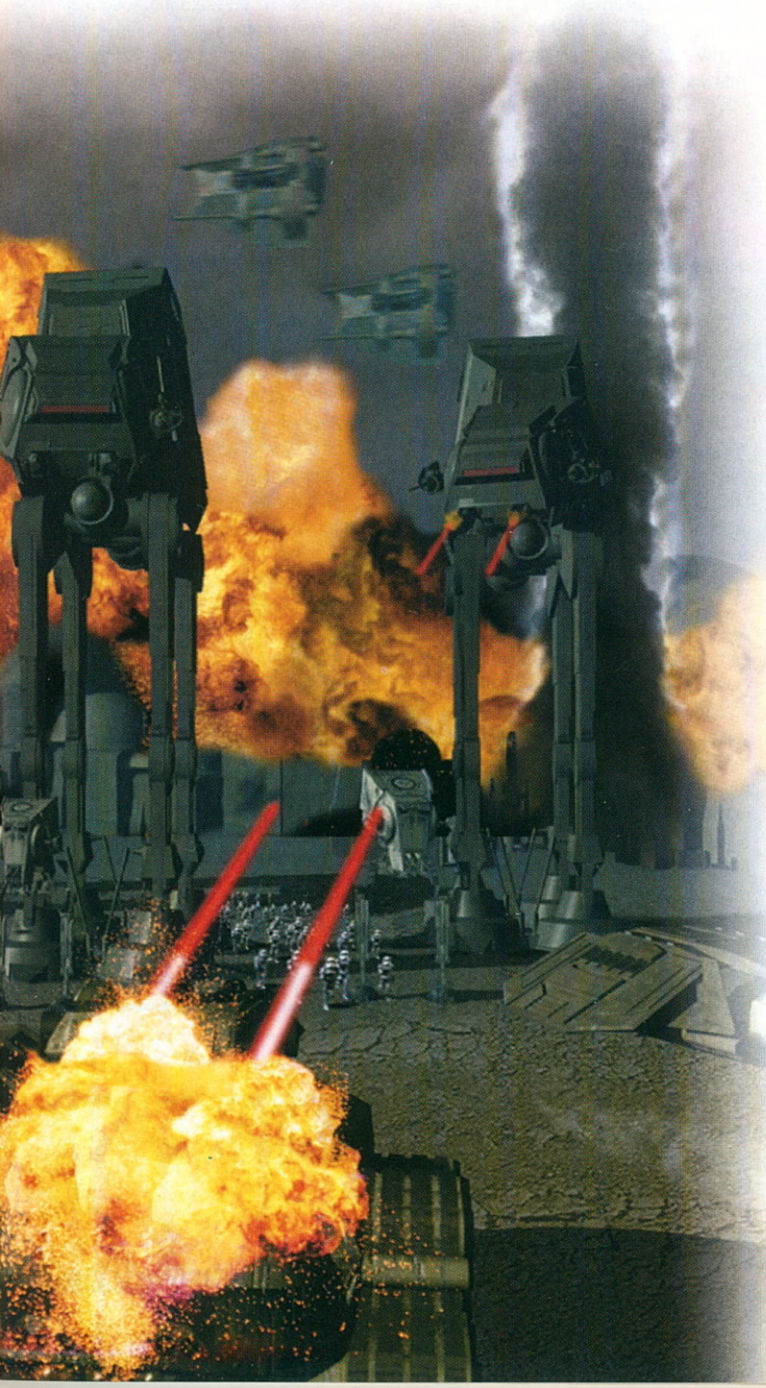
**Önjelölt egységek:** A kijelölésekkel sincs minden rendben. Ha távoli nézetnél rajzolunk a térképre egy téglalapot, akkor még véletlenül sem csak azok az egységek kerülnek kijelölésre, amelyek a téglalapon tartózkodnak, esetleg határosak vele. Neeem, a néhány méterrel arrébb álldogálók is kapnak a jóból, biztos, ami biztos.

**Multi-zűrők:** A web visszhangzik a felháborodott észrevételektől, miszerint nagyon instabil a Force Commander internetes játékban. Ezt a Lucasarts is elismerte, és ki is adott egy patch-et, amely e hiba mellett a kezelőfelület lassú reagálását is orvosolja. Ezek után talán nem meglepő, hogy az alapverziós mentett állások nem működnek a patch-elt játékkal...

**Mission Impossible:** Erre a hibára a játék readme fájlja hívja fel a figyelmet. Idézem: "Ha közvetlenül a küldetés végét jelző legördülő eredménytábla előtt több mint ötször nyomod meg az Escape billentyűt, előfordulhat, hogy a küldetésnek nem lesz befejezése. Ezért kérünk, hogy ne tedd ezt." No comment.



**Össztűz:** Végül, de nem utolsósorban, a kedvenc bugom. Az AT-AT másodlagos tüzelési módja (1000 életerőponttal rövidíti meg a célpontot) igen nagy táp, de még tovább fokozható. Ha ugyanis a másodlagos tüzelési mód kiválasztása és a célpont kijelölése után megismételjük még néhányszor ezt a két tevékenységet (kiválasztás-kijelölés), akkor annyiszor 1000 életerőpontnyit lő az AT-AT, amennyiszor ismételtünk. Így akár egy lövéssel végezhetünk egy bázissal, vagy egy pajzsgenerátorral... (Lehet, hogy más egységgel is működik a trükk, én csak az AT-AT-vel próbáltam ki.)









# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



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

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

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba ird be a kért lapok megjelenési számát.  
**Fontos!** Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

**Akciónk a készletek erejéig tart!**

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

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

99/1	398,-	99/11	398,-
99/2	398,-	99/12	398,-
99/3	398,-	00/01	398,-
99/4	398,-	00/02	796,-
99/5	398,-	00/03	796,-
99/6	398,-		
99/7-8	576,-		
99/9	398,-		
99/10	398,-		





# RISK II

## Rokon lelkek

### Risk

Kicsit gyengécskére sikeredett feldolgozás, ami a C-64-ek grafikai világát idézte, bár volt néhány jópofa újítása is. (ld. **576** '97/5 – 72%)

### Diplomacy

Kategóriájában a Risk egyetlen számba jöhető vetélytársa a táblás stratégiák között. A számítógépes adaptáció azonban még véletlenül sem szállhat versenybe vele (ld. **576** '99/12 – 63%)

## ★ Garázdálkodj okosan!

### SEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Microprose  
Kiadó: Hasbro Interactive  
website: www.risk.com  
Minimum konfigur: P166, 32MB RAM  
Ajánlott konfigur: P-233  
3D gyorsító\*: –  
Multiplayer: egy gép, LAN, Internet

Kicsiny hazánkban, ahol a rendszerváltás előtt igencsak korlátozott mértékben kaptunk a nyugati világ áldásos találmányaiból, sokan még ma sem ismerik a Risket. Pedig ez a klasszikus területfoglaló stratégiai játék a Monopoly mellett a világ egyik legkedveltebb táblás játéka, és már évtizedek óta ad lehetőséget arra, hogy amatőr Napóleonok vívják meg képzelt csatáikat egy tábla és néhány kocka segítségével. A Risk köré számos klub, internetes játékház és mindenekelőtt igen nagy számú fanatikus rajongótábor szerveződött, amelyet a Hasbro elegendő piacnak vélt egy számítógépesített Risk sikeres értékesítéséhez. A játék a meglepő Risk néven került tavalyelőtt a boltokba PC és Mac platformokon, és a jelek szerint szépen teljesített, mert a Hasbro már a második résszel merészkedett elő a mai, 3D-költevények uralta piacra.



Nagyobb látogatócsoport érkezett hozzám Ontarioba

### Kockázatos játék

Risk, azaz kockázat, rizikó. A cím tökéletesen illik a játékhoz (ennél jobban talán csak a "Garázdálkodj okosan!" illene), ugyanis a programban – akárcsak a táblás játékokban – minden egyes lépés magában hordozza a fényes siker és totális kudarc lehetőségét. Ezt illusztrálандó, röviden megkísérlem összefoglalni a Risk lényegét, gondolom, sokaknak újat fogok mondani vele. Az eredeti szabályok szerint a játékosok egymást követve,

körönként teszik meg lépéseiket, amelyek több fázisból állnak. Mindeelőtt a játék elején egyenlő arányban elosztják egymás között a Föld területeit (szám szerint 42 darabot), majd az első fázisban (Diplomácia) megnevezett szövetségeket, szövetségeket kötnek, amelyek körülbelül arra jók, hogy az ember alkalomadtán felrúgja őket, és – már amennyiben sikerült elalattani az ellen gyanakvását – meglepetésszerűen támadjon be az áldozat kevésbé védett határvidékén. A diplomáciát a Toborzás fázisa követi (elnézést, ha egyik-másik fordításom nem egyezik a magyar táblás verzióban használt terminológiával, de csak az angol változatot ismerem), amelyben megadott számú

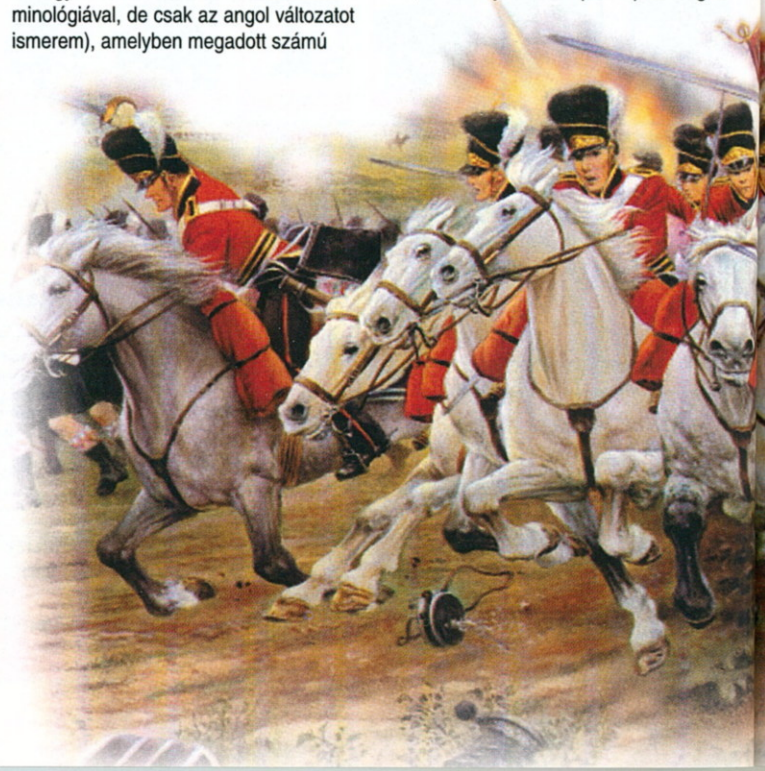


A nemzetközi helyzet rendszerint meglehetősen komplikált

ja az erőviszonyokat: a játékos ugyanis ekkor a nála lévő földkártyákat (amelyeket ellenséges területek sikeres elfoglalásáért kaphat) bizonyos korlátok keretei között becserélheti újabb extra seregekre, és így jelentős előnyre tehet szert (a kártyák csak meghatározott hármas kombinációkban cserélhetők be, például a gyalogos-huszár-ágyú kombináció tiz plusz regiment jár). Ez ugyan bonyolult hangzik, ámde a játékban ripsz-ropsz világos-

## A kockázat nincs elvetve!

"Már a régi görögök is..." – kezdeném a méretes közhellyel, és a frázis ezúttal tökéletesen helytálló lenne. A Risk elődei ugyanis az ókori Hellászban kell keresnünk: egy görög edényfestmény az első ismert leletünk a táblás stratégiai játékokról. Ez a szórakozásfajta később a római történészek említéseiben és a latin mondavilágban is felbukkan, majd hosszas középkori hallgatás után az itáliai reneszánsz korszakában jelenik meg újra. Attól kezdve az európai nemesség egyik állandó kikapcsolódási formája a területfoglaló táblás stratégia, amelynek történetét rengeteg, különböző történelmi korokból származó kézzel festett táblán és szabályleírásokon követhetjük nyomon. Az igazi Risk története azonban már a XX században kezdődik, egészen pontosan 1957-ben. Egy Albert Lamorrisse nevű játékos kedvű francia író (aki mellest sokat foglalkozott a mozival is, és *A piros léggömb* című rövidfilmjével egy Oscar-díjat is bezsebelt) ugyanis ekkor állított be a *La Conquete du Monde* (= A világ meghódítása) című táblás játéka ötletével a Parker Brothers játékcéghez. Hosszas tesztelés (és az amerikai sajtóhoz való igazítás) után végül 1959-ben jutott el a játék az óceán túloldalára is, ahol egy Milton Bradley névre hallgató úr járult hozzá nagyban ahhoz, hogy a Risk egyre kiforrottabb verziókban lásson napvilágot. A sikertörténet azóta is folytatódik: a játék már 40. születésnapját is megünnepelte, és rengeteg különböző variációban (a klasszikus földtérképtől a *FutuRisk* fantáziánévű jövőbeli környezetig több tucat változatban) és nyelvterületen terjed el, összesen százmillió nagyságrendű eladott példányszámmal elkönyvelve. Kis hazánkban a rendszerváltás előtt nem nagyon hallhattunk a Riskről (az "ántívilágban" valahogy nem nézték jó szemmel, hogy a brrrrsoá, impprrrrista kapitalista játéka a világ meghódításának tervezgetésére ösztökéli a Magyar Népköztársaság szocialista honpolgárait), de az utóbbi évtizedben nálunk is felbukkant a játékoltok polcain az elmés Rizikó néven. Így már semmi akadálya nincs annak, hogy összemérjük stratégiai képességeinket (és szerencsénket) baráti társaságunkkal.





sá válik minden (induljatok ki abból, hogy még én is felfogtam...). A Toborzást a Harc fázisa követi, amelyben értelemszerűen a területfoglalások történnek meg, a szokásos "kijelölöm a Honnant és a Ho-vát"-módszerrel. Egy elfoglalt területről is lehet tovább támadni, ami egy-egy sikerebb körben egy egész kontinens leigázását is jelentheti, ugyanakkor együtt jár a nagyobb létszámú seregek szétforgácsolódásával (már csak azért is, mert minden területen lennie kell legalább egy hadosztályi helyőrségnek). A csatákat (a hadosztályok nagyságával arányos számú) hatoldalú kockák döntik el, és ez a módszer bizony gyakran a papírfarmától eltérő eredményt hoz. Miután a sors (vagy inkább Fortuna istennő) kijelölte a harcok győzteseit, a Csapatmozgatás fázis következik, ahol átcsoportosíthatjuk a hadosztályokat birodalmunkban (értelemszerűen az új határvonalakhoz érdemes küldeni a nagyobb légiókat), majd a kör végét bejelentve a játékos rettegő arccal nézi végig, amint az utána következő tábornokok is megteszik saját lépéseiket, porig rombolva eredeti stratégiáját...

**Új vér a harcmezőn**

A játék szabályai nagy vonalakban tisztázódtak, nézzük, mit is nyújt a Risk II. Mindenekelőtt ugyebár teljesen meglepő módon, 1-8 játékos játszhat a klasszikus Riskkel, akár gépi tábornokok ellen (16 különböző tábornok, mind más stratégiával, más habitussal), akár egy számítógépen, a kissé kényelmetlen "Hot Seat"-módszerrel (az éppen lépő játékos ül a gép előtt, a többinek addig szabadfoglalkozás van), akár hálózaton keresztül. Aki a klasszikustól kissé eltérő játékot szeretne, az apróbb változásokat eszközölhet, így például hat plusz területtel bővítheti a térképet, 48-ra növelve a területek számát (az extra területek kivétel nélkül kontinenseket összekötő kulcspozíciók, amelyeknél esetenként a 42 mezős Risk-től igencsak eltérő stratégiát kell alkalmazni). Paramétrezhető továbbá a nyerési



Afganisztán sorsát szó szerint is sikerült kockára tenni

feltételek (60-80-100% világalalom, csak néhány dedikált terület, "főváros" leigázása stb.), a kártyacserék, az egyes területek értékei, valamint az a mód, ahogyan a területek kiosztásra kerülnek (véletlenszerűen, egy bizonyos pontkeretből történő licitálással, vagy a körönkénti választásos módszerrel). Ezek csak kisebb változások, amelyekkel a Risk II egy tucatjáték lenne csak a sok közül. A készítő azonban felismerték azt a tény, hogy számítógépesített táblás játéknál nem elég hűen lemodellezni az eredeti szabályokat, hanem valami újat is fel kell mutatni, ezért a gépi algoritmusokban rejlt lehetőségeket kihasználva elkészítették az úgynevezett "same-time" Risket, amely kétségkívül a Risk II legnagyobb dobása. Ez a – gyakorlatilag teljesen új – játékfajta tulajdonképpen olyan Risk, amelyben a fázisok egyszerre zajlanak. Ez a felfogás azonnal levett a lábamról, ugyanis az eredeti Risket meglehetősen gyenge játéknak tartom (túl sok minden múlik a szerencsén). **(Na, ez az, ami nem igaz! – CoVboy)** A same-time Risk azonban

levetközte elődje legtöbb negatív tulajdonságát: azonos időben történnek a toborzások, a támadások és a csapatmozgatások, amelyből több dolog is következik. Először is az, hogy a táblás Risk partikban tapasztalt "mindig az nyer, aki utoljára jön"-axiómának búcsút inthetünk: itt a felek nem várják meg udvariasan, amíg a másik lelépi a körét – a játékosok a többiek lépéseit csak a saját döntéseik meghozatala után tudják meg. Mondanom sem kell, hogy ebben a játékban jóval több stratégiai érzékre van szükség. Sokkal jobban kell előre gondolkodni, ki kell találni az ellenfél taktikáját, és nem utolsósorban, a végsőig ki kell használni az "egyidejűségben" rejlt lehetőségeket, mindenekelőtt a több szomszédos területről egy idegen mezőre, több hadosztállyal történő támadást. A készítő még egy csavarral tódítottak az amúgy is teljesen új kontinensbe öltözött játékményen: a same-time Riskben a hatoldalú kockákat lecserélték 12-oldalúakra (hogy matematikailag egészen pontos legyenek: ikozaéderekre), méghozzá rögtön öt színben. A különböző színű kockákon más-más értékek szerepelnek, a leggyengébb kockán, a fehéren 2,6 a kocka lapjainak átlagértéke, míg a legerősebben, a feketén 4,5 (magyarán szólva, minél "színebb" a kocka, annál könnyebb vele nagy

értéket dobni). A hadosztályok a létszámuktól függően kapnak kockaszint, így például egy 5 fős légió még fehér kockával dob, míg egy 6 katonát számláló regiment már sárgával. Ezzel az egész rendszerrel a szerencsét próbálták valahogy a csapatok képességeihez és esélyeihez igazítani, de valahogy még mindig nem sikerült teljesen a dolog. Én legálábbis igencsak összeráncoltam a szemöldökömet, amikor két 7-es erősségű sárgakockás támadó csapatomat egy ember veszteséggel gyalgatta le egy 3-as erejű fehérekockás védő... Ez a jelenség egyébként egyáltalán nem ritka: átlag minden második körben történik egy-egy hasonló meglepetés. Paranoid hajlamú játékosoknak (mint például nekem) hamar eszébe is jutnak holmi gaz programozók, akik csaló algoritmusokat kódolnak a játékba, csak hogy a gép Al-ját jobb színben tüntessék fel...

**Kellemes ujjgyakorlat**

Külsín tekintetében semmi baj nincs a programmal. Ízléses mind a kezelőfelület, mind a játéktér, és látványos hangulatkeltő (ámde többnyire teljesen felesleges) elemek, nézetek kerültek a játékba: 3D-földgömb nézet, zoomok, hadszínterek, amelyekre a térképről közelít a kamera, csapatainkat jelképező renderelt huszárak, szóval minden, mi szem-száznak ingere. Az audio oldal már jóval sivatrabbar. Az effektek szegényesek, zene pedig egyszerűen NINCS, pedig ehhez a játékhoz nem lett volna nehéz találni egy-két passzolót track-et (most így hirtelen eszembe is jutott az Illéstől a "Ne gondold, ó, ne, hogy tied a világ...", vagy a Punk Rock Song a Bad Religiontól, aminek ugyan semmi köze a témához, de a szerkesztőségben állandóan az szólt). Ha a szem mellett fül is megkapta volna a magáét, és nemcsak az egész Földön lehetne játszani, hanem egy részletesebb Európa-, vagy Amerikaterképen (ne adj isten, idegen világokon), és esetleg még a színes kockarendszeren is csiszoltak volna egy kicsit, lazán kaphatott volna ez a program egy Ezüst Tehenet (stílszerűen: Risk-át). Szerencsére azonban a játék ebben a formában is élvezhető, és a same-time Risknek köszönhetően akár hosszabb távra is érdemes helyet szorítani neki a merevlemezen. Manapság már ez is nagy dicséret...

Stöki



**külsín/belbecs**

LÁTÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATÓSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBONA	■■■■■■■■■■

**summa summarum**

Alapjában véve még mindig inkább táblás játék, annak viszont igen jól!

**végítélet**

**81%**



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

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

#### Szolgáltatásunk:

Felsőfokú alap- és szakdiplomás óvónők

A munkájukat segítő logopédus,

Pszichológus (heti 1 alkalommal)

Orvos (heti 3 alkalommal)

Biztonsági őr

Saját konyhai étkeztetés

#### Fakultatív programok:

- madár óvoda (ornitológussal)

- zenés torna

- zeneoivi

- mini tenisz

Közlekedés: saját autóbusszal



Nyitva tartás: reggel 7 órától 18 óráig.

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

## Balati Computers Bt. Gépátépítés akció!

MIDI ATX ház + Epox G2 alaplap + AMD K2-500

**52.900,- Ft-tól**

MIDI ATX ház + Procomp VIA alaplap + Celeron 400

**43.900,- Ft-tól**

Áraink a 25 %-os ÁFÁ-t már tartalmazzák!  
Használt alkatrészek beszámítása!

WEB lap tervezés!

1146 Budapest, Thököly út 88.

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

Faxbank: 2333666/1607#

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

Nyitva tartás: H-P 9-17h-ig

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

1041 Budapest, Bárdos Artúr u. 4.

H-P: 15-21, Sz-V: 14-20



az emberarcú internet szolgáltató



Mert mi valóban a Neked legmegfelelőbb szolgáltatást nyújtjuk.  
Havi 4000.- Ft-ért **korlátlan elérést** biztosítunk minden nap este  
6-tól reggelig plusz egész hétvégén.

Ez havi **452 óra** internetezést jelent! Részletes információért  
keresd ügyfélszolgálatunkat.

**Inter Ware**

Tel.: 06-40-200-166

e-mail: [info@interware.hu](mailto:info@interware.hu)

<http://www.interware.hu>



# HEROES OF M3: SHADOW OF DEATH

★ Remélhetőleg nem a Heroes-sorozat halálának az árnyéka...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: New World Computing

Kiadó: 3DO

website: www.3do.com

Minimum konfiguráció: P233, 32MB RAM

Ajánlott konfiguráció: PII-300, 64MB RAM

3D gyorsító: –

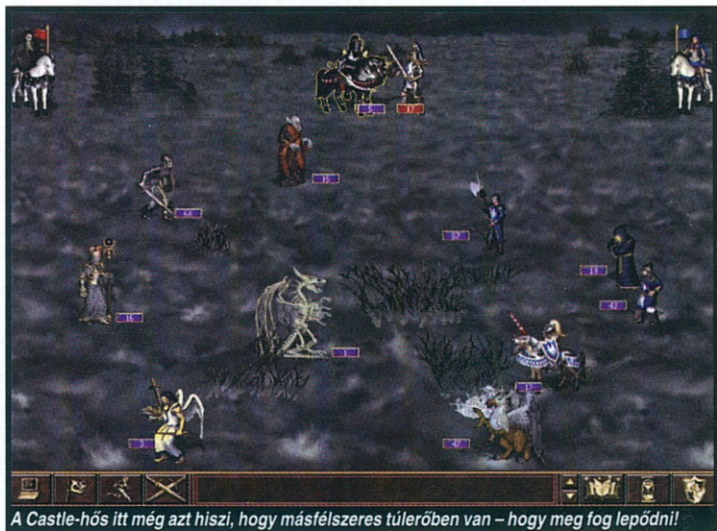
Multiplayer: egy gép, LAN, Internet

A New World Computingnál úgy látszik véglegesen elhatározta a vének tanácsa, hogy nem hagyják aludni a Might and Magic világának vándorait. Alig jelent még meg az RPG-sorozat nyolcadik része, máris érkezik az újabb invázió a szabadidőnk ellen, a példátlanul sikeres Heroes 3 újabb kiegészítő CD-jének képében. Ezzel, ha jól számoltam, kisebb jubileumhoz érkezett a fejlesztőcsapat, ugyanis ez a 15. program, ami ebben a környezetben játszódik (ebből hatot az utóbbi egy évben pottyantottak a nyakunkba, és a tempó csak fokozódik!). A kiegészítő nem is igazán jó szó a Shadow of Death-re, hiszen önmagában játszható, és tartalmazza a Heroes 3 pályáit, és az Armageddon's Blade két tucatnyi új lényét. Új hadjáratok és játékmenetbeli finomítások viszont akadnak, úgyhogy vágjunk is bele!

tító ereklyék begyűjtésében. Az utolsó két hadjáratban a négy átvert hős (ismerősek lehetnek: Gelu az íjász, Gem a druida, Crag Hack és Yog, a két barbár) öszszefog, és nekiáll az Angyali Szövetség nevű kard összekovácsolásának, és jön a végső pofozkodás.

Az elsőként feltűnő (és a legtöbb port felkavaró) újítás, hogy ezúttal nemcsak a sima, egyszerű küldetéseknél tudjuk a nehézségi szintet állítgatni, de a hadjáratok küldetéseinél is. Ez egyfelől jó (az AB nyomdokain haladva itt is elég kemény pályák jönnek szembe), másrészt viszont kinyírja a kihívást, hiszen ki az a hülye, aki huzsonötösör is nekiáll egy szívósabb küldetésnek ahelyett, hogy lejjebb vegye a nehézséget, és sétagaloppban vágja szét az ellen paraolimpiai válogatottá silányult csapatait?! Féltő, hogy ezzel elvész a játék eddigi hagulata – igaz, az állítgatósdi mazochisták kezében fordítva is elülhet: ha valaki könnyűnek találja egy pályát, felturbózza az ellenséget, ha van még hová. **(Nem szükséges. A gép úgyis szétcsalja az agyát – CoVboy)**

A lények és a várak erősségének kiegyensúlyozása folytatódott, a Lizardment erősítették (sebzés, HP, szaporodás üteme), míg az egyöntetűen a



A Castle-hős itt még azt hiszi, hogy másfél-szeres túlerőben van – hogy meg fog lepődni!

ségétől függetlenül), három az egyes jellemkategóriákba eső lények moráljára/szerencsére hat, az utolsó pedig a tengereken fel-feltűnedező Favorable Winds terület, ami a navigáció képzettségre van jó hatással. Az új teretek elsőre ugyan jelentéktelen apróságok tűnnek, de amikor először futunk bele a gonoszokat tápoló Evil Fog területen egy ördög-csapatba, nagyot fog változni a véleményünk...

Egy másik újítás az ún. kombó artifactek képében jelenik meg. Ez olyasmi, mint az Armageddon's Blade-ben a címadó Végzet Pengéje volt, amit a végül izléselesen felszeletelt démonhercegnek több más varázstárgyból kellett összerakosgatnia. Mi hasonló recept alapján most egy tucatnyi ilyen puzzle-varázstárgyat rakhatunk össze, általában három-négy összetevőből, de az egyik legdurvább, a Power of the Dragon Father nevű cucc például 8 komponensből áll (ehhez mért az ereje is: minden tulajdonságra +6-ot ad, és csapatainkat sárkány módra csak az ötödik szintű mágiaik fogják). Ezek az artifactek – amellet, hogy borzasztó erősek – roppant ötletesek is, nem egy háború sikerét vagy bukását fogja okozni egy-egy ilyen cucc megszerzése vagy elvesztése.

A hadjáratok mellett nem kevesebb, mint 38 új single/multiplayer pálya várja a nekromanták rendszabályozását már letudott játékosokat. Kellems meglepetés, hogy az eddigi, hamar unalomba fulladó sablonos térképek készítése mellett most már megerősítették végre egy kicsit a készítők a fantáziájukat. A vidám vérfürdőbe torkolló kisebb pályák mellett a nagyobb térképek általában RPG-szerű kalandokat rejtenek, és a koronát az egészre a méretarányos Európa-térképen zajló keresztes háború teszi fel.

Aki fellelkesülve várná az eddig sorolt apróságok mellett a komolyabb újításokat, most némi csalódottsággal és értetlen tekintettel konstatálhatja, hogy azok bizony nincsenek. Se új képzettségek, se varázslatok, se épületek, semmi. A hozzáam hasonló reménytelen Heroes-függőknek persze már ennyi is elég ahhoz, hogy hosszú éjszakákra ismét Erathia földjére helyezték át állandó tartózkodási helyüket, de ha megpróbálunk némi objektívítást magunkra erőltetni, már nem ilyen rózsás a kép. Ha a Shadow of Death ingyen letölthető patch formában, vagy szuperolcsó budgetként jelenik meg, esetleg ajándékként valami díszdobozos Heroes 3 gold kiadás mellé, most eszelős piromán módjára gyűjtögnék az örömtüzeket. De így, teljes áron, ilyen kevés újítással ez már arcátlanság a kiadótól. Sebaj, gyűjtőknek így is jó, a készítők meg majd sűrűn csuklanak a Heroes 4 és a Might and Magic 9 fejlesztése közben – legalább lesz mire fogni a késés!

Hancu



Egy gyengébb kombó-artifact: a bőségszaru naponta négyet ad minden nyersanyagból

A sztori a Heroes 3 és az Armageddon's Blade között játszódik. Amint az várható volt, ismét a nekromanták kavarása okán tör ki a haddelhadd, az első számú rosszfiú a H3-ban még választható karakterként szereplő Sandro. A Shadows of Death hat (plusz egy szokásos bónusz a végére) hadjáratl támogatja le a rajongókat, ebből az első négyben még a háttérben szövögeti a terveit a latinos nevű nekromanta, a jó oldalon álló főszereplők tudtukon és akaratukon kívül segítene neki az éppen aktuális világpusz-

legtáposabb lénynek tartott angyalok drágultak kicsit (bár szerintem az arkanyalok ezzel együtt is aránytalanul durvák). Az összes vár típus megkapta az eddig csak a Towerre jellemző sebző barikádokat, gyengébb verzióban persze, így sok vizet nem zavarnak, de – mivel külön pénzbe nem kerülnek – azért nem baj, hogy vannak.

Új tereptípusokat is kaptunk (szám szerint nyolcat), aminek a fele a négy őselemhez tartozik, és az adott elemhez tartozó varázslatokat erősíti (expert szinten működnek a hős képzett-

## külsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

## summa summarum

Az Armageddon's Blade jobb volt ugyan, de a Heroes 4-ig azért ki lehet húzni vele

## végítélet

79%



# ROGUE SPEAR: URBAN OPERATIONS

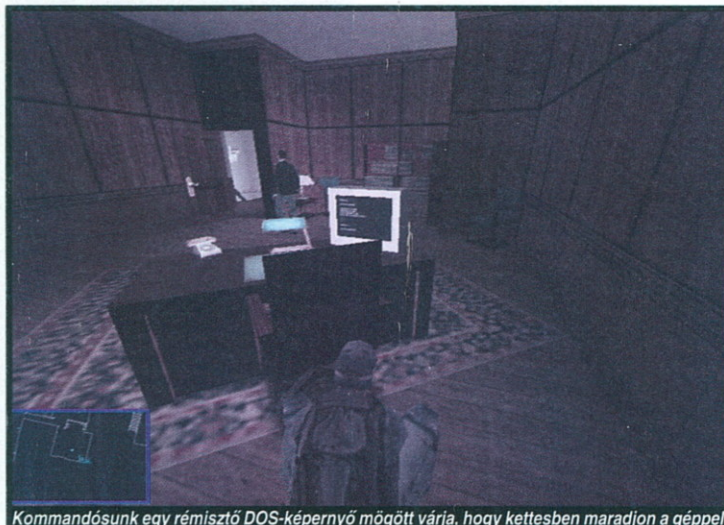
★ **A fiúk most a városban dolgoznak**

**SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY**

**Fejlesztő:** Red Storm Entertainment  
**Kiadó:** Red Storm Entertainment  
**website:** www.redstorm.com  
**Minimum konfiguráció:** P233, 32MB RAM  
**Ajánlott konfiguráció:** PII-300, 64MB RAM  
**3D gyorsító:** D3D  
**Multiplayer:** LAN, Internet

**T**om Clancyhez és csapatához órák lehetne igazítani: ahogyan tavaly az első kommandós slágerüket, a Rainbow Sixet pontosan fél év késéssel követte a kiegészítő CD, az Eagle Watch, úgy most is hat hónapnak kellett eltelnie a folytatás, a Rogue Spear második róka-bőrének lenyúzási idejéig. Igen ám, csak hogy a Sierra időközben kissé felborogatta a kommandós-szimulátorok piacának erőviszonyait a SWAT 3-mal, ami könnyebben játszható, élvezetesebb és látványosabb volt, mint a Red Storm bestsellerei. Mit volt hát mit tenni, az Urban Operations alkalmazkodott a megváltozott körülményekhez, és – amint már a neve is mutatja – a minden terrorista-elhárító rémálmának számító városi bevetéseket állította fókuszba, hogy megmutassa: ebben az eddig hanyagolt környezetben (is) jobb a SWAT 3-nál.

Install után az Urban Ops első dolga felpatchelni a Rogue Speart az éppen aktuális verzióra (megjegyzem, erősen ráfért), majd elő is adja, mit tud. Első ránézésre nem tűnik túl soknak az az ird és mondó öt új térkép, amit kapunk, igaz, ezek egytől egyig nagyon jól megtervezett és a lehetőségekhez képest (a grafikus engine ugyanis egy bitet nem változott) szépen kivitelezettek. Az eddigi kommandós pályafutásunk tapasztalatai után meglehetősen új élményt nyújthat az izstambuli bazár, a londoni metró, vagy a velencei csatornák helyszíne, telis-teli civilekkel,



Kommandósunk egy rémisztő DOS-képernyő mögött várja, hogy kettesben maradjon a géppel

és a helyzetüket idegesítően jól kihasználó terroristákkal. Igen, az eddig kicsit butácska ellenfeleink mesterséges intelligenciája érezhetően javult, sajnos ugyan-e a társainkról nem mondható el, néha még mindig elképesztően ostobák tudnak lenni. Szerencsére most már tudunk menet közben utasításokat osztogatni nekik hotkey-ek segítségével, így ez a probléma félig-meddig orvosolható. Hogy ugyanezt a multiplayerbe miért nem tették bele, az rejtély, egy nagyon jó és kézre álló kommunikációs forma lehetett volna. Marad helyette a Team Chat mód, ami kellemes ugyan, de azért közel sem tökéletes. Az öt vadiúj térkép mellett helyet kapott még öt "felújított" pályát a Rainbow Sixből (csak át vannak rajzolva a Rogue Spear-engine lehetőségeit kihasználva), és néhány titkos átjáróval gazdagodtak, és nyolc direkt multiplayerre tervezett, aránylag kis pályák. Mindezzel együtt a kínálatra egyetlen nagy illik: kevés...

Fegyverek terén négy új mordályal

gazdagodott a kínálat, három könnyű géppisztoly és egy mesterlövészpuska képében. Utóbbi igen kedves jószág: mindenféle hang- és fényeffekt zavaró kísérete nélkül lövöldözhetünk vele, csak egy jó fedezék kell, és az életben nem találják ki a csúnyák, hogy honnan jön az áldás. Hátulütője a leginkább egy veszesebb darázscsípéshez fogható sebzése, előfordul, hogy egy tiszta fejlődés sem elég vele az ellen elcsendesítéséhez, igaz, bőven akad lehetőségünk az ismétlésre. A másik három szerszámot (militaristák kedvéért név szerint: Minimi, RPD, és HK21E3) tűzereje és -gyorsasága ideálissá teszi arra, hogy kellemes zárótűz alá vegyünk egy területet, bár pontosságuk nagyjából a MÁV járataihoz hasonló egy izmosabb vasutasztrájk idején. A megoldás: ne mozgásból lövöldözzünk vele, mert a végén még eltalálunk valakit.

Az eddigi játékmódok mellett is feltűnik egy új versenyző: a beszédes Defend névre hallgat a drága. A lényege az, hogy megakadályozzuk a terroristák bejutását az általunk védett területre – bármi áron. Egyszemélyes játékban ez talán a legkeményebb kihívás az összes játékmód közül, mivel a kezdeti óvatos próbálkozók után eléggé elvadul a nemzetközi helyzet, és százan jönnek kétszáz felől, eredeti kamikaze-technikákkal. Multiplayerben bármelyik térkép bármelyik játékmódban választható, érdemes megfigyelni, mennyire másképp néz az ember ugyanarra a pályára mondjuk Terrorist hunt

illetve Hostages módban. A Half-Life, a Quake és az Unreal népszerű modjainak sikerére apellálva az Urban Ops a Rogue Speart is felkészíti az ilyen játékmódosítások fogadására. Hogy erre mennyire lesz vevő a nép, az a jövő zenéje, mindenestre a lehetőség már megvan rá.

Hogy akkor végül is milyen ez az Urban Ops? Először is nehéz, de piszkosul. Még a Rogue Spear-nél is nehezebb, pedig már ott is elég volt egy-két meggondolatlan lépés, hogy kiérdemeljük a hősi halott címét. A bulldózer-stílus már az elődökben sem volt egy célravezető, ez most már odáig fokozódott, hogy egyszerűen muszáj saját készítésű terv alapján nyomulni, mert a program által javasolt útvonaltervekkel is jó eséllyel otthagyjuk a fogunkat, esetleg valami nemesebb testrészünket is. A városi küldetések valóban



Szép ez a hóféhér álcaruha, de itt talán nem az ideális öltözék

új ízt visznek az egyszéri terroristavadász életébe, de az egész ezzel együtt is roppant kevésnek tűnik. Én a magam részéről inkább megmaradok a stílus light verziójára (SWAT 3), de erős a gyanúm, hogy a Rainbow Six igazi veterán rajongói is a "jó, de ennél azért többet vártam" véleményt fogják hangoztatni.

Hancu



De srácok, senki nem fedezi a hátatokat? És ha az a bazi nagy turbina megvadul mögöttetek?

**külsín/belbecs**

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

**summa summarum**

**Rogue Spear-veteránoknak maga a mennyország, de egyébként elég sovány**

**végítélet**

**75%**



# F1 2000

EA  
SPORTS

## Játékok

A következő két hónapban figyeld a médiákat. Ha elég furfangos vagy, érdekes és értékes nyáreményeket nyerhetsz!

# F1 2000

Találd ki, melyik versenypálya látható a lenti képen!

**Helyes megfejtésedet küldd a szerkesztőségbe:  
576 KByte (Comgame "576" Kft.)  
1389 Budapest, Pf. 132**

**Kövessd figyelemmel az eseményeket,  
és játssz a**

**[www.ecobit.hu](http://www.ecobit.hu)  
[www.danubius.hu](http://www.danubius.hu)  
oldalakon!**

?

[www.ecobit.hu](http://www.ecobit.hu)





**Kérdés: Te CoVboy, miért fizetnek elő ugyanannyian, ha lányka van a képen, ha Izom Tibor?**

**Válasz: Nem t'om. Most próbáljuk meg ezt a Messiah-figurát, mint áthidaló megoldást...**

Fizess elő Te is havonta megjelenő nyomdahiba gyűjteményünkre (100 oldal + 0 full CD!), mert egy csomó ketyere foglalja a helyet a sarokban, amiket nagyon szeretnénk odaadni azoknak, akik kifinomult ízlésükről ily módon tesznek tanúbizonyságot!

**Akik 2000. május 15-éig legalább egy évre előfizetnek az **576** Kbyte-ra (vagy meghosszabbítják már érvényben levő előfizetésüket), azok között a következő holmikát sorsoljuk ki:**

**2 db Voodoo 3 videókártya**

**2 db Riva TNT 2 32MB videókártya**

**2 db 13 GB winchester**

**10 teljes árú játékprogram.**

**(A fickót (?) is adjuk, de csak azoknál tesz látogatást, akik NEM fizettek elő!)**

**Az **576** Kbyte előfizethető a szerkesztőség címén:  
Budapest, 1389. Pf.132**

**Előfizetési díj egy évre: 6.999,- Ft**

**fél évre: 3.999,- Ft**

**negyed évre: 1.999,- Ft**

**Siess Atyádhhoz a havi zsebpénzedért és gyorsan dobd fel rózsaszín postai utalványon, mert már epedve várjuk!**



# CSAL A ZSUZSA!



## (...de a többiek is!)

### Messiah

Játék közben nyomjunk **Esc**-et, majd jöhetnek a kódok (szép egyenletes sebességgel, ne túl gyorsan, ne túl lassan gépeljünk, erre allergiás a játék).

#### Icantsee

az ellenfelek nem látnak meg

#### Icanseeu

az előbbi kikapcsolása

#### Gamespot

némi lőszert kapunk

#### Voodooextreme

gránátvetőt kapunk

#### Softwarebuys

gránátokat kapunk

#### Weldme

hegesztőpisztolyt kapunk

#### Buzzbuzz

láncfűrész kapunk

#### Boomstick

shotgunt kapunk

#### Rapidfire

géppisztolyt kapunk

#### Slicendice

maimert kapunk

#### Cooloff

pak gunt kapunk

#### Coolfx

masert kapunk

#### Stickeround

szigonyvetőt kapunk

#### Lcop

egy Light Cop jelenik meg

#### Mcop

egy Medium Cop jelenik meg

#### Hcop

egy Heavy Cop jelenik meg

#### Rcop

egy Riot Cop jelenik meg

#### Guncmdr

egy Gun Commander jelenik meg

#### Incharge

egy Domina jelenik meg

#### Mynightmare

egy Armored Behemoth jelenik meg

#### Cantseemyface

egy Welder jelenik meg

#### Workinman

egy Worker jelenik meg

#### Egghead

egy Scientist jelenik meg

#### Glowstick

egy Radiation Worker jelenik meg

#### Heydoc

egy Medic jelenik meg

#### Smellyguy

egy Chot jelenik meg

#### Chotling

egy Chot Dwarf jelenik meg

#### Smellysteroids

egy Chot Behemoth jelenik meg

#### Fungirl

egy Fungirl jelenik meg

#### Specialguy

egy Hung jelenik meg

#### Averagejoe

egy Male Dweller jelenik meg

#### Jillplain

egy Female Dweller jelenik meg

#### Femfatale

egy Subgirl jelenik meg

#### Varmint

egy patkány jelenik meg

#### Bestfriend

egy Barman jelenik meg

#### Bringmeadrink

egy Waitress jelenik meg

#### Bustamove

egy Dancer jelenik meg

#### Mixalot

egy DJ jelenik meg

#### Tophat

egy Pimp Daddy jelenik meg

#### Onsteroids

egy Behemoth jelenik meg

#### Addedfirepower

egy Offensive Bot jelenik meg

#### Keepmecompany

egy Companion Bot jelenik meg

#### Letmein

egy Bouncer jelenik meg

### Thief 2

A küldetések közötti bevásárláskor bosszantóan hamar el tud fogyni az ember pénze - azonban ha előrelátóan belenézünk a dark.cfg file-ba, és a "cash\_bonus X" soban az X helyén szereplő számot átírjuk valami kellemesen nagyra, mindjárt sokkal jobban tudunk gazdálkodni! Ha még így sem menne valamelyik küldetés, egy gyors **Ctrl + Alt + Shift + F10** kombinációval ugorhatunk a következőre.

### Star Trek Armada

Egy **Enter** leütése után írhatjuk be a következő kódokat:

#### Kobayashimaru

ugrás a következő pályára

#### Showmethemoney

a pénzünk mennyiségének növelése

#### Canofwhoopass

99 officert kapunk

#### phonehome

Multiplayerben kiadja a chat listát

Keressük meg a játék könyvtárában a **rts\_cfg.h** nevű file-t, nyissuk meg valamilyen szövegszerkesztővel, majd a következő sorokban az X helyén álló számokat írjuk át 0.0-ra:

```
float EASY_DAMAGE = X;
float HARD_DAMAGE = X;
```

Jutalmunk a hajóink sérthetlenségére.

### Rollage Stage 2

A Bonus Awards menüben vihetjük be az életünket megkönnyítő csaló kódokat (ha jól csináltuk, hangjelzés jelez vissza).

#### Metropolis

minden autó választható

#### Mynameisneo

minden pálya választható

#### Wreckedonspeed

minden játékmód választható

### Alien Nation

A kódokat játék közben kell begépelni, és az alábbi hatásokat eredményezik:

#### MAGICIYEY

Teljes térkép

#### LOLLY

nyalóka maximumra

#### JUICE

juice maximumra

#### CHOCO

csokis süti maximumra

#### WARTIME

fegyverek maximumra

#### IAMHUNGRY

Kaja maximumra

#### IRONMAN

Vas maximumra

#### STONEMASON

Kő maximumra

#### LUMBERJACK

Fa maximumra

#### RAIN

Lárvák maximumra

#### CASHCOW

plusz 5000 pénz

#### WINNER

küldetés elvesztése

### Tachyon: The Fringe

Játék közben nyomjuk meg a numerikus billentyűzetben a **F12**-est, feljön egy szövegablak, amibe írjuk be: **IM A CHEATER**. Jöhetnek a kódok!

#### ONE MILLION DOLLARS

5000 pénz kapunk (jól váltják a dollárt...)

#### QUICKENING

Isten mód

#### COME GET SOME

Feltölti a lőszerkészletet

#### DILITHIUM

Feltölti az energiánkat

#### THERE IS NO SPOON

Visszatérünk a bázisra

#### BOOM STICK

Minden felszerelési tárgyat megkapunk

#### RAGTAG

Minden hajót megkapunk

#### KESSEL RUN

A hajóink fejlesztése





## Majesty

Játék közben az **[Enter]** lenyomása után vihetjük be a csaló kódokat.

**victory is mine**

A pálya megberése  
**now you die**  
 A pálya elvesztése  
**fill this bag**  
 10000 aranyat kapunk  
**revelation**  
 Megmutatja a teljes térképet  
**build anything**  
 Minden épületet építhetünk  
**give me power**  
 Minden varázslatot használhatunk  
**cheezy towers**  
 Végtelen hatótávú varázslatok  
**restoration**  
 Minden egységünk felgyógyul

## Nox

Hozzuk le **[F]**-gyel a konzolt, majd írjuk be: **racoiaws**. Így bekapcsoltuk a cheat módot, és lehetőségeink nyílik az alábbi ügyeskedésekre:

**set god**  
 Isten mód  
**cheat health**  
 Teljes gyógyítás  
**cheat mana**  
 Feltölti a manánkat  
**cheat spells**  
 Megadja az összes varázslatot  
**cheat gold [X]**  
 X aranyat ad  
**cheat level [X]**  
 Az X-edik szintre lépünk

## Nerf ArenaBlast

A játék közben a **[F]** gombbal hozhatjuk be a szövegpanelt, amelyen azután bevihetjük a következő kódokat:

**god**  
 Isten mód  
**allammo**  
 999 lőszer minden fegyverhez  
**ghost**  
 Át lehet menni a falakon  
**fly**  
 Repülés  
**walk**  
 A **fly** és a **ghost** kikapcsolása  
**behindview 1**  
 Külső nézet  
**open (térképnév)**  
 Az egyes térképek megnyitása. A térképnévek a következők lehetnek:

AR-Asteroid, AR-Barracuda, AR-Luna, AR-Orbital, AR-Sequoia, AR-Sky, AR-Tut, Autoplay, Entry, Nerf, Nerf-Plaza, PM-Amateur, PM-Asteroid, PM-Barracuda, PM-Champion, PM-Luna, PM-Orbital, PM-Sequoia, PM-Sky, PM-Tut, PMX2-Luna, PMX-Asteroid, PMX-Luna, PMX-Orbital, RR-Amateur, RR-Asteroid, RR-Barracuda, RR-Champion, RR-Luna, RR-Orbital, RR-Sequoia, RR-Sky, SH-Asteroid, SH-Barracuda, SH-Luna, SH-Orbital, SH-Sequoia, SH-Sky, SH-Tut

## Force Commander

Kezdjük új játékot a hangzatos **TheGalaxyIsYours** néven. Kattintsunk duplán a névre, majd a kék nyílra, ennek eredményeképpen egyrészt bármelyik küldetést választhatjuk már a játék elején, másrészt a következő mókákat tehetjük meg a játék folyamán:

**[M]**  
 plusz 500 command pont  
**[Ctrl] + [M]**  
 mínusz 500 command pont  
**[~]** (a numerikus billentyűzet, bekapocsolt Num Lock mellett)  
 999999 életpont minden egységnek  
**[Shift] + [M]**  
 Command ponttól függetlenül bármennyi egységet irányíthatunk  
**[Ctrl] + [O]**  
 Az új egységek szállítóhajó közreműködése nélkül jönnek  
**[Ctrl] + [W]**  
 a küldetés megnyerése  
**[Ctrl] + [Shift] + [E]**  
 minden egységet megmutat  
**[Ctrl] + [G]**  
 nincs fog of war

## Aliens vs Predator Gold

A játékot a **-debug** paraméterrel indítsuk, majd a játék közben a **[F]** billentyű lenyomása után jöhetnek a kódok. Megjegyzendő, hogy az álnok program a csaló játékosoknál letiltja a játékállás kimentésének lehetőségét, szóval csak okosan... Ezzel a paraméteres programindítással voltak problémái egyeseknek már a múltkor a Soldier of Fortune-nél is, az ő kedvükért egy kis alapozó: a desktopon a játék indító ikonján nyomsz egy jobb gombot, majd Properties és Shortcut. A Target sorból kímásolod az indítófile elérési útjára, majd felhozod a Start menüt, ide visszamásolod, és mögé írod a paramétert.

**MOTIONTRACKERVOLUME**  
**[0.00-1.00]**  
 A mozgásérzékelő hangjának állítása (csak embernél)  
**GIMME\_CHARGE**  
 Energia feltöltése (csak predatornál)  
**GOD**  
 Isten mód  
**GIVEALLWEAPONS**  
 Minden fegyver és lőszer  
**MARINEBOT [szint]**  
 Egy gép irányította tengerészgyalogos jelenik meg  
**PREDOBOT [szint]**  
 Egy gép irányította predator jelenik meg  
**ALIENBOT**  
 Egy gép irányította alien jelenik meg  
**PRAETORIANBOT**  
 Egy gép irányította praetorian alien jelenik meg  
**XENOBORG**  
 Egy gép irányította xenoborg jelenik meg  
**LIGHT**  
 Fényt ad a sötétebb helységeken  
**TIMESCALE [0.0-1.0]**  
 A játék sebességének állítása

## Heroes of M&M 3: Shadow Of Death

A **[Tab]** billentyű lenyomása után írhatjuk be a következő cheat kódokat:

**Nwctheconstruct**  
 100.000 arany és 100 minden nyersanyagból  
**Nwcthereisnospoon**  
 999 manapont és az összes varázslat  
**Nwczion**  
 minden épület elkészül  
**Nwclotsofguns**  
 minden harci szerkezetet megkapunk  
**Nwcagents**  
 mindegyik üres hadsereg-helyre tíz fekete lovatogot kapunk  
**Nwctrinity**  
 mindegyik üres hadsereg-helyre öt arkangyalt kapunk  
**Nwcoracle**  
 megkapjuk a teljes puzzle térképet  
**Nwcwhatisthematrix**  
 megkapjuk a teljes világtérképet  
**Nwcneo**  
 Szintlépés  
**Nwcmorpheus**  
 a seregünknek maximális lesz a morálja  
**Nwcnebuchadnezzar**  
 végtelen mozgáspont

## The Sims

Folyamatosan kerülnek napvilágra az újabb cheat kódok a nagy sikerű "élet-szimulátorhoz", íme az utóbbi hónap termése (a bevitelük megegyezik a legutóbbi számunkban közölt kódokéval, azaz **[Ctrl] + [Shift] + [Alt] + [C]**), majd a megjelenő ablakban gépeljük be a cheateket).

**Rosebud**  
 1000 pénzt kapunk (csak a patch-elt verzióban)  
**edit\_char**  
 A karaktergeneráló képernyőre kerülünk  
**interests**  
 Megmutatja a kiválasztott karakter személyiségét és érdeklődési körét  
**core\_dump**  
 Az egész memóriát egy TXT file-ba menti, lehet benne bogarászni, hátha találunk valami érdekeset  
**move\_objects**  
 Minden tárgy mozgathatóvá válik  
**rotation <0-3>**  
 A kamera forgatása  
**autonomy [1-100]**  
 A kiválasztott Sim "szabad gondolkodásának" állítása  
**sim\_speed [-1000-1000]**  
 A játék sebességének állítása  
**set\_hour [1-24]**  
 A megadott időre állítja az órát (csak a patch nélküli verzióban)

## Risk 2

A gép elleni játékban, ha valamit elszűrtünk volna, egyszerű mód nyílik az események visszapörgetésére, ha a Game menüben kiválasztjuk a Quit-et, majd azonnal visszatérünk a játékhoz - ekkor az előző körünk elejére kerülünk vissza.

## Lego Rock Raiders

A főmenüben kell beírni a csaló kódokat, amik a következők:

**Lrrwarp**  
 Ugrás a következő szintre  
**Lrrve**  
 Minden járművet megkapunk  
**Lrrmonty**  
 Embereink sziklaszörnyekké változnak

## Toy Story 2

Amikor a "Press Jump" felirat megjelenik a játék elején, gyorsan írjuk be: **alakazam** - jutalmunk a sérthetlenség kellemes állapota lesz. Ha **[F2]**-vel megállítjuk a játékot, majd az **[Enter]** lenyomása mellett kattintunk a Continue-ra, lassított felvételben játszhatunk, ami a gyors reflexeket kívánó pályarészeknél nem egy kifejezett hátrány. Normál sebességre újabb **[Enter]**-rel tudunk visszakapcsolni.

## Test Drive 6

Az egyes kódokat a pilóta nevéként lehet megadni.

**AKJGQ**  
 6000000 dollár kezdotoke  
**DFGY**  
 Minden autó választható  
**ERDRTH**  
 Minden pálya választható

## Rayman 2

A játék ugyan nem a legújabb, a cheatek viszont azok! Nyomjunk egy **[F]**-et a menühöz, majd itt gépeljük be a kódokat.

**gothere**  
 Szintválasztás  
**glowfist**  
 A támadásunk erősebb lesz  
**gimmelif**  
 Plusz öt élet  
**globoxrules**  
 Minden tárgyat megkapunk

## Rogue Spear: Urban Operations

Akció közben bármikor alkalmazhatjuk az alábbi kódokat, amiket egy **[Enter]** után kell beírni.

**avatargod**  
 Isten mód  
**theshadowknows**  
 Láthatatlanság  
**5fingerdiscount**  
 Elhasznált tárgyaink újra megjelennek  
**teamgod**  
 Isten mód az egész csapatnak  
**nobrainer**  
 Az AI kikapcsolása

## HIND

Ha a játékot a **Monty Barrymore** néven kezdjük, könnyű dolgunk lesz: sérthetlenséggel és végtelen fegyverrel indulunk.







# FINAL FANTASY VIII

Mielőtt belevágnánk az FF VIII végigjátszásába, előljáróban nem árt néhány dolgot tisztázni. A "végigjátszás" alatt esetünkben az értendő, hogy az alább(i hónapokban) következő kusza sorokban végigtrappolunk a játék cselekményének fő vonalán. Bár az FF VIII talán kicsit kevésbé szerteágazó, mint az elődei, a fő szál körülbelül a teljes történetnek az 50-60%-át fedi le. Részletes receptet két okból sem tudunk nyújtani: kicsit hosszúra nyúlna a dolog és nem biztos, hogy sikerülne befejezni az FF IX megjelenéséig (elég legyen csak annyi, hogy a programhoz kiadott hivatalos guide 192 oldalon bírta szép tömören összefoglalni az eseményeket); másrészt meg az Anti-Squall Liga pár felháborodott ügynöke veszélyes aknamunkát folytat postaládánk irányában, hogy elég volt már a Final Fantasyből (pedig abból sosem lehet elég...) Szóval maradunk a lényegnél (az sem lesz piskóta), a mellékszálak felderítésének öröme pedig maradjon meg a játékosoknak – de ha még egyszer valaki elégedetlenkedik az FF-túltengés ügyében, akkor azokból is csinálunk három négy különszámot!

A történetben a helyszínek nevére hivatkozva fogunk haladni: a mellékelt térkép segítségével remélhető-

en ki-ki eligazodik a nagyobb földrajzi egységek között (a mostanin kijavítottunk pár apró hibát, továbbá bejelöltük az ufók helyét, ha valaki nem érezné teljesnek az életét Pupu kártya nélkül), azokon belül pedig igazán nehéz eltévedni: pár percnyi sétálás után már mindenki kényelmesen kiismerheti magát.

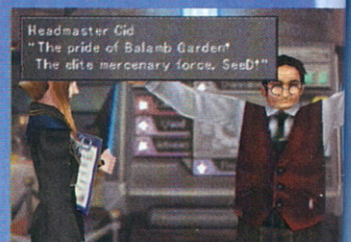
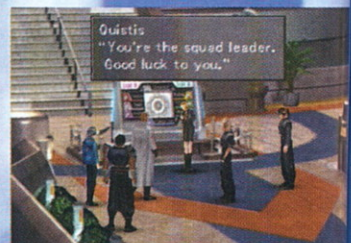
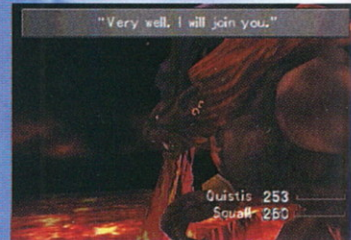
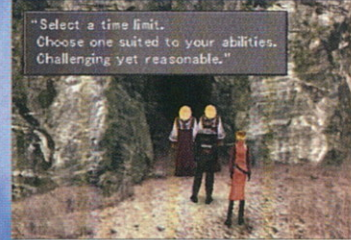
Remélhetőleg az elmúlt két hónap bőven elég volt arra, hogy mindenki egyetemi diplomát szerezzen a kissé idegesítő menürendszer kezelését és persze a játék logikájának és alapvető szabályainak elsajátítását illetően. Ennek megfelelően nem foglalkozunk olyan bohóságokkal, mint hogy milyen varázslatokat szipkázással össze a jöttödben-mettedben utadba akadó lényektől, mit hova junctionöljél, miből lehet különféle varázslatokat vagy tárgyakat előállítani, mire jök a kártyák, és így tovább – ezeket a mókákat az előző számunkban közölt táblázatok segítségével bárki magától is megoldhatja (ha pedig nem, akkor mégis inkább az Aknakeresőnél kellene maradnia). Szintén nem kezdünk el ötletekkel bombázni senkit, hogy melyik karaktereket tegye a csapatba és kihez milyen GF-et rendeljen hozzá: nyilván mindenkinek megvannak (lesznek) a kedvenc karakterei. Az mondjuk melegen ajánlott módszer, hogy

lehetőség szerint három standard karaktert futtasunk (Squall rendszerint adott, a másik kettő választható), amelyekből az egyik mindenképpen egy gyógyításra használt arc legyen, továbbá legalább az egyik

karakternél legyen a parancslistában egy Item, hogy a poggyász tartalmát is bármikor használhassuk harc közben. Ha egy-egy karakternél kiépítettük a megfelelő junction-szisztémát, és a történet szerint a karaktertől egy időre el kell válnunk, akkor a cserejátékoshoz az egészet szépen átsöpörhetjük a Switch/Junction Exchange paranccsal, és így csak egyszer kell tökölnünk a megfelelő GF-junction összeállítással. Ebből a logikából adódóan a játék során csak három igazán erős karakterünk lesz (bár aki akarja, a vadonban történő bóklászással akár mindegyiket fejlesztheti maximumra – jó szórakozást hozzá!) – bár a történet során lesz egy pár rész, amikor az egész díszes társaság egyszerre (felváltva) fog ténykedni, akkor is el tudjuk osztani őket úgy, hogy legalább egy erős figura legyen mindegyik csapatban. A GF-ek kapcsán csak annyit, hogy lehetőség szerint ne tegyünk ugyanahhoz a karakterhez két ellentétes elementállal rendelkező GF-et (vagy legalábbis tehetünk, ha szükség van a junctionjeire, de akkor viszont az egyiket ne idézgesüsk, mert közben csökkentjük a másikkal való kompatibilitást), mint ahogy a karakter fegyveréhez sem illik a GF-fel ellentétes elementált támadásnak belinkelni. A GF-ek jó részének felvétele egyébként egyfajta melléküldetésnek felel meg, nem is muszáj mindegyiket megszerezni. Harcba általában úgys a standardeket fogjuk a legtöbbet használni: Shivát (jég), Quezacottit (villám) és Ifritet (tűz) – szerintem a legjobb ha ez az elsőként felvehető három a parti három különböző tagjánál is van, és eszerint csoportosítjuk náluk a varázslatokat –, a pokoli kreatúrák ellen pedig Diablost, esetleg a sokat pófázó varázslók ellen Sirent. A többieknek általában csak a junctionjeire és a tulajdonságaira lesz az esetek nagy részében szükség. A GF-ek között már csemegéztünk a múlt hónapban (a maradékon meg majd most fogunk, ha lesz rá hely) – ne is szaporítsuk tovább a szót, csapjunk bele a levesbe!

## Balamb Garden

Az introban látott párbaj után Squall a Kert orvosi rendelőjének heverőjén tér magához, ahol dr. Kadowaki érdeklődik hogyléte felől, értékes tanácsokkal szórakoztat bennünket a tréningek mibenlétét illetően, majd telefonál az instruktorunknak. Először egy elmosódott női alakot





látunk az üvegfal mögött, aki csendesen örül annak, hogy ismét összefutottunk vele (a hölgy később Ellone néven még fontos szerepet játszik a történetben), majd furcsa grimasszal megjelenik Squall osztályfőnöke, Quistis, hogy begyűjtse kedvenc tanítványát. Sétáljunk vele vissza az osztályterembe, ahol Quistis tájékoztatja az egybegyűlteket, hogy az írásbeli tesztek után a délután sor kerül a SeeD-dé avatás előtti utolsó próbára, a terepgyakorlatra. Miután az osztály elszéledt, Quistis még marasztal bennünket egy szóra: egyrészt felhívja a figyelmet rá, hogy még elmaradásunk van egy gyakorlattal a Tűzbarlangban, továbbá célszerű lenne bekukantánunk a padunkban található számítógép terminálba. Itt többek között magunkhoz vehetjük első két GF-ünket a Tutorialnál, de találunk egy rakásnyi egyéb infót is a Kerttel kapcsolatban, sőt, van egy chat csatorna is, ahol későbbi ismerőseink elmés társalgást folytatnak. (Időről-időre érdemes a terminálba beugranunk, mert a történet előrehaladtával egyre újabb adatok kerülnek napvilágra belőle.) A Tűzbarlangban levő gyakorlatra Quistis is elkísér bennünket, amit az osztályban maradt három nebuló őszinte irigykedéssel vesz tudomásul: ők Quistis fan-klubjának tagjai, és – később – az egyik lánytól tudjuk majd elnyerni Quistis kártyalapját. Quistis azt mondta, hogy a Kert kapuja előtt vár bennünket. Ahogy a lift irányába végigkocogunk a folyosón, hirtelen megrázó élményben lesz részünk: első találkozásunk Selphie-vel egy szabályos karambol a kereszteződésben. Ő most érkezett egy másik Kertből, és szintén az osztálygyűlésre igyekezett volna – ha le nem kési. Ha már ilyen sikeresen összekarambolozott velünk, rögtön meg is kér, hogy mutassuk meg neki a Kertet, ahol egyszer majd SeeD-vizsgát tesz. Végül is mindegy mit válaszolunk neki, de legyünk jószívűek – és először lesz alkalmunk megcsodálni enyhén infantilis örömet. A lift előtt elegegyedünk beszédbe a fickóval, akitől rögtön kapunk is hét kártyalapot, majd liftezzünk le a hallba, ahol a középső kis téren levő táblánál elmutogathatjuk Selphie-nek (meg magunknak), hogy a körfolyosóról milyen helyiségek nyílnak. Miután ezzel megvolnánk, kocogjunk ki a Kert bejárata elé (tök jó, hogy csak az IN feliratú kapun lehet bejönni, és az OUT-on bejönni). Miután beszélünk Quistisszel, a csapat két főre gyarapodik vele – tehát adjuk neki oda az egyik GF-et, majd édes-kettesben siessünk teljesíteni elmaradt feladatunkat.

## Fire Cavern

A Tűzbarlang a Kerttől keletre található, pont az ellenkező irányban, mint ahogy az út vezet. A bejáratánál két Kert-rendész posztol, akiknek meg kell mondanunk, hogy mennyi idő alatt vállaljuk be a próba teljesítését. A próba annyiból áll, hogy egy labirintus-szerűség (ez egy olyan "labirintus", ahol csak egyfelé lehet menni) végén le kell pofoznunk az Ifrit nevű GF-et. Az idő maximum annyiban lehet lényeges, hogy a labirintusban ugyanúgy véletlenszerű csatákhoz lesz szerencsénk, mintha a vadonban bók-lásznánk. Ezeket a szörnyeket belevéve is kényelmesen le lehet verni Ifritet 20 percen belül (lehet belőlük tankolni egy rakás Thunder, Firát, Blizzardot, stb.), de választhatunk akár 10 perces is – akkor az odavezető úton célszerű minden harcból lelépni, és majd visszafelé tankolunk varázslatokat. Ifrit ropantul meg van lepődve, hogy hoztuk Shiva nevű kollegináját magunkkal, pár GF-idézésel szerintem senkinek nem jelent gondot a lecsapódása, aminek folyamánként zsebre is vághatjuk.

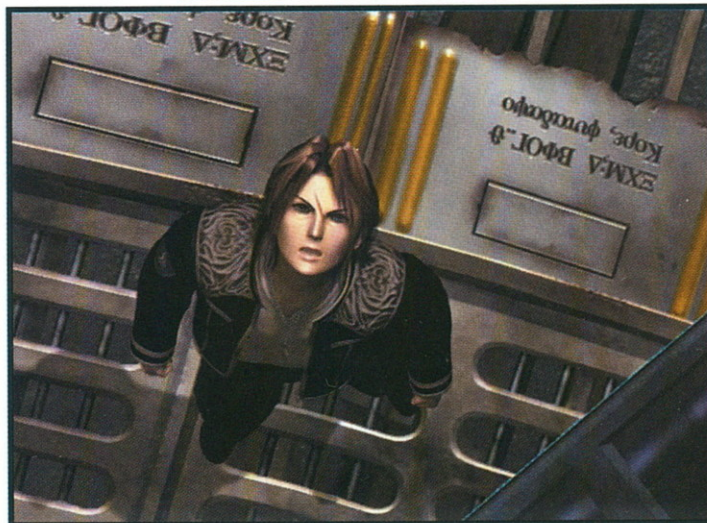
## Balamb Garden

Miután visszasétáltunk a Kertbe, a kapunál Quistis elbúcsúzik tőlünk – de szerencsére csak rövid időre: át kell cserélnünk a civilt egyenruhára, ugyanis következik a terepgyakorlat. (A hallban a lift mellett álldogálló figura itt hívja fel a figyelmet a Kert Kártyaklubjára, ami egy elég hosszú mellékküldetés: a Kertben sorban egymás után találkozhatunk az őt taggal. Ha az első négyet leverjük, akkor Kadowaki doktor-nő jelzi, hogy a

Kártyakirály alkalmasint meglátogat bennünket a szállásunkon – tőle lehet majd elnyerni a Gilgames kártyát.)

Baktassunk el tehát a Dormitoryba, öltözzünk át a szolgálati uniformisba, és máris a hallban találjuk magunkat, ahol Quistis egy roppant kellemetlen hírral fogad bennünket: az éles terepgyakorlaton egy háromfős szakaszba osztottak be bennünket. Az egyik partnerünk Zell lesz (Mr. Laza néhány cigánykerék és egy kis árnyékbokszolás keretében meg is jelenik), a másik – s egyben a szakasz parancsnoka – viszont kedves ellenségünk: Seifer Almasy, akit dicső sleppje, Rajjin és Fujin társaságában látunk viszont. Az eligazítást a Kert parancsnoka, Headmaster Cid tartja. Attól függetlenül, hogy ez egy terepgyakorlat, a bevetés teljesen élesben megy igazi hullákkal: a feladatot négy szakasz hajítja végre – ha valamelyik vizsgáló csődöt mondana, akkor a profi SeeD-ek majd rendezik a dolgot. A csapat tehát Squall-Zell-Seifer trióban áll fel, Quistis csak mint megfigyelő vesz részt a bevetésen. Ennek megfelelően vegyük el tőle a GF-jét, és adjunk egyet Zellnek (Seifernek nem muszáj, ő hamarosan lelép).

A csapat ezután autóba száll, és el kell kocsikáznunk Balamb városába (ahová a Kerttől az út vezet), pontosabban a kikötőbe. Miután beszálltunk a deszantjárműbe, megjelenik





Xu, hogy részletesen ismertesse a feladatot. Dollet városát három nappal ezelőtt megtámadták Galbadia katonái, és a SeeD-eknek kell tisztázniuk a – közben természetesen nyakon verni a kezük ügyébe eső galád galbádokat. Ezen belül a mi szakaszunk feladata egy tér ellenőrzése. Az úton Seifer folytatja a kötözködést Zellel, mi pedig Squallal kimehetünk a fedélzetre, hogy megnézzük, milyen szépen borzolja a haját a szél a videóban. (Ez egyébként a játék igen idegesítő szokása, hogy a cselekmény néhol csak akkor hajlandó folytatódni, ha csinálunk valami teljesen felesleges dolgot és megnézzünk egy videót. Az egy más kérdés, hogy ezeket a videókat TÉNYLEG érdemes megnézni...) Partot érés után, útban a tér felé bele is botlunk néhány gyengécske katonába (általában egy csapatból már el is fekszenek), amitől Seifer csak egyre vérszomjasabb hangulatba kerül. Először egy kóbor kutyát kezd el rendszabályozni a fegyverével, majd miután a kutyus felfedezte a tér végében osonó katonákat, vad ordítással utánuk veti magát. A parancsunk ugyan úgy szól, hogy nem hagyhatjuk el a teret, de mi természetesen követjük hős vezérünket. Utunk a dolleti kommunikációs toronyba vezet, amelynek melléke (mármint az úté) erősen gyengélkedő dolletiekkel van feldíszítve. Mielőtt kilehelnék lelküket, megtudjuk tőlük, hogy normális ember oda nem jár: a tetején ugyanis a mendemondák

szerint valami szörny rakott fészket... Seifferrel egyetemben mi sem tartozunk a normális kategóriába, így tehát hamarosan egy sziklaperem mögött guggolva figyeljük a bejáratnál sürgölődő galbadiákat. Miután besiettek a toronyba, Seifer koma talpra szökken és támadást intéz a torony ellen. Amint Squall és Zell elképedve bámul utána, megérkezik Selphie, aki épp futárként teljesít szolgálatot. Miután némi botladozás után sikeresen legurult a szikláról, érdeklődik a szakasz parancsnoka után, ugyanis meghozta a visszavonulási parancsot. A parancsnok úr azonban épp a toronyban vadászik, tehát kénytelenek leszünk utána menni. Selphie is csatlakozik a csapathoz, tehát egyik felesleges GF-ünket adjuk oda neki – aztán uccu neki!

A torony alsó részében lesz egy kis pofozkodás – miután fellifteztünk a tetejére viszont egy nagyobb, tehát mindenképpen ajánlott menteni egyet a save-pointra. A tetőn Seifernek nyoma sincs, találunk viszont a régebbi FF-kből ismerős két figurát: Wedge és Biggs most éppen galbadiai katonát alakít – az egyik vadul szerel valamit az elektromos rendszeren, a másik pedig megpróbálkozik jelteni neki, hogy jó lenne pucolni innen, mert valami gyanús árny repked a környéken. Amikor a magáról megfélekezett úriember végre felpillant a munkájából, döbbenet ves észre bennünket. Természetesen némi pofozkodás következik. Ráadásul sorozatban: először le kell vernünk Wedget, majd megjelenik Biggs és kettőjüket még egyszer. Mikor velük végeznénk, hirtelen eltűnnek egy színes felhőben, helyettük pedig megjelenik a

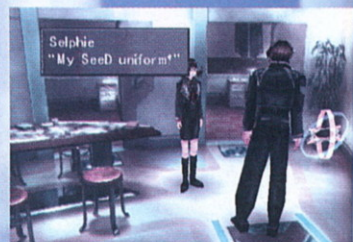
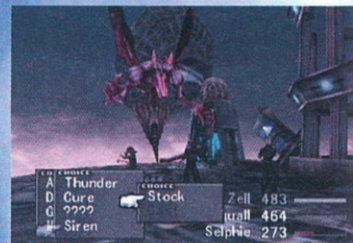
baljós árny gazdája, aki nem a George Lucas névre hallgat, hanem az Eldoretre. Első ténykedésük szippantsuk el tőle Draw-val a Siren GF-et. Eldoret tulajdonképpen nem különösebben erős főellenség, viszont nem fogják a státuszátmadások, és nem nagyon sebzik a fizikai támadások, az elementálok és a GF-ek sem. Így tehát jó sokáig kell ütni, ami nem valami jó móka, lévén egy igen csúnya támadása, ami az egész partira hat. A legegyszerűbb megoldás az, ha szippantunk tőle pár duplázó varázslatot, és a parti minden tagjával duplán lödözünk rá a Thundereket, Firákat és Blizzardokat.

Miután lecsaptuk, a felhőből visszahuppannak Wedge-ék, majd végsőre megjelenik Seifer, és levág belőlük néhány darabot, amit azok kimondottan nehezményeznek. A videóban láthatjuk, amint a véletlenül mélybe hulló csavarkulus hirtelen életet lehe az egész kommunikációs toronyba – hogy mi történt, az a későbbiekben kiderül. Nekünk viszont most egy újabb időlimites feladatot kell végrehajtani: záros határidőn belül vissza kell jutnunk a partra, mert a SeeD-különműny visszavonul. A dolgot "kicsit" megnehezíti, hogy miután lelifteztünk a torony lábához, Wedge utalanul indít egy roppant barátságatlan fémszörnyet Seek&Destroy üzemmódban, ami azonnal a nyakunkba is hullik, mihelyt kilépünk a toronyból.

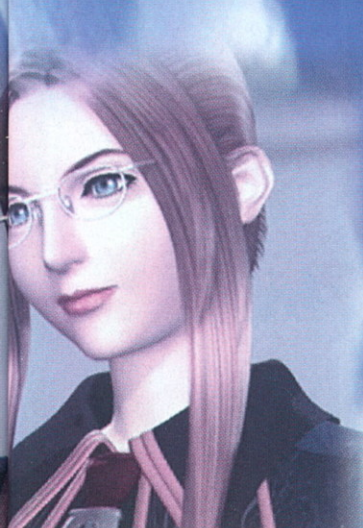
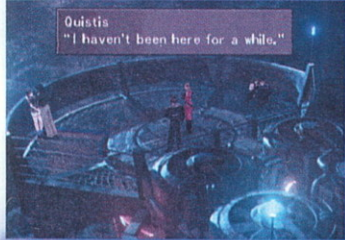
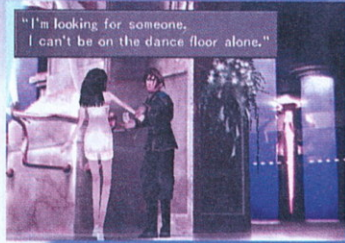
Az X-ATM092-t, akárcsak az összes többi robotot, nemigen fogja semmi az elektromosságon kívül – így ronda morzsolgató akcióinak leginkább dupla Thunderekekkel és Quezacotl sűrű idézgetésével tudjuk elejét venni. Pontosabban csak felfüggeszteni: miután a HP-je úgy kb 30-40%-ra esett, a robot kikapcsolja magát, és néhány másodpercig a maximumra gyógyítja magát. Így tehát addig kell eliszkolnunk a csatából, amíg szundikál. Az iszkolás aztán folytatódik egész Dolleten keresztül, ugyanis a robot vadul csörtet a nyomunkban és – hála a játék készítőinek – a partig még legalább háromszor kell levernünk. Ez az üldözés egyébként a játék egyik legizgalmasabb része, ahol mesteri video-engine váltásoknak köszönhetően a játékos még akkor is vadul nyomja a futás gombot, amikor már rég a videót nézi. Csak Quistis remekül időzített géppuskaszorozatának köszönhető, hogy a parton Squall utolsóként beszkökken a kétélű járműbe és a SeeD-ek veszteség nélkül vonulhatnak vissza.

### Balamb Garden

A kikötőben Seifer dühösen megjegyzi Fujinénak, hogy nehéz







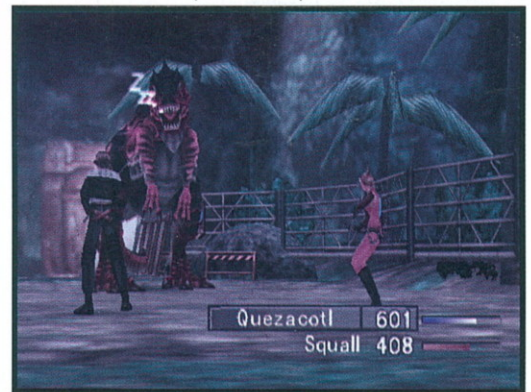
szakma a parancsnoké, aztán dühösen elcsörtet velük – az autóval együtt, szóval mehetünk vissza a Kertbe gyalog. A kapu előtt Zell és Selphie elválik tőlünk. A hallban a két másik szakasz kadéjtól meg tudhatjuk, hogy semmi értelme nem volt Galbadia támadásának a rádiótorony ellen, még ha meg is tudták csinálni: a világban 17 éve folyamatosan állandó az interferencia a rádióhullámok terén. A Ciddel és Quistisszel beszélgető Xutól pedig azt csipjük el, hogy Galbadia katonái visszavonultak. Kocogjunk el a körfolyosón jobbra, ahol a mérges Seifferrel cseveghetünk, akit a tanári kar megjelenése sem hűt le. Miután mindenki elszéledt kocogjunk egy kicsit ide-oda: hamarosan a hangosbeszélő a vizsgázó SeeD-kadétkat szólítja az osztályterem előtti folyosóra. Itt egy pár percet várunk kell, amíg kihirdetik a sikeres vizsgázókat, akik természetesen nem mások, mint Selphie, Zell és természetesen Squall. Seifer sajnos nem felelt meg... Rövid ceremónia következik Headmaster Cid szobájában, aki mindenkinek gratulál, mindenkinek van egy jó szava, satöbbi – amíg egy Kert-rendész gyorsan le nem lépteti őket. A folyosón végighallgathatjuk Seifer és díszes kompániájának gúnyos tapsát, majd a társaság szétszéled.

A sikeres SeeD-vizsgákat mindig bál követi, és nincs ez másképp most sem, mint ahogy az azt a vidáman óbégató Selphie-től megtudjuk. A SeeD-újonc a bálon természetesen csinin jelenik meg, tehát irány a szállásunk, ahol magunkra öltjük a díszegyenruhánkat. A készítőktől nem volt valami nagy ötlet, hogy miután átöltöztünk, MEGINT beszélünk kell Selphie-vel, hogy végre történjen valami... Következik a játék hirdetéseiben leggyakrabban felhasznált rész, a remek táncjelenettel. A hatalmas teremben mindenki remekül érzi magát, még Squall is, bár ő a maga módján: az egyik sarokba húzódva, kezében egy pohár pezsgővel bámul jelentőségteljesen a semmibe. Nem is sejtí, hogy mekkora bajba került, amikor egy csinos fekete lányka kiszúrja magának és táncolni invitálja. Szegény Squall hiába teteti magát Genesis-rajongónak ("I can't dance"), Rinoa berángatja a táncparkettre. Hát ha Squall nem is tudott eddig táncolni, úgy látszik, nagyon gyorsan tanul, ha megfelelő a tanárnéni... A játékok történetének minden bizonnyal leghíresebb animációjának végén Rinoa megpillant valakit, és villámgyorsan búcsút int hősünknek, aki cseberből vederbe kerül: a balkonon ugyanis a mélabús Quistisbe hallgathatjuk, aki az

éjszakai csendre delelet ellenére a Training Roomba invitál bennünket. Aztán "parancsba" is adja, hogy átöltözés után jelenjünk meg az edzőpálya bejáratánál. Tehát ismét ruhacsere a szállásunkon, majd a randevű helyszínén Quistis csatlakozik a csapathoz (GF-et neki!). Mellesleg felhívja a figyelmet arra, hogy a tréningpályán egy T-Rex bókászik, és legyőzésének célszerű módja a státuszátadás, nevezetesen ha a fegyverre altató varázslatot junctionölünk – ilyen varázslatot pedig raklapszámra szerezhettünk a tréningpályán feltűnő morcos növényekkel harcolva. (Szerintem mondjuk még egyszerűbb, ha simán elaltatjuk, aztán hívunk rá néhány GF-et, de Quistis biztos jobban tudja...) T-Rex komába véletlenszerűen botlunk bele, és bár HP-t tekintve rendesen fel van pakolva, a státusz- és elementáltámadások ellen abszolút védtelen. El is lehet pucolni előle, de 20 AP-t és pár percet megér. Miután kikeveredtünk itt is az erkélyre, megtudjuk, hogy miért is hívott ide bennünket Quistis: itt szoktak titokban találkozni egymással a szerelmes SeeD-ek (már amennyire titkosnak nevezhető, hogy egymás hegyén-hátán nyüzsögnek). Quistis elsirja a bánatát: visszavonták instruktori státuszát, mert túl népszerű volt a tanítványok között. Most már ő is csak fogja a SeeD (egyszer talán együtt is fog dolgozni velünk) a legnagyobb bánata azonban az, hogy az égen ragyogó csillagok ellenére is roppant magányosnak érzi magát... Squall nem vevő a lányra (erre se...). Miután a duzzogó Quistisszel kifelé botorkálunk a kertből, a bejárat mellett érdekes

jelenetre leszünk figyelmesek. A játék kezdetén, az üvegablak mögött látott lánykát (Ellone) egy hatalmas, csapkodó szárnyú szörny támadta meg. A lány segítségért kiált, Squall előhúzza a Gunblade-et – megint jön egy kis csihi-puhi. A Grinaldo nevű repkedő bigyó ugyan elég sajtóságos támadásokat mutat be, de aztán gyorsan múlt időbe kerül. A titokzatos lány érdekes módon a keresztnevkön szólítja két hősünket (Quistist becézve), de mielőtt érdeklődhetnénk, hogy ugyan honnan is ismerjük egymást, két komor tekintetű fehér ruhás úr kíséretében távozik. Mivel éjszaka úgysem tudunk mit csinálni már a kertben, jobb ha mi is elteesszük magunkat holnapra a szállásunkon.

Másnap reggel Selphie kopogtat a szobánk ajtaján: indulhatunk az első bevetésre. Az eligazítást Headmaster Cid tartja a Kert bejáratánál, miután Zell kicsit késve berobog a gördeszkáján (illetve: T-Boardján), és a tiltott játékszer az egyik Kert-rendész annak rendje-s-módja szerint elkobozta tőle. A küldetés helyszíne Timber lesz, ahol egy kis ellenálló csoportot, az Erdei Baglyokat kell segítenünk ténykedésükben. Mint később Zell elmondásából kiderül, Timber egy kis városka, amit 18 évvel ezelőtt megtámadtak és könnyűszerrel elfoglaltak Galbadia csapatai. Most is megszállás alatt áll, de kisebb-nagyobb partizáncsoportok működnek benne





– az egyik ilyenhez szólít a jó sorunk. Lévé a partizánok nehéz gazdasági helyzetben és a Kert profitorientált vállalkozás, erre az akcióra csak hárman indulunk. Mindenekelőtt találkozunk kell a kapcsolatunkkal Timber pályaudvarán, aki a megbeszélte jelszó után eljuttat bennünket a Baglyok titkos támaszpontjára. Mihelyst elindulnánk, Cid utánunk szól és a kezünkbe nyom egy "csodalámpát", amelyhez azt a használati utasítást mellékelte, hogy ugyan átkozott a benne levő dolog, de nagy segítség lehet annak, aki kezelni tudja. A tárgylisztában a sejtelmes "Mentsd ki az állást!" infot kapjuk a cuccról, ami tényleg hasznos tanács: önjelölt Aladdinok ugyanis ezt az űveget megdörzsölve juthatnak hozzá a Diablos GF-hez – miután nagy nehezen leverik. (Ez ráér később is.)

### Balamb/Pályaudvar

Timberbe Balamb pályaudvaráról indul a vonat. A városban mindenki ismeri Zellét, aki innen származik: aki gondolja, beugorhat üdvözölni a mamáját (a padon üldögélő fickótól jobbra lakik), és elnyerheti tőle a fia kártyáját. Az állomás bejáratánál találkozunk a Kártyakirálynővel, akitől majd mellékküldetéseket lehet felszedni, a kalauznál pedig megvásárolhatjuk 3.000 Gilért a vonatjegyet. (Ha nincs rá pénzünk, akkor adjunk el valamit a szomszédos boltban.)

A vonat azonnal indul, mielőst beszállunk. Miután lyukasztottunk,

elfoglalhatjuk a SeeD-ek számára fenntartott elegáns lakosztályt, ahol hirtelen az egész csapatra kínzó álomság tör, majd mindannyian eszméletlen álmomba merülnek...

### Deling

Rövidesen a Laguna-Kiros-Ward trío körében találjuk magunkat, akikkel még sokat fogunk álmodni. A brigád Galbadia haderejének egyenruhájában éppen vadul csörtet keresztül egy furcsa erdőn keresztül, amelyről Wardnak az a véleménye, hogy mintha már jártak volna erre korábban. A csapatát követve a fiúk hamarosan egy csapatszállító dzsipehez érnek, amely Deling, Galbadia fővárosának főterére fuvarozza őket. (A városban kóricálhatunk egy sort, egyrészt összeszedni a Draw Pointokból az ingyen varázslatokat, másrészt pedig mert a későbbiekben szükség lesz némi helyismeretre.) Térjünk be a Galbadia Hotelbe, amelynek alagsorában levő bárban nyilván ismerhetik hőseinket, Laguna ugyanis a "szokásos" italt rendeli. A bárban egy Julia nevű hölgy zongorázik, akinek művésztéte Laguna barátunk roppant fogékony. Egy hosszabb jelenet következik, amelynek a végén Julia a hotelszobájába invitálja. Miután a portástól megtudtuk, hogy melyik is az, hosszú beszélgetés kezdődik közöttük, amelyből többek között kiderül, hogy Laguna titkos vágya, hogy leszerelje Galbadia hadseregéből és világszerte riporter legyen,

míg Julia a zongoráról szeretné átnyergelni a szólóénekesi karrierre...

### A timberi akció

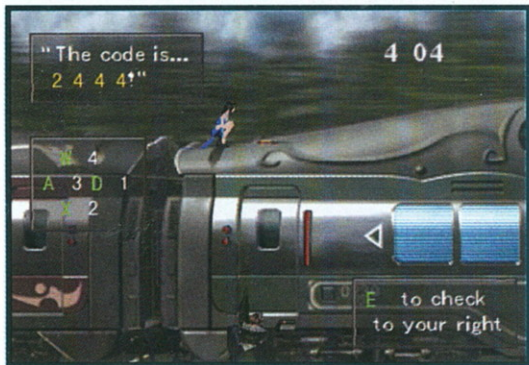
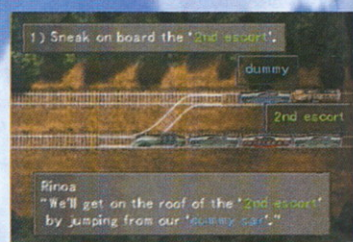
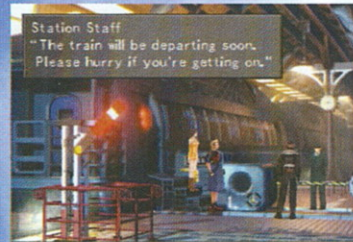
Mikor visszatérünk Squallékhoz, a csapat elképedve állapítja meg, hogy mindhárman

ugyanazt álmodták (arról meg nem is beszélve, hogy közben folyamatosan kommentálták az álmokban látottakat). Amíg ezen morfondírozunk, meg is érkeznek a timberi pályaudvarra, amelynek peronjánál vár bennünket a kapcsolat. Mondju be a Cidtól kapott jelszót ("De a baglyok ugyanazok maradnak."), és az ember elvezet a "titkos" bázisra, ami a szomszéd vágányon álló vonat.

Itt találkozunk néhány egzotikus arccal, a legegzetikusabb azonban a kocsi végén levő lakosztály akanapóján heverészik: a lány, akivel a bálon táncoltunk. Rinoa a nyakunkba borulva ujjong, hogy itt vannak a SeeD-ek, a bálon ugyanis azért jelent meg, hogy segítséget kérjen Cidtól, akinek a mi jó öreg Seifer barátunk mutatta be. Szemé mesen érdeklődik is utána, mire Squall mogorván kiböki, hogy Seife nem SeeD. A csapat tehát új tagga bővül. Pontosabban kettővel, ugyanis beáll hozzánk Angelo, Rinoa juhászutyája is, akit gazdáj; majd speciális támadásokra használhat.

Vonuljunk át a vonat első részébe levő fülkébe, ahol a csapat megbeszéli a következő akció tervét. Hamarosan Timberbe érkezik Vinze Deling, Galbadia zsarnok elnökének különvonata, akit igen érdekes módon óhajtanak a partizánok foglyul ejteni: a három kocsi álló elnöki szerelvényt a nyílt pályán akarják megtámadni egy másik vonattal. Az első és utolsó, örökkel teli biztosító kocsi lekapcsolásával az elnöki Pullmant a mi szerelvényünkhöz csatoljuk, aztán eltűnünk vele, mint a kámför. Ez így leírva is érdekesen hangzik, a játék negyedórás ismertetőjét végignézve meg még érdekesebben. Először nyilvánvalóan mindenki két-háromszor is végighallgatja a tervet – amire semmi szükség, mert a dolog pofonegyszerű lesz. Az elnököt közrefogó két kocsit egy négy számjegyből álló, állandóan változó kombinációval tudjuk lekapcsolni (az egyiket három számmal, a másikat ötlet), ami Squall feladata lesz; Rinoa a szerelvény tetejéről diktálja az aktuális kódot; a többiek pedig a kocsikban fel mászkáló örök mozgását figyelik. Köszönhetően a PlayStationos eredetnek, a számokat az irányító billentyűkkel tudjuk majd bepötyögni. Miután ezt begyakoroltuk, szóljunk Wattsnak, hogy készen állunk az akcióra.

Megint egy videókkal kombinált remek kis jelenet jön. A csapat átugrál a miénkkel párhuzamosan robogó elnöki szerelvény tetejére, majd elkocognak az első kocsihoz. A roppant bonyolult ismertető elle-





nére a feladat mindössze annyi, hogy amikor a kocsí belsejében távolodni látjuk a piros és kék egyenruhás őrt, másszunk le Squall és pötyögjük be a Rinoa által diktált számokat. Amíg az örök végigjárnak a kocsit, kábé három kódot lehet beütni (bár biztosabb ha egyszerre csak kettővel próbálkozunk), aztán vissza kell menni a tetőre, különben észrevesznek bennünket. (Az se különösebben nagy baj, mert kétszer újra lehet kezdeni az akciót.) Az első kód után a Baglyok szerelvénye berobog az elnöki szerelvény elé, és következik az utolsó kocsí leakasztása. Az eljárás ugyanaz, mint az előbb csak most öt kóddal, szóval jobb kétszer visszamászni a tetőre.

A sikeres akció után megint a saját szerelvényünk előterében találjuk magunkat. Tegyük vissza a csapat másik két tagjához a GF-eket (a Laguna/Squall-váltásoknál mindig újra kell junctionolni a GF-eket, ha a parti másik két tagja nem Selphie és Zell, lévén a Laguna-trió másik két tagja az ő "hasonmásaik"), majd szólunk Rinoának, hogy kukkant-suk meg Vinzel urat.

A kocsijában Rinoa nagy peckesen odalépdél az elnökhöz, és hűvösen közli vele, hogy nem történik bántódása, ha nem ellenkezik. Az elnök még hűvösebben érdeklődik, hogy mi történik, ha mégis ellenáll? Az elnöki szerelvény ugyanis csapda volt: Galbadia már régen tudott a timberi ellenállóról, ezért az elnök helyett egy hasonmás utazott rajta, akivel természetesen most meg kell küzdenünk. Eleinte nem túl erős, és lehet tőle egy rakás Cure-t szipkázni, továbbá amíg csapkodjuk, van időnk duplázásokat varázsolni a karaktereinkre. Miután az elnök urat leverjük, átalakul egy Gerozero nevű hatalmas zombivá, akinek a fizikai támadásai sem rosszak, viszont az átkokkal és némitással kombinált státuszátadásai már kimondottan idegesítőek (viszont Berserk mellett lehet tőle szipkázni Esunát, amivel ezeket rögtön gyógyíthatjuk is). A tűz és víz elementáltámadásokra viszont elég háklis, így tehát dupla Water és Fire varázslatokkal, valamint Iffrittel hamarost végezhetünk vele.

Ezután megint összeül a haditanács, ahova Watts új hírekkel érkezik. Az igazi elnök a timberi tv-állomáson tartózkodik, ahonnan nemsokára egyenes adásra kerül sor. Ugyan Galbadiában is van ilyen, viszont a timberi az egyetlen, amely rádióhullámokat is tud sugározni. Ezekkel ugyan az elmúlt két évtizedben némi gáz van, viszont – mint azt láttuk – az előző nap a katonák rendbe hozták a dolleti

átjátszótoronyt, nyilván abból a célból, hogy az egész világgal közölhessenek valami fontos dolgot... A Baglyok rögtön új tervet készítenek a tv-állomás elleni akcióra, a SeeD-ek viszont az akció végeztével most már haza akarnak menni. Amikor Squall a Kerttel kötött szerződés után érdeklődik Rinoánál, a lány előhúzza az iratot, ami meglehetősen tág időhatárokat tartalmaz: a Baglyoknak Timber teljes felszabadulásáig rendelkezésre áll a SeeD-osztag – így tehát az új akció is a mi feladatunk lesz.

Miután összeállítottuk a tv-állomásra induló csapatot, beszéljünk Watts barátunkkal, majd hamarosan ismét a pályaudvaron találjuk magunkat. Induljunk el jobbra, ahol a fal mellett álló fickótól megtudhatjuk, hogy ez itt a Timber Maniacs szerkesztősége, ha viszont a tv-állomáshoz akarunk eljutni, akkor a szomszédban lakó asszonynál kell érdeklődnünk. A szerkesztőség folyosójáról balra nyíló sötét szobában van egy rejtett draw point Blizzagával, a folyosó végén levőben pedig hosszú és nyomasztó beszélgetést folytathatunk az újság szerkesztőivel az álmokról (a ma reggeliekről, a tegnapiakról, a gyermekkoriakról...), aminél némileg hasznosabb, ha magunkhoz vesszük a földön heverő Timber Maniacs legújabb számát, benne egy kártyával.

A szomszédba lakó asszonytól megtudjuk, hogy a tv-állomáshoz régebben a háza mögött levő sikátoron keresztül lehetett eljutni, de mióta üzemen kívül van, egy kocsmá épült a sikátor elé. (Az utcácskára még le lehet látni az emeleti ablakból, bár az egyik rosszcsont kőlyök nem állt pénz

kérni az ablakhasználatért.) A kocsmához az utca következő részén lehet lejutni. Miután az előtte levő téren lepofoztunk két katonát, szemügyre is vehetjük. A leghangsabb vendég a hátsó ajtó előtt hever a földön. Vadul szitkozódik, hogy mióta az ellenállók megpróbálták elrabolni az elnököt, nem járnak a vonatok és ő nem tud hazajutni Dolletbe, és mivel enyhén (?) berúgott, még a kártyáját is elvesztette – meg egyébként is még kér inni egy kicsit. Itatra nem célszerű meghívni, mert kirendelgeti magának az egész pultot, mi pedig koldusbotra jutunk, inkább kérdezzük a kártyájáról. Miután Squall átnyújtotta neki a szerkesztőségben meglelt holmit, hajlandó félrehúzódni, és szabad az út a sikátor felé.

Miután a lépcsőkön felmáztunk a tv-toronyba, egy hatalmas kivetítőt pillantunk meg a külső részén, amin furcsa kriksszkraszok szaladnak. Watts azzal a hírral érkezik, hogy a támadás kivitelezhetetlen, mindentűt Galbadia katonái örködnek. Rinoa új "terve" az, hogy miután az elnök elvonult, beolvassák a saját közleményüket az éterbe... Következik egy kis veszekedés Squallal gyermekded elképzelésekről, elkötelezettségről és hasonló érdekes témákról, majd a lány dühösen elrohan. Hirtelen megelevenedik a képernyő és a műsorvezető 17 évnyi hallgatás után kicsit megilletődve konferálja be Galbadia örökös





elnökét. Az elnök beszéde arról szól, hogy ugyan a világ néhány kontinensének van némi konfliktusa Galbadiával, de szerinte semmi akadály nincs ezek rendezésének, amit egy konferencia keretében képzel el. Már ki is nevezte saját követét, egy varázslónőt, akit ez úton szeretne bemutatni... Eddig jut a mondókájában, amikor hirtelen zaj támad, majd a látótérbe berobban Seifer, lecsap néhány katonát, majd Gunblade-jét az elnök torkának szegezve foglyul ejti. Squallék elképedve bámulják a kivetítőt, amikor a stúdióba megjelenik Quistis is, és szembefordulva a képernyővel azonnal a stúdióba hívja a Timberben tevékenykedő SeeD-osztagot.

Kocogjunk tehát be mi is a stúdióba, ahol a SeeD-ek megpróbálnak a lelkére beszélni Seifernek (ki-ki a maga módján), hogy engedje el az elnököt, aki azzal fenyegetőzik, hogy Galbadia a teljes haderejével megtámadja a Kertet. Seifer azonban imponálni akar Rinoának, és foglyával dühösen kihátrál a stúdióból nyíló folyosóra. Amint követni próbáljuk, meglepő dolog történik: a semmiből előtűnik egy lila ruhát viselő női alak, és Seifert szuggerálva misztikus szövegbe kezd. Seifer megjégzve követi a varázslónőt "vissza a gyermekkorába", és miután mindketten eltűntek, az elnök is gyorsan olajra lép...

A stúdió bejáratánál ezentúl fegyveres őrs posztol. Ahogy lekocogunk a lépcsőn, megjelenik Rinoa és ijedten közli, hogy felfedezték a bázisukat,

tehát új rejtékhelyet kell keresniük. A kocsmába visszatérve megjelenik az asszony, akinek a házából a sikátorra láttunk, és felajánlja, hogy keresünk nála menedéket. (Ő melléklásban szintén ellenáll, csak most éppen nem aktív...) A házában elrejtőzünk az emeleten, ameddig Galbadia katonái átfésülik a várost, majd a földszinten Quistis adja meg a tippet a szolgálati szabályzat alapján, hogy mi legyen a teendő: ha egy akció után egy SeeD valamilyen okból nem képes visszatérni a Kertjébe, köteles a legközelebbi Kertben jelentést tenni... Márpedig ide a legközelebbi Kert a Galbadia Garden.

Ahogy kilépünk a házból, egy újabb katona jelenik meg az utca végén, de most kivételesen nem következik harc. Közelebről szemügyre véve felismerjük Wattsot, aki a város másik pályaudvarát ajánlja a figyelmünkbe, amelyet nem zártak még le. A kocsmához vezető lépcsőlejárát előtt egy "titokzatos" öregember vár bennünket, aki nem más, mint a másik (hasfájós) Bagoly: Zone. Az utolsó vonatra már az összes jegy elkelt, de ő előzékenyen vásárolt már három jegyet a SeeD-eknek és Rinoának, hogy leléphessenek – aztán némi gondolkodás után a sajátját felajánlja Quistisnek. Kocogjunk tovább, majd az állomáson ugorjunk be a vonatba, ami azonnal el is indul. A vonaton beszéljünk Zellel, és válasszuk az opciók közül a Leave him alone-t: a képernyő elsötétedik, és mire ismét kivilágosodik,

meg is érkezünk a Galbadia Garden állomásra, ahol természetesen kiszállunk. Az "állomás" igen érdekes, ugyanis a vadon kellős közepén van. A gonosz készítőik nyilván úgy gondolták, hogy pár óras (napos?) téblábo-

lással szórakoztatják a Galbadia Garden kereső játékosát. Pedig a Kert tényleg közel van az állomáshoz: ahogy kiszállunk, pont a dombok túoldalán. Az átjárhatatlan dombokat egy szurdok szakítja meg, amelyhez egy erdőn keresztül vezet az út.

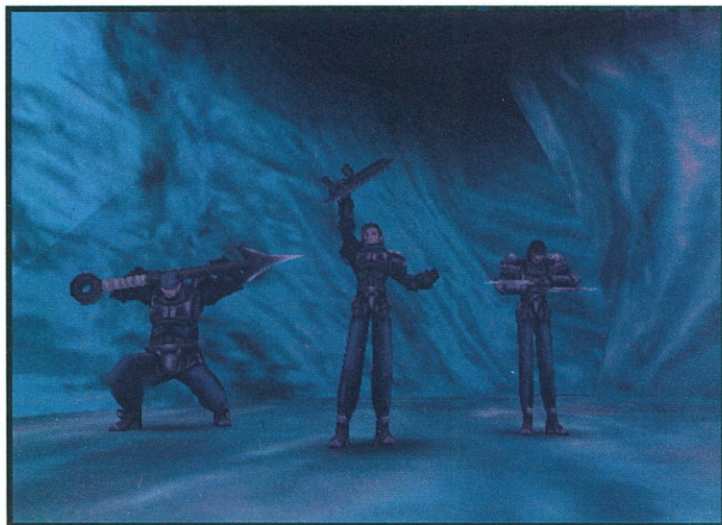
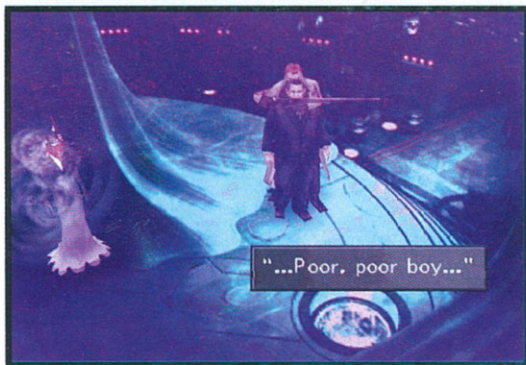
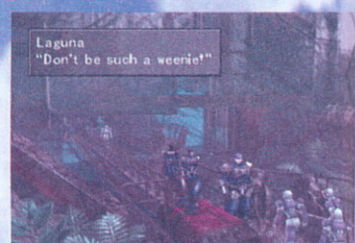
Az erdő szélén a csapat még tanakodik egy kicsit: Zell dühös magára, hogy kibökte az elnök előtt, hogy a Balamb Gardenből vannak, a többiek aggódnak, hogy a többi SeeD meg tudja-e védeni az otthonukat, ha Galbadia tényleg megtámadja őket – aztán egyszer csak jellegzetes sívítás hallatszik, és a csapat ismét álomba merül...

## Esthari bányák

Újra Lagunáékat irányítjuk, akik éppen egy bányakomplexumban őrzik a tozvak, amikor hirtelen néhány csillgó ruhás, esthari katona fogja közre őket. Miután megfenyítettük támadóinkat, utat kell találnunk magunknak a bányán keresztül, ami tulajdonképpen egy labirintus. Némi bóklászás után nem lesz nehéz kiismernünk magunkat benne, bár elég sok véletlenszerű harc lesz Esthar katonáival. Meg lesz két nem véletlenszerű is, két robottal, akiknél érdemes feltanokolni Dispel, illetve Shell és Protect varázslatokból. Menet közben találunk egy hal formájú dolgot a jégbe fagyott földön, amely nem más, min egy detonátor: az egyik gyutacsával az aktuális, a másikkal a szomszédos helyszínen levő óriási jéggolyót tudjuk arébe görgetni...

Az utak mindenképpen egy olyan helyszínen futnak össze, ahol egy save pont van. Innen felfelé haladva kiérünk egy sziklafal peremére, de mielőtt barátaink nagyon megörlődnek a megmenekülésüknek, újra körbefogják őket az esthariak, akikből most már egy nagyobb csokorra valót kell lecsapkodnunk. Az utolsó harc végén egy haldokló esthari mész bevisz egy-egy ütést Kirosnak és Wardnak, amitől mindkettő HP-je 1-re esik. A két "súlyos sebesült" és Laguna kissé szakasztkus vitát folytat az élet múlandóságáról, aztán Laguna egy igen egyszerű módszer választ, hogy megmentse őket: a sziklafal lábánál hullámozó tengeren hajót pillant meg és barátait minden további nélkül lehajítja a mélybe. Amikor egy idő múlva a csobbanások zaja felér a peremre, úgy dönt, hogy ő inkább lemászik. A gravitáció azonban közbeszól.

(Van még némi elmaradásunk GF-ekből, amit a következő oldalon találtok, aztán májusban folytatjuk a dolgot, bár lehet, hogy egy kicsit nagyobb léptekkel, mert így tényleg nem végzünk karácsonyig sem.)





# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



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

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

Rendeléskor rőzsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát.  
**Feltétel:** Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

**Akciónk a készletek erejéig tart!**

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

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

99/1	398.-	99/11	398.-
99/2	398.-	99/12	398.-
99/3	398.-	00/01	398.-
99/4	398.-	00/02	796.-
99/5	398.-	00/03	796.-
99/6	398.-		
99/7-8	576.-		
99/9	398.-		
99/10	398.-		





## Bahamut

A világ délnyugati részén találunk egy aprócska szigetet (a térkép nem mutatja!), ahol a Ragnarokkal tudunk leszállni. Squall már hallott a "mobil" szigetről: úgy tudja, hogy valami cuc-cot bányásznak itt a tengerből és mellesleg remek kis DP-k találhatók benne. Ja. Azt azonban nem tudja, hogy minden

egy lépésnél meg fognak minket támadni remek kis státuszattakkokkal a Buel-Bomb-Death-Soul-Anaconda négyesfogatból álló szörnyek (itt nem segít az Enc-None képesség sem). Mondjuk abszolút nem erősek, csak egy kicsit sokat kel lepofozni, míg beszélünk a közepén villogó fényhez, ami menet közben remek kis kommentárokkal szórakoztat bennünket ("Fordulj vissza, ez az út a halálba vezet..."). Mindenesetre jó kis XP/AP-gyűjtőgető menet lesz. A problémák ott sokasodnak meg, amikor elérjük a fényt: ismét egy mókás találós kérdéssel szórakoztat, majd a nyakunkba hullik egy Ruby Dragon egy olyan 40.000+ HP-vel. Melegen ajánlott min. 5-6.000 HP-s karakterekkel érkezni, mert a sárkány Breathe támadása 4.000 körül sebez a parti minden tagján. Szintén melegen ajánlott figyelni, hogy elementál támadásnak milyen varázslat van belinkelve a fegyverekhez, mert a levegő nem hat rá, a tűz meg ráadásul még gyógyítja is. A GF-ek itt nem érnek túl sokat, leszámítva Diablost, aki gyönyörű szép 9.999-eket üt rá – a gond csak az, hogy ha idézés közben beleszalad a sárkány egyik lehellettébe, vagy az előszeretettel durrogatott meteorviharába, akkor majdnem biztosan fel is borul. Ajánlott harcmódor: csináljunk limiteket rajta (ha magas a HP, akkor Aura varázslat a karakteren vagy adjunk neki Itemmel Aura Stone-t) Squallal, de jól jöhet Quistis Degeneratora vagy szerencsés esetben Selphie-től a The End vagy a Rapture – utóbbi három azonnal eltakarítja a kis vöröst. Ezután megint a pófátlan fénnel csevegünk egy kicsit bennünket ("Na, kegyelemért könyörögtek, kopaszok?" – egy ilyen inzultusra csakis a Never! Lehet a jó válasz, egyébként kidob a barlang elé). Újabb rubin-sárkány az ajándék, de ez már rögtön egy hátbatámadással kezd (ha nincs belin-kelve ez a GF-képesség), és azonnal egy lehellettel pironogtja a partit. Miután ezt is feltrancsítottuk, a fény kezdi respektálni tőkös látogatóit ("Osz! mé' hacótok?"). A Szent György ba-bérjaira vágyók a két lehetséges válasz bármelyikével tovább folytathatják a sárkányverést az idők és a Full-Life-ok/Phoenix Downok végezetéig. A huncut szerzők azonban eldugtak itt egy har-madik (láthatatlan) választ is (csak egy világitó pont látszik a sorában): "Csak úgy. Lehet, hogy erre születtünk..." Na, ezt már ő is érdekesnek találja, és testet is ölt Bahamut képében. Squall nemes egyszerűséggel a GF-ek királyának titulálja – a leGF-zéstől pedig majd' megüti a guta, szóval újabb hírig jön, talán a legnehezebb. Bahamutot ugyanis nem egyáltalán nem fogja a levegő/villám elementál, a Mega Flare támadásával pedig 4-5.000 körülieket sebez. A limiteken kívül az ajánlott harcmódor: triplázás (varázslattal vagy Cerberus GF-fel); Shell/Protect/Reflect védelem és Haste (gyorsítás) minden karakterre (az se baj, ha Squallnál berakjuk a Cerberus Auto-Haste képességét); valamelyik karakternél mindenképpen legyen egy Recover; és támadjunk tüsszel (a tripla Melt-down pl. 1.500 körül sebez). Szerintem ez a játék egyik legnehezebb küzdelemsorozata, mert nemhogy nem lehet közben menteni, de a két sárkányt és Bahamutot egymás után kell levérni (a párbeszéd miatt nem lehet belépni a menübe). Ugyan nem muszáj megcsinálni, de Bahamutnak olyan elképesztően jó képességei lesznek, hogy mindenképpen érdemes (például már alaptól tudja az Ability\*4-et).



## Odin és Gilgamesh

Miután a második CD már tudjuk irányítani a repülő Kertet, érdemes legelőször felkeresni a Centra Ruinst, amely egy gótikus kastélyra emlékeztet. Az alsó részein vidám Tonberryk sietnek az erre járó üdvözlésére (velük nem igazán jó köztöködni), magában a várban pedig különféle pokoli kreatúrák várnak bennünket. Ahogy a lépcsőkön kutyagolunk felfelé a kastély felsőbb szintjeire, idővel egy zárt ajtó mellett találunk egy szobrot, amelynek egyik szemében egy drágakő csillog. Ezt vegyük magunkhoz, majd folytassuk az utunkat felfelé, hogy a tetőn megjeljen a szobor párját. Ha a szemgödrébe illesztjük az iménti drágakövet, mond nekünk egy számot (ami mindig változik). Vegyük magunkhoz mind a két követ a szeméből, majd ballagjunk velük vissza az előző szoborhoz, ahol a két követ a helyére illesztve és az iménti számot megadva bejuthatunk Odinhoz. Tulajdonképpen a legkönnyebb ellenfél, ugyanis egyáltalán nem támad, mindaddig, amíg le nem jár a kastély bejárata óta számlált idő. Akkor is csak egyet támad, viszont mindenki meg is hal. Ha sikerül időre levérnünk, akkor rejtett GF-ként csatlakozik hozzánk, ami azt jelenti, hogy nem mi idézzük: időről-időre véletlenszerűen megjelenik a csatak elején, és Zantetsuken nevű támadásával minden ellenfelet azonnal kinyír. A 3. CD végén azonban kicsit túl hevesen ront Seiferre, aki



kitartott Gunblade-jével ketté is szeli. Helyette viszont automatikusan pótolja őt az unokaöccse, Gilgamesh, akinek emelet még három (gyengébb) támadása is van, viszont nemcsak a csata elején, hanem menet közben is meg szokott jelenni, hogy egy véletlenszerű támadással segítsen rajtunk.



## Tonberry King

Ugyanott, ahol Odint lecsapkodtuk, szert tehetünk egy másik GF-re is. Előtte nem árt kicsit felszerelkezni életrekelő varázslatokkal/tárgyakkal, mert hosszú pofozkodás következik. Ha be van linkelve, a képességek közül vegyük ki az Enc-Half vagy None-t, hogy minél több találkozásra kerüljön sor, és kezdjünk el mázskálni a romok alsó részénél. Itt szép sűrűn jönnek majd a Tonberryk – egykori FF7-játékosoknak ismerős lehet a ronda zöld kis lény, a lámpással. Most még egy hosszú böllérekés is van nála. Majdnem olyan erős is, mint az előző részben, továbbá nem nagyon hatnak rá a GF-ek és a varázslatok sem (itt Odin sem jön segítségünkre) – leszámítva Diablost és a Demit. Az Evryone's Grudge nevű támadása is igen húzós darab. Legkönnyebben úgy tudjuk levérni, ha Squall-limiteket csinálunk ellene és közben valaki mással idézgetjük Diablost. Ha 20 Tonberryt lecsapkodtunk, megjelenik a Tonberry King, hogy alattvalói elfogyása feletti jogos felháborodásának adjon hangot. Neki olyan 100.000 körül lehet a HP-je és Diablos is folyton elhibázza – kellemes kis csata lesz... Ha sikerült lecsapkodni, beáll hozzánk GF-nek. (Melegen ajánlott egyébként itt valakinek a képességei közé Diablos Mugját belinkelni, ugyanis a rakásnyi Tonberrytől ellophatunk egy szép csokorra való Chef's Knife-t, amiből az L Mag RF képességgel darabonként 20 Deatht állíthatunk elő. Ez nagyon barátságos hatással van mondjuk az Spr tulajdonsághoz belinkelve, részemről pedig előszeretettel szoktam státusz támadásnak belinkelni. Olyan szép, ahogy egyetlen csapásra azonnal meghalnak a kisebb ellenfelek...) Elég érdekesek a képességei is: a GF-ek között elég ritka például az Eva+30% és a Luck+50% (így tehát nem árt Cactuarral együtt odaadni egy karakternek, akinek megvannak ezek a junctionjei). A többi különleges képessége gazdasági jellegű: a Call Shoppal bárhol meghívhatunk egy shopot, a Hagggle-lal csökkentjük a vételt, a Sell High-jal pedig növeljük a saját eladási árakat, a Familiar Face segítségével pedig olyan cuccokat vehetünk a boltban, amelyeket egyébként nem kínálna a boltos minden jöttmentnek.





# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



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

**Az 576 KByte 1990-1998-as régi számai akciós áron, egységesen**

**100, Ft/db  
(+ postaköltség\*)**

**boltjainkban megvásárolhatók vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.**

Rendeléskor rőzsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát.  
**Fontos!** Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

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

99/1	398.-	99/11	398.-
99/2	398.-	99/12	398.-
99/3	398.-	00/01	398.-
99/4	398.-	00/02	796.-
99/5	398.-	00/03	796.-
99/6	398.-		
99/7-8	576.-		
99/9	398.-		
99/10	398.-		

**Akciónk a készletek erejéig tart!**

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



00/03



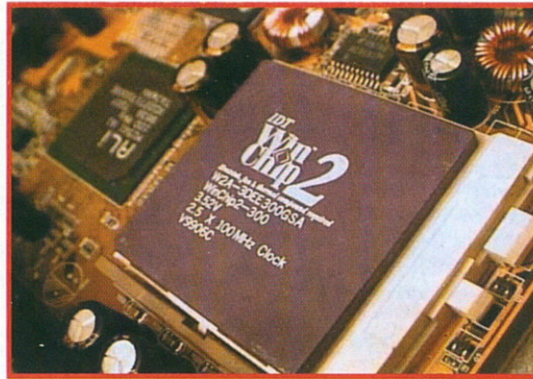
# Processzor-körkép

★ Rend a lelke mindennek, de sokkal inkább a processzor

A múltkor tettünk egy sétát a videokártyák világában, hiszen mindenkinek nagyon fontos, hogy mit néz a monitorán, milyen minőségű képet, milyen frekvenciával. Nem ennyire egyértelmű – hiszen szemmel látható eredménye tulajdonképpen nincs –, de a processzor is ugyanolyan fontos része a rendszerünknek, függetlenül attól, hogy játékra vagy munkára használjuk. Ha nem is látható, de érzékelhető a processzor teljesítménye, a játékok esetében erősen befolyásolja a képmegjelenítést, egyéb munkavégzésnél pedig a programok sebességét. Akármilyen jó videokártyánk is van, a különböző tesztek eredményei azt mutatják, hogy a legjobb kártya sem használható ki maximálisan egy brutális teljesítményű processzor nélkül. Ez persze nem azt jelenti, hogy a hardvergyártók a vásárlók ellen szövetkeznek (hát miért is tennének ilyet azok a jótét lelkek...?), ez csak egy egyszerű, minden hátsó szándék nélküli ténymegállapítás. A processzorok terén hasonló kaosz uralkodik, mint a videokártyáknál: több gyártó, több különböző portékája közül válogathatunk, vannak ősrégi modellek és folyamatosan jönnek ki az újabbnál újabb típusok, az ember már követni is alig bírja. Írásunkkal szeretnénk eloszlatni néhány esetleges félreértést és reméljük, sikerül tanácsot adnunk azoknak, akik gépfeljesztés előtt állnak.

## A processzorok

Nagyon gyorsan fejlődik a processzorok világa, úgy a CPU magját nézve, mint az őket kiszolgáló egyéb eszközöket (alaplap chipkészletek, memória, cache stb.). Most arról szeretnénk áttekintést adni, hogy milyen processzorokat vehetünk ebben a pillanatban a boltban, és ezek közül melyikre érdemes is beruházni. Az alapigazság, ami nagyon sok mindenre alkalmazható (sörre-borra-nőre



simán), itt is igaz: a drágább jobb is. Ebben az esetben a pénztárcánk vastagsága szabja meg a határt, de akinek számít, hogy mennyi pénzt ad ki és mire, esetleg szívesebben költi a megmaradt pénzét a fentebb említett alapszükségletekre, annak talán sikerül megkönnyebbitenünk a választást.

Most csak az asztali gépekbe szánt processzorokról beszélünk, ezeken kívül készítenek még direkt kiszolgáló, azaz szerver gépekbe is processzorokat, de nem egészen ugyanazzal a technológiával és olyan jól megfontolt szándékkal, ami gyorsan elriasztja az egyszeri fel-

használók kedvét a dologtól. Nagy méretű belső cache memória, multitasking, multi-user támogatás, többprocesszoros rendszerek beépített támogatása... Mindezek olyan magasra nyomják fel az árat, ami már csak és kizárólag a céges világ privilégiumává teszi őket. Nem beszélünk minden prociról, hiszen nincs értelme olyan dolgot dicsérni, ami már nem található meg a boltokban. Ilyen például a Cyrix 6x86MX vagy az IDT WinChip. Nálunk elég tisztavirág-életűek voltak, nem is találkoztam még olyan emberrel, aki például ez utóbbit használta volna huza-

mosabb ideig. Egyébként is halottról vagy jót vagy semmit.

## Intel Pentium (I) MMX

A nagy öreg, a mostani processzorok egyik ősatya még ma is ott csücsül a boltok polcain, bár már csak a 233-as, amit 10.000 Ft körül vesztegetnek. Alaplapot is kaphatunk hozzá, bár az már a legritkábban Intel chipsettel készült, azt ma már nem gyártják. Voltak olyan hírek, miszerint a processzort sem, de valahonnan a mai napig is előkerülnek az újabb szállítmányok. Még az is lehet, hogy csak nekünk van már néhány utolsó példány, itt Vadkeleten. Az biztos, hogy kihalófélben lévő fajról van szó, nem tudom ajánlani egyetlen olvasónak sem, hacsak nem a mamájának szeretne egy gépet összeállítani, amit ő sem használ a szövegszerkesztésen kívül sok mindenre. A mai 3D-s alkalmazások és játékok nem különösebben szeretik. 66 MHz-es rendszerbusz frekvenciával üzemeltethető, egyes példányai (sajnos inkább a régebbiek) tuningolhatók ennek feljebb tornászásával, de nem jelentős mértékben. A benne lévő technológiákról nem érdemes beszélni, ismerve a mai modern processzorokat. Támogatja a többprocesszoros rendszereket is és nyugodtan



**AMD**  
**K6**  
**2**  
PROCESSOR  
**3D NOW!**



mondhatjuk, hogy megjelenésekor a legjobbknak számított, csak – egy szép képzavarral élve: – már elszállt felette az idő vasfoga.

**AMD K6-2**

Az ütőkártya: 100 MHz-es rendszerbusz a Socket7-es foglalatokkal is. Természetesen az alaplapnak támogatnia kell ezt, az Intel hivatalosan a TX chipsettel nem támogatta, mivel neki nem volt rá szükség, ezért ALI vagy VIA chipsetes alaplapokban használható. Támogatja az MMX-et és az AMD saját fejlesztésű utasításkészletét, a 3DNow!-t. Ezt az utasításkészletet pedig a Microsoft támogatja a Direct3D-n belül. Szép kis sorozat, nem igaz? Ez egyébként 21 új utasítást jelent, amik elsősorban a játékok terén hoznak érzékelhető változást, de nekünk ennyi elég is. A régebbi K6-os processzorokkal ellentétben az MMX utasításokból is kettőt tud végrehajtani, ugyanúgy, mint az Intel processzorai. 64K elsőszintű cache memóriát építettek bele, szemben az Intel PI-gyel, amiben csak 32K van. Nagyon olcsó, a 350 MHz-es változatot 12.000 Ft körüli áron lehet beszerezni. Ilyen órajel mellett mindenképpen megfontolandó alternatíva azoknak, akik olcsó gépet szeretnének venni és nem ragaszkodnak az Intel névhez. Létezik 450-es, sőt 500-as változata is, még ez utóbbit is megkaphatjuk 20.000 Ft alatt.

**AMD K6-3**

Szinte ugyanaz, mint az előző, de beépítettek 256K belső cache memóriát a CPU magba, ami jelentősen megnöveli a teljesítményét. Ezzel a cache-beépítéssel nemcsak az Intel szenvedett, hanem az AMD is, nem véletlen, hogy nem sikerült annyira elterjeszteni. A cache a processzor magjával egy lapkára került, így ugyanolyan gyors, mint az. A foglalat a régi, meglepő, hogy mi mindent sikerült még ebből kihoznia az AMD fejlesztőinek. Ezek után érthetetlen, hogy az Intel olyan korán leállt ennek a vonalnak a fejlesztésével, bár a rossz nyelvek szerint éppen azért tért át egy új foglalatra, mert ezzel is tovább tudta nehezíteni a vetélytársak életét. Ebben is 64K az elsőszintű cache memória mérete és van mellette 256K másodsztű cache is, ami a processzorral megegyező sebességen pörög. Sőt, lehetőség van 2M külső cache használatára is, ami már elég jelentős mennyiség. Elméletileg képes felvenni a Pentium III-as processzorokkal is a versenyt, 400 MHz-es változata akár 20.000 Ft-ért is megkapható, ami ugye jelentősen olcsóbb, mint az ugyanilyen Pentium II Mindenképpen megéri foglalkozni vele.

**AMD K7**

Az AMD jelenlegi csúcprocesszora, az Athlon fedőnevű csodagyerek. Hogy miért csodagyerek? Erre viszonylag egyszerű a válasz, ugyanis ennek a processzornak az elkészítése után már egyáltalán nem egyértelmű az Intel abszolút főlnye. Új technológiával gyártják, a legkisebb testvér is 500 MHz-

es órajelű, de bemutatták már az 1.16 GHz-es változatát is működés közben. Foglata új, SlotA elnevezésű, így persze saját alaplapot is kell venni hozzá. Ez egy kicsit visszafogja az elterjedését, de ha jobban belegondolunk, észre kell vennünk, hogy ma már szinte minden processzorhoz saját alaplap is divik. Az Athlon az első olyan processzor, ami már 200 MHz-es rendszerbuszt használ. Ez az előzőekben már ismertetett okok miatt nagyon fontos, bár még nem láttam működés közben, abban biztos vagyok, hogy nagyon gyors. Ehhez viszont megfelelő memóriára is szükségünk lesz, pontosabban DDR SDRAM-okra. (A DDR rövidítés most nem annyit tesz, hogy NDK-gyártmány: Double Data Rate, azaz kétszeres adatátviteli sebesség.) Sajnos jelenleg még "nem elterjedt" (mondhatni itthon sehol nem kapható), ráadásul lényegesen drágább a 133 MHz-es sima (SDR) SDRAM-nál. Az Athlonnál fejlesztettek a 3DNow! technológián, további 24 új utasítást építettek bele, amivel elsősorban a multimédiás alkalmazásokat támogatják. Természetesen kompatibilis a régebbi MMX utasításokkal is. Az elsőszintű cache memóriája 128K, ami nagyon pozitív, de sajnos az L2 (Level 2, azaz másodsztű) cache csak az órajel frekvencia harmadán üzemel, így nem minden esetben olyan gyors, mint szeretnénk. Másodsztű cache memóriából 512K van benne alapban, de a processzor támogatja a 8 megás L2 cache-t is – ez a későbbiekben még kellemetlen lehet az Intelnek. Elméletileg 500 MHz-től 1 GHz-ig kapható, nálunk még csak az 500, 550 és 600-as változata jelent meg a boltokban. Az 500 MHz-es AMD K7 processzor ára 50.000 Ft körül mozog, tehát aki szeretne közelebből is megismerkedni vele, annak mélyebben a zsebébe kell nyúlnia.

**Intel Pentium II MMX**

Slot1 foglalat, eleinte 66 MHz-es, ma már 100 MHz-es buszfrequencia, MMX utasításkészlet, 512 kB belső cache

memória – röviden ezek jellemzik ezt a processzort. 233 MHz-től 450 MHz-ig találkozhatunk vele a piacon. Ma már nem fejlesztik, helyette a PIII-asra koncentrálnak Intelék. A 350-es-től kezdve vezetete be az Intel a 100 MHz-es buszokat, ami



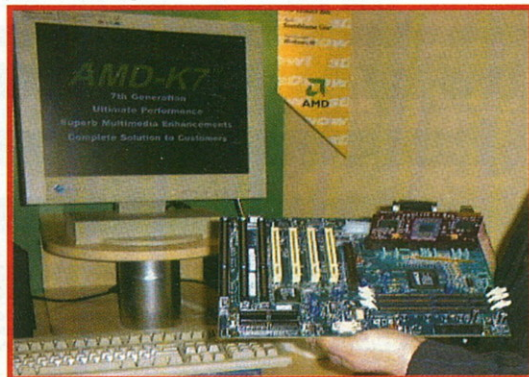
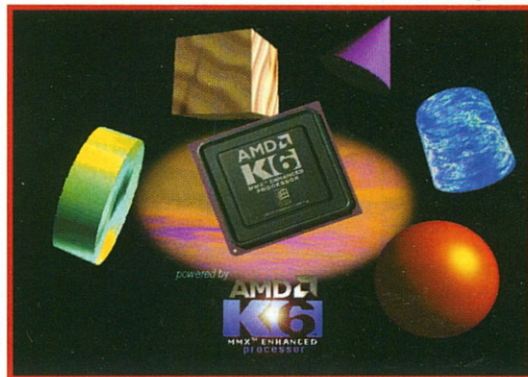
igen kedvező lépés volt, nagyban növelte a teljesítményt. Sajnos az SDRAM-ok cseréjét is magával hozta, hiszen eleinte azokat is csak a 66 MHz-re tervezték. A magba integrált cache 32K, ez a processzor szerves

része. A processzor lapján elhelyeztek további 512K másodsztű gyorsítótárat is, de ez külön áramkörökből épül fel, a processzor magjától függetlenül. A másodsztű tár csak az órajel felével ketyeg, így lehet az, hogy bizonyos esetekben a Celeron is képes utolérni. Mostanában a 350-es és a 400-as változata kapható, utóbbi olyan 30.000 Ft körülű pénzért.

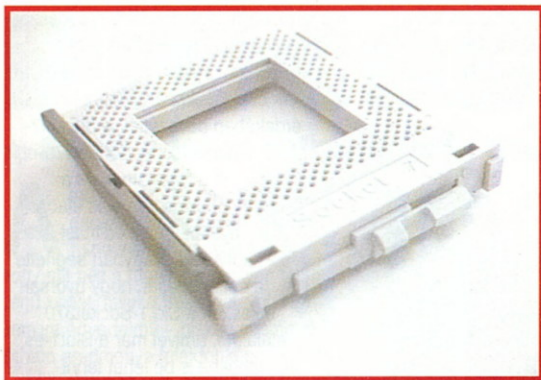
**Intel Celeron MMX**

Az előző proci némiképp lebutított változata. Elsősorban az olcsó gépek piacát célozták meg vele, teljes sikerrel. Még

ma is az egyik legkelendőbb processzor, annak ellenére, hogy már két éve a piacon van. Kezdetben Slot1-es változatai voltak csak, de az ár további letérése érdekében bevezették a Socket7-hez hasonló Socket370-et, itt a foglalatnak és a processzornak is alacsonyabbak az előállítás költségei. Nagyban segítette az elterjedését, hogy gyorsan elkészült a Slot1-Socket370 átalakító, amivel már a Slot1-es alaplapokba is be lehet tenni ezeket a prociakat. Az Intel specifikáció szerint a Celeron csak a 66 MHz-es rendszerbuszt támogatja és nem lehet kettőt együtt működtetni belőle, azaz a többprocesszoros rendszerekbe nem tehetünk ilyeneket. Ezek az állítások az idők során a barkácsoló művészeknek köszönhetően sorra megdőltek. Eleinte kis buherálással, aztán minden további nélkül fel lehetett húzni őket akár 100 MHz-es buszfrequenciáig is. Mivel a szorzókat fixálták, könnyen kijött egy 366-os Celeronból 550 MHz is, ami az árát figyelembe véve az egyik legjobb megoldás. A két processzor együttműködésének letiltását is sikerült megkerülni, sőt az Abit gyárt alaplapot két Socket370-es foglalattal, tehát a barkácsolást gyárilag elvégzik helyettünk. (Így jár az, aki kiskapukat hagy maga mögött...) Sajnos a most piacon lévő processzorok nagyobb részében már sikerült az Intelnek megoldani a rendszerbusz frekvenciájának fixálását, azaz csak és kizárólag 66 MHz-el indulnak el. Ez ránk nézve elég szomorú, de azért találkozhatunk még időnként olyanokkal, amik hagyják magukat tápolni. A legjobb, ha ismerőstől vesszük, és megkérjük, hogy a vásárlást megelőzően tesztelje le nekünk a tuninglási lehetőséget. Az első változatoknál a butítás úgy nézett ki, hogy abszolút kihagyták a processzorból a cache memóriát. Ez nagy hiba volt, ugyanis így nem volt képes felvenni a versenyt még az AMD K6-2-ekkel sem. Szerencsére a ma kapható processzorokban van 128K belső cache a processzor magjában, áramkörileg egyetlen lapon, bár nyilván nem annyira integrált része a magnak, mint az elsőszintű tár. Így sikerült az Intelnek létrehozni azt a processzort, ami még ma is az egyik legkeresettebb darab az olcsó(bb) gépek piacán. Természetesen a Celeron támogatja az MMX utasításkészletet, sőt, a legújabb 566-os és 600-as már az SSE utasításkészletet is, amit







az Intel először a PIII-nál alkalmazott. Ebben további 70 utasítást vezettek be, amik segítik a processzorok gyorsabb munkavégzését. Sajnos ezek a processzorok számunkra még csak elméletben elérhetők. Ezek már a Coppermine FC-PGA foglalatába illeszkednek, aminek egyetlen nagy hátránya, hogy még ilyenekkel szerelt alaplapot még nem nagyon láthatunk a megszokott gyártók (Abit, Asus, GigaByte) palettáján. Az Intel nyilván már gyárt ilyeneket, csak hát az Intel alaplapok ugye nem az olcsóságukról híresek. 366-tól 533 MHz-ig kaphatók ebben a pillanatban. A kezdetekben a Pentium II árának kevesebb, mint a felébe került, ma ez már nem teljesen igaz, hiszen a ma kapható processzorokban van gyorsítótár. Egy 400 MHz-es Celeron processzor PPGA (Socket370) foglalatba kb. 20.000 Ft-ért bárhol beszerezhető, és ez az ár abszolút kellemes, ha figyelembe vesszük a jellemzőit.

## Intel Pentium III

Jelen pillanatban az Intel csúcsprocesszora az asztali gépek terén. Ezt az adatok is bizonyítják. 450 MHz-től 1 GHz-ig kapható (az Intel szerint legalábbis, sajna nálunk még nem). Létezik 100 és 133 MHz-es buszfrequenciájú változata, utóbbi mellé illik 133 MHz-es memóriát is tenni! A 32K elsőszintű cache mellett ez a processzor már 256K másodsztintű, a mag áramköri lapjára integrált, azzal azonos órajelen dolgozó cache memóriát is tartalmaz. A PII-höz képest a processzor felépítésén is változtattak, hogy még nagyobb adatátviteli sávszélességet érjenek el. Van olyan változata is, ami hagyományos másodsztintű cache-ből 512K-t tartalmaz. Ezek

régebben készültek típusok, de azért elég jók. A 256K-s cache-sel szerelt, 133 MHz-es buszhoz készült processzorokat már 0.18 mikronos technológiával gyártják, ami

szép lassan elérkezünk az x86-os processzorok diadalútjának a végéhez. Ilyen órajaleknél a processzorok már gyorsabban dolgoznak, mint az őket kiszolgáló központi memória (nem a cache!). A memóriamodulok is fejlődnek ugyan, de egyelőre úgy tűnik, nem olyan ütemben, mint ahogy azt a processzorgyártók elvárják. Ráadásul az újdonságoknak megvan az a nagyon nagy hátránya,

az utasítást a processzor, hiszen az adatoknak több áramkörtön kell keresztülhaladniuk, de mivel ezt félelmetes órajelen teszi, egyértelmű gyorsulásra számíthatunk. A cache memórián is változtatnak némiképp, tovább egyszerűsítve a processzor dolgát. Az SSE2 bevezetése azt is magával hozza, hogy gyorsan kell az Intelnek támogatásokat szereznie, mivel enélkül alig lesz érzékelhető a gyorsulás. Na meg persze ott a RAMBUS memória kizárólagos támogatása, és a többi kellemetlenség. Szóval a jövő nem teljesen tiszta, de egyáltalán nem reménytelen.

Bízunk benne, hogy lesz az Athlonnak is olcsó (Socket-es) változata, amit az AMD elvileg már tervbe is vett, így valamivel jobban ösztönözve az Intelt is és a piacot is. A jövőbe mutat még a Transmeta cég Crusoe fedőnév alatt futó processzora. Teljesen új technológia, forradalmi újítások, már a tervezési fázisban is. Nem csoda, hogy sokáig mindenki mélyen hallgatott a dologról (főleg a konkurencia). A lényeg, hogy az x86-os családdal való kompatibilitást szoftveres úton oldják meg, ami természetesen a processzor új magján fut, arra fordítja le a megfelelő utasításokat. Egy új cache memória is bevezetésre kerül, amit Translation cache-nek neveztek el. Ebben adatokon kívül tárolhat a processzor már előre lefordított kódokat

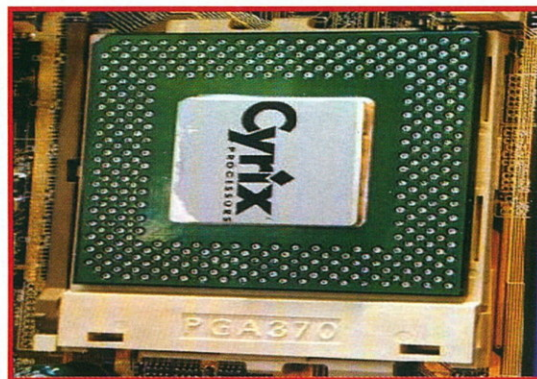
további méretcsökkenést, és sebességnövekedést hoz magával. A PIII tartalmazza az MMX és az SSE utasításokat. A processzorba az Intel valamilyen okból egyedül azonosító kódokat is beépített, ami nagy felháborodást váltott ki, mind a gyártók, mind a felhasználók körében, majdhogynem tönkrevágták az új processzor elterjedését, de aztán sikerült egy olyan kompromisszumos megoldást találni, amelyben ez az azonosító kikapcsolható. Nálunk a Pentium III 500-tól 733 MHz-ig kapható, a hagyományos 500-as (100 MHz-es busz, 512 kB L2 cache) 55.000 Ft körül mozog.

## Intel Coppermine

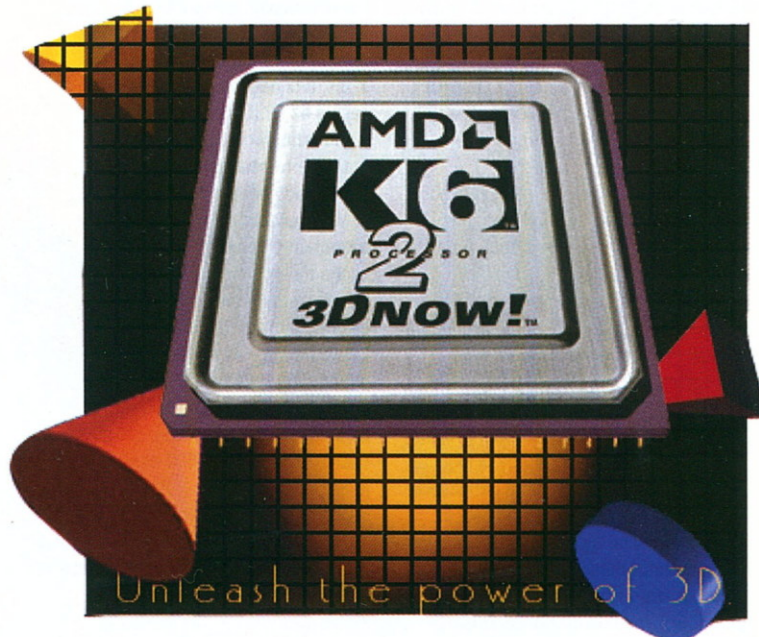
A PIII FC-PGA foglalatba illeszkedő változata. A foglalatból adódóan olcsóbb, mint az azonos órajelű PIII. Elsősorban a kiskategóriás munkaállomások piacát célozzák meg velük, gyakorlatilag csak a foglalatban van számottevő különbség a PIII-hoz képest. Ebben már az új cache memóriát alkalmazzák, ezért óvatossá kell összehasonlítani az előző típusal. Pillanatnyilag minden típusa 100 MHz-es buszfrequenciát használ, 500, 550 és 600 MHz-es változatban kapható, az 500-as 65.000 Ft körül elérhető, ami azért elég hűsbavágó összeg.

## Néhány szó a jövőről

Bármennyire is meglepő, azt kell kijelentenünk, hogy a GHz-es órajelű processzorok fognak egyre nagyobb teret hódítani. Ez egyúttal azt is jelenti, hogy



hogy irgalmatlanul drágák. A közeljövőben megjelennek a GHz feletti órajelű processzorok és az őket segítő RAM BUS vagy DDR memóriák az árlistákban, de olyan áron, hogy az otthoni gépünknek alighanem még várni kell egy-két évet. Halkan jegyzem meg: ez egyáltalán nem baj, legalább lesz idejük a gyártóknak finomítani a dolgokon.



Az x86 sorozat új tagja a Willamette kódnévre hallgató proci lesz, de ezzel párhuzamosan jó ideje folynak már a fejlesztések az Intel-HP szövetségben a Merceden is. Utóbbi már szakít az x86 hagyományával és teljesen új architektúrát hoz a számítástechnika világába. A Willamette már valószínűleg 0,13 mikronos technológiával készül, de ettől függetlenül a sebesség növelése érdekében további új utasításokat vezetnek be (Willamette New Instructions, azaz SSE2), illetve az egy utasítást feldolgozó ciklust is meghosszabbítják, azaz még több részfeladatra bontják fel. Ez elvileg azt jelenti, hogy lassabban hajtja végre

(programokat) és onnan tudja futtatni, anélkül, hogy számolást kellene végeznie. Nos, biztató, de azért csak várjuk ki a végét.

Még egy dolog, amit a jövőről el lehet mondani, hogy nagy valószínűség szerint néhány éven belül már az otthoni gépeinkbe is több processzor kerül. Előbb-utóbb minden "menő" operációs rendszer támogatni fogja a többszálú utasítás-végrehajtást. Ítéletet nem szeretnék mondani a processzorok közötti legjobb választást illetően, szerintem a fentiek alapján mindenki el tudja dönteni, hogy mire van szüksége. Na meg pénze.

Csoki

Processzor-típusok órajel szerint						
	1,08 GHz, 966, 800EB, 733, 667, 600EB, 533EB MHz	850, 800, 750, 700, 650, 600E MHz	850, 800, 750, 700, 650, 600, 550E, 500E MHz	866, 800, 733, 667, 600EB, 533EB MHz	600B, 533B MHz	450, 500, 550, 600 MHz
S.E.C.C. 2 tokozás	X	X			X	X
FC-PGA 370 pin tokozás			X	X		
0,18 mikronos gyártási technológia	X	X	X	X		
0,25 mikronos gyártási technológia					X	X
133 MHz-es rendszerbusz	X			X	X	
100 MHz-es rendszerbusz		X	X			X
256 K Level 2 cache (teljes sebességgel)	X	X	X	X		
512 K Level 2 Cache (fél sebességgel)					X	X
Advanced System Buffering	X	X	X	X		

Megjegyzés: az „E” rövidítés a processzor-típus mellett az Advanced Transfer Cache és Advanced System Buffering-támogatást, a „B” a 133 MHz-es rendszerbusz támogatását jelenti, az „EB” miniképp. 600 MHz felett mindegyik Intel processzor támogatja az Advanced Transfer Cache-t és az Advanced System Bufferinget.



# CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

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

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltozás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

## PC CD ROM

101ST AIRBORNE IN NORMANDY	11999
12 O CLOCK HIGH	11999
15TH INTERPLAY ANTHOLOGY	12999
2 GOOD 2 BE TRUE	6999
3D ULTRA PINBALL	4999
ACES	9999
ACTION MAN	7999
ACTIA POOL	11999
ACTIA SOCCER 2	9999
ACTIA TENNIS	11999
ADVANCED TACTICAL MISSIONS	1999
AERIAL COMBAT MANEUVERS	9999
AGE OF WONDERS	11999
AHX 1	11999
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY	3999
ALIEN CROSSFIRE	6999
ALIEN INCIDENT	7999
ALIEN NATIONS	11999
ALIEN VS PREDATOR	11999
ALPHA CENTAURY	11999
ANDRETTI RACING	11999
APOCALYPSE	11999
ARMOR COMMAND	9999
ARMORED FIST 3	11999
ARMY MAN	7999
ARMY MEN 2	11999
ASCENDANCY	4999
B HUNTER	11999
BATTLE ZONE	11999
BATTLEGROUND COLLECTION 2	11999
BATTLEZONE 2	4999
BIO FORGE	9999
BLAZE & LADE	4999
BLOOD II THE CHOSEN	9999
BRAVEHEART	3999
BREAKTHRU	9999
BUGS BUNNY LOST IN TIME	9999
BURN RUBBER	12999
BURNOUT DRAG RACING	11999
CAESAR III	11999
CANNON FODDER 2.H	3999
CAPTAIN QUAZAR	1999
CAR & DRIVER	2999
CARMAGEDDON	4999
CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000	9999
CIVILIZATION II	2999
CLOSE COMBAT III	14999
CODENAME EAGLE	11999
COLD SHADOW	4999
COLIN MCCRAE RALLY	6999
COMMAND & CONQUER MEGA PAK	6999
CONFLICT FREESPACE BATTLE PAK	7999
CONQUER THE SKIES	7999
CONQUEST EARTH	11999
CONQUEST OF EMPIRE	4999
COUNTER ACTION	11999
CRICKET 97	9999
CROC	3999
DARK VENGEANCE	11999
DARKER	6999
DAWN OF ACES	7999
DAWN PATROL H	4999
DEATHKARZ	11999
DEER HUNTER COMPANION	4999
DESCENT 3	11999
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	11999
DESECRATED LANDS	5999
DESTRUCTION DERBY 2	2999
DEVIL INSIDE	HIVJ
DID VIRTUAL WORLD	4999
DISC WORLD NOIR	11999
DISNEY CLASSIC VIDEO GAMES 2	11999
DISNEYS HOT SHOT: BUG DROP	4999
DISNEYS HOT SHOT: CUB CHASE	4999
DISNEYS HOT SHOT: JUNGLE PINBALL	4999
DISNEYS HOT SHOT: PADDLE BASH	4999
DISNEYS HUNCHBACK OF NOTRE DAME	4999
DISNEYS MAGIC ARTIST STUDIO	10999
DRIVER	4999
DUNE 2000	4999
DUNE II / CANNON FODDER 2	11999
DUNGEON KEEPER 2	3999
DUNGEON KEEPER GOLD	3999
EARTHWORM JIM 3D	11999
ECSTATIC 2	11999
EPIC2000 TACTCOM	5999
EXECUTIONER 11	5999
EXPENDABLE	11999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999
F/A 18E SUPER HORNET	11999
F1 2000	9999
F2Z LIGHTNING 3	12999
FA 18 HORNET	4999
FA PREMIER LEAGUE MANAGER 99	11999
FA PREMIER LEAGUE STARS	9999
FA18 KOREA + FLYING CORPS GOLD	9999
FADE TO BLACK	9999
FEELBE FILES	11999
FIELDS OF FIRE	11999
FIFA 2000	9999
FIFA 98	3999
FIFA SOCCER MANAGER	4999
FIGHTER PILOT	7999
FIGHTER SQUADRON: DEMONS OVER	11999
FIGHTING FIT	HIVJ
FIGHTING STEEL	11999
FINAL FANTASY VII	9999
FINAL FANTASY VIII	9999
FLANKER 2.0	11999
FLIGHT UNLIMITED	4999
FLUX	2999
FLY	11999
FLYING CORPS GOLD	11999
FORCE 21	11999
FORD RACING	11999
FORMULA ONE 99	9999
FRENCH OPEN	3999
GAME MANIA 4	9999
GANGSTERS	6999
GET MEDIEVAL	9999
GEX 3D	3999
GOLD GAMES 3	11999
GORKY 17	9999
GP 500	11999
GRAND PRIX LEGENDS	9999
GRAND PRIX WORLD	9999
GRAND TOURING	2999
GLF WAR	11999
GLTS & GARTERS	9999
HALF LIFE	9999
HARDWAR	11999
HEAVY GEAR 2	9999

11999	SILVER GAMES	4999
11999	SIM CITY	4999
HIVJ	SIM PARK	3999
11999	SIMON SORCERER 3D	HIVJ
9999	SKULL CAPS	10999
4999	SMALL SOLDIERS	4999
4999	SOLDIER OF FORTUNE	11999
11999	SOLDIERS AT WAR	9999
10999	SOUL REAPER	11999
7999	SPACE COLLECTION	HIVJ
9999	SPEC OPS	11999
9999	SPEC OPS 2	11999
7999	SPECTRE VR	5999
9999	SPEED BUSTERS	9999
10999	SPEED HASTE	11999
4999	SPIRIT OF SPEED 1997	4999
1999	SPIROU	4999
HIVJ	SPORTS CAR GT	4999
11999	STAR COMMAND REVOLUTION	9999
11999	STAR TREK HIDDEN VIL	9999
11999	STAR WARS BEHIND THE MAGIC	11999
11999	STAR WARS EPISODE ONE POD RACER	11999
11999	STAR WARS FORCE COMMANDER	11999
11999	STAR WARS PHANTOM MENACE	11999
9999	STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE	7999
9999	STAR WARS SUPREMACY	9999
11999	STAR WARS X WING COLLECTOR SERIES	9999
7999	STAR WARS X-WING LARRY CASINO	9999
11999	STAR WARS X-WING VS THE FIGHTER	9999
3999	STARSHIPS	4999
4999	STEEL PANTHERS III	4999
4999	STRATEGO	4999
11999	STREET WARS	4999
11999	STRIKE COMMANDER	4999
9999	SUPER BUBBY	9999
11999	SUPERCARS INTERNATIONAL	2999
4999	SWAT 2	9999
2999	SWAT 3	11999
HIVJ	SYSTEM SHOCK II	9999
10999	SYRAH	4999
4999	TAROT	4999
1999	TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	4999
3999	TEN PIN ALLEY	4999
HIVJ	TENKA	1999
2999	TEST DRIVE 5	7999
11999	THE BIGGEST NAMES THE BEST GAMES 2	9999
11999	THE CIVIL WAR	4999
11999	THE FIFTH ELEMENT	11999
HIVJ	THE GREEN PORTAL	4999
11999	THE SIMS	4999
14999	THEME HOSPITAL	4999
12999	THOMAS & FRIENDS	7999
9999	TIBERIAN SUN FIRESTORM	6999
9999	TIME WARRIORS	4999
11999	TINTIN IN TIBET	9999
HIVJ	TOCA	6999
11999	TOMB RAIDER IV	7999
9999	TONKA CONSTRUCTION	4999
11999	TONKA SEARCH & RESCUE	4999
3999	TOP SHOT	7999
11999	TOP TEN PACK II	4999
4999	TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	11999
11999	TOY STORY 2	11999
HIVJ	TRAFIC GIANT	4999
11999	TRAIN TOWN	7999
11999	TRIPLE CONFLICT	9999
4999	TUNNEL B1	9999
9999	TURK 2 - SEEDS OF EVIL	11999
9999	ULTIMA 8 PAGAN CLASSIC	4999
3999	ULTIMATE LEARNINGS	4999
11999	ULTIMATE WAR PAK	11999
10999	UNREAL TOURNAMENT	11999
9999	UP WORDS	4999
9999	URBAN ASSAULT	12999
9999	URBAN CHAOS	11999
11999	URBAN RUNNER	4999
HIVJ	USAF	11999
4999	V RALLY	4999
2999	VESZELYZET	2999
11999	VIPER RACING	11999
10999	VIRTUAL POOL HALL	10999
9999	WAR BREEDS	9999
11999	WARGASM	11999
4999	WARHAMMER PAK	11999
4999	WARWING II	11999
4999	WE ALL NEED EXTRA SPEED	5999
4999	WORLD LEAGUE SOCCER 99	1999
4999	WORLD RALLY FEVER	6999
2999	WORMS 2	2999
11999	X COM INTERCEPTOR	9999
4999	XENOCORPS	11999
4999	XOZ	9999

## CRUCIAL CD-ROM JÁTÉKOK

ADDICTON PINBALL	1999
CIVILIZATION	4999
COLONIZATION	1999
CYBER GLADIATOR	1999
F1 GRAND PRIX	1999
GODS	1999
GRAND PRIX MANAGER	1999
INCA	1999
LORDS OF THE REALM	1999
MAGIC POCKETS	1999
MASTERS OF ORION	1999
NASCAR RACING	1999
SMALL SOLDIERS	1999
SPACE QUEST IV: ROGER WILCO	1999
SPEEDBALL 2	5999
ULTIMATE RACE PRO	1999
XENON II	1999

## E-GAMES CD-ROM JÁTÉKOK

101 COLLECTORS EDITION	3999
3D ASTRO BLASTER	3999
3D FROG MAN	3999
3D MAZE MAN	3999
BLAST THROUGH	3999
CARD CLASSIC & SOLITAIRE GOLD	3999
CRAZY DRAKE	3999
CROSSBORDS & PUZZLES	3999
CUBE HOPPER	3999
GALACTIC INVASION	3999
GALACTIC PATROL	3999
GALAXY OF 3D TERMANIA	3999
GALAXY OF BRAIN GAMES	3999
GALAXY OF GAMES 1&2	3999
GALAXY OF GAMES FOR GIRLS	3999
GALAXY OF MAHJONGG	3999
INTERGALACTIC EXTERMINATOR	3999
MAHJONGG - GAME OF FOUR WINDS	3999
MAHJONGG MASTER	3999
MAHJONGG MASTER 2	3999
MINI GOLF	3999

## SOLDOUT PROGRAMOK

1944 ACROSS THE RHINE	1999
ACTUA SOCCER	1999
ADMIRAL SEA BATTLES	1999
APACHE LONGBOW	1999
ARCHPELAGOS 2000	2999
ARMOR COMMAND	HIVJ
ATOMIC BOMBERMAN	1999
BALDIES	1999
BENEATH A STEEL SKY	1999
BLAM MACHINHEAD	HIVJ
BROKEN SWORD	1999
BROKEN SWORD 2	1999
BROKEN SWORD/TERRACIDE/APACHE LONGBOW	3999
CANNON FODDER	1999
CANNON FODDER 2	1999
CHAMP MANAGER 2/F-16/J.W. SNOOKER	3999
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	1999
CHASIN THE RIFT	3999
CONSPIRACY	1999
CREATURE SHOCK	1999
DARK COLONY	2999
DUNE	2999
EXHUMED	HIVJ
F-14 FLEET DEFENDER	1999
F-16 FIGHTING FALCON	1999
FALCON 3.0	1999
FIELDS OF GLORY	1999
FLIP OUT	1999
GOAL I	1999
GRAND THEFT AUTO	2999
GRAND THEFT AUTO LONDON	HIVJ
HAND OF FATE	4999
HIND	1999
IRON ASSAULT	1999
JET FIGHTER FULL BURN	HIVJ
JIMMY WHITE SNOOKER	1999
KICK OFF '97	1999
LURE OF TEMPTRESS	1999
MAJNO KARTS	1999
MONTEZUMAS RETURNS	HIVJ
OUTLAW RACERS	1999
PIZZA TYCOON	1999
PLAYER MANAGER 2	1999
PRAY FOR DEATH	1999
RAILROAD TYCOON DELUXE	1999
SCREAMER	1999
SCREAMER 2	1999
SENSIBLE GOLF	1999
SLIPSTREAM 5000	2999
SPEC OPS	2999
SUBWAR 2050	1999
SURFACE TENSION	HIVJ
TERRACIDE	1999
THE REAP	1999
THIS MEANS WAR	1999
THREE LIONS	2999
TILT	1999
TOONSTRUCK	1999
TOONSTRUCK/ACTUA SOCCER/CF	3999
UFO ENEMY UNKNOWN	1999
VIRTUAL GOLF	1999
VIRTUAL KARTS	1999
WARCRAFT	1999
WORLD RALLY FEVER	1999
WORMS	1999

## 1+5 JÁTÉK CD GYŰJTEMÉNY

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

## C64 KAZETTÁS JÁTÉKAINKRÓL KÉRÉSRE LISTÁT KÜLDÜNK

WORMS / ATOMIC BOMBERMAN / SCREAMER	3999
WORMS REINFORCEMENTS	1999
ZOOL 2	1999

## JÁTÉK ÉS AKCIÓFIGURÁK

4.5" POWERPUFF GIRLS	1999
7.5" POWERPUFF GIRLS	3999
6" PLUSH BEAN PPGIRLS	1999
COW AND CHICKEN	999
COW AND CHICKEN MINIATURE FIG.	1499
SOURTTERS	999
HANNA BARBERA COLLECTIBLES	999
MINIATURES	999
COW AND CHICKEN ACTION FIG	1999
JOHNNY BRAVO ACTION FIG	1999
DEXTERS LAB ACTION FIG	1999
DANDY ACTION FIG	1999
YOGI ACTION FIG	1999

TOP CAT ACTION FIG	1999
HXP ACTION FIG	1999
CRASH BANDICOOT SORTIMENT I	2999
CRASH JET PACK	2999
CRASH JET BOARD	2999
COCO BANDICOOT	2999
KOMODE MOE	2999
DR. NEO CORTEX	2999
CRASH BANDICOOT SORTIMENT II	2999
CRASH DEEP DIVE	2999
CRASH HIGH FLYING	2999
COCO WAVE RIDER	2999
DINGO DILE	2999
N. GIN	2999
N. TROPHY	2999
MORTAL KOMBAT	1999
SEKTOR	1999
KITANA	1999
JOHNNY CAGE	1999
BEATLES YELLOW SUBMARINE	3999
GEORGE	3999
RINGO	3999
PAUL	3999
JOHN	3999
POPEYE	1999
POPEYE OLIVE OIL 7	1999
POPEYE 6'	1999
POPEYE AND OLIVE PAIR 3'	1999
MOVIE MANIACS	4999
SCREAM	4999
CHUKY	4999
THE CROW	4999
PSYCHO	3999
PUMPKINHEAD	3999
HALLOWEEN	3999
DUKE NUKEM	2999
DUKE NUKEM	2999
SPAWN DARK AGES 11	3999
THE SKILL QUEEN	3999
HORRID	3999
BLACK KNIGHT	3999
OGRE	3999
THE RAIDER	3999
SPELLCASTER	3999
SPAWN SORTIMENT 13	3999
CURSE OF THE SPAWN 2	3999
ZEUS	3999
HATCHET	3999
MEDUSA	3999
SPAWN SORTIMENT 14	3999
SPAWN THE BLACK HEAT	3999
THE NECROMANCER	3999
IGUANTUS AND TUSKADON	3999
VIPER KING	3999
MANDARIN	3999
TORMENTOR	3999
SPAWN TECHNO 15	3999
CYBER SPAWN	3999
IRON EXPRESS	3999
STEEL TRAP	3999
WARZONE	3999
GRAY THUNDER	3999
QUAKE SORTIMENT I	2999
MAJOR	2999
ATHENE	2999
IRON MAIDEN	2999
SLEEPY HOLLOW	4999
THE HEADLESS HORSEMAN	4999
ICHABOD CRANE	3999
THE CRONE	3999
METAL GEAR SOLID	3999
SOLD SHANE	3999
MYRL SILVERBURGH	3999
LIQUID SNAKE	3999
REVOLVER OCELOT	3999
PSYCHO MANIACS	3999
SNIPER WOLF	3999
VULCAN RAVEN	3999
NINJA	3999
THE SIMPSONS	4999
BART SOFT	4999
HOMER SOFT	4999
MINI BLUSTER	399
CORGI CLASSIC	2999
ROUTEMASTER BUS	2999
OPEN TOP ROUTEMASTER LONDON	1499
1:64 TX1 TAXI-BLACK CAB	2999
1:36 TX1 TAXI-BLACK CAB	2999
1:64 SCALE GIFT SET	3999
B. R. GREEN UNION JACK MINI	3999
UNION JACK MINI	3999
1:64 AUSTIN MARTIN D85	1999
1:64 AUSTIN MARTIN D87	1999
1:64 FORD MUSTANG	1999
1:64 MERCURY COUGAR	1999
1:64 AUSTIN MARTIN GOLDENEYE	1999
1:64 LOTUS ESPRIT	1999
1:64 LOTUS ESPRIT-THE SPY...	1999
1:64 FORD MUSTANG MACH 1	1999
1:64 SUNBEAM	1999
1:64 TOYOTA 2000	1999
MR BEANS MINI 1:36	5999
TROTTERS VAN	2999
STEADY EDDIE	1999
STEADY EDDIE	1999
OLIVER OVERDRIVE	1999
LORETTA LORRY	1



# ULTIMA ONLINE

★ A múlt, a jelen és a várható jövő Britannia csatazajtól hangos földjén



Tájkép csata után

**A**címet olvasva biztos sokan megkérdezik maguktól, hogy ugyan miért kell egy lassan három éves online RPG-ről cikket írni? Tény és való, hogy az Ultima Online idehaza nem aratott nagy sikert, jobban mondva semmi-lyet. Az okok érthetőek, mindenki angolul illetve németül beszél a játékban, a hozzánk legközelebb eső szerveren sem mindig elég az 33.6k-s összeköttetés (már innen, az USA-ból sem!) az élvezhető sebesség eléréséhez, és ráadásul az első hónap után havonta fizetni kell az Origin által működtetett szerverek használatáért. Ha mindezt viszont féltetesszük és kinézzük kis hazánkból, észrevehetjük, hogy a már majdnem három éves fennállása óta az Ultima Online még mindig kemény ellenfele az utána megjelenő 3D-s online RPG riválisoknak, és Britannia kb. 160.000 lakosa a "legjobb online közösség" címet vívta ki magának, miközben nagy érdeklődéssel látogatják a www.uo2.com-ot, hogy minél több választ kapjanak a "milyen lesz a folytatás?" kérdésre.

## A múlt

Az Ultima Online jóval az Ultima 8 - Pagan megjelenése után és a kilencedik rész, az Ascension előtt került a boltokba. A játék végre lehetővé tette, hogy a sorozatból addigra már igen népszerű Britanniát a neten több ezer játékosal egyetemben benépesítsük, mint harcosok, varázslók, tolvajok, orgyilkosok, halászok, stb., a cheatelés pedig ki lett zárva, a karakterek három éve az Origin szerverein vannak eltárolva. Az igazi áttörést maga az engine hozta, a szöveges MUD-ok helyett Britannia 2D-s világa rengeteg színben pompázott 640\*480-ban és a hangkátyúval rendelkezők a zenéken kívül a zajos utcákon az ajtónyílástól kezdve a macskanyavogásig mindent hallottak.

Lévén az első a maga osztályában, az Origin tervezőcsapatának nem volt kinek a hibáiból tanulni az UO létrehozásakor, és bizony helyenként jelentősen elszámolták magukat, nem vettek figyelembe dolgokat, lebecsülték a játékosok agyafúrtságát, és a nyilatkozatok szerint abszolút nem számítottak ekkora népszerűségre. A szerverek néha túlterheltek voltak, rengeteg volt a bug, a sebesség pe-

dig pocskék volt. Hogy megmutassák, ki az egér a neten, az Origin szerencsére összeszedte magát és rövidesen az UO automata patchkliense letöltötte az UO első hibajavító kiegészítését, mindenki nagy örömmel. Origin látta, hogy ez jó, és azóta is ontja magából a patcheket az UO-hoz, amikkel

nekünk semmit nem kell csinálnunk, csak nézni, hogy lejön és felülír pár file-t. A teljes méret ma kb. 10-15 mega lehet.

Miközben a fejlesztők a javításokkal voltak elfoglalva, a játékosok száma egyre csak duzzadt, a klánok száma több ezerre (!) nőtt, és folyamatosan jelentek meg az UO-val kapcsolatos info-, fórum-, klán-, és humor-webside-ok. Eljött a pillanat, amikor a hibák kijavításán kívül elkezdett nőni az érdeklődés az újítások iránt is. A kezdeti tíz amerikai szerver száma mára húszra egyszűlt ki az ausztrál, ázsiai és európai tagokkal, plusz két külön szerver üzemel különleges célokra, mint például az új patch-ek tesztelése. Játékbeli változásokból csak a legkiemelkedőbbeket említeném meg a szöveg közlő: a felbontás már 1024\*768 is lehet, a klánrendszer szinte tökéletes, az engine már kezel színes fényforrásokat, a 48 képesség sokkal összetettebb lett, és a harcrendszer teljes átalakításra esett át, a kezdeti "üsd-vágd" primitív kora óta, csakúgy, mint az NPC-k AI-ja.

## A jelen

Az Ultima Online ma kétségtelenül virágkorát éli. A városok falain túl a játékosok által létrehozott fogadóknak és üzleteknek szinte mindenhez hozzá lehet jutni, a ritka tárgyaktól kezdve bármely első osztályú felszerelésig bezárólag. A kritikákat figyelve az Origin igyekszik az új játékosoknak jobb esélyeket adni kezdéskor. Sokak szerint az UO csak fanatikusoknak való a karakterek hosszas felfejlesztési ideje miatt. Ez most a hetekben változott meg, minden karakter gyorsabban erősödik, ügyesedik, és sokkal könnyebb egy képesség elsajátítása. Márciusban legalább ezer game master vagy klánok által rendezett eseményre került sor, ezek idejéről és később kimeneteléről az UO honlapján lehet olvasni. Ezek között fel-

lehetünk vadászatok, 2-2 elleni és egyéb, mágus vagy harcos tornákat, házasságokat, "ki a legjobb kovács, asztalos stb" versenyeket és még ezer mást. A városok sem a régi, fallal körülvett biztonságos menedékek már, az utóbbi hónapokban többeket különböző szörnyek folyamatos támadás alatt tartottak.

## The Second Age

Rendezvények ide vagy oda, kell valami újat mutatni a kíváncsi tízezreknek. A The Second Age (T2A) az első és egyetlen CD-s kiegészítése az UO-nak, tavaly került a boltokba. A T2A új szörnyek hadát sorakoztatja fel az elveszett világot bebarangolni merészkedők előtt, de találunk új, békés városokat is. Az elveszett világba vezető kapuk helye nem lett közzé téve, az Origin inkább ránk hagyta a felkutatásukat. Ha valaki hajóval szeretne átjutni Britannia tengereiről az elveszett világ szintén veszélyes vizeire, azt megteheti a három átvezető vízi kapu valamelyikénél.

Az elmúlt 2 hónap legnagyobb eseménye Trinsic körül zajlott. Minden a fekete templomok megjelenésével kezdődött, melyekről eleinte senki semmit nem tudott, azon kívül, hogy tucatjával ontják magukból a városokat támadó ellent. A városok védelme alatt többen jelentették, hogy eddig még nem látott ellenfelekre



Kicsit sok lett az egy képernyőre jutó sárkányok száma

bukkantak, akik mintha a támadásokat vezették volna. Mint később kiderült, az ismeretlen démonok, egy lich, ork és troll egy igen rossz szándékú úrmó generálisai voltak, akiket game mesterek alakítottak a főbb események során. Trinsic a lich seregei miatt már alig tartotta magát, a végső küzdelem után pedig az örök is elhagyták, és Lord British veszélyes területek nyilvánította. A város hetekig le volt zárva, a visszafoglalásra pedig csak jóval később került sor. A lich legyőzésére az Origin több eshetőséget is kidolgozott, és az összes szerveren a játékosok tettei befolyásolták, hogy végülis melyik variációval sikerül visszaszerezniük a várost. Trinsic – bár vissza lett foglalva – még mindig nem biztonságos a hátramaradt csapatok akciói miatt, ezért új játékosok még mindig nem választhatják kezdőhelyként. Minax úrmó generálisai elvesztése óta eléggé bepöccent, jelenleg a Yew-ben randalírozó Kenooean nevű lovaggal vannak gondok...

## A jövő

Mi az Ultima Online jövője? A néhány napja történt létszámleépítések az Origin-nél, valamint az alapító, Richard Garriott – avagy Lord British, az Ultimák Ősatya – kilépeése ellenére az Origin szóvivője szerint az Ultima Online és az Ultima Online 2 még mindig a fejlesztés közepontjában vannak, és ezt nem befolyásolják a történetek. Erre példa, hogy az Origin az összes eddigi Ultima Online szervert egy új hálózatra telepíti át, ezzel megnövelve az átlagos sebességet. Az első szerverek már túl is estek az átköltöztetésen.

## Ultima Online: Renaissance

Az UO: Renaissance a hírek szerint áprilisban kerül a boltokba, mint az UO harmadik születésnapjához összefoglaló kiadása. Tartalmazni fogja az UO-t, a T2A-t és a Renaissance kiegészítést. Mi is ez a reneszánsz dolog? AZ UO:R az UO eddigi



A rettenetes konda bekerítette a szegény kalandorokat. Nem csoda: nyilván a tehén a főnök!





Néhány online-játékos annyira megkattan, hogy meg is házasodik

legnagyobb szabású változtatása lesz, amely egyszerre barátságosabbá teszi a játékot a teljesen kezdőknek, megduplázza a teljes (!) játéktérületet, és ugyanakkor semmit nem változtat a régi világokon, de lehetővé teszi a gyilkolástól mentes játékmenetet. A legtöbbben nem akarták elhinni az első bejelentést, és arra gyanakodtak, hogy a hírszerkesztő talán egy kicsit többet ivott a kelleténél, de a részletek megismerése után mindenki kellemesen csalódott. A reneszánsz a már meglévő UO tulajdonok egy kisebb patch formájában lesz elérhető. A játéktér megduplázása kétségtelenül a legfőbb része a reneszánsznak, a megkészenített játéktér tesztelése pedig már hetekkel ezelőtt megkezdődött. Minden egyes szerver az eddigi egy Britannia helyett kettővel fog rendelkezni. A két hely Britannia holdjairól lett elnevezve: Trammel és Felucca. Felucca a jelenlegi Britanniaakra vonatkozik, a reneszánsz kiegészítéskor ezek változatlanok maradnak. Trammel lesz az új és még érintetlen Britannia, házak, üzletek, és hajók nélkül. Ezen a területen mindenki, akinek eddig még nincs háza, építhet, ha van rá elég pénze. Ezzel a ház-hely probléma meg van oldva.

Az átjárás Felucca és Trammel között holdkövekkel lehetséges. A holdkövek a városok ostromlása óta jelentek meg néhány szörnynél, akik részt vettek a támadásokban, és azóta is gyakran találni náluk. Egy Feluccában talált holdkő segítségével kaput nyithatunk Trammelbe, a Trammelben talált kövekkel pedig visszajöhetünk.

Haven városa Trammelben Occlo szigeten lesz, és kizárólag teljesen új karakterek kezdhetnek itt. Rajtuk kívül még az Origin tanácsadói és önkéntes kiképzett "segítők" tehetik a lábukat a szigetre. A szigetváros célja egyértelmű, ha valaki az új (szintén a reneszánszsal jövő) interaktív bevezető után még mindig nem biztos magában, az itt minden kérdésére választ kaphat, megismerkedhet az Ultima harcrendszerével, pénzkeresési módokkal, és biztonságos környezetben gyakorolhat. Trammel területei szintén pontot tesznek az eszeveszett gyilkosok (Player Killerek) és a szerepjátékosok közötti viszályra. Trammelben semmilyen módon nem lehet hátráltatni egy másik játékost, ebbe beletartozik a harc, varázslás, a valaki más által legyőzött ellenfél hullájának kirablása, és bármilyen más negatív kimenetelű cselekedet olyasvalaki ellen, akivel nem állunk klánháborúban. Akik viszont

eddig is szívesen részt vettek egymás elleni küzdelmekben, fejedelmekben, vagy klánháborúkban, azok nyugodtan folytatathatják változatlan környezetben, a régi Felucca földjein. Az UO:R másik fontos kiemelkedő pontja a szövetségrendszer, amely segítségével a játékosok csapatokat hozhatnak létre, még akkor is, ha nem egy klánból valók. Ennek az előnye, hogy küldhetünk a csapatagoknak üzenetet, egy egyszerű gombnyomással meggyógyíthatjuk valamelyik társunkat, és ha netán nem élünk túl egy csatát és ezt előzőleg engedélyeztük, a többiek felszedhetik a felszerelésünket anélkül, hogy hullarablásnak számítana.

**Ultima Online 2**

Az Origin egy csapata már lázasan

dolgozik a nagyszerű online RPG második, immár teljesen 3D-s részén, és azt akarják elhivatni velünk, hogy már csak egy év van a befejezésig... A nagy hírzárlat ellenére azért néha-néha elárulnak egy keveset, és (bár illegálisan), de egy teljes UO2 térkép is felkerült a netre márciusban. Az Ultima Online 2 a jelenlegi UO utáni kétszázadik évben fog játszódni, körülbelül az Ultima 4 és 5 idejében, de az Ultima 2-9 története nincs rá hatással, viszont ezekből az epizódokból ismert főbb karakterekkel találkozhatunk. Az UO-val ellentétben már három karakterosztály közül választhatunk, ismét lehetőségünk lesz kereskedelemre, kovácslásra és egyéb nem harci képességek kamatoztatására. Az új engine teljesen 3D-s, a karakterek több ezer mozdulatát már digitálisan rögzítették egy harcművész-színész közreműködésével, aki mellékesen több Jackie Chan-film szereplője volt az elmúlt években. Az UO első részéből tanulva, most egy olyan engine-t hoznak létre, amely sokkal alkalmasabb jövőbeli kiegészítésekre és egy beépített küldetésrendszer használatára. Az UO2 piacra dobása után az UO2 Live csapat folya-

matosan új küldetéseket és egyéb elemeket ad majd a játékhoz, egészen az új, felfedezhető földrészekig kiterjedően. Az UO régi népszerű tulajdonságait mind tovább szeretnék vinni a következő részbe, így a ház és hajóbirtoklást, a karakterek tetszés szerinti öltöztetését, a kincskeresést, a hírnév- és karma-rendszert, vagy a teherhordó és megülhető állatok használatát. Többször kihangsúlyozták a készítőket, hogy 200 év sok idő, és az UO2-ben bizonyos városok/fajok sokkal modernebb technikával rendelkeznek majd, mint mások, és részletesen kitértek arra is, hogy az első rész arculata hogyan fog megváltozni, melyik város illetve sziget marad, mozdul el, tűnik el a föld színéről, süllyed alá, vagy emelkedik fölé...

A második rész jó 90 %-át még homály fedi, de a készítőket teljesen biztosak benne, hogy az Ultima Online-ból tanulva és népszerű vonásait továbbvéve ismét az Origin fogja az online RPG-k dobogóján a legfelső helyet elfoglalni – de sokan félik, hogy Richard Garriott nélkül ez a 3D-s online csoda már nem a régi jó Ultima-hangulatot fogja árasztani...

Lankester



**Magic Armor:**

AC Bonus	Defense	Guarding	Hardening	Fortification	Invulnerability
Armor hp:	Durable	Substantial	Massive	Fortified	Indestructible

**Magic Weapons:**

Damage Bonus	Skill Bonus	Accuracy	Force	Power	Vanquishing
Weapon hp:	Durable	Substantial	Massive	Fortified	Indestructible

**Potions:**

Black: Night Sight	Spider's Silk	Purple: Explosion	Sulfurous Ash
Green: Agility	Bloodness	Red: Refreshes	Black Pearl
White: Strength	Nightshade	Yellow: Healing	Ginseng
Orange: Cure	Garlic		

**Words of Power:**

An	Negate or Dispel
Bet	Small
Corp	Death
Des	Lower or Down
Ex	Freedom
Flam	Flame
Grav	Field
Hur	Wind
In	Make, Create or Cause
Jux	Danger, Trap or Harm
Kal	Summon or Invoke
Lor	Light
Mani	Life or Healing
Nax	Poison
Ort	Magic
Por	Move or Movement
Quas	Illusion
Rel	Change
Sanct	Protect or Protection
Tym	Time
Uus	Raise or Up
Vas	Great
Wis	Know or Knowledge
Xen	Creature
Yiem	Matter
Zu	Sleep



# NORM.NET

Kicsit megtévesztő a neve a <http://www.iqteszt.hu/> cím alatt futó site-nak, ahol a várt hosszadalmas és roppant komoly, intelligencia-szintet meghatározó tesztek helyett egy hetente megújuló, értékes és kevésbé értékes nyere-ményekkel kecsegtető játékot találunk. Igaz, a megválaszolandó három kérdés valóban az IQ-tesztek logikai feladványaira emlékeztet. A dolog komolyságára jellemző, és a kérdések nehézségi fokára garancia, hogy a dolog mögött a MENSA nemzetközi szervezet magyar szekciója áll. Nem kerül semmibe, nyerni lehet vele, és ráadásul szó-rakoztató is – a végén még az is előfordulhat, hogy addig edzünk magunkat, míg milliomosok le-szünk valami TV-s játékban...



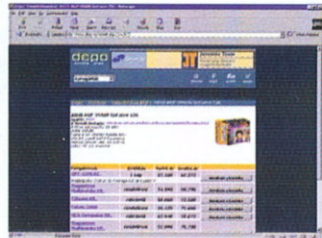
A webkamerák bálulása leginkább a mérhetetlen szabadidővel, sávszélességgel és kukkoló hajlamokkal megáldott egyedek szórakozása, de mi természetesen rájuk is gondolunk üres óráinkban (azon felül is, hogy irigyeljük tőlük az első két említett cuccot), így direkt az ő kedvükért kutattuk fel a Net egyik jobb kameragyűjteményét, ami a <http://www.camcentral.com/> cím alatt lehet fel. Talán nem túlzás azt állítani, hogy a világ minden tájára beleskelődhetünk a site-on keresztül, vannak köztük érdekesek (egy afrikai szafari park, egy londoni taxi) és nagy baromságok (egy kaliforniai arc garázs, egy ausztrál hűtője és egyebek) is. A Nethez nem értőket mindenestre könnyen elvarázsolhatjuk a site-tal!



A világ tőlünk nyugatra eső fertályán már javában dúló online vásárlási mizéria lassan hozzánk is kezd begyűrűzni, bár a hazai net-és hitelkártya-ellátottság szegényes mivolta miatt ma még a külföldre árlista-gyűjtemények jóval népszerűbbek, mint a néhány klikkeléssel megoldott távolsági bevásárlás. Egy nagyon korrekt ilyen jellegű bevásárló- és információs központot találunk a számunkra leinkább érdekesítő számítástechnikai és szórakoztató elektronikai témában a <http://www.depo.hu/> címen. A site 35 cég 4500 féle termékét árulja és nagyszerű lehetőséget ad arra, hogy körülnézzünk,



milyen cucc hol a legolcsóbb, vagy lehet-e már egyáltalán kapni itthon. A játék-választékot ugyan jelen pillanatban egy szem Tomb Raider 4 reprezentálja, de hardverből már jóval bőségebb a választék, egy-egy menőbb alkatrészből (GeForce kártyák, Celeronok) már tucatjával kapjuk az ajánlatokat. Ze-nei CD-k és DVD-k terén is igen tisztességes a kínálat, már csak egy kis apróhirdetési lehetőség hiányzik teljes boldogsághoz...



Nemrég épült fel a <http://www.pestbuda.net/> címen virtuális fővárosunk, PestBuda. A feltűnően izléses kivitelezésű site-on virtuális sétát tehetünk Budapesten, körülnézhetünk a turistalátványosságok között, valamint rengeteg fotót és nagyon jó térképeket találhatunk fővárosunkról. Ez persze még elég kevés lenne az üdvösséghez, így az oldal ingyenes e-mail postafiókot és 100 MByte (!) tárhelyet ajánl fel minden virtuális városlakónak. Ezen felül nyithatunk online boltot, illetve reklámozhatjuk saját oldalainkat is. További érdekes szolgáltatásokat is kínál a site: például e-mailben elküldhetjük, milyen TV-s programokra vagyunk leginkább kíváncsiak, a segítőkész script-mágusok pedig SMS-ben figyelmeztetnek minden nap öt perccel a műsor kezdete előtt, nehogy lemaradjunk valamiről. A site alig néhány hónapos, további újítások hamarosan várhatók!

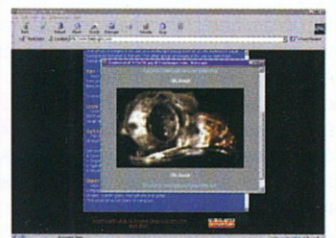


Állandó jellegű téma a levelezésünkben, hogy a különféle drivereket, demókat, shareware és freeware programokat az Internet melyik eldugott bugyrából lehet naprakészen és lehetőleg fehér emberhez méltó sebességgel beszerezni. Nos, az állandó jellegű sablon-választás ("keress rá a yahoo-n!") helyett most inkább eláruljuk két igazi letöltőgő-aranybánya elérési helyét: <http://www.xr8.hu/> az egyik és <http://tucows.euroweb.hu/> a másik. Mindkettő magyar szerver-

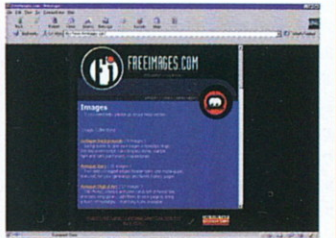


ről megy (értsd: gyors) és nagyjából minden megtalálható rajtuk, amit csak Net-zerzte érdemes letölteni. Rengeteg magyar vonatkozású dolog is, amit ilyen szépen összegyűjtve máshol nem is igen találhatunk meg. A két site közül mindeki eldöntheti, melyik a kedvérével, nekünk speciál a tehénkés logo miatt az utóbbi lopta be magát a szívünkbe, illetve a bookmarkjaink közé. Akinek egyik sem jött volna be, annak itt egy harmadik, szintén magyar: <http://www.letoltes.com/>

Tegyük fel, hogy egy izléses, gyonemondjam művészién kivitelezett weboldalt szeretnénk alkotni, viszont nincsen elég időnk, kedvünk, energiánk, vagy tehetségünk (esetleg egyik sem), hogy az ehhez feltétlenül szükséges grafikai aprólékokat (gombok, hátterek, egyéb sallangok) magunk alkossuk meg a két kezünkkel és szigorúan jogtiszta Photoshopunkkal. Mi ilyenkor a teendő? A grafikák és egyéb szellemi termékek sunyi ellopásának már a gondolatától is irtózó becsületes kalandor ilyenkor a <http://www.freeimages.com/> URL-t pötyögi be a böngészőjébe, és máris egy rakás ingyenesen letölt-

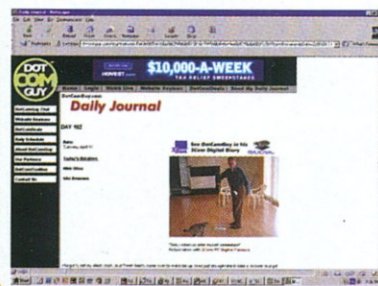


hető és szabadon felhasználható webgrafika között találja magát a legváltozatosabb témakörökben. Az innen teljes mértékben hiányzó jó kis animált .GIF képekért inkább a <http://www.free-gifs.com/> címet keressük fel, míg ikonokért a <http://www.graphxkingdom.com/> a megfelelő irány. Ennyi ingyenes grafikával már semmi sem állíthat meg, hogy a világ legizléstelenebb weboldalát rakjuk össze röpke másodpercek leforgása alatt.



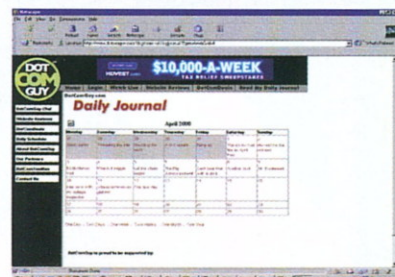


Valamikor az év elején Amerikában (hol máshol...?) egy figura gondolt egyet, és világgá kürtölte, hogy egy teljes évre bevonul egy házikóba,



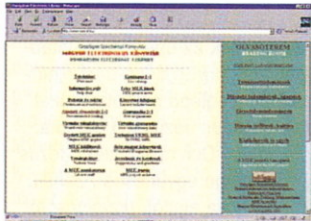
magára zár ajtó-ablakot, és kizárólag az Internet segítségével intézi el minden dolgát, ami a túléléshez szükséges, beleértve a kommunikációt a külvilággal, a kaja beszerzését valamint minden alapvető és luxusszükségletet. A fickóról hamar kiderült, hogy nem csendes örült, hanem egy nagyon ravaszul kitervelt meggazdagodási hadművelet végrehajtója. A média felújta a dolgot, emberünk felvette a DotComGuy nevet, weboldalnyitott a <http://www.dotcomguy.com/>

címen, és azóta is elégedetten dörzsöli a tenyerét a különféle TV-showkban és reklámokban való vendégszereplésért kapott pénzek láttán. Azt mindenesetre meg kell hagyni, hogy a homepage jól meg van csinálva. Beleolvashatunk hősünk naplójába, beszélgethetünk vele élőben, sőt, egy webkamerán keresztül be is pillanthatunk a mindennapi életének ügyes-bajos hétköznapjaiba. A legújabb keletű probléma az, hogy emberünk már hónapok óta egyedül van, és itt a

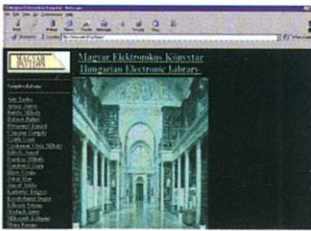


tavasza – kiderült, hogy DotComGuy sincsen fából, és nagyon szorved, hogy csak virtuálisan érintkezhet a másik nem képviselővel...

Az egyik legrégebbi oldal magyar Neten az Országos Széchényi Könyvtár által patronált MEK, azaz Magyar Elektronikus Könyvtár a <http://www.mek.iif.hu/> cím alatt. A kérdés ugyan magától értetődő ("Ki az az állat, aki monitoron olvas könyvet?!"), azonban itt többről van szó, mint egy csomó text formátumban beptyöngött könyvgyűjteménye. A szépirodalom mellett tankönyvek, lexikonok, műszaki kiadványok, szótárak és egyéb okosságok vannak raktáron, összesen több, mint 3100 dokumentum! A MEK ezen kívül netes kiállításokat szervez, és az egyik



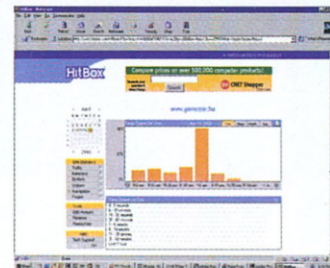
élharcosa a megfelelő sávszélesség híján még még igencsak gyermekcipőben járó 3D-s netes protokoll, a VRML elterjesztésének.



Ha az ember fiának/lányának van egy honlapja, megeshet, hogy kíváncsi arra, ugyan kiféle-miféle alakok látogatják is azt. Főleg akkor fontos ez, ha a látogatóink igényeihez akarjuk igazítani az oldalt, vagy ha esetleg bannereket akarunk eladni, és a t. hirdető érdeklődik az oldal

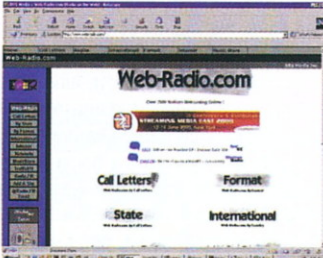


közönsége iránt. A szerver logfile-jaiban turkálni elég macerás dolog, sokkal egyszerűbb, ha a nagyszerű <http://www.hitbox.com/> oldal szolgáltatását vesszük igénybe. A Hitbox egyetlen kicsi bannerért cserébe hihetetlen mennyiségű információt gyűjt a látogatóink szokásairól, és szépen csokorba szervezett statisztikákat vezet róla. Olyan fontos dolgokat tudhatunk meg, mint hogy látogatóink milyen oprendszert és böngészőt használnak, milyen felbontásban és színmélységben, a hét mely napján és a nap mely óráiban mekkora a forgalmunk, és milyen domáinekről illetve ISP-től jönnek a látogatók. Aztán: átlagosan meny-



nyi időt töltenek a site-unkon, és melyik al-oldal látogatottsága hogyan alakul, milyen plug-inekkel és Java-verzióval vannak felszerelve a hozzánk tévedők, és még vagy ezer dolog. Talán nem csoda, hogy több, mint 300.000 weboldal használja a Hitbox-szolgáltatást...

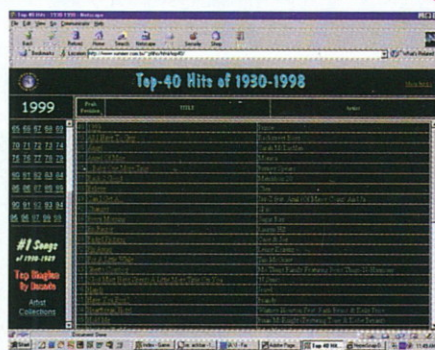
Ha már végképp nem tudnánk, mihez is kezdünk a Neten fene nagy jódolgunkban, itt a nagyszerű mentőtűt: hallgassunk rádiót, illetve nézzünk TV-t! A RealPlayer által nyújtott minőség simán veri a boldog békeidők Szokol illetve Junoszty világmárkáiét, így semmi sem tarthat vissza attól, hogy neki-



álljunk online TV/rádióadások után keresgélni. A magyar Neten a célra a legalkalmasabbnak a <http://www.cybernetstudio.net/media/onlinevtradio/> oldal tűnik (4 TV-t és 30 rádiót kínál), míg nemzetközi vonatkozásban a <http://www.web-radio.com/> az irányadó, 3500 adóval a tarsolyában. A dolognak tulajdonképpen nem sok értelme van, és elég kemény net-hozzáférést igényel, de tagadhatatlanul roppant macho, és arra is nagyszerűen alkalmas, hogy a munkahelyünkön totálisan lelassítsa a hálót. Mindenesetre már léteznek csak Interneten sugárzó adók, lehet, hogy mégis ez a jövő.



A szerzői jogok nagyszerű intézményének és az afőlött az igazság lángpallosával örökös szervezeteknek köszönhetően egyre-másra tűnnek el a különböző dalszöveg-gyűjtemények a Netről. Aggodalomra azonban semmi ok: most leltünk egy nagyszerű site-ot Brazíliában, ami a híres Billboard magazin toplistáin megfordult számoknak a szövegeit tárja elénk, 1930-tól a mai napig bezárólag. A szövegek minden különösebb trükközés nélkül lementhetők, így igazi aranybányára lehet mindenki, aki az amerikai közízlés számára populáris zenét kedvel. Aki meg nem, az így járt. A cím: <http://www.summer.com.br/~pfilho/html/top40/>



Mióta a Net oldalainak száma túllépte az emberi ésszel még átlátható mennyiséget, dűl a toplista-mánia. Az ilyen toplista-oldalak látogatottság, vagy szavazatok alapján, esetleg totálisan szubjektív módon sorrendbe rakva ömlesztik elénk az egyes kategóriákban legjobbnak ítélt linkeket. A legnagyobb magyar toplistagyűjtemény a <http://www.top100.hu/> címen érhető el, és több, mint 300 listát tartalmaz (ebből 22 magyar, jellemző a hazai net-kultúrára, hogy szinte kivétel nélkül szex-site-listák). Elsősorban a naponta újuló szavazatos listáján lehetünk érdekes oldalakra, de megéri hosszabban is böngészni az oldalon, nagyon furcsa dolgokat találhatunk!





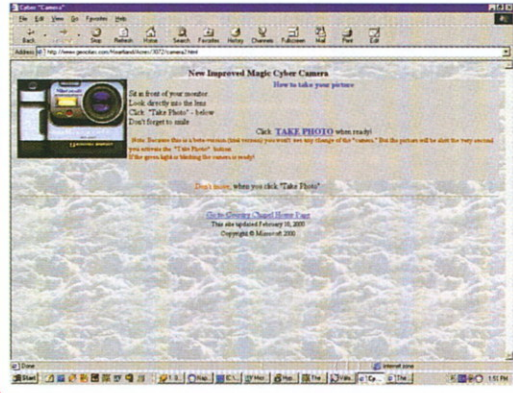
# MAGYAR ELVIS



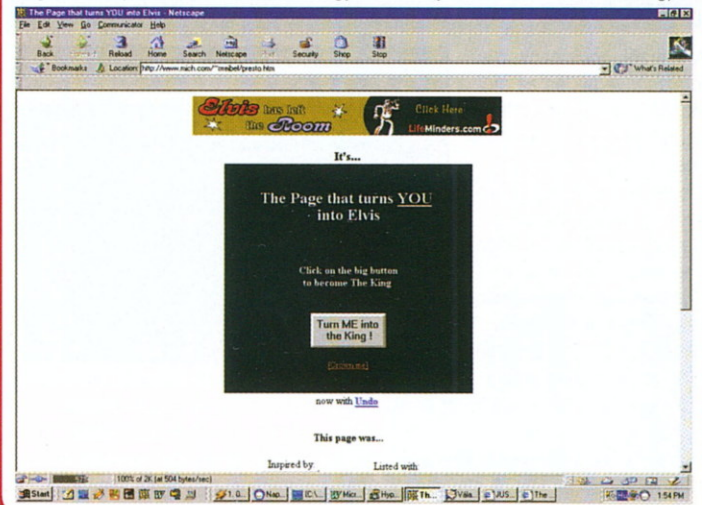
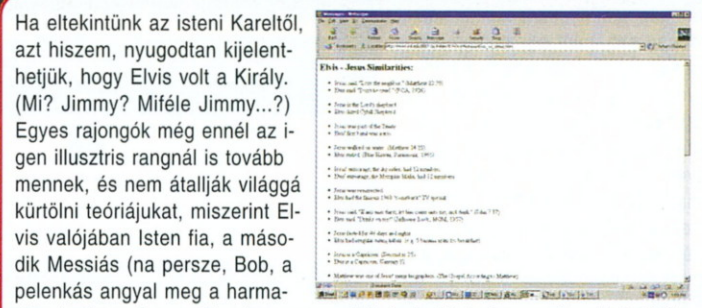
Nem kis munkát vállaltak magukra a <http://www.cv.nrao.edu/~eschulma/histcom> címen fellelhető "tudományos" oldal készítői: azt találták ki, hogy a világegyetem teljes történetét 200 szóban foglalják össze. Miután ez sikerült, tovább is merészkedtek: 100, 20, majd 2 szóba is belesűrítették a Nagy Bumm óta történt néhány esemény felvázolását. A rendkívül mókás kis tömörített sztorik ma már további harminc nyelven olvashatók (naná, hogy a magyar is köztük van), ráadásul olyan extra bónuszokat is kaphatunk, mint a C++ nyelven, hacker-szlangban, Morze-kódban, vagy Braille-írással megörökített verziók. Érdekes megfigyelni a keresztény, illetve materialista szemléletű megfogalmazások közötti apró, főleg különbségeket! További móka a versben, illetve az (amerikai site-ról lévén szó) elmaradhatatlan Star Trek-es klíngon nyelven előadott mese.



Elképesztő, mi mindenre használható ma már a Net, az ember csak ámul. A <http://www.geocities.com/Heartland/Acres/3072/camera1.html> címen található oldalon például igazolványképet készíthetünk (ingyen!), a Mirsofot (nem elírás!) cég varázslatos Magic Cyber Camerájának segítségével. A metódus nagyon egyszerű: kényelmes pozícióba helyezkedünk a gépünk előtt, egy laza mozdulattal megnyomjuk a megfelelő gombot, meredten bámuljuk a monitort néhány másodpercig, és hopp: nem csalás, nem ámtítás, a képernyőn máris megjelenik a fotó! En speciel kissé szkeptikus lévén, na meg a személyiségi jogaim védelme érdekében nagy trükkösen először a TJ-vel próbáltam ki a dolgot, de az eredmény azonnal eloszlat minden kételyemet! Olyan fókú hasonlatosság mutatkozott a fotó és az élő modell között, aminek láttán a Polaroid cég valószínűleg azonnali hatállyal nagyarányú részvényeladási spekulációkba kezdett, hogy egy kis időt nyerjenek, míg valami teljesen új területre tudják átállítani a termelést. A fényképezést valószínűleg az igen közeli jövőben forradalmasító technikának még nincs hivatalos magyar márkaképviselete: itt a nagy üzlet...!

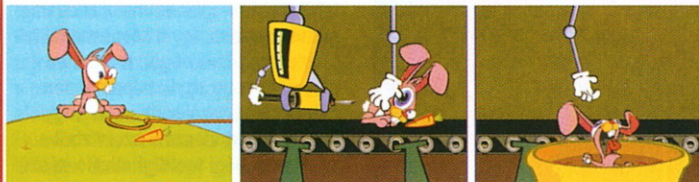


Ha eltekintünk az isteni Kareltől, azt hiszem, nyugodtan kijelenthetjük, hogy Elvis volt a Király. (Mi? Jimmy? Miféle Jimmy...?) Egyes rajongók még ennél is igen illusztris rangnál is tovább mennek, és nem áttalják világgá kürtölni teóriájukat, miszerint Elvis valójában Isten fia, a második Messiás (na persze, Bob, a pelenkás angyal meg a harmadik...), Jézus öccse. Ennek a nagyszabású elméletnek az online hirdetőtáblája a [http://www.mit.edu:8001/activities/41West/humour/Elvis\\_vs\\_Jesus.html](http://www.mit.edu:8001/activities/41West/humour/Elvis_vs_Jesus.html) oldal, ahol egészen nyakatekert bizonyítékokat és meglepő párhuzamokat találsz a meglepő kijelentés alátámasztására. Például: Jézus azt mondta: "Szeresd felebarátod", Elvisnél ugyanez így hangzik: "Don't be Cruel". Jézus a Szentháromság tagja volt, Elvis pedig egy háromtagú együttesben zenélt. Jézus apja mindenhol jelen van, Elvis apja mindenhol eljutott (kamionszofőr volt ugyanis...). Ha sikerült magunkat eme veszélyes kaliberű marhasággal meggyőznünk, csak egy ugrás a <http://www.mich.com/~rreibel/presto.htm> oldal, ami mindennemű ellenszolgáltatás nélkül vállalja, hogy Elvisszé változtat miket. Nem hasonmássá, magává a Királlyá (illetve a Teremtő középső fiává, mint az az előbbiekből kiderült). Egyetlen kattintással meg, hogy mi legyünk Elvis (szerencsére egy ideje már él az Undo funkció is, ha nem izlene annyira a mogyoróvaj), amit egy rögtönzött karaoke-bemutatóval rögtön a teljes szomszédság tudomására is hozhatunk, a site előzékenyen nyomja a sebtiben szerzett érces baritonunk alá a playback zenét. Sajnos (?) arcpaszttikával nem jár együtt a dolog, viszont cserébe a Király hetvenes évek-beli királyian kövér testét sem kapjuk meg, csak az isteni tehetséget, illetve problémás esetekre egy Elvis Aaron Presley névre kiállított, teljes mértékben érvényes jogosítványt, hogy tudjuk igazolni a személyazonosságunkat szükség esetén (ez utóbbihoz nem árt egy színes nyomtató és némi bátorság).





Alig néhány hete múlt el a Húsvét nagy népszerűségnek örvendő ünnepe, ideje hát lerántani a leplet a nagy titokról: hogyan is készülnek valójában a közkedvelt húsvéti csokinyuszok? A <http://www.killfrog.com/00/bunny.html> címen megtalálható oldal nemcsak, hogy elárulja a véresen komoly valóságot, a konkrét technikai részletekkel együtt, de egy kedves kis interaktív Flash-animáció segítségével cselekvő részeseivé is válhatunk a egyetlen édességipar sötét rituáléjának. Tudja meg hát mindenki, aki már járt csoki-gyárban: rútul átvették, a húsvéti csokinyl valójában valahogy így készül:



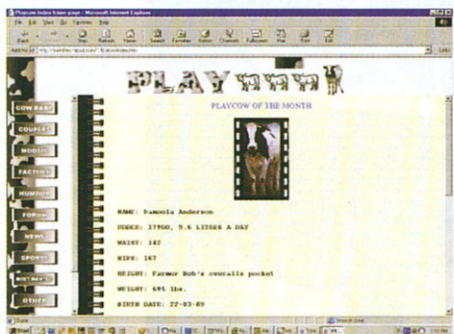
Na, az összeseküvést ezennel lelepleztük, a véres-szájú környezetvédők indulhatnak is tüntetni Szerencsre, vagy a Parlament elé "Vesszen Suchard!" feliratú transzparensseikkel. Mindezekről függetlenül azért jó étvágyat a csokinyuszokhoz, és hogy mondjunk valami biztatót is: decemberben azt is megmutatjuk, hogy készül a csoki-mikulás!



Hogy továbbra is megmaradjunk a lassan Kret.Net-szabvánnyá váló altáji és alpári jellegű témánál, következzen a Fallikus Szimbólumok Weboldala a [members.tripod.com/~sheerphallacy/](http://members.tripod.com/~sheerphallacy/) címről. Az enyhe tesztoszteron-tútelengésben szenvedő készítő fotók és egyéb képek százaiban voltak képesek meglátni a jellegzetes formát, vannak köztük kissé erőltetettek, magától értetődőek és egészen meglepőek is, mint például a képen is látható (?) Dallas környéki autópálya-térkép. Prűdek jobb, ha elkerüljük az oldalt a [www.penis-pillow.com/](http://www.penis-pillow.com/)-mal együtt, ahonnan összetéveszthetetlen alakú és rémisztő méretű plüss párnákat rendelhetünk felebarátainknak csekély 35 dollárért. Legény- illetve leánybúcsúra ideális ajándék, anyák napján inkább maradjunk a virágnál.



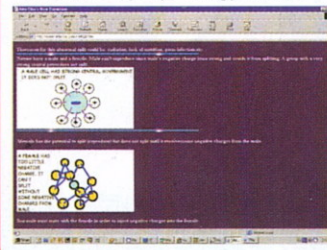
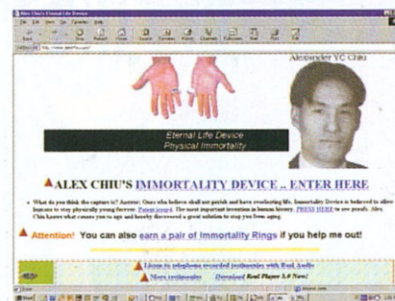
Roppant meglepő (viszont kevésbé mulatságos), hogy vésszes hanyagságunknak köszönhetően eddig még nem foglalkoztunk világmegváltó rovattunk kerekein belül a tehén csodálatos entitásával, a maga konkrét metafizikai valójában. Most behozzuk ezt a lemaradást, hiszen itt a Playboy és Playgirl legújabb konkurenciája, a Playcow, az igazi, hamisítatlan tehén-lifestyle magazin! A tehénpolitika, -divat, -sport és -zene legfrissebb hírei mellett, ahogy azt egy igazi életmód-magazintól el is várja az ember, részletes tájékoztatást kapunk arról, mi most a menő a felső tízezer istállóinak körében. A pikáns humor oldalai jó átvezetőként szolgálnak mindenki kedvence, a finom erotikával átszőtt "A hónap tehene" fotósorozat felé, ahol olyan hírességek bájain legeltethetjük az ifjú bikák a szemüket, mint Pamoola Anderson, vagy Jenny McCowthy. A Playboyban megszokott mélyinterjúk szekciója ugyan még erősen a fejlesztés fázisában van, de a site ars poeticáját idézve: ami késik, nem múúúú-lik... Hopp, az oldal címét meg majd' elfelejtettem, a mágiikus URL: <http://members.tripod.com/~JBarton>.



Nem múlhat el úgy 576 Kret.Net rovat, hogy legalább egy kis kitérő erejéig ne merítsünk egy jókorát a WC körüli témák kimeríthetetlen tárházából. Ezúttal egy toalett-múzeum és -portál kerül terítékre a <http://www.toiletmuseum.com/> címről. A site részletesen bemutatja az egyetemes kultur- és művészettörténetben megemlített budikat és piszoárokat, meghökkentően széles skáláról kínál a témába vágó könyveket, illetve WC-felszereléseket a diszkrét szagtalanító berendezéstől az aranyozott leghűlőncig. A fő attrakció persze a legkülönbözőbb korokból és helyekről származó toalettek bemutatása, valamint a meglehetősen nagy méretű humor-szekció, rengeteg karikatúrával és allesti indítással poénell. Az oldal készítői a szerzerük statisztikájában turkálva azt is kiderítették, hogy a site-ot rendszeresen látogatják egy vatikáni (!) IP címről, ezen felbuzdulva rögtön csináltak is egy külön virtuális mellékhelységet a pápa részére, ahol kedélyes Biblia-olvasgatás közben könnyíthet magán, majd szenteltvízzel öblíthet a Szentatyá...

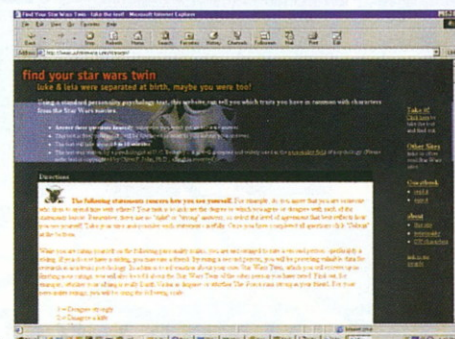


A minden idők legnagyobb technikai-filozófiai zsenije és feltalálója címre pályázik egy kínai-amerikai arc, bizonyos Alex Chiu. Szerényen saját magáról elnevezett weboldalon (<http://www.alexchiu.com/>) emberünk (aki melleleg saját bevallása szerint Edison, Tesla és Einstein reinkarnációja egy személyben) elő is tárja munkásságának eddigi eredményeit. A lista igen impresszív, és fajsúlyos nagy marha-



ságokból áll. Van itt örökélet biztosító szerkezet, teleportáló, új evolúció-elmélet, kézrátételes gyógyítás, meg minden, ami csak a Kacsza magazinból kimaradt. Az ifjú zseni nagylelkűen még azt is felajánlja, hogy elhelyezhetjük saját oldalunkon a bannerjét, és minden húsz tőlünk odakeveredő látogató után kapunk egy ajándék örökélet-szerkezetet. Hát nem megéri...?

Bár a Mátrix csúnyán meggyalázta a Baljós Árnnyakat az idei Oscar-díjkiosztón, változatlan hévvel dúl tovább a Star Wars-mánia világ-és Net-szerte. A legújabb dili azon alapszik, hogy Luke és Leia ikrek voltak, de születésükor elválasztották őket egymástól. Persze később mégiscsak lelepleződött a turiság, és kiderült a közeli rokonság (Han Solo legnagyobb öröme). A <http://www.outofservice.com/starwars/> címen elérhető oldal a következő gondolattal játszik el: mi van, ha esetleg mi is valamelyik Star Wars-szereplő ikertestvérei vagyunk, csak még nem tudunk róla? Csupán egy kétszer ötven kérdésből álló pszichológiai tesztet kell kitöltenünk, és máris kiderül, melyik jellemvonásunk melyik Csillagok Háborúja-szereplőhöz áll a legközelebb. Ha tül sok a gyanús párhuzam valamelyik jómóddárral, azon nyomban ki is neveznek az ikertestvérvé. Én ugyan kissé meglepődtem, amikor a teszt egy Han Solóból, Tarkin nagymoffból és R2D2-ből összegyúrt alaknak titulált, de ezt gyorsan betudtam az Erőben támadt hírtelen zavarnak...





# Csevegő



passive/aggressive

Sniff-sniff. (Atsü!) Ez lehet egy ősi navaho üdvözlési formula is, de lehet egy helyzetjelentés is arról, hogy mi történik veled, ha itt szippantasz bele először vadonatúj 576-odba. Hát én sajnos még nem tudom, hogy milyen szaga lesz: a múltkor ugyan aloát ígértem, de többen jelezték, hogy aloa helyett inkább kihe vera kivonattal kellene megjelennünk. Ezt elismerésnek veszem, így a káros mellékhatások elkerülése végett most nem scannelem be egyik talpamat sem (bár ehhez hozzájárult az is, hogy még nem jött vissza a szervizből a szerkesztőségi testdigitalizáló készülék). Esetleg egyéb bukék lehetnek, mert most megint meguntam, hogy címekeket adok a leveleknek (ma éppen ilyenem van), és ömlesztett sajt módjára fogok válaszolgatni, néha csak egy-egy levélrészletre. Előtte egy gyors reklám:

## THIS IS A BRITNEY FREE ZONE!

No music, photos, videos, or other depictions of Britney Spears are allowed within 500 feet of this notice.



Ezt küldte valaki, hogy ha megfelelek a reklámban feltüntetett állításnak, akkor használjam egészséggel. Hát esős napokon ugyan szoktam énekelgetni, de asszem Britney Spears az egy jó darabig nem lesz. Legalábbis addig biztos, míg nem lesz valami ütős szláv feldolgozása az ájvazborn-tümékjúhepinék. Egyébként a bannerre rá sem kell külön kattintanod, az 576 megvásárlásával már eleve egy totálisan Britney-mentes helyre kerülél. De ha kattintani akarsz, azt is lehet, ott van hozzá pointer – nehogy má' az legyen, hogy nem vagyunk elég interaktívak! (Mi? Hogy nem mozog? Hát Istenem, mi is Windows-bázisú alkalmazás vagyunk – ne legyél már olyan maximalista...) Mivel most éppen a húsvétnek van aktualitása, kezdjük a levelek kusza sorát néhány Easter Egg-gel:

Csá CoVboy!!  
Csak egy kérdés, miért a Húsvéti Nyuszi tojik tojást? Mért nem a polip? Kérlek válaszolj a kérdésre!

Csá!! Egy olvasó.  
Hm, érdekes kérdés. Nézzük csak: hát a polip is tojik tojást, csak lehet, hogy nem húsvétra, hanem karácsonyra (innen a kifejezés: Karácsonyi Tojás), vagy éppen Kinderre (innen a kifejezés: Kinder Tojás). Egyébként meginterjúvoltam az ügyben pár poliptojásvadászot, és ők égre-földre esküdöztek, hogy marha nehéz ám a vadpoliptól elragadni a tojását, mert hat karra kapaszkodik bele, és még mindig marad neki kettő, amivel alkalmasint jól orrbaverheti az óvatlan vadászot. Pár élelmes vállalkozó próbál-



kozott ugyan szelídített polipok farmon való tojásával (mért is pont ne ezzel nem próbálkoztak volna?!), de szerintem az egészre csak az állami támogatást vették fel (vagy az ÁFA-t sibtolták el, ez vállalkozóknál egy másik alternatíva), egy kanyit polip nem sok, de annyi se volt ott, nemhogy poliptojás! Persze ez még nem magyarázza meg a kérdést, hogy miért PONT a Húsvéti Nyuszinak kell tojást tojnia, mint ahogy nem ad választ arra a paradoxonra sem, hogy mi volt előbb: a Nyuzsi vagy a Tojás, netán a Húsvét? Bár szerintem annak gyakorlati okai vannak, hogy pont a Nyuszira esett a választás: ilyenkor a csepp gyermekeket meg is szokták ajánldékozni egy ilyen állatkával. Képzeld el, hogy hogy festene, ha valaki egy Húsvéti Polippal vagy egy Húsvéti Krokodillal állítana be locsolkodni valahova! (Vagy ha már mindenképpen emlős a heppjük, akkor egy Húsvéti Görénnyel...) Meg aztán ott van a nemkívánatos háziállat mielőbbi eltüntetésének problémája is: nyilván sokkal könnyebb egy május eleji finom vasárnapi ebéd elköltése után megmagyarázni a csodálkozó Pistikének, hogy hova lett a nyúl, mintha mondjuk zsiráfot kapott volna. (Bár ha elég nagy a család, akkor az is megoldható...) Na mindegy. Maradjunk annyiban, hogy ha én Tapsi Hapsi lennék, és egy szép napon arra állítanék haza, hogy Tapsiné egy tojást hozott a világra, húsvét ide vagy oda, hát én először is öt vágnám fültövön (nekem ne hímezzem-hámozzon itt!), aztán átmennék a baromfiudvarba, és úgy aláírúgnék a kakasnak, hogy többet fel sem kelne a nap!

Húsvétkor természetesen locsolkodni is szoktak az emelkedett hangulatú hímek, akik ilyenkor gyakran megbánják, hogy nem tűzoltók lettek és katonák. A hölgyek személyiségi jogait ráadásul nemcsak rettenetes (még az 576-ot is ütő!) szagú pacsulikkal sértik meg, mindezek tetejébe még verseket is mondanak – ráadásul még el is várják, hogy a terrortámadás áldozata illedelmesen kacarásson egy kicsit, mielőtt megmutatja, hogy hol tartják az Unicornot. Kaptam egy ilyen versikét is:

Hi ember! Tök 8, hogy beteszel-e a Csevegőbe. Mit szólsz, itt a Húsvét. Küldök neked egy locsolkodó versikét.

*Zöld erdőben jártam,  
Arra szállt egy király,  
Locsolkodni jöttem,  
Hő, király.*

Elég beteges nem? Azé remélem tetszett. Mond csak, van Húsvéti nyuszis képernyővédőd? Ha van, léci küld el nekem! Csá!

Tarkonyka (teddy)

Hát a vers király (vagy király – oszd be). Természetesen van Húsvéti Nyuszis képernyővédőm (miért pont Húsvéti Nyuszis képernyővédőm ne lenne?!), de inkább nem küldöm el, mert ha meglátod, hogy mit csinálnak rajta a nyuszik, hát menten elmegey a kedved a locsolkodástól.

Vannak egyébként kevésbé ismert húsvéti népszokások is. Mivel a háztáji nemcsak a tudomány legújabb vívmányaira vagyok teljesen nyitott, de szívesen nyomatok ilyen folklor-izét is (mindent a kultúráért!), Hancu egyik haverjának köszönhetően érdemes ezekre is egy pillantást vetnünk:

Lappföldi rénszarvas izélgetés:

Húsvét reggelén a férfiak kilopódnak a rénszarvas istállóba és mézes puszedlit dugnak az állat fülébe. Ezután fognak egy marék trágyát és "hujja hujja vapatti" kiáltást hallatva berontanak a lányos házakba és rászórák a trágyát a gramofonra. A lányok ekkor kacéran előveszik az új gramofontűt és beledobják a trágyahalmába. Amelyik férfi előbb megtalálja a tűt, az mehet reggel sorba állni medve faroktömörigy fagygyúért.

Dakota alsói falugyújtogatás:

Szép húsvéti szertartás. Húsvét hétfő előtti éjjelen az indián falu öregjei benzinnel locsolják a sátrakat, majd rituális dinnyenemesítésbe kezdenek. A nők eközben veszett rókát kergetnek és tavaszi dalokat dúdolgatnak. Délben megetetik a gyerekeket, majd bölénybőrt horgolnak. Húsvét reggelén a fiatal fiúk a négy sarkán meggyújtják a tábornak, közben fogadásokat kötnek a bennlétők kijutási esélyeire. Az életben maradtok hátát adnak, telket foglalnak, asszonyt zsákmanyolnak.

Bikacsökpusztai anyáztatás:

Húsvét hajnalán a falu pelyhedző állú ifjai belopóznak mátkájuk házába, és leendő anyósuknak szemé alá dörgölnek egyet (általában kamillateába mártott ácsfej-szét használnak erre a célra). Ekkor a fiú mátkája beleáll egy lavór tőröba és balról jobbra pörögve (mert a bikacsök pusztai lányok jobbmenetesek) télűző dalt énekel. Amint a dalnak vége, a leendő após az ifjú emberhez lép és megköszöni neki, amit tett. Húsvét másnapján egész nap vigadnak, fokhagymás nokedlit esznek, és lopott miseborban fürdenek. Az anyóst ősszel exhumálják, de aztán viszatemetik. Ismét vigadnak.

**Ennyit a húsvétról. Most kedves kis hagyományaink szellemében jöhet egy kis kötözködő:**

Tudod miért veszem az újságot? Mert hülye vagyok! (Hm. Érdekes. Mi ugyanilyen megfontolásból írni szoktuk.) Na jó nem. A legjobban az újságba a csevit szeretem. Amikor olvastam hogy 100 oldalas lesz és hogy a csevi 4 oldalra bővül annyira megörültem hogy majdnem kiugrottam az ablakon (van erkély). Megjön a februári újság (március 8-ikán mindig erről majd később). Izgatottan lapozok a vége felé hogy csevit olvassak. És erre mit látok? NA mit? Egy marha nagy képet ami elvesz majdnem egy teljes oldalt. Bosszúsán olvasom. Kicsit megnyugszom, hogy írod hogy most sikerült ellőni egy oldalt azzal a képpel (rendben). (Nem egyet, csak háromgyedet.) DE MIÉRT KELLETT EZ MÁRCIUSBAN IS??? (Mert akkor is sikerült. Meg most is.) Ez most már mindig lesz? Remélem nem. ÉS ez igaz az egész újságra tele van tökéletesen felesleges

(néha még ronda is) képekkel, helyekkel meg néhol 100-as betűmérettel. (Jól van, nem kell kukorékolni: a múltkor volt egy barátunk, aki így sem találta a főcímet.) Mondjuk a februári szám után még reménykedtem hogy hát igen szegények kétszer annyit kell írni persze nem lehet átállni rögtön. De hogy Márciusban is ugyan úgy tele van az újság tök fölösleges dolgokkal pl.: az ff8 ról 7 oldalnyi táblázat van!!! Ezeket a táblázatokat kb 26 ezer helyről le lehet tölteni a netről és kb 5 percig tart a 26000-ből egyet megtalálni hát akkor ki az Istent érdekel???? Nem hiszem hogy többségben vannak azok az olvasók akiknek nincs netjük (se netes barátjuk, ismerősük) és ff8 örültek mint azok akiknek van netük és ff8 örültek + azok akik tojnak az ff8-ra. Leírom egy egyenlőtlenességgel hátha úgy érthetőbb és jobban átlátható Netnincs ff8 örült < van net ff8 örült+tojik az ff8-ra

És mondjuk ezek helyett a táblázatok helyett esetleg leírhatott volna vmi net (576 cikkek)-magyar szótárt, mert annak tuti több értelme lenne (és kevesebb helyet foglal bár ez mostanság úgy tűnik hogy nem probléma) (Net-magyar szótár? Miért nem értesz netül? Netán 576-ul?)

Erről ennyit. Mellesleg sztem a mostani százoldalas újság tök simán elférne 60 oldalon tehát mi nem kapunk sokkal többet csak ti. (Nézd az megoldható, hogy a következő számunk 60 oldal lesz. Nem probléma. Levesszük a betűméretet 8-ról 6-ra, és kakukk. Az ár viszont nem változik, és akkor TÉNYLEG többet kapunk MI is. Ezen ne múljék a jó közérzeted.) A második problémám sokkal sokkal érdekesebb. Erősen jogi szaga lesz a dolognak szóval jobb ha hívsz egy jogtudóst. Az olvasók ugye befizettek X ft-t (nem tom mennyi volt az éves előfizetés) mondjuk decemberben 11 számra hogy ok egy évig kapják az újságot, ezek után jöttek ti februárban és azt mondjátok hogy fizess rá még plussz pénzt vagy csak 6 (5?) számot kapsz idén mert hogy dupla az újság. Erre én mondhatnám (!nem mondom!): Hogy őszinte legyek engem marhára nem érdekel hogy az újsággal ti mit csináltok de hát én befizettem 11 db számar (persze erre lehet mondani hogy mennyire fel lennék háborodva hogy ha kapnék 11 számot amelyeknek mindegyike 2 oldalból állna ti meg mondanátok hogy megkaptam a 11 számomat)!!!! Engem tényleg érdekel hogy erre jogilag mit tudtok mondani!?

(Ehhez nem kell jogtudós. Találkozzunk a független magyar bíróság előtt, aztán kiderül minden. Amíg kitűzik az első tárgyalást, addig meg gondolkodj az alábbi apróságon: megyek a nyomdába, mondom a népek, hogy van itt nekünk egy éves szerződésünk, csak ezentűl nem 56 oldal lesz az újság, hanem 100, de én szeretném, ha a szerződésben levő áron nyomnák a továbbiakban is. Képzeld, kiröhögtek.)

A játék leírásokban csak egy egészen aprócska dolog zavar. Most ugyebár átállítottok arra hogy a százalékra nem adtok állandóan 90%-ot ennek igazán örülök mert így legalább tényleg ki tud

tűnni egy egy játék. Csak miközben ezek a százalékok szigorodtak a leírások egyáltalán nem. Tehát olvasom a cikket egyhuzamba csak dicsérve van és a végén meg csomót levontok a játéknak innen-onnan. Most akkor melyiknek kell hinni? Vagy ha levontok akkor azt jó lenne leírni az szövegben hogy miért is vonunk le.

**Nagy ötlet. Tök jól nézne ki egy cikk, ha minduntalan lenne egy kis beszúrárs, hogy ezért most -5%, amazért viszont +3%. Én meg itt vidám társalgást folytathatnék pár ügyeskével, hogy rosszul adtunk össze a végén, meg hogy az nem -5%, amaz meg nem +3. Hurrá. A jövő fényesen fest. A Design! Ha lehet egyáltalán ilyenről beszélni! Lehet de nem sok jót. Nekem a legnagyobb kifogásom a dolog ellen az hogy majmolja a nyugati lapokat és pont úgy akar kinézni mint az összes többi ilyen újság. Persze a \*\*\* színtjét még nem értétek el, mert ott barna hátterre írnak rózsaszín betűkkel de sajna nem vagytok messze. Sztem tök jó volt a régi kinézete az újságnak. Az tényleg jó lenne ha hosszabb lenne de tényleg hosszabb és több és nem mindenféle szeméttel lenne tele az egész hanem leírással hírral meg ilyenekkel.**

Adi voltam a 16.-ik!

u.i.: Én vagyok az a marha akinek az a marha nagy ötlete volt még régen hogy küldd el nekem az összes csvis levelet vagy tevődjenek fel az 576.hu-ra akkor régen azt mondtad hogy pihentessük a dolgot. Eleget pihent már (engem tényleg nagyon érdekelnek azok a levelek)?

(Szerintem meg még nem pihent eleget, akármennyire is érdekelnek.)

**Kínézet kapcsán van még egy derék hozzászólónk, hallgassuk meg őt is:**

Hello CoVboy!

Most nem a tudom ír (kivételesen) hanem én. Tudom ritkán írok, de csak azért, mert gondolom nem szeretnéd, he ugyan arról a címről kétszer ugyan azzal a témával találkoznál, csak más aláírással (de lehet hogy még az is ugyan az, mert nem tudom hogy ki van e kapcsolva már az az automatikus aláírást). Na térjünk a lényegre. (Hát ideje lenne. Bár én eddig is nagyon jó szórakoztam...) Szeretnék pár dolgot hozzászólni a Csevegőhöz: Nem pont 100-szor annyi oldal van mint CD az újsághoz. Még szerencsések, mert senki se venné az újságot (lassú felfogásúaknak a haladásért eláru-lom hogy 100 X(hol van már egy pont középre)0 (Nem)=96, hanem =00.000!!!! (Remélem ez lesz a legnagyobb baromságom ebben a levélben(AZÉRT IGAZI!)).

Fantasztikus. Hát ugyan még vannak apróbb fennakadásaid a számítógép kezelését illetően, de személtomást egy igen reménytelen matematikust is köszönhetünk benned. Mellesleg vannak azért még problémáid a magyar nyelv értelmezésével is: én ugyanis nem azt írtam, hogy százszor annyi oldal van, mint CD, hanem azt, hogy százzal TÖBB. Persze senki nem lehet mindenben tökéletes, szóval szerintem ezt a matematikai vonalat erőltess a jövőben.

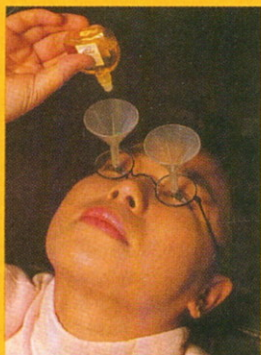
Szóval hogy rátérjek (újra a lényegre)!!!! (ez a sok felkiáltójel nekem szó!)!!!!

Miért?(szerintem):



## PlayStation-land legújabb csodái II.

Folytatjuk tudományos utazásunkat a mesés Japán legkiválóbb elméinek kevésbé ismert találmányai között. Az egyik legújabb technikai vívmány, az embernek azon alkatrészéhez kapcsolódik, amelyre – nemfől függetlenül – a legjobban vigyáz: a szemhez. Már a Bibliában is feltűnik a 'szemet szemért' elve, ami japánul még jobban hangzik (hogy a tótot már ne is említsük), ami jelzi, hogy mily régóta is áll szemesnek a világ. Ha pedig valami probléma van vele, akkor az ember azonnal igyekszik orvosolni a problémát: cseppent egyet. Namármost itt szokott előállni az a probléma, hogy ugyebár amikor az ember cseppentene, akkor reflexszerűen becsukja a szemét – ergo nem lát, és a csepp aztán megy orra-szájba meg a macskára, csak épp a szembe nem. Ezt a problémát igyekszik orvosolni az itt látható szellemes találmány, melynek segítségével kezdő cseppentők is azonnali találatokat érhetnek el. Mint a képen is látható, a Csárlí Csepplin' kódnévben futó fejlesztés még egy kicsit korai szakaszban van (az irány már jó, csak még az nem megoldott, hogy a szemüvegen keresztül hogyan is jut végre célba a folyadék), viszont mindenképpen örömteli, hogy több szálon is halad: párhuzamosan készül ugyanis a balkezes és a jobbkezes, sőt: a KÉTKezes verzió is (bár arról még nem tudni, hogy lesz-e nyolckezes is Vízipókéknek!) A bétaverzió egyébként már most is kiválóan használható szemcseppek tárolására (ha netán tele lenne a szemcsepp tartó üvegcsénk), bár borús napokon nem jó vele az utcán mászkálni, mert nemcsak, hogy felhülnék a cseppjeink, de az orunkba is eshet az eső. (Hancucnak egyébként már összedobtuk egy ilyenre elővételben: a múltkor ugyanis a Tóthban akarta megpuccolni a kontaktlencséjét, ami aztán természetesen azonnal bele is esett a sörébe, és nem volt ám NAGYON nagy röhhögés, amikor félvakon kotorászott utána a korsójában... Ha a cucc egyszer elkészül, rögtön beleönthet rögtön egy egész korsó sört a szemébe, ha neki már mindenképpen így muszáj kontaktlencsét puccolnia...)



Apropó: eső! Nyilván mindenkinek ismerős a helyzet, aki tartott már barátnő nevű háziállatot: el akartok valahova menni, ő két órával a kitűzött időpont után is a fűdöszobában tollászkodik, aztán mire végre kiléptek az ajtón, akkor egyszerűcsak elered az eső. Kész, passz: az estének löttek, Nyuszimuzsi kizárólag azzal fog

foglalkozni, hogy HOGY FOG KINÉZNI A HAJJA! Te aztán mondhatsz neki, hogy csapzottan is szereted, Nyuszimuzsi ugyanis nem másnak akar tetszeni, hanem saját magának, és ha ő egyszer eldöntötte, hogy a haja így nem jó, akkor az el van döntve. (Szintén nem működik a mókás vigasz megoldása sem: egy hasonló esetenél kicsit kiolvadt a hajfesték és a magára kent kefcéfcék is kissé leáztak – de semmi sikert nem arattam azzal a megjegyzéssel, hogy pont úgy néz ki, mint egy nő statisztika a Living Deadből) De itt van ez fantasztikus találmány, amivel nyilván valamirevaló Tapsi Hapsi azonnal meglepi Nyuszimuzsit: mit nekünk te nyári zivatar?! mit nekünk te 200 kilométeres szél-lökés?! Nyuszimuzsi úgy fog előbukkanni alóla, mintha csak a szépségszalonból lépett volna ki, és



olyan boldog lesz, hogy még! Persze ez a találmány sem teljesen tökéletes: lévén ez az izé itt rajta körben teljesen zárt (erre varrjon gombot az eső!), valakinek tartania kell benn az ernyőt, hogy Nyuszimuzsi előkerüljön alóla. Na mindegy. Ez egy apró probléma. De a haja...! Hja, hát a haja az rendben lesz!

Az esős idő persze nemcsak a női frizurák ellen szokott gonosz támadásokat intézni, hanem egyéb kellemetlen hatások is kapcsolhatók hozzá. (Bár érdekes módon nálam ez úgy működik, hogy ha a hőmérséklet 20 fok felé emelkedik, akkor leszek dhádhás.) A nátha szükség szerű velejárója a nyálkahártyák egyre intenzívebb

működése, ugyebár. Ha elég sokat jársz-kelsz napközben, akkor biztos lehetsz benne, hogy pont akkor hagyta otthon a zsebkendődet (vagy már eleve úgy néz ki, hogy jobb ha elő sem veszed), és ilyenkor soha nincs senki, aki adna egy rohadt PZS-t! Marad ugyebár a kissé pórias hüvelykujjas-mutatóujjas 'sutty-a-fübe!'-módszer, illetve a jobb kar sűrű húzogatósa az arc előtt – legalábbis maradt, mert mindez a múlttal Tekintsd meg, hogy milyen szellemes gyógyírt találtak a derék japcsik a probléma orvoslására! Influenza legyen a talpán, ami kifog egy ilyen méretes gurigán! Arról már nem is beszélve, hogy mivel trombitálás közben illedelmesen eltakarod az arcodat, talán a metró többi utasa sem sejtí, hogy te trombitálsz ilyen rettentően. És hopp! Hopp! Vannak még további kiaknázatlan lehetőségek is a találmányban: nem kell hozzá különösebben nagy képzelőerő, hogy ha FORDÍTVÁ viseled a jeles kütyüt, akkor egyéb, higiéniával kapcsolatos szolgáltatásokra is kiválóan alkalmas lehet. (Bár magasabb termetű embereknél ez elég nagymértékű papírpocskelést eredményez, ha fel nem szerelik egy visszacsévével.) Egyelőre ennyit a japán csodákról, újak feltűnése esetén feltétlenül jelentkezünk.



A terjedelemben igaza van!!

A Toplistában igaza van!

A FFVIII-ban nincs!

Na ez baromság. (majd te kitöröld).

Azok a színváltások, viszont eddig senkinek sem tetszett az osztályban. NagyonNAGYONNAGYON RONTJÁK A HANGULATÁT! Csak nézd meg az FF8-nál!!! Az első két oldal barna, a többi meg HUPI KÉK (már boc a kifejezésért)!!!!!! (a felkiáltójel törlést is rád hagyom). Az a jó öreg 576 Kbyte. Az a hangulatos képek az oldalak közepén, ahogy felírtátok a nevüket most meg: ott van feketén, fehéren!!! Valami UNDOMÁNY!!!! És régen nem voltak fehér hátterek, most meg annyi van hogy az már túlzás. Hát az értékelő már elmegy! Ja lenne egy kérésem. Ezt nem kell rossz néven venni. Az a tehén csillogjon már egy kicsit, lehet hogy ezzel az e-mail-el elküldök egy képet. Na eleget ócsároltam az újságokat (így nem tetszel be a CseVibe) (Látod? Nem bíz-hatsz senkiben...), úgyhogy most jöjjen az, ami tetszik: Szókimondó, talán túlságosan is, de legalább jót lehet röhögni (ezt se vedd sértésnek) (Pont ezt ven-ném sértésnek? Ez a cél, ember! Amikor minden további nélkül "UNDOMÁNY"-nak definiáld a munkánkat, azt esetleg vehetném sértésnek, de az meg lepereg rólam.) Az az igazság, hogy már nem írok több jót, egyszerűen tetszik az újság, csak azok a hátterek, és címek legyenek már ott. Sokkal jobb lenne úgy.

POSZTERT A NÉPNEK!!!!!! nekem tetszik a nájlonos megoldás ha ugyanúgy meg fognak jönni az újságok, ugyanis én már elfoztettem. Egyébként mivel nem vagytok (pont) 100 oldalasak, abból a 4 oldalból kijön a poszter két A3-as oldala, a nájlon meg legyen ajándék. A másik az, hogy csak az előfizetőknek küldenek posztert (így többen előfizetnének), mert nekünk (előfizetőknek) úgy is egy borítékban jön az 576Kbyte. Na ennyit írok. Na CSÁ: Zala (Zalavári András (andrs))

No kérem. (Kár, hogy nem címkézem most a leveleket, mert ez lehetett volna egy "Hogy nézünk Miki?")

Egyik fele: Amikor 100 oldalasak let-tünk, teljesen világos volt előttünk, hogy a régi arculatot nem folytathat-juk tovább. Ennek több oka is van. Ennél a terjedelemmel ugyanis nincs idő 5-6 órákat szórakoznunk egy oldallal, amíg körbevagdaljuk a játékok logóit, összemazsolgatjuk a képeket, satöbbi. (Tudunk mi kézni anélkül is.) Jó, tudom: vegyek fel rá embereket – de nem tudok rá felvenni rá embereket, mert azokat meg is kell ám fizetni, hogy elvégezzék a dolgukat, viszont az meg rendesen megdobná az előál-lítási költségeket, amit aztán nyilván egyetlen helyen tudnék kompenzálni: a fogyasztói árban, aminek növelése most éppen nem aktuális. (Legalábbis szerintem.) Ezért kompromisszum-ként egy egyszerűsített látványhoz folyamodunk. A másik ok meg szimp-lán technikai eredetű. Egyrészt a ra-gasztókötés miatt a gerincnél elveszik egy fél-fél centi, ami miatt elég hülyén festenek a két oldalon terpeszkedő képek. (Igen, tudom, hogy a Majesty is

olyan lett, nem kell megírni...). Többek között ezért nincs poszter sem (meg azért sem, mert nem tudod kitépni). A másik technikai probléma meg az a színes hátterekkel, hogy ha kicsit több szín is van a háttérben, akkor még a nyomdának se kell passzeresen (gyk:"szellemképesen") nyomnia, hogy a szöveg usque olvashatatlaná váljon. Ráadásul rontja a szemet is, szóval nem kell azokat a színeket olyan nagyon erőltetni...

Másik fele: Magunkon kívül nem óhajunk senkit majmolni, se magyart, se nyugatit. Körbenéztem kicsit a piacon és tudom mit: ABSZOLÚT nincs miért szégyenkeznünk! A magyarokat most hagyjuk (én se szeretem, ha kóstolgatnak) – de láttál te már egy angol PC-s játékújságot?! Ott aztán tök fehér minden háttér, és nincs rajta semmi, csak a játékképek, de abból vagy 50 és háromnegyed oldalt elfog-lalnak! Az amerikaiak meg pláne: oda elég egy Wordpad és egy Paintbrush is újságkészítéshez.

Harmadik fele (az előbbi emberké-nek): Nagyon meleg pálya ám ez a 'van nete-nincs nete'-téma! Hát ha neked olyan rohadat van neted, akkor vajon mi a francért veszed ezt az újságot? Miért nem töltöd le a netről, ami érdekel?! Ahogy így elnézem az 576-ot, semmi olyan nincs benne, amit a neten ne találnál meg 26000 helyen. (Bár szeméttel az is tele van – mert-hogy az sem volt ám egy piskóta be-szólás! Esetleg elpoénkodhatnék vele, hogy mióta itt van a leveled, mi még jobban teli vagyunk, de természetesen én szoktam magam moderálni.) Aki nem teljesen vak, az nyilván látja, hogy a jövő egyértelműen az online-újságoké, ahol egy friss információ percekben belül publikálható – ezzel a tempóval egy hagyományos módon készülő újság soha nem fog tudni lépést tartani. Ha pedig abból indulunk ki, hogy mindenkinek van nete, akkor nem tart sokáig eljutni a kérdé-sig: ki a francnak kell az 576?! (Már ha tud az ember netül, természetesen.)

Hát lehet, hogy nem egészen világos néhány fentebbi fejtegetésem, de van itt egy kolléga, aki talán érti:

Deer Covboy!

Na ezzel az elms nyitánnyal alig feltű-nően, de nagyon cselesen sikerült utal-nom SZARVASmarha rokonaidra is! :) Valami büzlik az újságban! Ennek okára azonban hamar rájöttem... azt a gombás lerakódást eltávolíthatad volna a lábujja-id közül még skennelés előtt! Mért nem nagybecsű arccoddal kezdted a skenne-lés megerőltető műveletét? :)... (Nem követed folyamatában az eseménye-ket. Az arcommal kezdtem.) De ha ez megtörténik akkor moss fogat előtte, mert ha más nem, akkor legalább az újság illata legyen jó! (Na megállj! Leg-közelebb a Hancut fogom bescannel-ni, miután az arcába pakolt három csirkemájás szendvicset a Tóthban. Mindegyiken legalább fél kiló hagyma van.)

Örömmel fedeztem fel kicsiny levelezési rovatodban, hogy a lapot csupa tördelő meg színkritikus olvassa! Üdvözlöm a kollégákat (az első kategóriába tartozó



emberkék). Én csak annyit mondanék, hogy a fette verzál betűtípus kurzív fattyúsorokkal alkotott aránya úgymond morálisan dehonesztáló! Na! **(Hát ez sem kis hülyeség, de legalább megmagyarázza, hogy miért hívom az 576-ot alkalmanként Fattyúk Tavának. Ha. Ez elég gyenge volt, de egy tördelőnek mindenképpen el kellett lőnom. Egy fél hahát még tán megér.)** És ne szőljon be senki, hogy milyen sok a kép, mert:

1. Vallja be mindenki, hogy él hal a kép-regényekért! :
2. Ha nincs a Photoshopban egy "vágd-mánkörbe" action akkor a képek körbevágása igen jó kis munka és ezt a munkát tisztelni kell! :
3. Ha nem lennének képek, akkor nem lennének képalírások, amelyek most igencsak mérföldekkel megdobják az újság színvonalát!.. Például az a Pálma-textúra az annyira durva volt, hogy egy napot rá kellett pihennem...huhh :))) Fontolgattam, hogy beszólok Neked, hogy mennyire utálhatnak a tördelők, amiért még az utolsó pillanatban is átrendezed az oldalakat, de most aztán kiderült, hogy simán csak mazohista vagy, hát úgy legyen, én tisztelem a másságot. :) Amúgy szerintem ezerral több mint CD, és aki nem érti a jelmondatot az járjon kreativitás továbbképző intézetbe! / Avagy fogyasszon néminemű mennyiségű alkoholt, és próbálja meg gondolkodás nélkül értelmezni az előbbi szlogent! :) / hmm...

A szerkesztőségekben eluralkodott Karel Gott mániát vérlázítónak és egyben szomorúnak tartom! Ezeknek a szlovákoknak (cseheknek?) már megint sikerült! Megint egy jó nagy darabot hasítottak le, ha nem is az ország területéről, de a magyar szellemi élet tagadatlanul oszlopos tagjainak intelligenciájából! / Remélem érezted, hogy most ez jó mélyen volt! ;))) / Szíven szerint megindítanám északi hódító és pusztító körútjára a Best of 3+2 válogatást, méltó válaszként a csalógánylelkű Gott bácsi Lédi Karnyevál fedőnevű akciójára! **(Ha! Most sem múlik el levelezés Karel nélkül. Legközelebb a címlapra tesszem. Vagy ide a Csevegőbe, úgy is elégedetlenkednek már a rajzzal.)** És egyébként is! A finn nyelvzetű Kokkó Jambón nem tesz túl semmi, és ráadásul ők rokonok is! ;))) (Nana. Még nincs kizárva, hogy a mi Jambó Jimmynek is felveszi a repertoárjába! Kokó meg esetleg két mexikói bokszsák között tercelhetne neki. Az lenne csak az igazán szép nap!) Na hát biztos akartam még valami fontosat írni, mert izé... Ja! Örömmel észlelem, hogy a régi CoV-os brigád lassan újfent összeáll! Már csak Gettó mestert kéne bevadászni a csapatba és már lehetne is cserélni a főcímet! ;)

A főcímről jut eszembe! Aki nem találja egy játék címét, annak mint kezdő személy, helyből ajánlanék egy 25++ dioptriás szemüveget, vagy az általam publikált "Hogyan fedezzük fel a címet a cikk elején" c. tanulmányt... A toplistákról annyit, hogy én szívesebben látnék valami "szerkesztőségi szubjektív" fedőnevű rangsort, mert ugye kit érdekel, hogy hol mennyi pénzt adtak játékkért, mert ugye ki

az az értelmes ember aki pénzt ad játékkért természetesen rajtam kívül, akinek jelmondata: "Egy BSA reggelire és jól indul a nap!"... **(Ejnye-bejnye. Hát ez igazán nem szép.)**

Hmm.. háát akkor ennyi terror elég is egyszerre... egyébként a márciusi számban megszűnt a hónap levele titulus? :) **(Miért, előtte volt olyan?)**

Na pááá...áááááakalin kakalin kakalin kamajááá Egger

**Ez a szubjektív szerkesztőségi lista talán nem rossz ötlet, de van egy olyan hátulütője, hogy mi egyenként meg pláne szubjektívak vagyunk. Mondjuk az én listámon a Soldier of Fortune biztos nem szerepelne az elsők között (már mint az első ezemben), Hancu gépén meg még mindig fenn van. Ő viszont engem néz ámuldozva, amint a 12 O'clockban bővítlöm a német honi légvédelmet. (Na tessék! Tudtam, hogy valamit kifelejtettem ebből az újságból...) TJ-nél mondjuk nincs probléma, mert nála kizárólag a Diablo2 a játék, ami mondjuk igen érdekes, figyelembe véve a tényt, hogy meg sem jelent. A legnagyobb baj azonban az, hogy ezekkel a meglehetősen eltérő ízlésekkel elég nehéz lenne egy konszenzusos toplistát összehozni. (Bár most a Mesiah-Majesty-Thief II triumvirátus például mindenkinek tetszett.) De ha már ennyien nem tudtok élni nélküle, akkor majd egyszer összeütünk egyet.**

Csá CoVboy! Má' megint én zavarom köreidet, csak azért zavarlak, mert befejeztem a csevegőt és olyat láttam benne ami eléggé szúrja a szemem. A nejlont, nem NYLON-nak írják? Csak azért, mert én úgy tudom, hogy a név New York és London városok nevéből ered, mert a tudósok, akik kifejlesztették ennek a két városnak gyermekei voltak :)

Én csak egyes hiányos tudással rendelkező olvasók tudását szerettem volna kiegészíteni :)

Előfizessek? **(Természetesen.)** Nyerék?:) **(Hogyne. Ha mást nem, hát 12 576-ot. Mindegyik egy főnyeremény.)** Egy Rivának örülnék. :) **(Hát annak én is. Már haza is menekíttem...)**

KoZi Dear KoZi! Én azért bátorkodtam nejlontnak írni, mert úgy véltem, hogy már eléggé meghonosodott a magyar nyelvben a magyaros írásmóddhoz. **(A fájljal meg a dzsolyosztikkal azért még várnék egy 40-50 évet.)** Azért köszönjük a hozzászólást, mint látod, mindig is szerettünk Spectrum TV-t játszani bohó újságunkban.

Én például mostanában nyelvészkedek, és vad e-maileket váltok a múltkorai számban Moudry Vejce (Okos Tojás) néven feltűnt barátunkkal. Őt egyébként többen meg akarták lincselni a kritika miatt, de szerintem erre nincs semmi szükség, mert akkor velem toltok ki: kívül fogok a továbbiakban Moha és Páfrányról meg a Vakond nadrágjáról levelezni? **(Ha valaki nem tudná: ezek mindent ütő cselák rajzfilmek voltak, úgy 20-25 évvel ezelőtt.)**

Ahoj, Nem, sajnos nem az aranytorkú prágai csalogány zümmögi az adott opuszt, valami újabbkeletu "rocková kapela" (-együttes) az elkövető, de azért tényleg igazán gyönyörűen szól. **(Ez a Gyöngyhajú lány cseláluk.)** Bábicska! A mi drága szeretett Nagynik! **(Ez meg egy Karel Gott MP3 a Bázl-ról.)** Vigyáznai kell, elhatalmasodhat ez a Karelmania! Cleas Göran Hederstörn talán jó el-lenszernek bizonyulhat. **(Ez meg egy svéd Karel Gott-klón, akinek egyik remekét cserealapnak ajánlottam a szlovák Gyöngyhajú lányért. A címét nem merem leírni, mert akkor meg én leszek meglicselve.)** Ha túl magas az adrenalinszint, mondjuk ki egy szuszra az idézett szám címét és máris mindjárt minden okés.

Egyébként ez a szépséges nyelv a cselák, a szlovák vagy (magunk között) tót az a Morvaországától felénk eső rész, nyelve (ha a magyart és a cigányt nem számítjuk ugye), de a cselák-tót nyelvek közt kb annyi különbség van, hogy egyik szebb, mint a másik. Na, egy kicsit több, a szókinccs úgy 90%-a egyezik, a nyelvtan kicsit más és a hangzókészlet is: csak a cseh büszkélkedhet pl. a gyönyörű ř hanggal (rzs-nek kell kimondani). A cseh fő szépsége egyébként a magánhangzók helyenkénti meglepő hiánya, mint például a szállóige-szintű "zmrzlina" (=fagyalt) szóban, vagy a (fonetikusan írom) sztrcs prszt szkrz krk mondókában (dugd le az újjad a torkodon, ezt jelenti). Így járt szegény Vakond is, a vakond szó ugyanis csehül krtek és ennek a kicsinyítése a krtecek. **(Na ne! Kisvakond annyira nagy király, nem hívhatják ÍGYI!)** Nálam ez a dolog ilyen testi torzulás, annak idején ezt tanultam az egyetemen (Bölcsészkar, cseh szak, de ez maradjon köztünk). Ha valaki a miért után érdeklődik, a tanácsstalan vállvonogatás, valamint a cseh sörök világszó minőségének az emlegetése szokott a nyelvemre tolni. Most novemberig kéthetente kint vagyok Prahában, ha van kedvetek, ruccanjatok ki testületileg sörözni, mutatok néhány frankó kocsmát... **(Hát ezen még majd gondolodunk. Addig azért további képzésünk érdekében megíratnád, hogy hogy van tótul, hogy "aggyá még, de sokat!")**

Búcsúzóul egy link, sajnos egyelőre jobbat nem találtam, de ha bukkanok, akkor szívesen <http://lide.pruvodce.cz/vecernicek/kremilek.htm>

Na shledanou (ez a másik mindenki kedvence, azt jelenti, hogy viszontlátásra) Én

Igazából a link volt az, ami miatt a levél bekerült ide. Nézzétek meg - ez mindent üt! Nemcsak azért, mert ez egy eredeti Moha és Páfrány-link (tótul: Kremilek és Bochorka), amin az egyik rész története található, de rajta van a zenéje is MP3-ban! (Be is raktam Windows-starthimnuszak.) Nem utolsó maga a site sem: ez ugyanis egy online vecsernyicek (esti mese) szolgáltató, ha esetleg valaki ezen a szépséges nyelven kívánná álomba

ringatni gyermekét (bár ezt azért én sem gondoltam komolyan). A leg-jobb az egészben a banner: ha a kedves papa elolvasta a mesét (sőt, még jobb, ha a gyerekek olvassa), azonnal átlinkelhet egy töt Gillian Anderson site-ra, ahol Skály ügynök meztelen fotóiban gyönyörködhet. Szép álmokat!

Hello covboy! Lenne egy kérdésem: Mi alapján írtátok a játék gépigényét? Pl: A GTA2-nek és a Drivernek ugyan az volt az igénye, mégis GTA2 hibátlanul megy, a Drivernél meg akadnak gondok. Nekem egy 166MMX-em van 32 RAM-al es egy voodoo1. Ezen jól megy a Soldier of fortune, holt a gépigényhez ilyen meg olyan rémisztó dolgokat írtatok. Na Pál!

Lehet. Ezt mondjuk jó sokan kérdézték már, pedig már a kérdés feltevése előtt válaszoltam rá a februári bevezetőben, ami ugyan egyesek szerint semmiről sem szót, viszont én talán nem véletlenül adtam neki a "Tessék minket elolvasni!" címet. A gépigény a kiadó javallatát szokta tükrözni, amelyben legtöbbször kicsit optimista, de úgy látom, a SoF esetében szigorúak voltak magukhoz.

UFF! Kiált a néma s béna indán s felpattan döglött falovára úgy vágat az ellenség táborába. Szóval kezdenem azzal hogy kipróbáltam milyen a budin (ahogy te szoktad mondani én inkább wc-nek hívom, de hát a divatnak na meg neked megadom magam) olvasni és tényleg jó. Annyira jó hogy még az üritéstől is elment a kedvem, illetve az ihletem mert hogy a dologhoz nálam az is kell. **(Úgy is van: hamar munka sosem jó.)** Befejeztem a fölösleges hülyeségeim ami biztos nem érdekel. Azzal fejezném be a dolgot hogy megadnád-e pár baleknek (olyanoknak mint én) akik írnak neked az emil címiét, mert van egy pár emberke (akik levelét a mélyen tisztelt csevegőben olvastam) akinek nagyon szívesen írnék választ, vagy csak dumálnék velük egy kicsit az élet nagy dolgairól merthogy vannak neki (már mint az életnek nagy dolgai). Most mennem kell mert vmi robbanást hallottam a fürdő felől. Az indián megérkezett a táborba! u.i.: szívesen amőbáznék veled a játék.hu-n (úgyis nyerek). (Haha. Ha valaki rendelkezik egy egész kicsi kis matematikai ismerettel, akkor első lépésként eleve nem is veszhet amőbában. Ezért tartom hülye játéknak. Viszont elismerem, hogy a teljesen érdektelen matekórak tényleg tök jól telnek vele.)

E-mail címeiket inkább nem osztogatok, ha a tulajdonosuk erre külön nem szólít fel, de szerintem a problémád egyszerűen megoldható: az élet nagy dolgainak online megtárgyalására ott vannak a különböző fórumok (index, origo, gamezs, satöbbi), vagy esetleg ICQ. Ott aztán mindenki meg szokta váltani a világot, jól fogod magad érezni.

Maradtam kiváló tisztelettel:

CoVboy



# Hát akkor ennyit mára Hölgyeim és Uraim! Egy hónapra bezárjuk a bótot. Pá!

## Nem menekültök májusban sem! Biztos lesz:

### MDK 2

A ma már a leghíresebb játékfejlesztők egyikének számító Shiny anno az MDK-val robbant be a köztudatba. A folytatást most egy másik nagygágyú, a Bioware (lásd Baldur's Gate) készíti, de a lényeg változatlan: Murder-Death-Kill, azaz eszeveszett öldöklés egy szuperkommandós, és egy intelligens (?) kutya főszereplésével, elképesztő grafikai parádéval!



### StarLancer

Ismerős valakinek a Chris Roberts név? Igen: ő az a bácsi, aki a Wing Commander-sorozatot csinálta. Aztán nemrég kilépett az Origin kötelékéből és saját céget alapított, hogy a Microsoft-tal karöltve StarLancer néven folytassa a híres szériát. Csak a történet változott, a színvonal maradt!



### Shadow Watch

Egy újabb kommandós játék, ezúttal a Jagged Alliance körökre osztott játékmotívumával, képregény-stílusú grafikával, és a Red Stormtól megszokott Tom Clancy-féle nagyszerű regény-háttértörténettel.



### Allegiance

Képzeld el a Homeworldöt úgy, hogy minden egyes űrhajót egy-egy emberi játékos irányít! Képzeld el egy hatalmas űrcsatát, ahol több száz résztvevő lövi darabokra egymás gépét! Képzeld el az Elite-et multiplayerben! Megvan? Akkor most várd meg a következő számunk megjelenését, és kiderül, hogy úgy képzelte-e el, ahogy megvalósult...





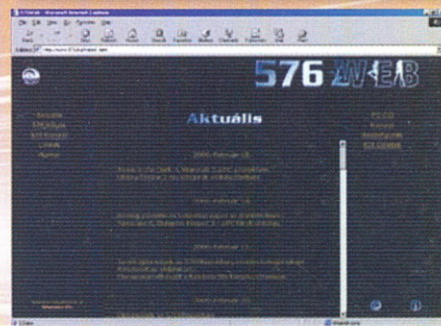
# ON VAGYUNK LINE!

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

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

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

# www.576.hu



## 576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



Következő számunk tartalmából:

- F1 2000 (PSX)
- Syphon Filter 2 (PSX)
- Nascar Rumble (PSX)
- Die Hard Trilogy 2 (PSX)
- Vigilante 8 (N64)
- Urban Chaos (PSX)
- Fear Effect (PSX)
- ISS Pro Evolution (PSX)

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

**AKCIÓS SZELVÉNY**  
Akciók árának csak ezrelékét  
szelvényrel együtt érve meg.  
Egy szelvényt több játék  
vásárlására is jogszerű!

**576**



**MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ  
HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL**

**576** KByte

**HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!**



West End City Center  
Jókai Mór sétány 47.  
Tel.: 23-87-576



Pólus Center  
Center Court 237  
Tel.: 419-41-17



1137 Budapest  
Pozsonyi u. 14.  
Tel.: 35-90-576



Mammut Bev. Központ  
Széna tér 2. emelet  
Tel.: 345-80-76



Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

**WWW.576.HU**

Website-on kaphatsz!

ISSN 0865-8226



9 770865 822000