

# 576

KBYTE

XI. évfolyam, 116. szám  
2000. november Ára: 796,- Ft



**RUNE**  
**WIZARDS & WARRIORS**  
**V-RALLY 2**  
**IN COLD BLOOD**

A görög hitvilág istenei, régvolt hősei, mítikus szörnyei bonyolítják civilizációd fejlődését. Híveid bíznak benned – tartsd kézben az eseményeket!

**MASTER OF OLYMPUS**  
**ZELUS**



# www.576.hu

Novembertől teljesen megújult külsővel és belsővel vár az 576 homepage-e, az 576 Online.

Hidd el, megéri majd benézni hozzánk, hiszen azon kívül, hogy minden részletre kiterjedőleg megkapod a legfrisebb információkat akár a PC-k, akár a konzolok világából, nagyszabású akcióink keretében akár minden nap Tied lehet egy teljes értékű játékprogram, vagy akciófigura. Tegy egy próbát velünk, és garantáljuk: nem fogsz csalódn!



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





# Töretlenül csörtetünk...

**A** lap alján található képet nézvegetve önkéntelenül is behelyettesítem magunkat, és képzeletben orrszarvúvá változom. Elérkezünk az ötödik számhoz és a képi hasonlatnál maradván most kezdjük elérni azt a sebességet, amikor már szárnyainkon lassan-lassan jelentkezni kezd a felhajtó erő.

Csörtetünk, dübörgünk, lábunk nyomán még felverődik a por, de a súly már kevésbé nyomja vállainkat, előbb-utóbb emelkedhetünk talán a földtől is, és egyszer megkezdhetjük végre a szárnyalást felé.

Az elmúlt hónapban már semmi sem fékezett (hát ilyen is van?!), különösebben eget rengető esemény nélkül tudunk a lap elkészítésére koncentrálni. Nem kellett senkinek sem búcsút intenünk, a Csevegő készülő szövegét sem lopták fel az Internetre, határidőre megérkeztek tesztelőinktől a cikkek, szóval a panaszra nem sok az okunk. Igaz, Balázs gépe az átlagosnál 25%-kal gyakrabban lefagy, de ez csak szint visz az életünkbe, mert nyelvváltókat megszügyenítő fantáziával kitalált jelzőkkel kommentálja, amikor másfélórás munkája ismételtelen a mennybe repül. A gőz a fejében kicsapja a biztonsági szelepet, „bláz” a szájba, és öt perc múlva gyűri tovább, az eredmény pedig sokszor még annál is szebb, mint ami a kiindulási alapul szolgált.

Tesztészeink is egyre jobban megtalálják a saját hangjukat, kialakult az „állandó kezdőemberekből” álló csapat. Ábécé sorrendben: Adam, Balage, Clemi, Gazsi, KeFe, Martin, Tyler Durden, Uriel és (nem utolsó sorban) VargaB. Ígéretes a kispadon ülők névsora is: Ago, Bari, Cooper, E.T., és Szöcske, akinek (ha máshonnan nem is) a manager-program tesztjeiből tudhatjuk, az utánpótlás nevelésére is odafigyel egy jó szövetségi kapitány.

Ennek egyik eredményeként, az ismeretlenből robbant be közénk Gy.Z., akit azonnal a mélyvízbe löktünk, de szerencsésen túlélte, és debütálásának nagyon kedvező volt a fogadtása. A következő számban, ha így folytatja, minden bizonnyal már az állandó kezdőcsapatban érezheti magát.

Bemutatózók ebben a számban is vannak, többen is

játéklehetőséghez jutottak: Crow, Levy, P.B., és Szasza. Töletek, olvasóktól is függ, hogy a későbbiekben találkozunk-e még itt (az 576 lapjain) velük.

Vannak, sőt egyre többen vannak a titkos favoritjaink, akik a múlt havi Bevezetőben „meghirdetett” újságírói pályázatra jelentkeztek. Hát, ha ezt én előre tudom...

Áldom korom technikai színvonalát, és azt a legfőbb okost, aki kitalálta az elektronikus levelezést! Ha ez nem így lenne, már régen nem tudnék átvergődni a leveles-zsákokon, és félt, hogy veszélybe kerülne még a következő szám megjelenése is. Csak megnyugtatóan a jelentkezőknek: minden levelet átfutottam, találkoztam leírásokkal, amelyek több mint ígéretesek! A válaszleveleimben még csak egy-két hónapos türelmeteket kértem, most már biztosan tudom, hogy a feldolgozás ennél jóval tovább fog tartani. Türelem, türelem és harmadszorra is türelem — na és a megértésedet, amit most kérek tőletek! Nem zárult le semmi, nem maradtok ki semmiből, bizatok benne, hogy váratlan meglepetésként hozni fogja a Télapó, vagy ha nem ő, akkor a Húsvéti Nyuszi a „behívó” levelet. Ha csak egy mód van rá, minden elkövetkező számba (hogy fog ennek „örülni” a könyvelőnk!) terveim szerint lehetőséget adok egy-egy új tesztesz bemutatkozásának.

Más, az e havi számról néhány mondatban: a SzösszenNet szerkesztését, mint látni fogjátok, Martintól átvette a Bagó Peti, és a tervek szerint a következő számtól már a Híreket is ő fogja írni, levéve a terhet Uriel válláról, de csak azért, hogy több ideje maradjon a programok nyújtolására. A Fülbevaló rovatunk most (mivel nem nagyon volt miről írni) szünetel, de ha minden igaz, a következő számban már ismét jelentkeznek. Na de most a világrt sem szaporítottam a szót tovább, jó szórakozást, élvezetes elmélyülést kívánok minden olvasónknak a következő oldalakon!

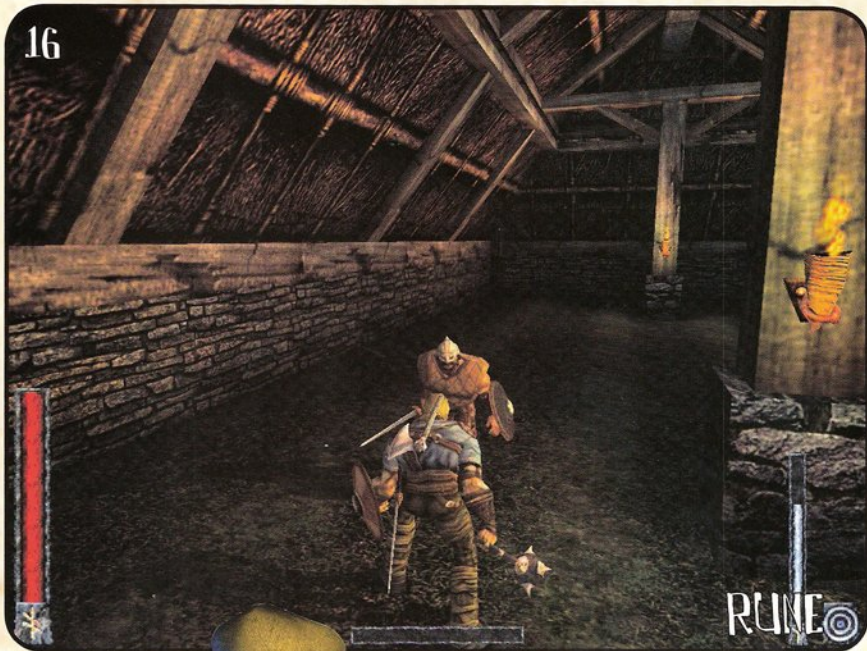
Széchényi János  
főszerkesztő  
szjvc@576.hu





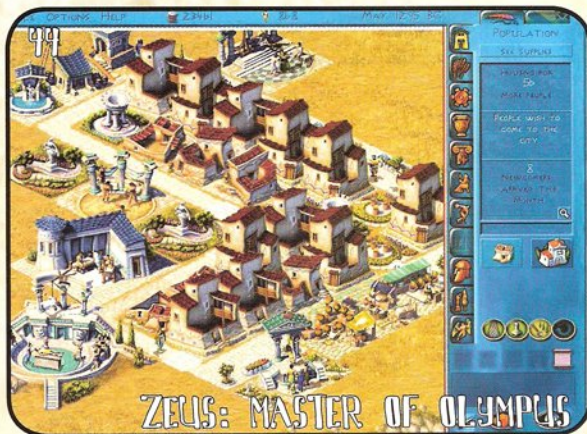
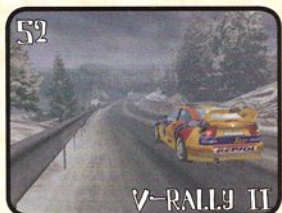
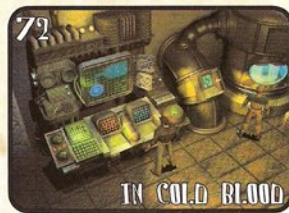
# tartalom

XI. ÉVFOLYAM, 116. SZÁM, 2000. NOVEMBER



<b>Bevezető</b>	<b>1</b>
<b>Tartalom</b>	<b>2</b>
<b>HÍREK, ELŐZETESÉK</b>	
<b>Hírek</b>	<b>4</b>
<b>Resurrection</b>	<b>10</b>
<b>Hitman: Codename 47</b>	<b>12</b>
<b>New Legends</b>	<b>14</b>
<b>ISMERTETŐK</b>	
<b>Rune</b>	<b>16</b>
<b>Deep Fighter</b>	<b>20</b>
<b>Combat Flight Simulator II</b>	<b>24</b>
<b>Pacific Warriors: Air Combat Action</b>	<b>28</b>
<b>Panzer General III: Scorched Earth</b>	<b>30</b>
<b>Close Combat V: Invasion Normandy</b>	<b>32</b>





<b>The Outforce</b>	<b>34</b>
<b>Wizards &amp; Warriors</b>	<b>36</b>
<b>Rome Caesar's Will</b>	<b>40</b>
<b>Zeus: Master of Olympus</b>	<b>44</b>
<b>Superbike 2001</b>	<b>48</b>
<b>F1 Manager</b>	<b>50</b>
<b>V-Rally II: Expert Edition</b>	<b>52</b>
<b>Counter-Strike képregény</b>	<b>54</b>
<b>SWAT III: Elite Edition</b>	<b>56</b>
<b>NHL 2001</b>	<b>62</b>
<b>Vyruz</b>	<b>68</b>

<b>Blair Witch I: Rustin Parr</b>	<b>70</b>
<b>In Cold Blood</b>	<b>72</b>
<b>Heroes Chronicles: Warlords &amp; Wastelands</b>	<b>74</b>
<b>LEGO Creator Knights' Kingdom</b>	<b>76</b>
<b>LEGOland</b>	<b>78</b>
<b>LEGO Alpha Team</b>	<b>80</b>
<b>LEGO Stunt Rally</b>	<b>81</b>
<b>Recon</b>	<b>82</b>
<b>Galaga: Destination Earth</b>	<b>84</b>

**CHEATEK, EGYEBEK**

<b>Cinkelt lapok</b>	<b>86</b>
<b>SzösszeNet</b>	<b>88</b>
<b>Csevegő</b>	<b>92</b>
<b>Toplisták</b>	<b>96</b>
<b>Decemberi ajánló</b>	<b>96</b>



**576 KByte**

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

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

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

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

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

Előfizethető a szerkesztőség címén,  
rözsaszín postai utalványon:

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

Előfizetési 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.





# HÍREK

## - Avagy mi újság a nagyvilágban?

### A jövő gladiátorai



Nemrég jelentette be a Take 2 Interactive, az éppen készülöben lévő új arcade akciójátékát a MoHo-t. A program egy érdekes futurisztikus világban fog játszódni. A fejlesztési munkálatokban a Dungeon Keeper-ből már ismert Bullfrog-os csapat jó néhány tagja is részt vett. A MoHo egy olyan akciódús arcade játék lesz, ahol rettenthetetlen gladiátorként kell egymást gyilkolnunk a közönség szórakoztatásának céljából. Főhősünket az elkövetett bűneiért cserébe életfogytiglani börtönre ítélik a bírák, ebben a brutális társadalomban. Egyetlen lehetőségünk a túlélésre, a börtönben folyó élet-halál harcra történő kénytelen-kelletlen beszállítás lesz. Az itt kialakult

börtönhierarchiában két féle ember létezik. Az egyik a bajnok, a másik a legyőzött ellenfél. Ellenfeleink vérszomjas galaktikus bűnözők és szörnyek lesznek. Célnk az, hogy egymás után legyőzve az ellenfeleket minél feljebb és feljebb jussunk a ranglétrán és elnyerjük a szintek között elérhető legmagasabb bajnoki címeket. Ezáltal nem csak a népszerűségünk, hanem a többi ellenfélben felszított gyűlölet vagy éppen félelem is nőttön nő. Végül, ha sikeresen felküzdöttük magunkat a csúcsra és elpusztítottuk az összes ellenfelet, elnyerhetjük az oly nagyon áhított szabadságunkat. A játék nagyszerű hangulatot ígér és több száz ellenfelet! A programban több mint nyolcvan különböző szint lesz, melyek akár mind más és más helyszíneket is takarhatnak. Öt különféle karakter közül választhatjuk ki a nekünk tetszőt. Ezek mind különböző fizikai erőt képviselnek, valamint eltérő a támadási erejük. Mindegyikük eltérő speciális jellemzőkkel fog rendelkezni és emellett más lesz a tapasztalati

pontjaik jellemzője is. A program által használt grafikai motorról is érdemes néhány szót ejtenünk. A játékban a küzdőtér folyamatosan formálódik, mozog, mintha élne. Földhöz csapkodott ellenfeleink óriási rengéseket idézhetnek elő, melyeket az ügyesebb játékosok egyfajta gyorsítóként is felhasználhatnak. Egyféle állandóan mozgó és átalakuló környezetet képzeljünk magunk köré, ahol bármi megtörténhet. Ennek a grafikai újításnak köszönhetően egy teljesen új játékműnyben lehet részünk. A játék PSX verziója már ez év őszén megjelent, míg a Dreamcast és a Pc verzió kiadását ez év végére, egy a Karácsonyhoz közeli időpontra tervezik a fejlesztők. Link: <http://www.losttoy.com>



### Újabb dínó-dili

A Universal Studios ez év Szeptemberének végén meg- egyezést kötött a Japán Konami Corporationnal egy új program elkészítését illetően, amely a Jurassic Park III-ik részének forgatókönyvén fog alapulni. A meg- egyezés értelmében a programot a Universal játékkészítésre sza- kosodott részlege fogja elkészí- teni, majd a megjelenés után a Konami fogja azt terjeszteni. A program alapjául természetesen, a 2001-es év nyarán a moziba kerülő film Jurassic Park film szol- gál. A Universal és az Amblin, akik a filmet is készítik igen nagy remé- nyeket fűznek a programhoz. Egyelőre, csak annyi információt tudunk meg a programról, hogy valami egészen egyedi játéks- tilust fog a játékvilágba hozni. A programot nem csak PC-re, hanem az összes, a közeljövőben megjelenő második generációs konzolra el szeretnék készíteni. További, a Universal Interactive Studios gondozásában



megjelenő programok érkezése is igen valószínű, mert a cég még három nagyobb projecten dolgo- zik a Jurassic Park III mellett. Minden egyes játék tartalmazni fog multiplayer és online opciókat is. Link: <http://www.universalstudios.com/jurassic/>



### A Descent esete a Fekete Lyukkal...

A Thrust Wave nevű Amerikai fejlesztőcsapat valós idejű űr stratégiai játékot készít, **The Rift** néven. A program még az elmúlt év Márciusában lett bemutatva, a San Jose-i Independent Games Festival-on (Független Alkotók Játékainak versenye). Ezen az összejövetelen az akkor még csak az éppen vázlatokban elké- szült program, a saját verseny- számában rögtön első helyezést ért el. Azóta a játék folyamatos

fejlesztés alatt állt és idő közben megvette a kiadási jogokat a Francia Microids játékkiaadó cég. A Thrust Wave alig négy emberrel kezdte el a munkáját a múlt év legelején. Ma ez a szám már 10-re bővült, ebből is látszik a nagy érdeklődés a program iránt. A játék a jó öreg Descent stílusában készült, jelentős stratégiai beütéssel. Elsősorban a fejlesztések, a technológiai szint növelése és az ezzel egyenes arány- ban növekvő harci képes- ségünk fejlesztése lesz a legfőbb feladat. A program teljesen 3D-s lesz vadonatúj, a progra- mozók által kifejlesztett gra- fikai meghajtóval. Az első jelentősebb hír egy demó for-



májában várható, amit a cég valamikor Október végén vagy November elején szeretne kiadni. A program egyébként jelenleg a legutolsó béta verzió- nál tart, a várható megjelenés az USA-ban November végére vár- ható. Európában Karácsonyra tervezik a végleges verziót. Link: <http://www.thrustwave.com>





## A bajvívás nagymesterei

Nemrégén szárnyra kapott egy új hír a Ronin Entertainmentt éppen készülő játékról a **Legend of The Blademaster**-ről. A japán stílusáról elhíresült Ronin Entertainment csodálatos 3D akció kalandjátékot készített el



a számunkra. Nagyszerű Japán zenére folyik a véres küzdelem a játék közben, a grafika pedig lélegzetelállítóan szép lesz. A program inkább egy ókori Ianatsy játék elemeit ötvözi a Japán anime-manga stílussal, amely manapság az egyik legdivatosabb stílus a fiatalabb generáció tagjai között. Nagyszerű tájak, és monumentális részletek tarkítják az amúgy sem unalmas játékmene-

tetet. Ötfele egymástól teljesen eltérő karakter választható, akik harctudása, fejlődési sebessége és speciális képességei is mind-mind eltérőek. Ezek kiválasztásától függően a játékmenet is folyamatosan változik, amellyel

jelentősen kibővül az amúgy sem rövid játékidő. Ellenfeleink között is több mint ötven különböző szörnyet, nindzsákat, élőhalottakat és a Japán mitológiából vett démoni alakokat fedezhetünk fel. A program valószínű megjelenése még ebben az évben várható, de pontos dátum még nincs megjelölve, ezért akár a jövő év elejéig is elhúzódhat a dolog. Link: <http://www.blademaster.com/games/>



## MAHASZ tájkun

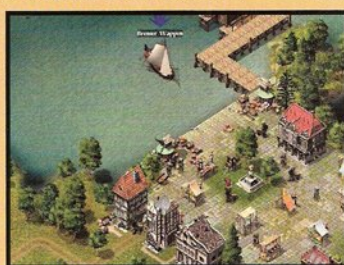
A Németországi Ascarom fejlesztőcsapat bemutatta legújabb valós idejű tengeri stratégiai játékát a Patrizier II-t. A program egy



real time stratégiai játék lesz, melyben kereskedelmi hajókkal kell egy kisvállalkozóból hatalmas üzleti mágnássá felfejlődünk. A kereskedelmi szimulációban a

London és Norwood között fennálló történelmi hátteret építették be a programozók. Érdekességként nem csak a kereskedelem irányítása lesz a feladatunk, hanem saját magunknak kell előállítani azokat a cikkeket, amelyeket árúként kínálunk fel. Legvégső célunk az óriási Hans

hajóbirodalom igazgatótanácsába történő bejutás. Hogy ezt a célt el tudjuk érni, mesteri módon kell tudnunk üzletelni, mindemellett fenn kell tudni tartani a különböző cikkeink termelési mutatóit, valamint ki kell tudnunk elégíteni a folyamatosan növekvő munkaigényeket. A játék



mind a menétét, mind a grafikáját tekintve erősen hasonlít a Tycoon című városépítő stratégiai programokra. A program megjelenése valószínűleg 2000 negyedik negyedévében, a Karácsony játékdömping idején lesz várható. Link: <http://www.ascarom.com/games/patrizier2/>

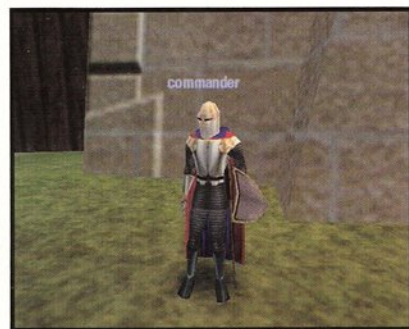
## Az Excalibur-legenda folytatódik



A hősi lovagkorba utazhatunk el a Mythic Entertainment új játékában a Dark Age of Camelotban. Mint az a címből már kiderülhetett egy szuper kalandjátéknak lehetünk majd részesei, amely a sötét középkor világába kalauzolja el a rettenhetetlen játékosokat. A történet három, a középkorban igen jelentős szerepet betöltő földrészen játszódik. Ezek Albion (Anglia), Hibernia és a sötét és félelmetes Midgard. A történet csupán néhány nappal Arthur király halála után játszódik. A legendás uralkodó halála miatt az említett három legerősebb tagállam pusztító háborúba kezd egymással. Mindhárom nemzet legfőbb célja, hogy magának tud-

hassa a mesés Camelot-ot, Arthur király legfőbb kincsét. A játékosok egy különleges és veszélyekkel teli világba léphetnek be, ahol minden sarokról veszély les rájuk. Nem csak akciókra, hanem jelentős

stratégiai taktikai részekre is számíthatunk, ahol letesztehetjük a saját és az ellenfeleink erejét és ellenálló képességét. A számítógép által irányított ellenfeleink között egyaránt megtalálhatóak a mítikus szörnyek, lázadó szakadárok, rablók, nagyhatalmú varázslók és a misztikus közepkor meséiből ismeretes szörnyek és demónok is. Nem csak az ellen-



feleinket kell azonban megfékeznünk, hanem a területeinkre betörő, a másik nagyhatalmak által irányított hordák ellen is fel kell vennünk a harcot. Igen fejlett mesterséges intelligenciával fognak rendelkezni az ellenfeleink, ezért a programot úgy készítették el, hogy a kezdő játékosok könnyebb fokozatokat is kiválaszthassanak a játék kezdetén. A program, pontos megjelenéséről egyelőre semmi használható információ sem látott még napvilágot. Egy-két elejtett szóval azonban arra utaltak, hogy legkésőbb 2001 első negyedévében szeretnék az USA-ban a programot kiadni. Link: <http://www.mythicentertainment.com>

## Grouch

A Revistronic Games egy 3D akció kaland játékot készít Grouch címmel. **Grouch**-ot, a barbárt fogjunk megformálni. Grouch nyugodtan éledgelne otthonában feleségével, de megjelenik a rettenetes Ogres és elrabolja az asszonykát. Terve egy kissé sikamlós, ugyanis a hőgyet leendő gyermekei anyjaként szeretné hasznosítani. A hadúr fajának tagjai lassan teljesen kihal-



nak, ezért egy fajta vérrsítést kényszerít magának feleséget az emberek közül. A játék hosszú szinteken át kíséri el hősnünket, hogy végül eljusson a szinte megközelíthetetlen erődbe. Az akció részek nem túl realiztikusak, egyfajta rajzfilm-szerű, pörgő akciót játszhatunk végig, mely egyszerűen adja vissza a szereplők brutalitását. A program megjelenése 2000 Karácsonyára várható. Link: <http://www.revistronic.com/games/grouch/>



## A három(sárkány)királyok



Az sem lesz túl ritka, hogy egynéhányan szövelkeznek ellenünk, és összevont haderőkkel próbálnak meg minket a földre döngölni. Ezt megakadályozandó ki kell tanulnunk a diplomácia minden trükkös fogását, hogy különböző trükkökkel vagy épp megvesztegetéssel, lefizetésekkel szerezünk magunknak segítőket, a magukat semlegesnek valló tartományok seregei közül. A program a Kinai történelem egyik legvadabb és legvéresebb időszakát öleli fel, melyből Luo Guanzhong könyvet is irt The Three Kingdoms címmel. A játék kálalilag erősen hasonlatos az Age of Empires sorozat csodálatos grafikájához, amit a készítőik ötvözték a Shogun nagyszerű hangulatával. A várható megjelenést legkésőbb 2000 év végére, Karácsony tájékkára ígérték a készítőik. Link: <http://www.sierrastudios.com/games/fateofthedragon/>

Sokat sejtelt az Eidos Interactive **Fate of The Dragon** című játékának elsőként kiadott néhány képe. A programot az Overmax Studios készíti el, teljes címe Three Kings: Fate of the Dragon lesz. A játékot elsősorban a stratégiai megszállottaknak ajánlják a fejlesztők. Mint a képekből is kiderül egy csodálatos, Kínában játszódó programról van szó. Az időszakításunk utáni II. században, kell a helyünket megállnunk egy katonai vezető személyében. Hadsereget kell toboroznunk és felfegyvereznünk, valamint fenntartanunk. Az ezekkel kapcsolatos kiadások is nekünk kell boldogulnunk. Egyféle gazdasági-harci stratégiai játék képzeljük el, ahol a tartományok egymással vetélkedő hűbérurai próbálnak meg felénk kerekedni, miközben keményen agyalják egymást is.



## A világ (már megint) nem elég...

A Topware Interactive-ot egyre inkább az élményben sorolják a jobbnál jobb játékokainak kapcsán. Az biztos, hogy a fejlesztőcsapat most sem csak a fenékén ülve töltötte az időt. Az Iron Dignity ismétellen a csapat zsenialitását bizonyítja.



A játékban egy olyan katonát alakítunk, akinek titkos információkat kell gyűjteni, miközben túszoikat szabadítanak ki, és ellenséges bázisokat söpörnek le a föld színéről. Fantasztikusan szép grafika és pörgős játékmenet jellemzi a programot. A játék folyamán több tucatnyi olyan küldetést kell végigvinnünk, amely kihatással lesz a későbbi körülményekre. Ha elrontunk egy küldetést, akár világméretű katasztrófát is okoz-

hatunk. A küldetéseink sikerétől függően folyamatosan változik a játékmenet. Több különböző feladat között repülőgépekkel repülhetünk, tankokba ülve csapatokat irányíthatunk, vagy egyszerűen gyalog-

ként is szembe szállhatunk az ellenfeleinkkel. A játék grafikai meg-hajtójára jellemző, hogy az Unreal-hoz hasonló nagyságú területeket képes megmozgatni hasonló részletességű grafikával. A történet jónéhány különböző helyszínen játszódik. Egyaránt bejárhatjuk Európa kisebb hegyi településeit és a messzi Oroszország jeges világát, valamint az egzotikus trópusi éghajlatú területek némelyikét. A program előreláthatólag 2001 első felében jelenik majd meg. Link: <http://www.topware.com/previews/ironDignity/>

## Avernum II

Egy kicsit még ismeretlen a Spiderweb nevű programozó cég neve a Magyar piacon. Pedig az Avernum című program néhány évvel ezelőtt megjelent első része nagy siker volt. A játék a régió Wizardry és az Ultima játékok fantasy RPG menetét fogja majd követni. Egyszerű 16 bites grafika, gyors és pörgős játékmenet, valamint alacsony gépigény jellemzi az Avernum II-t. Többféle választható karakterrel lesz a játék megtűzdelve, akik közül aztán összeállíthatjuk a nekünk legjobbra kézre álló csapatot. Azok, akik még emlékeznek és szerették az Amigán és a Commodor 64-en hódító „egy képernyős” RPG játékokat, amilyen a Black Crypt vagy a KnightMare volt, ismét kellemes órákat tölthetnek el a gép előtt. A grafikát a fantasy játékok egyik legismertebb illusztrátora, az a Phil Foglio rajzolta, akinek neve sok nagyszerű és hasonló stílusú könyv illusztrálását is fémjelzi. A történetet három egymástól teljesen eltérő módon is elkezdhetjük. Ezek egyébként három egymástól különböző játékmenetet és játékmenyeresít tartogatnak a kalandokra szomjazó játékosoknak. A játék várható megjelenése valamikor 2000 telére várható az előzetes bejelentések alapján.



## Ősi hősök az Ördög ellen



képvisel. A harci tulajdonságaik mellett a fegyvermentes harc is szerepet kapott a játékban. Karaktereink között megtalálható a sima harcos, aki akrobatikus harcművészetben is jártas, vagy a barbár mely egyfajta sumó harcosként is szerepel. Választhatóak ezen kívül, még igazi különlegességek is. Ilyen például

A Gathering of Developers adja ki a Phantagram fejlesztőcsapat új stratégiai kalandjátékát a Kingdom Under Fire-t. Ez a program rugalmas valós idejű stratégiát kínál egyszerű kaland-játék környezetbe ágyazva egy olyan világban, amelyet teljesen tönkretettek az éveken át tartó háborúk és belviszályok. A program kivételesen nem egy közepes kori történetet mesél el, hanem egy kitalált fantasy környezetben játszódik. A program így egy kettős műfajú játékot kínál a játékosoknak, akik hét játszható karakter irányítására közül választhatnak, amelyek mind

a más dimenziókból szökött démon vagy a nagy hatalmú képességekkel megáldott idegen varázsló, akik saját faja kitaszított a rendből. A történet igen akciócentrikus és egy kicsit sem hasonlít a mostanság oly szívesen koppintott Diablo szériához. Itt két faj tagjainak egymás ellen forduló fejlődési harcát követhetjük végig, a kezdetektől egészen a hősi mennybenmenetelig. A program várható megjelenését 2000. november közepére ígérték a fejlesztők. Link: <http://kuf.godgames.com/> - <http://www.phantagram.com/> - <http://www.kingdomunderfire.com>

RTS mind RPG mód-ban hatnak egy-másra, lehetőséget adva ezzel arra, hogy befolyásolják a hősek fejlődését éppúgy, mint a játék két fájának előremenetét, az Embereknek és az Ördögöknek. Mind-egyik választható karakter más és más harci és játékstílust





## Egy Nornális játék mindenkinek

Az elsősorban gyermekeknek szóló játékaikról ismert Creature's Lab November végén vagy December elején fogja kiadni a **Creature's Playground** névre hallgató programját, amely a Creature's Village című nagyszerű yrekek sorozaton alapul. A programban a Norn nevezetű, a sorozatokból már ismert kis lényeket fogjuk irányítani, megannyi kalandon keresztül. A kiadott hírek szerint a program nagy valószínűséggel elnyeri a BAFTA Entertainment gyermekjáték díját. Az elsősorban kicsiknek készülő

programot az egész családnak szánják, ahol együtt tornáztathatják az agyukat felnőttek és gyerekek. Sok-sok logikai feladaton kell átjutnia a játékosoknak. Az újítások egyike, hogy az általunk irányított Norn-ok az intelligenciájuknak köszönhetően saját döntések meghozatalára is képesek lesznek és tanulni is fognak a megszerzett tapasztalataikból. A kezdésben meg kell kreálnunk a saját Norn-unkat, amely egy speciális karaktergeneráló rendszeren át történik. Ezek után adunk egy nevet az „újsz-



lőttek" és kezdhethetjük is felfedezni a Creature's Playground varázslatos világát. Jónéhány helyszínt bejárhatunk, úgymint: vidámparkokat, föld alatti járatokat és városokat, úrrálmást és még egy hullámvasút kezelését is kitanulhatjuk. További jellemzők még: 15 újabb helyszín, két új norn



fajta, cirkuszi mutatványok: óriáskerék, kísértetkastély és kalózzjáték. A szülőök ködszóval állíthatják be a hangot, a program indítását, a „lefevés idejét”. Új területek és elfoglaltságok, ha eyesítjük a játékot a régebben megjelent Creature Adventure-rel. Link: <http://www.supergamez.hu/>

## Újabb jeges fuvallat

Alig jelent meg a várva várt Icewind Dale, máris itt a hír a hozzá készülő Expansion Pack-ot. Óriási tömegű újítással kedveskednek a készítők a kalandjátékosoknak az új játékban, mely nem csak a történetében, hanem az egész külalakjában át fog alakulni. A program az



**Icewind Dale: Heart of Winter** címet viseli majd, és az AD&D második kiadású szabálykönyvének alapul. Tegernyi újonnan felfedezhető terület áll a rendelkezésünkre, megannyi új szörnyeteggel, varázslattal, hihetetlen kalandokkal. Az R. A. Salvatore könyvein (Forgotten Realms) történet igen sok játékmeneti és technológiai fejlesztést is tartalmazni fog. Úgy, mint a kor követelményeinek megfelelő nagyobb felbontású grafikát, újonnan megszerezhető drágaköveket és tekerceket. A program az Icewind Dale játékmenetének az alapjait használja fel, de itt lehetőségünk lesz a továbbfejlesztésre és újabb tapasztalati pontok megszerzése mellett, karaktereink maximális fejlettségük jelentős bővítésére. A grafikai újítások között szerepel a nagyobb (800x600-as) felbontás,



valamint a program OpenGL 3D támogatása. Néhány szóban a játékmenetről. A kalandozásokra éhező játékosok öt vadonatúj helyszínt járhatnak be. A főbb cselekmény egyik helyszíne Lonelywood, a Tíz Város

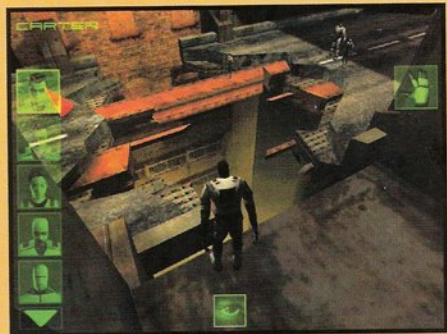
egyike, ahol már találkozhatunk is újabb ellenfeleinkkel a barbárokkal, élőhalottakkal, életerőnköt szívó vámpírlényekkel és a különös Rhemoarok-kal. Nagy hatalmú varázslataink között helyet kaptak az olyan mágiák, mint **Abi-Dalzim Horrid Wilting-je** vagy a **Blade Barrier** varázslat. Nagyszerű mágikus tárgyaink listája is bővült. Megszerezhető a **Wil-o-Wisp** gyűrű, melynek viselője valóságos elektromos zuhanyt képes ellenfeleinek nyakába zúdítani, vagy a **Vexed Armor** amelyben egy démon olyan lakik, aki elpusztítja a viselőjét és a környező ellenfelek között is hatalmas pusztításba kezd. A végleges programot ugyancsak a Bioware készíti és a cég által kifejlesztett Infinity engine, egy jóval továbbfejlesztett változatát használja majd. Ezt a grafikai meghajtót eredetileg a **Baldur's Gate** folytatásához készítették, hogy végül is miért nem ezt használták fel a **Shadow of Amn**-nál az nem ismeretes. A kiegészítő futtatásához szükségünk lesz az eredeti Icewind Dale-re is. A program megjelenése a jövő év közepe környékén várható, de megerősítés még nem volt ez ügyben. Link: [http://www.interplay.com/icewind\\_how](http://www.interplay.com/icewind_how)

## Az Éden tervezet



Megint egy akció / kalandjátékkal bővül a játékinálát az Eidos Interactive jövőtáéból. A **Tomb Raider** sorozatról elhíresült **CORE** új programja egy nagyszerű új szemszögből lefolytatott játéktilust kínál minden kalandozó kedv embernek. A **Project Eden** címet

viselő program, első és egyben nagy újítása a felcserélhető first person és a **Tomb Raider** féle harmadik személyű nézet. A nekünk tetszőleges módon játszhatjuk a játékot **Quake** szerűen vagy egyfajta kívülállóként a főhősünket hátulról követve, mint egy védőangyal. A játékban egy négytagú csapattal játszhatunk, ahol a karakterek fejlődése jelentősen függ az egymásra gyakorolt hatástól. Ez azt jelenti, hogy a csapatunk tagjai az akciók során megszerzett tapasztalati pontok segítségével, vezető szerepet vihatnak ki maguknak. Ezáltal



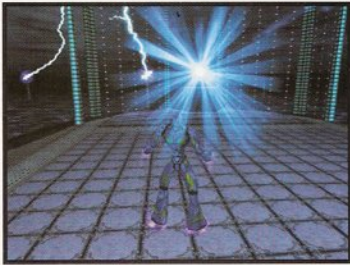
akármely csapatban belüli hierarchia is másképp alakul ki. A gyengébb karakterek a háttérbe szorulnak és a fejlődésük is lelassul, míg a keményebbek akár meg is próbálhatják a jelenlegi vezér leverése által átvenni a hatalmat. A program egyaránt játszható lesz single valamint multiplayer módban és tervezik az online lehetőség bevezetését is.

A játékhoz egy új grafikai motort készítettek a programozók, mert a **Tomb Raider**-ét már túl öregnek gondolták. Ez a játék kinézetén meg is fog látszani. Az új Mapping technológiák mellett a karakterek textúrázását is megváltoztatták. Emellett a figurák animálása is egy meghökkentően új felületet kapott, melynek segítségével lehetővé vált a karakterek mozgásának nagyon valósággh, változtatható idejű visszajátzása. A grafikai modellek morfolhatóak és kizárólagosan csak ebben a játékban megtalálható effektekkel is bővíthetőek. A játékmenet szerkezete parancsfileokon keresztül működik, amely azon a világon vezeti keresztül a játékost, amelyet eltorzított a saját evolúciója, ahol a lakosok természetellenesen és gyakran vészjósló erőszakkal reagálnak. A várható megjelenés 2001 első-második negyedében lesz.

Link: <http://www.eidosinteractive.com/previews/projecteden/>



## Csak egy maradhat!



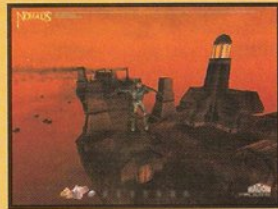
Hatásos képeket adott ki a Diversions Entertainment a robotjátékok kedvelőinek készülő **One Must Fall: Battlegrounds**-ból. Ez a program a verekedős játékok igen szűk táborát lesz hivatott bővíteni. A játékban megannyi különböző robottal vehetjük fel a versenyt egymással vagy a gép ellen, de a hálózati játékban lehetőség lesz egyféle rampage játékra is, ahol akár nyolcan is apíthatjuk egymást. A játékos egy óriási harci robotot irányíthat, ahol a célunk szerint a lehető legjobbnak kell lennünk ahhoz, hogy az összes ellenfelünket legyőzve, mi lehessünk a galaxis legjobb pilótája. Jó pár robot közül választhat-



tunk, melynek mindegyike különböző fegyverzettel és speciális mozgásokkal fog rendelkezni, amelyek közül néhányat csak a játékunk előrehaladtával kapunk meg. A kiválasztott pálya is megszabja milyen esélyekkel, szállunk szembe a soron következő ellenfeleinkkel. A grafikai jellemzők között új 3D engine és nagyon élethű fényhatások szerepelnek. A program megjelenése csak jövőre várható, de még több információt, videót és hírt olvashatunk a játék hivatalos honlapján. Link: <http://www.omf.com> (hivatalos honlap) <http://www.supergamez.hu> (hírek, érdekességek a játékról).

## A levegő nomádjai...

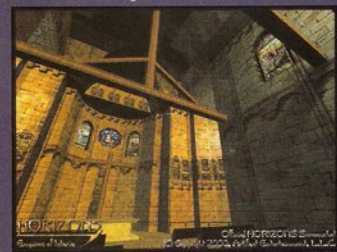
Újabb hírek láttak napvilágot a Recon Laboratories készülőben lévő akció-stratégiai játékától a **Nomads**-ról. A programban gyalogosan vagy fantasztikus repülő szerkezeteken keresztül vehetjük fel a harcot ellenfeleinkkel, a lebegő sziklák alkotta világban. Eme kis életterek birtoklásáért folyik majd a harc, ahol bőven lesz részünk akcióban, amikor meg kell védenünk a már megszerzett területeket a betörni akaró ellenségtől. De a stratégiai-taktikai érzékünkre is szükségünk lesz egy jól védett terület, minél kisebb kárt okozó birtokbavételéhez. A Recon Laboratories-nek nem



ez az első ilyen jellegű munkája, mert ők állnak a még 1998-ban megjelent hasonló stílusú képviselő Urban Assault mögött is. A képből kideríthető, hogy nem egy mindennapi játékkal lesz dolgunk a Nomads személyében. Sajnos a programnak egyelőre sem a kiadója, sem a megjelenési dátuma nem ismeretes. Addig is amíg a fejlesztők kiadók után kutatnak, mi izgatottan várjuk a jövő év első felére ígért demó verziót és az újabb híreket. Link: <http://www.supergamez.hu/>

## Végtelen történet?

Csodálatos grafikájával hívja fel a figyelmet magára az Artifact Entertainment új 3D szerepjátéka a **Horizons**. A programról jelenleg csak különböző screenshot-ok adottak a fejlesztő cég, a történet és a pontos cselekményt még nem hozták a nyilvánosságra. Annnyit azért lehet már tudni, hogy a program a klasszikus RPG ahgymányokat fogja majd követni. A történelmi háttérrel rendelkező játékban, karakterünket (vagy karaktereinket) a harcokban megszerzett tapasztalati pontjaink úján tanít-hatjuk újabb képességek elsajátítására. Az igazi érdekesség az, hogy a bejelentések szerint az általunk látható képek csak egy igen béta programot tárnak elénk, ahol a grafikát a végleges formájában még szebben szeretnék kialakítani. (!!!) Azaz a végső kép még ennél is durvábban fog festeni. Egy másik érdekesség. Az Artifact Entertainment 2000. október 27-én indítja el azt a nyílt fórumot, ahol bárki bármilyen formában felteheti kérdéseit és észrevételeit a fejlesztők felé. Minden kritikus és elismerő hozzászólást figyelembe vesznek és válaszolnak is arra, melynek az a célja, hogy a lehető legteljesebb mértékben kielégítsék a játékosok igényeit. Szóval kedves kritikusok hajrá, a véleményeketek mind elmondhatjátok, emellett ha elég érdekesek és lényegbevágók a kérdéseitek, akkor még az ígéretek szerint egyike lehetnek annak a száz bétatesztelőnek is, akiket a fórumra jelentkezők közül választanak ki. Mindaddig folytatják a program finomíthatását, amíg a kiadott előzetesek és képek meg nem győzik a játékosokat. A várható megjelenésig még eltelik egy kis idő, ugyanis ez valamikor 2001 harmadik-negyedik negyedévére telték. Link: <http://www.artifact.com/> / <http://www.supergamez.hu>



## Matrix és a Cyberpunk

Újabb híreket kaptunk a Mist Land's régóta készülő 3D RPG stratégiai játékából, mely a **Paradise Cracked** címet kapta. Ebben a játékban egy RPG és egy valós idejű stratégiai játék kombinációját játszhatjuk, ahol a játékosokat és a velük összefüggő főbb eseményeket egy elképzelt cyberpunk világba vakták a készítők. A történet egy fiatal, számítógépek feltörésével és adatok ello-



pásával foglalatokodó hacker és barátai körül forog, akik különböző veszélyhelyzetekbe kerülnek a munkájuk során. Veszélyes hálózatokba kell betörniük, ahol bármelyik pillanatban felfedezhetik őket a rendszerek őrzésével megbízott programok. Gyilkos biztonsági robotokkal kell megküzdeniük és az operációs rendszerre épített kódok felismerésével és feltörésével, csapdákat is hatástalaníthatnak. Ezt a történetet a cyberpunk műfaj két legnagyobb alakja, William Gibson és Philip K. Dick munkái inspirálták, valamint a hasonló témájú filmek, mint a Szárnyas Fejvadász, vagy a Matrix. A készítőik által felépített világban mindenki a gépek és a világot irányító multinacionális cégek rabja. Minden ezek körül forog.



A cégek egymás között felosztják a területeket és ezeken belül ők az élet és a halál urai. Hőseink ezen szeretnénk változtatni a cégek fő számítógépeibe betörve és az ottani magot tönkretéve, romlásba dönteni azt. A programot legjobban az Incubation és a Jagged Alliance sorozathoz hasonlíthatjuk. A programot 2001 második negyedévében a Buka Entertainment fogja kiadni. A program hivatalos honlapja: <http://www.buka.com/games/paradise/index.html/> Hírek a programról: <http://www.supergamez.hu/>



## A Hold hadművelet



A Travelbox Hungária Kft. kiadásában megjelenő magyar nyelvű Earth 2150 kizárólagos folytatása.

A Lunar Corporation, az Eurázsiai Dinasztia és az Egyesült Civil Államok felkészültek az utolsó, mindent eldöntő ütközetre. Lázás munka veszi kezdetét a Holdon folyó projekt megszer-

zésére. Egyedül a kódnév ismert... „Naptény”...

Az emberiség történelmének egyik legsötétebb fejezetét feldolgozó nagyszerű 3D valósídejű stratégiai játékról, mint emlékezhetek rá a júliusi számban már írtunk ismertetőt. A most megjelent folytatást mindenki nagy izgalommal várta, no nemcsak az új történet miatt, hanem mert ritkán adatik meg, hogy egy remek játék magyar nyelven is játszható legyen.

A Hold Hadművelet három terjedelmes küldetést és küldetésenként több



mint 100 missziós feladatot tartalmaz. Minimum 100 óra játékidőt ígérnek fejlesztői, melyet a multiplayer lehetőségekkel kibővítve, szinte majdnem a végtelenségig játszhatunk. Felhőtlen szórakozásunk az előzetes képeket látva garantáltnak

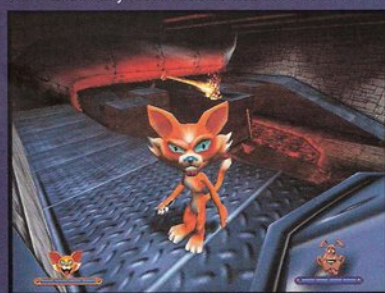
biztosított lesz. Minden harcoló oldalon több mint 50 felszerelés és épület található, amely csak erősíteni fogja a változatosságot kedvelő gamerek boldogság érzetét.

Az egyedülálló térképszerkesztővel és feliratozóval (amely természetesen korlátlanul a rendelkezésére áll egészen egyediekre tud formálni a saját küldetéseidet. Több mint 25 multiplayer hadszíntéren LAN, Internet és EarthNet elérésen keresztül bírhatod jobb belátásra ellenfeleidet.

A játék gépigényére sem lehet panaszunk, hiszen a minimál követelményben a ma már igencsak szerénynek számító P233 szerepel 32 MB RAM-mal, és a winchesteren 450 MB szabad helyel.

## Kutya macska barátság

Igazán aranyos játék várható a nemsokára megjelenő **Spotswood & Eric** című játék személyében, melyet az Evolution Software fejleszt PC-re. A Spotswood & Eric egy 3D rajfstílusú akció kalandjátékot takar, melyet az egész család számára ajánlanak a programozók. A játék központja a két fő karakter. Spotwood (a kövér folyton jó kedélyű kutya), és Eric (egy apró árva cica). Két hősünk a fejébe veszi, hogy megmenti leendő gazdájukat Doc-ot, a gonosz Big Fishy karmái közül, aki átvette kicsi hőseink otthonának irányítását. A Sonic-hoz hasonlóan itt is mindkét karakterrel



egyszerre tudunk játszani, így kihasználva az eltérő tulajdonságaikat, aminek segítségével képessé vagyunk tönkretenni Big Fishy sötét tervét. Eric apró méretű és nagyon fürge, melynek segítségével a szinte megközelíthetetlen helyekre is képes eljutni, valamint für-



geségével és ügyes mozgásával könnyedén ki tudjuk cselezni az ellenfeleinket. Spotswood elsősorban nyers erejét és méretelem természetét kamatoztathatja a küzdelmek, kalandok és a számtalan kihívás közepette. A szinte folyamatos csetepaték közepette mindig ő lesz a bunyós karakterünk, míg Eric

inkább a logikai és ügyességi feladatok végrehajtására alkalmazható. Az igazán érdekes, a játékba szőtt csapatmunka lesz. Néha ugyanis lehetetlen lesz egy karakterrel megoldani a feladatokat és ilyenkor a kicsi Eric felpattan a nagy és erős Eric nyakába, hogy együttes erővel kerekedjenek felül a megoldandó problémákon. Tehát a játék másik erős pontja lesz a csapatalkotás. A program főbb jellemzői az egyszerű irányítás, az egyedi karakter megformázás, egy csipetnyi finom és néha izléstelen humor. A „Spotswood and Eric”-et úgy tűnik, hogy minden korosztály számára szerkesztették. A programot már egy éve fejlesztik a következő generációs konzolokra és PC-re is. A megjelenési idő egyelőre még nincs tisztázva, de előreláthatólag a jövő év első felében lesz a kiadás dátuma. Link: <http://www.evolutiongames.com/spotswoodanderic/>

## Bukott istenek háborúja

A Septerra Core című RPG játékaról már ismerhetjük a hősi eposzok és kalandjátékok feldolgozásával foglalkozó Valkyrie Studios-t. A következő projektjükből, ami a **Seraphim** címet viseli, már kiadtak egy kisebb videót. A Seraphim egy RPG elemekkel bőven megtűzdelt akciójáték lesz. A játék lényegében bukott szárnyas isteneket alakíthatunk, akiket a néppükkel szemben tanúsított túlzott brutalitásuk miatt kiűztek a valhallából. Ezeket a nagy hatalmú teremtményeket aztán egy a földhöz nagyon hasonló világba költöztették, ahol az egymással való rivalizálás óriási harcokat szított fel. A kis planéta emberi lakói úgy döntöttek, hogy egyszerre csak egy istenhez hajlandók imádkozni, ezért kell a rivális felekek egymást pusztítani. Aztán ha majd egyetlen egy isten marad fenn, ő a hozzá intézett imák segítségével talán újra elfoglalhatja a helyét a Kánaánban. A mitikus istenek nem saját maguk küzdenek egymás ellen, hanem erejüket a dühükkel együtt halandó emberekbe töltik bele, akik aztán hatalmas szárnyakat növesztve veszik fel a küzdelmet egymás ellen. A furcsa legendákkal teli háttértörténet kibontako-



zása folyamán kell átküzdeni magunkat a győzelem felé vezető úton. Maga a játék története a nyugati kultúrák mitológiájából lett kialakítva, majd eme kiindulási alap után a fejlesztők kiegészítétek mindezt az Indiai, Japán és Babilóniai kultúrák elemeivel. A programnak így igen erős bibliai hangulata lett, melyet sok-sok fantasy és

RPG elemmel tettek színesebbé. Hatalmas mennyiségű fegyver áll majd a rendelkezésünkre, amelyeket a legyőzöttektől vehetjük el, de akár titkos helyeken is összeszedhetjük őket vagy megvásárolhatjuk őket az arra kijelölt játékszónákban. Karaktereinket külön képernyőkön választhatjuk ki a játék elején, ugyanitt megválaszthatjuk a klánunkat, fegyverzetet és varázslat típusainkat valamint a paizsrendszerünket és a jellemzően egyedi szárnyformánkat. A program fejlesztése jelenleg a kezdeti szakasz végén van, de a várható megjelenés csak igen későn, 2002 második negyedévére tervezi a fejlesztő csapat. Ez a hír egy kicsit azért mellbeütött, hiszen nem tudjuk hová fejlődik addigra a játékok minőségére és vajon versenyképes lesz-e akkor még a Seraphim.

Link:  
<http://www.valkyriestudios.com>  
<http://www.seraphim.com>



# RESURRECTION

★ HÁROM HŐS... HÁROM KALAND... EGY VÉGZET...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Nebula Entertainment  
**Kiadó:** Dinamic Multimedia  
**Web:** www.dinamic.com  
**Megjelenés:** Karácsony (?)

Valljuk be őszintén, a külső nézetes akciójátékok koronázatlan királya, elnézést, királynője mindig is Lara Croft volt. Bár sok trónkövetelő akadt, sosem tudták azt a szintet megütni, ami elég lett volna az elsőség elbitorlásához. Említhetném akár a szomorú véget ért Die By The Swordot, a Crusaders Of Might & Magicet, vagy éppen a nagyreményű Prince Of Persia 3D-t, valahogy sosem sikerült a fejlesztőknek annyi újdonságot hozniuk a stílusba, ami elég lett volna ahhoz, hogy korszakalkotóvá váljanak. A legnagyobb fejlődést még mindig Lara újabb és újabb kalandjai jelentették, maguk mögé szorítva minden egyéb próbálkozást. Ez annyira még nem is lett volna probléma — de a Tomb Raider újabb epizódjai már maguk sem tudtak igazán előrelépést felmutatni. Lara kalandjainak ellaposodásával a külső nézetes akciójátékok műfaja elkezdett valami hasonló tetszhalott állapotban leledzeni, mint a hasonló sorsú RPG kategória annak idején.

Persze, ha abból indulunk ki, hogy a játékfejlesztők maguk is játékronggók, logikusnak tűnik, hogy egy idő után valamelyik kiadó megjelenik egy olyan progival, amely a népszerű, de megújulni képtelen műfajt kellőképpen megreformálja. Ilyen volt az RPG esetében a Diablo, amely a haldokló műfajba új szint, új izgalmakat tudott hozni, és általa a szerepjátékok újból dicső fényükben ragyoghattak — a kate-gória csillaga napjainkban is felfelé ível...

Lara trónja is meg-inogni látszik. Ezt bizonyítja a nem-régiben megjelent Heavy Metal F.A.K.K.2 is, amely lényege-sen több izgalmat,

hangja, máris itt a legújabb trónkövetelő, a várva várt Rune, amiről e szá-munk hasábjain olvashattok... róla csak annyit, hogy nem vélet-lenül nyerte el a Hónap játéka kitüntető ti-tulust!

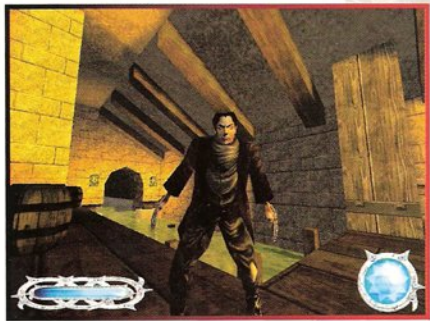
És a sornak még egyáltalán nincs vége — úgy látszik, a külső nézetes akciójátékok ugyanarra a sorsa



## Feltámadás spanyol módra

Valószínűleg a spanyol fejlesztő cégek sincsenek sokkal könnyebb helyzetben, mint mi, magyarok. Talán ezért is tudok annyira együtt érezni velük — no meg azért, mert imádom a sangriát. Nekik azért két szempontból is könnyebb. Először is közelebb vannak a nagy kiadókhoz, legalábbis földrajzilag. Másodsorban, nekik van egy saját nagy kiadójuk is, a Dinamic Multimedia — ami ugyebár jelentősen megkönnyítheti a fejlesztők helyzetét. A Resurrection-re persze egyből le is csapott a Dinamic, ami egyáltalán nem véletlen.

A szeptemberi ECTS beszámoló lapjain már láthatatok egy képet erről a rendkívül alaposan kidolgozott játékról. Ami nekem egyből felkeltette a figyelmemet, az a gyönyörű textúrázás volt. A Resurrection-ben végre alacsonyabb felbontásban is részletes, szép textúrákat láthatunk, ami nem kis előnyt jelent az egyre inkább erőművekre készülő játékok között (az ígéretek szerint az ajánlott gépigény P200, 32 MB Ram — D3D kártya ajánlott, de NEM kötelező!). A másik érdekesség, hogy a műfajban megszokottól



kihívást, és lenyűgözőbb látványt nyújtott, mint a Tomb Raider bármelyik része — nem beszélve Julie-ról, aki mint jelenség is simán verte Larát...

De még el sem csendesedett a Julie-t övező siker vissz-

RPG. A kezdő lökés után elindul a lavina...

A jövőben jobbnál jobb játékok jelennek majd meg a műfajban, amivel — remélhetőleg — mi, a játékosok járunk a legjobban (sőt, még Lara rajongói is örülhetnek, hiszen kedvenc hősiüknek jócskán fel kell kötnie a kakkhi-színű gatyát, ha meg akarja védeni koronáját).

Egy lesz ezek közül a Resurrection is — valószínűleg csak véletlen, hogy a címébe foglaltak mindent, amiről idáig beszéltem...





eltérően itt akár három szereplő közül is választhatunk, akik persze egy cseppet sem hasonlítanak egymásra. Nemcsak külsejükben, de mozgásukban, kombóikban, és történetükben is egészen mások. Igen, kombót említettem, ugyanis a Resurrection-ben a küzdelem fontos elemei a harci kombók, hasonló módon kivételezve, mint ahogy azt a Heavy Metal

Segítője egy sárkány-agyarból készült kard, amely csatában megnő. Az utolsó hősünk Daiko, az emancipáció élő bizonyítéka, egy harcos varázslónő, aki mentális erejére, és változatos varázslataira támaszkodhat a harcban — vagy egyszerűen csak láthatatlanná válik.

A fejlesztők nemes egyszerűséggel kaland-akció-szerepjátéknak

(!) titulálják a Resurrectiont, állításuk szerint eddig soha nem látott módon fonódik össze a három műfaj ebben a játékban. Hogy ez mennyiben igaz és mit is takar pontosan, azt csak akkor tudjuk majd meg, ha végre kezünkbe



F. A. K. K. 2-ben megtapasztalhatunk. Viszont itt, mivel a harc eleve csak a kézfegyverekre korlátozódik, lényegesen több, fejlenként tizenkét kombót tudunk használni. Ezen kívül minden főhősnek van még a tarsolyában némi egyéni speciális képesség.

### A fekete sárkány visszatér...

A főszereplő gárdánk igazi válogatott banda: a történet szerint a három egyáltalán nem összeillő karakter kényszerűségből lépett szövetségre, hogy legyőzzék a gonosz istenséget és hűséges, falánk fekete sárkányát. Domenico, a bestiális külsejű, démonikus fattyú a lopakodás nagy mestere: megbújik a sötét sarkokban, észrevétlenül mászik a mennyezeten, hogy aztán elsőprő erejű, vérengző támadással lépje meg az ellenséget — őt személyes bosszú vezérli. Gau egy legendás hírvő lovas, aki önmagában, és elveiben megígott hite miatt keres választ kérdéseire.

kaparintjuk a programot. Addig is elégedjete meg annyival, hogy két féle játékmódban küzdhetünk: az első az Adventure mód, amiben Airos és Sagras világainak nyolc különböző helyszínén keresztül

kell kalandoznunk — a másik az Arcade mód, ahol őt féle küzdőtérén párbajozhatunk.

A játék hangulata, helyszínei sokban emlékeztetnek a Prince of Persia 3D-re — turbános ellenfelek, arab világot idéző épületek, rózsalugasok, ilyesmi... Ez sajnos az említett játékban nem igazán jött be, bár mondjuk nem is ezen múlt a POP3D népszerűtlensége — mindenesetre a fantasy játékok

jól bevált ellenfelei sem maradhatnak el, biztos, ami biztos — így aki emberi lények ellen szeret közdeni, ugyanúgy megtalálhatja a számítást, mint aki a goblinokat kaszabolja szívesen. Szóval nézzétek meg a képeket, és döntsétek el magatok, hogy tetszik-e.

### Kényelmes-e a spanyol-ciszma?

Az biztos, hogy ritka az olyan játék, ahol ennyire eredeti, jól kidolgozott szereplők vannak, ráadásul mindjárt három! A harci rendszer is eltér egy kicsit a megszokottól, hiszen nem elég csak ráfeküdni a támadás gombra, az igazán hatásos akciókhoz bizony muszáj lesz a kombókat használni — nem beszélve arról, hogy a



jól megalkotott ellenséges AI nem áttal még védekezni is, sőt, ha folyamatosan csak ütünk-vágunk, akkor egyszerűen beáll védekező pózba, így kényszerítve a játékost egy kis virtuózításra. A fejlesztők



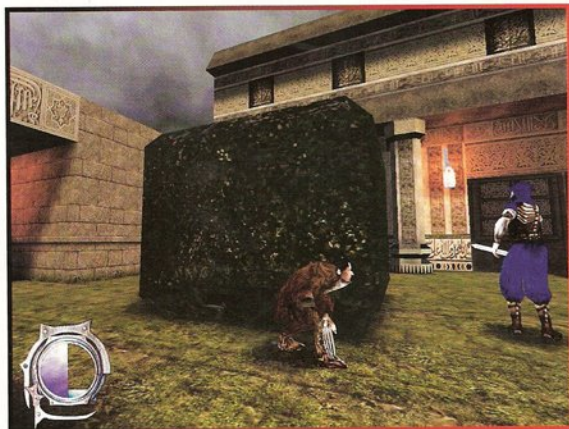
szokatlanul erős mesterséges intelligenciát ígérnek éberség és támadási taktika terén, de ne lepődjünk meg akkor sem, ha ellenfeleink, lesből támadnak, vagy akár menekülőre fogják a dolgot!

A grafikai megjelenítés — mint azt a képeken is láthatjátok — tényleg csúcs, van itt minden féle csecsebecse, mi szem-szájnak ingere: portál technológia, animációs interpoláció, fényárnyék letérképezés, volumetrikus, és krómhatású fények, különleges tűz és füst effektek, de inkább nem sorolom tovább, mert már én sem tudom, miről van szó — ha valaki nem érti ezeket a szak kifejezéseket (mint pl. én :-)), forduljon bizalommal KeFe™ barátomhoz, aki nagy spíler a témában.

Meg merem kockáztatni azt is, hogy a Resurrection már csak azért is jó lesz, mert spanyol fejlesztés — hiszen csakúgy, mint a hazai fejlesztőknek, a spanyol gárdának is olyan játékokat kell készíteniük, ami megállja a helyét a nagy nevek mellett, ha fent akarnak maradni. Erre sajnos — és megint csak a mi szerencsénk — rá vannak kényszerítve.

És ha ezt sikerül elérniük, mindenki jól jár — de főleg mi, a játékosok. Hiszen akkor nem csak egy újabb középszerű játékot kapunk a pénzünkért.

VargaB.





# HITMAN: CODENAME 47

★ CSEDES ERŐSZAK...

## SZEMÉLYI IGAZLVÁNY

Fejlesztő: IO Interactive  
Kiadó: Eidos Interactive  
Web: www.hitman.dk  
Megjelenés: 2001. eleje

Nagyot fordult a világ az elmúlt pár évben. Ez persze így elég elcsépelten hangozhat, de gondoljunk csak például az egész világot (és kis hazánkat) átforgató kulturális transzformációs csatasorba állító latino mosószer... izé... szappanoperák, és az egymással kommerszialisban egyre jobban versengő tv-csatornák, amelyekben időről-időre visszaköszön egy-egy hátsó zsebből előlőrgatott, cukormáz fiúbanda vagy szóló „énekes”, akinek több a foga, mint az IQ-ja...

Persze, azért a helyzet nem annyira

általam kedvelt zenei műfajok között (a legújabb kedvencem a 9Days, ha valakinek megvan a CD, küldje el MP3-ban — persze szigorúan jogtisztán:)), a mozikban is láthatunk egy-egy igényesebb filmet (kb. a bemutatók egy tizede...), és hát végülis, van már Southpark is a TV-ben, magyarul csak úgy, mint feliratosan, úgyhogy még nincs gáz.

Talán éppen a gyorsuló tempó, az állandó, az agresszív életvitel, blablaba miatt az emberek elkezdtek ráunni a mozihősök megszokott „jófiúságára” — magam is rengetegszer hallottam az emberektől egy film után: Énem így csinátam volna, én visszab\*ztam volna a köcsögöt a zanyába, vazze...!!!

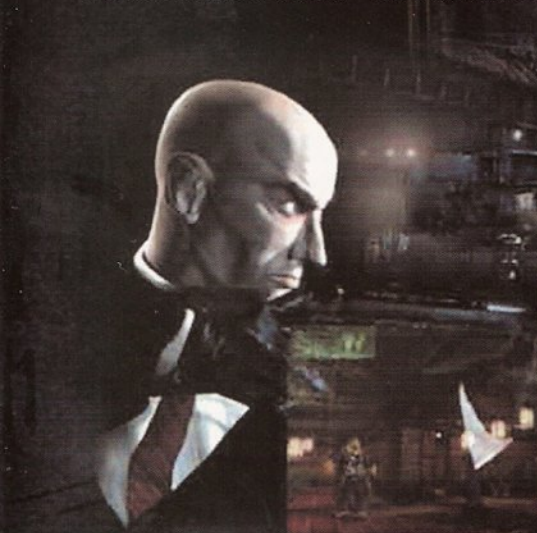
Persze a filmkészítők is ráéreztek erre, és elkezdtek megjelenni a vásznon az antihősök. Egy-egy film elvéve korábban is akadt, ahol a főszereplő rosszfiú, bűnöző, aki csak a maga érdekeit nézi, és

pártolása (előleg csak megemlíteni a Reservoir Dogs, vagy a forgatókönyv íróként jegyzett Alkonyattól pirkadatig és a Szüretelt gyilkosok című alkotásokat), mégis ez a film érte el azt, hogy Hollywood ontani kezdte magából a főszerepben tetszelgő bűnözőket. De hiába lett divat az Elmor Leonard regények adaptálása, az igazi, vérbeli rosszfiúk csak nagyon kevés mozi-ban léptek főhősként színre — a jelenség „átkorcsosult” a rosszfiú-vagyok-de-megjavulok műfaj térdhódításává (lásd Gyilkosok gyilkosa). Az utolsó igazán tökös rosszfiú fil-



Not bad - you will soon be the bang of this. No cry from behind.

várunk: az egyik az Alcatraz, ahol egy szökésben lévő legyenc bórbe bújhatunk, aztán ott van még a Mafia (ez nem tudom, mi lesz:)), és végül, de nem utolsósorban hamarosan megjelenik az a játék is, amire én személy szerint már nagyon fenem a fogam: ez pedig a Hitman: Codename 47.



veszélyes — talán csak én vagyok egy kissé borúlátó. Mindesetre, aki keres, az még mindig megtalálja a saját ízlésének megfelelő szellemi tápanyagot: hiszen magam is naponta bukkanok új arcokra az

sosem gondol másokra, de az igazi áttörést Tarantino Pulp Fiction-je hozta. Olyan nagy nevek, mint John Travolta, Samuel L. Jackson, Harvey Keitel, vagy az akkor még szinte ismeretlen, de azóta sztárrá vált Ving

Rhames feledhetetlen alakításával segítettek abban, hogy a Ponyvaregény elnyerje a legeredatibb forgatókönyvért járó Oscart, és igazi kultuszszá váljon. Persze Tarantinora ez előtt, és ez után is jellemző volt a negatív figurák

met számomra a Mel Gibsonos Payback jelentette — legalábbis egyelőre —, de az aztán tényleg tökéletes sikerült... azóta csend.

Ami bejön az egyik helyen, az be fog jönni a másikon is — valahogy így gondolkozhatnak a számítógépes programok világában a fejesekek, hiszen az új mozis műfaj születésével megjelentek az új szemléletű játékok, ahol végre nem a hősiesség legényit alakítanunk, hanem mondjuk a gengszterek sofőrjét (Driver), vagy a maffia jeles tagját (Kingpin).

Miközben a mozikban mostanában a kosztümös történelmi és a gimis lávsztori filmek élnek teneszánzukat, a játékok körében a rosszfiú-műfaj hamarosan újabb erőre kap — elég csak három olyan nagy nevet megemlíteni, amiket már nagyon várok/

## Fedőneve: fejdavás

Hitman semmit nem tud a saját múltjáról. Egyhanguan tengi életét, csak a meló napról-napra. Igaz, ez a munka nem túl hétköznapi — Hitman ugyanis bérgyilkos, méghozzá a legjobb a világon. Egy titkos, földalatti szervezetnek dolgozik, amely azt tűzte ki céljává, hogy a törvényt útját megkerülve a maga kezébe veszi az igazságszolgáltatást, és leszámol az alvilággal. A szervezet az agy, amely kitervezi a központi személyek likvidálását, Hitman a kéz, amely végrehajtja az előírt feladatokat.

A célszemélyek vezető alvilági beosztásban lévő emberek — haláluk fontos kapcsolatokat szüntethet meg, befolyásos klánokat tehet cselekvésképtelenné, vagy akár különböző bűnöző csoportokat fordíthat egymás ellen.





Mindez azonban csak a felszín. Valójában még maga Hitman sem tudja, mi feladatának igazi mibenléte. Apránként azonban kibontakoznak előtte az ördögi terv részletei, és kezd rájönni, mire is használják fel pontosan...

A nyomok egy genetika-tudóshoz vezetnek, és egy forradalmi kísérlethez. Hitman ráébred, hogy ő maga

nyakon öntve egy jó adag stratégiával. Távrolról sem hasonlít a többi lövöldözős anyagra — a hangsúly nem az akción van, nem is lehetne, hiszen a golyó drága, a bűnözők éberek, és a közhiedelemmel ellentétben okosak is. A mi feladatunk a lehető legkevesebb feltűnéssel, főleg lövöldözés és áldozatok nélkül végrehajtani a ránk kiszabott feladatot — ez pedig komoly tervezést és szervezést igényel. A küldetések előtt pontos képet kaphatunk az akció helyszínéről, a célszemélyek elhelyezkedéséről, a feladat végrehajtásának előzetes tervéről, vagy akár műholdas felvételeket is

kicsit gyanúsán viselkedünk. Az ellenfelek alkalmazkodnak a környezet adta lehetőségekhez, fedezékbe bújnak, vagy ha erre nincs lehetőség, leguggolnak, hogy kisebb célpontot nyújtsanak, ráadásul még a cselekedeteiket is képesek összehangolni egymással. A fegyverpogásra azon nyomban az összes környékünkön lévő bűnöző a keresésünkre indul, még szerencse, hogy ezekről a megmozdulásokról folyamatosan tájékoztatást kapunk. Mindenesetre ebből már kiderül, hogy nem egyszerű öldöklésről lesz szó, de szerencsére a küldetések sem erre vannak kiélezve — akad például



volt a kísérlet első alanya, a prototípus — és a feladata nem más, mint eltüntetni a kísérlet nyomait.

Ahogy kezd összerakosgatni múltjának széthullott szilánkjait, rájön: ő maga lesz a következő célpont...

## Ölni csak szépen, okosan

A HC47 készítői tisztában vannak azzal, hogy külső nézetes akció játékból tizenkettő egy lucat, a gyenge fajtákkal meg ráadásul Dunát lehetne rekeszteni. Így hát olyan témához nyúltak, amihez ebben a formában még soha senki előttük — én ezen kívül eddig csak egy fejdáaszos játékot ismertem, a Szárnyas Fejdáasz, de az nem is volt igazi fejdáasz, ráadásul még szárnya sem volt...

Minden bizonnyal sokakat izgatt a bérnyilkos szerepe, hogy milyen lehet hidegvérrel ölni, meghúzni a ravaszt, aztán csendben, feltűnés nélkül köddé válni. Nos, már nem is kell sokat várni, hiszen a Hitmanben hamarosan belebújhatnak a fejdáasz bőrébe...

Amikor először hallottam erről a játékról, azt gondoltam, hogy FPS lesz. Hogy ez megsemmisítő történet, annak valószínűleg az az oka, hogy csak belső nézetből nem lehetett volna megvalósítani azt a sok kikapcsolandó lehetőséget, amit ez a téma kínál. A HC47 egyszerre egy ügyes ségi és egy akció játék turmixa.



megnézhetünk az ügyben érintett bűnözők főszerelésével. Mi magunk dönthetünk, milyen fegyverrel és felszereléssel indulunk a "bevetésre", de nem árt minden eshetőségre előre felkészülni. Hitman világa nagyon is valóságos...

## Milyen is egy okos bűnöző...

Akik megszokták már más játékokban, hogy az ellenfelek csak egy fokkal intelligensebbek a foglósásra váró marháknál, azok sürgősen gyakoroljanak egy kicsit valamelyik R6 játékkal a HC47 előtt. Itt

ugyanis eddig példátlan AI-val találja magát szemben az egyszeri játékos. A kézben tartott fegyverrel való mászkálást például kapásból felejtjük, ugyanis abban a pillanatban tüzet nyitnak ránk, ahogy meglátunk — de még akkor is, ha csak

olyan, szinte "vértelennek" mondható feladat is, ahol egy bombát kell elhelyezni a célszemély limuzinjában, szóval jobb felkészülni, hogy az eszünket többet kell használnunk, mint a Fire gombot.

## A részletek

A Hitmanhez egy vadonatúj engine-t készítették a fejlesztők, ami saját állításuk szerint az eddigi legrészletesebb környezet megjelenítését teszi lehetővé. Az előzetes anyagok képeit elnézve ez nem is tűnik túlzásnak, de valószínűleg ennek komoly ára lesz a hardverigény terén. 3D gyorsítás kötelező, RAM-ból lehetőleg vásároljunk fel egy letemesebb készletet, és ha úgy érezzük, megért az idő egy gyorsabb CPU beiktatására, hát azt is tegyük most meg. Cserébe lenyűgöző látványban lesz részünk: több, mint nyolcvan aprólékosan kidolgozott karakter, teljesen élethű mozgással (hála a csontváz alapú renderelésnek), a hajuk, és a ruháza-

tuk külön életet él — ha valaki látta már a hivatalos trailert, az tudja, hogy ez nem túlzás —, valamint húsznál is több csodálatosan modellezett és textúrázott helyszín, amelyek építészeti szempontból is megfelelnek a valóságnak — mindez akár 1600x1200 felbontásban, 32 biten. A 3D hangzás, és az interaktív zene már csak hab a tortán.

Amitől azonban egy kicsit félek, az az irányítás. Külön koordináljuk Hitman mozgását, jó néhány billentyű felhasználásával, nézőpontja viszont (illetve a fegyver célkeresztje) ettől teljesen függetlenül mozgatható, az egérrel. Ez így elsőre talán ígéretesen hangzik, de aki például már vezetett járművet a Counter Strike-ban, az tudja, hogy a két egymástól független mozgást nagyon nehéz megfelelően összehangolni, főleg, ha mondjuk éppen egy lucat jakuzi támad ránk. Remélem, ezt sikerül az IO gárdájának kellőképpen kezelhetőre megvalósítani, hogy legalább ki is lehessen használni azt a sok élethűen kidolgozott mozdulatot, amire Hitman képes.

A készítőik direkt felhívják a figyelmünket, hogy ez nem a valóság, csak egy teljesen digitálisan megalkotott világ. Nem a jó és a rossz közti harc, csak a túlélési ösztön fejlesztése... a profizmus illúziója.

És hogy tőkéletes-e ez az illúzió? Hamarosan meglátjuk...

VargaB.



# NEW LEGENDS

★ A NAPNEVŰ MANUS KALANDJAI A KÉK DÉMONNAL, MEG A NYUGDÍJAS MESTERLÖVÉSSZEL

**SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY**

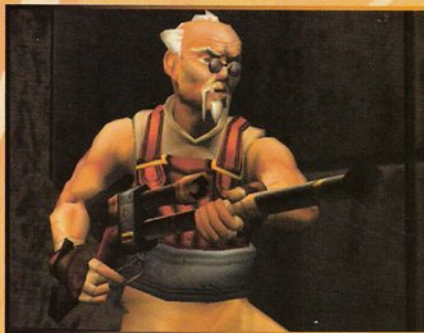
Fejlesztő: Infinite Machine  
 Kiadó: THQ  
 Web: www.new-legends.com  
 Megjelenés: 2001. tavasz

Jött és aratott. Az idei E3-on két kitüntetett címet is besöpört: a legjobb játéknak, és a legjobb külső nézetes akciójátéknak járó díjakat. Aztán, mint egy üstökös — eltűnt. Már-már azt lehetett gondolni, hogy a kecsgetető siker ellenére sok más játék-reményességhez hasonlóan elnyeli a süllyesztő. De most újra itt van, fényesen ragyog a THQ kiadó védelmező szárnyai alatt.

Ez az Infinite Machine hamarosan megjelenő játéka: a New Legends...

**A gyűlölet háborúja**

Volt egy nagy háború... viharok dúlták fel a Mennországot, a Pokol Tüze hatalmas lángokat vetett alant, és a Föld véres csataterére változott... Országok, népek, klánok, földrészek zuhantak a pusztulás iszonyú bugyraiba... Emberek, démonok, és istenek szennyezték



kánnak hívtak, elhozta a békét a viszálykodó hadurak közé. Egyetlen hadvezér akadt csak, aki nem hitt az egyesülésben, és ellenségeülve a tanács akaratának, kilépett a szövetségből — ő volt Xao Gon. Serege napról-napra gyarapodott, míg végül elég erősnek érezte magát arra, hogy magához ragadja a hatalmat. De ő is csak egy tehetetlen fűszál volt a forradalom ébredező szelében. ...Igy történt, hogy az oly sokat szenvedett földet újra szántani kezdték a háború rideg ekéi...



menete is. Mi magunk Sun Soo-t alakítjuk, egy békés hadúr fiát, aki miután megtámadják, és lemészárolják az egész háznépét, bosszúra éhezve a háború kellős közepébe csöppen. Menet közben persze barátokra is találhatunk, akikkel vállelve kell állni a sarat a küzdelmekben. Ezek a karakterek mind olyan egyedi figurák, akik akár egy külön játék főszereplőként is megállnák a helyüket. Ott van mindjárt Boo, a kék színű fél-démon, akivel egy mongol börtönbeli rabságunk idején ismerkedünk meg, vagy a mesterlövész Zhang, öregedő mentorunk, vagy éppen Talos, a 170 láb hosszú sárkány, akit egy lány irányít. Ellenségeink sem holmi jött ment figurák: elsőként ott van maga Xao Gon, a különböző főellenségek pedig mind az ősi kínai kultúra öt elemét képviselik — ez mind a megjelenésükben, mind képességeikben megfigyelhető (a „levegő” pl. rendelkezik a repülés képességével).

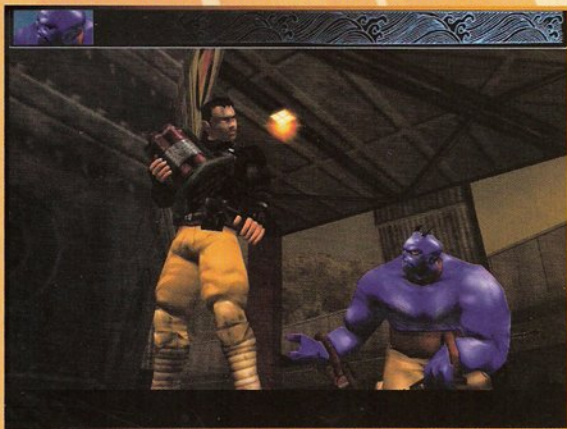
— két kéz, két fegyver, oszt' adj nekik... A fegyverek két fő csoportba oszthatók: löfegyverek (géppisztoly, sörétes puská, aknavető, íj, bomba), illetve hagyományos fegyverek (kard, balta, kínai hármas bot — ez hasonló a japán nuncsakuhoz, csak hosszabbak a botjai, és rövidebbek a láncái —, Sárkány Karom — lásd Rozsomák az X-menből —, és pajzsok).

A multiplayer lehetőségéről eddig még nincs semmi információ (sajnos), csak annyi, hogy a fejlesztők szerint ez lesz a legnagyobb mulatság!

**A technika ördögei**

Ha megnézték a képeket, egy kicsit talán elcsodálkoztok, hogy mi módon tud egy első játékos fejlesztő-gárda ilyen gyönyörű, profin megkreált játékok létrehozni. Persze nincs ebben semmi meglepő, ha megnézzük egy kicsit alaposabban, kiből is áll az Infinite Machine csapata.

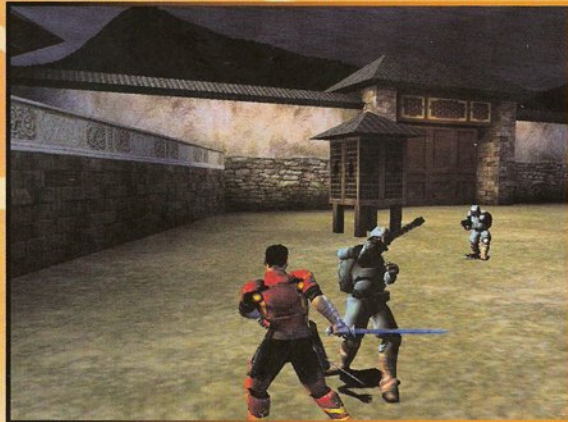
Justin Chin, aki a sztorit és a szereplők személyét megalkotta, a Jedi Knight vezető designere volt. A karakterek megjelenése Cory Allemeier, a környezet és az épületek pedig Peter Chan keze munkáját dicsérik. Aztán ott van még Che-yuang Wang vezető



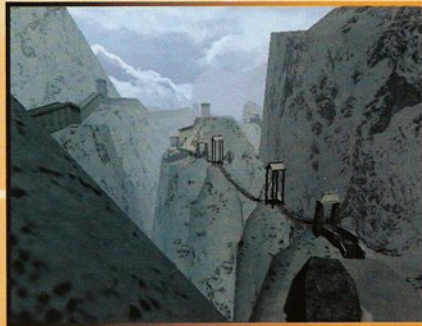
egymással vérvonalait, és a világunk fajai a megújulás útjára léptek.

Evszázadokkal később, amikor Kína újjáépült, egy vezető, akit Roa

Ezzel a sztorival a New Legends akár még stratégiai játék is lehetne, de a készítők az enyhén szólva utópisztikus történetet és világot egy sokkal ember közelebb műfajba ágyazták. A program egy third person shooter lesz (a grafikai motorja az Unreal-engine jelentősen átalakított változatára épül), de jellemző rá a FPS-ek pörgős akció-







programozó, akit a Descent, és a Jedi Knight programozójaként ismerhetünk meg, valamint a Nihilistic alapító tagja, Ray Gresko, és még jó néhányan a Nihilistic gárdából.

Mint azt már említettem, a játék grafikája az Unreal motorra épül, de az engine-en jó néhány módosítást végeztek, hogy az elképzeléseikhez igazítsák. A program tele van hatalmas szabadtéri helyszínekkel, aminek köztudottan komoly ára van a szaggatásmentes futtatás terén, de módosított motor miatt ez állítólag nem fog a frame rate rovására menni. A pályák kellőképpen összetettek lesznek, teljesen egyedi összetevőkkel — hiszen melyik

játékban lehetett eddig függőhídat látni...

Lesz éjszakai helyszín is, és akár még a Tiltott városba is tehetünk egy kis kitérőt!

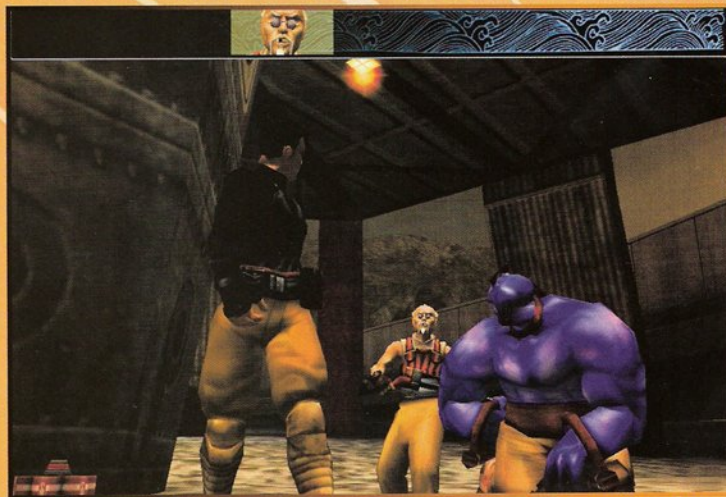
A karakterek nagyon aprólékosan kidolgozottak — köszönhetően az Infinite Machine saját szabalmazott szoftveres technológi-

gelye mentén három helyen „megtörték”, úgy mint fej, törzs, és altest — így a három rész egymástól teljesen függetlenül mozgatható, ami nagyon látványosan mutat (mellesleg szép folyamatossá teszi a mozdulatokat is) pl. forduláskor.

A fejlesztők úgy gondolták, hogy erre rátesznek még egy lapáttal:

töltelékanyagok közül, számomra a Heavy Metal F.A.K.K.2 volt (a Rune-t most inkább hagyjuk, ugyanis még nem volt időm végigjátszani).

De nagyon úgy tűnik, hogyha technikailag nem is, de látványvilágában, és főleg a nagyon aprólékosan kidolgozott történetvezetésben a New Legends még ezt is überelni fogja. Biztos vagyok benne, hogy nagyon is van igény a sztori-alapú, nem agyatlan gyilkolásra, mézárásra kihegyezett játékokra. A New Legends fordulatokban gazdag történetében senki sem egyértelműen



ájának, amely segítségével az egyébként 2000 poligon-számú figurákat akár a még részletesebb 5000 poligonos méretre is fel

lehet nagyítani. A

karakterek mozgulatainak animálását is nagyon hatásosan oldották meg: a mostanában divatos csontváz-alapú modellezés helyett a 3D-s figurákat a test ten-

várhatóan a különböző fegyverek használatának animálása is teljesen eltérő lesz, vagyis minden támadás különböző fog egymástól... 18 fegyver esetén ez nem kevés animációs fázis elkészítését követeli meg.

### Új legenda születik?

Hosszú idő óta az egyetlen akció-játék, ami a sztorinak köszönhetően kiemelkedett a

gonosz, vagy jószágos — még a fantázia szülte lények természete is egészen „emberi” —, ráadásul a sztoriba fektetett munka nem ment a megjelenítés rovására. Egyszerűen lenyűgözött — minden szempontból.

Ezt nevezem én mester munkának...

Csak jelenne már meg!

VargaB.







BLOOD



# RUNE



## ★ VOLT EGYSZER EGY VIKINGIA...

### SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Human Head Studios  
**Kiadó:** Take2

**Web:** www.runegame.com

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

**Ajánlott:** P-II 450, 128 MB RAM

**3D kártya:** D3D

**Multiplayer:** LAN, Internet

Mindig is az akciójátékok és azon belül is az FPS volt az, amit a legjobban kedveltem. Az általuk is jól ismert Quake után, a saját toplistámon a második helyezett az Unreal illetve Unreal Tournament volt. Azon persze lehetne vitázni, hogy az Unreal szebb és újabb volt, de nálam a Quake-Quake II valahogy hangulatilag sokkal jobban tudott érvényesülni. Mind a mai napig. Hazugság lenne azt állítanom, hogy egy FPS játéknak annyiban kell kimerülnie, hogy körbe-körbe hajtjuk egymást, és rakétákat pumpálunk a másik temporába. Azonban mielőtt eme sorok olvasása után, elkezdenétek írni az anyázó leveleket kedves Q3A hívők, hozzátéveszem, hogy természetesen egy FPS partiban nincs jobb a fentebb említett két játéknál (hiszen pont erre készítették őket). Azzal viszont remélem ti is egyetértetek, hogy egy szuper történetbe oltott lövöldözős játékkal szívesebben játszottok el ha nincs lehetőség egy jó kis multiplayer-re a haverokkal. Ez csak a magánvéleményem, de szerintem a hálózati játéka kihe-

gyezett programok Single Player része, gyakorlaton kívül nem sok mindenre jó (én legalábbis gyorsan megunom őket). Az idők folyamán sokat fejlődött ez a játéktípus. Nem csak a grafikai meghajtókra gondolok, hanem a programok köré épített történetek sokszínűségére és a játéktípusok egymásba vegyítésére célok. Eme utóbbi gondolatomat még bővebben kifejtem a későbbiekben.

### A történet dióhéjban

Észak népeinek hős fia indulnak csatába, hogy megakadályozzák ősi istenük, Odin rúnáinak pusztulását.

„Az Északon született népek gyermekei sok mesét hallanak a világ



végének eljövételéről. Amikor a farkasok lenyelik a napot és a holdat, valamint a csillagokat magába szippantja az ég, a föld megremegeg. Ha az istenek szembeszállnak az óriások törzsével, mind a

kilenc világ megsemmisülhet (az óriások egyike a retentő Ragnarok, aki el akarja pusztítani Odin-t és az összes embert). Minden istenek atyja Odin nagyon szerette az embereket, mosolyának napsugarával illette őket. A legelsőként követték a főisten rúnákat adott, melybe beleveste saját erejének szent jelét, aztán ezeket elhelyezte az emberi világ egyik központjában, a hatalmas Midgaard-ban. A rúnákat csak a legerősebb és legbátrabb harcosok

voltak képesek megvédeni a mindig ármánykodó Ragnaroktól. A harcosoknak addig kellett védenie a rúnákat, amíg a harcokban meg nem halnak, hogy aztán a valkúrok Odinhoz repítsék őket, és ott együtt

próbálják meg visszatartani a szörnyű óriást. De létezik egyetlen lény, aki sosem félt a bestiától, a gonosz isten Loki (a mitológia szerint ők ketten barátok). Odin megakadályozván, hogy a gonosz Ragnarok kiszabadítsa a pokolból az ott sínylődő Loki-t, a föld mélyébe zárta az óriást, hogy az ott a sötétségben pusztuljon el. Csakis a rúnák ereje és Odin az, aki megakad-



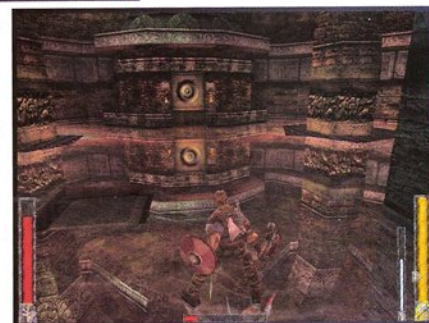
lyozhatja az óriást és Lokit abban, hogy a földalatti börtönből kiszabadulván elpusztítsák az isteneket és az azok által védelmezett emberi fajt.”

### A játék

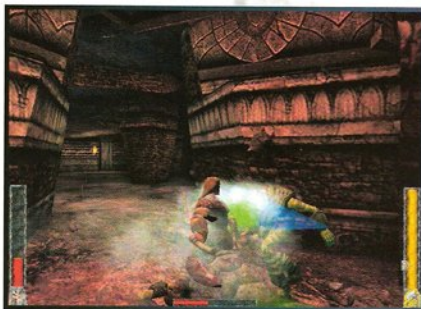
A nálunk is országoserte kapható kártyás



szerepjátékokban sajnos nem vagyok jártas, azonban mindazok, akik nálam jobban ismerik ezt a stílust, bizonyára már hallottak a Runáról. A program az azonos címet viselő kártyás szerepjáték elemeit használja, bár az igazsághoz tartozik, hogy csak a történet a karakterek valamint a stílus alapjaira igaz mindez. Abban nem vagyok biztos, hogy ez a Rúna ugyanaz-e, mint a szerepjáték, mindenesetre elég sok a hasonlóság a kettő között (ha véletlenül nem így lenne, akkor néztek el nekem, mert ez csak egy feltevés és biztos nem vagyok benne). Már fentebb írtam a játéktípusok összeolvadásáról és ennek a programokra gyakorolt hatásáról. A Rune az Unreal Tournament grafikai motorjára épült, ebből aztán arra következhetnének, hogy egy FPS játékkal lesz majd dolgunk. Az igazság azonban egy kicsit bonyolultabb. Képzeljétek el az Unreal-t, amelyet összekeverünk az RPG játékok összetett történetével, egy kis mágiával és a Tomb Raider-el. Nos a Rune is pont így született. A pályák maximálisan követik a TR játékmotortól ismert hatalmas bebarangolható területeket, kapcsolók keresgetését, és a néhol fellelhető rejtvények megoldását. A







közepén álló rúnákat. Céljuk, hogy a rúnákat elpusztítva megpróbálják kiszabadítani Ragnarokot és Loki-t, akikkel aztán szembeszállhatnak a főistennel és akár el is pusztíthatják azt. Conrack ereje

karaktergenerálást és a tapasztalati pontok megszerzését természetesen kihagyták a programból, az RPG jelleg itt más módon kapott helyet. Számomra a legmegfogóbb a nagyszerű Viking történet és az ehhez kapcsolódó hamisíthatatlan hangulat volt az, melynek hatására órákig a gép előtt tespedtem. Egyszerűen nem tudtam megszabadulni az emlékeimből előtörő, legálább tíz évvel ezelőtt látott videó filmek képkockáitól, melyben Ator a tűz ura vagy Mjólnir a hatalmas viking harcos kaszabolta az ellenfeleit. Higgyétek el, a játéknak nagyon jól eltalálták a hangulatát, már a legelső pályákon rabul ejti az embert és el sem ereszti.

Főhősünk Ragnar, az ifjú Viking harcos lesz. Ragnar-t megtanították a harc összes alapelemére, de igazából még sosem ontottak vért ifjú kezei. Eppen az utolsó vizsga előtt a falu druidája (vagy szellemi vezetője), látomásában magával Odin-nal találkozik. Az istenek atyja elmondja neki, hogy kiválasztotta a harcosok közül azt, akinek odaadja a szent rúnák erejét és így ő lesz az a harcos, kinek meg kell mentenie a Midgaar-ban álló rúnaköveket a pusztulástól (Ragnarok életének kioltásával). Ennek azonban nagy ára van, ugyanis a kiválasztottnak előbb meg kell halnia ahhoz, hogy Odin ráruházhassa a hatalmát. Barátunkkal közlik, hogy férfiva érésenek utolsó próbájaként keresse fel a fegyvermestert és tegye le utolsó vizsgáját, melyből már,



mint igazi harcos térhet vissza. Nosza miután felhajtottunk egy korsó jóféle árpasert, el is végezhetjük ezt a nyúl-farknyi próbát, aminek végén máris jön a sürgős hívás, miszerint a sötét erőkkel barátkozó Conrack és emberei eljöttek, hogy elpusztítsák a város

nem lebecsülendő, hiszen harci tapasztalata hatalmas és még a sötét erők is segítik. Az első találkozásunkkor rögtön meg is tapasztalhatjuk, ugyanis pillanatok alatt halálba küld minket és fegyvertársainkat is. De sebjaj, a tenger mélyén egy hívó szóra barátunk újra visszanyeri nyamvadat életét (Thanks Odin) és immár a rúnák erejével felvértezve indulhat a veszély megszüntetésére és Conrack elnaspápolására. A játékmenet folyamatosan egy



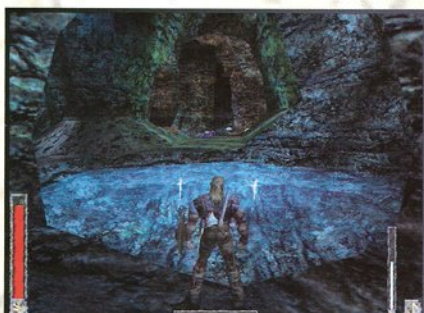
irányba folyik, ezért attól nem kell félnünk, hogy valami hatalmas piszkóság révén eltvednénk. Amit új ittjasként értékelhetünk (lásd Tomb Raider) az a jó néhány helyen fellelhető, a továbbjutásunkat megnehezítő körülmények képében jelentkezik. Nem is egyszer előfordult, hogy egy-egy képernyőn tíz vagy tizenöt percbe is bele tellett mire meglettem a továbbjutáshoz szükséges utat. A pályák csodálatosan szépen kivitelezettek. Eddig ez a játékot adja vissza a legélethűbben

a természeti képeket. A sziklák, a mély folyóvölgyek és patakmedrek sűrűjében bolyonghatunk. Igazi fjordokban úszkálhatunk, amelyekből titkos bejáratokon át földalatti barlangokba hatolhatunk be. Van néhány speckó dolog is, amikre jobb, ha odafigyelünk. Az energiánk, főleg a játék elején elég gyorsan fogy, már egy könnyebb ellenfél is képes rá, hogy a Valhallába repítsen minket. Mindig érdemes ellenőrizni, és ha lehetőség van rá, akkor tölteni azt. Egy érdekes rész például az is, hogy a hideg vízben, igaz nagyon lassan, de fogy az energiánk. Ezt az energiaproblémát több fajta módon oldhatjuk meg. A természet gyermeke lévén szinte mindenhol találhatunk alacsonyabb fákat és bokrokat, melyeken már messziről észrevehetőek a szépen zöldellő (vagy pirosló) gyümölcsök.



még két-három tanácsot. Ha néhol véglegesen elvesznének, és nem találjátok a továbbvezető utat, nézzétek meg nincs-e víz a közelben. Lehet, hogy a továbbjutáshoz szükséges rész épp ott, a víz alatt keresendő egy jól elrejtett hasadék vagy lyuk képeben. A másik az áttörhető falak rejtélyes felbukkanása. Annyi segítségünk van a játék elején, hogy a program kiírja, ha egy ilyen mellett mennénk el, de később már nekünk kell figyelniük, hol látunk a falakon repedéseket vagy más színű textúrát. Ezeket aztán egy jól irányzott csapással áttörve már meg is lehetjük a rég áhitott napfényt. Végül a harmadik tanácshoz szükségünk lesz a jó szemünkre is. Mindig próbáljunk meg feljutni azokra a helyekre, amikről azt gondoljuk, hogy elérhetetlenek. Előfordult ugyanis, hogy már minden lehetőséget kipróbáltam csak azt nem, ami ott volt a szemem előtt vagy százszor is elmentem mellette. Ilyen voltak egy-egy nagyobb távolság átugrása vagy felkapaszkodás egy magasabb sziklaperemre. Tehát próbálkozzunk még akkor is, ha úgy érezzük az adott távolság átugrása vagy egy távoli kiszögellés elérése, szerintünk nem megvalósítható. A próbálkozásoknál nagyszerűen használhatjuk a

Ezekkel egy energiaegységet nyerhetünk vissza elvesztett ételerőnkől. Néhol a bejárt falukban ráakadhatunk egy korsónyi sörre és ezzel már energiánk fele visszatölthető. De mivel nem vagyunk finnyások és főleg vegetáriánusok, lehetőségünk van a földön vagy a sziklafalakon másképp szalamandrák (vagy gyíkok) főfalására. Ezek elfogyasztása energiánk háromnegyed részét fedezi (vigyázatok, mert ezek védett állatok ©). A továbbjutásra visszatérve adnék









# DEEP FIGHTER

★ NAGYON-NAGYON MÉLYEN A TENGERSZINT ALATT...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Criterion Studios  
Kiadó: Ubisoft  
Web: www.ubisoft.com  
Minimum: P233, 32 MB RAM  
Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM  
3D kártya\*: D3D  
Multiplayer: LAN, Internet

Azt mondják róla, hogy a galaxis egyik legszebb planétája. A környező naprendszerben élő idegeneknek legalábbis az egyik kedvence ez a kicsi kék bolygó. Minden megtalálható rajta, ami egy ideális és életre alkalmas világban meg kell, hogy legyen. Egyszerre vannak rajta száraz sivatagok és csodálatosan zöldellő őserdők (egyelőre ☺), hatalmas helyvonalatok és mély kanyonok,

mellett igen gazdag és változatos állatvilágnak is otthont ad. Azonban nem minden fenéig tejfel. Az evolúció során létrejött (vagy létrehozta) egy új, szépen fokozatosan a többi felett uralkodóvá váló fajt, az embert. Az ember először csak figyelte a környezetét és tanult. Semmit sem sietett el. Lassacskán kifejlesztett egy csomó új dolgot és technológiát, majd alig ötvenezer év alatt teljesen urává vált otthonának. Nem tisztelt többé semmit és senkit. Úgy kezdett viselkedni, mint egy vírus, amely szépen elpusztítja azt a helyet ahol él, nevezetesen a saját otthonát. Hatalmas mérgező területek és megannyi értelmetlenül elpusztított élet marad hátra, ahová egyszer betette a lábát. De saját fajtársait sem kímélte. A lehető leg-

léma a kimondhatatlanul elharapódzó környezetszennyezés. Ennek receptjét, mintha maga az ördög írta volna. Végy egy kellemes kis bolygót, ahol minden adott egy békés és boldog élethez. Teremts ide egy fajt, akit fossz meg a józanésztlől és minden logikus gondolkodástól. Építs minél több fosszilis tüzelőanyagokkal működtetett erőművet, nehogy sok legyen a tiszta levegő. Termeltesd ki azt



egyesít magában. Vanak benne logikai feladatok, melyekkel megtrónáztathatjuk az agyunkat. Egy kis stratégia vagy inkább taktikázás is került a játékba,



valamint óriási kék óceánok. Ez utóbbiak a kis égitest névadói is egyben, hiszen a többiekhez képest aprócskának számító életterék több mint kétharmadát víz borítja. A világűrből szinte teljesen kékeknek látszik. Csodálatos klímája

pusztítóbb fegyvereket vetette be csak azért, hogy önnön erejét fitogtatni tudja. Az már nem érdekli, hogy a rakás atom és biológiai fegyver teljesen elpusztítja a még meglévő élővilágot és annak életterületeit is. A másik óriási prob-

a néhány milliárd tonna olajat, ami a földben van, aztán potom százötven év alatt segítsd az embereknek mindezt a környező atmoszférába pöfenteni. Ha véletlenül mégis születnének olyanok, akik kitalálnak egy újabb elsősorban környezet és energiakímélő technológiát, minél gyorsabban ölesd meg őket azokkal, akik az elavult régebbi rendszerekből élnek a mai napig. Legvégül pedig uszítsd az olajból meggazdagodottak ellen a környezetvédelem mellett viaskodókat, így téve fel a kialakult káosz fejére a koronát.

Ezzel a kicsit szürrealisztikus hangulatú bevezetővel is kezdődhetne a Criterion Studios új játéka a Deep Fighter. Azért valljuk meg, sok igazság van a fentebb leírt mondatokban. Biztosan van még köztetek olyan, aki emlékszik a néhány évvel ezelőtt megjelent Subculture című programra. Hasonló dologgal van most is dolgunk azzal a kivétellel, hogy a Deep Fighter jó néhány játéktípust

de véletlenül se gondoljunk valami Submarine Titans fajta játékmegnetre. Megemlítenéd még a jó néhány akciódús rész, így a lövöldözni vágyók is meg találhatják a számításukat. Végül a program teljesen 3D-s jellegéből adódóan egy-féle szimulatórként is felfoghatjuk a programot.

## A történet és az előzmények

A Deep Fighter talán csak annyiban tér el, hogy az ember itt egyáltalán nem hódította meg a szárazföldet, hanem épp ellenkezőleg, az óceánok mélyén építette ki virágzó kultúráját. Az igazán érdekes az, hogy mindezt a környező élővilággal és annak életterével szoros szimbiózist kialakította. Nem pusztította a környezetét, hanem dicséretes módon építeni kezdte azt. Óriási víz alatti bázisokat hozott létre, ahol a speciális körülményekhez alkalmazkodva alakította ki az életmódját. A kutatóállomásai segítségével



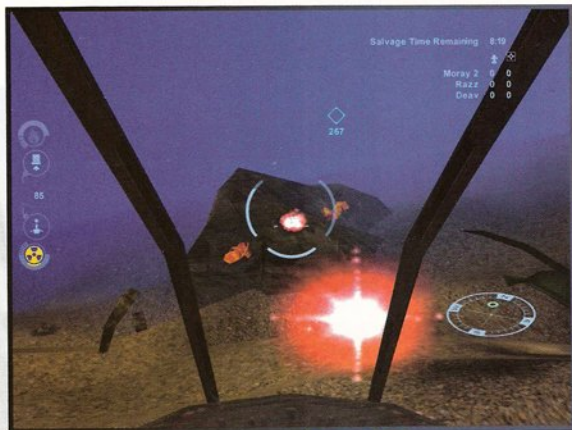




egy olyan egységet, amely minden helyzetben megállja a helyét és univerzálisan bevethető többféle védelmi, javítási, akció vagy mentőfeladatra. A meglévő tudósok egy részét átállították tehát újabb, többféle bevetésre alkalmazható és strapabíróbb tengeralttjárók és fegyverrendszerek kifejlesztésére. Ezután kiválogatták a fiatalok közül azokat, akik a kemény kiképzés során a lehető legjobban teljesítették a tesztfeladatokat, végül az erősen megszürt emberanyagból létrehozták az új elitalkulatot. Itt lépünk ifjú kadétként mi is a történetbe.

### A program

A játék legelején, mint kezdő pilóta lekerülünk a legelső dokkalomásra, ahonnan a küldetéseinkre indulhatunk a későbbiekben. Mivel tapasztalatlanok vagyunk, ezért a lehető legkönnyebb feladatokkal bombáz-



megfejtette a titkot, hogyan lehet a különböző természeti erőforrásokat hasznosítani. A vulkanikus eredetű tűzhányókból és lávagejzirekből hatalmas mennyiségű energiát volt képes kinyerni anélkül, hogy beavatkozott volna a természetes folyamatokba. Az idők folyamán azonban ez az energiaforrás sajnos egyre csekélyebbnek mutatkozott, és már nem volt képes megfelelő mennyiséggel ellátnia az egyre terebélyesedő kolóniákat. Az ember, fejlődő faj lévén kutatni kezdett egy új és gazdaságosabb energiaforrást. Igen kitalálták, atomenergia! Mindezt a tenger alatti kőzetek nagyon mély rétegeiben található, gyengén radioaktív anyagban a thorium-ban találta meg. A thorium igen jól felhasználhatónak mutatkozott a megannyi teszt során. Nemcsak képes volt a természetes és nyomtalan lebomlásra, hanem egy speciális eljárás során, szinte kifogyhatatlan mértékű üzemanyagként is fel lehetett használni. Ugyanez az anyag jelentette a megoldást az emberiség másik nagy problémájára, az építőanyagokat előállító gigantikus kohók energia-



hiányára. Az óriási berendezések annyira nagy energiafogyasztással működtek, hogy nem jutott elég energia a kolóniák és az életfenntartó rendszerek működtetésére. Ha a kohók működtek akkor jó néhány nagyobb lakóövezet vált életveszélyesen oxigénhiányossá vagy éppen jéghideggé. Mindemelllett azonban nagyon nagy szükség volt eme olvasztók, szinte folyamatos működtetésére. A természeti erők egyik legpusztítóbb képviselője, a földrengések vagy tengerrengések állandó javításokat követeltek meg a javítószemélyzettől, akiknek folyamatos utánpótlásra volt szükségük a speciális fémekből álló építőanyagokra. A már említett radioaktív anyag utánpótlását néhány nagyobb bánya felállításával oldották meg, de ezek üzemelését is nagymértékben befolyásolta a természeti erők szeszélyes működése. Talán a legnagyobb nyersanyag kifejtő léte került veszélybe, amikor egy több ezer méterre a tengerszint

főlé nyúló vulkánkitörés okozott katasztrófát. A kitörés után, a tonnányi darabokban feltörő kőzet a tengerbe hullva félig megkeményedett, majd egyenesen az éppen működő bánya nyakába hullott. A becsapódó szikladarabok felbecsülhetetlen károkat okoztak, melyek kijavítása akár több hónapig is eltarthat. Márpedig a thorium utánpótlás nem apadhat el egyetlen pillanatra sem. Az emberek nem háborúztak egymással. Szinte nem is voltak fegyvereik a néhány agresszívabb tengerlakó ellen kifeje-

szett riasztó-berendezéseket kivéve. De gondolni kellett a jövőre is. Mi van, ha történik valami, ami dugába dönti a számítástechnikát és felbukkan valaki, aki szeretné ha az ember eltűnne a tenger mélyéről vagy éppen az egész bolygóról. Vagy ha történik egy nagyobb katasztrófa és alternatív megoldásokat kell keresni az thorium utánpótlására, esetleg meg kell menteni a vészhelyeztetbe került embereket. Kikhez forduljanak akkor? Katonaságra nem volt szükség, hiszen nem fenyegetett ellenség. A meglévő mentőosztagok ugyan nem volt mindenhatóak, de a kisebb-nagyobb feladatok megoldását azért el tudták végezni. Mégis



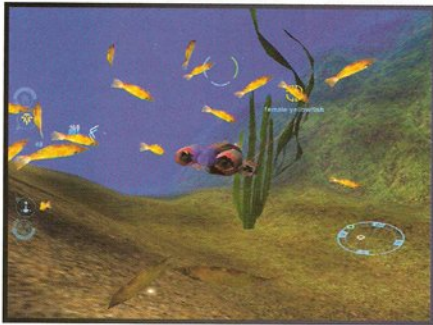
ha bekövetkezik egy nagyobb katasztrófa, még belegendolni is szörnyű hányan pusztulhatnak el a kellő segítség hiányában következtében. A fentebb említett dolgoktól való félelemben, a bajokat megelőzendő létre kellett hozni

nak a felettéseink (gondoljuk mi). A kezdő képernyőn három lehetőség közül választhatunk. A dokk legfelső szekciójában található a briefing room, ahol a küldetéseinket és az összes ehhez tartozó információt kapjuk meg. A bevetéseket élő színészekkel leforgatott filmjelenet előz meg. Minden létező információt elmondanak és be is mutatják azokat a térképen. Csapatokban fogunk dolgozni, ezért mindenki személyre szabott feladatokat kaptunk. Ez tényleg újít egy ilyen programtól. Először tájékoztatnak minket a helyszínről, majd kijelölik a csapatokat, végül egyenként mindenkinek szépen a szájába ráják a teendőket. Kedves főnökünk mélyen a szemünk közé pillant és legutóljára velünk is közli, hogy mit vár el tőlünk. Nosza ezek után ismét lekerülünk a dokkalomásra, ahol máris megjelenik egy újabb ikon a sub setup felirattal. Ide beficcenve a rendelkezésre álló tengeralttjáró csodákat pillanthat-





juk meg. Először csak egyetlen egy példánnyal vehetjük fel a harcot az ellenség és a természet erői ellen. A sub setup képernyőn belüli menü több részletből épül fel. A legelsőn a tengeraltjáró és az arra felszerelt berendezések jelennek meg szép sorban. Ha ezekre egyenként rákattintunk, mindegyikről kapunk egy kisebb információt, hogy a kiválasztott eszköz éppen mire jó. Mindenkinek nagyon ajánlom eme kis ismertetőt, mert az akciók során már



automatikusan szinte reflexből kell használnunk a különböző részegységeket. A kezdetekkor csak néhány apróbb dolog lesz választható, ezek aztán később az újabb járművekkel együtt jelentősen kibővülnek. Általában egy kisebb fegyvert, két vagy három az akciókban nélkülözhetetlen berendezést, és ha mód van rá, akkor egy nagyobb pusztító hatású fegyvert vihetünk magunkkal. Majd lehidaltam amikor észrevettem, hogy a készítő gondoltak a kis gépünk szimulációjánál, a magunkkal cipelt cuccok megfelelő súlyelosztásának szükségességére. Ha például túlságosan megpakoljuk a vadászunkat akkor az nem csak pokoli módon lassú lesz, hanem a jobban megterhelt oldala felé egy kicsit elkezd húzni. Az irányításnál próbáljuk meg a meglévő cuccokat a lehető legésszerűbben elhelyezni. Ezt a következőképpen tehetjük meg. A járművünket bemutató képernyő alján lévő három mező jelzi a gép maximális sebességét, kormányozhatóságát, páncélozottságát valamint azt a mélységet, ahová még gond nélkül lemerülhetünk. Ahogy felpakoljuk a különböző cuccokat, a mezők közül a sebesség és az irányíthatóság csíkja is módosulni fog. A legelső gép üresen is elég lassú és nehezen irá-

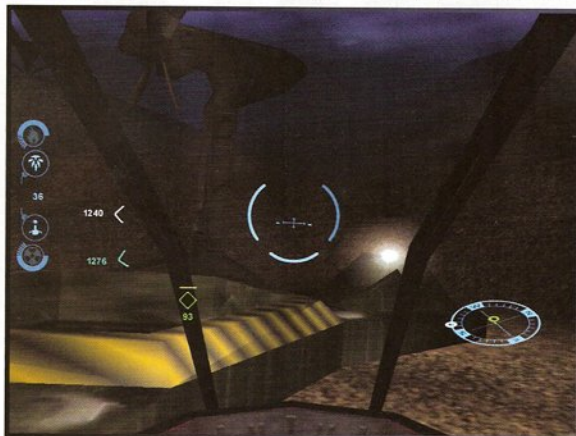
nyítható, tehát óvakodjunk a nagy túlterheléstől. Jó néhány küldetésünk fog időre menni, éppen ezért egy lassú és túlterhelt masina nem valami jó választás. Itt megjegyzendő még a berendezések kiválasztásának fontossága is. Mi döntjük el, hogy mit akarunk magunkkal vinni. Éppen ezért ha valami nincs nálunk az éppen szükséges dolgokból, akkor megette a fene az egészet, kezdhetjük a pályát újra. Hallgassuk végig

pontosan a küldetésünk ismertetését, ebből kikövetkeztethetjük, éppen mire lesz szükségünk a feladat teljesítéséhez. Ehhez ugyan szükségeltetik egy kicsi Angol tudás, de azért senki ne szomorodjon el. Ha a programot könnyű fokoz-

tokra tehetünk szert. A kültetések az extra gyorsan, azaz jóval a rendelkezésünkre álló időn belül végrehajtott kültetésekkel érdemelhetjük ki. Ugyanez van, ha egymagunk az átlagnál jóval nagyobb számú ellenséget tudunk likvidálni, vagy egy veszélyes kültetésből viszonylag ép bírral érkezünk vissza a dokkba. Külön nem kapunk értesítést a jutalomról, nekünk kell ellátogatni erre a képernyőre, ahol meglepetésként ott viríthat egy új medál vagy egy-két újabb tapasztalati pont. Ezekkel vannak összefüggésben az újabb és újabb berendezések is. Amilyen gyorsan haladunk előre, olyan hamar jutathatunk újabb, keményebb fegyverzetet vagy modernebb hajókhoz és berendezésekhez. Ezek használatuk közül megemlítenék egy-néhányat, ugyanis némelyikük működését



Ennek használatát már az első kültetésünkkor elsajátíthatjuk. A bánya lerobbanása miatt manuális módszerrel kell összegyűjtenünk a thoriumot, ennek a szippantónak a segítségével. A következő a mágneses tapadókorong, ami a nevével ellentétben nem csak a fémek anyagokat képes magához ragadni. Ennek használatát megszabja a gépünk teherbírása is. Ha túl nagy a tárgy, akkor meg sem tudjuk mozdtani azt az erősebb motor híján. Itt van még a tűszigony kilövő puska, melyet alapfelszerelésként kapjuk az összes gépünkhöz. Ennek használatát is rögtön a játék elején kipróbálhatjuk. A tűszigonyokkal a nagyobb halakat béníthatjuk meg néhány percre, majd a már említett tapadókoronggal elvontathatjuk őket a kültetésünk által kijelölt helyekre, valamint az agresszívakban viselkedő polipok és medúzák leszerelésére is ezt használhatjuk a legkönnyebben. Végül aztán a legkülönlegesebb berendezésünk a halcsalogató (Jobb nevet nem tudok kitalálni). Ezt az első néhány kültetésünk után, a bázisra visszatérve kapjuk meg. A halcsalák etetése és tenyésztése igen fontos a kolónia életében. Nem csak táplálékot, hanem gyógyszereket is kinyernek a halak egyes szerveiből. A kis



ton kezdjük el, akkor a gép automatikusan kiválasztja a számunkra szükséges eszközöket, ezekkel sem kell külön bajlódniuk. A következő kis képernyőn láthatjuk aktuális csapatunkat, beosztásunkat és a kültetésünkért kapott tapasztalati pontok mellett az esetlegesen kiérdemelt kültetések. Legalul a rangunk látható, mely keményen befolyásolja a későbbi előmenetelünket és az újabb gépek megjelenését. A tapasztalati pontok mennyisége a végrehajtott kültetésünk sikeressége mellett függ attól is,

hogy milyen mértékben teljesítjük túl az akciókat. Ha mondjuk a kültetésünkben meg kell mentenünk legalább tíz embert, de mi elég ügyesek vagyunk ahhoz, hogy akár ennél többet is összeszedjünk, plusz tapasztalati pon-

nem volt könnyű elsajátítanom, bár miután rájöttem már tényleg teljesen ésszerűnek tűnt a használatuk. A feltett cuccok között, a numerikus pad plusz és mínusz gombjával lapozhatunk, majd a jobb egérgombbal kapcsolhatjuk be azokat. Rögtön itt a sima plazmafegyver, mely a lehető leggyengébb és leglassúbb pulzár osztályú fegyver. Harca is használható ugyan, de nagyon hamar felmelegszik és akkor jó néhány másodperc kell ahhoz, hogy újra használható legyen. Ezt elsősorban a kisebb-nagyobb szikladarabok és akadályok vagy a rossz helyen lévő radioaktív anyagok eltakarítására használhatjuk. Alapból a hajóhoz jár a talaj "por-szívására" alkalmas szippantó.



sárga uszonyosokat egy vörösen villogó bójával megjelölt helyen szaporítják és etetik. A földrengés miatti radioaktív sugárzás miatt azonban a halcsaláknak megriadnak (már amennyik túléli) és elhúzzák az úszóhólyagjukat egy másik helyre, ezért a mi feladatunk lesz a visszatérésük. Először is a térkép segítségével meg kell őket keresnünk, ezután a közelükbe érve kiválasztjuk és bekapcsoljuk a halcsalait. Ennek hatására az összes pikkelyes utánunk kezd





koslatni. Végül, ha sikeresen visszavezettük őket a bójához és kikapcsolnánk a tuti fűlértően bűgő vactot a hajónkon, aktiválnunk kell a bójában elhelyezett halcsalít is. Ennek hatására halcsalítok nem kezdnek el össze-vissza úszkálni, hanem szépen egyhelyben maradnak az ivóhelyen. Legvégül már csak fel kell kutatni a hím egyedeket, lebéntani a szigonnyal és elvontatni a tapadókoronggal, hogy végre megkezdődjön a szaporodás hosszú és fáradságos folyamata (nagyon lassan növekszik a halaink mennyisége). Ennyi ízelítő azt hiszem elég is az akció mentesebb feladatokból. Későbbiekben a felbukkanó shadowkinek (mélytengeri kalózok és lázadók által alkotott csúrho) már letehetjük a harci tudásunkat és a jobbnál jobb fegyvereinket, a bébi aknákat, phobos torpedókat és a mélytengeri subfegyvereket.

**A tájékozódás**

Egészen nagyszerű, ahogy a napalok és éjszakák változnak a játék folyamán. Éjszaka például olyan sötétség van a tenger alatt, mint az ördög se\*\*ében. Nem olyan örült jelzik a tengerfenéken elhelyezett épületeket és ugyanitt kerül kiírásra az is, hogy a küldetéseink során mit hol találhatunk meg. Tehát. Hívjuk

elő a térképet és kattintsunk arra a pontra, ahová szeretnénk eljutni. Itt meg fog jelenni egy apró rombusz alakú jelzés. Miután kikapcsoljuk a térképet, a képernyőnk közepén lévő körgyűrű mentén feltűnik egy



kis háromszög alakú nyíl, amelynek a csúcsa folyamatosan a térképen kiválasztott irányba mutat. Egyszerre akár két vagy három jelzést is elhelyezhetünk a térképen, ezek különböző színekkel fognak majd megjelenni. Nekünk csak azt kell megjegyezni, hogy melyik színű nyíl éppen mit jelöl a látómezőnkben. Alaphelyzetben az első meglévő nyíl mindig a bázisunk pontos irányát jelöli. A barát, ellenség, szállítójármű vagy őrjáratok megkülönböztetését, a szimulátorokból ismeretes közepesen elhelyezett radarunkon végez-

hetjük el. Itt is a színek dominálnak. A zöld barátot, a piros ellenséget, a lila őrjáratot vagy csapattagot, míg a sárga úton lévő szállítójárművet jelöl. A későbbiek folyamán, mikor már nagyobb mélységekben kell majd harcolnunk vagy mentenünk, óriási szükség lesz a radar és a térkép megfelelő használatára. Ezekben a helyeken szinte teljes sötétség uralkodik, melyet csak néhol tör meg néhány épület vagy jelzőbója pislákoló fénye.

**Összegzés**

A grafika egészen egyedülállóan szép lett. Csodálatos tenger alatti világokat fedezhetünk fel megannyi különféle élőlényvel, sokszínű apró hallal, rákokkal, cápákkal és sok-sok különös tengeralatti növényvel. Színes korallzónyok között



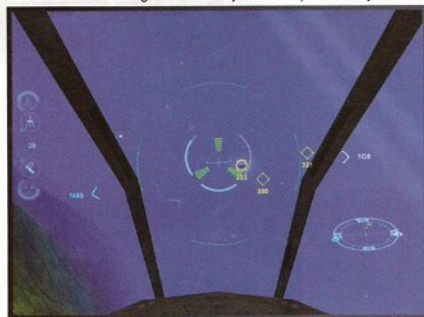
a lelkét. Apróbb grafikai bugákat is felfedeztem, de ezek szinte említésre sem méltók.

Valószínűleg egy nem sokára megjelenő patch javítani fogja ezeket. A multiplayer részt sajnos nem tudtam kipróbálni, ezért erről jelenleg nem tudok írni.

Végül a pozitívumok után itt van néhány általam tapasztalt hátrány. Miért van az, hogy a járművünk világítását csak multiplayerben tudjuk manuálisan ki-bekapcsolni. Ugyan a sötétségben állítólag ez automatikusan történik, de én ebből semmit sem vettem észre. Mintha egy sűrű katyvaszba kerültem volna. A lámpák világítottak, de látni nem láttam két méternél távolabbra. A játékot joystick-kal is lehet irányítani, azonban nekem sehogyan sem sikerült tökéletesen bekonfigurálni azt. Vagy túl lassú vagy túl érzékeny volt az irányítás de lehet, hogy csak én éreztem úgy. Végül a színészek, akiknek csak a hangja van a profizmusra, a játékuk már nem annyira. Mint amikor bábszínházba megy az ember. Mindenki úgy viselkedik, mintha madzagon húzogatnák. Szerintem egy jó kis traelc intró és egy szép design-os küldetési képernyő jobb lett volna.

Mindenesetre jó a hangulat, és mint említettem, ez a program mindenből hozott magával egy kicsit. A szimulátor, stratégia és akciójáték rajongóknak is nyugodt szívvel ajánlhatom a Deep Fighter-t.

-Uriel-



**külcsin/belbecs**

LÁTÁNYOSSÁG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
JÁTSHATÓSÁG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
SZAVATÓSÁG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
ZENEBOVA	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

**summa summarum**

**Nemo Kapitány és a SeaQuest egy téstábla gyúrva**

**végítélet**

**82%**



# COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2 WWII PACIFIC THEATER

★ HARCMODOR ÁBRÁZOLÁS FELSŐFOKON

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Microsoft

Kiadó: Microsoft

Web: www.microsoft.com/games/combatfs2

Minimum: P266, 32 MB RAM

Ajánlott: P-III 500, 128 MB RAM

3D kártya\*: D3D

Multiplayer: LAN, Internet

A II. világháború a Csendes-óceánon nagyobb kihívást jelentett a pilótáknak és gépeknek, mint addig bármely más. Ismerve az európai légi háború történetét, ugye hihetetlenül hangzik ez az állítás? Ne sajnáld az időt, és fáradságot, olvass utána, a fenti kijelentés igazára rá fogsz jönni magad is. A program visszarepít téged ebbe a történelmi korbba. Még egyszer: csak ajánlani tudom, hogy nézd át a történelemlékönyvet, mert az amerikai és japán vadászok — a valóságban alkalmazott taktikáinak ismerete nagyban segíteni fognak a CFS2-ben.

A CFS2 erre lett kihegyezve, és ez által a játékelmény egy új szintjére juttat el. Annál inkább, mert a fejlesztés során többek között két olyan háborús veterán is részt vett közvetlenül a munkában, (Bob Campbell és Mike Weide), akik mindketten aktív pilótái voltak 44-45-ben a haditengerészeti légierőnek, és repültek Wildcat-en a Saginaw Bay (CVE-82) repülőgép-hordozón szolgálatot teljesítve. A II. világháborús veteránok nemcsak amerikai, hanem japán oldalról is segítették a játék minden egyes részletének aprólékos kidolgozását. Külön gondot fordítottak például a motorok zúgására, vagy a rádióforgalmazás életszerűségére, hogy ezekkel is tovább fokozzák realitás érzeted. A CFS-2 egy olyan tradíció folytatása, amely immár több mint 18 éve foglalkozik repülőgép-szimulátorok készítésével.

## A játékról általános-ságban

Gyönyörűen renderelt csataterék és dióhéjak, valamint az óceán felett folynak a küzdelmek, amelyek ha nem életről és halálról szólnának, akár még gyönyörködhetsz is bennük. Csodálhatnád a történelmi valóságukban megjelenő dzsungelket, hegyeket, és korallzátonyokat, melyek együttes megjelenése különleges hangulattal ruhazza fel ezt a programot. Repülj változatos egyedi, vagy részleteiben kidolgozott történelmi küldetéseket, ahol képességeid és eltökéltséged lesznek legfőbb fegyvereid. A Csendes-óceáni hadszíntér csatáiból több is megtalálható a

játékban a 42-44-ig terjedő időszakban. Használd ki az új grafikával készült missionbuildernek a lehetőségeit, hogy új és újabb küldetéseket kreálhass, vagy pedig hogy magad is híres konfliktusokat jeleníts meg a gépen, amik a játékból esetleg kimaradtak. Megunhatatlanra terveztek ezt a játékot készítői, mivel még a campaignban sem találsz két egyforma küldetést, mert valami mindig változni fog, ahányszor csak felszálls. Bevetésekre indulhatsz a játékban többek között az Essex, az Enterprise, a Junyo, és a Hiryu anyahajókról. A



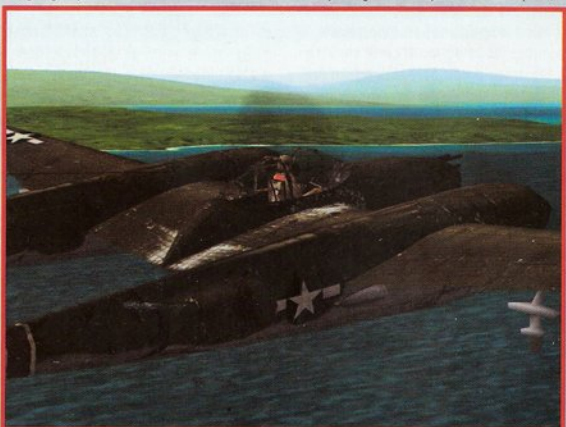
leszállásod egy irányító jelző tiszt fogja segíti a fedélzeten, — kalimpálása, segítőkész mozdulatai hihetetlen realitás érzetet adnak majd feltehetően neked is. A nagyon fanatikus óceánrepülőök akár a pillanatnyi időjárási viszonyokat, valamint az előre jelzett ciklonokat is letölthetik a Microsoft szerveréről. Ez az új meteorológiai rendszer hírtelen tudja változtatni önmagát, a különböző felhő-, (be)borulás-, villámlás és további valós effektet. A repü-

lés dinamika minden ember képzeletét megragadja, de keveseknek adatok

meg, hogy a valóságban is megélték ezt a csodát. Most megtapasztalhatod a repülés valódi ízét, mindezt nagyszerű gépeken, mert repülhetsz a Zérótól a Hellcat-ig valamennyi győztes fegyverrel. A küldetésekből tehát mindkét oldal előnyeit és hátrányait megtapasztalhatod:

A játékban egy 20 éves farmerfiú vagy Nebraszkából, aki egy 2000 lóerős roppant tüzérvél rendelkező géppel veszi fel a harcot a japánok ellen. Gondold csak el! Tegnap még apád rázós traktorán koptattad a farmergatyódot, ma pedig ekkora csodamasinával fricskázod orron a kis ferdeszemű szamurájokat. Hát nem buli?

A másik oldalon egy veterán japán pilótát alakíthatsz, aki egy agresszív, és halálos Zerót irányít, készen arra, hogy a szamuráj ösök szellemében akár az élete feláldozásával is megvédje flottáját. Ne hidd, hogy meg lehet őt bármivel is félemlíteni! Hite szerint hősiés áldozatával azonnal a Hetedik Mennyországba kerül! Neki aztán tényleg nincs veszíteni valója. Egész kiképzése arra épült,





hogy kevésbé féljen tőled, az ellenségétől, mint a mögötte álló parancsnokaitól.

**Grafika**

A CFS2 grafikáját az igényesség jellemzi. 3D-s tereptárgyak és repülő, a gépenként különböző, és részleteiben kidolgozott műszerfalak, élethű robbanások, fényes felvilágítások, és sok más effekt hivatott kiváltani az elismerésünket. A nagyfelbontású grafikára irt terepen kidolgozott utakkal, folyókkal, tengerpartokkal, és korallzátonyokkal, találkozunk, amelyek együttes hatása igazán élővé és hihetővé varázsolják ezt a világot. (Sajnos cserében elvárja, hogy a háttérben egy erőművet üzemeltess).

**Multiplayer üzemmód**

Többjátékos üzemmód esetén lehetőség van élő párbeszédre kapcsolatra is a társakkal, amin keresztül meg tudod beszélni a taktikát. Akár hangosan is szidhatod az ellenfeleid, de ami jóval fontosabb, kontrollálhatod a játékot a szavakban kiadott parancsokkal az Interneten, vagy a helyi hálózaton összekapcsolt maximum 8 társaddal.

**Szellemülj át, mielőtt gépbe ülsz**

Tiszteld ezeket a gépeket, amikor a kezvedbe kaparintod irányításukat, hiszen ezek a repülő — az amerikai és a japán flotta büszkeségei —, ezekkel történelmet írtak mindkét oldalról! Vedd őket a birtokodba, és értékelj, hogy erre most lehetőséget kapsz. A Microsoft brilliáns grafikai technológiájának köszönhetően most valóban átérzheted, hogy mit, min és hogyan vállaltak azok a „szerencsés” ifjokok annak idején. Amerikai oldalon választhatasz a P-38 Lightning, F4F-4 Wildcat, F6F-3 Hellcat, és az F4U-1A Corsair közül. Japán oldalon pedig az A6M2 Zero, A6M5



Zero, Nik2 George közül válogatva köstölgethatsz a történelem különleges zamatát.

Mondj búcsút a mának, mert ahogy felszállsz, már nem ebben a korban fogod érezni magad. Az összes új repülő kinézete és hangja sokkal jobb és realisztikusabb, mint a program elődjében, a Combat Flight Simulator 1-ben volt.

**Cselekedetnek súlya van**

Minden egyes cselekedetnek a későbbiekben valós következményei lesznek, mert ha például elve-

szíted a kísérőd egy csatában, a következő csóka, akit a helyére vezényelnek, már nem biztos, hogy ugyanazokkal a képességekkel bír, amiket titkon reméltél temporod védelmezőjétől. A küldetések szerkezete egy szétágzó fa szerkezetéhez hasonlítanak. Ha rossz ágon kezded el a mászást, akár már az elején megpecsételheted sorsodat. Tudd, érezd át már az elején, hogy egy véresen komoly háborúba cseppensz, amelyet meg kell

technikai színvonalának csúcsát képviselik. Ezért repültek őseid, és ezért fognak repülni akár a legmosztóább körülményeket is vállalva kései utódaid. Légy vele tisztában, hogy ha a fentebb felsorolt feladatok végre-



próbálnod túlélni a lehető legkevesebb kísérőt veszítve, teljesítve a kítűzött feladatokat, lehetőleg minél több kítűtetést begyűjtve, és akkor a sors jutalmaként fokozatosan egyre jobb gépeken repülhetsz tovább. És ez utóbbit vedd nagyon komolyan. Hiszen az életed függhet fegyvered erősségén, de alapvetően nem az ölés öröme az, amely miatt vállalod nap, mint nap az életveszélyt, és ami miatt könnyed vállrandítással intézed el magadban, hogy az igaz úgy védelme közben akár a fűbe is haraphatsz. Te igenis élvezzed, hogy olyan vasmadarakat adnak alád



kezik be az „átésés”, és ha már nyakadon a baj, azt hogyan védheted ki, mi az a küszöb, ami alatt jobb, ha a gépedet pánikszerűen elhagyod. Tudd, hogy



a sebesség a pilóta barátja, de ez még nem a hangsebesség kora, ha túlzásba viszed, a géped apró darabokra szakad. Csak a kabinban lehet hiánycikk egy dugóhúzó, a levegőben jobb, ha messzire elhajítod, mert téged fog behúzni egy olyan csöbe, amelyből csak szerencsével menekülhetsz. Végül azon se lepődj meg, ha a gépágyú produktív fog időnként furcaságokat. Bár nekem csak egyszer mutatta be rejtejt képességét, amikor külsőnézetben gyönyörködtem a tüzelés közbeni hűvelyesőben. Szóval nem árt tisztában lenned a dolgokkal, és a repülőket tulajdonásgát is alaposan nézd át a Planes fejezetnél.

**És mert fentebb azt írtam, hogy ebben a programban harcmódor ábrázolással találkoztam felsőfokon, valamint a CFS2 a harci taktika szimulátora, ezért most részletesebben foglalkozom a taktikai elemekkel. Előre felhívom rá a figyelmet, hogy a következőkben leírtak nem általánosságokban adnak tanácsokat, hanem minden egyes leírt szónak köze van a CFS2-höz:**

**Egylépéssel az ellenfeled előtt**

Észrevenni a célpontot, és gyorsan manőverezni a 3D-s környezetben nagyon nehéz. De ez az, ami megkülönbözteti a vadászrepülő hősi halott jelöltet a vadászrepülő ástól. Hiába vagy jó pilóta, sőt légi lövész, ha képtelen vagy az ellenfeled mozgását követni. Ezt tudják a CFS2 készítői is, ezért a virtuális cockpit mellé, a Joy-ról és a billentyűzetről is tudod vezérelni a fejmozgásod, hogy biztonságosan követhesd az ellenfeleid.

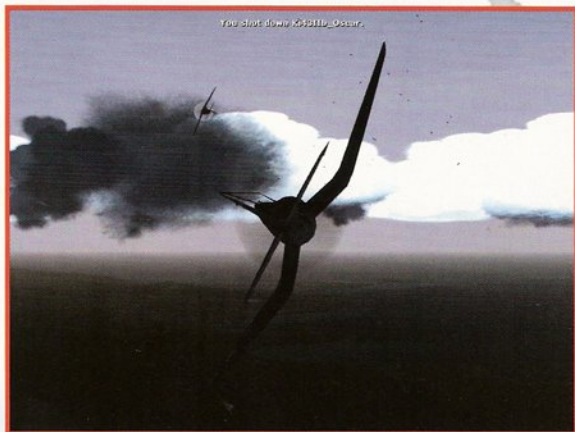
**Küldetések**

A küldetésekbe tíz különböző történelmi ponton léphetsz be. Tapasztald meg a háborút mindkét oldalról! Nagyon gyorsan meg fogod érteni abszurditását, és örülni fogsz, hogy manapság csak játékok témájaként találkozol vele.

**Ismerd a repülőgépedet**

Minden repülőgépnek megvannak az erősségei, és a gyenge pontjai. Ismerd meg ezeket, úgy a saját, mint az ellenség gépén, mert ezek renegelegyszer lesznek segítségre abban, hogy egy felhő széléről ne kelljen végignézned, amint kedvesed zokogva elsírat. Légy tisztában azzal, hogy: mitől, és hogyan követ-





Egy jó vadászpilóta a sakkozókhoz hasonlóan mindig egy- vagy több lépéssel előre gondolkodik. Ha lassan reagálsz az ellenfeled manővereire, csak idő kérdése, hogy mikor: fél-, vagy háromnegyed percen belül fognak-e lelőni. Ha folyamatosan tudod

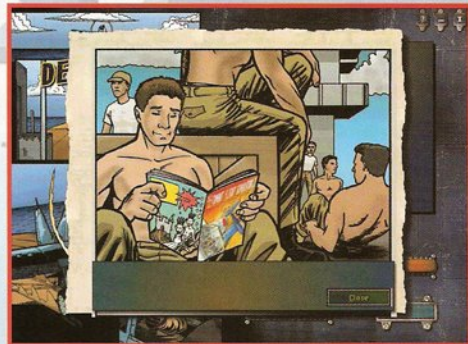
náld ki az ellenség holtpontjait, hogy előnybe kerülj. Törj ki a felhőből, támadj a nap felől, és lödd le mielőtt még észbe kaphatna, véletlenül sem szabad esélyt adnod neki! Felejtés el, amit a Vörös Báróról akár már tőlem is hallottál, elmúlt a lovagias úriemberek kora! Tetszik, nem tetszik: „Vagy ő, vagy én...”

visszavetted már a gázkart, és ha lenne, kinyomtat volna azóta a fékszárnyakat is. Azonban légy óvatos, mert függőleges mozgás közben könnyebben észrevesznek az ellenfelek, és ha a sebesség nagyon lecsökken, akkor mint védtelen szappanbuborékre, az ellenség röhhögre fogja rajtat légitűvészhöz gyakorlatát végrehajtani. Ha túl lassú vagy, akkor adj gázt és

legkedvezőbben fordul. Egy „közepes” sebességen közlekedő repülőgép fordulékonyabb lesz tehát, mint egy „csúcson” száguldozó gép. A nagysebességnél erőteljesebben fellépő nehézkedési erőkről már nem is beszélve.

### Támadási pozíciók

Megtámadni egy ellenséges repülőgépet előlről, vagy hátulról



nyomod a földnek géped orrát, mert így pörgetheted fel leggyorsabban a sebességmérőd mutatóját, (amennyiben nincs túl közel a föld!).

### Kisebbs ívben és lassabban

Ha egy biciklivel

a célszerű, mert jóval könnyebb lesz célózni és lelőni, amikor a közelébe érsz. Más helyzetből támadni jóval összetettebb, komplikáltabb és löszerpazarló

feladat. Koordinálnod kell a rövid sorozataidat úgy, hogy az elékezés hatására tulajdonképpen belerohanjon a lövedékeidbe. Logikus a magyarázata és ne lepődj meg nagyon, amikor a lövedékeid látszólag lefelé kicsúsznak alád, amikor fordulóban tüzelsz. Az előretartás mértékét csak érezni lehet, és a legjobbak sajátossága, hogy megfelelő hatékonysággal tudják alkalmazni. A kellő

közelségből leadott sorozataid lesznek löszertakarékosak. Ez azonban értelmét veszti, amikor oldalról próbálsz megközelíteni az ellenfeled. A löszer felesleges pazarlása különösen veszélyes lehet, amikor ellenséges terület felett repülsz. Az esélytelenek magányában védtelen kacsának lenni egy kacsavadászaton, rémálommal felérő „élmény”.

### Szabad-e „visszavonulót” fűjnod?

Menekülőre venni a figurát, amikor az ellenfeled már lőtávolon belülre ért, csak arra jó, hogy rövidebb úton csináljon májmot belőled. Ez a tőrtenet nem a félelem hiányáról, sokkal inkább a félelem leküzdéséről szól. Félelmed nem a gyávaságod jele: inkább az életösztön figyelmeztetése, hogy vigyázz! A lényeg: a megkezdett támadást félbeszakítani öngyilkossággal felérő mutatóvá, bizonytalankodásod a halál mágnese lesz!

### A Japánok taktikája

Puritán egyszerűséggel megfogalmazva: a magassági fölényből indí-



követni az eseményeket, és azonnal reagálsz mindenre, akkor valószínűleg te fogod uralni a helyzetet, és előbb-utóbb a fogvatkozó ellenség létszámából következtethetsz rá, — ez a nap nem az övék volt, hanem a tiéd...

### Használd ki a meglepetés erejét

Amikor hátulról, és alulról támadsz, az ellenfeled nem lát téged. Ha viszont felülről jössz, és onnan csapsz le, a nagyobb sebesség lesz az előnyödre. Amikor felzárkózol, vagyis utoléred ellenfeled, hasz-

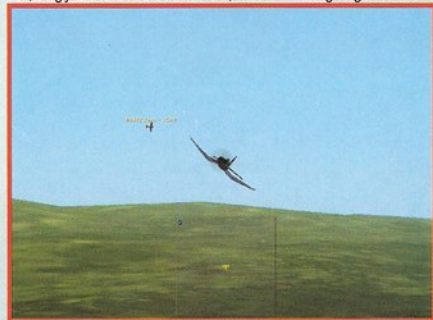
### Magasság és sebesség

A „kísrőkák” barátja, amennyiben a pilóták annak nevezik magukat. Sokszor azonban éppen a féktelen sebesség ragad el ben-

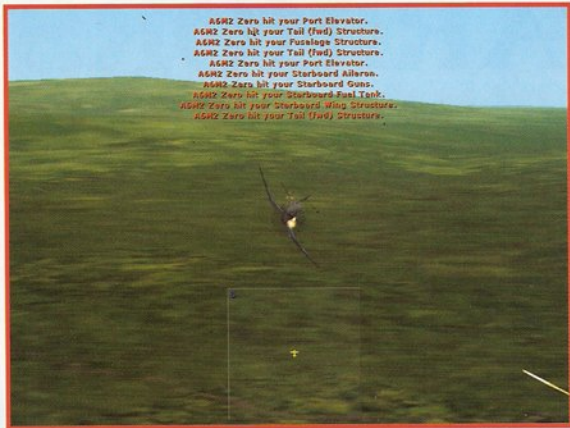


nünket, és sodor a bajba. Ha túl gyorsan repülsz, húzd hátra a botot, és egyből lelassulsz. Na nemcsak azért, mert húz vissza a gravitáció, hanem közben azért okosan

kanyart, de ehhez már gyakorlatból tudod, nem túl kedvező a nagy sebesség. Ugyanez a helyzet a repülőgépednél is. Nagy sebességnél megnő a fordulási sugár, (és a sarkadban lihegő kis tetű is könnyebben befog) ráadásul a sebesség is rohamosan veszítené fogod. Minden repülőgépnek megvan az optimális „leggyorsabb fordulási” sebessége, amin a lehető







AGMZ Zero hit your Port Elevator.  
AGMZ Zero hit your Tail (Fus) Structure.  
AGMZ Zero hit your Fuselage Structure.  
AGMZ Zero hit your Tail (Fus) Structure.  
AGMZ Zero hit your Port Elevator.  
AGMZ Zero hit your Starboard Aileron.  
AGMZ Zero hit your Starboard Wing.  
AGMZ Zero hit your Starboard Fuel Tank.  
AGMZ Zero hit your Starboard Wing Structure.  
AGMZ Zero hit your Tail (Fus) Structure.

tott meglepetésszerű támadásokat és a szűk fordulókra termett Zerok által kialakított lökhelyzeteket részese-sítik előnyben.

## A légharc öt szakasza

- 1.) Észlelés:** fedezd fel az ellen-séget, mielőtt ő talál meg téged, és juss előnyhöz. „A legtöbb lelőtt pilóta nem is látta mérsárosát, akitől megkapta a kegyelemdőfést”.
- 2.) Felzárkózás:** ha már észrevetted, akkor próbáld a lehető legközelebb férközni hozzá a pontos célzás érdekében, de azért nem kell neki beköszönni...
- 3.) Támadás:** amikor már elég közel értél, löd le. Ha túl korán tüzelsz, akkor pazarlod a lőszered, és még figyelmzetteted is jövedeledre. Ne felejtse el, hogy a fegyvereid nem mozgathatók, ezért a célzást az egész repülőgéped hosszstengelyével végzed. Ha nem tudtad eltálnálni, akkor manőverezned kell.
- 4.) Manőverezés:** a közel légi harc a pilóta képességeinek igazi tesztje, ahol minden ellenfél olyan pozíciót igyekszik felvenni, ahonnan löni tud. Sok amatőr játékos hiszi azt, hogy ez az egyetlen fajtája a légi csatának. A veteránok elmondhatják, hogy ahányszor csak lehet, ők elkerülték a manőverező légi harcot.
- 5.) Elszakadás, szökés:** növel a távolságot az ellenfél és közted, vagyis kiszállsz a harcából. Elfogyhat a lőszered, ütköztél, vagy találatot kaptál és sérültél, hányingere van

a gyomrodba toluló rengeteg vértől szóval ezer okod lehet rá. Egyet ne felejtis, azért mert te meguntad, még nem fogja ezt más is tudomásul venni. Ugyan olyan veszélyek leselkednek rád, mintha a pályán maradt játékos lennél!

## Az első légi csatád

A lehető legjobb szituáció az első próbálkozásoknál, amikor magassági fölényből indítva felülről, és hátulról támadod meg ellenfeled. Ha az első rácsapásod sikertelen, a második próbálkozást már biztosan hátrányból fogod indítani, és még az sem kizárt, hogy erre már alkalmaid sem lesz. A Close Combat-ban mesterévé válhatsz ezeknek a taktikáknak, amelyek mind részét képezik majd a saját trükkös kis repertoárodnak. Minél többet repülsz, annál jobban kifog alakulni a saját stílusod. Amikor

pozíciókból „szívathatód” ellenfeled. Ha szemtől szemben támadsz, akkor arra is számíts, hogy össze is ütközhetnek (japánok ellen ez nem is olyan váratlan...) vagy rengeteg találatot is bekaphatsz. Fontos azonban, hogy sohasé térr ki az ellenfeled elől, mert aki előbb feladja, az veszít!

Légi támadás közben nagyon fontos a magasság, bár nem ez a legfontosabb, mégis, ha alacsonyan vagy nem tudsz elegendő sebességet gyűjteni, vagy hátrányosabb helyzetből veszed fel a harcot. Az



is nagyon fontos, hogy figyelj oda, mikor változtatsz a magasságon, miközben cserkészel. Harcolni egy ellenfél ellen, aki a magasságát veszíti, igen könnyű. Halyannal harcolsz, akinek megfelelő a magassága, és fordulékony, akkor ez már jóval izasztóbb mutatványnak ígérkezik. Ha észlelsz egy ellenséget, vagy egy bajbajutott társadon szeretnél segíteni, legyen az eszedbe vésvé, hogy a magasságod mindig fontosabb, mint a tüzes szív.

lehetőleg csak a hátába támadj. Könnyen előfordulhat viszont, hogy ezáltal távolodni fog tőled. Miközben felzárkózol, az általa leírt kanyarokat lefát is vágathod, ezáltal is csökkentve a kettőtök között lévő távolságot.

## Hogyan rázd le azt, aki közvetlen közelről üldöz

Az első, hogy kikerülj a célkeresztjéből, és maximális teljesítménnyel próbáld elkanyarodni, vagy akár magasság vesztesé árán is elmenekülni előle. Az egyvonalban történő manővereket igyekezd kerülni. Szokatlan akrobatikus manőverekkel is elérhetsz némi hatást, ilyenkor használd aktívan az oldal-kormányt, amely módosíthatja a klasszikus műrepülés figurát, és megzavarhatja az ellenfeled. Ezen kívül próbáld meg minél szűkebb fordulókat venni.

És most a főszerkesztőt agyon fogom ütni, amiért egy ilyen program csak ennyi helyet engedélyezett! A személyes véleményem röviden. Csúcs ez a program, bár a képregény stílusú menük és átvezetők (tudom!) a bakák között akkortájt igen népszerűek voltak, és feltehetően a kor hangulatát volt hivatott megidézni) nálam nem nagyon jöttek be. A másik az irányíthatóság: A Flight Simulator sorozatra olyannyira jellemző „addig pörgök, míg ellen nem kormányzol” számomra (még ha így a reális, akkor is!) ellenszenves, és megszkathatalan! Légharc közben arra vesztegetni a drága tízedmásodperceket, hogy ne legyen levegőben pörgő golyó k@ki, megmérgezi meg a legjobb játék örömléményét is. Sajnos!



## Visszatámadás

Ha megtámad egy ellenséges gép, valamilyen kedvező pozícióból, akkor (hacsak nem gyengébb a gépe, vagy a lovasa), onnantól kezdve nagyon



a kedvenc taktikádat tudod ellenfeledre erőltetni, akkor könnyebben eljuthatsz a győzelemig. Csata közben törekedj elérni azt a helyzetet, amiből a legjobban neked fekvő

nehéz lesz átvenned a kezdeményezést. Ha az ellenség mondjuk felülről, és a hátad mögül akar leszedni, a legjobban módszer a kifordulás, vagy a magasságod változtatása pont azelőtt a pillanat előtt, mielőtt ellenfeled lötválomba érne, és tüzet nyithatna. Ha az ellenfél egy magasságban és mögötted van, ne erőltess a harcérintkezést, próbálkozz a kitéréssel. Ha nagy a magasságkülönbség köztetek, akkor csak úgy tudsz támadni, ha közben emelkedsz is. Ezzel automatikusan kopik a sebességed is ami eleve hátrányos helyzetet teremt, tehát alulról

Sz. JVC.

**külsín/belbecs**

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZÁVATÓSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBOJA	■■■■■■■■■■

**summa summarum**

„Pörgő golyó k@ki @ levegőben”

végítélet

89%

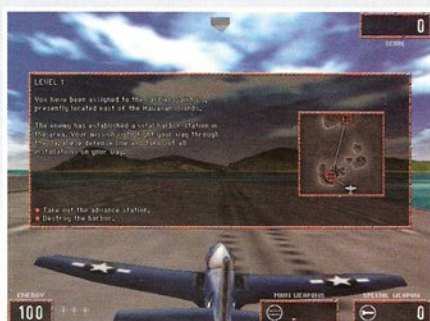


# PACIFIC WARRIORS

## ★ A CFS2 PILÓTÁINAK SZABADIDŐJÁTÉKA

### SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** InterActive Vision  
**Kiadó:** Virgin  
**Web:** www.iavision.com/pw  
**Minimum:** P133, 32 MB RAM  
**Ajánlott:** P-II 333, 128 MB RAM  
**3D Kártya:** D3D  
**Multiplayer:** LAN, Internet



**A** mennyire igénybe veszi játékosát az előző oldalakon bemutatott Combat Flight Simulator-2, annyira könnyed és önfeledt szórakozást kínál a Pacific Warrior.

A témaválasztást illetően a két program akár testvérpár is lehetne, ugyanakkor a megvalósításukhoz egészen más utakon jutottak el a fejlesztők. A PW egyszerű lövöldözős játék, amelyben ugyan repülőgépek a főszereplők, mégsem lehetne a legjobb szándékkal sem a szimulátor programok népes táborá-

„aircombat” játék, melynek központjában a 3D-s akcióközpontú küldetések találó. Számtalan ellenséggel találkozol a levegőben és a földön egyaránt, miközben különböző típusú vadászgépekkel repülsz. Egy kezdetleges radar vezetési utad küldetésről-küldetésre, ahol

egyre vadabb ellenségek támadnak rád. A játék a könnyű irányíthatósága, és a szórakoztató akció miatt formálhat magának jogot arra, hogy a népszerűségi listákon szerepelhessen. A PW-t akár azzal is jellemezhetem, hogy modern 3D-s verziója az egykori jó öreg shoot'em up játékoknak. Helyszín: a Csendes-óceáni szigetvilág, szereplők: az amerikai és japán erők, ahol



### Témakörök

Mindegyik témának sajátos kinézete, ill. hangulata van. „Sunshine Ride”: Ez a kezdők szintje, könnyű missziókkal, mint pl. légi harc, bázisok

téged az amerikai csapatba osztottak fixen, az átigazolás lehetősége kizárt.

### Szerkezet

A játékot 5 témakörre (történelmi háttérkeret) osztották, ahol a témakörök mindegyike 5 nehézségi fokozaton játszható. Minden

szintet további küldetésekre osztottak. A szintek közötti váltás előtt mintegy „záróvizsgaként” meg kell küzdened az adott szakasz „főellen-ségeivel”. Menet közben a játékos — amennyiben szükségét érzi



—, igénybe vehet egy olyan üzemmódot, amely gépét automatikusan visszaviszi a kijelölt légterbe, ha a gépe túl messzire távolodott. Ilyenkor az ellenség felé fordul gépmadarad, és a fő célpontok is láthatóvá válnak.

„Dark Night Fight”: Ezek a küldetések a tündöklő narancssárga nap lebukó fényében kezdődnek és éjszaka, a hold sápadt világánál folytatódnak. A feladatod, hogy elkerüld az ellenség kereső fényeit, majd kötélekben támadd a hajókat és a titkos földi bázisokat a szigeteken.

„Foggy Death”: Ez a szint, különböző sűrűségű ködöt fog tartalmazni, és egy kétmotoros vadászal kell repülnöd. Elsődleges feladatod a földi bázisok pusztítása, valamint a rád támadó vadászok ellen is meg kell, hogy védj magad.

„Thunder-storm Attack”: Az időjárás minimum határán játszódó történetek. Rossz időben

támadása, hajók felderítése.

„Channel Raid”: Itt alacsony magasságon kell repülnöd egy hidroplánnal, apró szigetek között, és a legnagyobb kihívást a navigáció jelenti, valamint az, hogy elkerüld a földön található objektumokat.



hoz sorolni. Önfeledt szárnyalása a Crimson Skies hangulatát idézi, bár attól a technikai kivitelezése jóval szerényebb, mégsem lehet ezt hibaként felírni neki. A legnagyobb érénye, hogy nem akar többnek látszani, mint ami: ahogy az alcimben is megfogalmaztam, a CFS-2 pilótái minden biznnyal szívesen játszottak volna vele annak idején, amennyiben a rendelkezésükre állt volna már hasonló játékautomata. A Pacific Warriors tehát, egy második világháborús



kezdődő, és nagy, villámlásoktól kísért viharban véget érő küldetések sorozata. A felhők fölött menedéket kereső ellenséges vadászokra és bombázókra kell rájuk hoznod a frászt.

### További tulajdonságok

Gyors 3D-s grafika, amely támogatja a 3D-s gyorsítókat, a DirectX 5-ös vagy annak későbbi verziói alatt. Vannak benne elsődleges, másodlagos és kitálatott fegyverrendszerek. Ezek tartalmazznak rakétákat, bombákat,









# PANZER GENERAL III SCORCHED EARTH

★ RÉGI JÁTÉK ÚJ KÖNTÖSBEN – A KELETI FRONTON

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: SSG

Kiadó: Mattel Interactive

Web: www.panzergeneral3.com

Minimum: P233, 64 MB RAM

Ajánlott: P-III 300, 64 MB RAM

3D kártya: D3D

Multiplayer: LAN, Internet

A tavalyi évben kiadott nagysikerű Panzer General sorozat újabb, ezúttal már teljes 3D-be öltöztetett epizódjából sokak legnagyobb sajnálatára teljesen hiányzott az orosz sztyeppék hadjáratának újrakiadásának lehetősége. A PG szerelmesei bizonyára végigjátszották az előző részt az, Assault, és az abban lévő hibák miatt némileg csökkent a lelkesedésük a sorozat iránt, de a fejlesztők valószínűleg hallgattak a bírálókat, és a legnagyobb hibát kijavították, vagyis ismét bele lehet játszani a küldetések sikeres végrehajtásába.

Az első és legfontosabb tanácsom, hogy az ajánlott minimum konfiguráció nélkül ne is próbálkozzatok a játékkal, mert nem fog elindulni. Helyesbíték el fog indúlni, de a harcra már nem lehet kijutni, ugyanis a grafikai motornak valóban szüksége van a 3D gyorsításra és a 8MB videó memóriára. (tapasztaltam). Sajnos a videó memória éhséget nem lehet csökkenteni, mivel a játék grafikai tulajdonságai nem állíthatók.

A főmenü a jól megszokott felépítésű, innen választhatjuk ki, hogy egy híressé vált hadjáratot, (New Scenario) vagy az egész keleti hadműveletet (New Champaign) játszunk végig, illetve egy kitalált szituációt (Battle Generator) állítunk be. Itt találjuk a hálózati játék (Multi player) lehetőséget, és az oktató (Tutorial) pályákat.

Először minden esetben a főhadiszálláson találjuk magunkat. Itt lehetőségünk van összeválogatni

a vezényletünk alá tartozó tisztek közül azokat, akik az első vonalban fognak harcolni, és kiválogathatjuk az irányításuk alá kerülő csapatokat. Nagyon lényeges, hogy a tisztek vezénylése alá a képzettségüknek leginkább megfelelő csapatot osszuk be, mivel azokat vezetője lehet őket legeredményesebben használni. Mindezt persze rábízzhatjuk a gépre is és akkor egyetlen gombnyomásra készen áll a támadó erő a gép szerint legideálisabb összeállításban.

A játék irányítása roppant

képességeit, (pl. álcázás, célzott lövés, mélyebb fedezékesítés) mert nagyon befolyásolja az ütközésképességet. Ha kilőnek egy csapatot, és van még a főhadiszálláson hadrendbe állítható tisz, ajánlatos a kör elején felszerelni egy



egyszerű, csak néhány dolog az, amire érdemes külön odafigyelni. Először is folyamatosan

figyelemmel kell kísérni az egységek lehetséges lépcsőszámát, és a legkevesebbel rendelkezőkhöz igazítani a többiek mozgását, hogy ne szakadjon szét nagyon az arcvonal. Arra különösen vigyázzatok,

újabb egységet, és késedelem nélkül bevonni a hadjáratba. Sokszor nem esik az elsődleges cél



hogy az üzemanyag és a lőszer itt valóban kifogy, a feltöltés pedig, egy lépéspontba kerül, de erre külön ki kell adni a parancsot. Érdemes kihasználni, az elit és a veterán alakulatok speciális

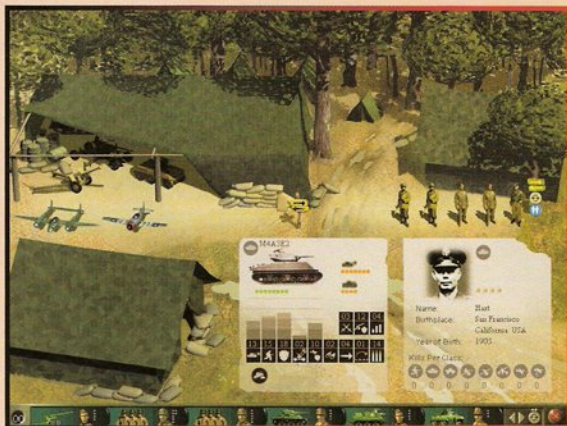
útvonalába, de a stratégiai térképen bonuszként megjelölt városokat célszerű elfoglalni, mert minden esetben egy újabb parancsnok érkezik jutalomképpen a főhadiszállásra. A jó képességű parancsnokokat soha ne hagyjátok veszni, legyen mindig elég lépcsőtartalék a visszavonulásukhoz vagy a cserejükhöz, mert ha kilővük az egységüket, őket is elveszítitek, és ebben a játékban nem egyre jobban felszerelt csapatokat fogtok

kapni, hanem a tisztek képességei javulnak, minden egyes megnyert ütközettel. Ez abban nyilvánul meg, hogy körönként mennyi parancsot tudnak kiadni, mennyire pontosan lönek, milyen extra képességeik vannak. A tisztek persze nem maguktól fognak fejlődni. A megnyert hadművelet végén, a főhadiszálláson neked magadnak kell kiválasztani a parancsnokaid közül, hogy kiknek a mellére biggyeszted oda, illetve hogyan osztod szét a küldetésért kapott plecsni mennyiséget. Természetesen, ahogy nő egy tiszti kitüntetéseknek a száma, a katonái annál ütőképesebbek, annál több parancsot tudnak egy körben végrehajtani. Kezdetkor a csapatok a parancsnokuk kitüntetéseknek számától függően különböző mennyiségű helyet foglalnak el a hadszínteren. Viszont a rendelkezésre álló hely, ahová letehető őket, szigorúan meg van szabva. Az egységek alaphelyzetben egy helyet foglalnak el, (négy kitüntetésig) de a fejlettebb csapatok már kettő (öt-hét plecsni) esetleg három helyet (nyolc plecsni felett) is igényelnek, és az ideális támadóerő összeválogatásakor bizony el kell dönteni, hogy erősebb fejlettebb csapatokból kevesebbet, vagy a gyengébbekből többet állítunk csatarendbe.

Az egységek irányítása nagyon egyszerű, rájuk klikkelve megjelenik a térképen a lehetséges mozgásuk helye, és odakattintva szépen elkezdnek masírozni. Aki nem kíváncsi a mozgás animációkra (kikapcsolni nem lehet), az kettőt kattintson az egérrel és egy lépéssel a helyére kerül a csapat. A „Battle Generator” menüpont alatt érdekes dolgokat lehet találni. Berlin, Bécs, Budapest, Varsó, Leningrád, Moszkva, és ezen kívül még ötvenkilenc térkép közül lehet kiválasztani a leendő hadjárat







helyét. Be lehet állítani kettőtől négyig a csapatok számát, az Amerikai, Brit, Német, és az Orosz egységek közül választva. Mi határozhatjuk meg, hogy a háború melyik évében vagyunk 1939-1945-ig egészen hónap nap pontossággal, valamint az időjárás is. A csapatok jellemzőin is éppúgy módosíthatunk (Például, a parancsnokok száma, a tudás szintjük, a harci technika választéka, a lőszer mennyiség, és a csapatok erőssége), mint azon, hogy a győzelmet hány körön belül kell elérni (5-25).

Kissé lefagyott azonban az acromról a mosoly, miután beállítottam, hogy az USA hadse- rege fogja lerohanni a Budapestet védő oroszokat, és nem találtam a tovább gombot, csak a megter- vezett hadjáratot tudtam elmenteni. Beletelt kis időbe, mire rájöttem, hogy az így generált pályát, a „Play Scenario” menüből lehet betölteni. Hogy ez miért pont így logikus, a fejlesztők biztos jobban tudják. A „Play Scenario” menüpont alatt összesen húsz, előre beállított had- járat közül választhatunk, és fele- fele arányban oszlik meg, hogy melyik oldalt irányítjuk. Ezekről a hadműveletekről mindegyikről elmondható, hogy meglehetősen követi a kor jellemzőit, ami a csatarendbe állítható eszközök választékán és a parancsnokok tudásszintjén látszik a legjobban, hiszen egy 1939-ben lezajlott had- járatban ne várjunk öreg veterár-

nokat, és olyan harckocsikat, vagy lövegeket, amit csak a háború vége felé állítottak hadrendbe. Bármelyi- ket is választva nem egy könnyű sétagalopban lesz részünk. Ala- posan elő kell venni a stratégiai érzékünket, és jól megfontolni min- den lépést. Tehát amit az előző részben olyan sokan nehezmé- nyeztek, hogy túl könnyűek a küldé-



tések, a fejlesztők alaposan helyre tették.

A „New Champain” indításakor négy híres parancsnok közül választhatunk. Ők négy különböző hadjáratot fognak vezetni (7-16 kül- detés) Az első mindjárt Zsukov marsall, akit hírből mi is jól ismerhetünk, mivel ő vezette a II világháborúban Magyarorszá- got elfoglaló orosz erőket. A néme- tek oldalán ismét találkozhatunk Guderian tábornokkal, és felbuk- kan két viszonylag ismeretlen parancsnok, az orosz Ivan Konev és a német Eric von Manstein. Ha eldöntöttük melyik tábornok által vezetett hadjáratral kezdünk, ugyanúgy, mint a „scenario” mód- ban, némileg módosíthatunk az erőviszonyokon, de ez jelentősen nem fogja befolyásolni a küldetések lefolyását.

A multiplayert választva, helyi hálózaton, vagy interneten keresz- tül kapcsolhatunk össze 2-4 gépet.

A hálózaton a játék megkeresi a futó játékokat, az Interneten keresztül pedig az IP címet kell megadni, ahová csatlakozni akarunk.

Természetesen mindkét esetben mi is indíthatunk szervertként játé- kot, amihez mások csatlakozhat-

pai és a kocsik kerekei felverik a port, ha találat éri őket a páncélon szikrázik a lövedék, és nagyobb sérülés esetén elkezdnek füstölni, majd az eléggé leharcolt eszközök lángba is borulnak, megsemmisítő találat esetén pedig nagy robba- nással megsemmisülnek, egy krá- terter hagyva maguk után.

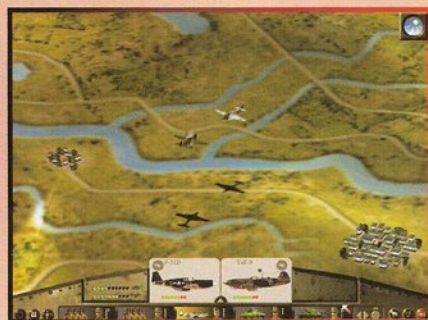
A repülőgépek egy éles kanyarral ráfordulnak a célra, a fegy- verüknek látszik a torko- lattúze, és ha lelovik őket, mint egy lángoló meteor úgy csapódnak a földre.

A játék valóban úgy néz ki, mintha egy terepszalton makettekkel játszanánk, és a méretarányok is körül-

belül olyanok. A terepviszonyok, sőt az időjárás is valóban befolyásolják a csapatok mozgását, mivel ha az úton mozgatjuk őket, sokkal messzebbre jutnak egy kör alatt, mint egy hegyen keresztül, és tavasszal a felázott talajon minden egység kevesebbet tud lépni, mint a téli keményre fagyott sztyeppén.

A hangokról is csak azt tudom elmondani, hogy remekül visszaad- ják a hangulatot az előrenyomuló harckocsiknak csikorog a lánctalpa, a becsapódó lövedékek koppnának a páncélon, ha a gyalogságot éri nagyobb találat felnyögnek a kato- nák, a zuhanó bombázóknak hallani a háborzongató sivatását.

Cleml



**külsőin/belbels**

LÁTVÁNYOSSÁG ██████████

JÁTSZATHATÓSÁG ██████████

STAVATÓSSÁG ██████████

ZENE BONA ██████████

**summa summarum**

**Ígényesen kidolgozott stratégia, nem csak rajongóknak!**

**végítélet**

**80%**



# CLOSE COMBAT V INVASION NORMANDY

★ ÁLCÁZZ, TERVEZZ, TÁMADJ!

## SEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: SSG

Kiadó: Mattel Interactive

Web: www.closecombat.com

Minimum: P200, 32 MB RAM

Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM

3D Kártya: D3D

Multiplayer: LAN, Internet

A II. világháború eseményeit feldolgozó és erről méltán híressé vált SSG a Close Combat sorozat legújabb részében Francia földön, a normandiai fél-szigeten vívhatjuk újra a véres ütközeteket a német csapatok ellen.

A sorozat ismerői már megszokhatták, hogy itt nem hadosztályokkal kell akár több kilométer széles frontvonalon mozogni, hanem felülnézetből kell néhány géppuskát, lövést, aknavetőt és harckocsit irányítani, bokorról-bokorra, házról-házra, akár méteres pontossággal mozgatni. Nem az ezred és hadosztályparancsnokok, hanem Brayen őrmester és a raja kapja a parancsot. Itt valóban számít az egyes katona, lényeges a harci moráljuk és a tapasztalatuk.

Lényeges, hogy a parancsnok a közelükben legyen, és nem mindegy, hogy mikor küldjük őket előre a tűzvonalba, mikor engedjük meg nekik, hogy onnan kijöjjenek. Szóval vérbeli stratégia, ahol nem a nyersanyag és az energiatermelés, hanem az egyes katona a legfontosabb. Mindez első hallásra kissé bonyolult feladatnak ígérkezhet, de egy kis gyakorlással hamar bele lehet jönni.

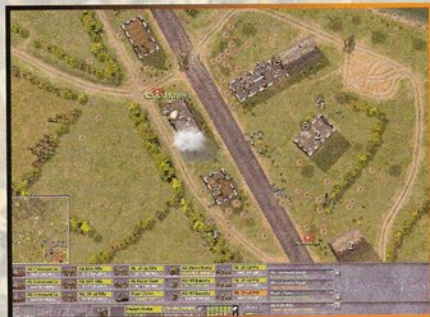
A játék megkezdése előtt finomíthatunk kicsit a játékmeneten, mivel elég részletesen beállíthatjuk a realitizkát. Módosíthatjuk a katonák tapasztalati szintjét, (újonctól veteránig) meghatározhatjuk, hogy látható legyen-e az összes ellenséges katona, vagy csak a látótávolságban lévők, a védelemben lévő csapatok kezdeményezzenek-e harcot, rendelkezésre álljon-e minden információ az ellenségről, és a katonák mindig engedelmesszajdenek-e nekünk. Ezeket a funkciókat persze mindkét oldalra külön-külön is beállíthatjuk.

Eldönthetjük ezen kívül, hogy mikor legyen vége egy ütközetnek, például ha a csapatoknak túlságosan lecsökken a harci szelleme, bizonyos idő eltelte vagy a stratégiai pontok elfoglalása után.

A játékban

a CC5-ben rejlő játékidő ennél nagyságrendekkel több.

A nekünk szimpatikus ütközet, vagy hadművelet kiválasztása után kijelölhetjük, hogy melyik század kapjon légi és tüzérségi támogatást, majd következni a századok összeáll-

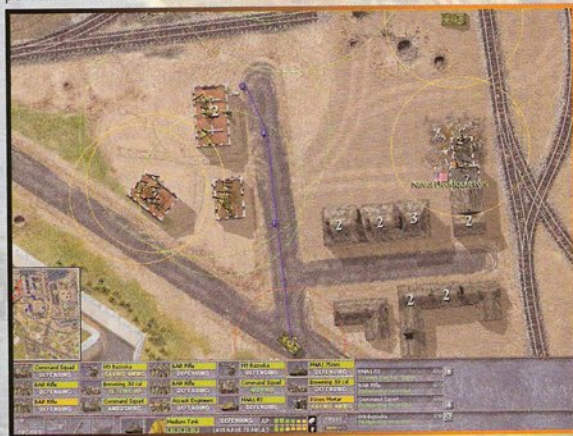
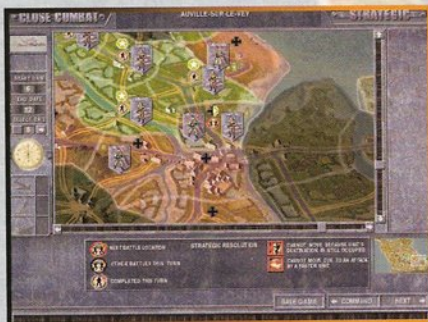


benne részem nekem is, de volt az ellenségnek is, amikor úgy szétpakoltam a csapataimat, hogy a birka tüze csak az üres mezőt bombázták, és mire felocsúdtak, hogy a géppuskásaim kereszt tűzében vannak, már rendesen megtizedeltem a soraikat. Mindenestre indulás után az opciókban célszerű azonnal a játékebességet minimumra állítani, (amíg felmérjük a helyzetet) mert ezzel drámai eseményeket előzhetünk meg.



tása, amit az ezred rendelkezésre álló egységeiből válogathatunk ki. Két támadó és a támogató szakaszt kell összeállítani, szakaszonként öt rajjall. Ezután kikerülünk a konkrét összecsapás helyére, ahol a gép tetszőlegesen elhelyezi a katonáinkat a saját csapataink által ellenőrzött területen belül. Mindenképpen ajánlatos ezen módosítani, és a rajokat úgy elhelyezni, hogy a lehető legvédettebb és stratégiailag a legjobb helyen legyenek. Ekkor még nem láthatjuk, merre helyezkedik el az ellenség, úgyhogy a folytatásra kattintva kemény meglepetésben lehet részünk. Volt néha

négyféle „Champaign” hatféle „Operations” és negyvennégy „Battles” közül választhatunk. A fejlesztők, 60 óra tiszta játékidőt ígérnek, de tanúsíthatom, hogy









# THE OUTFORCE

★ MESSZE-MESSZE, EGY TÁVOLI GALAXISBAN...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: O3 Games  
Kiadó: PAN Interactive  
Web: www.3do.com  
Minimum: P233, 64 MB RAM  
Ajánlott: P-III 500, 128 MB RAM  
3D kártya: D3D  
Multiplayer: LAN, Internet

A flotta parancsnoka kilépve a térkapun rémülten nézett körül. A hely, ahová megérkeztek a hosszú útjuk után, egyáltalán nem hasonlított arra, amire számítottak. De hisz ott van a föld, a galaxis legszebb ragyogó bolygója, és mégis valami szokatlan érzett. Azt tudja, hogy mióta elhagyták ezt a naprendszer, a földön nagy ütemben megindult az építkezés az űrben, sorra épültek az űrállomások, az erőművek, a fel-dolgozó üzemek, az űrhajó gyárak. Igen itt van minden, de valami nem stimmel. Megvan! Hisz itt minden kihalt, az éterben csak a kísérteties

Svéd O3 Games, betörni készül a RTS-ek piacára, és az új évezrednek megfelelően ő is új helyszínt választott, kilépett a csillagközi térbe. A semmi licence, semmi kopintás, a saját O3D névre keresztelt grafikai motor, önállóan tervezett és merőben szokatlan űrbéli táj, kicsit szokatlan játékmenet, teljesen újszerű fegyverek és épületek. Mindezek együttesen teszik érdekessé, a kissé már elcsépelet, és mégis töretlen népszerűségnek örvendő játéktípus legújabb képviselőjét, amiről most szó lesz.

Ha a fejlesztők által ajánlott konfigurációval rendelkeztek, nyugodtan fellehetitek a gépetekre akár a minimális telepítéssel is, ugyanis a játék igénye valóban akkora, mint amekkorát ajánlanak. A grafikai beállításoknál korrektül a gép erőforrásához lehet igazítani a felbontást, a színmélységet, a textúrák részletességét. A hangbeállításoknál a zene és az effektek kikap-

tanít meg játszani. Ezt úgy oldották meg, hogy a küldetések nehézsége lineárisan emelkedik, a kezdeti néhány felhúzható bázis fajtát és a legyártható hajó típusokat, minden küldetésben újabbak követnek, lépésről lépésre megismertelve, hogy mit mire lehet használni.

De kezdünk el inkább játszani kicsit. A „Single player” módot választva egy nem összefüggő küldetés sorozatot kell végigjátszani. Mivel ez a játék is egy RTS, mindenki a szokásos receptet várja, hogy építgess, fejlessz, gyűjtsd a nyersanyagot, és termelj energiát, majd ha elég nagy a seregged, tisztítsd meg a területet az idegenektől. Na ez majdnem stimmel is, azzal a kis különbséggel, hogy fejleszteni nem kell, mivel a technikai fejlettségi szintünk, pályáról pályára automatikusan nő, és a feladat nem az ellenség elpusztítása, hanem többnyire el kell tőlük valamit lopni és elvinni a bázisunkra, vagy nekünk kell valamit elszállítanunk a pálya egy adott pontjára. Jóllehet ahhoz, hogy hozzáférjünk az ellopandó berendezéshez, és azt sértetlenül haza tudjuk vinni, vagy eljussunk a kijelölt területre, rendszeren meg kell a szektort tisztítani. A berendezések elszállításához külön vontatóhajót kell küldeni, rácsatlakoztatni a cuccra és hajrá. Na itt majdnem leestem a székmerről, úgy röhögtem. Az nem elég, hogy egy kötéllel vontatják ezek a szerencsétlenek a zsákmányukat, a kötél még nyúlik is, és ha megállnak, vagy kanyarodnak, a terhük a tehetetlenségétől még tovább egyenesen. Hiába vagyunk a feneketlen űrben, képesek beleakadni bármibe, ami az útjukba akad. Kész kabaré!

A galaxis, ahol a történet játszódik, egy elpusztult civilizáció maradványai val



tele. Mindenféle roncsok, használhatatlan űrállomások különféle szerkezetek, kő és fémtörmelék, mindez egy hatalmas labirintusnak berendezve. Ezek között a roncsok között kell a helyes utat megtalálni a vontatókkal, és a hajóinkkal. A pályákon tökéletesen megoldották, hogy érezzük, az űrben vagyunk és nincs gravitáció. Minden épület valóságban is lebeg.

és ha nagy erejű találat éri képes odobb csúszni, vagy a vontató hajókkal el lehet vontatni bármit a



csend, az épületeken sehol egy világitó fénypont, ami életre utalna. De vajon mi történhetett? Ha téged is érdekel, most itt az alkalom, hogy átkutasd a területet, és rendet csinálj a föld körül.

Új évezred, új játékok, új helyszínek. Nincs ez másképp a stratégiai játékok piacán sem. A

csolthatók és állítható a hangerejük. Az interface menüpont alatt, ki-be kapcsolhatjuk az alapvető kontrollertípust, a csoportos kijelölést, beállíthatjuk a játék és a scrollozás sebességét. A multiplayer beállításoknál a modem sebességét, és a szerver régióját választhatjuk ki, valamint a szerver és a kliens sebességét állíthatjuk. Egy dologról azonban elfelejtkeztek a fejlesztők. Mégpedig a kezelő gombokról leírni, hogy melyik mire való. Sem a leírásban, sem a játékban, sehol nem esik egy szó sem arról, hogy melyik parancsot milyen billentyűvel lehet kiadni. Marad tehát a kézikönyv lapozgatása. A menüpontok között találunk egy oktató részt is, de ebben csak a kezdéshez legalapvetőbb teendőkre tanít meg a program. De nincs is szükség bővebb oktatásra, ugyanis a játék legérdekesebb újítása, épp abban rejlik, hogy menet közben







helyéről, legalábbis azokat, amiket mi vagy az ellenfelünk épített.

A játékban három náció, a Human, a Goblin és a Crion űrhajóhada küzd egymás ellen. Mi minden esetben a Human oldalon állunk, és pályánként változik, hogy melyik néppel kerülünk szembe. A küldetések során, mint ahogy azt már említettem, a feladatok egyre nehezednek, de ezt úgy oldották meg,



hogy a szemben álló csapatoknak van egyre komolyabb fegyverzete, egyre nagyobb és ütőképesebb űrhajók bukkannak fel. Az első néhány pályát játszi könnyedséggel leküzdöttem, mindössze egy viszonylag tűrhető védelmet kellett a bázis köré építenem, majd néhány csatahajóval módszeresen megtisztítani a területet. A fejlesztők az első három-négy küldetést gyakorlásnak szánták, ugyanis az ötödik pályán megjelentek az egy szinttel fejlettebb hajók, de nem csak nálam, hanem az ellenségénél is. Ettől kezdve véresen komolyan kellett venni a védelem kiépítését, és a támadó erők összeállítását, ugyanis az ellenségnek mindig erősebb hajói és nagyobb tüzereje volt. Még az a szerencse, hogy nem az volt az elsődleges céljuk, hogy a bázisomat szétlőjék,



hanem a sajátjuk védelme. Igaz elvéve megjelentek, hogy bosszantsanak, de soha nem akkora erővel, amivel ne bírtam volna el. A mester-séges intelligenciát nem találták el valami tökéletesen, mivel a vadászok és a csatahajók, csak a közvetlen közelükben lévő célpontokra támadtak. Ha átösont néhány hajó mellettük, még véletlenül sem vettek üldözőbe egyet se, és ha bejutottak a bázisra ott nyugodtan garázdálkodhattak. Még szerencse, hogy a komputer kellemes női hangon folyamatosan tájékoztatott az eseményekről. Ezen kívül volt az arzenálban olyan hajóm is, ami félpercenként tudott egy rakétát kilőni, és ha rájuk rontott néhány ellenséges vadász, bénán tűrték, hogy szétlőjék

öket, anélkül hogy akár egyszer is visszalétek volna. A Skirmish módban tizenöt előre



tájékoztat az eseményekről, a hajók parancsnokai nyugtázzák a kapott feladatot, a különféle fegyvereknek robbanásoknak más-más a hangja. Mindez együttesen kellemes alaphangulatot ad a játéknak. A svéd fiúk, egy kellemes és kellőképpen izgalmas, de nem túl nehéz játékmenetű RTS-el szálltak



berendezett küldetés közül lehetetszölegesen választani, de itt minden pályán a maximális technikai fejlettségi szintről indulunk, és ezeken a pályákon nincs semmi más dolgunk, csak minden ellenséges erőt elpusztítani.

A multiplayer lehetőséget kiválasztva, játszhatunk a helyi hálózatban, vagy az interneten, egy játékszerverre kapcsolódva, és mindkét esetben mi is indíthatunk új játékot, pályának pedig itt is ugyanannak a tizenöt pályának az egyikét állíthatjuk be, amikkel a skirmish módban találkoztunk.

Az irányítás az ilyen játékokban megszokott módon egérrel és billentyűkkel történik. A képernyő jobb oldalán az épületekben gyártható egységeket választhatjuk ki, a bal oldalon a hajóknak kiadható parancsok vannak felsorolva, alul pedig az éppen kiválasztott egység tulajdonságait láthatjuk. Gyakorlatilag minden menüben kiválasztható parancsot billentyűzetről is kiadhatjuk, de mint már ezt is említettem, erről leírást a programon belül sehol nem találtam.

A megjelenítés teljesen háromdimenziós. A nézőpontot forgathatjuk, dönthetjük a kurzorvezető billentyűkkel, és közelíthetjük, vagy távolíthatjuk az insert és a delete gombokkal vagy az egér görgőjével.

A hangokról sokat elmondani nem lehet. Minden küldetés alatt más kellemes nyugtató zene hallható, „nőnemű” komputer folyamatosan

versenybe a vevők kegyeiért. Ennek a stílusnak a rajongói, bizonyára kellemesen izgalmas órákat fognak a monitor előtt tölteni. Akik még nem játszottak ilyen stílusú játékkal, nyugodtan próbálják ki, nem fogja a kedvüket elvenni a küldetések nehézsége rögtön az elején. Indulás előtt részletes eligazítást kapunk arról, hogy mi a küldetés célja, de ha menet közben elfelejtettük volna, bármikor újra megnézhetjük. A feladatok nem túl bonyolultak, bár a hangulat kedvéért jó hosszú eligazítást kapunk.

Cleml

külsín/belbecs

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

summa summarum

Egy kicsit más, mint a hasonló játékok – pont ez teszi érdekessé

végítélet  
**80%**



# WIZARDS & WARRIORS

★ KEZDETEN VALA A KÁOSZ... ÁZTÁN JÖVE MR. BRADLEY, ÉS LÁTÁ, HOGY EZ ROSSZ...

## SEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Heuristic Park

**Kiadó:** Activision

**Web:** www.activision.com

**Minimum:** P-II 233, 64 MB RAM

**Ajánlott:** P-II 400, 128 MB RAM

**3D kártya:** 3D

**Multiplayer:** —

**N**a de ki az a D.W. Bradley? — vetődik fel a kérdés azokban, akik valami szerencsétlen sorsfordulat okán megfosztattak az egyik legnépszerűbb, s bizony legnagyobb múltra visszatekintő RPG-eposz behatóbb ismeretétől. A jó öreg Wizardry — merthogy róla van szó — hét epizódon keresztül sokkolta a rajongókat s az aggódo szülőket, D.W. Bradleyről pedig elég csak annyit tudni, hogy az ő irányítása alatt készült el az eposz legutóbbi három darabja. Diablo „eljövetelekor” — azaz négy évvel ezelőtt — Mr. Bradley elérkezettnek látta az időt, hogy merőben új projectbe fogjon. A Swords & Sorcery munkacímét viselő fejlesztés szép lassan elnyerte végleges arculatát, s új nevet kapott — ez idő szerint pedig azon munkálkodik, hogy elhitesse az RPG örültekkel: D.W. Bradley pontosan tudja, mitől döglök a — monitor előtt heteket az egyszeri szerepjátékos.

## Egy kard

Egyszer volt, holt nem volt, volt egyszer egy Cet Ude D'wa Kahn nevű gonosz fáraó, aki a gonosz fáraók jó szokása szerint úgy határozott, uralma alá hajtja a Világot. Ez irányú elhatározása olyannyira megrémítette a Jókat, hogy sietősen a fáraó nyakára is uszítottak egy Anephas nevű félistent azzal az utasítással, hogy verjen belé egy kis jó modort. Gigászi csata vette kezdetét az Egben, a legendák tanúsága szerint Anephas kiontott vére vörös esőként áztatta Gael

Serran föld-

A dilettáns G'Ezzered Ra további sorsa nem ismeretes — bár tippjeim lennének — az mindenesetre bizonyos, hogy az új életre ébredt Cet minden eddiginél vérfagyasztóbb kacagások közepette fog tervei megvalósításába, s Anephas halála után immár nem maradt senki és semmi, ami vagy aki megállíthatná.

Ha csak nem a — hatásszűnet — Mavin Kard.

Az Elf Háborúk végnapjain szárnyra kelt monda szerint egy D'Soto nevű dicső lovas zúzta porrá a Guork seregeket a roppant Mavin segedelmével, így már csak ezen körülmény ismeretében is valószínűsíthető,

hogy a kardot nem feltétlenül kell homlifiéle kovácsoltvasakhoz hasonlítani.

A Mavin az egyetlen, mi keresztül húzhatja Cet számításait — persze azt senki

jeit — ám a Jók dicső hatalmassága egy — minden bizonnyal ultratápos — varázslat segítségével megállította a fáraót, valamint magát is: a spell hatására ugyanis mindketten jótékony álomba szenderültek, s igen valószínűnek tűnt, hogy jó darabig fel sem ébrednek.

Ezen ponton csatlakozik a sztoriba egy G'Ezzered Ra nevű fickó, aki egy, a múltban őt ért sérelem okán — lich-csé változtatta őt a fáraó, hehe — érkezik revansot venni. Hamar be kell látnia azonban, hogy némileg jobb befektetés lett volna kipucolni valami törpbányát, s beköltözni — lévén ügyködésének egyetlen érdemi eredménye, hogy Anephas teste atomjaira hullik, s ily módon az álomvarázis is megtörik.



sem tudja, ez idő szerint merre is leledzik az ereklye.

Egy csendes tavaszi éjjelen

Garreth, Valeia bölcsen nyit be hoz-

zánk, s felveti a zseniális ötletet:

„Te Géza! Holnap reggel szedj

össze pár embert a fogadóban, s

keressétek meg a Mavint!”

Erre pedig hősünk mi mást is mond-

hatna, minthogy: „Hát a számból vet-

ted ki a szót, Garreth apó!”

## A nyomában hat gyanús alakkal

A kezdetek kezdetén két választásunk van: vagy megmegyünk szépen a fogadóba s összeállítjuk a partyt, vagy bőszen kattintgatunk a többi létesítményre egészen addig, míg be nem látjuk, hogy hiába tesszük.

Lévén a Wizards & Warriors karakterrendszere káspából felrug mindenféle jól (?) bevált koncepciót, így mélyebben elemezzük a kérdést, mint tettük azt múltkori üdvöskénkel.

Fajokból — melyeket a program klánokként definiál — nem kevesebb, mint tíz választásunk van.

Az ember, elf, törp, illetve

gnóm kitételek talán senkit sem lepnek meg különösebben, ám a maradókat elnézve már az első körben nyilvánvalóvá válik: Mr. Bradley nem egy szívbjajos figura.

Fontos megjegyezni, hogy minden egyes faj jutalékokat kap, illetve büntetéseket szenved el az alap tulajdonságokaitól — az ember az egyetlen kivétel, mely faj nem élvez sem előnyöket, s hátrányokkal sem kell számolnia.

Nézzük csak:

**Lizzard:** Gyikemberszerű képződmény. Hallatlanul gyorsak s szívósak, bonus trait-jük — ezekről később bővebben — a Snakeskin.

**Oomphaz:** Igen sajátos létforma valahol a humanoid és az elefánt között. Először csak döbbenet meredtem a monitorra, majd sietősen megalkottam egy Babar nevű varázstudót:)

Az oomphazok igen fejlett intelligenciájukról, valamint legendás lomhaságukról híresek. A páncélokat nem igen kedvelik, lévén némileg szertaná azt a kecses derekukat, bonus trait-jük pedig a Mana Seed.

**Whiskar:** Tigris beütéssel megáldott/vert egyedek, az mindenesetre tény, hogy páratlan alagitásuk valamint ügyességük révén remek addíció válhat belőlük. Bonus trait: Night Vision.

**Pixie:** Kénytelen lesznek szubjektív lenni, s maximálisan elhatárolódnai az idióta Pixie-ktől, akik nem elég, hogy valószínűtlen frekvenciákon sápiotnak, de a Dodge bonus trait okán még el is szállógnak az őket jobb létre szerelimiténi hivatolt csapatok elől. Bűvös eredetüknek köszönhetően ettől függetlenül kitűnő mágus válhat belőlük. (No hiszen...)

**Gourk:** Ők a program büszkeségei, a derék vadkanemberek. Könnyebb átugrani, mint körbefutni szerű felépítésük révén ők testesítik meg a hangosan rőföge előrechargoló „izekrek szedlek” elsőre hallatlan báját. Fájdalom, de





alapintelligenciájuk erősen tart az alsóbb vonaléhoz, ám ezt kompenzálóan szaglásuk olyannyira kifejezett, hogy mindegyikőjüket megdobják egy Bloodscend bonus traittel.

**Ratling:** Patkányacák. Űgyességük s agilitásuk szintén páratlan, ám ha ez nem lenne elég, még az eszük is a helyén van. A Gael Serran többi klánja rendszerint egyik kezével az erszényéhez, míg másikkal a kardja maroklatához kap, ha konfrontálódik egy ratlinggel. Mert mit ad Isten: inkább tolvajként, mint a gyógyításra felesküdtő szent lélekként próbálnak érvényesülni. Bonus Trait: Gold Digger.

A sztandard fajokkal járó traiteket mindenki tekintse meglepetésnek.

### Generálni jó

A nyolc alaptulajdonságot igen bősen két csoportra osztották: mentális, illetve fizikai jellemzőkre.

Ezen jellemzők maximális alapértéke furcsamód az AD&D búvós 18-asa, ám az egyes tulajdonságokat a szintlépések alkalmával belátásunk szerint tuningolhatjuk az ilyenkor kapott ability pointoknak köszönhetően. Ez a koncepció, érzésem szerint sokkal inkább életszerű, elvégre mégiscsak igen kiakasztó, hogy elvi síkon ugyanannyi egy globe-meket porrázúzó, huszadik szintű AD&D harcos ereje, mint mikor első szinten vagdalkozott egy fakarddal két jókötésű szalambáb ellen.

A nyolc alaptulajdonság közül csak azokat emelném ki, melyek szerepe első pillantásra nem feltétlenül egyértelmű, ezek pedig:

**Spirituality:** Mágusok ill. papok vitális jellemzője, lévén a program ennek alapján határozza meg a maximális manapontokat, valamint azt is, hogy egy adott spell ellövése után milyen gyorsan termelődnek ezek újra.

**Fortitude:** Amolyan egészségértékszerű madár, mégis fontos kiemelni, hiszen ezen érték függvényében kapjuk a sok finom HP bonust a szintlépésekkor.

**Will:** Egyfajta pszichikai jellemző, mely leginkább a varázslatok szintjén érezteti jótékony, avagy kártékony hatását. A magas akaraterővel rendelkező hősöz nyilván nagyobb eséllyel búvól el egy gyanútlan útonálló, mint egy felszeg varázstanonc, aki eleve abból indul ki, hogy: "Ááá, az én spellemet úgyis lerezisztálja..." :-)

A tulajdonságok meghatározása

után könnyed „képzetségeződsi” következnek. Kezdetben csupán három skillpointot kapunk, így érdeemes egy adott területre szakosodni. A hozzáférhető képzettségek között szabadon oszthatjuk el a majdani szintlépésekkor kapott skillpointokat egy igen jól átgondolt képzettség-rendszer jegyében. A karakter számára aktuális hozzáférhető, ám általa még ismeretlen skill bizony szomorúan időzik nulladik szinten, ám a skillpointok ráfordításával ezen szinteket egyre magasabbra tornázhajtuk. A program számtalan képzettséget ismer, s ami a leggyaszzerűbb: bizonyos skilliek automatikusan fejlődnek, elég csupán használni azokat, míg egyes speciális képzettségeket csak egy mester útmutatásai alapján sajátíthatunk el, illetve fejleszhetünk tovább. (Ld. később)

Mindenki válogasson s fejlesszen hát belátása szerint, majd gondolja szépen újra zseniális stratégiáját, miután lecsapokdták az első tölgyfa tövében:-)



### Kasztok és a Habortörtén

Az első megkööbenés akkor éri az emberfiát, mikor csalódottan konstatálja: mágus, harcos, pap, tolvaj. Ez minden?! Majd lenyeli a békát, s összeállítja a partyt.

A második, immár örömteli döb-benet akkor következik, mikor gyanútlanul leperkálja a beugrót az első útbáa akadó guildnak — ezen guildok mindegyike az egyes városokban található üzletekben/épületekben üzemel, s csak az aktuális guild profiljának megfelelő karakter csatlakozhat a szervezethez.

Hogy érthetőbb legyen: Roarora, kedvenc tigristolvajnénim szívesen látott vendég az Ishad'Nha-ban székelő Guild of Shadowsban, de a nyugati oldalon ténykedő League

of Sorcery testületileg kifütyüli, ám friss kaláccsal s kakaóval invitálják be a derék Babart. (Tesz-vesz Város RPG:-)

A településeken történő navigálás olyannyira kézenfekvő, hogy mélyebb elemzésétől eltekintek, viszont az említett guildok rejtek a program egyik legnagyobb felhozatalát — TADAMM — az elit kasztokat.

Adott ugyebár az igen soványkának tűnő, már említett négy alapkaszt.

Ám az egyes guildokhoz csatlakozva megnyílik az út valamely elit szerepkör felé. Vegyünk példának egy harcost, aki a sápbefizetése után csábítóbb csábítóbb alternatívákkal szembesül: lehetősége van mostantól

hurrát kiáltani Mr. Bradleynek, lévén Gnollonodon olyan irtozatosan ronda volt, hogy még hiányzott 1, azaz egy darab Presence pont ahhoz, hogy barbárrá avanszáhasson:-) Azt kell mondjam, zseniális koncepció. (Gnollonodon azóta már a szakrális questet teljesíti, melynek keretein belül egymagának kell végeznie hűszmelegvő egyeddel, s némileg jobban magára vonja — feltehetően CSAK — fajtársnői figyelmét:-) Az egyes alapkasztokon keresztül



elérhető elit kasztok a következők: Barbarian, Bard, Monk, Ninja, Paladin, Ranger, Samurai, Warlock.

Van itt még három ingyencsög is, ám ezen ultraelit kasztok igen alaposan megválogatják, kiket is vesznek be soraikba, ezek pedig: Assassin, Valkyrie, Zenmaster.

Kell-e mondanom, hogy egy elit kasztba történő belépés alapvetően befolyásolja karaktereink lelkivilágát — pánikra semmi ok, régi tulajdonságaink s képzettségeink hiánytalanul megmaradnak, az egyetlen amivel számolnunk kell, hogy hősünk első szintű elitként kalandozik tovább, s egészen addig kap csupán minimális javadalmakat szintlépésekkor, míg új kasztjában felül nem teljesíti alapkasztja szintjeinek számát. Ööö...világos vagyok?:-)

Paladinnak, Rangernek, Barbárnak, avagy Szamurájnak — hoppá, hoppá — nem LENNI, hanem KESZÜLNI.

Ezen elit kasztokat ugyanis ki kell érdemelni. Minden elit kaszt alaptulajdonság-követelményeket támaszt a jelentkezőkkel szemben, majd ha ezeknek megfelelően, a guild mestere elszalajt minket egy szakrális questre, hogy bebizonyítsuk: Mi komolyan gondoljuk. Mellesleg minden elit kaszt alapkövetelményei telitalálatosak. Példának okáért elhíntem Gnollonodon sztoriját, aki mi másnak is készülhetett volna ezzel a pófával, mint barbárnak:-)

Nna, gondoltam befizetek, hogy melyik tulajdonságomat fogja a mester kevésnek találni, elvégre Gnollonodon bivalyerős, ultraügyes, és kellően agilis vadkanember hírében áll. Mi kellett még egy buta barbárnak?! Ezek után kénytelen voltam három

Az elit kasztok vitális jelentősége persze nem abban keresendő, hogy mi is van a karakterlapunkra írva. Csak így juthatunk olyan skilliek, infok illetve lehetőségek, sőt questek közelébe, melyek még tovább színesítik a játékot, illetve még táposabb teszik hőseinket.

A party kasztösszeállítása nyil-







ván egyéni kérdés, de már most jelzem: a készítő gondosan ügyeltek rá, hogy az összes osztály nélkülözhetetlen képességekkel rendelkezzen. Részemről a

lévén Gareth apó álmának tanúsága szerint a Mavin Navius kriptájában vár arra, hogy derék kis csapatunk magához vegye. (Persze sejtethető, hogy Gareth apó jókorát

vel, elég csupán az ósrégi Eye of Beholdereket említeni, sőt a Wizardry is ezen megvalósítást használta. A Might & Magic VI volt az első azonban, mely többé-kevésbé Quake szerű mozgásszabadságot illetve folyamatosságot biztosított, s noha mai szemmel már némileg gagyinak tűnik a grafikus motor — köszönhetően az igencsak forradalmasította a műfajt. Ezen hagyomány örögbítésén látszik szorgoskodni a Wizards & Warriors is, s ügybuzgalma bizony oly dicséretes méretű, hogy megkockáztatom: a játék lelket képező grafikus motornak még akkor sem kell szégyenkeznie, ha az általa kínált látványvilágot egy oly patinás névvel vetjük össze, mint a Thief. Sőt: az egyes modellek részletességét illetve a textúrák minőségét tekintve még le is pipálja azt. Egy szóval a program potenciális esélyes

Elég illúzióromboló volt, mikor a rokonok nyűstölésekor egyik pillanatról a másikra töksötétben találtuk magunkat — ilyen itt nincs. A naplementét, a pirkadatot éppúgy végigkóborolhatjuk, mint a verőfényes reggeleket avagy a koromfekete éjszakákat. Külön öröm, hogy a program az egyes napszakok függvényében örvendeztet meg bennünket mindenféle gyanús lényekkel. Ennek példázására javallom az XP-éhes kaladozóknak, hogy egy könnyed savegame után tegyék tiszteletüket a Shurugeon Castle közelében egy teliholdas éjszakán — lesz nagy csodálkozás:-)

Az irányítás a kurzorgombokkal történik, ám részemről sokkal inkább preferálom az egérrel való navigálást — ehhez elég csak a jobb gombra tenyerelnünk, s hőseink buzgó carapollásba is kezdenek, az eget mozgatva pedig könnyedén irányt válthatunk, valamint egy füst alatt forgathatjuk is a fejünket —



következő „konfigurációt” javallom: Legelőli két vadember, lehetőleg jókora szerszámokkal — őket követi egy derék gyógyító, akit szintén nem árt valamilyen szinten elmélyíteni a fegyverforgatás jeles tudományában. Dicső papunk mögé állítsunk be egy tolvajt, már csak azért is, hogy legyen majd kinek backstabelni a gyógyítót, amennyiben az sokat szerencsétlenkedik:-)

### Indulhatunk?

A bölcs kaladozócsapat Valeia keleti kapuján távozik, s egy fiatalos lendülettel megindul a temető felé,

tévedett:-))

A rövid töltögetés után megkezdődik az érdemi játék, s egyszerre lehull a lepel négy év munkájának — legyünk optimisták — gyümölcséről.

A műfaj szerelmesi bizonyára regeteg időt s energiát fektettek a Might & Magic VI, VII avagy VIII — ne adj Isten, mindhárom:-) — nyűstölésébe. Már ezeket megelőzően is találkozhattunk belső nézetes RPG-

lehetne egy FPS bajnokságon is, de hogy az RPG-k között mindez idáig páratlan valós idejű képi világot produkál, ahhoz aligha férhet kétség. Ehhez jönnek a környezeti grafikus hatások — értem ezalatt a kifejezetten hihető napszak váltakozásokat.

a klasszikus, hamisítatlan Quake III filing. Hozsanna neki!

Itt kényszerülök kilőni az első petárdámat, mert azért az, hogy Mr. Bradleynek nem teltet egy nyamadt autorunra, igencsak vérlázító. Így kénytelenek vagyunk folyama-





tosan a shiftre tehenkedni, ám a nagyobb baj az, hogy így módon a kóla fogyasztás is roppant körülményes válik.

### Gyakom – leült

A fightok — először ezen koncepcióval nyomdokain — valós időben bonyolódnak. Az igazság az azonban hozzátartozik, hogy a monszterek egészen addig passzívak, míg mi nem cselekszünk. Ez inkább figyelmesség a készítők részéről, hiszen így módon alkalmunk nyílik stratégiát kidolgozni, s nem

nem árt tiszteletudóan bánni, s kellő távolságtartással megfigyelni, míg felvontatják nekünk grandiózus repertoárjukat, más különben azon vehetjük észre magunkat, hogy három-négy hősről alkalmunk közhírtékek közepette exitált, miután az igen barátságos növénymonszterek voltak szívesek az orrcájukba eresztani három fröccsnyi ideggázt.

Szóval az efféle kreatúrákkal csak szépen, nyugodtan, minél messzebből.

Itt kell szót ejtenünk a traitekről is, lévén ezek egy része a fightok



kényszerülünk lázas ámokfutásokra a kezelőfelületen.

Az összecsapások élményszerűsége a valós időnek köszönhetően igen magas, a mesterséges intelligencia pedig szintén dicsőreget érdemel: az összes fellelhető ellenséges elem megtesz minden tőle telhetőt, hogy a lehető leghatékonyabban lépjen fel személyünk ellen, ám a számtalan monszterhez számtalan fajta harcmodor, illetve egyszám is tartozik. A vérvadkanok ellen hiába is próbálnánk a három-négy útonálló ellen jól használható kommandírozós, lassan — mindet — leszedem féle harcmodort bevetni, elvégre a piszok gyors dögök úgy tizesével járnak, s két szempillantás alatt körbe is vesznek minket. Ilyenkor persze nem marad más, mint egy területre ható bűvigével szépen orrra/töbibe kínálni őket, mielőtt még nagyon belelovalnák magukat a lelkes agyarcstogtatásba.

Jelzem, a még ismeretlen rémségekk

során jut jelentőséghez. Mindenekelőtt azt kell tudni, hogy a traitek állandóan aktív, különleges adottságok, hatásuk pedig nyilván traiteként változó. A Gourkok Bloodscent traitjüknök köszönhetően már messziről

kiszimatolják a közelben tartózkodó kétes elemeket, s lelkesen közlik is a többiekkel, hogy itt valahol egy kobra leselkedik, így nem árt részen lenni. Számtalan traitlet ismer a játék, s bizony ezek mindegyike hasonló érdekességet ígér, így ezek fel-

fedezése, illetve megszerzése határozottan inspiratívnak ígérkezik. Vagy



éppen határozottan szomorúnak — ezúton intek mindenkit a foton látható hölgy mézédés csókjától.

### A jó öreg Mágia

A játék mágia szisztémája egyfajta szférikus koncepció szerint épül fel, s ezen szférák mindegyikébe tucatnyi bűvigé tartozik, melyek hatékonyságuk szerint magasabb, avagy alacsonyabb szintűek.

Új spelleket szintlépésekkor választhatunk, mikor kijelöltük a skillpoint rendszer mintájára fejleszthető, általunk preferált szférát avagy szférákat.

— talán nem lett volna túl megerőltető összehozni egy — teszem fel — buzgón vibrálgató, pulzáló jelecskét.

Az egyébként kifejezetten érdekesítő dialógusok mondatait képtelenek vagyunk továbbléptetni, így némileg frusztráló, mikor pár esetleges — savegame mentes — elhalálózást követően tudacsod is végig kell hallgatnunk, hogy mekkora jó fej ember is az a Grunaxe, s hogy Torin így, meg úgy fogja őt megbosszulni. — Blöeh.

Igazság szerint a kezelőfelület nivója is elmarad kissé a manapság elvárhatótól. Egy BGII szerű, „azonnal elmondom mit jelent ez” kiegészítés határozottan jót tett volna.

### ...és ami még maradt

A Wizards & Warriors teljeskörű kivéséséhez bizony többször ennyi oldal is kevés lenne, így érdemi tippekkel a cselekményt illetően már nem szolgálhatok. További problematikám a zenével adódott — egyrészt kevés van benne, ami pedig van, az csupán becsületes iparosmunka. A legjobb kikapcsolni, és a lehető legmélyebbre merülni a grandiózus környezeti hanghatásokban.

Zárszóként pedig beszéljen helyetlem a dicső Summa Summarum kitétel.

Gy.Z.

**külsín/belbecs**

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBŐNŐ	■■■■■■■■■■

**Summa summarum**

Gratula, Mr. Bradley!

**végítélet**

90%



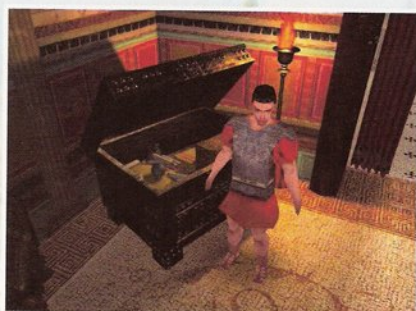
# ROME: CAESAR'S WILL

★ AHOJ... IZÉ... AVE CÉZÁR!

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Montparnasse Multimedia  
 Kiadó: Montparnasse Multimedia  
 Web: www.montparnasse.net  
 Minimum: P166, 62 MB RAM  
 Ajánlott: P266, 64 MB RAM  
 3D kártya: D3D  
 Multiplayer: —

**M**ostanában egyre gyakrabban riadok fel éjszaka-ként. Sűrűsödnek a rémálmaim, ha belegondolok mi vár ránk az elkövetkező télen. Neem, nem a balesetekkel teli

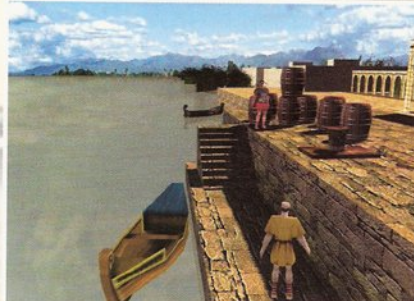


proginak, a későbbiekben ezekre is kitérek majd.

## Montparnasse Multimedia

Biztos vannak olyan vajt fülűek, itt pontosabban vajt szeműek (kis képzavar, de üsse kö), akik

belőle több mint egy milliót. Sok ilyen és ehhez hasonló útikalauz (bizom benne hogy ők talán kiadják a mára már égetően szűk-ségessé vált Galaxis Útikalauzt, PR munkatársaik szerint az első negyvenkét megrendelő ajándék töröközöt is kap hozzá) után várható volt, hogy ennél azért kreatívabb fába vágták a fejszé-jüket. Akarom mondani munkába kezdtek. Egy olyan kalandjátékot hoztak létre, ami a lehető leghite-lesebb alapokon nyugszik. A hely-színek, a felbukkanó személyek



életük függne tőle (legalábbis én így vagyok vele). Ez a kalandjáték a napfényes Impérium köz-pontjába, az Örök Városba, Rómába kalauz-l bennünket. A grafikai megoldások gyönyörűek, az animációk hosszúak és szépek, a zenék méltóak a birodalom emlékéhez, de sajna van egy-két kellemetlen gyermekbetegsége a



nek felkeltette a figyelmét az Igazolványban kiadóként és fejlesztőként is feltüntetett Montparnasse Multimedia. Pontosabban az, hogy kiféle-miféle cég ez, honnan szalajtották őket. Isten bocsássa meg, de nekem mániám a fejlesztőkről megtudni valamit, mert így ha valami újjal rukkolkok elő, előre tudom van-e valami vaj a fülük mögött.

mind-mind valóságosak voltak, és amellett hogy ne csak szórakoztató, de tanulságos is legyen, rengeteg történelmi-kulturális háttéranyagot helyeztek el a Róme-ban.

A háttér sztori szerint mi Herkules (nem a Kevin Sorbo) vagyunk, egy római hadvezér, aki a birodalom távoli, Asia nevű provinciájában (ez körülbelül a mai Nyugat-Törökország) küzd a diadalmenért. Cézár halála után nem sokkal megtudja, hogy hatalomért folyó kegyetlen áskálódások során volt szerelmét, Auréliát bekasztlították. Azzal gyanúsítják ugyanis a gyönyörű hölgyet, hogy megmérgezte saját férjét. Herkules azonnal visszatér Rómába,

Szóval, ezek a francia srákok már nyolc éve dolgoznak a számítástechnikai médiában, de eddig csak multimédiás CD-ROM-okat adtak ki. Az első például a párizsi Louvre-ról szól, ami olyan jól sikerült, hogy el is adtak

sítűrűre gondolok, hanem arra a horror-kalandjáték dömpingre, ami előlnti a piacot. Resident Evil 3, Evil Dead és talán az Alone in the Dark újabb fejezete! Gondoljátok csak bele, itt vannak az első fagyok, a természet vegetációja a minimálisra csökken, egyre hamarabb és hamarabb sötétedik, az utcák elnéptelednek és a megszállott játékosok szobáiból egész télen csak a vérfa-gyaszító üvöltések hallatszanak. Huhú, de jó is lesz....

Amiről most olvashattok, az még nem tartozik a horror kategó-

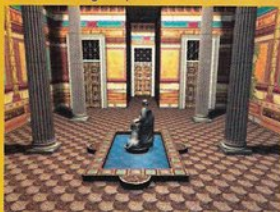
riába. Mivel igen kevés kaland típusú game jelenik meg mostanában, a stílus szerelmesei minden kis koncra úgy vetik rá magukat, mintha az





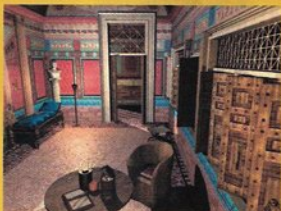
## A hármak elhivatása

Cézár halála után Rómát a következő tizenhárom évben a káosz, a belső széthúzás, a belháború fenyegette. Az egymásnak feszülő érdekek ellenére Kr. e. 43 őszére Antonius, Octavianus és Lepidus galliai légioi arra a következtetésre jutottak, hogy össze kell fogniuk, vagy együtt jutnak hóhérekhez. Ennek a megállapodásnak az eredményét hívjuk a „második triumvirátusnak”, ami a három vezér öt évig tartó törvényes diktatúráját jelenti. Mivel az új vezetők biztos kincstárra vágytak, Ciceró feje elsőként hullt a porba, majd még háromszáz szenatorra valamint kétezer lovagra várt ugyanez a sors. Lepidus Itáliában maradt, Antonius és Octavianus viszont elindultak seregeikkel mőresre tanítani az utolsó



„republikánus” vezetőket, Cézár gyilkosait: Brutust és Cassiust. Phillipinél 42-ben az ő sorsuk is megpecsételődött, a veszített csata után öngyilkosok lettek.

Antonius továbbhaladt rendet teremteni Keletre, Octavianus feladata pedig az lett, hogy földet találjon a több mint százezer veterán harcosának. Antonius visszatérkor majdnem sikerült egymás torkának ugraniuk, de 40-ben az úgynevezett „brundiziumi szerződésben” kiegyeztek, Antonius pedig új feleségével,



Octavianus leánytestvérével visszatért keletre. Úgy tűnt, béke köszönt az Impériumra, de hamarosan újabb viharfelhők gyülekeztek.

Pompeius feltörekvő fiának, Sextusnak hajóhadával sikerült nagy nyugati területeket ellenőrzése alá vonnia. Lepidusnak és Octavianusnak közös erővel sikerült őt is legyőzni egy véres tengeri csatában Naulochosnál. Mivel közeledett az ötödik év vége, amikor is meg kellett újítani a diktátori tisztségeket, Lepidus vérszemet kapott és nagyobb hatalmat követelt. Katonái ellenben megelégtettek a vérrontással, így a hármak másik két tagjának sikerült legyőznie őt. Nyugaton Octavianus maradt, Keleten Marcus Antonius: a színpad készen állt Kelet és Nyugat két urának végső és döntő összecsapása előtt.

Kr. e. 41-től Antoniusnak akadt gondja bőségesen. Elsőként Makedónia északi határait mellett megerősíteni a barbár inváziók ellen, aztán a phartusok fenyegették Kis-Ázsiát és Levantét, az államférfi kénytelen volt Egyiptom kincseire és Kleopátra királynő segítségére támaszkodni. Minő meglepetés, de nem sokkal a találkozások után Antonius hazaküldte állapotos feleségét Rómába és Kleopátra ikreit ismerte el saját fiainak. A lenyűgöző karizmájú királynő is ősei, a Ptolemaioszok birodalmának újjáépítéséről álmodozott. Közös gyermekeiket a provokatív módon a „Királyok Királynak” és „Királyok Királynőjének” nevezték.



Octavianus ezt már nem hagyhatta annyiban, istentagadónak, az állam ellenségeinek bélyegezte őket, a triumvirátust 33-ban már nem újították meg. A konfrontáció elkerülhetetlenné vált, de Antonius nem rohant meg Itáliát, inkább azt tervezte, hogy Octavianust Hellasz északnyugati hegyei között csajja kelepcebéje. Ter-

vei kudarcba fulladtak, az actiumi tengeri csatában vereséget szenvedett és seregeit hátrahagyva visszamenekült Egyiptomba. A 30. év nyarára Octavianus megérkezett a fáraók földjére, hogy halálos csapást mérjen ellenségeire. Antonius abban a hitben, hogy Kleopátra meghalt, öngyilkos lett az asszony karjaiban, akit fogságba ejtettek. De csakhamar ő is halálra maratta magát egy áspiskígyóval, inkább kerülve az istenek közé mintsem elviselje a megaláztatást, hogy rabláncban vezessék a római diadalmenetben.

Végre abbamaradt a hosszú polgárháború. Octavianus a senatustól szolgálataiért megkapta az „Augustus” (Fenséges) titulusát. Így ő lett a civitas princeps, az állam első embere, megkapta Gallia, Hispánia, Syria és Aegyptus fölötti uralmat. Többször is betöltötte a konzuli tisztséget, személyes vagyona mérhetetlenné vált. Befolyása, diplomáciai képességei és karizmája által sikerült az állam bajait sikeresen orvosolnia. Megkezdődött a Vergilius által megénekel „aranykor”, az új állam formálódni kezdett. Elérkezett az idő, hogy színre lépjenek Róma legnagyobb urai, a császárok...



mert biztos az asszony ártatlanságában (és valószínűleg nincs nője, ez pedig ugye újra szabad préda...). Aurélia szerint hazug rágalom az egész, ő a férjét csak szerelmi bájtállal akarta meglepni (hát, ha ilyet kellett használni ott se volt minden rendben), amit aztán valaki álnok módon kicserélt méregeterős méregre. Az igazi problémák ott kezdődnek, amikor kiderülnek a férj kapcsolatai.

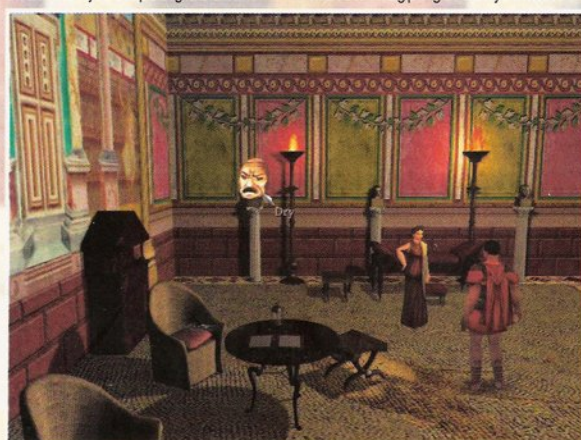
Mialatt mi megpróbáljuk felgöngyölíteni ezt az első látásra Kék Fénybe illő családi botrányt, a szálak elvezetnek egészen a legfelsőbb körökig. Így találkozzunk a bölcs Ciceróval, a dicső Marcus Antoniuszal, az apagyilkos Brutus is itt settenkedik valahol, a rabszolgák meg serényen hordják Kleopátra medencéjébe a friss számartejet. Egy szó, mint száz, itt az egész bohém társaság, nekünk pedig az az egyetlen esélyünk, ha megtaláljuk Cézár elrejtett végakarátát, mert akkor talán fény derül a mi sötét ügyünkre is.

## Gyengéd Inkvizitor

A játék grafikája két részből tevődik össze. A tényleg szemet gyönyörködtető előre megrajzolt hátterekből, nem egy helyen sokáig vizslattam a hátteret, Cézár kertjében pedig az állam

is leesett. Másrészt a full 3D-ben mozgó karakterekből, Herkules mindig a kurzor irányába fordul és a fejével is követi azt, ami aranyos, de mégsem teljes az öröm. Csak előre kiszámított pályán képes mozogni, vagyis általában teljes mellészélességgel tagadja az euklideszi geometria egyik alapvető axiómáját, miszerint két pont között a legrövidebb út az egyenes. És ezek a 3D-s alakok, illetve a helyenként felvehető tárgyak mind színben, mind kidolgozottságban mesze elmaradnak az előbb említett hátterek előtt.

Az igazán nagy újdonság talán a párbeszédtek tulajdonságaiban rejtezik (előttem sajna mindmáig). Ha valakivel beszélni támad kedvünk, ami ugye nem árt, az ógórög színpadi maszkkokra utalva megjelenik három típusú arc, elég sokféle van: némelyik vigyori, de van durcás és nihilista is. Állítólag a játék menetét befolyásolja az, hogy kiként is társalgunk az adott illetővel, de ez tapasztalatom szerint hamvában holt ötlet, mert alapvető információkat csak úgy tudtam a leg többbször kiszedni belőlük, ha az összes lehetőséget végigzongoráztam. Mivel alapvetően kedves ember vagyok (de ezt mások előtt jól titkolom) megpróbáltam a művelt világpolgár benyomását









# 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.-		



Rendelőkör részesen postafiókban  
fixes be címekre (1389 Bp. PE:132)  
amelykor 100,-Ft-ot, ahány újlapot  
rendelni szeretnél + a postaköltséget és  
az utalvány bármilyen találati  
megjegyzés rovatra írd be a kért lapok  
megjelenési számát.  
**Fontos!**  
Ha a postaköltséget nem adod hozzá a  
rendelésedhez, úgy nem ill módunkban  
megküldeni a kért újságokat.

Az 576 KByte  
1990-1999-ra régi számai  
akciós áron, egységesen  
**100,- Ft/db**  
(+ postaköltség\*)  
boltjainkban megvásárol-  
hatók vagy a csomagküldő  
szolgálatunktól  
megrendelhetők.

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

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



# ZEUS: MASTER OF OLYMPUS

★ AZ ISTENEK KÖZTÜNK JÁRNAK...

## SEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Impressions Games  
 Kiadó: Sierra  
 Web: zeus.impressionsgames.com  
 Minimum: P166, 32 MB RAM  
 Ajánlott: P266, 64 MB RAM  
 3D kártya: —  
 Multiplayer: —

**K** i ne játszott volna el a gondolat, milyen is lehet egy egész világot, egy birodalmat irányítani, meghozni a lehető legtöbb beleszólással. Persze elsősorban nem a totális diktatúra itta a lényeg, hanem a társadalom, a gazdaság, a kultúra, a katonaság és többi, az állam működésénél lényegibb szerepet játszó területek befolyásolása.



adott nép hitvilágából ismert isteneket, régvolt hősokeket és mítikus szörnyetegeket, amelyek mind-mind énekek és



közé sújtott. Azok alatt megnyílt a föld, alázuhantak az örök mélységekbe, de a lubkól örökkön égő, mindent elemészto

tiszteletben tartja az egyszerű ízlést, választhatunk hogyan is tovább. A „Resume Adventure” opció a legutóbbi automatiku-



Kezdjük mindjárt a legelején. Vegyünk egy népet, egy kultúrát, amelyik fontos szerepet játszott az emberi történelemben, pontosabban annak is egy kis csoportját a messzi múltban. Teremtünk belőlük egy pompás, erős és befolyásos politikai hatalmat, amiből már egyenesen következhet egy egész birodalom kiépítése. De hogy legyen benne még egy kis pikantéria, keverjük a levesbe a mítoszokból és mondákból ismert természetfeletti valóságot: az

hatalmassal vannak a civilizációkra. A Sierra legfrissebb kiadványa egy ilyen birodalomépítő játék. A Zeus olyan elődök helyére próbál tőni, mint a Sims, vagy a Settlers sorozatok. Lásd, milyen sikerrel.

### A villámok ura

Istenek uralkodnak felettünk — szólt ámuló közönségéhez a mesemondó. — A mi időnk előtt a kaos és a gonosz teremtményei fellázdak

az istenek ellen. Felakarták falni a Földet és annak minden teremtményét, sőt az isteneket is elűzték volna az Olümposz tetejéről. De Zeus, a legerősebb az istenek közül, kiáll ellenük. A hatalmával megformálta a villámokat és a szörnyek

tűz csapatot fel. Zeusnak nem volt mit tennie, kiemelt egy hegyet és rádobta az izzó katlanra. A Föld megnyugodott, idővel a természet újra visszaköltözött a kiégett vidékre, és mi is vele jöttünk ide, letelepedni... A hallhatatlanok továbbra is uralkodnak a világ felett és felettünk: Árész, Apollón, Poszeidón és a többiek, de mindegyikük felett áll maga az istenek királya, Zeus.

Egy látványos és szép intróval kezdődik a játék, ami megadja az alaphangulatát egy igazán kihívó feladatnak.

### Kalandozzuk be Hel-lászt!

A főmenüből a folytatásra kattintva vezérünk nevét adhatjuk meg. Ha esetleg itt cserben hagyta a fantáziánk, esetleg nem jutna eszünkbe a sajátunk, hangzatos görög nevek közül választhatunk. Egy egész oldalnyi karakteres női és férfi megszólítás közül lehet választani. A következő lapon, ami az előzőkhez hasonlóan mélységes

san elmentett állást tölti vissza. Az Adventures lehetőség rejti az igazi kalandokat, a Tutorials pedig a játék csinját-binját segít elsajátítani.

Még a haladó stratégiáknak is érdemes itt a Tutorials-ban kezdenünk a Zeust, mert biztosan tartogat számukra is meglepetéseket. A Tutorials ugyanis két fő részből áll: a Beginning ténylegesen az alapoktól segít elsajátítani a városépítést, de az Advanced egészen más tésztá. Akár úgy is lehet tekinteni ezt a részt, mintha külön pályák lennének (azok is tulajdonképpen), és némelyik több, folytatódólagos részből áll. Példának okáért a Tutorial: Mythology két részre oszlik, az elsőben fardaságos munkával fel kell építeni Dionysus templomát, majd a folytatásban meg is kell idézni a bor és a mámor istenét. A küldetés másik fele csak akkor teljesíthető, ha az első sikernek tekintett. Az ezután következők pedig akár még több fejezetből is állhatnak. Sőt az utolsóban egy eszményi város működését is megcsó-







adatai a játékosnak. Egyszerűen a legjobbnak kell lenni a gazdaságban, majd katonailag és végül teljes szabadságot kapunk céljaink megvalósításához.

### Az ikonok

Mielőtt elkezdénénk a tényleges játékot, pár szót

opció, vagyis a legutolsó művelet visszavonása lehetséges vele.

Ezek alatt időszakosan jelennek meg néha ikonok, például, ha valamilyen esemény történik, teszem azt a városban tűz üt ki, netán ellenséges csapatok érkeznek, és a többi... Az aktuálisra kattintva azonnal eljutunk a helyszínre, és nem kell keresgélni a térképen. Legalul a pipa ikon hozza elő a küldetés leírását, a középső valamiféle iránytűt akar lenni. Ennek segítségével forgathatjuk a látószöveget, ami sokszor igen jól jön, mert a túlszűfolt városközpont-

vagy pedig rivális ellenfelelről van-e szó. Néhány igen fontos ikon látható itt is, jobbra lent. A két kéz segítségével kunyizhatunk valamit, a felmálházott számár használatával cuccot juttathatunk el a kért helyre (érdemes kielégíteni az igényeket, mert könnyen elborulhat egyesek agya, aztán jön valami katonai intervenció!). A harmadik a felső sorban egy csinosan elborított ajándékos, ha esetleg kedveskedni támadna kedvünk. Az alsó két ikon a különböző katonai hadmozdulatokat prezentálja.

dálhatjuk, amit két istenség is kedvenc üdülőtelepének tart...

De térjünk vissza az Adventures fejezethez, itt tíz nagy történet közül választhatunk. Milyen kihívások lennének is ezek?

1. Zeusz és Európa. Ez az első és legkönnyebb fejezet nyolc részből áll. Thébát kell igazgatnunk, ellenállva a hódítóknak, az ellenséges istenek haragjának és a féltelmetes Hidrának.
2. Phereusz és a Medúza. Itt hat epizódon keresztül kell egybegyűjteni a szétszóródott törzseket és a végén

a menükről. A térképet körülölelő kék keret jobboldaláról olvashatunk le minden aktuális információt. A felső menük mellől nézhetjük le drahmáink számát, a populáció lélekszámát és a dátumot. A jobb felső sarakban a két fül közül, ha az irópena aktuális,



A bokorból leselkedő harcos a „Raid this City”, a támadó seregek pedig a „Conquer this City”. Az előzővel lerohanhatjuk célpontunkat és kifoszthatjuk, ez csak egy kisebb portyát jelent. A másodikkal meghódíthatjuk, örök időkre szolgálunkká alázhatjuk a települést. A megjelenő menüben ki kell választanunk a támadó seregeinket, ha van valamilyen mítikus hősünk, azt is érdemes hozzájuk csapnunk. Lehetőség van tengeri és szárazföldi felosztásra is. A „Select Plumber” opció használatával a követelt szakmáni típusát választhatjuk meg. Minden várakozásom ellenére a Zeusz nem adja a kezünkbe



győzedelmeskedni a rémen.

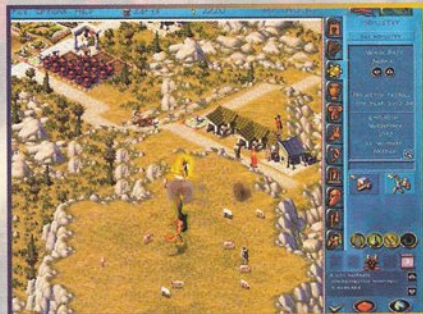
3. Athén korszakai. Nyolc, a cél nagyságához méltán nehéz pályán kell Athént felfejleszteni kisközégségből a félsziget legragyogóbb metropoliszává.
  4. Iaszón utazásai. A családot sújtó átokra kell mihamarabb gyógyírt találni. Utunk elvezet az alvilágba is, mítikus hősök és szörnyek minden bokrban öt fejezeten keresztül.
  5. Herkules (a Kevin Sorbo) és te együtt képesek vagytok legyőzni mindent és mindenkit. Kiepíteni egy világbirodalmat és elpusztítani a gonoszt hét pályán.
  6. A peloponnészoszi háború. Emeld fel Spártát és nyomogasd meg ellenfeleidet, legyenek azok barbárok, akár más görög törzsek. Ez öt különösen nehéz pályát jelent.
  7. Trója ostroma. Hat istentelenül genya pálya, a feladat elvezetni a görög armadát Trója falai alá és megmenteni a világ legszebb asszonyát.
- A következő három kaland úgynevezett Open-play típusú, ami azt jelenti, hogy nincsenek speciális fel-

akkor leolvashatjuk az épp kiválasztott gazdasági jellemzőket, a másik a térkép jeleníti meg.

Jobbra lent négy kis csinos gomb sorakozik. Az elsővel utakat lehet építeni, a másodikkal utakadályokat. Ezek néha azért szükségesek, hogy az emberek ne kószáljanak el teljesen felesleges irányokba. A harmadik egy cukki kis lapát, amivel romokat és épületeket dózerolhatunk, az utolsó az „undo”

ban nem biztos, hogy egy nézetből mindent el tudunk érn.

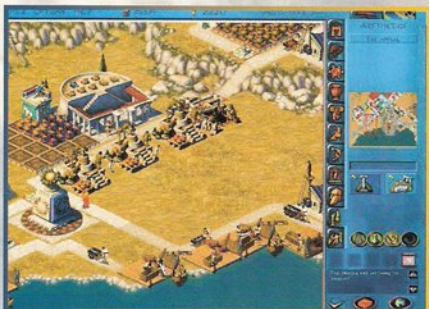
A harmadik gombot a Földgolyó képe díszíti, ezt használva megkapjuk a peloponnészoszi félsziget távlati képét.



Ezen a térképen ideális esetben információkat kapunk a többi városállamról pontosabban azt, hogy szövetes-e, és ha igen, akkor milyen kereskedelmi kapcsolatot állunk,

a hódítások teljes irányítását, pontosabban ezek után csak annyit tudunk, hogy csapataink eltökélten masíroznak a kijelölt cél felé. Pár hónap után pedig, értesítenek egy üzenetben, ha szerencsénk van a győzelemről. Viszont, ha mi ránk feni valaki a fogát, nem sokkal előtte hadüzenetben értesítenek, ez az idő pont elég szokott lenni a védelem felállításához. Miután megérkeztek a támadó seregek választhatunk, mihez





is kezdünk. A „Defend the city” választásánál van némi remény a támadók visszaverésére, ez a csatát már tényleg nekünk kell lejátszani. De most még nyomjuk meg a legelső gombot és térjünk vissza a városunkba.

## Minden összefügg mindennel

Tehát a jobb oldalt függőlegesen sora-

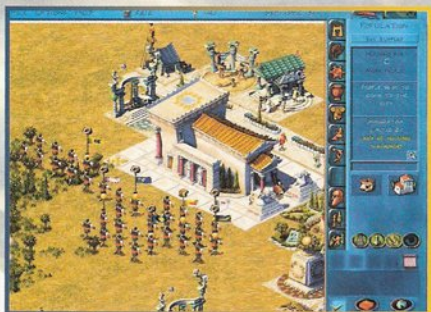
kelegeltetés hogy csak a legérdekesebbeket említsem. Természetesen minden épületet és a hozzájuk tartozó kellekéseket csak a megfelelő területen lehet elhelyezni.

A fogaskerék az ipart jelképezi. A kőfaragók és a különböző céhek háza vannak itt. Figyeljünk oda arra az építkezéseknél, hogy minden kapcsolódik mindenhez. Ha például szőlőt akarunk termeszteni, először is kőves talajtipust kell találnunk. Rakjuk le az úthálózatokat, építsük ki a szőlőst és a munkás viskóját. A termeléshez szükséges a közelben egy présház és természetesen egy lerak, ahol időlegesen tárolják, amíg

el nem viszik a piacra. Pontosabban olyan piacra, ahol szőlőt vagy bort árulnak, mert azt is el kell döntenünk melyik termékre van nagyobb szükségünk. De ha nem piacra visszük, hanem exportálni akarjuk, megint más épülettípus szükséges. Ilyen egyszerű az egész, és ez még csak a szőlőtermesztés...

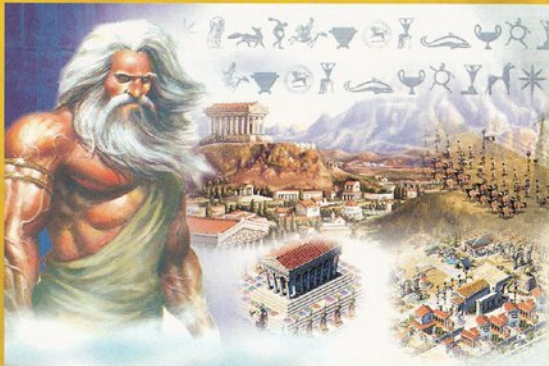
Az amfora a piaci és a raktárépületeket jelenti. A magtár és a lerak értelemszerű. Az agóra épülettípus használatkor először is vásárolnunk kell egy általános platformot, amire három kofa helye fér el. Attól függően miket termelünk, ki kell választani milyen típusú elarusító-bódékat akarunk.

Az ötödik táblator épületeivel az egészségügyet és



## Istenek...

**Zeusz** - a görög istenvilág királya, ég és föld ura, Kronosz és Rheia gyermeke. Anyja csele folytán apukája nem tudta megenni: Krétán bújtatták egy eldugott barlangban. Felnöven kényszerítette Kronoszt, hogy okádjá ki gyermekeit, majd őt magát a Tartaroszba taszította fivérével segítségével. Héziódosz szerint az igazság és a jog uralmát hozta el a földi halandóknak, ugyanakkor a mondákban zsarnoki vonásai is kiütözköznek. Hatalmának záloga részben az is volt, hogy a további halhatatlanok tekintélyes részét ő nemzette Hérával és számos földi nővel. Az ókori világ hét csodája közé sorolták aranyból és elefántcsontból készült óriás szobrát, Pheidiasz legpompásabb alkotását, amely az olümpiai Zeusz-templom szentélyében állt, de ennek sajnos nyoma veszett.



**Árész** - görög hadisten, Zeusz és Héra fia. Az ádáz hadakozás, a dühödttől öldöklés istene - ebben különbözött Athénéétől, aki a bölcsen vezetett, győztes és honvédő háborút pártfogolta. A trójai háborúban a védősereg pártján állt, de még egy halandó, Diomedész is megfutamította dárdájával - igaz, azt Athéné irányította. Alulmaradt Heraklészsel szemben is; egy ízben pedig legyőzte őt két gigász: egy hordóba zárták és csak Hermész segítségével szabadult onnan.

**Apollón** - sokarcú görög istenség, Zeusz és Létó fia, Artemisz ikertestvére. Felnöven megölte a gonosz Phüton kígyót ezüst járórl küldött nyílvezeivel. Ahol elfődelte a szörnyet, megalapította a híres delphoi jósdát, ennek mindenkor jósnője a Püthia nevet viselte. Kíméletlenségéről sokszor tanújelet adott: lenyilazta Niobé gyermekeit, elevenen megnyúzta Marszúasz szatírt, ő küldte a végzetes nyilat Akhilleusz sarkába... Római neve Apollo. Gyógyító szerepét átvette Aszklepiosz, de megmaradt a jóslás és a bajelhárítás isteneké. Később napisteni vonatkozásokat is kapott, ezzel kapcsolatban lett a jog és a törvény védnöke. Istene továbbá a zenének, a költészetnek és az éneknek, a múzsák karának vezetője.

**Dionüosz** - a bor, a mámor és a szőlőtermesztés istene, Zeusz és Személé fia. A féltékeny Héra ármánya folytán a várandós királylány meghalt, de Zeusz a magzatot a saját combján hasított sebbe rejtette és onnan hozta világra. Az ifjú felfedezte a bor mámorító hatalmát és sokakat megnyert vele, különösen a nőket, hehe... Őket nevezzük a bakhánszónoknak, akik féktelen orgiákon elevenen tépték szét az áldozataikat. Amikor már az egész világ meghódított kultusza előtt, ő felment az égbe és az olümposzi istenek között foglalt helyet. Származása során nem különb egy sor kisebb jelentőségű hérosznál és Heraklésznel, ami annak a jele, hogy viszonylag későn érkező jóvevény a görög hitvilágban. Ünnepeiből fejlődött ki a tragédia és a komédia.

**Poszeidón** - a tengerek istene, Kronosz és Rheia fia. Testvéreivel Zeusszal és Hádészsel megdöntötték apjuk uralmát, ő az osztzkodásnál a tengereket kapta. Minden tengeri istenség és víziszörny az ő birodalmához tartozott. Háromágú szigonyával vihart kavart, vagy a földre sújtva földrengést keltett. Mogorva, bosszúálló természetű isten volt, aki még halhatatlan testvéreivel is gyakran viszálykodott, akik megsértették, azok ellen tengeri szörnyeket küldött. A rómaiak Neptunusszal azonosították, aki eredetileg folyámisszen volt.

a városréséget lehet kiépíteni. A lakóházak közelébe mindenképpen szükséges szökőkutakat építeni. A space lenyomásával kapunk ebben és az ehhez hasonló esetekben információt az ellátottságról, a házak helyén különböző színű és magasságú oszlopok jelzik a szinteket. Az Infirmary a betegségek ellen kell, a Maintenance

Office a hígeniát tartja magas szinten és a tüzek elfojtásában segít, a polgárorség pedig a semmirekellők baját látja el.

A jogarral a kezében ülő figura az adminisztrációs épületeket nyitja meg. A palota a katonaság felállításához szükséges, a Tax Office pedig az adózást teremti meg. Ezt szinten







# SUPERBIKES 2001

★ NEM ÁRT, HA VAN EGY GEFORCE-OD...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Milestone  
 Kiadó: Electronic Arts  
 Web: www.ea.com  
 Minimum: P-II 266, 32 MB RAM  
 Ajánlott: P-II 450, 64 MB RAM  
 3D kártya: D3D  
 Multiplayer: LAN, Internet

áttünése is mutatja, mivel a kettő között szinte alig látni különbséget. Főleg akkor érzékelni ezt igazán, ha egy visszajátszást tekintünk meg, amit az Eurosport-on láthatótól már nem sok választja el.

## Beállítások

A programot játszhatjuk Single és Multi player, és ami igen különleges osztott képernyős üzemmódban. A szimuláció mértékét a zöldfülű fokozattól egészen a profi szintig szabályozhatjuk és éppen ez az, ami a játék fő erőssége, mivel így mindenki megtalálhatja a magához illő "erősségi"



**R**emélem még nagyon sokan emlékeznek az Amigán megjelent és akkoriban etalonnak számító "motoros" programra, ami a Super Hang-On nevet viselte. A teljes játék elfért egyetlen DD-s floppy lemezen és az irányítása az egészen kívül nem igényelt semmilyen más eszközt. Így tizenegy évvel eme kiváló program megjelenése után itt az új etalon, amely mellett az előző kissé nevelésesnek tűnhet, mivel az új mérete is majdnem ötszázszorosa az előzőjének. Hát eljött, itt van közöztünk a király (nem a menyei Jimmy-ről van szó). Superbikes széria 2001-es tagja, ami mára a legjobb szimulátorra nőtte ki magát. A vetélytársakat a földre döngölő élethű grafika és a teljesen realisztikus szimuláció jellemzi ezt a nagyszerű programot. A játék minőségét már az EA Sports 2001-es programjaiban bevezetett a telepítés és a játék közben látható digitalizált és relatíve animációk

fokozatot, a gyermekektől kezdve a szimulációt kedvelő felnőttekig. Mindegyik stílusban választhatunk Quick Start, Championship, Single Round és egy laza tréning közül. A tréning vagy a verseny megkezdése előtt a Race Setting menüben állíthatjuk be a főbb paramétereket. Az információ

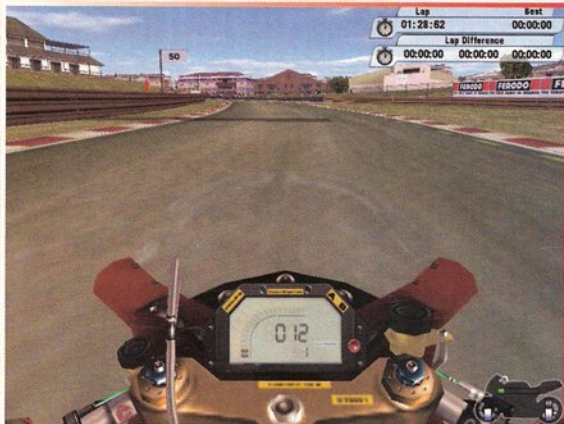


boxban az általunk beállított értékeket figyelhetjük meg. A Bike Selection menüben kiválaszthatjuk kedvenc motorunkat, itt per-

movement (A kanyarokban való automatikus kiülés, különféle borítások). Rider assist (Az ideális iv felfestése, kanyarok előre jelzése nyílakkal) és automatikus váltó. A Realistic settings menüben beállított opciókkal tehetjük igazán életszerűvé a vezetést. Itt megtalálható opciók: Manual Bike Setup (E menü aktiválásával mindig a pályához legjobban illő konfigurációt kapjuk). Tire Management (Automatikus konfiguráció használata a gumi megválasztásánál). Full Crash (A motor teljes tropára törésének lehetősége). Engine Failure (Motorhiba). Bike Damage (A motor egyes részegységeinek sérülése). Skip Exit Pits Sequence (A boxból való kihajtás meggyorsítása). Disqualification (Diszkvalifikáció). False Start (A korrekten elvégzett rajt vizsgálata).

## Grafika

A program eddig még sohasem látott minőségű grafikát használ. A poligonok száma a 2000-es verzióhoz képest minimum a duplájára növekedett. Az alkalmazott textúrák igen élesek és csillogók. A motorok kivétel minden eddigi csúcsot megdönt, a tankon csillogó napfény és a tükröződő plexi igazán kivételes látványt nyújt. Sajnos a kavicságy és fűvezet még nagyon mű, mivel a felhasznált textúra színmélysége csak 8-bites. A kevés szín alkalmazása érthető, mivel ebből a



sze a legjobb számító nevek szerepelnek: Honda, Kawasaki, Suzuki, Yamaha, Aprilia, Bimota, Ducati. A kiválasztott motorhoz egy adatlap és egy poszter tartozik. A kiválasztott versenyzőről és pályáról szintén elég nívós adatlapot és látképet kaphatunk. A különféle beállításokat az amatőr szinttől a profiig állíthatjuk. A Rider Settings-ben sokféléet beállíthatunk: A Difficulty level a nehézségi szintet szabályozza, amely állása az alsó funkciókat is determinálja, de ezek beállítását külön-külön is elvégezhetjük. A vezetést könnyítő funkciók: gyorsítási segítség, fékezés segítséggel, extra fékhatás, automatikus fékezés, Auto rider









# F1 MANAGER

## ★ A FORMULA 1-ES CIRKUSZ FEHÉRGALLÉROSAI

### SZEMÉLYI IGAZGATVÁNY

**Fejlesztő:** EA Sports  
**Kiadó:** Electronic Arts  
**Web:** www.easportsf12000.com  
**Minimum:** P233, 64 MB RAM  
**Ajánlott:** P-II 450, 128 MB RAM  
**3D kártya:** D3D  
**Multiplayer:** LAN, Internet

A játékot egy roppant egyszerű, ám jövőnket nagyban meghatározó lépéssel kell kezdenünk: a csapatunk kiválasztásával. Ha valaki nem Formula-1 rajongó, akkor választhatja a leggazdagabb csapatot, vagy éppen a legszegényebbet, magára vállalva ezzel a kis csapatok minden gondját. Ők bizonyára kihívást keresnek, és ebből ki jut nekik majd bőven. A leg-

többben azonban (közszínpadon) Palik László élvezetes kommentárjainak, már találtak maguknak kedvenc csapatot, aki a legszimpatikusabb, vagy éppen a legjobb. Én megpróbálkoztam mindegyik úttal, és először a szívet győztő az ész felett. Elmondhatom, fél év sem telt el (a játékban persze), és rá kellett jönnöm, hogy ez mégsem az én műfajom. Kis csapatból nagyot csinálni ugyanis több tízéves munka, erre pedig sokunknak se ideje, se energiája sincsen. Ezért a kezdő sportigazgatóknak csak azt tudom javasolni (hogy ne menjen el a kedvük ettől a remek játéktól), hogy hallgassanak az eszközre, és válasszanak a McLaren, Ferrari, Jordan trió közül. Ennek rögtön a kezdeteknél tapasztalhatjuk majd az előnyeit, elég csak a pénzre,

az autó minőségére, vagy bármi másra gondolnunk.

### Kapcsolat a külvilággal

Akárcsak az előző számunkban közölt, és szintén az EA Sports által megjelentetett Premier League Manager 2000-ben, itt is E-mailos kapcsolatban állunk a világgal. Ez úgy látszik nagyon bejött, és kis finomítás, szépités után itt is remekül funkcionál. Hogy megkönnyítsék dolgunkat, a programozó gárda csoportosította nekünk a leveleket típusuk szerint, melyek lehetnek:

— újak, vagy személyes levelek (pl. versenyzőktől üdvözlések), kaphatunk a beszállítóktól (motorgyártó, elektronikai felszerelésieket



gyártó cégtől, a fékekért felelős gyártól) levelet, de még a fejlesztésekről, a technikai igazgatótól, a pénzügyekről, és a szezonnal kapcsolatosan is.

### Személyzet

Fontos tudni, hogy minden alkalmazottunkkal legfeljebb egy éves szerződésünk lehet. Ezt azért fontos tudni, mert így, egy új év hajnalán rögtön neki is foghatunk a szerződések meghosszabbításához, vagy új alkalmazott keresésé-



hez jövőre. A személyzet hat (fő) egyénből áll. Ezek a főtervező, a technikai igazgató, az üzleti menedzser, és a három pilóta. Mind a hat ember meghatározó fontosságú. A pilótákat kivéve mindegyik részleghez az általunk név szerint is ismert vezetőknél kívül alárendelt beosztottak is tartoznak. Ezen beosztottak számát tetszés szerint mi határozzuk meg. A számuk azért fontos, mert egy bizonyos létszámig, az

alkatrész minősége nem megfelelő az általunk támasztott igényeknek, akkor le is cserélhetjük azt a következő szezonra (ezekkel is csak egy éves szerződést köthetünk, és a minőséggel együtt természetesen az ár is növekszik).

### Fejlesztés

A fejlesztések különösen fontosak egy csapat életében. Fejlesztések nélkül a csapat visszacsúszna,



a többi csapathoz viszonyított teljesítmény fokozatosan romlana. A fejlesztések sebessége a mérnökök számától függ, ezt viszont mi határozzuk meg. Érdemes annyi mérnököt foglalkoztatni, hogy mindenkinek legyen munkája, és a lehető leg-

rövidebb idő alatt végezzék el azt. A munka minősége itt is a részleg főnökének képességei határozzák meg. A játékban a kocsiszekrényt hat részre osztották: magára a kocsiszterre, az első és hátsó szárnyakra, az oldalszekrényre, a felfüggesztésre, és az oldalsó légtelőrre. Ezek minél magasabb szintre való fejlesztése az egyik legfontosabb feladatunk.

### Beszállítók

A beszállítókat gondoskodnak a csapatok motorjáról (még a Ferrarinnal is, csak ő a saját nevével ellátott Ferrari motort vesz meg), az elektronikus rendszerekről, és a fékekről. Mindegyik kategóriában válogathatunk (valós, és a Formula-1-ben érdekelt cégek közül), és ha egy

### Gyártás

A fejlesztés után, talán ez az egyik legproblémásabb területe egy csapat irányításának. Mivel versenyek között viszonylag kis intervallum van, így ezekben kell minél több mindent felhalmozni. A gyártó részleggel a legnagyobb gond, hogy nem tudja követni a fejlesztőket





egy bizonyos szint után. Ez először ahhoz vezet, hogy egyre régebbi, majd használt alkatrészekkel kell versenyre menni, vagyis az a paradoxon áll elő, hogy minél gyorsabban fejlesztünk, annál rosszabb teljesítményt nyújt majd a csapat. Ezért leszögezhetjük, hogy a csapatvezető feladata nem csak az egyes részek minél jobb teljesítményre ösztönzése, hanem azok korlátjainak figyelembe vételével azok munkájának összehangolása is.

**Összeszerelés**

Itt nincs más feladatunk, mint a rendelkezésre álló hat autót a lehető legjobb alkatrészekből összerakni. Arra vigyázzunk, hogy a még le nem tesztelt, új alkatrészek gyakran több kárt, mint hasznó okoznak.



sel kezdünk, ahol lehetőségünk van a pályára beállítani a kocsikat, kipróbálni hogyan mennek teli, és hogy hogyan száraz tankkal. A legnagyobb fejtorést általában a beállítás okozza. Nagyon ritka, hogy a pilótánk ne panaszkodjon valamire. Egyébként a beállítást is a pilóta által elmondott panaszok alapján kell belőni, ebben segít nekünk a technikai igazgatónk, aki a pilóta által elmondott benyomásokból következtet arra, hogy mit is kellene megváltoztatni. Ha megtaláltuk az optimálishoz legközelebb eső paramétereket, akkor akár fel is gyor-



téve hozzon ki a kocsiból 110%-ot. Tehát, a gyors körön lévő autónkat érdemes gyors haladásra ösztökélni, míg a fel-/levezető körben lévő autónkat a minél lassabb haladásra utasítanunk. Ez két dolog miatt fontos: Az első, hogy az eszement száguldást a pilóta sem bírja két-három körnél tovább, és a kicsúszást ezért feleslegesen kockáztatni egy nem mért

Ha minden apróságot átnéztünk, akkor már nincs más hátra, mint megnyomni a start gombot, és... (itt most nem a pihenés jön), és feszülten, minden egyes kis rezdulésre, zavaros rádióforgalomra azonnal reagáló, gyors gondolkodású számítógéppé változni. Verseny alatt ugyanis akár csak az életben, folyamatosan változtathatjuk a taktikánkat, az előirt



**Szponzorok/Pénzügyek**

Itt három dolgot nézhetünk át. A jelenlegi szponzorok névsorát, és hogy ezek mennyi pénzzel támogatják a csapatot, hogy mennyi ideig él még a szerződésük, és hogy mekkora érdeklődést mutatnak a csapat további szponzorálása iránt. A szponzorok érdeklődését két dolog befolyásolja. Az egyik az elért eredményeink, a másik a velük foglalkozó alkalmazottaink száma.

**A Verseny**

A versenyek lebonyolítása a játékban célszerű, és egyszerű. Szabadedzés-

síthatjuk az időt, és kezdehetjük az időmérő edzést. Itt két dolgra kell figyelni: Az egyik, hogy ne teli tankkal küldjük ki az autónkat a pályára, mert az időeredményben fejti ki negatív hatását. Kettő, hogy igyekezzünk akkor kiküldeni az autót, amikor a legkevésbé vannak a pályán, és senki sem tartja majd fel. Három, hogy ügyeljünk az ilyenkor kiadott utasításunkra. Ehhez tudni kell, hogy a versenyzőnek kiadhatjuk, hogy nagyon lassan körözzön, hogy szépen nyugodtan körözzön, vagy hogy nyomja a gázt, és legvégső lehetőségként, hogy mindent kockára

körön. Kettő, hogy minél inkább hajtják a kocsit, az annál gyorsabban elhasználódik. A verseny előtt érdemes pár apróságnak figyelmet szentelnünk. Mivel az autóinkon külön-külön meg tudjuk nézni az egyes alkatrészek elhasználtságának mértékét, ezért érdemes a legköpottabbakat (ált. motor, felfüggesztés) kicserélni újakra. Ha az ember előrelátó volt, és a versenyre három, vagy négy azonos képességű autót készített elő, akkor akár azt is megethetjük, hogy teljesen más autóval indulunk a versenyen, mint amit addig használtunk.

tempónkat, mindezt a verseny alakulásától függően (gumik kopottsága, a váltórnál kedvezőbb fogyasztás, stb.).

Most senki ne rémuljön meg, hogy „há csak ennyi?” és a játéknak már vége is szakadt. Az igazi igazalmak csak ezután kezdődnek, és véget sem érnek, mert ahogy befejeződött a száguldó cirkusz egy újabb bemutatója, már készülhetünk is a következőre.

Szöcske



**külsín/belbecs**

LÁTÁNYOSSÁG ██████████  
 JÁTSZHATÓSÁG ██████████  
 SZAVATÓSÁG ██████████  
 ZENEBŐNA ██████████

**summa summarum**

Összetett szerkezet  
 szép karosszertáiban

**végitelet**

**86%**



# V-RALLY II

★ EGY IGÉNYES ARCADE VERSENY PC-RE

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Eden Studios

Kiadó: Infogrames

Web: www.infogrames.com

Minimum: P-II 266, 32 MB RAM

Ajánlott: P-III 500, 64 MB RAM

3D kártya\*: D3D

Multiplayer: —

Vége egy jó konzol konverzió, mondtam kissé elhamarkodva a program első futtatása láttán. Egy igen jól sikerült és sikeres playstation program átirata másfél év után megjelent a PC-s piacon, ez az idő egy kicsit soknak tűnhet, de amint belegendolunk abba, hogy egy fix hardverhez (PSX) képest a PC platformon milyen sokféle processzor, videó vezérlő, hangkártya, memória stb.



Ez sajnos tipikus hiba a konzolról átirított programok esetében. Kiváló példa erre a Metal Gear Solid, ahol a textúrák felbontását megnövelték (legalábbis összemosták) az aktuális felbontáshoz képest, de a feliratok

menü kivitele is. A paramétereiket: grafikai felbontás, hangok a programon kívül tudjuk módosítani. A játék grafikája kiváló és bátran mondhatom, hogy ott van az ébolyban. A textúrák élesek és a felbontásuk is kielégítő. Sajnos a mip-map technikát a program nem nagyon használja, igaz ennek csak a közel kerülő textúráknál lenne értelme (boruláskor, fák között suhanva), mivel ilyenkor az adott kép kissé kockás lesz, de az opció a grafikai

tással nincs, csakis esztétikai szempont. Sajnos a PSX-en az eddig legjobb és forradalmian új „por effektet” nem igazán látni a játékban, helyette az autó szappanbuborékot ereget, legalábbis a por ehhez hasonlít leginkább. Az, hogy belátni az autóbó, már minden naposnak számít, de az, hogy a bennülők a kasznival együtt mozognának és a rájuk ható centrifugális erő hatására, tekeredjen és billegjen a fejük, már nem annyira átlagos.



konfiguráció létezik (és a programnak mindegyiken futnia kell) rögtön kiderül, hogy a programozók miért „ülnek” egy-egy konvertáláson ilyen sokáig. Ezért némileg érthető, hogy néhány nagy programgyártó cég miért tér át inkább a konzol világába. Itt is a pénz dominál, mivel a hardver kötött, nem kell túl sokáig optimalizálni és a program elkészülte után lehet beszélni a zsetont, továbbá nincsenek patch-ek és további támogatás. A V-Rally 2 az arcade kategóriát célozta meg, de annak is a csúcspontját.

## Grafika

A konvertálás közben minden jól sikerült, kivéve a pixelgrafikus alakzatokat.



annyira pixelesek, hogy szinte szűrja a szemet. Ez az, amiről az előbb beszéltem, hogy a megrajzolt logók, ikonok, háttérképek mind-mind megmaradtak a jól bevált 320x200-as felbontásban, esetlegesen egy kicsit ki lettek nyújtva 640x480-ra és az így visszamaradt szűrőket próbálták shadelni. Pedig egy játék tálalásához nagyon hozzájárul

menüben megtalálható, de ha bekapcsoljuk akkor sem venni észre eget rengető változást. A háttérben lévő felhők fantasztikusak, szerintem Spielberg bácsi archívumából kölcsönözheték. Végre egy olyan program, ahol a háttér nem pixeles és valóban azt a hatást kelti mintha a távolban ott lenne a táj. Az út igen jól kidolgozott, de az update sajnos látható és ez olyan hatást kelt mintha hajópadlón futnánk, ahol a deszkák folyamatosan követik egymást. Az autók sérülése nagyon realiztikus, szépen gyűrődik a karosszéria és időnként a lámpák is felmondják a szolgálatot. A sérüléseket nem igazán venni észre vezetőközben, egy-egy ütközés a futóműre és a motor állapotára semmilyen kihat

(Igaz a kanyarokban a miffahrer-nek kissé pánik arca van.) Az út szélén csattogó vakuk fénye igazán élethű lett. A játék néhány remek nézetel rendelkezik, igen pozitív az, hogy a külső nézetet belülről is legalább három távolságot állíthatunk be. A belső nézet átlagosnak mondható, de a Codemasters belső nézeténél sokkal szebb, és ami nem elhanyagolandó a kocsiszekrény mozog, ami egy arcade játékban igencsak ritka. Szomorú, hogy a külső nézet mindig az autó hátulját veszi, ezért egy igazi totált sohasem láthatunk a járgányról.



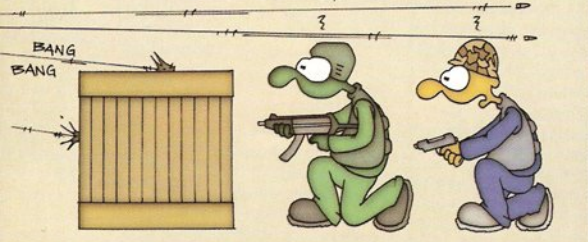






BAKKER, DUPLA BERETTA VAN  
NÁLA! JÓ CUCC, DE CSAK  
TERROROK VEHETIK MEG!

DUPLA BERETTA?  
AZ MI A SZÖSZ?  
SOSE' HALLOTTAM RÓLA...



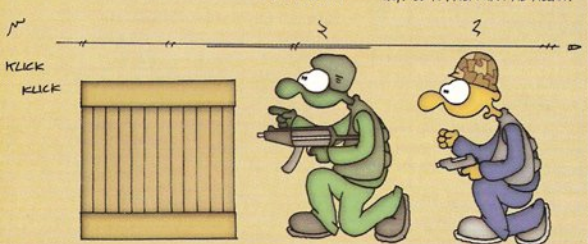
NAGYON ZORALL FEGYVER!  
KIRÁLY HANGJA VAN ÉS BABA A  
TÁRAZÓ ANIMÁCIÓ! HALLGATÓZZUNK,  
AZTÁN NÉZZÜK MEG, AMIKOR TÖLT,  
OKÉ?

ROGER THAT  
NYOMULJUNK!

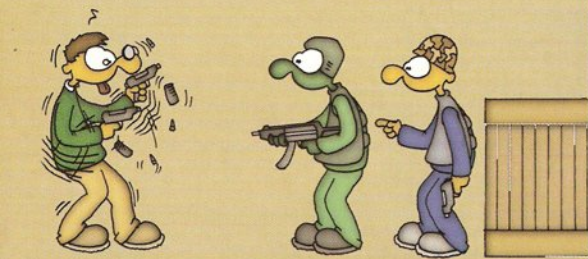


NA! MOST!!!

VÉGRE!  
ÚGY LÓ A DALI MINT AZ ÁLLAT!



A PI\*\*\*BA!!!  
HOGY MŰKÖDİK EZ A SZ\*\*?)  
(AHHHH)



MMM...  
ITT IS VAGYUNK...  
RÖFFENTSIK BE?

PRÓBALD AZ AKCIÓ GOMBAL...  
HÁTHA ATTÓL MEGINDUL...



MMM...  
ROGER THAT  
(MEGNYOMTA)

KEZD A DOLOG IZGALMAS LENNI...



TÁMADÁS!!!!

IGEEEN!!  
ADJUNK NEKI!!!!



MMM...  
MEG SE MOZDUL EZ A SZ\*\*!

???  
MI A PI\*\*\*  
PRÓBALD ÚJRA...!!

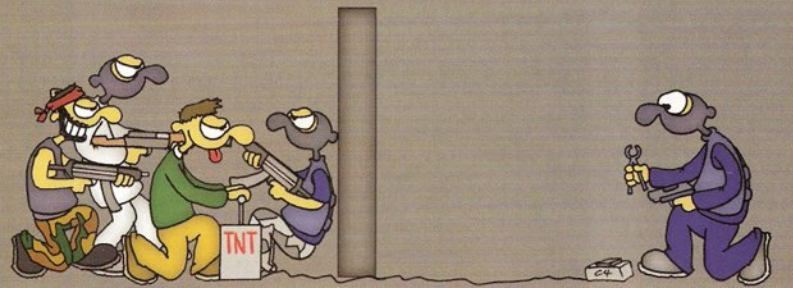


...SEMMI...  
...NEM MŰKÖDİK...  
...SZEMÉT....

MMM...  
BIZTOS' PROGRAMHIBA...



## CSALÓK



"KEMÉNY MELŐ"  
I'M IN  
POSITION!!!

GO!  
GO!  
GO!

NEED  
BACKUP!



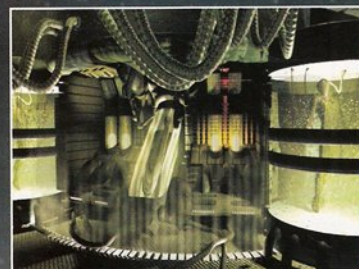
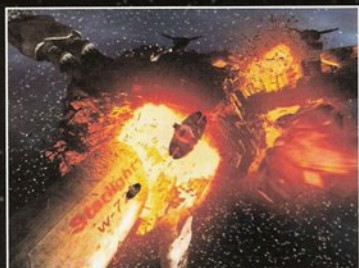


TELJESEN MAGYAR NYELVEN!

TELJESEN MAGYAR NYELVEN!

# IMPERIUM GALACTICA

## ALLIANCES

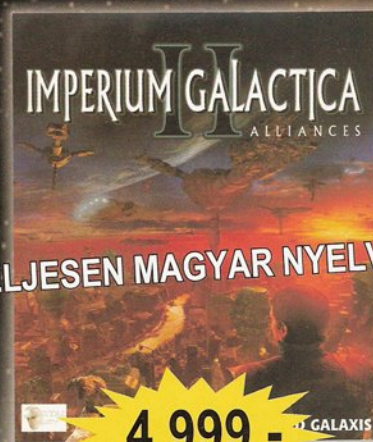


A végtelen univerzum.  
Minden civilizáció legnagyobb kihívása.

Három, mindenben eltérő faj, és  
az örök kérdés: melyikük fogja uralni a többieket?

Döntsd el Te magad!  
Szállj be a kolonizációs versenybe, urald a csillagokat  
ebben a távoli jövőben játszódó űrstratégiai játékban.

**Az 1999-es karácsony legsikeresebb hazai programja  
most először fantasztikus kedvezménnyel kapható!**



TELJESEN MAGYAR NYELVEN

**4 999,-**

4 CD, 160 oldalas kézikönyv!

Keress az 576 KByte üzleteiben:

**576 KByte**

vagy a magyarországi kiadónál:

**CD Galaxis Kft.**

1072 Budapest  
Akácfa u. 13.  
Telefon: 479-0933

1114 Budapest  
Vásárhelyi Pál u. 8.  
Telefon: 361-4061

1137 Budapest  
Pozsonyi u. 14.  
Telefon: 35-90-576

Mammut Bev. Központ  
Széna tér 2. emelet  
Telefon: 345-80-76

West End City Center  
Jókai Mór sétány 47.  
Telefon: 23-87-576

Pólus Center  
Center Court 237.  
Telefon: 419-41-17



# SWAT III: CLOSE QUARTERS BATTLE ELITE EDITION

★ HADAKOZZUNK EGYÜTT A BELVÁROSBAN!

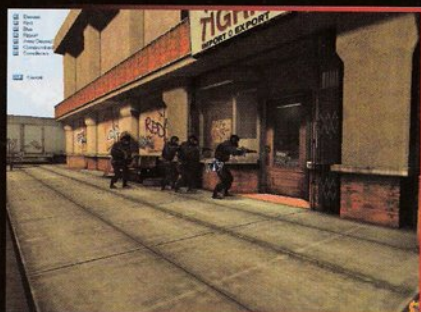
## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Sierra  
Kiadó: Sierra  
Web: www.sierra.com  
Minimum: P233, 32 MB RAM  
Ajánlott: P266, 64 MB RAM  
3D kártya\*: D3D, Glide  
Multiplayer: LAN, Internet

**M**ég a SWAT3-at sem volt időnk megenni, de az Elite Edition-ben már a többjátékos üzemmód csodás újdonságaival ismerkedhetünk a SIERRA jövőtől. Bár csatatestvérei a Delta Force, a Rainbow Six, és a Soldier of Fortune szintén igazi remekművek, nem volt szükségünk egyikben sem olyan szintű taktikai készségre és gyors helyzetfelismerésre, mint a SWAT3 Close Quarters Battle esetén.

## Az eligazítás

A csapatunk összeválogatása ismert lehet a hasonlószerű akciós szimulációkban megszokott név, fénykép, rövid szakmai előélet ismertetése, és válassz! A felkészítés az akcióra olyan élet-szagú, hogy a viráglelkűtűt egyének önmagukba roskadva, tőprengenek a monitor előtt a kegyetlen világ gonosz és nem törődöm brutalitásán. Pedig maga a felkészítés nem véres, vagy kegyetlen, csak egy profi eligazítás hideg lélektelenségével vezet fel az akció mibenlétét. Itt sok, számunkra fontos adatot megtudhatunk, például milyen fegyvereket használnak az elkövetők, kik a feltételezett cinkosok, a feltételezett szerepük, néhány fotó a helyszínről, illetve a felderítés eredményességétől függően helyszínrajz a lehetséges behatolási pontokkal. A tűszokról meglehetősen részletes leírást láthatunk, főleg a VIP besorolással bíró egyedekről. Ezt követi a fegyverzet és az egyéb bevetés során valóban használható ketyérek és kutyák bemutatása, kiválasztása, és mennyiségi meghatározása. Itt vannak először is az automata szál-



fegyverek, úgymint: M4A1 típusú gépkarabély, a H&K MP5 géppisztoly, ennek a hangtom-pított változata a H&K MP5SD. És utoljára

hatsz a játékban.

Az egyéb kategóriába bekéredztek még jónéhány felszerelési elem, amiről érdemes szót ejteni:



(nem véletlenül a sor végén említve) a Benelli M1 Super 90 shotgun. Ezekhez a szerkezetekhez egytől-egyet két féle típusú löszert javadalmaznak: acélköpenyest a golyóálló szerelvények ellen, és a félköpenyest, amely nagyobbat roncsol a testbe hatolva, de a keviltár többnyire nem tudja átszakítani. És míg szálfegyverből csak egyet tartunk a tarsolyunkban, addig löszert mindkét fajtából vihetünk magunkkal az akciókra, és az adott darabszámon belül mi döntjük el az arányt. És itt van a maroklófegyver a Springfield Armory 1911-A. Bár ebből választék nincs, azt kell mondjam hogy a standard modell nekünk is ugyanúgy megfelel majd, mint az LAPD összes rendőrének, mivel ez a rendszerezett oldal-fegyverük. A fegyverekről és a többi barkácsárúról kimerítően részletes leírást olvas-

szociális egyedeknek), és elektro-moszerkentyűk hatástalanítására szolgál. Használata a játékban: előhívó-billentyű, célkereszt a cél-objektumra, tűz, majd szépen kivárjuk, míg a játéktervezők által rászánt idő elteltével, a zár nem zár, a szerkentyű nem szerkent (idő-óta szójáték).

• C2 Explosive, C2 robbanóanyagból készült távvezérlésű robbanócsík, a bezárt ajtók nem éppen csendes kitarója. Én nem szeretem alkalmazni. Használata: előhívó-billentyű, célkereszt a

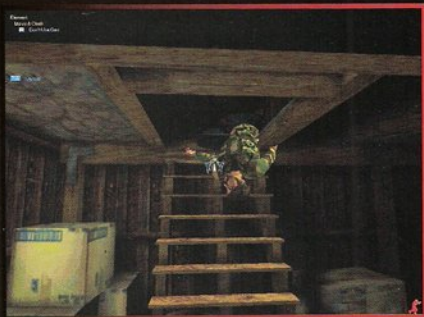
cél-objektumra, tűz, a felszerelési idő kivárása, kész, hátrafelé mozgás a detonáció hatókörzetéből, tűz, voila, lehet rohanni (persze, csak ha posztumusz kitüntetésre hajtasz).

• Opti-Wand tm, majdnem tökélyre fejlesztett hatósági kukkoló berendezés. Sarkok és ajtókeretek mögött fedezékbe bújva „bátran” lehet vele kukkolni az ellent, persze csak ha éppen nem jár arra egy marcona terrorlegény, nyalka géppisztolyával, mert ez esetben hiphopp meglesz az a posztumusz érmecke, csak figyelj! Használat: előhívó-billentyű és kész.

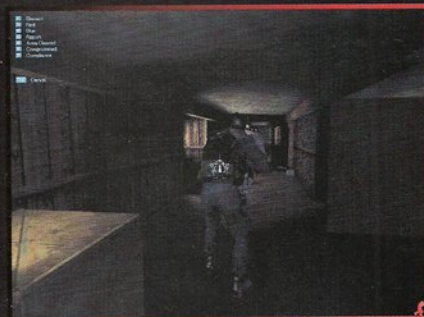
• Tool kit, univerzális kéziszerszámkészlet, nálunk is kapható a kereskedelmi forgalomban egy-pár változata. Itt zárt ajtók nyitására, (nem akarok tippeket adni a betörésre hajlamos anti-







• Flashbang, villanógránát. Na ez a hatásos gyógymódja a fejlődésnek. Úgy hívják, hogy megelőzés. Mert ha már mindenképpen arra adtad a fejed, hogy csakis te lehetsz az első, aki azon a cuki kis ajtón bemehet, akkor röppents be egy marék gránátot, és a kívánt hatás elérése azonnali lesz. Látáscsökkenés, halláskárosodás, a pszichikai megzakkantásról már nem is beszélve. Persze a mellékhatások és az egyéb tünetek jelentkezésének elkerülése végett konzultálj orvosoddal, gyógyszerészeddrel, na meg a harcászati tanácsadóddal sem árt. Használata: előhívó-billentyű, célkereszt a kívánt irányban, és addig nyomd a tűzbillentyűt, míg az óhajtott dobási erőt eléred, mikor is elengeded a gombot, na meg a gránátot.



• CS Tactical Grenade, gázgránát. No nem a halálosabb fajtából, ez csak az utána küldött sorozatoddal válhat azzá. Ettől csak rí a delikvens, meg harákol, meg öklöndez. Ja, ez az orrot is tisztícsca! Ha utána dobsz egy Flashbang szerkezetet, akkor úgy vonulhatsz be, mint a terrordóm császára. De azért gyorsan ápoljál le minden hepcsiáskodót, mert hajlamosak erőt venni a nagy bánatokon, és akkor megint csak posztumusz érem, satöbbi. Használata: mint az előző.

• Handcuffs, csuklóbilincs. No comment. De mégis! Csak bilincseljél meg szépen mindenkit, aki hagyja magát, mert az soha sem árt. Használata: előhívó-billentyű, célkereszt a

célszemélyre, tűz, vársz, kész, mahetsz a dolgozra lödözni tovább.

• OmniGlow Impact Lightstick, világítópálca. Na én ezt megint csak nem használtam, de szorgos kis csapataim annál inkább szórták szerte-

osonkodással óhajtot elérni célot, és megint mást, ha agresszív, támadékony viselkedést tanúsítasz az ellen irányába. Nem beszélve arról, hogy az sem mindegy mire mutat a célkereszt, mivel más parancsot ad ki ugyanaz a billentyű, ha ajtóra célzol és mást, ha célszemélyekre, vagy csak úgy célzol a semmire se.



## Nézzük tehát a Játékot!

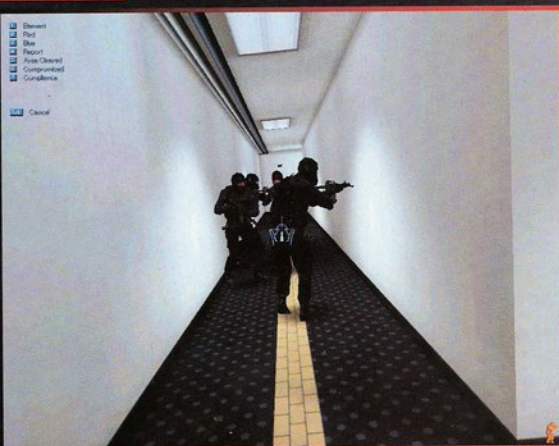
Változatos, de kritikus helyzeteket kell megoldanod, úgymint: túsmentés a terroristák koszos karmaiból, vallási fanatikusok koszos karmaiból, hibbant ámokfutók koszos karmaiból. Vagy terrortámadást kell elhárítani, vagy ellenséges repülőgép-elhárító rakétát kell kivonni a forgalomból. Itt egy wc-nyi helységben kell szembe szállni az iszlámvallási fanatikusokkal, ott egy hatalmas bevásárlóközpont futballpályányi aulájában kell tédre kényszeríteni az ukrán maffia illusztris, és min-



széjjel. Minek?! Használata: mint a gránátoké. Hatása nem mérhető, de biztos jó valamire. Valamire, valakinek, valahol. Azt azért se írom le.

A következő tétel a hotkey's. Ezekről csak annyit, hogy nagyon ötletes és használatuk, és igen sokoldalúan lehet hadastyán népedet megmérettésre készítetni általuk. Példának okáért a billentyűk más parancsot hordoznak akkor, ha szerény

Amíg ügyes-bajos teendőinket intézzük, úgymint a megfelelő puska kiválasztása, addig remek diszpécserünk folyamatosan vokális információval lát el minket, ezért akár azt is gondolhatnánk, hogy a játékot csökkentalátók is



játszhatják. De nem, annál azért a dolog jóval bonyolultabb!



denre elszánt harcias tagjait. A pályák változatos nehézségi fokokkal bírnak, ami abban is megmutatkozik, hogy míg az egyikkel olyan gyorsan végzők, hogy szinte löni sem tudsz, addig a másikkal napokat eljátszol, szidalmazó szavakkal illetve a program nagy tudású kivitelezőit. De nem csak a nehézség változatos, változatosak maguk a pályák is. Az egyszerű családi háztól a követségeken, csatornákon, és a templomon át a hatalmas toronyépületekig szinte minden helyszínt képviselteti magát. És hát a figurák. Az ellenfél fedezékben vár, fedezékbe menekül, fedezékből támad, önmagát mesterien oltalmazva kidugva géppisztolyát, de nem biztos, hogy vad elszántsága ellenére nem is adja meg magát. A fedezékről jut eszembe: nem baj, ha mi is







# EZ ÁM A NAGY SZÁM

## 1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az **576 KByte**-ra, 9552 Ft helyett mindössze **6999 Ft**-ért tiéd lehet a következő évfolyam,

**továbbá 6 általad kiválasztott korábbi számunk**  
**Ez már bárkinek megéri. Neked is?**  
**Akkor töltsd ki és küldd vissza!**

Előfizetéssel megrendelem az **576 KByte** című, havonta megjelenő folyóiratot ..... példányban, ..... hónaptól, egy évre, 6999 Ft-ért.

Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott 6 korábbi szám átvételekor fizetem ki.

Név: .....

Cím: .....

E-mail: .....

Ajándékba a ....., ....., ....., ....., ..... számokat kérem,

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

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



### 5+1 JÁTÉK CD GYŰJTEMÉNY

- BLADE WARRIOR 1999.-
- INTERNATIONAL ATHLETICS 1999.-

### PC CD-ROM JÁTÉKOK

- 12 O CLOCK HIGH 11999.-2999.-
- 15th INTERPLAY ANTHOLOGY 12999.-
- 7th LEGION 1999.-
- ACM 1918 9999.-
- ACTION MAN 7999.-
- AGE OF WONDERS 11999.-
- AHX 1 11999.-
- AKCIO JÁTÉKOK GYŰJTEMÉNYE 11999.-
- ALADDIN - NASIRA'S REVENGE HIVJ
- ALIEN CROSSFIRE 6999.-
- ALIEN INCIDENT 7999.-
- ALPHA CENTAURY /CLASSIC 3999.-
- ARCADE POOL 2 4999.-
- ARMOR COMMAND 9999.-3999.-
- ARMY MEN AIR TACTICS 9999.-
- ARMY MEN Operation Meltdown 7999.-
- ASCENDANCY 4999.-
- ASTERIX THE GALLIC WAR 7999.-
- ATLANTIS II 9999.-
- AUTÓVERSENY GYŰJTEMÉNY 1999.-
- B HUNTER 11999.-3999.-
- B17 FLYING FORTRESS HIVJ
- BALDUR'S GATE 2 HIVJ
- BATTLE GROUND COLLECTION 11999.-
- BEEBLE CRAZY CUP 9999.-
- BENEATH A STEEL SKY 4999.-
- BIO FORGE /CLASSIC 4999.-
- BIRDS OF PREY 3999.-
- BUGS BUNNY LOST IN TIME 7999.-
- BURNOUT DRAG RACING 11999.-4999.-
- BUSINESS TYCOON 9999.-
- CANNON FODDER 2/H 4999.-
- CAPTAIN QUAZAR 1999.-
- CAR AND DRIVER 2999.-
- CARMAGEDDON TDR 2000 9999.-
- Castrol Honda Superbike 2000 9999.-4999.-
- CHESSMASTER 7000 9999.-
- CIVILIZATION II MULTIPLAYER 7999.-
- CLOSE COMBAT IV 9999.-
- CODNAME EAGLE 11999.-
- Command & Conquer RED ALERT 2 HIVJ
- C & C WORLDWIDE WARFARE 9999.-
- CONQUER THE SKIES 7999.-3999.-
- CONQUEST EARTH 11999.-4999.-
- COUNTER ACTION 11999.-
- CREATURE SHOCK 4999.-
- CRICKET 97 9999.-1999.-
- CROC /CLASSIC 3999.-
- CROC 2 9999.-
- DAIKATANA 3999.-
- DARK REIGN II 9999.-
- DARK VENGEANCE 11999.-
- DAWN OF ACES 7999.-
- DEATHKARZ 11999.-3999.-
- DEER HUNTER COMPANION 4999.-
- DESECRATED LANDS 5999.-
- DIE HARD TRILOGY 2 9999.-
- DINO CRISIS HIVJ
- DISCOWORLD NOIR 3999.-
- DISNEYS HOT SHOT: BUG DROP 4999.-
- DISNEYS HOT SHOT: CUB CHASE 4999.-
- DISNEYS HOT SHOT: Paddle Bash 4999.-
- Disneys Hunchback of Notre-dame 4999.-
- DISNEYS LION KING 2 11999.-
- DISNEYS MAGIC ARTIST STUDIO 10999.-
- DISNEYS VILLAINS REVENGE 11999.-
- DO3D WEB SZERKESZTO 24999.-
- DONALD'S QUACK ATTACK HIVJ
- DREAMS 11999.-
- DUKE NUKEM 3D 2999.-
- DUNGEON KEEPER GOLD 3999.-

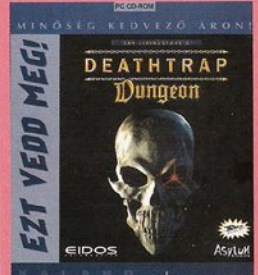
- EARTH 2150 11999.-
- EARTHWORM JIM 3D 11999.-
- EF2000 TACTCOM 5999.-1999.-
- EXECUTIONER 11 5999.-1999.-
- EXTREME G2 9999.-
- EXTREME RISE OF TRIAD 3999.-
- F/A 18 HORNET 3.0 4999.-
- F/A 18E SUPER HORNET 11999.-
- F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 HIVJ
- F1 MANAGER 2000 HIVJ
- FA Premier League MANAGER 2001 9999.-
- FA PREMIER LEAGUE STARS 2001 9999.-
- FAMILY GAME PACK 9999.-
- FIELDS OF FIRE 11999.-
- FIFA 2001 HIVJ
- FLASHBACK 3999.-
- FLEET COMMAND 3999.-
- FLIGHT SIMULATOR 95 9999.-
- FLUX 2999.-999.-
- FLY 11999.-
- FLYING CORPS GOLD 4999.-
- FORCE 21 11999.-
- FORD RACING 11999.-
- FREESPACE BATTLE PACK 7999.-
- GAME MANIA 3 9999.-4999.-
- GAME MANIA 4 9999.-4999.-
- GET MEDIEVAL 6999.-
- GEX 3D 3999.-
- GRAND PRIX 3 9999.-
- GRIM FANDANGO 10999.-
- GULF WAR 11999.-4999.-
- GUTS & GARTERS 9999.-1999.-
- GYEREK JÁTÉKOK GYŰJTEMÉNYE 1999.-
- HARDWAR 11999.-4999.-
- HEART OF DARKNESS 2999.-
- HEROES OF M&M COMPENDIUM 11999.-
- HEXPLORE 11999.-
- Hidden & Dangerous - Fight for Freedom 4999.-
- HOGS OF WAR HIVJ
- HUNTER HUNTED 4999.-2999.-
- IWAR 11999.-2999.-
- IMPERIUM GALACTICA II 7999.-
- INTERNATIONAL FOOTBALL 2000 9999.-
- INVICTUS 9999.-
- JAGGED ALLIANCE 2 9999.-
- JOHNY BAZOKATONE 1999.-
- JUNGLE BOAT GROOVE PARTY HIVJ
- KISS PSYCHO CIRCUS 11999.-
- KLÁNOK 9999.-
- LARRY CASINO 7999.-
- LEGO CREATOR 9999.-
- LEGO LOCO 6999.-
- LEGO RACERS 9999.-
- LEGOLAND 10999.-
- LEMMINGS 3D 4999.-
- LIATH 7999.-
- LODERUNNER 2 4999.-
- LUCKY LUKE 7999.-
- Magic Carpet: Hidden Worlds 4999.-999.-
- MAXIMUM ROAD RACE 3999.-
- MESSIAH 9999.-
- Mickey Mouse Computer KIT 9999.-4999.-
- MIG ALLEY 9999.-
- MIGHT & MAGIC VII 11999.-3999.-
- MIGHT & MAGIC VIII 9999.-6999.-
- MODERN WARFARE Collection 11999.-
- MONACO GP 2 9999.-
- MONOPOLY TYCOON HIVJ
- MOTORVERSENY GYŰJTEMÉNY 1999.-
- MUSIC STUDIO GENERATION 5 11999.-
- NASCAR PINBALL 5999.-
- NAVY STRIKE /H 4999.-1999.-
- NBA BASKETBALL 2000 (FOX) 9999.-6999.-
- NEED FOR SPEED PORSCHE 2000 9999.-
- NHL 2001 9999.-
- NO RESPECT 9999.-2999.-
- NOCTURNE 11999.-
- NOTHING BUT ACTION 3999.-
- NOX 9999.-
- OUTCAST 9999.-
- OUTPOST 2 9999.-
- OVERBOARD 1999.-
- PACIFIC WARRIORS HIVJ

- PANDEMONIUM 2 4999.-
- PANZER GENERAL 3D ASSAULT 11999.-
- Panzer General III Scorched Earth 11999.-
- PATRIOT 4999.-
- PGA TOUR GOLF 486 4999.-1999.-
- PHARAOH 7999.-
- PIZZA CONNECTION 2 HIVJ
- PLANE CRAZY 4999.-2999.-
- POOL SHARK 11999.-
- POPULOUS Undiscovered Worlds 7999.-
- PREMIER MANAGER 99 5999.-
- PRO FISHING 3D 7999.-
- PRO HOCKEY 95 3999.-
- PSYCHO PINBALL 3999.-
- QAD 9999.-1999.-
- RALLY BAJNOKSÁG 3999.-
- RALLY CHAMPIONSHIP - MOBIL 1 9999.-
- RAYMAN 4999.-
- RED JACK 11999.-4999.-
- RIDING STAR 10999.-
- ROAD WARS HIVJ
- ROLAND GAROSS TENNIS 3999.-
- SABRE ACE 1999.-
- SANITY AIKEN'S ARTIFACT HIVJ
- SANITY HIVJ
- SCORCHED PLANET 1999.-
- SECRET OF THE CASTLE 5999.-
- SENSIBLE GOLF 7999.-1999.-
- SETTLERS III - Quest of Amazons 9999.-
- Seven Kingdoms II - The Frythan Wars 9999.-
- SHADOW COMPANY 9999.-
- SHATTERED LIGHTS 9999.-2999.-
- SHOCKWAVE ASSAULT 11999.-2999.-
- SHOGUN TOTAL WAR 9999.-
- SIM CITY 2000 /CLASSIC 9999.-
- SIM CITY 3000 WORLD EDITION 9999.-
- SIM PARK 3999.-
- SIMS LIVIN' IT UP 6999.-
- SIMS 9999.-
- SKULL CAPS 9999.-4999.-
- SMALL SOLDIERS Globotech Design 4999.-
- SOLDIERS AT WAR 9999.-
- SPECTRE V8 5999.-
- SPEED BUSTERS 11999.-
- SPEED HASTE 4999.-
- SPORT JÁTÉKOK GYŰJTEMÉNYE 1999.-
- SQUAD LEADER HIVJ
- STAR COMMAND Revolution 11999.-2999.-
- STAR TREK NEW WORLDS HIVJ
- STAR WARS BEHIND THE MAGIC 11999.-
- STAR WARS EPISODE I Pod Racer 11999.-
- STAR WARS Force Commander 11999.-
- STAR WARS PHANTOM MENACE 11999.-
- STARSHIP TROOPERS HIVJ
- STARSHOT 7999.-2999.-
- STRATÉGIA JÁTÉKOK Gyűjteménye 1999.-
- Street Wars Constructor Underworld 11999.-
- STRIKE COMMANDER 4999.-
- STUNT GP HIVJ
- SUDDEN STRIKE HIVJ
- SUPER BUSBY 9999.-
- SUPERCARS International 2999.-1999.-
- SYRAH 9999.-1999.-
- TAROT 4999.-1999.-
- Teen M. Ninja Turtles Movie CD 4999.-1999.-
- TENKA 1999.-
- TERVEZZ ÉS ÉPITS 4999.-
- TEST DRIVE 5 7999.-4999.-
- THEME PARK WORLD 9999.-
- THIEF II 5999.-
- TIGER WOODS PGA TOUR 2001 HIVJ
- TIGGER'S HONEY HUNT HIVJ
- TIN TIN IN TIBET 9999.-
- TOCA 2 4999.-
- TOCA 3 6999.-
- TOMB RAIDER IV 6999.-
- TOONSTRUCK 4999.-1999.-
- TOP SHOT 7999.-
- Total Annihilation KINGDOMS 11999.-7999.-
- TRAIN TOWN 7999.-
- TUNNEL B1 9999.-1999.-
- TUROK 2 - SEEDS OF EVIL 11999.-4999.-
- UEFA CHAMPIONS LEAGUE 99/00 2999.-

- UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1999.-
- UEFA EURO 2000 9999.-
- ULTIMA 8 - PAGAN /CLASSIC 4999.-
- ULTIMATE LEMMINGS 4999.-1999.-
- UNREAL 2999.-
- UP WORDS 4999.-1999.-
- URBAN CHAOS 11999.-
- URBAN RUNNER 4999.-
- ŰTNYILVANTARTÓ RENDSZER 14999.-
- ŰGYESSÉGI Játékok Gyűjteménye 1999.-
- V RALLY 2 9999.-
- VIRTUAL KARTS 4999.-
- VIRTUAL POOL 2 11999.-
- VIRTUAL POOL 3 HIVJ
- WACKY RACES 7999.-
- WAR BREEDS 9999.-4999.-
- WARCRAFT II 2999.-
- WARHAMMER PACK 11999.-4999.-
- WARWIND II 11999.-
- WILD WILD WEST 9999.-
- WORMS ARMAGEDDON 4999.-
- X COM INTERCEPTOR 2999.-
- X MEN APOCALYPSE 5999.-2999.-
- X WING ALLIANCE 11999.-
- X WING VS TIE FIGHTER 9999.-
- XENOCRACY 11999.-2999.-

### EZT VEDD MEG!

- 1944 ACROSS THE RHINE 1999.-
- ADDITION PINBALL 1999.-
- ADMIRAL SEA BATTLES 1999.-
- AIRPORT INC. HIVJ
- APACHE LONGBOW 1999.-
- ARMY MEN IN SPACE 2999.-
- ARMY MEN 1999.-
- ATOMIC BOMBERMAN 1999.-
- BROKEN SWORD 2 1999.-
- BROKEN SWORD 1999.-
- CANNON FODDER 1 & 2 HIVJ
- CIVILIZATION 1999.-
- COLONIZATION 1999.-
- DARK COLONY HIVJ
- DEATHTRAP DUNGEON HIVJ



- EASTERN FRONT 2 HIVJ
- FLIGHT UNLIMITED II 1999.-

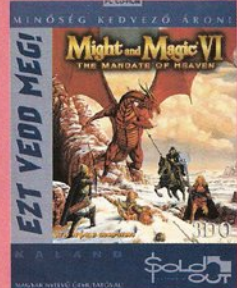




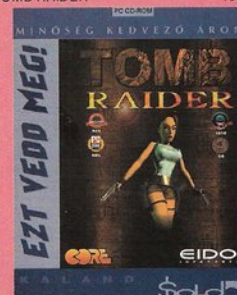
**1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 35-90-576**

**Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!**

FLY I HIVJ  
GRAND THEFT AUTO 2 HIVJ  
GRAND THEFT AUTO 2999.-  
HIDDEN & DANGEROUS HIVJ  
International RALLY CHAMPIONSHIP HIVJ  
MIGHT & MAGIC VI 1999.-



MONTEZUMA'S RETURN HIVJ  
MYTH THE FALEN LORDS 1999.-  
RAILROAD TYCOON 2 HIVJ  
REQUIEM 1999.-  
SCREAMER RALLY 1999.-  
SCREAMER 1999.-  
SPEC OPS 2 US Army Green Berets HIVJ  
SPEC OPS RANGER ASSAULT HIVJ  
TERRACIDE 1999.-  
TOMB RAIDER 1999.-



TOONSTRUCK HIVJ  
TOUCHE 1999.-



UFO ENEMY UNKNOWN 1999.-  
VIVA FOOTBALL HIVJ  
WARCRAFT 1999.-  
WORMS 1999.-

**SOLD-OUT CD-ROM JÁTÉKOK**

ACTUA SOCCER 1999.-  
ARCHIPELAGOS 2000 2999.-  
BALDIES 1999.-  
BENEATH A STEEL SKY 1999.-  
CANNON FODDER 1999.-  
CANNON FODDER 2 1999.-

Champ Manager 2/F-16/J.W. Snooker 3999.-  
CONSPIRACY 1999.-  
CREATURE SHOCK 1999.-  
FLIP OUT! 1999.-  
GOAL I 1999.-  
HAND OF FATE 1999.-  
JIMMY WHITE SNOOKER 1999.-  
LURE OF TEMPTRESS 1999.-  
MANIC KARTS 1999.-  
PRAY FOR DEATH 1999.-  
SENSIBLE GOLF 1999.-  
SLIPSTREAM 5000 1999.-  
SUBWAR 2050 1999.-  
THE REAP 1999.-  
THIS MEANS WAR 1999.-  
THREE LIONS 2999.-  
Toonstruck/Actua Soccer/Cannon Fodder 3999.-  
VIRTUAL GOLF 1999.-  
VIRTUAL KARTS 1999.-  
WORMS REINFORCEMENTS 1999.-  
Worms/Atomic Bomberman/Screamer 3999.-  
ZOO! 2 1999.-

**CRUCIAL CD-ROM JÁTÉKOK**

GODS 1999.-  
GRAND PRIX 1999.-  
LORDS OF THE REALM 1999.-  
MAGIC POCKETS 1999.-  
XENON II 1999.-

**E GAMES CD-ROM JÁTÉKOK**

101 COLLECTORS EDITION 3999.-  
3D ASTRO BLASTER 3999.-  
3D CUBE HOPPER 3999.-  
CARD Classic & SOLITAIRE Gold 3999.-  
CRAZY DRAKE 3999.-  
CROSSWORDS & PUZZLES 3999.-  
GALACTIC INVASION 3999.-  
GALACTIC PATROL 3999.-  
GALAXY OF GAMES 1&2 3999.-  
GALAXY OF GAMES FOR GIRLS 3999.-  
INTERGALACTIC EXTERMINATOR 3999.-  
TUNNEL BLASTER 3999.-

**JÁTÉK ÉS AKCIOFIGURÁK**

**COW AND CHIKEN**  
COW AND CHIKEN MINIATURE FIG. 999.-  
SQUIRTERS 1499.-

**HANNA BARBERA COLLECTIBLES**  
MINIATURES 999.-  
COW AND CHIKEN ACTION FIG 1999.-  
JOHNNY BRAVO ACTION FIG 1999.-  
DEXTERS LAB ACTION FIG 1999.-  
DANDM ACTION FIG 1999.-  
YOGI ACTION FIG 1999.-  
TOP CAT ACTION FIG 1999.-  
HKP ACTION FIG 1999.-

**CRASH BANDICOT SORTIMENT I.**  
CRASH JET PACK 2999.-  
CRASH JET BOARD 2999.-  
COCO BANDICOT 2999.-  
KOMODE MOE 2999.-  
DR. NEO CORTEX 2999.-

**CRASH BANDICOT SORTIMENT II.**  
CRASH DEEP DIVE 2999.-  
CRASH HIGH FLYING 2999.-  
COCO WAVE RIDER 2999.-  
DINGO DILE 2999.-  
N. GIN 2999.-  
N. TROPY 2999.-

**MORTAL KOMBAT**

SEKTOR 1999.-  
KITANA 1999.-  
JOHNNY CAGE 1999.-

**BEATLES YELLOW SUBMARINE**  
GEORGE 3999.-  
RINGO 3999.-  
PAUL 3999.-  
JOHN 3999.-

**MOVIE MANIACS**  
SCREAM 4999.-  
CHUKY 3999.-  
THE CROW 4999.-  
PSYCHO 3999.-  
PUMPKINHEAD 3999.-  
HALLOWEEN 3999.-  
FREDDY 3999.-  
LEATHERFACE 3999.-  
JASON 3999.-  
SPECIAL EDITION Freddy vs. Jason 7999.-

**SIN CITY**  
MARV 3999.-  
DEATH ROW MARV 6999.-

**ZENÉSZEK**  
ROB ZOMBIE 4999.-  
ALICE COOPER 4999.-

**DUKE NUKEM**  
DUKE NUKEM 2999.-

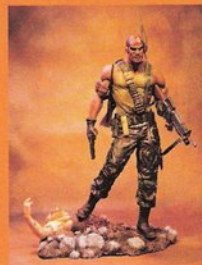
**SPAWN DARK AGES 11**  
THE SKILL QUEEN 3999.-  
HORRID 3999.-  
BLACK KNIGHT 3999.-  
OGRE 3999.-  
THE RAIDER 3999.-  
SPELLCASTER 3999.-

**SPAWN SORTIMENT 13**  
CURSE OF THE SPAWN 2 3999.-  
ZEUS 3999.-  
HATCHET 3999.-  
MEDUSA 3999.-

**SPAWN SORTIMENT 14**  
SPAWN THE BLACK HEART 3999.-  
THE NECROMANCER 3999.-  
IGUANTUS AND TUSKADON 3999.-  
VIPER KING 3999.-  
MANDARIN 3999.-  
TORMENTOR 3999.-

**SPAWN TECHNO 15**  
CYBER SPAWN 3999.-  
IRON EXPRESS 3999.-  
STEEL TRAP 3999.-  
WARZONE 3999.-  
GRAY THUNDER 3999.-

**SPAWN SORTIMENT 17**  
TIFFANY 2 4999.-  
CLOWN 2 4999.-  
MALE BOLGIA 2 4999.-  
AL SIMMONS 4999.-  
MEDIEVAL SPAWN 2 4999.-  
SPAWN 5 4999.-



**QUAKE SORTIMENT I.**  
MAJOR 2999.-  
ATHENE 2999.-  
IRON MAIDEN 2999.-

**SLEEPY HOLLOW**  
THE HEADLESS HORSEMAN 3999.-  
ICHABOD CRANE 3999.-  
THE CRONE 3999.-  
The Headless Horseman BOXSET 7999.-

**METAL GEAR SOLID**  
SOLID SNAKE 3999.-  
MERYL SILVERBURGH 3999.-  
LIQUID SNAKE 3999.-  
REVOLVER OCELOT 3999.-  
PSYCHO MANTIS 3999.-  
SNIPER WOLF 3999.-  
VULCAN RAVEN 3999.-  
NINJA 3999.-

**THE SIMPSONS**  
BART SOFT 4999.-  
HOMER SOFT 4999.-  
MINI BLISTER 499.-

**MATRIX**  
AGENT SMITH 3999.-  
CYPHER 3999.-  
MORPHEUS 3999.-  
NEO 3999.-  
SWITCH 3999.-  
TRINITY 3999.-

**FINAL FANTASY VIII**  
SQUALL 3999.-  
QUISTIS TREPE 3999.-  
IRVINE KINNEAS 3999.-  
LAGUNA LOIRE 3999.-  
ZELL DINCHT 3999.-  
RIONA HEARTILLY 3999.-  
SEIFER ALMASY 3999.-  
BOX SET 1 9999.-  
BOX SET 2 9999.-

**TOMB RAIDER**  
LARA & DOBERMANN 3999.-  
LARA & SHARKI 3999.-  
LARA & YETI 3999.-  
LARA & MOTORBIKE 3999.-  
LARA & TIGER 3999.-  
LARA & ALLIGATOR 3999.-  
LARA IN JUNGLE OUTFIT 6999.-  
LARA IN AREA 51 6999.-  
LARA IN WETSUIT 6999.-

**DIDDY KONG RACING**  
BANJO 3999.-  
WIZ PIG 3999.-  
DIDDY KONG 3999.-

**DANGER GIRL**  
SYDNEY SAVAGE 3999.-  
ABBEY CHASE 3999.-  
NATALIA KASSLE 3999.-  
MAJOR MAXIM 3999.-





# NHL 2001

★ ÚJRA INDUL A BULI...

**SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY**

**Feljesztő:** EA Sports  
**Kiadó:** Electronic Arts  
**Web:** www.ea.com  
**Minimum:** P200, 32 MB RAM  
**Ajánlott:** P-II 300, 64 MB RAM  
**3D kártya:** D3D  
**Multiplayer:** LAN, Internet

A szurkolók legnagyobb öröme októberben megint megnyíltak a tengerentúli elit-liga hoki stadionjainak a kapui. Beindult az élet a NHL-ben, az amerikai profi jégkorongliga idén sem hagy minket unatkozni. Te is szeretnél beszélni? Akkor a legjobb helyen keresgélj, hiszen a NHL 2001 keretein belül jegyeket sem kell vásárolnod és ezúttal tényleg az a csapat nyerheti meg kedvenc párharcadait vagy akár a Stanley Cup trófeáját is, amelyiknek te drukolsz. Mint azt évről évre megszokhattad, ezúttal is az EA SPORTS az idegenvezető. Végre megérkezett az NHL 2001, az eddig etalonnak tartott hoki sorozat legújabb darabja, ismét az Electronic Arts égísze alatt.

**Első benyomások**

Az intro megtekintése után rögtön az tudatosul az emberben, hogy az EA-nél valószínűleg véglegesen áttértek a régebbi digitalizált bevezetőről a számítógépes előzetesre, idén is illet tekinthetünk meg a főmenü bejelentkezése előtt. Ebben közeli kameranézetekből villantják fel a játék legmelegebb megmozdulásait, amely megfelelő adag az adrenalin szint növelésre, mégis én személy szerint jobban szerettem a régebbi összevágásokat, amelyek valódi meccsek leglátványosabb eseményiből készültek. A főmenünél és a menüpontoknál egyből megragadtam a kellemes kidolgozás és a jó háttérzene. Mi-

tán lejátszottam legelső kis összecsapásomat, amely legkönnyebb fokozaton nem állított megoldhatatlan feladat elé, legjobban a hangulat nyerte meg a tetszésemet, a meccs előtti felvezetők, a játékosok mimikái, a kommentátorok dumái és a bunyók. A közelebbi kameranézetknél egyből szemem szűrt a részletes kidolgozottság is és ennek kapcsán joggal gondolhatja bárki, hogy ehhez a látványhoz megfelelő



motorral is rendelkezünk kell, de ezt a kellemetlenebb kérdést később a részletes elemzésnél fogom megválaszolni.

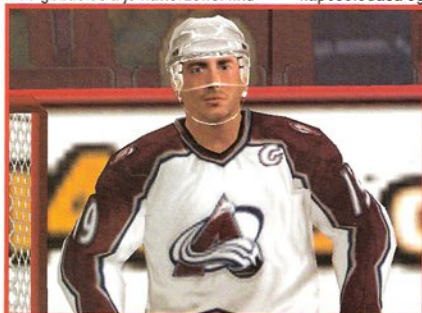
**Részletebben**

A játék grafikája feljavult az előző részhez képest: a arcvonások és a mozgás aprólékosabban lett kidolgozva, a 2000-ben még egy kicsit elnagyoltak voltak a végtagok és azok kapcsolódása egymáshoz, ezt most



kiküszöbölték és a figurák tényleg élő emberek benyomását keltik. Az EA animátorai egész tetszetős nézősereget is kreáltak, de aki nem rendelkezik egy erőgéppel legalább egy P433-as személyében ami meg van spékelve 128 MB RAM-mal és még egy jó kis videokártyával is, az kény-

telen lesz az optimális grafikai felfestést igénybe venni és ez esetben csak egy összesomott szőnyeg fogja győzelemre buzdítani. A hanghatásokon nemigen volt mit javítani, azok tavaly is kifogástalanok voltak, a mostani speakerek is jól végzik a dolgukat: mindig reagálnak a pályán történteke (szemben a honi kommentátorokkal) és egyfolytában nyomják a sódert. Emellett morajlik a tömeg, csattannak az ütők (és néha a pofonok), csúszik a korong, fékezésnél kapparja a jeget a korink



és ha valami érdemleges (csere, gól, kiállítás) történik, akkor a stadion hangosbemondója is megszólal. A legjobban természetesen a gólt jelző szíréna tetszett (talán nem véletlenül). A mozgás nagyon el van találva, a korisok tényleg csúsznak a jégen, és csak lassabban tudnak megfordulni (akár a valóságban). A bodycheck után úgy borulnak, mint a homokzsák és a következő extrák is helyet kaptak: a játékosok mutatnak egymásnak, néha összeugranak, és a kapus bosszankodik egy bekapott gól után. A játékmódok





közül választhatunk egy szimpla mérkőzést, bajnokságot az általunk összeállított csapatokból vagy az

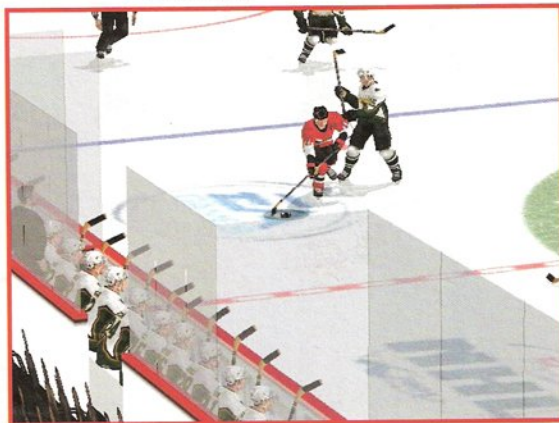
**A kezelhetőség**

A kezelhetőség egy sportjáték legfontosabb vizsgálati tárgya, hiszen



ha játszhatatlan, semmit sem ér a gyönyörű megjelenítés és oda a játékmény is. Szerencsére ebben a kategóriában is jól vizsgázott a NHL 2001, jól játszható, de nem könnyű. Ezt arra értem, hogy csak gyengébb fokozaton jelent gyerekjátékot megterhelni az

NHL csapataiból, de rögtön kezdetünk a rájátszásban is vagy gyakorolhatjuk a büntetőütést. Az Internettel rendelkezők se felejtették el, kétféle hálózati ligába is be lehet szállni a játékban. Akár csak tavaly most is kreálhatunk a kedvenc játékosainkból egy fantáziacsapatot, de bármilyen bajnokságot elkezdve, akár el is lehet adni vagy cserélni a gyengébben teljesítőket, szóval szabad kezünk van az összeállításoknál, de ha ez sem lenne elég, változathatunk még a taktikán is. Örömmel nyugtáztam, hogy a jól ismert tengerentúli klubcsapatok között rajtoltál új újonc a Columbus és a Minnesota is helyet kapott a játékban és most már nem csak az amerikai All-Star és a világ jobb jégkorong-válogatottjai vannak jelen, hanem gyengébb országok összeállításai is találkozhatnak. Segítségként egy külön menüpontban kapott helyet taktikai alakzatunk átállítása és itt tekinthetjük meg és állíthatjuk be a legkülönfélébb támadási variációkat is.



ellenfél hálóját 5-6 góllal, a komolyabb nehézségi szinteken már igen-csak meg kell szenvednünk, hogy többször is be tudjuk kaparni a pakkot. Négy funkció billentyűt oszt-hatunk ki a klaviatúrára vagy a joypadunkra: ha nálunk van a korong löhetünk, passzolhatunk, sprintelhetünk vagy

cselezhetünk. Ha nem mi birtokoljuk, akkor az emberváltás mellett három lehetőségünk van még arra, hogy újra a magunkénak tudhassuk a góllövés elengedhetetlen eszközét, mellesleg ezeket lehet a kedvenc megmozdulásaimat prezentálni. Az elsőt egy kiadós bodycheck keretében lehet ártalmatlanná tenni az ellent, míg a másodikkal egy hasonló, de brutálisabb rácsúszással oszthatjuk ki a 8 napon túl gyógyuló sérüléseket. A harmadik a hagyományos bottal történő korongszerzés. Az első két támadási módnál fontos, hogy megfelelő lendülettel „szerezjük” az ünneprontóinkat, különben túl hamar magukhoz térnek. Még az is idevág, hogy az ilyen belemenésektől póc-

zaton bizhatunk igazán. A védekezés talán egyszerűbb feladatnak bizonyul, hiszen itt csak a szerelés feladatát kell tökéletesen megoldanunk, lévén a kapusunkat a gép irányítja. Aki akarja, magára vállalhatja a hálóőr szerepkörét is, de ez nem olyan hálás feladat, így hamarabb bekapathatunk olyan szemfényvesztő találatokat is amiket robotkapusunk valószínűleg kifogna.

**Összességben**

A játék igen kellemes szórakozást nyújt a sportkedvelőknek. A grafika lenyűgöző és teljesen bele tudja magát élni az ember a hangulatba is. A cég ezúttal is adott arra, hogy minden apró kis részlet megfelelően



legyen kidolgozva és nemigen tudok igazi negatívumokat felhozni, hacsak nem a gólütés nehézségét és a nem annyira tetszetős intrót. A poén szintjén meg lehet még említeni, hogy az EA Sport nem követte az új trendet, így nem került billentyűkiosztásra a hátulról bottal támadás (általában fejre), vagyis az a mozdulat mely a tavalyi szezonban nagyon népszerűvé vált a brutálisabb játékosok körében. Azt hiszem a tömegverekedésben is csak a jövőben bizhatunk. Mindentől függetlenül ez a jelenlegi legjobb hoki program és egyben az egyik legjobb sportjáték is.

Agó

**külsín/belbecs**

LÁTVÁNYOSSÁG	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
JÁTSZHATÓSÁG	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
SZAVATOSSÁG	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
ZENÉBŐNA	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

**summa summarum**

Az idői hoki-idény jól indult az Electronic Arts-nál...

**végítélet**  
**89%**



Teljes magyar nyelvű program.  
3D grafika.  
Stratégia.  
Izgalom.

...és Te...?

Októbertől  
nincsenek örök...örök...

© 2000 by TopWare Interactive AG  
Magyar kiadás: TRAVELBOX-Hungaria Kft.  
3201 Gyöngyös, Pf. 310. Tel: 37/315-905 Fax: 37/504-086  
www.travelbox.hu tbh@interdnet.hu



**EARTH**  
2 1 5 0

**É**  
**HOLD**  
HADMŰVELET

" Egyedi darab a 3D-s stratégiai játékok közt."



# 576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

EGY ÚSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!



01



02



03



04



05



06



07



08



09



10



11



12



13



14



15



16



17



18



19



20



21



22



23



24



25



26



27



28



29



30



31



32

576 Konzol a megszállott játékosok magazinja.

Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni!

Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132

Ha megrendeled (részszánnal utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát **(576 Ft/db)**,

akkor a postaköltséget mi fizetjük!

Na ez így már elég kedvező, nem?

Következő számunk tartalmából:

Spyro Year of Dragon (PS)  
Driver 2 (PS)

Alien Resurrection (PS)  
Chrono Cross (PS)

Medal of Honor

Underground (PS)

Silent Scope (DC)

Blue Stinger (DC)

18 Wheeler (DC)

Jedi Power Battles (DC)  
Mario Party 2 (NG4)

# EZ ÁM A NAGY SZÁM 1 év meg 6 szám



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

Előfizetéssel megrendelem az **576 Konzol** című,  
havonta megjelenő folyóiratot ..... példányban,  
..... hónaptól, egy évre, 5760 Ft-ért.  
Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott  
6 korábbi szám átvételekor fizetem ki.

Név:.....

Cím:.....

E-mail:.....

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

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

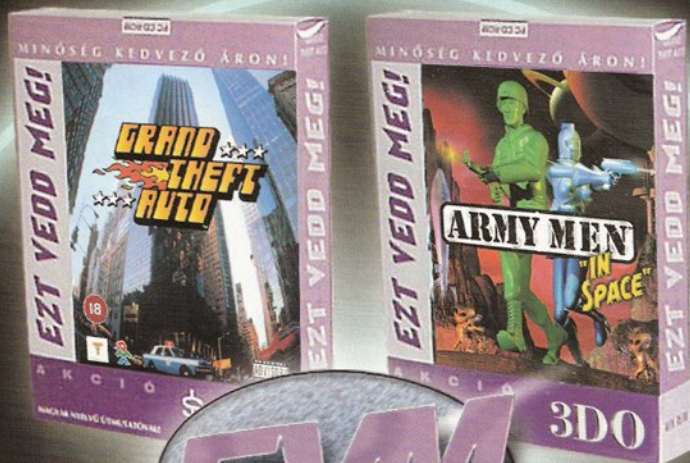


**Ha Ha Ha** - olcsóbb, mint valaha

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

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

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



2999,- **EVM** 2999,-



1999,- 1999,-

**EZT VEDD MEG!**

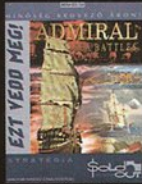
NOVEMBERTŐL AZ ÚJ MEGJELENÉSEK MÁR DVD CSOMAGOLÁSBAN!



# EZT VEDD MEG!



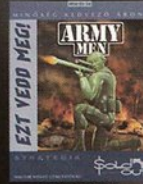
1944



Admiral Sea Battles



Addiction Pinball



Army Men



Apache Longbow



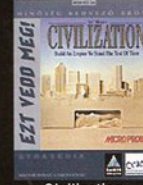
Atomic Bomberman



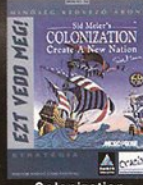
Broken Sword



Broken Sword II



Civilization



Colonization



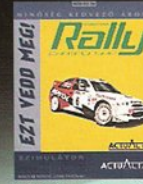
Dark Colony



Deathtrap Dungeon



Flight Unlimited II

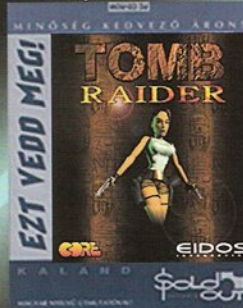


Rally Championship



Might & Magic VI

1999, -



Tomb Raider

1999, -



Myth: The Fallen Lords



Requiem



Screamer



Screamer Rally



Spec Ops



Terracide



Touché



Warcraft



Worms



UFO

Decemberig várható megjelenésink:

- Airport Inc.
- East Front 2
- Fly!
- Grand Theft Auto 2
- Hidden & Dangerous
- Railroad Tycoon 2
- Spec Ops 2: Green Berets





# VYRUZ

★ CSÓKOLOM! TETSZENEK LÖVŐS PROGIT ÁRULNI?

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Chill Con Valley  
Kiadó: C2V  
Web: www.chillconvalley.com  
Minimum: P200, 32 MB RAM  
Ajánlott: P266, 64 MB RAM  
3D kártya: D3D  
Multiplayer: —

**2**030 — Föld. A Világ irányítása az Untel Birodalom kezében összpontosul. Rendőrség, haderő, Giganet, lakosság — s még több is — a Birodalom kontrollja alá esik. Am egyetlen harci prototípus, a Vyruz még mindig ellenáll. Ragadd magadhoz az irányítást s küzdj egy sosem látott erejű CPU ellen.

Mentségemre legyen mondva, hogy ez a szokatlan méretű fantáziatáncolást, valamint díszkrét minimalizmust felvonultató kerettörténet — mert bizony ez az volt — nem az én agyszüleményem, hanem annak a négyesorosnak a lehető leghűbb fordítása, mely a játék elindítása után azonnal képen is törli a gyantúlan jüzet.

Aztán beindul egy egészen frankó kis animáció, melyben közelebről is megcsodálhatjuk az ultraszisztant pilótát, amint végigszáguldozik a Vyruz prototípusa a helyi nevezetességek körzetében.

Aztán csakhamar kiderül: főlősleges a sztóri nivótlan-ságán lovagolni, hiszen a Vyruzba pattanva egy szempillantás alatt levágható a felállás: vagyunk mi, és az Untel Birodalom galád hívei. (Ergo a Föld lakossága.)

A feladat egyrészt igen egyszerű, valamint rámutat a progiklasszikus műfajjára is:

**Kill'em All!**  
Hogy mihez kezd

majd a kissé vitaminihiányosnak tűnő pilóta, miután az eszményi happy end dicsfényében pózolva visszatekint a leirtott bolygóra, optimális esetben még fel is kelti érdeklődésünket.

Ha pedig a grandiózus „halomralövöldözősdi” még némi esztétikummal is párosul, az már több mint jó.

De tessék mondani: párosul? Nos hát, a Vyruz készítői — akik egyébiránt Francia illetőségű urak — az izometrikus megvalósítást alkalmazták, mely segítségével több tucat impresszív méretű térképet alkottak meg. Ezen térképek mindegyike rendelkezik néhány közös vonással, ezek pedig:

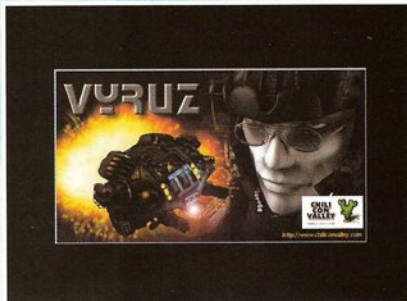


lek leirtásra váró Gonoszokkal, extrákkal, illetve van kijárata, melyen keresztül a soron következő térképre juthatunk. Az objektívák tehát — Isten-

Az egyes modellek szintén teljesen korrekt munkák.

Hosszas elmélkedések után úgy határoztam, ennek megerősítésére el is hintek egy képet a Vyuzról.

Igen ám, csak hogy a szökösködőre vett figura alaposan lerontja a már játékban ábrázolt modellek sprite-verziójának hitelességét. A talán túlzottan is erős kompresszió háló szegénykéik amúgy is elvesztik vonzerejüket jelentős részét már a feleúton, ám az még szomorúbb, hogy a fejlesztők restek



nagyokat pukkannak, maguk mögött hagyva egy „különleges effektus”-ként deklarált fekete pixelhányadé-  
kot. Laza.

## Most akkor ez nem tőkőj?

A helyzet korántsem ilyen gyászos, mert van a játéknak két igen előnyös jellemzője: egyrészt meglepően nehéz, másrészt rendelkezik azzal a tulajdonsággal, melynek birtokában egy shoot'em up már nyugodt szívvel battyoghat vissza az öltözőbe a fellépés után, nevezetesen: muszáj újra és újra próbálni.

„Nehéééé?! Haha, kicsoda béna csávó, há' löni se tud?!” — kérdezném én, ha olvsnám magam.

Nos, a lövöldözgetés még sima ügy, ám a térképekről elmondható, hogy felépítésük valamint a kulccsal nyitandó ajtók révén — lássatok csodát! — némi stratégiázást is be kell dobnunk a leirtásukhoz.

Arra persze senkinek sem érdemes számítania, hogy képtelen lesz érvényesülni a főbb stratégiai alapvetések ismerete nélkül, de kétségtelenül vitális mértékben befolyásolhatja eredményességünket pusztán az, hogy mely útvonalon kezdjük meg a térkép leradírozását. Az irányítás mindemellett kényelmesnek mondható: égerrel, a billentyűzetről, sőt — minden bizonnyal csak a nosztalgikus lelked kedvéért s öröme — még joystickkel is navigálhatjuk a roppant Vyruz.

Mivel a prototípus lenne az az objektum, melyet a játékkal töltött



nek hála — valóban nem mutatnak túl a műfaj sajátosságain — leszámítva némi kulcsvadászatot, illetve kódkeresődít.

A grafikus motor képességeit illetően sajnos már első blikkre ajakbiggyesztést kell produkálnunk. Maximum 640x480-as felbontás, 16 bittel. Hát szabad ilyet 2000-ben, gyerekek?! Lássuk mi az, ami van: a készítőik becsületére legyen mondva, hogy minden térképhez saját arculatot s elemeket gyártottak, ily módon fojtva el az efféle eredetű stuffoknál gyakran jelentkező monotonitás érzetét.







Nyolc féle szakszerkezet áll rendelkezésünkre, az alapnak számító miniguntól egészen a Daikatanás discos mintájára viselkedő körfűrészig. Az igazán szigorú lézerágyúkkal s plazmaköpetekkel fűszerezve az

kétségtelenül megfelel, hogy irtogassunk alatta — annak ellenére is, hogy inkább nyugis, mint adrenalin-pumpáló a szerző megközelítése.

Effektek terén az mondható el, hogy a gépágyúnak gépágyú, a rakéta indításnak rakéta indítás hangja van.

Elegáns megoldás, hogy a minigunnal való bőséges golyózáporoztatás végén tisztán hallható, amint a cső „leperog.” Ami kiakasztó, az a kommentátor fickó, akit valami hihetetlenül gyík orgánummal vert meg a Teremtő, ám lévén ő ezt képtelen elfogadni, buzgó ércésítgetéssel, valamint érezhető megjásztott-



Játékmenete is sajátosnak mondható a pályák hatalmas mivoltának hála. Egyedül a grafika tart a mai szemmel már kritikán alulinak mondhatóhoz, s ez bizony nem jó ajánlólevél afféle Expendable kaliberű — tegyük hozzá, korosabb — vetélytársak árnyékában. Miért nincsenek legalább szimulált fények? Magasabb felbontás? Ne adj isten, rombolhatóbb terep. És talán néhány anyukát sikerül

idő során a legfőbbet van szerencsénk/szerencsétlenségünk szemlélteni, tekintsük is át főbb jellemzőit.

**Bonyolódik a szint**

Na most adott felül két csik, ugyebár. A gyakorlottabb játékosok csakhamar ráébrednek, hogy a felső, vörös csik ad tájékoztatást a pajzsok állapotáról, míg az alsó a Vyrz energiáját tudatja velünk — mely, ha a pajzsok lefogyása után nullára csökkenne — úgy bizony még a prototípus is megpukkan. A térképek vitális alkotóelemei a szétlételhető, sőt mi több: szétlétendő ládarengetégek, hiszen szétamortizálásuk révén jutunk hozzá az elmaradhatatlan extrákhoz, melyek közül egyik — másik kifejezetten ötletes darab.

A teljesség igénye nélkül van itt: láthatatlanná tevő, triplát lövő, sőt időlassító extra is, ám a program nem fukarkodik a nyavalyás antiextrákkal sem, melyeket az ember — lévén az antiextra is extrának tűnik — annak rendje s módja szerint fel is vesz, mert nem kétséges előtte, hogy az a kérdőjel rejti a pálya legmonumentálisabb ágyúját... aztán csak les, mikor a program közli, hogy „XTC!” és a prototípus vagy tíz másodpercen keresztül produkál eszement szárguldást, a vidék állaga pedig átmeleg cseppfolyósba.

Pánikra semmi ok: akárcsak az extrák, a kitolások is mulandóak. Kicsit unfairnek érzem, hogy az — igazán jól használható extrák



arszenál már kellően színesnek s hatásosnak tűnik — tehát a játék fegyverfelhozatala s kínálata egyaránt tetszetős.

Az egyes térképek teljesítése mellett a tűzpárbajok szintjén sem olyan egyszerű. A készítőik igen sunyi módon építkeztek, s a lehető legpimaszabb trükkökkel használják ki a nehézkes oldalazás minden átkát.

Ékes példa rögtön a harmadik térkép közvetlenül lift előtti, izléstelen számú gépágyúval bevédett terme. Ott is van a fotón, lehet őt megnézegetni.



**Zene és effektek**

Egy bizonyos Toy nevű fickó munkáját hallhatjuk a háttérben dübörögni. Korrekt, ám némileg fáradt techno zene, noha akad benne egy-két igen

izgalmas megoldás is. Arra mindenesetre



sággal mondogatja a magát. Ráadásul pillanatokon belül elkezd heveskedni, amint megszüntetjük a hajó irányítását. „Hődőd... mire váááársz?!“ — feletébb durva és irritatív.

**Izítés dolga**

Összességében a Vyrz minden kitételeinek megfelel, melyek egy böcsületes shoot'em up-ot jellemeznek.



majd megbotránkoztatnom, de egy kis ketchup sem ártott volna. Külön öröm, hogy egy mentést követően nem tudjuk újra kezdeni az adott térképet. Ha ez tudatos, akkor gratulálok, ha pedig bug, akkor egy vállvergetés is jár mellé.

gy.z.



használati ideje úgy 5-6 másodperc, míg egyes kitolások közel 20 másodpercig szórakoztatnak minket. Ez viszont tényleg nem tőjük.

**külcsin/belbecs**

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

summa summarum

Értjük ml, értjük...

**végítélet**

**69%**



# THE BLAIR WITCH PROJECTS VOLUME ONE: RUSTIN PARR

★ **JOBB FÉLNI, MINT ÉLNI HAGYNI...**

**SEMÉLYI IGAZOLVÁNY**

**Fejlesztő:** Terminal Reality  
**Kiadó:** Take2  
**Web:** blairwitch.godgames.com  
**Minimum:** P-III 300, 64 MB RAM  
**Ajánlott:** P-III 500, 128 MB RAM  
**3D kártya:** D3D  
**Multiplayer:** —

**1** 941. Október eleje, Anglia, valahol egy sziklaüreg mélyén.

A Kínai egy székben ült háttal az íróasztalnak, szájában vékony pipa égett.

— Gondolja, hogy jó ötlet pont öt odaküldeni? — kérdezte

A fekete szemkötős férfi a kivetítő előtt állt, majd lassan a vállát vonogatva megfordult.

— Lehet, hogy igen lehet, hogy nem. Ki tudhatja?

— Csak azért kérdeztem, mert nem vagyok teljesen biztos Stranger ama kijelentésében, hogy ez afféle gyerekjáték és egy kezdő számára éppen ideális feladat.

Néhány pillanatig csönd honolt a kis szobában, szinte robajként hatott a szoba sarkában álló antik óra csön-des kattogása.

— Maga nagyon jól tudja, hogy nem áll módunkban válogatni az élénk kerülő feladatok között! Napról napra, óráról órára növekszik a káosz ereje és a megfejthetetlen esetek száma is a háromszorosa a múlt években regisztráltaknak. Azzal remélem, egyetért, hogy nem bízhatunk minden esetet Stranger-re és Svetlanara. Már így is kiütköztek rajtuk a figyelmeztető jelek. Emlékezem, hogyan veszítettük el három évvel ezelőtt Bob-ot. Ezek az esetek felfalják, és elevenen elemézik az ember józan esztét. Ha mindent a szabályzat szerint végeznénk, akkor legfeljebb két évig lehetne egy emberünk szolgálatban. Stranger ennek ellenére majd nyolc éve áll a

Spookhouse szolgálatába. Mégis azt kell mondanom, nem azért küldjük Hollidayt a helyszínre, mert tartok Stranger elmeállapotának esetleges változásától.

— Akkor mi oka van ennek az aggályoskodásnak? A jelenlegi helyzet mindenképpen megkövetelné, hogy a lehető legkeményebb emberünket küldjük a helyszínre. — A Kínai eloltotta a pipáját és odaállt a szemkötős mellé.

— Stranger túlságosan brutális. Az ő valódi énje, nem a bájcsevegés és a homályos esetek nyomozgatása. Őt akkor kell bevetnünk, ha már teljesen biztosak vagyunk az ügybe keveredett civilek menthetetlenségében. A New York-i estnél éppen csak sikerült kimagaráznom magunkat a helyi előljárónál. Ezt a hibát nem követhetjük el még

tonsága? Hiszen óriási pazarlás lenne csak azért a halálba küldeni ezt a lányt, mert nem képeztük ki eléggé.

— Nyugodjon meg barátom. Ugyan nem szokásom az ilyen, de úgy döntöttem eltértek a szokásos taktikától, és felderítő munkába kezdtek.

A Kínai arcán egy pillanatra elme-lyültek a ráncok. Nála ez a felháborodás jele volt.

— Igen, igen tudom! Meg kellett volna beszélnem a vezetőséggel, és persze



tésre. Biztos, hogy nem vették észre a helybéliék. Egyetlen napig volt ott és akkor is csak éjszaka végzett kutatásokat a területen. Ez egyben jó alkalom volt arra is, hogy kipróbálja az új asztrálest érzékelőt.

A Kínai ezúttal rezzenéstelen arccal figyelte a szemkötős férfit, arcáról semmit sem lehetett leolvasni.

— Érdekes. Nem is kíváncsi az eredményekre? — kérdezte a szemkötős, jelentős meglepődéssel a hangjában.

— Miért vágjak a szavába, mikor ég a vágtyól, hogy elmondhassa a tapasztaltakat?

A szemkötős elmosolyodott — talán életében először. Aztán kőmerekvővé vált az arca és még a hangja is megváltozott, ahogy a következő kijelentést tette.

— Rustin Parr nem egy leányálom. És ami ott történik az borzasztóbb, mint bármi az eddigi munkáink folyamán. Valamint ha már itt tartunk, én is nagyon aggódom Elspeth miatt, hogy vajon visszatér-e valaha hozzánk.

A szoba levegője keményebbé vált, mint a szikla, amelybe belevájták.

**A Játék**

Emlékeztek még a Resident Evil első részére és a hangulatra, amit ez a játék magával hozott. Mindezt szorozzuk meg legalább négygyel és máris elértük a Rustin Parr színvonalát. Az



egyszer. Néhány évig teljes inkognitóban kell maradnunk. Nem hívhatjuk fel magunkra a hatóság figyelmét.

— Mégis, honnan tudja, hogy megfelelő lesz-e az újonc biz-

önnel is, de értse meg, már így is ki futottunk az időből. Oda-küldtem Svetlana-t egy kis felderí-







David A. Woodard

előzetes tesztverzió megtekintésekor még csak gondolni sem mertem, hogy ilyen csodálatosan felépített történetet és játékmenetet kapok a Blair Witch Project-től. Bizonyára a legtöbbször úgy vélekedtetek, hogy ez a program egy újabb bőr lehúzása lesz a Nocturne-ról, lévén a játék ugyanebben a környezetben játszódik és még a grafikai motor is hasonló. Bártran mondom, aki erre fogadott az bizony tévedett. A Rustin Parr nem követi a Nocturne kevés logikával, de annál több brutális akcióval megtűzdelt játékmenetét. Sokkal inkább hasonlít egy mesteri Hitchcock filmre, amelyet megfűszereztek egy nagyszerű történettel és a lehető legtöbb feszültséget kínáló játékménnyel.

A Spookhouse nyomozóiroda a misztikus és felderíthetetlen bűnesetek felkutatása mellett, a világunkba betörő sátáni gonosz ellen vette fel a küzdelmet, még valamikor az 1800-as évek végén. Ebbe a kis társaságba mindig azok az emberek kerültek be, akik hittek a gonosz létezésében és nem ijedtek meg a saját árnyékuktól. Ennek a nyomozóirodának az egyik legendás alakja Stranger, a mindig napszemüvegben és hosszú ballonkabátban járó férfi, akit a háta mögött csak „démonvadászként” emlegetnek. Stranger nem a szavak embere. Előbb lö, aztán a maradványokból megpróbál rájönni, vajon kit vagy mit aprított fel. Nem hiába kerestek az iroda vezetői egy másik ügynököt a soron következő feladatra. Itt ugyanis nem lesz elég löni, elő kell vennünk a mentális képességeinket is, ha szeretnénk tisztán látni az eseményeket. Akik játszottak az előző részzel, azok emlékezhetnek, hogy a játék inkább az akcióra volt kihegyezve és nem a logikai és nyomozói munkába kellett beleszakad-

nunk. Pontosan ennek a z ellentétként készítették el a Rustin Parr-t a Terminal Reality programozói. Főhősünk ezúttal egy hölgy lesz, az első részből már ismert kutatóorvos és feltaláló Elspeth Holliday. Egy igazi izzig-vérig nyomozóval lesz dol-

dum-dum golyóval felszerelve. A legjobb hatásfokát közelről adja le, szinte széttépi az ellenfeleinket, legyeknek élők vagy holtak. A sörösés puská helyett egy nagy hatótávolságú hangtompított fegyvert kapunk, mellyel a távoli célpontokat apríthatjuk. Egy továbbfejlesztett „napenergia fókuszáló generátorral” is



fel-szerelnek minket. Ez tulajdonképpen a napfény spektrumával azonos, gerjesztett fény sugar kilövésére képes fegyver, mellyel a különböző vámpírt teremtmények ellen vehetjük fel a küzdelmet. Végigjárva a pályákat felszedhetünk és

mikor robban be valami szörnyűség a képernyőre. A fekete humor is helyet kapott a játékbán, ugyanis a figyelmesebbek rögtön az első pályán találkozhatnak Dale Cooper ügynökkel (Twin Peaks), aki egy híres monológját mondja el egy „varázslatos” almás pile felett ülve. A hanghatások és a zene a legprofibb, ha lenne feszültségkeltés rovatunk az összegzésben, akkor ide legalább tíz pontot írnék. Az egyetlen megemlíthető negatívum a gépigény. Már az előzetesben megírtam,



gunk, aki mindig megpróbál a dolgok mögé látni, és úgy előrehaladni, hogy közben megfigyélje a különböző dolgok összefüggéseit. Ebben a játékban, a történet igen nagy szerepet kapott. Az elsődleges célunk az, hogy kinyomozzuk valójában mi történik az erdőszéli kisvárosban. Vajon tényleg igazat beszélnek a helybéliek? Igaz, hogy esténként járkal valami a városban, amit maga a halál és a rettegés kísér? Az idő folyamán többen is eltűnnek a kis közösségből, amit a helyi rendőrség tétlenül figyel. Utolsó reményként a városgazda egy magát meg nem nevező személye az, aki segítséget kér a Spookhouse főnökétől addig, amíg van élő ember. Elspeth egy gyors kiképzést követően máris az új küldetésének színhelyén terem, hogy szembenézzen a mindent elnyelő gonosz erővel.

Fegyverzetünk egy kicsivel módosult az idő folyamán (lévén, hogy majd egy év telt el a Nocturne óta), elsődleges „rendteremtőnk” a Luger 9mm-es katonai pisztoly, a legerősebb

hasznosíthatunk egyéb tárgyakat is. Az öltözöben magunkhoz vehetünk baseballütőt, vagy a rendőrségen a falról leszedhetjük a tűzoltóballát is, mint „gyengébb” közelharc fegyvert. Megemlíthendő még az asztrállest érzékelő, ami hasonlóan működik, mint a mozgásdetektor, csak itt a test vagy szellem kisugárzása hozza működésbe az eszközt.

A játékmenetben mindenről megjegyzéseket készítünk (automatikusan), aztán ezeket analízálva juthatunk el a végkifejletig. Már az első pályánál beleszerettem a programba. Minden egyes feszültséggel teli résznél elkezd viszketni az ember feje teteje, és már csak azt várja,



hogy jelentősen optimalizálták a grafikai kódot, amifől kevesebb lett a töltési idő és valamelyest gyengébb gépen is elfut a program, de a minimális 64 MB ram és egy második generációs 3D kártya elkél a problémamentes működtetéshez. A legvégére csak gratulálni tudok a programozóknak, mert ez a játék egy kihagyhatatlan mérföldkő lett a horror rajongó játékosoknak. Csak így tovább Terminal Reality.

-Uriel-

külcsein/belbecs

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

summa summarum

A program segítségünkre lehet az új maxi Pampers kipróbálásában

végítélet  
**92%**





# IN COLD BLOOD

★ EGY BUKOTT ÜGYNÖK MEMOÁRJAI...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Revolution Software  
Kiadó: Ubi Soft  
Web: www.ubisoft.com  
Minimum: P233, 32 MB RAM  
Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM  
3D kártya: D3D  
Multiplayer: —

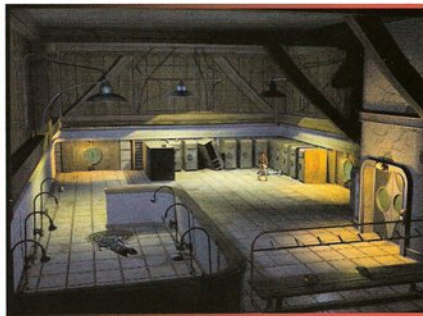
Csupán három év tel el a Broken Sword2 megjelenése óta, most pedig a Revolution Software valami teljesen mással próbálkozik, ami egy kicsit akció és egy kicsit kaland egyszerre, mindez persze egy kicsi konzol feelingel átszőve.

A játék története a közeli jövőben játszódik, amely egészen érezhető valami James Bond irányultság. Küldetésünk során John Cord néven regisztrált MI6-os speciális ügynök szerepét játszhatjuk, akit egy rutin misszióra küldenek a volt Szovjetunió területén lévő, Volgja nevű kisvárosba. Megérkezésünk után viszont kiderül, hogy a „rutin küldetés” egy kicsit több annál, amire Cord számított. Kalandjaink során egy állandó társ Kostov asszisztál misszióink teljesítése során.

A játék kezdetekor egy eléggé zavaros intró láthatunk, amelyet a későbbi cselekmények kibontanak majd. Az első képsorokon szegény Cord egy csöpögő vérel megfestett vizes kádba tekint, amelybe később a fejét is be fogják dugni. Sokan mondhatnák: Mit kezdjek én egy bukott titkos ügynökkel (Hol itt a kihí-



vás?), de ez a véleményünk a játék során változni fog. A „búvárkodás” közben Cord előtt egy ún. életfilm perog le, ami viszont csak a kémtevékenysége közben elkövetett cselekedeteire koncentrálódik. A storyline ebből táplálkozik, mivel ezeken a flashback történeteken keresztül játszhatjuk végig hősnünk tündöklését és bukását. Ezt a poént már sok amerikai filmben ellőtték, de számítógépes játékokban csak most alkalmazták először. Első küldetésünk célja: Keifert a „másik” ügynököt minden áron kimenteni, az igen szigorúan őrzött



rád a PSX által teljesíthető szinten, gondolom az igényesebb kidolgozottság nagyban meghosszabbította volna a fejlesztési időt, de legalább a programnak nincsenek kompatibilitási gondjai, mint általában a PC-re megjelenő „minőségi” Square átiratok tömkelegének. A renderelt intrók mesteriek, igazi filmbéli hatást keltenek, de hozzá kell tennem, hogy egyetlen program sem adható el csupán a jól sikerült animációival. Az animáció állóképbe „fékeződése” egy kicsit a FF7 szagú. („Ha valami jól néz ki, miért ne másolnánk

mákba. Ha jobban megvizsgáljuk a bánya bejáratánál parkoló teherautót, egy érdekes dolgot vehetünk észre, mégpedig, hogy az autó elején egy András Kereszt látható, ami nem igazán illik a képbe, oda inkább egy vörös csillag illet volna, de lehet, hogy a csillag a program készítői által kivitelezett célzás valamire?

## Játékmenet, irányítás

Cord lábai mintha egy kicsé túlméretezettek lennének, ami a többi emberhez képest aránytalan külsőt kölcsönöz. A nyaka viszont egy kicsit rövide sikerült és emiatt egy kicsit ortopéd látványt nyújt, amikor Cord jobbra-balra tekintget. A karakterek mozgása kifejezetten élethű, ez igazából akkor figyelhető meg, amikor létrán mászunk, vagy éppen egy hullát kutatunk át. Végre az alakoknak érezhetően van súlyuk, mivel zuhanás közben nem játsszák el a papírlap figurát. Ez a dicséret sajnos már nem mondható el Cord mozgásáról, mivel az eléggé bénára sikerült. Igen nehéz a közlekedés és a személyekkel való kontaktus kialakítása, többször meg kell kerülnünk azt a személyt, akivel beszélni szeretnénk. (A program igen érzékeny a karakterek egymáshoz viszonyított pozíciójára.) Az irányító billentyű konfigurálása igazi misztikum, ráállsz a kurzorral a balra irányra és ott balra nyomod, akkor megérkezik a többi beállítható billentyű is. A billentyűkhöz rendelhetünk alapfűtást, kűszást, lövést, ezen kívül rendelkeznk egy inventory-val is,

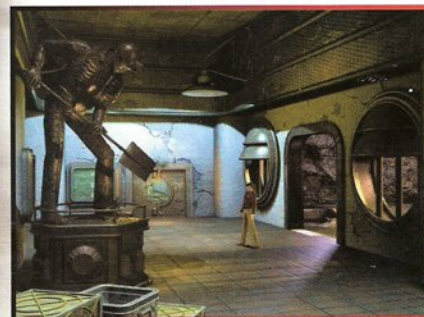


uránium bányából.

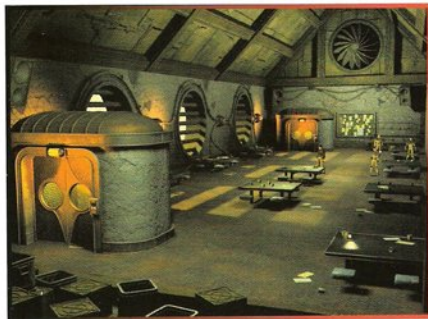
## Grafika, hangok

Mivel egy PSX átiratról van szó, már előre sejthető volt, hogy a mai top PC-k teljesítményét nem fogja igazán kihajítani a program. A hátterek pre-rendereltek, de a Revolution Szoftvernek dicséretére váljon, hogy a grafikákat újra renderelték igaz hogy csak 640x480-as felbontásban, de ez is több mint az FF8-ban elkövetett 320x200 szűrnűsűges vízen áztatott akvarell látványra. Sajnos a karakterek poligon száma megma-

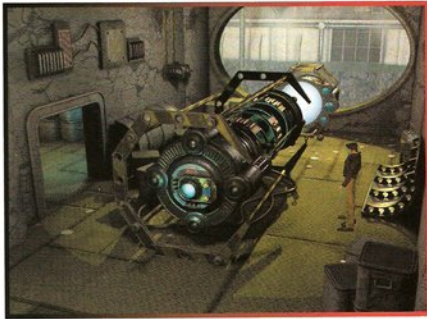
le?) A kameránézetek szintén nagyon jók, csak egy igényes hollywood-i mozihoz tudnám hasonlítani. De ebben az esetben sajnos a játszhatóság rovására megy a mindentelé pörgő-forgó kamera, mivel nem midig látjuk az általunk irányított karaktert, mert a kamera éppen másra figyel. A zenék igazán jó minőségűek és az akcióhoz szinkronizálva mindig nagyon jókor lépnek be. A mesterien elkészített háttérhangok egy kis szint visznek az amúgy száraz pre-renderelt diorá-







amelyben alapfelszereltség a „tudományos” karóra, amellyel kommunikálhatunk a szövetséges erőkkkel, különféle adatbázisokban kutathatunk, vagy éppen számítógép kódo-



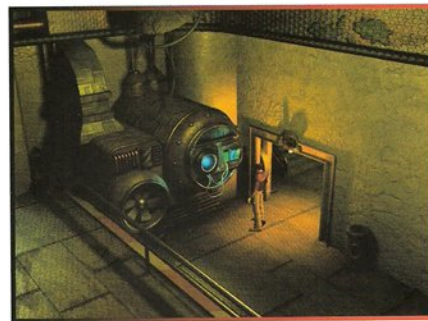
**Egy kis mankó**

Az uránbánya előtt beszélgessünk

alkották, ami garantálja az igazi 007-es hangulatot. Sajnos némi negatívum is akadt: A telepítés 2db Cd-Rom-ot tartalmazó gépben elég érdekes művelet, mivel a telepítő lemezkét mindig az elsődleges meghajtóba kell berakni, a másikban pedig nem ismeri fel a drága. De ha az elsődleges meghajtóról telepítünk, akkor is érhetik

el Kostovval (Mindent témakört járjunk végig.), majd várjuk meg, amíg Kostov a meztláb-as Amerikanszj cigarettáját beki-nálja a muszáknak. Ezután menjünk az őrbódéhoz, de úgy, hogy az őr ne láthasson meg.

meccs közvetítésről diskurálva Keiferről is szerezhetünk némi infót. A kantin után liftezzünk tovább, ahol egy újabb őr fog a vesztébe rohanni (Őt is likvidáljuk, természetesen csak csendesen.) Majd liftezzünk a 2. irodához, ahova belépve a technikusotl érdeklődjünk



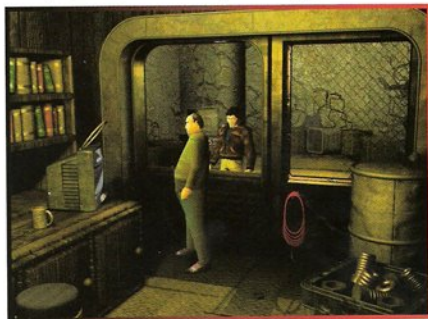
kat törhetünk fel. Sajnos ez a játék sem kerülhette el a végzetét, ugyanis belekerültek a klasszikusnak számító „konzolos” elemek, amelyek valakiből szimpatikus érzelmeket váltanak ki, de akadnak olyanok is, akiket ez kifejezetten idegesít. Lássuk ezeket az izgalmas részeket: Időre teljesítendő feladatok, különféle logikai feladványok (titkos ajtók aktiválása, robotok leállítása, fegyverek hatástalanítása). Talán a többi ilyen stílusú program közül a poénok emelik magasra eme alkotást, amelyek leginkább szövből hangzanak el,

meglepetések még a rutinos rókákat is. A lemezcsérénél mindig várjuk meg, hogy a Drive Led-je elaludjon, és csak után nyomjunk entert, egyébként a program intelligens kilép és kezdhettjük a telepítést újra.

Egy másik nem túl pozitív tényező a hosszú töltési idő, amit egy igényes animáció feledtet. Szerencsére ez csak a játék kezdetére jellemző. A megcsillanó, felszedhető objektumok nagyban megkönnyítik a játékosok életét (szinte minden ehhez hasonló alkotásban szerepel, legalábbis konzolon ☺) A PC-s egyedektől talán egy kicsit több kreativitást várnak?



Küsszünk át a bódé előtt és a két őr mögött. A kapun belépve forduljunk balra, és a falújságot olvassuk el, ami némi információval szolgál Keifer ügynökről. Majd menjünk vissza az előző képernyőre, menjünk be az ajtón és a szoba közepén álló



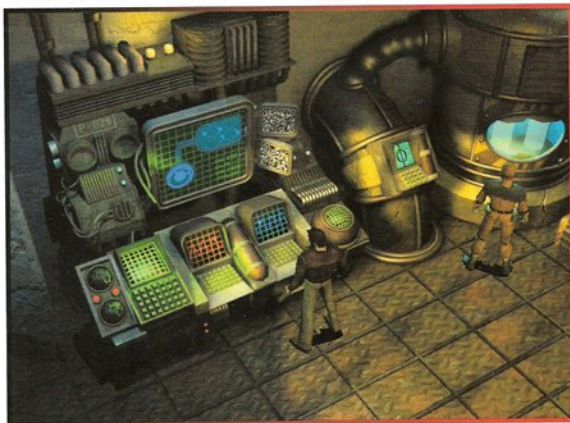
Keiferről. Ha ezzel végeztünk a 3. irodán keresztülhaladva, menjünk a 4. irodába, ahol csatlakozunk a számítógépre, amelyről Keifer adatait kell letöltenünk. Ha végeztünk a letöltéssel, menjünk vissza a 3. irodába és sétáljunk le a lépcsőn. Menjünk a folyosón, amíg egy jobbra nyílt ajtó nem találunk, ezen menjünk be. Ezzel megérkezünk a Bánya részlegbe, itt beszélgessünk a raktárossal. Ezután gyárlátogatást tehetünk az indukciós gyorsítónál... Ez csak a történet 1/20-a, a java még ezután következik.

örnek, adjuk be a nagy dumát. Ha véget ért a beszélgetés, menjünk a zuhanyzóhoz és várjuk meg, míg a két katona befejezi a diskurzust. A zuhanyzóban surranjunk az egyedül maradt katona mögé és üssük le. Ugyanezt a módszert alkalmazzuk a másik két őrnél is. (A fegyvert nem szabad használnunk.) Ezután menjünk a kantinba, ahol a TV

Mindenkinek bátran ajánlom, mivel az ilyen program igen ritka a PC-n és a konvertálás is nagyon jól sikerült. Igaz, hogy a sztori egy kicsit hosszú lett, de a műfaj kedvelői biztosan nem fogják sajnálni az időt a végjátászásra. Kisebb gyermekbetegségei ellenére még mindig unikumnak számít a PC-s platformon.



de vannak egyéb pikáns részletek is, pl. Kostov fenék vakarása és a második küldetésben megfigyelhető a szuper kém a wc-n című rövidfilm is. (Pedig James Bondnak nincs is anyagcsereje, mivel a 007-es filmekben evés, ivás, és egyéb szükségletek nélküli képes az életben maradásra.) A storyline igen hosszú, a játék igen sok izgalmas órát ígér. A script-eket mind, egytől-egyik profi amerikai történetírők



KeFe™

**külsín/belbecs**

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
STAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBŐNA	■■■■■■■■■■

**summa summarum**

**Hurrá!!!  
Végre egy jó konverzió!**

**végítélet**

**89%**







# ACOMP SZÁMÍTÓGÉP KONFIGURÁCIÓK

ZENITH

- Intel Pentium III vagy Celeron prociával
- **ABIT BE6 II RAID alaplap**
- Ultra DMA100
- 128MB SDRAM
- 30GB Quantum merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 8x DVD meghajtó
- **SoundBlaster Live! Value hangkártya**
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet



- Intel Pentium III 800MHz
- ATI Radeon 64MB TV OUT

**299.900 Ft**

- Intel Celeron 700MHz
- ATI Fury MAXX 64MB VGA

**229.900 Ft**



Az ACOMP AMD egy kimagasló teljesítményű, AMD processzorral épülő konfigurációk. Bizton állíthatom, hogy nem spóroltunk ki semmit, ami a mai játékok maximális élvezetéhez szükséges. Cégünknel először kapható az AMD Duron / Thunderbird processzor család, és ezt azonnal beépítettük ebbe a gépbe. A gép nemcsak a proci sebességére lehet büszke, de az egyik legjobb TV kimenetes videokártya az ATI Expert 2000, és egy hatalmas kapacitású 30GB-os Quantum merevlemez is belekerült. Ha a csúcskategória vételére kissé soknak tűnik, válassza a gépet a kedvezőbb vételűre Duron 700MHz-es prociával és CD-ROM meghajtóval. Különleges ajánlatunk a géphez, hogy 20%-al kevesebb felárért hozzájuthat az egyik leggyorsabb 3D-s videokártyához a Nvidia GeForce2 MX 32MB TV-OUT kártyához!

- AMD Duron vagy Thunderbird processzorral
- Ultra DMA66
- 64MB SDRAM
- **30GB Quantum merevlemez**
- **Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya**
- ATI Expert 2000 videokártya 32MB/TV-Out
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

- AMD Thunderbird 900MHz
- 8x DVD meghajtó

**199.900 Ft**

- AMD Duron 700MHz
- 48x CD-ROM meghajtó

**149.900 Ft**

AMD

## NVIDIA GEFORCE2 MX TV-OUT VIDEÓKÁRTYA FELÁR ATI EXPERTRŐL 8.000 FT!

EXPLORER

- Intel Pentium III vagy Celeron processzor
- Ultra DMA66
- 128MB SDRAM
- 30GB Quantum merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATI Expert 2000 videokártya 32MB/TV-Out
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax Modem 56kbps V90 beépített
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Az ACOMP EXPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép Intel Celeron 633 vagy Intel Pentium III 800MHz-es processzorral. A 128MB memória minden program zökkenőmentes futtatását lehetővé teszi. Az ATI videokártyák állítják elő a legjobb minőségű, éles és részletgazdag videojelet. A gépben a játékok és DVD filmek futtatására is alkalmas 32MB-os TV kimenetes ATI Expert 2000 kártyát helyeztünk el. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányosan aron kielégíti. Különleges ajánlatunk a géphez, hogy 20%-al kevesebb felárért hozzájuthat a leggyorsabb 3D-s videokártyához a Nvidia GeForce2 MX 32MB TV-OUT kártyához!

- Intel Pentium III 800MHz
- 8x DVD meghajtó

**219.900 Ft**

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

**164.900 Ft**



A gépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows-os irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép 64MB memóriája és 18.2GB-os merevlemez elegendő kapacitású bármely program számára. A CD-ROM meghajtó, a hangkártya és a FaxModem segítségével az Internet elérése, MultiMédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges. Ha a gépet a nagyobb teljesítményű videokártyával választja, akkor a játékprogramok is tökéletesen futtathatóak lesznek. A gépet Intel Celeron 600 vagy 633MHz-es processzorral ajánljuk.

- Intel Celeron processzorral
- 64MB SDRAM
- 18.2GB Ultra DMA merevlemez
- 48x CD-ROM meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 3D sztereó hangkártya
- Fax Modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

- Intel Celeron 600MHz
- S3 Trio3D VGA 4MB RAM

**119.900 Ft**

- Intel Celeron 633MHz
- RivaTNT2 Vanta VGA 16MB

**129.900 Ft**

BASE

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

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

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



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

Faxbank: 2-333-666/1477##

Számítástechnika



# LEGO CREATOR KNIGHTS' KINGDOM

★ ...EGYSZER FELÉPÜL VÉGRE A VÁRUNK...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Superscape  
 Kiadó: LEGO Media  
 Web: www.lego.com  
 Minimum: P-II 300, 32 MB RAM  
 Ajánlott: P-II 400, 64 MB RAM  
 3D kártya: D3D  
 Multiplayer: —

**A**nno tudomisen mikor, legurult a LEGO gyár futószalagjáról az első lovagi vár. Miután felvették, és piacra dobták bebizonyosodott, hogy az emberekben van igény a titokzatos középkori hangulatot teremtő műanyag „izék”-re. Mind a mai napig tartó örület hatására végelelhatatlan sorokban kígyóznak a különböző kizserelésekben árusított középkori LEGO-k. Ezt a hullámot lovagolja meg jelen programunk is. A LEGO Constructor sorozat, mert hisz azzá akarják tenni, minden LEGO-játék típust fel fog vonatolni és talán a Technics várható majd a legérdekesebbnek.

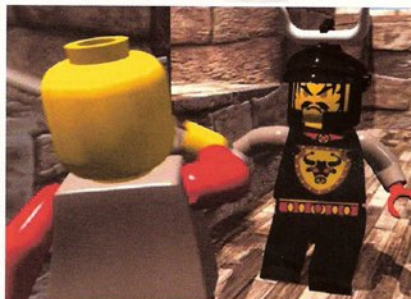
Végre nem érheti az a vád az alkotókat, hogy máshonnan merítették az ötleteket, mert már nagyon rég jelent meg ilyen eredeti játék a piacon. Pontosan arról szól, ami megmozgatja az embereket a



hagyományos LEGO játékokkal kapcsolatban is. Itt ugyanis a főszerep az építkezés- és az alkotás örömeinek maximális megvalósításáé. Teszi ezt rengeteg új, és ötletes megoldással még élvezetesebbé.

végig a remek animációkat.

A spártainak nevezhető nyitómenü után, hova is vezethetne első utunk, mint a mindannyiunk számára oly népszerű Options menübe. Itt ér



jük meg őszintén ez nem mindig tőkéletes. Miután itt kiköcsködtük magunkat, visszatérve a főmenübe neki is ugorhatunk a játéknak.

Sajnos a tutorialon mindenegyes kezdésnél át kell verekednünk magunkat, mert semmilyen lehetőség nincs arra, hogy akár csak a magyarázó szöveget is átugorjuk. Az egyébként pofonegyszerű irányítást is jó alaposan elmagyarázzák nekünk, így semmi sem szabhat gátat a mihamarabbi várépítésnek.

Miután elsajátítottuk a kezelést, és végig hallgattuk a jónép bemutatkozását, több játékmód közül is választhatunk. Alapjaitól kezdetünk építkezni, vagy egy már félig-meddig felépített várost tőkéletesíthetünk, és megadott modulokból megtervezhetjük álmaink várát. Az alkatrészek rendeltetésük szerint vannak csoportosítva, úgy mint: élőlények, falak, támadó eszközök, díszítő elemek, csapdák, és a speciális kovács műhelyben kifejlesztett különleges épületek.



Valójában még itt az elején hangsúlyozom, hogy nyomába sem ér a „valós” építgetésnek, a gyerekek kezűgyességét sem fejlesztli, de itt legalább nem fenyeget az a veszély, hogy idő előtt fogy el egy bizonyos színű vagy formájú LEGO-kocka.

minket az első meglepetés, hiszen a beállítási lehetőségek enyhén szólva is korlátozottak. Szinte mindent az asztal alapján állít be, s vall-

Az installálás után, a LEGO Media már jól ismer logója „rakódik össze”. Majd szembesülhetünk azzal a ténnyel, hogy az animátorok és a grafikusok nem sorolhatóak be a pályakezdő dilettánsok kategóriájába, hiszen most is bebizonyították, hogy értenek a szakmájukhoz. Amit alkottak, az a maga kategóriájában döbbenetesen jó, és ez a játék menet folyamán sem hagy alább. Visszaköszönnek az azok a régi szép idők, amikor még izgatottan vártuk a küldetés végét, és szájaitva ámultuk







Itt jegyzem meg, hogy a kovácsműhely, egy játék a játékban. A kereskedelmi forgalomba került valamennyi kiegészítőt legyárthatjuk, és alkalmazhatjuk, hogy minél fejlettebb királyi rezidenciát hozzunk létre. Ez úgy történik, hogy az összeépítési rajzot követve mi magunk helyezzük el az egyes elemeket. Miután kész, modulként helyezhető fel a kívánt fő épületbe.

Ha felépítettük, vagy kiegészítettük új rezidenciánkat, akkor el is kezdhünk LEGO-zni. Pont úgy, ahogy a valóságban. A játéktérbe helyezett emberkék, gépek, és egyéb kreatúrák, egy eleve elrendelt (általában torz nyolcas) alakban mozognak, illetve mozognának, mert ezt csak akkor teszik, amikor a „csapóval” útnak indítjuk őket. Miután megindult a nagy sürgés-forgás akár madár vagy fp-nézetben is szemlélhetjük alkotásunkat. Minden mozgó objektum rendelkezik egy speciális mozgatsalissal, amit robbanó LEGO-kocka ikonon hajtathatunk vele végre. Ezzel az ikonon, például löhetünk a katalapulttal, vagy suhinthatunk egyet a nagy bűdös semmibe a hős lovaggal. Ha a katalapult, vagy a hős lovag véletlenül (persze direkt) eltalál valamit, legyen az ember, vagy maga a szent vár, akkor az

sebződik, és ha sokat sebződik, akkor egy heveny robbanás (szaszaszt repülő poligonok) keretei között jobb létre szenderül. Érdekesség például hogy a középkorban ugye még nem ismerték a statikát, így ha a vártorony alját kilövik, az nem omlik össze, hanem a többi modul marad szépen a helyén, ami elég bizarr látványt nyújt. Ugyan ez vonatkozik a várfalakra felállított őrszemekre is. Nem érdekli



elsőre kicsit műanyag(vér)-fagyasztónak tűnhet, de aggodalomra semmim ok, a program miért is épp erről venne tudomást. Így el LEGO-zgatva észre sem vesszük, és pillanatok alatt elröpül egynehány óra. Gyakran előfordult azonban, hogy a gép megunja az óradobálást, és közli, hogy kalap kabát, kilépek. Ekkor nincs más hátra, mint újrajátszani a nagy LEGO háborút.

Nem esett még szó a hangokról, ami ugye sarkalatos pontja a hangulatremtésnek. A játék menete közben választhatunk hat féle zene közül, ami mindaddig folyamatosan szól, amíg át-, vagy ki nem kapcsoljuk.

LEGO (most és mindörökké)

Egyre inkább elfogadottabb trend a valós játékok egyre tökéletesebb virtuális adaptálása. Talán a Hasbro volt idáig a legsikeresebb. A világszerte méltán népszerű Lego cég, hallgatván az idő, no meg a nyereség sürgető szavára, a minap arra az elhatározásra jutott, hogy nem lafacacázik tovább, és betör a virtuális világba. Ennek elvégzésére létrehozta a LEGO Media csoportot. Tette ezt egyrészt a jó reklám és marketing miatt, másrészt, hogy újra kedvet csináljon az ifjabbknak egy kis „valós” játékhöz.

Pár hónappal ezelőtt, mint egy próbaképpen bedobták a mélyvízbe a LEGO Racert. A fogadtatás úgy látszik, hogy meglegedettséggel töltötte el a marketing osztály vezetőjét, hiszen meglepően nagy számban kezdték el ontani a LEGO alapú játékokat. Ezeknek közös jellemvonásuk, hogy nem igazán eredeti ötleteket dolgoznak fel, profi szinten. Valamint az, hogy az ifjabb korosztályt célozzák meg. Ez az irányítás és menürendszer spártai leegyszerűsítésében és az option menü csonkolt változatában jelenik meg leginkább.

őket, ha a lábuk alól elfogy a talaj, azért csak masíroznak tovább a levegőbe, mint ha mi sem történt volna. Régi igazság, hogy gyerek kezébe kés, olló és kard nem való! Néha a katonák a saját lábukat is képesek levágni le a nagy suhogtatásban, ami így

Bizony ez elég hamar megtörténik, mert a modulok nem igazán fantáziadúsak, és épp ezért unalmassá válnak.

Mint azt fentebb leírtam, nem igazán mondható stabilnak a játék. Igaz, ami igaz nem is nevezném „játék”-nak, hiszen teljesen hiányzik belőle a cél. Nem érzem magam motiváltnak, hogy valamely küldetést teljesítve tovább haladhasson a sztori, mert ilyen sajnos nincsen. Ez pusztán önmagáról a játékról szól, és semmi többről.

Végezetül essen egynehány szó a kevésbé jó dolgokról. Bika egy gépre lesz szükséged ahhoz, hogy maximális részletességgel minden egység minden mozgásfázisát végig tud követni. És talán még annyit hozzáteszek, hogy lényegesen jobban is meg lehetett volna csinálni, hiszen egy ilyen remek ötletben sokkal több szunnyadó lehetőség van, mint amennyivel találkoztam. Remélem a sorozat többi tagjánál, már nem követik el azokat az apró hibákat, amelyekről kissé kesernyés lesz a játékosok szájíze.

Lehet, hogy én vagyok a nem normális, de keresve sem találtam a több játékos üzemmódot. Bizony nagy kár, mert kicsoda háborukat vívhatnánk...



-p.b.-

**külsin/belbecs**

LÁTÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZÁVATÓSÁG	■■■■■■■■■■
ZENE BONA	■■■■■■■■■■

**summa summarum**

**Új stílus született!**

**végitelet**

**88%**



# LEGOLAND

★ A HELY, AMI IGAZÁN KÖZEL ÁLL ÖNHÖZ

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Digital Domain  
 Kiadó: LEGO Media  
 Web: www.lego.com  
 Minimum: P-II 233, 32 MB RAM  
 Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM  
 3D kártya: —  
 Multiplayer: —

Az előző két oldalon olvasott várépitő játszadozás után elérkezett az e havi szám szenzációjához, a LEGO-birodalom zászlóshajójaként büszkélkedő LEGOLAND-hoz! Végre megérkezett, dokkba vontatva várja, hogy felfedezzük legrejtettebb titkait. Miután a katonazenekar utolsó trombitája is elfújta a szilenciumot, és távozott az apró kis zászlócskával integető ünneplő tömeg, vessük bele magunkat, és vegyük sorra, miket is terveztek a fedélzetre, s alá, az eldugott hajótestbe a konstruktőrei.

Nem véletlenül használtam a zászlóshajó hasonlatot. Csodálatosképpen ez egy LEGOLAND SZIMULÁTOR. Aki oly régen volt már gyerek, hogy fogalma sincs arról mi az a LEGOLAND, annak elárulom: egyfajta vidámpark. A történet egyszerű. Hajdanában élt egy emberke (Nsz: Ole Kirk Christiansen) aki Hollandiában a mocsarairól elhíresült Billud nevű kis sárfészekben tengette napjait, míg egy napon az a zseniális ötlete támadt, hogy apró fa állatkákat készítsen. Még nagyobb leleménységéről tett tanúbizonyságot, amikor ezeket a kis játékokat a helyi játékkereskedőnek eladta. Fiának köszönheti azonban, hogy cége nem merült a feledés homályába, ami ha nincs a LEGO, a fa állatkákkal megtörtént volna. Ő találta ki ugyanis a



Lego-kockát, pontosan ugyanúgy, ahogy azt ma is látjuk. Hogy lett LEGO? Nos ez a LEG GODT kifejezés rövidítése, ami magyarul annyit tesz: Játsszatok Jóll! Ma már nyoma sincs a sáros kis falunak, helyette egy csodálatos mesevilág fogadja a látogatókat. Apró makettek egész sora, és a vidámparkok népszerű berendezési tárgyai csalogatják a kíváncsi turistákat. A makettek a világ leghíresebb épületeiről mintáztak apró



Egy kevésbé számottevő maketté dán királyi várat az Amalloborgot mintázza szám szerint 900 000 Lego-kockából! Tudjátok mennyi ez? Ha ezeket egymásmellé tenénk, akkor ez hozzávetőlegesen 45 km lenne! A bő lére eresztett, de feltétlenül említésre érdemes információkat tartalmazó bevezető után lássuk

mitagadás, vidámparkunk elég kicsi, hogy mást ne mondjak, van benne egy LEGO-bolt és slussz. Hogy mi szüksége van a LEGO-embereknek LEGO-ra az rejtély, biztos azt eszik vagy tudom is én. Célunk mi más lehetne, hogy felépítsük álmaink vidámparkját. Nem kis reklámfogás, hogy a parkot a hagyományos eszközök (bűfő, ringlispil, fa, stb...) mellett az új LEGO-típusokból felépített régiókkal is színesíthetjük (Castle, Wild West, Adventures). Ebben lesz segítségünkre a villanyszerelés „felfedezője”: Voltage professzor. A szenilis öregúr feltalálta az időgépet, és szülőkörtségének köszönhetően ezt egy vidámpark fejlesztésére használja. Szegénynek soha nem jön be semmi, mindig valami fatális hibát vét, és ebből születnek az új épületek. Sajnos a játékban közvetlenül nem tudjuk elérni őt (biztos a LEGO Racers-re edz). A másik elektromos guru a bájos JP, aki azon túl, hogy Voltage segítje még a park karbantartásáért is felel. Egy kis „fészkerben” lakik számos ikertestvérrel egyetemben, és innen tudjuk őt elérni a játék folyamán, ha valami baj van. Szintén ilyen

mit is rejt a műrekek.

Békés mindennapjainkat a telefon csörgése zavarja meg. Oktondi módon felvesszük, és a vonal másik végén egy kedves LEGO-hang közli velünk, hogy kicsiny vidámparkunkban nincs minden rendjén. Nos

műrekek, melyeket mind a mai napig folyamatosan bővítenek.







népes család tagja kertészünk, aki a növények ültetéséért, gondozásáért felel. A kérdés csak az: Mit kell egy műanyag fán gondozni? (Biztos letörölgetik róla a port, vagy locsolgatja őket, mint Marinéni a művirágait).

Csapatunk legnépszerűlenebb tagja Jonathan Ablebody, aki az állandó belebeszélésével a játékos gumiasztal idegrendszere szerén szeret ugránozni. Egyébiránt a help feladatát látja el, sajnos

túláságosan is lelkesen. Van még egy szakács, aki időnként a konyhai dolgokról hablatyol, és egy rendőr, aki a menüpontok közti útvessztőben kalauzol lelkes odaadással bennünket. Most, hogy a csapatnévsor kihirdetésén túl vagyunk, neki is duráthatjuk magunkat a játéknak.

A hagyományos vidámpark menedszereknek megfelelően minél látványosabb a parkod, annál több pénzt kaszálhatsz. Bár pénz gondunk valószínűleg soha sem lesz, hiszen a berendezések elég olcsók, és a bevétel még egyetlen egy bolttal is tetemes. Szabad játékot csak az első küldetés végigjátszása után játszhatunk. Egy különösnek tűnő menürend-

szeren kell beállítani az induló épületeket, amiből csak korlátozott számban válogathatunk.

A sima négyzet alapú épületek mellett építhetünk úgynevezett



pályás épület komplexumokat is. Ezek alkatrészeit a főépület alatt, hozzá láncolva találhatjuk meg. Például az autópálya darabjai, nem árt, ha csatlakoznak egymáshoz, és a hajó forgalom is minimális lesz egy olyan tavon, amihez nincs kikötő építve. Nem kell túlzásokba esni a kertépítéssel sem. Viszont a dekorációra érdemes költeni.

Ha egy látogatóra rákattintunk,



akkor egy kis buborék jelenik meg a feje fölött, amiben leírják, hogy mi a baja és minek örül. Aminek örül, azzal nem kell foglalkozni, ami pedig bántja, azt rövid úton orvosoljuk.

Egy gyors gondolatrástással élve, a rövid közlekedő utak építése rendkívül fontos dolog. Kí tudja azt, hogy egy műanyag bábu miért fárad el egy fél képernyős gyaloglástól? Bár az épületeket lebonthatatlan utakkal veszi körül a gép, a jó úthálózat kiépítése sarkalatos pontja a játéknak. (Bár ahogy kinéznek...)

A játékmenet egyébként minimális kihívást jelent a gyerkőcöknek is, így egy idő után unalmassá válhat. Ez a játék nem a gazdasági szil-

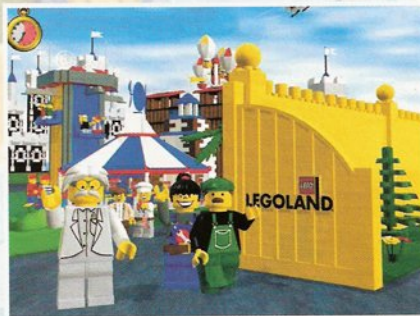
és itt a program Achilles sarka. Minden ami sallang másból, az itt csodálatos. A filmbetétek és az animációk döbbenetesek. Megadják a játék alaphangulatát, azt a fajta bumfordi bájt, ami ezt az egész világot jellemzi. A játékban a gépek, emberkék, megvalósítása részletes és igen szépen kidolgozott. A Lego színvilágát és építő képességét maximálisan kihasználja.

Bajom nekem csak az utakkal volt. Ezek ugyanis szürke beton csíkok, amik nem mutatnak túl szépen. A másik gond a 800\*600 max felbontás. Na de uraim, ilyet az ezredfordulón!

A zene elhanyagolható, és az effektek sem mennek valami csoda számba. Ami kimondottan idegítő, az az állandó help, valamint a különböző ikonok ráhúzásakor megszólaló magyarázat. Miért kell deblinek nézni a gyerekeket, amikor egy tizenéves már meg tudja jegyezni, hogy a lovagvár ikon egy (ki hinné) lovagvár építését rejti magában. Főleg ez ezt mindig elmondani.

Mindazon által egy kedves játék, és aki szeret szöszmötölni unalmas, esőáztatta vasárnapdelutánon egy park berendezésével, az kellemes órákat tölthet a gép előtt.

-p.b.-



mulációról szól, hanem a minél szebb megvalósításról. Az esztétikai érzék fejlesztésére mindenképpen jó. (Ó, ha még kertitörpéket és piros csőrű golyákat is tehettek volna a sziklakertek közepére...)



**külcsin/belbecs**

LÁTVÁNYOSSÁG	□	□	□	□	□	□	□	□	□
JÁTSZHATÓSÁG	□	□	□	□	□	□	□	□	□
SZAVATOSSÁG	□	□	□	□	□	□	□	□	□
ZENEIBONA	□	□	□	□	□	□	□	□	□

**summa summarum**

Az ifjak Roller Coaster Tycoon-ja

**végítélet**

**75%**



# LEGO ALPHA TEAM

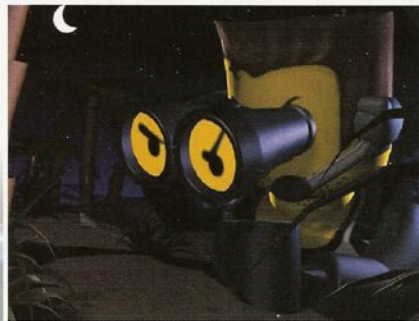
★ LEGO-ORSZÁG KATONÁI...

**személyi igazolvány**

**Feljesztő:** Digital Domain  
**Kiadó:** LEGO Media  
**Web:** www.lego.com  
**Minimum:** P-II 233, 32 MB RAM  
**Ajánlott:** P-II 300, 64 MB RAM  
**3D kártya:** D3D  
**Multiplayer:** —

**G**onosz világban élünk. A pénz utáni sóvárgás, a hatalomvágy, a kapzsiság szép lassan mindent maga alá gyűr. Hol vannak már az erkölcsök és a régiszépi idők? Nincs ez másként játékoszágban sem, begyűrűznek még oda is az emberi bajok. Sajnos a LEGO-világ is kitermelte saját söpredékét, (hiába a minőségi műanyag) akik álnok terveket kezdtek szövögetni a békés Lego-társadalom ellen. Jobbik eset lenne, ha csak szövögettek volna, de egyikük, túllépve a tervezgetés kereteit úgy dönt, a tettek mezejére lépve valóra váltja gonosz agyszüleményeit. Nos pechünkre ezeknek az álmoknak a tárgyai éppen mi magunk vagyunk, és széles baráti körünk. Elképesztő szemtelenséggel rabolja el csapatunk egynehány tagját, majd a világ különböző helyein rabként tartva rejtgeti őket.

De ahogy az a mesékben lenni szokott, a jó tündérek nem engedik mégsem, hogy a gonosz csak úgy, könnyedén garázdálkodjon, (hogy egyáltalán miért engedik?) és ez most is így van! Az Alpha Team egy prominens tagja kicsúszott a kezei közül, és bátorságtól duzzadó plasztik mellkassal indul hősi küldetését végrehajtani. Az ő feje helyett kell neked gondolkodnod, hiszen szegény csak egy aprócska műanyag figura, akiben a hőstettek után ugyan ég a vágy, de parányi fejébe már nem



jutott egy cseppnyi agyacska sem. Rádásul nem is egészen úgy történnek a dolgok, ahogyan azt a cím, és a frenetikus nyitó animáció sejtetni engedti. Emberkénk a mérhetetlenül morcos szemöldökfráncolásnál, és a féktelen rohángalásnál többre képtelen, kezében ő az eszköz, mellyel magadra véve az ő gondjait, valóra válthatod féktelen ambícióit.

A te feladatod, miután elsajátítottad az elsöre nyakatekertnek tűnő irányítást,

mámorító érzés is az állandó zuhanás, mert a célja nem ez, hanem hogy elérje az objektumot, amelyből kiszabadíthatja hasonló műveltségi szinten mozgó apró társát. Mindössze az „bonyolítja” a játékot, hogy adott pályán csak korlátozott mennyiségű követ mozdíthatsz el. Ha ez elsöre (majd megtapasztalod) nem is lenne olyan egyszerű feladat, könnyítésként (segítségére vannak a tündérkék) korlátlan ideig rendezkedhetsz. Ha elkészültél, az állalad leg-

és töretlen lelkesedéssel szalad tovább az új irány felé. Ha ügyesek voltunk, akkor kis kománk a legkevésbé fontos testrészeivel nekirohan az ajtónyitó gombnak, és máris léphetünk tovább.

Ennyi, és nem több. Azonban ez épp elég. Mókás egy játék, és nem is olyan hajlós az a minimum konfiguráció. Kár, hogy a zene élvezetét nem tartották fontosnak a program készítői. Továbbá magán viseli a konzolos és gyermekbetegségeit (nincs Config Key, csapnivaló irányítás, stb...).



Aki szereti a logikai játékokat, és nem riad vissza a LEGO kissé különleges (talán még futurisztikusnak is nevezhető) világtól, bátran nekiin-

duulhat, és velem együtt jókat röhöghet ezen a kedves kis játékon. Gyermekeknek készült ugyan, és ezt nem is rejti véka alá, azonban fenn áll a veszélye annak, hogy ha gyermekünk elakad, akkor nekünk kell segítenünk neki, és ez nem mindig könnyű feladat.

jobbna talált útvonal térképpel, akkor érkezik csak el a kis maratoni futóbajnok ideje. Egy hanyag kattintás, és már indulhat is.

Jó katonához illően nem kérdez, hanem nekiáll és eszeveszett (esze amúgy sem volt sok) gyorsasággal nekiindul, és mint egy örült baseball játékos sorban megérinti az irányító kavicsokat, ahol is meglepő módon irányt változtat,

-p.b.-



**külsín/belbecs**

LÁTVÁNYOSSÁG	□□□□□□□□
JÁTSZHATÓSÁG	□□□□□□□□
STAVATÓSÁG	□□□□□□□□
ZENE/BONNA	□□□□□□□□

**summa summarum**

**Nem is rossz szórakozás  
-hat év felettieknek is!**

**végítélet**  
**60%**







# RECON

★ A CHOPFLIFTER 2000-ES REINKARNÁCIÓJA

**SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY**

**Fejlesztő:** 2000 Exolt Software  
**Kiadó:** Stewart Studio  
**Web:** www.newagegame.com/recon  
**Minimum:** P200, 64 MB RAM  
**Ajánlott:** P-II 300, 128 MB RAM  
**3D kártya:** D3D  
**Multiplayer:** LAN, Internet

Nem is olyan régen — talán még emlékeztek rá —, amint a Rogue Squadronban örületes tempóval száguldozva pusztíthatóak a birodalmi flottához tartozó egységeket. Most újra itt van egy hasonló „örület” a 2000 Exolt software jóvoltából. A program azok számára készült közületek, akik kedvelik a külső nézőpontból pilótaként végrehajtható hőstetteket. Na és persze ügyességeket, leleményességeket teljes mértékben kihasználhatók a csaták során, amit ha tökéletesen hajtotok végre, sikerül elsöpörnötök a kellemetlenkedő ellenséges haderőt, majd megmeneteltek foglyul esett társaitokat.

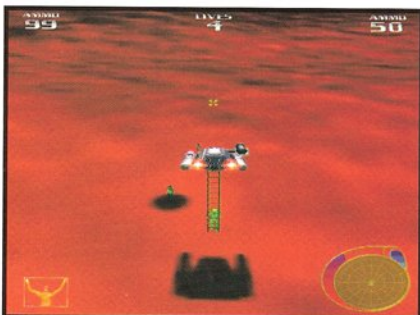
**A játék**

Mindjárt a játék kezdetén a hihetetlenül magas (minimál bér) pénzből, megvásároltam a rettenetes hatású alapfelszerelést, egy

múlt időben nyilatkozhatom, ennyi volt. Nem adom fel, nem olyan fából faragtak, újra szelem a levegőt igen (kb. 20 perc alatt vagy egy tucatszor). Ezek a galád mekretrecek, folyamatosan levadásszák a gépem. Újra fent, majd lent, na majd én! Na ugye, hogy megmondtam. Ez az átok 4 darab gépet és kb. 1 órát emesztette fel. Most már ismerem a dörgést, nyeregben vagyok. Ezt a pár tankot elintézem úgyis, ha nem



nál ügyelj arra, hogy a lőszer és energiád ne fogyjon ki csata közben. Ha bármelyik 50 százalék alá esne, keress egy töltőhelyet, és töltsd fel. Ha sikerül befognod az egyik támadó hajót, ne sokáig kövesd, szakadj le róla, mert rád áll egy a kísérői közül és tuti, nem te lövöd ki az üldözött hajót először. Így egy kicsit ugyan tovább tart, de biztosabb. Üldözéskor a szárazföldi egységek felé terelnek, azokra is illik/kell figyelned. Szárazföldi és vízi egységeknél ugyanez a szisztema segíthet. Nagyon kellemes színeket a játéknak a folyamatos égi áldás, a fegyver, a pajzs, az élet és hogy az egészségügyi csomagok számolatlanul hullanak ejtőernyőn. Kellemes eszközei hadviselésünknek az egymástól független fegyverek. Az ellenséges intelligenciája pedig egy percre sem engedi elbujáncsani magabiztosságunkat. A kevésbé tetsző részei a programnak a zenei aláfestés, ami nem illeszkedik a játékba, inkább egy régmúlt idők (Commodore 64 party) hangulatára emlékeztet. A hajó illetlenül a tereptárgyakba olvad, illetve visszapattan rólok, mint egy labda. A fegyverek beállításai pontatlan, a célereszt fölé tüzelnek. A Chopfliffterrel a Commodore-on jobban szeretünk játszani!



találók pajzsot vagy gyógyító csomagot, ami a játék folyamán, ejtőernyőn hullik az égből. Nem, ez nem lehet igaz, ezekbe is beletörhet a fogam? Ismét kezdek elölről, de még most sem törtek meg hitem, a kitartó munka

(z)—t és ügyeljek a magasságra! Aha! Na jó, csinálom és még akkor sem sikerül. 10 próba, 3 toporzékólos hisztit követően végre sikerült hihiiii! Ezek itt a fűtől fűlő boldogság meghitt pillanatai, rájöttem, hogy mit kell csinálnom, és hogy hogyan. Hisz ez nem ördögösség, pusztán kitarítás kérdése, és hogy megértsük végre, mit akart a gyártó.

**Mit akar a gyártó?**

A létra leeresztéséhez úgy közeledj meg a foglyokat, hogy a

transportert és két sugárcsúzlit. Büszkén feszítettem új szerzeményemmel, és már repültem is, mint a madár. Nini! A látvány dettó, akár a Marson (bár azt is csak képről láttam még). Nincs sok időm a nézelődésre, mert azonnal kezdődik a móka! Hadifoglyokat kell kiszabadítanom, az épületeket meg, mint régen az ovisban a homokvárakat, le kell rombolni. Az ellenséges egységet meg blablablab, de kinek hiányzik ennyi rizsa? Igeen végre, durr bele! Gyerünk, dupla tűz és a becélzott radartorony az enyészete, ok. Fék, egy jobb kanyar és a következő cél egy kilátó vagy valami hasonló. Furcsa égett szag csapja meg orrom, izzik a hajóm hátulja? Elkészt szaglószerzem riasztása, már csak

gyümölcséről. (35-40 felszállással később). Most, hogy elintézttem minden járművet már csak fel kell szednem a foglyokat. Hihii „csak” — mondom, de hogyan?! Miután kismillió-két-százezerszer oda meg vissza áttörtem magam az ellenséges záróvonalakon, tökéletes apátiával (kb. 3-4 nyugtató hatására), nem igaz, hogy azt a ki (füty) létrát nem lehet leereszteni a katonáknak! Kilépés, HELP, nyomjam le a



(Slow) alapbeállításnál a z-gombot, lenyomva kell tartani. Ne erőlködj, nem fog megállni a hajó (ez amúgy roppant zavaró). A foglyok üzlet-szakadását bizonyára ellátják majd szakszerűen. A támadó vadászok-

Levy

**külsín/belbecs**

LÁTványosság	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
JÁTszhatóság	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
SZAVATosság	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
ZENE BONA	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

**summa summarum**

A fiatalabb korosztálynak biztos bejön — mi inkább maradjunk a nosztalgizásnál

**végítélet**

**65%**



AZ ELIT BRIGÁD MEGÉRKEZETT! GENETIKAILAG TÖKÉLETES FIGURÁK.  
ÉLETVESZÉLYES KIDOLGOZOTTSÁG. TELJES FELSZERELTSÉG.



TACTICAL ESPIONAGE ACTION  
**METAL GEAR**<sup>TM</sup>  
SOLID

TÖBB MINT JÁTÉK. TÖBB MINT AKCIÓFIGURÁK. EZ MAGA A KÖNYÖRTELEN VALÓSÁG.



## GALAGA: DESTINATION EARTH

## ★ EGY RÉGI ISMERŐS

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** King of the Jungle  
**Kiadó:** Hasbro Interactive  
**Web:** www.kingofthejungle.co.uk  
**Minimum:** P166, 16 MB RAM  
**Ajánlott:** P233, 32 MB RAM  
**3D kártya:** 3Dfx  
**Multiplayer:** —

Az itt leírtakat, titkosított dokumentumok, rádió üzenetek, hang és képfelvételek segítségével állítottam össze, valamint egy pilóta naplójának felhasználásával. A képfelvételeket speciális műholdak vették fel, minden nézetből (oldalról, felülről és hátulról, bár ez utóbbiból nem sokat látni). Az ellenség megtevesztése véget úgy néznek ki, mint a játéktérmi gépek programjai.

## Napló (részlet)

1981-ben megdáták a Földet az idegenek, a Galagák. A bolygó katonai vezetése azonnal ellen-támadást indított és menekülésre kényszerítette a betolakodókat. Teltek múltak az évek. A földiek új kolóniákat hoztak létre a Solar rendszerben (ez olyan lehet, mint New York, minden ott történik, mert találkoztam már vele a Wing Commander és StarLancher fedőnevű projektekben is) (Én pedig földrajzórán, csak ott Naprendszernek neveztük! — Sz.JVC.)



Újabb fejlődésnek indult a fegyverkezés, a fegyverek új generációja, vadonatúj technikák jelentek meg. Az egyik ilyen „izé” tesztelése közben, egyszer csak megzavarodtak a radarok. Ezer meg ezer ellenséges gép rajzolta el a térséget. Hát itt vannak ismét, visszatértek akár egy sikerfilm folytatása.

A bevezető mozi után már csak a rádióbeszélgetésekre tudunk támaszkodni, amelyek a pilóta és az irányító központ között zajlanak:

- Bent ül már a gépben?  
 - Na mit gondol?  
 - Elmondjuk a teendőit. Nagyon figyeljen! Stratégiánk szerint legalább 10 missiót kell teljesítenie, hogy megnyerjük a háborút. Minden küldetése több részre van bontva. Hogy többet tudjunk meg az ellenségről, folyamatos rádiókapcsolatban kell maradnunk. Önnek kommentálnia kell az eseményeket. Tudjuk, hogy a Galagák kis csoportokban 5-10 gépes osztagokkal támadnak.  
 - Kősz Apafej! Kérdezhetek is?  
 - Kérdezzen!



- Nekem kicsit szögletesnek tűnik a járgány és gyéren felszereltnek. Emellett nagyon emlékeztem egy régi modellre, amit F-16 Falcon-nak neveztek. Melyik brigád készítette ezt a fémtéknőt?  
 - A King of the Jungle fejlesztette. A Namco-val és a Hasbro Interaktívval dobták piacra 2000 végén.  
 - Attól még nem kellene ilyen idejéltűnnek lennie! Hasbro?! Nem az gyártja a Barbie babákat is?

Nem kell válaszolnia! Milyen a fegyverrendszere?  
 - Van egy lézergyűjű, és egy nukleáris töltete. Ebből a misszióként egyet tudunk biztosítani.  
 - Nem lehetne menet közben újratölteni?  
 - Nem! Viszont van egy különle-

ges rendszer a fedélzeten, egy vonónyaláb. Úgy tudja aktiválni, ha kilő néhány zöld dögölt békára emlékeztető gépet az ellenség soraiból, majd az utánuk maradó azonos színű szelencét összeszedi. Ez 5 mp-re aktiválja a rend-



szert. Kapjon el a sugárral egy gépet, mert az úgy össze fogja zavarni annak rendszerét, hogy veszélyesebb lesz a sajtáira, mint magára. Király mi?! De vigyázzon, mert ha ezzel a sugárral magát kapják el, akkor erőteljesen amortizálódni fog a lelki világa, meg az életeinek száma is!  
 - Biztató! Ez minden?  
 - Mit akar még? Inkább repüljön.  
 - Ok. Főnök a gépről csak annyit, hogy most állítottam a felbontáson 1024x768-ra, de a különböző kijelzőim jó, ha 320x200-sak. Tiszteltetem a tervezőket! Oh, nem is hittem volna: beindult ez a csotrogány. Már repülök is. Nagyvezérek, hallanak? Megtaláltam a zenedobozt, egész jó. Hooo, hallok valamit, „Get Ready...”. Istenem! Ez a fedélzeti computer? Mint egy félrehangolt villanyveréb.- Látom az ellenséget főnök. 5-10 fős mi? De hányzor? Az egyik úgy néz ki, mint egy konzervdarázs a másik meg egy páncélozott katicabogár. A harmadik egy beduin törzsfőnök fejlődésre emlékeztet. Van itt minden! Kész diliház. Engedélyt kérek egynehány észrevétel közzétételére.  
 - Mondja fiam. Mi van már megint?  
 - A gépből kispórolták az előremenetet. Csak oldalirányba tudok mozogni. Ez így nem frankó. Van más problémám is. Én jobbra megyek, a zúrhajom meg balra lő, és fordítva. Ez a vidámpark céllő-

védője főnök? Főnök! Áruló van a szerelőbrigád soraiban! A célkereszttem akkora, hogy nem látom tőle az ellenséget. Ha ilyen gépeket adnak alám, hamar vége lesz a háborúnak. Ja, előttem egy lő torony, mindjárt nekimegyek, ááá. Mi van? Hé, benne vagyok a toronyban!  
 - Es? Tud löni?  
 - Nem igazán látok az ágyúcsövektől.  
 - Mindegy, szórja meg azokat a pléhrovarokat.  
 - Ok. Bumm-bumm! Hmm. Lejárt az időm! Megint repülök. Üldözöm az egyiket. Úristen! Bele diffundált a falba! Ezt kipróbálom én is. A fenébe! Én miért nem tudok a falba diffundálni? Mindjárt a falra mászok! Ez család, főnök?!  
 - Fiam, változnak az idők, a kőművesek is változnak.  
 - Látok valami sárga jelvénytérű izét. — Talán a halott Úr Ranger-ek elhagyott jelvényei. - Nem tudom, de ha tíznek nekimegyek működik az után égetöm. Fura egy gép ez főnök!  
 Bázis, tájnak már az ujjaim az irányítástól! És túl sok az ellenség is! A fedélzeti Hi-fi bár tűrhető, de ezért nem nyomok le egy háborút maguknak. Haza akarok menni...

Crows

## külsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
JÁTSZHATÓSÁG	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
SZAVATOSSÁG	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
ZENEBONA	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

summa summarum

Kár érte...

végitelet  
**65%**



**DIA**

DIAFILMGYÁRTÓ KFT.

1021 BUDAPEST, ÖTVÖS J.U. 1-3  
TELEFON: (36-1) 200-80-16  
FAX: (36-1) 176-17-31

Mesefilmek

**VISSZA A MÚLTBA!**Több, mint 200 diafilm közül választhat!  
Kérje ingyenes katalógusunkat!**SEGÍTSÉG!**

Gyűjteményembe keresem az itt látható három 1984-85-ben gyártott Star Wars: Power of the Force figurát.  
Ha birtokodban vannak és megválnál tőlük, hívd a 3-49-48-47-es számot és kérd Martint!

Comodore 64 — Amiga  
Gyors szervíz és Kereskedelem.  
Számítógépek, floppyk, nyomtatók,  
monitorok, tápegységek olcsó,  
garanciális javítása, értékesítése. C-64  
turbókártyák, Amigás bővítések.  
Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510

**Interware**

**Higgyen a szemének!**  
Interware Internet Szeptelenül alacsony áron

**Bérelt vonali internet**

64 k limitált	49.000 Ft
64 k korlátlan	79.000 Ft
2 M korlátlan	159.900 Ft-tól

+ Ingyenes bérelt vonal kiépítés

**Server hosting**

Standard hosting	26.900 Ft
Advanced hosting	53.900 Ft

**Domain név + WEB**

www.sajatnev.hu 19.900 Ft/év

+ Domain név regisztráció

+ DNS

+ 100 MB WEB tárterület

+ e-mail

domain név regisztráció adminisztrációs díj 800 Ft

**Telefonos és ISDN internet**

18-08-ig + hétvégén 0-24-ig	2.990 Ft
0-24-ig	3.990 Ft
128k ISDN 0-24-ig	6.990 Ft
Magánszemélyeknek 0-24-ig	2.990 Ft

**Minden díjcsomagban**

- + 56k/ISDN elérés
- + e-mail 0-24 óráig
- + 100 MB reklámmentes WEB tárterület
- + korlátlan méretű e-mail postafiók
- + e-mail átirányítás
- + Internet kalauz

Az árak az áfa-t nem tartalmazzák!

**Ingyenes próba!****Országos kékszám: 06-40-200-166**

Interware Kft. • e-mail: info@interware.hu • www.interware.hu

Ügyfélszolgálati irodák: Budapest, Debrecen, Győr, Kecskemét, Miskolc, Nyíregyháza, Pécs, Szeged, Szekesfehervár



# CINKELT LAPOK

## Heroes of M&M III: Conquest of The Underworld Warlords of Wastelands

A játék közben nyomd meg a TAB-ot, aztán ird be a következő csalásokat.

### Nwcagents

Az összes üres helyet feltölti Black Knight-okkal.

### Nwbluepill

Elveszítet a játékot

### Nwcfollowthewhiterabbit

Maximális lesz a szerencséd

### Nwclotsofguns

Megkapod az összes háborús gépezetet

### Nwcneo

Az összes pálya választható lesz

### Nwcignoranceisbliss

Elrejti a térképet

### Nwcnebuchadnezzar

Annyit léphetsz, amennyit akarsz

### Nwcmorpheus

Csapatod morálja a maximálisra szökken

### Nwcoracle

Kirakja az összes "puzzle" térképet

### Nwcpshiseprice

Saját színeket állíthatsz be a csapatodnak

### Nwcredpill

Megnyered a játékot

### Nwctrinity

Feltölti az üres slotokat arkangyalokkal

### Nwtheconstruct

100000 aranyat kapsz és 100-at minden ásványból és kincsből

### Nwthereisnospoon

999 mana és megkapod az összes varázslatot

### Nwczion

Megkapod az összes épületet

### Nwwhatisthematrix

Láthatod az egész térképet és az ellenfelek mozgását

## Lego Creator

Szeretnél mindent látni a sötétben? Akkor építs egy kamerát és állíts be, hogy éjszaka legyen. Ha belenéz a kamerába, mindent úgy látsz, mintha egy éjjellátó szemüveged lenne.

## NHL 2001

A játék közben beírva a következő csalások élnék.

### Quickftr

gyors játékosok

### Awaygoal

az ellenfél csapata gólt szerez

### Homegoal

a védő csapata gólt szerez

### Zambo

zamboni a jégen

### Goals

8 gól a védőknek

### Mantis

mindenkinek hosszú nyaka, keze és lába lesz

### Nhkids

kicsi játékosok

### Grab

elveheted a korongot az ellenféltől

### Big fight

mindkét csapat egymással kezd küzdeni

### Bloody

Erőszakosabb bunyó

Az alábbi csalások az 1.1-es patchelés után élnék

### Headbone

nagyfejű játékosok

### buffed

kövér játékosok

### gulliver

óriás korong

### night

sötét az egész stadion, csak azt látod akinél a korong van

### squeaky

magas hangú kommentátor

### barrywhite

mély hangú kommentátor

### warp9

szuper gyors játékmenet

### slomo

szuper lassú játékmenet

## Wizards and Warriors

Ha szeretnél végtelen mennyiségű aranyhoz jutni, akkor a következőket kell tenned. A játék kezdetekor készíts 18 darab karaktert, akik mindannyian fejenként 200 arannyal kezdik a játékot. Ezek után készíts egy újabb karaktert és add oda neki a többiekét az összes pénzt. Ha mindezzel meg vagy, töröld le a többi játékost, hogy csak ez az egy maradjon. Ezt a műveletet annyiszor ismételheted meg, ahányszor csak akarod és így akár végtelen mennyiségű aranyhoz is juthatsz.

## Superbike 2001

A játék közben beírva az **aprilia** szót, a géped nagyon gyorsra váltik. Ha szeretnéd, hogy az 1997-1998-as modellekkel versenyezhesz, akkor a játék közben gépel be a **oldgoestonew** szót. Ha jól csináltad, akkor egy hang jelzi a cheat működését.

## Swat III Elite Edition

A játékban nyomd le a - (magyar billentyűzeten a 0) gombot, hogy előtűnjön a konzol. Ide aztán a következő csalásokat írhatod be.

### Iamleet

Az összes küldetési részt teljesíted és megnyered a játékot

### johnwoo

lelassítja a játékot

### swatlord

az összes csapattagod halhatatlan lesz

### biggerpockets

örök lőszer

### casual

csapatod elveszíti a nadrágját és a felsőruházatát is

### doubleshot

a fegyvereid szuper gyorsan lőnek

### nc17

a testek többször végeznek a kellesténél

### noshades

az éjszakai küldetéseket nappalivá varázsolja

### hotstuff

nagyon nehéz lelőni a terroristákat és az ellenfeleket

### justin

az ellenfelek sosem adják meg magukat

### rabies

gyilkos patkányok (csak akkor támadnak, ha valaki rájuk lő)

Ha szeretnéd, hogy a játék közben ne tudj belelőni a saját csapatod tagjaiba, akkor tedd a következőt. Először is mentsd el valahová a **swat.cfg** nevezetű fájlt. Ezek után nyisd meg egy sima editorba ugyan- ezt és ird át a következő sort az alábbiak szerint:

**„shootgoodguys=1”** -ről

**„shootgoodguys=0”** -ra.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

## V-Rally 2 Expert edition

Indítsd a játékot a következő paraméterrel:

**vrrally2.exe —aquabug.**

Ha minden igaz, a következő billentyűkre érdekes effektet hívhatod elő

**S** — Textúra árnyékok megváltoztatása

**P** vagy **L** — Textúra árnyékok sötétítése vagy világosítása

**O** vagy **K** — Árnyékok világosítása vagy sötétítése

**I** vagy **J** — Bitmapok sötétítése vagy világosítása

**U** vagy **H** — Árnyék offset világosítása vagy sötétítése

**Y** vagy **G** — Alpha árnyék világosítása vagy sötétítése

**C** — Cheat mode előhozása

**Insert** vagy **Del** — A jelenlegi osztályokat megváltoztathatod

**Home** vagy **End** — Ha már a 4.-ik osztályig eljutsz, itt változtathatod a jelenlegi szintet

**Page Up** vagy **Page Down** — Bármelyik pályát kiválaszthatod

**F8** — Változtathatod a Narrow-t

**D** — Beléphetsz a DEBUG menübe.

## F1 Grand Prix Manager 2001

Szeretnéd, hogy az általad istápolts csapatnak 90 millió dollár legyen a számláján?

Nem kell más tenned, mint kimenetted a játékot és a mentett állást egy hexa editorba töltve átírod a következő címetek.

Keress meg a 2968-as offsetet és ird be

**804a5d05**

és máris 90 milliód van.

Ha saját mentett állásod van akkor mindenképp, készíts biztonsági másolatot.

## Baldur's Gate II: The Shadow of Amn

Egy kis hexa mágiával az egész játékot kontrollálhatod. Tehát először készíts egy biztonsági másolatot a "baldur.ini" fájlról, majd nyisd meg egy hexa editorba és ird bele a következő sort:

**Debug Mode=1.**

Ezek után kezd el a játékot, és ha lenyomod egyszerre a Ctrl+Space billentyűket, akkor az alábbi parancsokat használhatod. Minden beírt sor után nyomj egy Entert, és ha befejezted, újra nyomd le a Ctrl+Enter-t, hogy a csalások életbe lépjenek.

**CLUAConsole:SetCurrentXP(,0-2950000")**

Itt beállíthatod csapatod összes tagjának experience pontjait.

**CLUAConsole:AddGold(,")** annyi aranyat írsz be amennyire szükséged van

**CLUAConsole:ExploreArea()** megkapod az egész térképet

**CLUAConsole:MoveToArea(,")** a bejárt helyszínek bármelyikére teleportálhatsz

**CLUAConsole:CreateCreature(,")** bármilyen szörnyet teremthetsz

**CLUAConsole:CreateItem(,")** bármilyen item-et teremthetsz

**CLUAConsole:EnableCheatKeys** bekapcsolja a játékon belüli cheateket

**CLUAConsole:CreateItem(,")** itemet kreálhatsz a saját kedved szerint

A cheateket a következők lehetnek.

(CLUAConsole:EnableCheatKeys bekapcsolása után)

**Ctrl + R** meggyógyítja a kiválasztott karakteret

**Ctrl + J** az egész csapatod egy kiválasztott koordinátára kerül

**Ctrl + T** feltöltődik az összes maná és varázslataid is keményebbek lesznek

**Ctrl + Y** a kiválasztott karaktered vagy ellen-séged azonnal kipurcan

**Shift + Ctrl + 8** minden karaktered +8 státuszponttal bővíül

A kreálható szörnyek a következők lehetnek (a CLUAConsole:Create Creature(,") bekapcsolása után)

**Dragblac** Black Dragon

**Icsacol** Blue Salamander

**ibone01** Bone Golem

**icon01** Ice Golem

**hldemi** Demi Lich

**gendji0** Djinni

**uddrow27** Drow Warrior

**Drow Warrior**

**Dragblac**

**Black Dragon**

**Icsacol**

**Blue Salamander**

**ibone01**

**Bone Golem**

**icon01**

**Ice Golem**

**hldemi**

**Demi Lich**

**gendji0**

**Djinni**

**uddrow27**

**Drow Warrior**



**beheld01** Elder Orb Beholder  
**behgau01** Gauth Beholder  
**trogio1** Giant Troll  
**ghogr01** Greater Ghoul  
**mumgre01** Greater Mummy  
**lich01** Lich  
**vammat01** Mature Vampire  
**mindf01** Mind Flayer  
**icmin01** Minotaur  
**mistho01** Mist Horror  
**ogre01** Ogre  
**orc05** Orog Warrior  
**dragred** Red Dragon  
**dragsi1** Silver Dragon  
**skelwa01** Skeleton Warrior  
**troluo01** Splitter Troll  
**golsto01** Stone Golem  
**wyvezn01** Wyvern

A választható helyszínek a következők lehetnek (a CLUAConsole:MoveToArea(„”) bekapcsolása után)

**AR0516** Astral Prison  
**AR1512** Asylum Dungeon  
**AR0801** Bodhis Dungeon  
**AR0500** Bridge District  
**AR0020** City Gates  
**AR0836** Cocorr's Lair  
**AR0202** Cult of the Unseeing Eye  
**AR1300** De'Arnisse Hold  
**AR0414** Demon Outerworld  
**AR0300** Docks District  
**AR1201** Domain of the Dragon  
**AR1900** Druids Grove  
**AR1000** Government District  
**AR0800** Graveyard District  
**AR0411** Planar Sphere  
**AR0204** Rift Dungeon  
**AR0400** Slums District  
**AR2500** Suldanesslar  
**AR0900** Temple District  
**AR2900** The Nine Hells  
**AR2000** Trademeet  
**AR1100** Umar Hills  
**AR0700** Waukeen's Promenade

A választható tárgyak a következők lehetnek (a CLUAConsole:CreateItem(„”) bekapcsolása után)

**scri19g** Abi-Dalzim's Horrid Wilting scroll  
**scri19p** Absolute Immunity scroll  
**arow04** Acid Arrows  
**clck14** Adventurer's Robe  
**scri16** Aganazzar's Scorcher scroll  
**sw1h34** Albruin +1  
**amul19** Amulet of Magic Resistance 5%  
**amul16** Amulet of Metaspell Influence  
**amul21** Amulet of Power

**amul14** Amulet of Protection +1  
**amul25** Amulet of Spell Warding  
**scri2d** Animate Dead scroll  
**plat06** Ankheg Plate Mail  
**sw1h27** Arbane's Sword +2  
**blun200** Ardua's Fall +1  
**leat18** Armor of the Viper +5  
**scri67** Armor scroll  
**arow01** Arrow  
**arow02** Arrow +1  
**arow03** Arrow of Slaying  
**arow111** Arrows +2  
**arow05** Arrows of Biting  
**arow07** Arrows of Dispelling  
**arow08** Arrows of Fire  
**arow09** Arrows of Ice  
**arow10** Arrows of Piercing  
**dart05** Asp's Nest  
**ax1h10** Azure Edge  
**bag04** Bag of Holding  
**sw1h01** Bastard Sword  
**sw1h02** Bastard Sword +1  
**sw1h03** Bastard Sword +1,+3  
**sw1h42** Bastard Sword +2  
**ax1h01** Battle Axe  
**ax1h02** Battle Axe +1  
**ax1h03** Battle Axe +2  
**ax1h13** Battle Axe +3: Frostreaver  
**ax1h12** Battle Axe +3: Stonefire  
**sw1h300** Belm +2  
**belt10** Belt of Inertial Barrier  
**scri19x** Black Blade of Disaster scroll  
**leat19** Black Dragon Scale  
**misc3e** Black Spider Figurine  
**halb06** Blackmist +4  
**sw1h40** Blade of Roses +3  
**sw1h39** Blade of Searing +2  
**scri171** Blindness scroll  
**scri185** Blur scroll  
**bolt01** Bolt  
**bolt02** Bolt +1  
**bull06** Bolt +2  
**bolt04** Bolt of Biting  
**bolt03** Bolt of Lighting  
**bolt05** Bolt of Polymorphing  
**dagg14** Bone Blade +4  
**blun23** Bone Club +2,+3 vs Undead  
**boot07** Boots of Elvenkind  
**boot111** Boots of Etherealness  
**boot05** Boots of Grounding  
**boot08** Boots of Phasing  
**boot01** Boots of Speed  
**boot02** Boots of Stealth  
**boot04** Boots of the Avoidance  
**boot03** Boots of the North  
**brac04** Bracers of Archery  
**brac11** Bracers of Binding  
**brac16** Bracers of Blinding Strike  
**brac15** Bracers of Defense AC 3  
**brac14** Bracers of Defense AC 4  
**brac13** Bracers of Defense AC 5  
**brac03** Bracers of Defense AC 6  
**brac02** Bracers of Defense AC 7  
**brac01** Bracers of Defense AC 8  
**scri6u** Breach scroll  
**shld08** Buckler  
**shld17** Buckler +1  
**bull01** Bullet  
**bull02** Bullet +1  
**bull03** Bullet +2  
**scri68** Burning Hands scroll  
**scri8i** Cacofiend scroll  
**scri8a** Carrion Summons scroll  
**sw1h51** Celestial Fury  
**scri19q** Chain Contingency scroll  
**scri17s** Chain Lightning scroll  
**chan01** Chain Mail  
**chan02** Chain Mail +1  
**chan08** Chain Mail +2  
**chan03** Chain Mail +2 Mail of the Dead

**chan09** Chain Mail +3: Darkmail  
**chan15** Chain Mail +3: Melodic Chain  
**chan16** Chain Mail +4 Bladesinger Chain  
**chan06** Chain Mail +4: Drizzt's Mail  
**chan10** Chain Mail +4: Jester's Chains  
**chan111** Chain Mail +5: Crimson Chain  
**scri5p** Chaos scroll  
**scri69** Charm Person scroll  
**scri82** Chill Touch scroll  
**scri83** Chromatic Orb scroll  
**scri1d** Clairvoyance scroll  
**staf19** Cleric's Staff +3  
**clck03** Cloak of Displacement  
**clck23** Cloak of Elvenkind  
**clck26** Cloak of Mirrors  
**clck06** Cloak of Non-Detection  
**clck01** Cloak of Protection +1  
**clck02** Cloak of Protection +2  
**clck24** Cloak of Reflection  
**clck27** Cloak of Sewers  
**clck25** Cloak of Stars  
**clck20** Cloak of The Shield  
**clck04** Cloak of the Wolf  
**scri2e** Cloudkill scroll  
**blun24** Club +2: Gnasher  
**blun22** Club +3: Blackblood  
**scri170** Color Spray scroll  
**bow011** Composite Long Bow  
**bow02** Composite Long Bow +1  
**bow16** Composite Long Bow +2  
**scri12f** Cone of Cold scroll  
**scri1u** Confusion scroll  
**scri17y** Conjure Air Elemental scroll  
**scri17z** Conjure Earth Elemental scroll  
**scri17x** Conjure Fire Elemental scroll  
**scri17b** Conjure Lesser Air Elementals scroll  
**scri17c** Conjure Lesser Earth Elementals scroll  
**scri16x** Conjure Lesser Fire Elementals scroll  
**scri18a** Contagion scroll  
**scri17u** Contingency scroll  
**scri18v** Control Undead scroll  
**hamm09** Crom Faeyr +4  
**xbow13** Crossbow of Affliction  
**sw2h03** Cursed Berserker Sword  
**sw1h28** Cutthroat +4  
**dagg01** Dagger  
**dagg02** Dagger +1  
**dagg03** Dagger +2  
**dagg19** Dagger of...  
**dart011** Dart  
**dart02** Dart +1  
**dart03** Dart of Stunning  
**dart04** Dart of Wounding  
**sw1h31** Daystar  
**scri2a** Deafness scroll  
**scri17r** Death Fog scroll  
**scri17i** Death Spell scroll  
**scri18n** Delayed Blast Fireball scroll  
**scri16k** Detect Illusion scroll  
**scri187** Detect Invisibility scroll  
**scri1s** Dire Charm scroll  
**scri17t** Disintegrate scroll  
**scri1e** Dispel Magic scroll  
**scri5n** Domination scroll  
**halb04** Dragon Bane +3  
**helm21** Dragon Helm  
**shld21** Dragon Scale Shield +2  
**halb05** Dragon's Breath +4  
**sw1h32** DragonSlayer  
**hamm06** Dwarven Thrower +3

### Carmageddon TDR 2000

A játék közben üsd le a ~ billentyűt (magyar billentyűzetten a 0), és ird be a következő családokat.

**HereComesTrouble**  
 engedélyezi a cheat módot  
**OpenLevelsGuv**  
 összes pálya engedélyezése

**cash**  
 pénz kapsz (+\$10,000)

**invincible**  
 isten mód ki és bekapcsolása

**ai on**  
 mesterséges intelligencia bekapcsolása

**ai off**  
 mesterséges intelligencia kikapcsolása

**setCar (autó neve)**  
 megváltoztatja az autót a beírta (autóválasztás)

**makeai (autó neve)**  
 a beírt autót a CPU irányítja a lehető legjobban

**enablebuy**  
 minden kocsi megvehető

**Wasteall**  
 minden kocsi elpusztul

**Lastlap**  
 az utolsó körben kezdhetsz

**Lastcheckpoint**  
 az összes checkpointot megkapod az utolsó kivételével

**Adventure**  
 egy kis mini játék részese lehetsz

**Breakcar (autó neve)**  
 a beírt autót egy kicsinyt összetörök

**Addpowerup (powerup neve)**  
 a beírt powerupot kapod meg

**Peds on**  
 pedesztrianok be (zombik)

**Peds off**  
 pedesztrianok ki (zombik)

**Setanimation (animáció fájl neve)**  
 lejátssza a kiválasztott animációt

### Crimson Skies

A Campaign menüben menj rá a mikrofonra és kattints rá a bal egér gombbal. A baloldalon feltűnő ablakba ird be az

**idaho**. Ezek után egy kis ablak nyílik ki a képernyő jobb felső sarkában, ahol az összes küldetés választható lesz.

### Midtown Madness II

Hogyan kaphatjuk meg az összes kocsit? Ime:

#### Új Mini Cooper

Érj be az első, második és harmadik helyre a 5 London Blitz versenyben.

#### Új Beetle Dune

Érj be az első, második és harmadik helyre a 5 San Francisco Circuit versenyben.

#### Új Beetle RSI

Érj be az első helyre a 5 San Francisco Crash Course versenyben

#### Audi TT

Érj be az 1., 2. és 3. helyre a 6 San Francisco Checkpoint versenyben

#### Aston Martin DB7 Vantage

Nyerd meg a London Crash Course-ot.

#### Panoz GTR-1

Érj be az 1., 2. és 3. helyre a 6 London Checkpoint versenyben.

**American LaFrance Fire Truck**  
 Érj be az első, második és harmadik helyre a 5 San Francisco Blitz versenyben.

**N.B.**

A professional módban, mindig első helyen kell végezned. (elégg nehéz ☹)

#### The Hummer

Nyerd meg a San Francisco Crash Course-ot.



# SZÖSSZENET

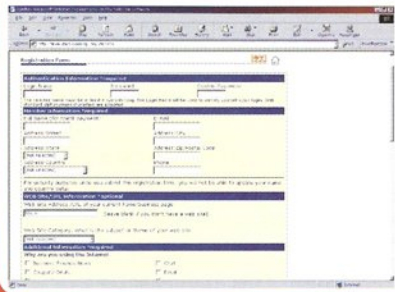
A múltkor olvastam valahol, hogy az Interneten 25 millió weblap van. Ennek 90%-át állítólag nem érdemes meglátogatni! Rövid fejszámolás után kiderül, hogy a maradék 10% átböngészéséhez egy emberélet sem elég! Háttha tudunk egy kicsit segíteni...

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

Megfordult már valaha az a gondolat a fejedben, hogy miért mindig neked kell fizetni azért, hogy Internetezhess, és miért nem neked fizetnek érte? Ha igen, ha nem, itt a remek alkalom arra, hogy valóra váltsd álmaidat, és úgy keressél pénzt, hogy közben csak ártatlanul böngészel a Neten. Ez a téma, tulajdonképpen akár több oldalt is megérdemelne, hisz bonyolultnak eléggé bonyolult ahhoz, hogy csak így felületesen nézzünk utána, de kezdésnek talán meg fog felelni ennyi is. Amit tudni kell erről a Spedia-ról, az annyi, hogy feljelentkezés után le kell tölteni egy programot tőlük, amit minden Netre lépéskor elindítva automatikusan elhelyezi magát a képernyő alsó részében. Ez a csík amellett, hogy figyeli a géped működését, reklámokat váltakoztat. Nem kell megjelenni, csak annyira vizslatja át a cucc a gépedet, hogy meg tudja állapítani, hogy te most éppen aktívan Netezel, vagy csak mondjuk a Word-ben szórakozol, esetleg IRC-zel. Ha böngésző ablak van megnyitva, akkor viszont kegyetlenül elkezd számolni a perceket neked, amit azonnal át is vált pontokká, és minden egyes pont centeket fog érni neked. Sok kis percből,

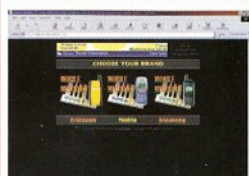


sok kis cent, sok kis centből, sok kis dollárod lesz, ami ha eléri a 30 dolláros határt, máris kattinthatsz arra, hogy küldjenek egy csekket (ezért érdemes a valódi adataidat megadni regisztrációnál). Aztán ha ideért, bemész egy bankba, beváltod, s kezdheted előlről az egész ceremóniát. Azért bátorítottam leírni ezt a módszert, mert már elég sokan üzik ezt kishazánkban, és tényleg megküldik a csekket, és tényleg be lehet váltani pénzre. Egy dolgot nem mondtam még, ami nagyon fontos: csak egy már regisztrált tagon keresztül tudsz belépni, aki százáleket fog kapni utána. Miután azonban már te is beléptél, és ráveszed a haverod, hogy ő meg rajta keresztül csatlakozzon, akkor te már ő tőle kapsz jutalékot. Itt egy szám, amin keresztül nekivághattok a pénzkeresés izgalmainak: 782720.



<http://www.mobile-melodies.com/>

Ami pár évvel ezelőtt még csak a „nagyok” kiváltsága lehetett, mára már jóval könnyebben elérhetőbb, akár a Te számodra is (és itt most elsősorban a hordozható tele-

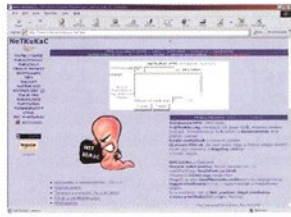


fonokra gondoltam). Szóval, ha már megszerezted álmaid mobiltelefonját, jöhetnek a különböző kis díszítések rá, mint például az előlapok, vagy akár a csengőhangok. Ez utóbbi egy filléredbe sem kerül, hisz elég, ha csak bepötyögöd kedvenc dallamodat a gombokkal, és legközelebb máris kedvenc muzsikára kaphatod fel a telcsidet. Szóval mis van ezen a webside-on? Több száz dallam 3 különböző márkájú telefonhoz (Ericson, Nokia, Siemens), melyek között megtalálhatóak a régebbi klasszikusok is, mint például az Abba, de olyan újdonságokra is bukkanhatsz, mint a Boomfunk MC's. Minden dalhoz tudsz megjegyzést fűzni, és a hírlevélre feliratkozva minden héten megkapod az éppen aktuálisan bejövő új csengőhangokat.



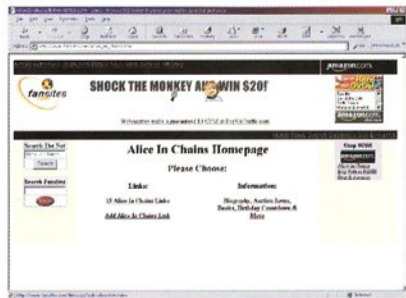
<http://www.netkukac.net/>

Számomra talán a legelviselhetőbb magyar oldalak közé tartozik a Netkukac — hozzátéve persze, hogy mindezt önerőből biztosították a készítő srácok. Amit itt találsz, az több mint szemet/fület, minden más érzékszervet gyönyörködtető. Tudsz SMS-t küldeni, bepillantani egy szolárumba (live kamerák segítségével), jópofa videókat, játékokat tölthetsz le, valamint a legforróbb: megnézheted, hogy miket bakiztak a mi aranyos kis TV-s személyiségeink — szóval mindent megtalálsz amire egy fiatalnak manapság csak szüksége lehet. Most, hogy így tüzetesebben is átvizsgáltam ezt az oldalt, azt kell, hogy mondjam, talán még a hónap site-ja címet is kiadhatjuk neki

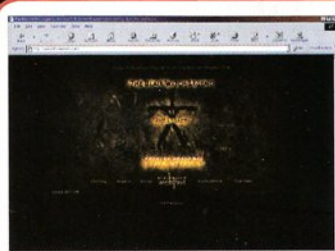


<http://www.fansites.com/>

Sokáig csak elkéseredetten bolyongtam a Neten, és örült csatákat folytattam néha egy-egy informatív weboldalért a kedvenc sztáromról. Aztán ráakadtam erre a site-ra és azóta is hálát adok az égnek, hogy van ilyen. A fansites.com-on ugyanis összeválogatták a legprofibb, legelittebb olyan rajongók által készített oldalakat, melyekbe akár még némi információ is szorulhatott. Legyen az a legismertebb együttes, vagy egy alig ismert színész — szinte mindent megtalálsz róla. És mivel az oldal összeköttetésben áll különböző árverező site-okkal (mint például az Ebay-jel), akár a sztárokhöz kapcsolódó relikviákkal is gazdagabb lehetsz.







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

A Blair Witch Project-et körülvevő hisztéria résztvevőit két csoportra lehet osztani: vagy szívből utálja valaki, vagy az egekig magasztalja az illető. Nos, ha ez utóbbi csoportba tartozol, biztos örömmel halod, hogy elkészült a film folytatása, meg még egy TV film, mely újból aprópót ad arra, hogy felkeresd a blairwitch.com-ot. Amit a site-on megkapsz, az temérdek információ a

legendával és a filmekkel kapcsolatban, valamint van itt egy online shop is, ahol a legkülönfélébb ajándéktárgyakat vásárolhatsz meg — legyen szó akár egy világító kulcstartóról, vagy egy bögréről. Továbbá van itt egy részletes leírás az egész Blair Witch-i legendáról. Szóval izgalmas.



<http://hotbar.com>

Olyan csupasznak és egyhangúnak érzed a böngésződet? Itt a remek alkalom, hogy változ-



tass ezen, és némi szint vigyél az Internetezésbe, ugyanis a Hotbar segítségével teljesen felvértezheted mindenféle szép képpel a browseredet. Első lépésben menj el a cég honlapjára, töltsd le a kis programot, indítsd el, majd utána máris keresheted a neked tetsző képcskéket. Poénnak mindenképpen poén.



<http://www.netpincer.hu/>

Milyen kegyetlen érzés lehet, ha éppen Netezel, és megéhezel. Kaja természetesen nincs otthon, és valahogy a telefonvonalról sem akarózik lelétszani azért, hogy rendelj valamit. Ekkor jöhet jól a Netpincer, ami egy több éttermet magába foglaló online kaja-piarendelő szentély. Először is a legjobb, hogy nem csak Budapesten tudnak kiszállítani, másrészt pedig van mindennük, még akár éjjel is, és 1 órán belül már ott is gőzölöghet nálad a stuff.



<http://www.learner.org/exhibits/parkphysics/>

Íme egy honlap, ami egy picit komolyabb témában osztja az ésszt. Aki hozzá hasonló módon szereti a vidámparkokat (és itt most nem az árakra gondoltam, hanem magára a feelingre), az biztosan örömmel böngészgeti majd át ezeket az oldalakat, mert egyrészt elmagarázzák nekünk, hogy miért is szeretünk mi ilyen helyekre járni, miért pont a hullámvasút a legnépszerűbb játék, és hogy miként is működik ő fizikailag. Én sokat tanultam belőle...

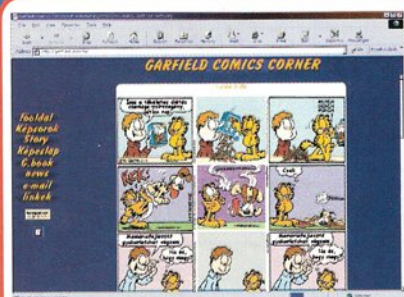


<http://www.extra.hu/kukkantok/>

Nem szeretnék lemaradni a Martin mögött, úgyhogy picit behúzóztam a végén, s talán izgalmasabbnak vélt szájak után kutatok. A kukkantok egy olyan site, ahol lesből, vagy direktben fotózott áldozatok szerepelnek — többnyire ruha nélkül. Mivel pszichológiailag kimuta-

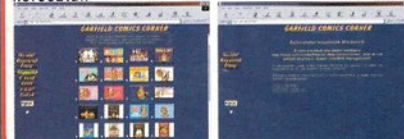


tott, hogy az emberek gerjednek az ilyen dolgokra, úgy gondolom biztos köztetek is akad valaki, aki szeretne leleskelni egy picit. Bocs, ha ezzel megsértettem volna valakit, vagy valami hasonló.



<http://garfield.axio.hu/>

Nesztek nektek hardcore Garfielded site. Aki elég nagy Garfield fanatikusnak érzi magát, az látogasson el a garfield.axio.hu site-ra, ahol magyarul élvezhetsz egy rakat képsort, valamint tudsz képeslapot küldeni az angol „anyaszájton” keresztül.

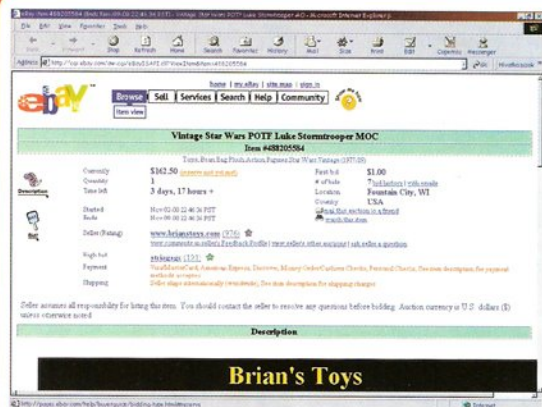


<http://www.ovszer.hu>

Vannak bizonyos dolgok, amit szeret az ember bizalmasan kezelni. Példának okáért ide tartozik mondjuk az övszervásárlás is. Aki szeretne mindenféle atrocitást elkerülni, és teljes biztonságban, kényelemben övszerhez jutni, az erről a site-ról bátran rendelhet, és közben még informálódhat is mindenféle nemi betegségekről, és más, amúgy tényleg vicces dolgokról is (póru jár emberek történetei).







## MÉG MINDIG LICITÁLAS

Tehát a múlt hónapban ott hagytuk abba, hogy megalítad a neked tetsző cuccot és licitálni akarsz rá. Ehhez a cucc-képernyő alsó részére kell menni, ahol a BIDDING részt talárod. Itt meg van adva a dolog jelenlegi ára (CURRENT BID), a tételemkedés (BID INCREMENT, ezt az eladó határozza meg) és az is, hogy mi az a minimum összeg, amit fel kell ajánlanod a cuccért (MINIMUM BID). Az összeged a YOUR MAXIMUM BID ablakba kell majd beírni, majd rábökni a REVIEW BID gombra. Két lehetőség is van:

- 1 — Csak a minimum téttel növeled meg a dolog árát.
  - 2 — Beírod azt az összeget, ami MAXIMUM meg fogsz adni érte.
- A következő képernyőn be kell írnod az ID-det és a kódodat, és már küldheted is a tétet a PLACE BID gombbal.

## TÉT IGAZOLÁS

Másodpercek múlva az igazoló képernyőre kerülés. Itt többfajta választ is kaphatsz a rendszertől. A legkedvezőbb egy kékszínű szöveg, ami azt mondja, hogy a felajánlott tétteddel te vagy a legmagasabb licitáló: YOU ARE THE HIGH BIDDER. (Ilyenkor rövidesen kapsz erről egy e-mail is, ami tartalmaz egy linket az aukció későbbi gyors eléréséhez.) Egy másik lehetőség, hogy egy narancsszínű szöveget kapsz, ami azt mondja, hogy máris kiüttél valaki: YOU

HAVE BEEN OUTBID BY ANOTHER BIDDER. Ez természetesen nem azt jelenti, hogy egy másik érdeklődő azonnal válaszolt, valami más történik ilyenkor, mégpedig a következő. Értelemszerűen te csak akkor leszel licitvezető, ha te ígérd a legtöbbet a cuccért. A minimum tét megadása azonban nem feltétlenül jelenti ezt! Tegyük fel ugyanis, hogy egy dolog kezdő ára 10 dollár. Valaki

sem az „ellenfelek” nem látják, sem pedig az eladó. Sőt, ha te valamit mondjuk 100 dollárt ajánlasz fel, és a cucc csak 30 dolcsiig megy fel a végén, akkor a maximumad feldobott 100 dolcsi a te titkok maradt.

Ajánlatos tehát első tétnek azt az összeget beígérni, amit szívesen fizetnél maximum megadnál a cuccért. Ezután ha valaki kiütt téged, lehet kis összegekkel tovább emelni a tétet — persze csak akkor, ha tényleg annyira örülten meg akarod szerezni!

## VÁRAKOZÁS

A vezető tétről, mint említettem igazoló e-mailt kapsz. Ilyenkor már csak várnod kell, hogy leteljen az aukció. Ha időközben valaki többet ígér nálad, egyből kapsz egy figyelmeztető e-mailt, hogy licitálj újra.

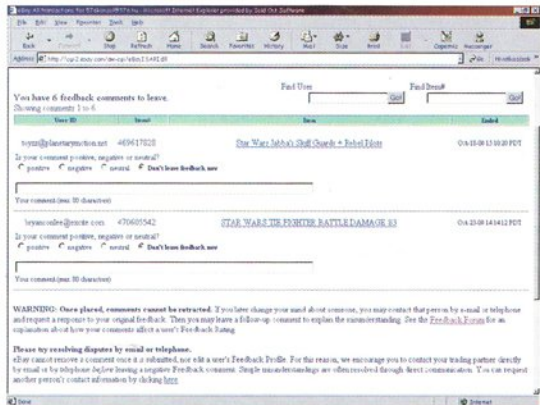
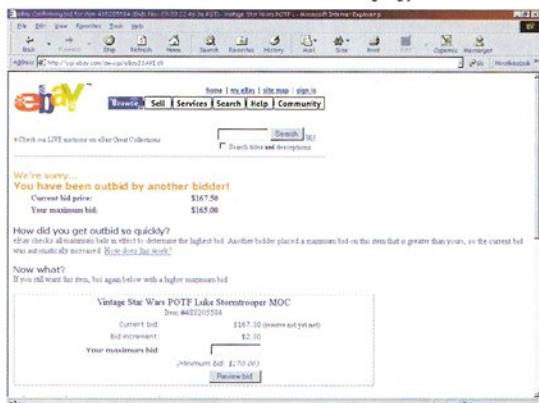
## TÉT-HÁBORÚ

A megszállott ebay-esek már tudják, hogy a legnagyobb licitálás mindig az utolsó félóránban kezdődik. Badarság ugyanis — habár

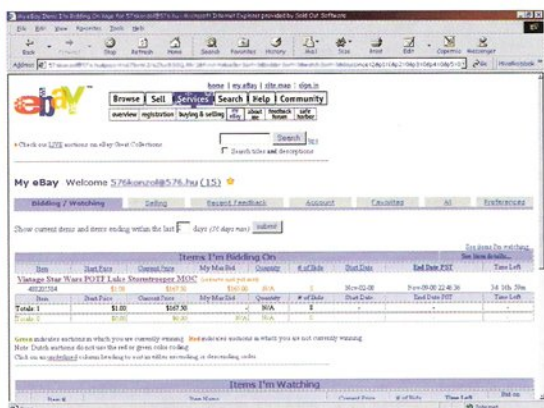
sok „izgága” vásárló belesik ebbe a hibába — az aukció vége előtt 3-4 nappal örült módon egymásra licitálgatni. Ettől csak az ár kúszik fel túlságosan! Okosabb megoldás az, ha felírod az aukció sorszámát és a befejezés napján kezdés el nagyobbakat ráígérni. (Esetleg ráígérsz egy minimális összeget, csak azért, hogy az aukció linkje a későbbi könnyebb elérhetőség végett bekerüljön a MY EBAY listába — erről később.) Persze a legtöbb aukció a mi időnk szerint hajnalban ér véget, így ha nem akarsz fent maradni, maradj maximumnak szánt tét megadása. Egy elég biztos: ha „kelendő” árról van szó, akkor BIZTOSAN ki fog ütni valaki a végén, ha nem maradsz fent licitálni.

## NYERTÉL

Ha az aukció végéig te maradsz a legmagasabb tét-tartó, nyersz. Ilyenkor te is és az eladó is kaptok az ebay-től egy mailt az aukció végeredményéről. Ebben benne lesz mindkettőtök elérhetősége (e-mail) és az aukció végösszege. Ekkor 3 napon belül meg kell keresnetek egymást. Én általában nem szoktam megvárni, még az eladó jelentkezik, hanem mindenkinek dobok egy „forma e-mailt”. Ez azt jelenti, hogy megadom neki a címem, az aukció linkjét, majd megkérem, hogy tudakolja meg az INTERNATIONAL csomagküldési költségeket. Erre ők válaszolnak, hogy mennyiért jönne el a cucc légitávoval, normál postával, esetleg expressz. Fontos, hogy







tudasad az eladóval, te Magyarországon élsz — sokan hajlamosak egyből egy „országban belüli” postaköltség megadásával jelentkezni, ami jóval kevesebb, mint a nemzetközi postaköltség. Általában egy kisméretű dobozra (30x30 cm) légipostával 7-10 dollár körül lehet számolni. Nem árt tisztázni vele azt sem, ha készpénzt küldesz, mert nekik ez a megoldás nem természetes!

**NEM NYERTÉL**

Ha nem vagy ott „online” az aukció végénél, és kiütnek, arról is kapsz egy e-mailt. Ilyenkor meg tudod nézni, hogy ki szorított le, és azt is, hogy végül mennyiért kelt el az áru.

A „RESERVE” ÖSSZEG Sok aukciónak van újnevezett RESERVE összege. Ez egy elég gazdág — a vevőnek. Ez azt jelenti, hogy a cucc kezdő ára mondjuk nagyon csabítóan csak 1 dollár, de annál sokkal többet ér. Ilyenkor az eladó meghatározza, hogy mi az a MINIMUM összeg, ami alatt NEM ADJA EL az árut! Ilyenkor addig, amíg a licit el nem éri ezt az egyébként (általában) TITKOS reserve összeget, a cucc ára mellett a RESERVE NOT YET MET kitétel látható zárójelben. Ha ilyenkor licitálsz, és te igéred a legnagyobbat, akkor az igazoló képernyőn azt a választ kapod, hogy YOU ARE THE HIGH BIDDER BUT RESERVE STILL NOT MET — azaz hiába te vagy a legjobb, ha a „foglalo” árát még nem érted el. Ha így ér véget az aukció, akkor sajnos

nem nyertél — ekkor az eladó dönti el, hogy ennek ellenére eladja-e neked az árut, vagy sem. Értelemszerűen, ha a licitálás eléri a „foglalo” összeget, akkor az ár mellett a RESERVE MET kitétel látható kékkkel, ilyenkor a nyertes viheti a cuccot.

**„MY EBAY”**

Futó aukcióidat a képernyő tetején látható MY EBAY opció alatt tudod nyomon követni. Ha megadod az ID-det és a kódot, egy listába kerülsz. Itt láthatod, hogy mely aukciókra licitáltál, melyiknél vagy te a vezető, hol ütöttek ki, és, hogy mennyi van még hátra az adott aukciókból.

**A „FEEDBACK”**

Az ebay vásárolgatás egyik legfontosabb eleme a FEEDBACK, azaz az „értékelés”. Minden regisztrált ebay eladó és vásárló neve mellett egy számot látsz. Ez azt mutatja, hogy hány értékelést, „visszajelzést” kapott idáig működése során. A sikeres aukciók után ugyanis mind az eladó, mind a vevő értékeli a másik teljesítményét. Az értékelés lehet pozitív, semleges és negatív, azonban túl pár szával is lehet ecsetelni a véleményedet. Természetesen az ember nem szívesen vásárol egy 0, vagy nega-

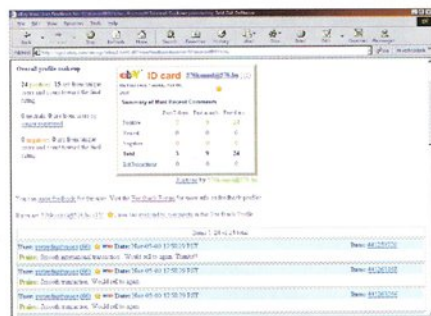
tív értékkelésű eladótól, és az eladók sem mindig állnak szóba 0-s vagy negatív vevőkkel. Ezt egyébként sokan az aukció során is kijelentik, azaz megadják, hogy az ő árujakra értékeléssel még nem rendelkező vevők nem licitálhatnak. Ez a bizalmatlanság nem jó dolog, de az eladó részéről érthető, tehát be kell nyelni. Gondolható, hogy mennyire szívás az eladónak, amikor egy komolytalan vevő kiüti a komolyakat

ABOUT AN EBAY USER — SEE ALL PENDING COMMENTS AT ONCE opcióra. Beírod az adataidat, és már láthatod is, hogy kinek kell még visszajelzést adnod.

**A TÉT KÖTELEZ**

Tudnod kell, hogy a egyszer beígértél egy tétet, az azt jelenti, hogy elolvastad, megértetted és elfogadtad az eladó által diktált szabályokat — amiket sok eladó hosszú sorokban keresztül magyaráz az aukcióban.

Tétet visszavonni már nem lehet! Csak és kizárólag az eladó mondhatja le a tétet, ha úgy akarja. Ez azt jelenti, hogy inkább kérdezd meg

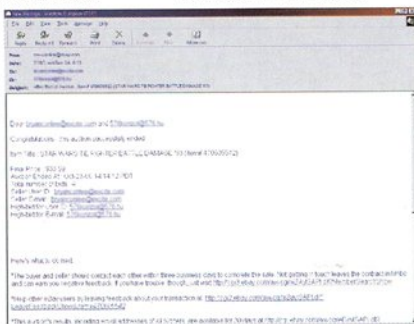


egy magas téttel, aztán a végén kiderül, hogy nincs is pénze vásárolni. Az eladó ilyenkor újra felteheti az árúját, ami egyrészt pénzbe kerül, másrészt idő, még elkel a cucc.

A normális eladók már akkor adnak visszajelzést, miután megkapták a pénzt. Te csak akkor adj, ha már megkaptad az árut! Visszajelzést többféleképpen is tudsz hagyni. A legegyszerűbb, ha nem tórlód ki a sikeres aukciók végén kapott igazoló e-maileket, mert azokban van egy FEEDBACK link. A másik mód, ha az ebay főképernyő alján rábólsz a FEEDBACK FORUM nevű kisbetűs linkre, utána a LEAVE FEEDBACK

az eladót, ha valami nem tiszta, mielőtt bajba keverned magad egy meggondolatlan licitálással!

- Ha nem tér ki rá külön az eladó, hogy nem hajlandó Amerikán kívül küldeni, de az aukció leírásában nincs feltüntetve az INTERNATIONALLY (WORLDWIDE) kitétel, kérdezd meg, hogy elfogad-e nemzetközi tétet.
- Ha az eladónak nem szimpatikus a vevő „értékelése”, elutasíthatja a vevő licitjét.
- Ha a vevő nem tartja be a feltételeket (késik a fizetéssel, nem jelentkezik 3 napon belül, stb.), akkor az eladónak joga van negatív értékelést adnia.
- Miután megkaptad az árut, és nem tetszik, már csak a legtrikább esetben tudsz reklamálni. Természetesen neked is jogod van negatív értékelést adni, ha nem voltál valamivel megelégedve. Mindenesetre azzal, sokkal előrébb nem leszel.
- A legtöbb eladó tisztességes, tehát, ha komoly ebay-es akarsz lenni, komolyan állj a dolgokhoz! Csak akkor licitálj, ha van pénzed, és tényleg vásárolni akarsz.



TYLER



# CSEVEGŐ



**T**öbben is írtátok, hogy elég legyen már a dicsérő szóból, unalmasak a bennünket tömjénező levelek! Mi még nagyon el tudjuk viselni, szívesen olvassuk őket, de hogy tényleg ne érhesse szó a ház elejét, akkor most egy olyan válogatással kezdem, amelyben íróik egy-egy történetet próbáltak elszórakoztatni bennünket dolgos hétköznapiaink valamelyikén. Nem is gondolnátok, hogy mennyi vidámságot és színt tudnak ezek a levelek az életünkbe hozni, éppen ezért osztom meg egy részüket veletek...

Hi Sz.JVC. (...) Más: Most egy kicsit érdekesebb: Ma délután október 26.-án voltam kint a falusi játszótéren mivel faluban lakom itt valahol észak Pest megyében. Azt barátimmal vívtunk kavicsot, aztán jöttek a lányok, azt egy féltéglát hozza ba'tam pont a barátnőmhöz teljesen véletlenül. Azt majdnem összedőltem pedig nem neki szántam, azt most már szóba sem áll velem. Aztán még nekem is akart támadni! Aztán a csata végén mindenki félig lesérülve ment haza! Különben a jó irány felé halattok, üdvözzel: uzeg Gézu-Géza! A velem szemben, mit sem sejtve dolgozó Balázs el nem tudta találni, hogy mi történt, amikor leveled eme fent idézett soraihoz érve, mint egy időtlen idők óta szunnyadó vulkánból, váratlanul robbant elő a harsány röhögés! Tudod a kavicsok közé keveredő féltéglá, amely pont a barátnődöt találja tők véletlenül, aki majdnem megrogyan eme sokkoló élmény hatása alatt, és még utána a támadó kedvét megörízve némasági fogadalmat is tesz, miközben a csapat sebeit nyalogatva kullog haza felé... — szóval nem semmi egy történet.

...

(...) Gábor haverommal nézegettük az újságot - persze óra alatt... muszáj művelődni! A stábfotó nagyon érdekelte, jött is belőle a kritika rendesen. Varga komának egy jónevű plasztikai sebeszt ajánl, E.T.-nek szerelmes levelet akar írni... igen! Rád nem hívtam fel a figyelmét, nem is kellett. Azt mondta, olyan vagy, mint egy írvágó. Hogy ehhez honnan jutott el, fogalmam sincs, tudomásom szerint e jeles faj egyik képviselőjével sem találkozott még. Azt sem árulta el, hogy ez bók-e. Tiszteletlen röhögés tört rám, amint elképzeltetek: jobboldban fejsze, baloldalt whisksüveg, s közben egyik kezedet áldóan tartod a kollégák fölő. Micsoda kép lenne ez a Csevegőben! Ezer bocsánat. Még én

sem láttam írvágót. (...)

Gábor e-mallját, amit E.T.-nek szánt én kaptam meg, (talán nem) véletlen le is törtölet azonnal. Már voltam szakáll nélküli Mikulás, most írvágó, lassan jegyzetelnem kell, mi mindenhez hasonlítok, hogy el ne felejtsem őket. Szerintem melyik kezemmel kellene oszтанom az áldást? A fejszéssel, vagy a whisksüveggel? A fejszéstől félek, hogy ha belendül, hullani kezdenek a fejek, a whisksytől pedig még több badarságot hordanának össze a kollégák. Inkább nem akarok favágóra hasonlítani, de azért kösz...

**Számomra a következő levél a hónap levele, többször is fogok még rá hivatkozni. Kéretik tehát figyelemesen elolvasni!**

Szervusz SZ.JVC. Képzeld el ahogy Magel-lán belül a ladikjába és nekiindul megkerülni a földet. Na jó, bátor fickó, de még mennyire! Akik a kikötőben álltak nem a hőst búcsúztatni mentek, hanem megnézni a baromot, aki azt merészelté állítani, hogy a föld gömbölyű! Akkoriban száz ember közül jó, ha egy hiit neki. Elindult. Tudta, rohadt nehéz út áll előtte, de mi lett volna, ha minden héten megkérdezi a legénységet, hogy mi a zúr? Jöttek volna az építő jellegű javaslatok: - Vonjuk fel az orrvitorlát! - Nehogy má' orrvitorlát használjunk! - Menjünk balra! Ne, inkább jobbra! Esetleg megpróbálhatnánk hátrafelé! - Miért kedden van citrom, pedig szerdán kellene, és akkó' má' mé' nem inkább sör? Ha hallgat rájuk, garantáltan el sem jut a Fülöp-szigetelig. Van az éremnek, azonban egy veszélyesebbik oldala: ha teljesen elutasítja őket, a tengerbe hajítják saját emberei. Ő azonban sikerre ért kaptány volt: összekovácsolta a csapatát olyannyira, hogy nélküle is teljesítették a küldetést, nem hátráltak meg és nem fordultak vissza, habár csak minden negyedik embere élte túl a nagy utazást. Mit akarsz ezzel a történettel? — kérdezheted. Csak a következőket: a történelemben a túlzott demokráta nem vitték sokra, a céljukat a legrikább esetben érték el, jobbra behaltak a harcba. Hallgasd meg a tanácsadókat, de csak Te dönts saját értékítéled alapján. Ne vedd a szívedre a levelek tartalmát, hangnemét stb. Csak a karizmatikus egyéniségek győzték le a kerékkötőket, a negatív eseményeket. Számodra mindegy, hogy a kikötői tömeg igazán veled van, vagy csak röhögni akar, a tetteiddel fogod a magad oldalára állítani őket, és akik szívből ünnepeltek, azok magukat látják beigazolódni, mert bíztak benned. Ne akarj mindenkinek szimpatikus lenni, ne sértődj meg ha bántanak, légy nagyvonalú. Még az elején szabadulj meg a hátramozdítóktól, nehogy útköz-



ben fúrják meg a hajódat. Jobb tíz nyeregetlen lelkes tinédzser újonc, mint fásült istenek hada, akik leginkább magukkal törődnek és megülni képtelenek. Mindenki kezdőként indult, és útközben bizonyított, értek a lehetőséghez. Remélem nem haragszol a hegyi beszéd stílusért, valamint a helyesírásiért? Nekem nagyon szimpatikus volt az előző főszerkesztő és csapata, de szurkolok neked. Tetszik amit csinálsz, erkölcsileg maximálisan támogatlak. (ha számít neked). Mondhatod, nincs szükség lelki, humánpolitikai tanácsadóra; de támogatásomat így kívántam kifejezni, nem több rekesz sőr felajánlásával. Sok sikert, és piaci részesedést 5761 B.B.

Hmm. Nehéz megszólalni egy ilyen levél után. Amikor más által megfogalmazva és leírva szembeülnék azzal, amit nap, mint nap ismételtgetünk a fejünkben csak azért, hogy oldjuk a feszültséget, ne adj isten a görcsös (!) akarást. És akkor beesik egy levél, amely hatására kinyílik a biztonság szeelep és szép lassan, szusszanva leereszt a gőz. Hát ezek szerint nem vagyunk egyedül, a kikötő vihogó tömegében ott vannak ŐK is. ŐK tudják, ekkora vállalkozáshoz szükség van drukerekre és rá gondolkodó sóváran, bárcsak többször hallatnák a hangjukat, de hát tudjuk azt is, hogy nem olyan fából faragtattak, akiket tömegbe verbuválva rá lehetne venni, hogy ordibájljanak. Legkedvesebb filmem hőse, Forrest Gump is egy B.B.-nek köszönhetően nagyon sokat, mint ahogyan én is, ezzel a levéllel okozott kellemes perceket. Köszönöm B.B.!

Más. A hónap témája: a képalírások megszüntetése. Csak úgy dőltek azok a levelek, amelyek próbálták megakadályozni. Egy kissé megkéstek, ha akkor érkeznek, amikor a másik tábor lépten-nyomon szapulta őket, most biztosan másról csevegünk:

===== (öt és fél sor E-betű törölvé) Kegyelem! Kérlek Sz.JVC! Ne szüntessétek meg a képalírásokat! Ha képes vagy én belehalok, vagy... beperellek! :) Na csá: A-kegy Na, ez jól kezdődik! Gondatlanság-ból elküldtem emberölésért, vagy mezel bíróság elé citaltként, de mindenképpen a vádlottak padján fogom végezni. Egyetlen bűnöm, mely a fejemre olvasható, hogy sokat éltem az elmúlt rendszerben, ahol átitattak a „lenini örökség” egyik leggyakrabban idézett pontjával: „Ami nem megy, azt nem kell erőltetni”.

...

Szia Sz.JVC! Az újság király, de ha elhagyjátok a képalírásokat, akkor vesztieni fog fényéből. Azok, akik nem akarják látni a rosszabb szövegeket, most vesztenek is, mert a jót sem fog-

ják látni. És nagyon sokan (mint én is) imádjuk ezeket a képalírásokat. Én még akkor is szeretem, ha csak mosolyogni tudok rajta. Hát kérdelem én: megéri, hogy a képből egy fél centivel többet látsz? Ennyit akartam mondani. Kifejtini heves tiltakozásokat, bémá okokat keresve. Egyébként a lapot mindig megveszem, csak az a rossz, hogy amikor megkapom máris várom a következőt. De még mindig jobb mintha 10-15 napos késéssel jönnének. Csak így tovább, kéresem remélhetőleg értő fülekre talált. Gagyim az az Csikos Sándor voltam. Látod magyazán, azaz Csikos Sándor (aki remélhetőleg még most is vagy!) így járnak — B.B. levelére utalva — mindazok, akik a vigyorgók közt némán ácsorognak. Átmenetileg győztek a rikácsolók. Most rajtatok a sor, hogy visszaküzdjétek az elvesztett csilingelő kis díszeket a Karácsonyfára. Én nektek drukkolok!

...

Dear Boss! Azt hiszem, most igen sok ember nevében írok. Az októberi számban azt írtad, hogy „búcsút monddunk a képalírásoknak”. Könyörgöm, miért?! Mert néhány nagyesszűnek nem tetszik? Épp az a poén az újságban, hogy itt VAN KÉPALÍRÁSI! Nehogy má' nem azt olvassa el először mindenki (persze a Csevegő után). Az, hogy ott van egy kép az oldal közepén, és semmit nem jelent. Igenis KELL hozzá kommentár. És akinek ez csípi a szemét, az ne olvassa el, de ne vegye el azok örömet, akik ezt szeretik böngészni! (...), de ha csak néhány rinyáló levél miatt teszitek ezt az egészet... Szóval, ha egy mód van rá, akkor maradjanak a képalírások. És remélem, nem csak én vagyok egyedül ezzel a dologgal, és sokan írnak hasonló levelet, mert az úgy határozosabb. Údv.: Greg Valóban sokan kaptak tollat ez ügyben kezűkbe! Nekem tetszik, mert végre nemcsak a „nagyesszűk” írogatnak, és — megint csak B.B. levelére utalva — végre láthatóvá váltatok, előbújtatok a tömegből. Ha semmi másért, már ezért megérte elhagynunk (talán csak átmenetileg) a képalírásokat.

...

Először is Há! Hát én múltkor írtam egy levelet, ahol beb@\*ztam mindenkit, hogy milyen sz@r. Az az igazság, hogy tők ideg voltam, amikor megtudtam, hogy volt Cov, nincs Cov. Ez még most is fáj, szerintem nem csak nekem. Az, hogy mi történt azt mi (olvások) nem tudhatjuk. Gondolom mindenkinek van egy verziója. Hát most elment Zoli is ez egy másik tragédia, de most nem vagyok annyira ideges. Az újdón sült írók nem rosszazk, inkább lelkesek. Egy dolgot kérek, hogy ne szidd Covt és Zolit akármilyen tettek, ha még igazad is van mert ez sok embernek szúrja a szemét. Tudom neked is szúrhatta Zoli viselkedése. De ahogy már mondtam, lehet hogy volt rá oka, mert mi ezt nem

tudhatjuk, ha még nem is te vagy a hibás. Az újság designje cool. A képalírásokot ne dobjátok el, bár márténylenek most olyanok, mint a régiek. Ez egy abszolút de nem rossz indulatú levél! És sorry azért a mucsá levelemért amit előzőleg küldtem. zlt

Egyre többen látjátok be, hogy a harag rossz tanácsadó. Zoli elmentelét én nem fogom fel annyira tragikusan, és bár valóban szúrta a szemem, ennek ellenére megsemmisít! Okot és magyarázatot mindenre lehet találni, csak az elintézési mód az, ami nem ad melegséget semmire, mert az emberről magáról árulkodik! A képalírásokról tudnotok kell, hogy azok CoVboY zsenilitásának gyümölcsei voltak. Többnyire nem az újságírók írták, hanem szinte valamennyit ő maga! Ahogyan a designnokon látszódik, hogy mióta egy kézben, van mennyire „cool”, úgy látszódott ez annak idején a képalírásokon is. Éppen ezért, amíg (egyelőre) csak sokkal rosszabbra vagyunk képesek, szüneteltetni fogjuk a képek szöveges kommentálását.

...

Helló Sz.JVC. (...) néhány dolgot olvastam a októberi 576-ban. 1.) elihagya az 576 Team-et V.Z. Remélem sikerül pótolni valakivel, aki legalább olyan jó, mint ő. Az újság egyébként nagyon jó, nekem a cikk-írókkal semmi bajom. Sok játék leírásban láttam, hogy zárójelben „beszólás” ezek a beszólások régebben nem mentek valami jól, de most nagyon királyak. 2. Azt is olvastam, hogy meg akarjátok szüntetni a képalírásokat. Meg ne tegyétek, mert szerintem ez az 576 egyik legjobb dolga. Üdvözléssel: Keszte András Mint ahogy arról a Bevezetőben is írok, rengeteg a jelentkező, de majd csak később fog kiderülni, hogy kik a legjobbak közülük... Hacsak nem érzem égető szükségét, inkább nem firkálók bele ezek után sem a cikkeibe. „Egy képet többet mond ezer szónál.” — tartja egy kínai bölcsesség. Ezután (legalább is egy darabig) nektek kell ezt az ezer szót egyetlen mondatba tömöríteni.

...

Szia Sz.JVC! Háát, nem is tudom, hogy kezdjem! (...) Szerintem a képalírások nagyon jók, nem kéne abbahagyni, de látom, hogy a többségnek nem tetszik a dolog! Akik régóta veszik az újságot, biztos egyetértésem velem. Más: A szösszenet rovat szerintem elég gyengusra sikerült. Ahogy írtad a bevezetőben sokan kerülgetik a kását, én is azt teszem! Nagyon gondolkozom rajta, hogy írok egy leírást. Majd még meglátom. Csak a sulmi miatt parázok egy kicsit. Ha mégis részánom magam, akkor majd megkapod! Mindig ilyen témával (6 évvel ezelőtől) fogok írni, erről felismered a levelem. Jó az újság, csak így tovább! (ÉS ÉLJENEK A KÉPALÍRÁSOK) Üdvözléssel: Ócsi

Hosszú tömött sorban vonul a gyászmenet, képalírások Istent veletek! Azt mondták sokan, hogy nem értek már semmit — vagy kapnánk azért értük, még egy kosár krumpit?

...

Helló Sz.JVC! Budai vagyok az ELTE-ről! A legfontosabb, ami miatt írok, hogy a képalírásokat meg ne szüntessék! Nekem nagyon hiányozna... (most úgyis azt gondolod, hogy ezt csak én akarom, és lehet, hogy igazad van, de nekem fontos a képalírás!) 1994 januárja óta úgy olvasom a KByte-t, hogy először átlapozom, elolvasom a KÉPALÍRÁSOKAT, majd a csevegőt, majd az egészet! Volt szerencsém néhány konferens laphoz is, és megmondom őszintén, nagyon hiányzott a KÉPALÍRÁS. Számomra sokat elmond a játékáról, a tesztelőjéről, és hangulatot ad. Mint mondtam, 1994 óta veszem a lapot (mindkét értelemben :), úgy-hogy üzenem a sok Lámának, akik téged fikáznak, hogy a szerkesztőváltás után jobb kezekbe nem is kerülhetett volna a lap, mert aki nálad jobban ismeri a közönséget, az csál. Másra most nem akarok kitérni, mert azt megteszt más... Talán majd legközelebb! Údv.: Budai, Budai Miklós A legfontosabb, amiről tudnod kell, hogy ebben az évben már biztosan nem lesznek képalírások. Talán miattad sajnálom ezt a legjobban. Te igazán nem érdemelted ezt a szigorúságot...

...

Dear Sz.JVC! Nos hát, ami az újságot illeti nagyon jól örülök, hogy folytatjátok a Counter-Strike-ről szóló rovatot. Nem értem mi a baja egyeseknek Martinnal? Ha valakinek valami értelmes indoka van mért nem érné inna az 576KByte-ban, az valahogy küldje el nekem, komolyan érdekelne az érvelése. A cikke jó. Más: kár hogy beszűntetitek a képalírásokat. Tudom, hogy ez nem rajtam múlik, de légy szíves kérdezd meg azt, aki eldöntötte: így most hogy fogjuk eldönteni kit látunk? Most fizettem elő az 576-ra 1 évre és nem azért mert lehet hogy lesz poszter vagy CD, ezek nélkül is ti vagytok a LEGKIRÁLYABBAK!!! K. Bandi:-) „-Mondja Sz.JVC. I Most hogyan fogják eldönteni, hogy kit látunk? -Hát majd találgatnak, aztán az ügyesebbek kitalálják. -Őn szerint ki lehet? -Szerintem sem nemtom...” — Hát megkérdeztem. Láthatod, még az illetékes is meglehetősen tanácstalan.

Más: Több levél is foglalkozott a Sims leírással, most következzen ezek bokréája:

Hello Sz.JVC! Rőtgn rátérek a témára. Nagy Simses vagyok, már nagyon vártam az októberi 576KByteot, mert hogy benne lesz a Sims kiegészítő leírása. Mikor megjött



a kilobájt, gyorsan el is lapozok a cikkig és végig is nézem a Sims képeket, hát sokat nem tudtam meg így a játékból mivel az egyikem full olyan cuccok voltak ami már a halálra játszott eredeti játékban volt, a másikon Kefe azt taláta érdekesnek hogy simje hogy ugrik a medencébe(?) a következőn csak egy szives ágyat látunk a többi cucc megvan az első Simsben is. Hát a maradék képen, szóval ott is a falak festése az újdonság. Erről a játékról olyan képeket kellett volna betenni az újságba, amin tők új cuccok vannak = full új festéses házba, full új cuccokkal ellátott képek kellett volna. Hát a cikktől se dobtam hanyatt magam (de nem is ezért írtam meg a emailt mert még várok egy kicsit az új újságról kritizálásával), de akko legalább F\*\*A képek lettek volna. +többel kellett volna játszani és kevesebb szber cheatelni, ugyanis elég érdekes ,hogy a képernyő alján 8000\$ van full extrás házzal úszó medencével stb. míg a képernyőn a munkaszint skáláján nullán áll a mutató. ++Egy ilyen játéknál ami az eladási listák élmezőnyén található többet kellett volna foglalkozni. Ezen érdemes elgondolni, na hello Dani voltam egy vérbéli Sims rajongó. Hát tudod, már régen van egy tervem, hogy alaposabb kutatómunkát végzek majd egy-egy veretesebb kritika után. Gondoltam már, hogy időjárásir Fronthatások, témazáró dolgozatok írásának ideje, felfokozott UFO tevékenység, avagy az önkényuralmon alapuló szülői zaklatások is közre játszhatnak a levelek hangvételének alakulásában, de te most ezeken a feltételezéseken is túlszámalyva megmutattad: mindenre még olyan (a dolgok hátterét örökké kutató) főszerkesztő sem gondolhat, mint ez az Sz.JVC. Meg hogy végig is nézted a Sims képeket... A nyavalyakórságos boszorkánykötylekőn nevelkedő fittyfene gondolná, hogy egy cikkről, a mellékelt képek alapján, kvázi, mint egy képregényről szólhat elmarasztaló vélemény! Dani, te még azt a kevéske illúziót is szét akarod rombolni a fejemben, amelyet eddig tápláltam a tízéves kor alatti olvasóinkkal szemben? Tudod nem is foglalkoznék a leveleddel, ha éppen nem a KeFe eddigé és a múlt havi szám egyik (nemcsak) általam legjobbnak értékelt játékmertetőjét piszkáltad volna meg. Ha nem dobtad el magad a cikktől, vagy olvasd el figyelmesebben, vagy komolyan érdekelne, hogy mi az, amitől te eldobod magad. A kimentett képeknek pedig — egyszerűen erről is beszélni kell végre — szinte semmi köze ahhoz, hogy mit és mennyit játszott az adott programmal az írójuk. Többnyire a cikk megszületése után, utólag készülnek el az illusztráláshoz szükséges „fotók”. Amennyiben nem sikerült volna meggyőződnöd tőged, ajánlom figyelmedbe a következő két levelet, figyelj csak, hogyan kezdődik!

Az újsággal kapcsolatban: Nagyon jó lett az újszám, tényleg. A legjobb írók ebben a hónapban KeFe (Sims-Livin'it up), Tyler Durnden (akivel remélem, még találkozunk), és persze Martin, mint mindig. Igaza van, le van sz\*rva a sok parasztgyerek, nagyon királyul végzi a rá szabott munkát. De írhatna mást is. Több játékleírást, hogy ilyenek. Persze, csak ha ráér. Vári Zoliról csak annyit: sajnálom. Szerintem CoVboy-al kapcsolatos a távozása. Talán újra összeáll a régi 576, valami más néven. Egy olvasó levélre reagálnék: Mi ez a majom a 92. oldalon??? Minek kell így lefordítani CoVboyt? Le merem fogadni, a baromállat soha nem olvasott egy „CoV-féle” 576-ot sem, csak köztudomásúlag akar. Nem is értem, ilyen seggfejeket minek raksz be a Csevegőbe? Megértem, hogy CoVboy-al nem (kém) felhőtlen a viszonyotok, de akkor sem kellene az olvasókat ilyen levelekkel ellene fordítani. Mindezek ellenére az újság király, tényleg nagyon jó. Remélem, azért még választás, tényleg jó lenne. További sok sikert kívánok: Szentjóni János Örülök, hogy te is az első helyre hoztad a Sims leírását!



Tyler Durnden

minden bizonylan találkozhatsz még, Martin pedig nem tudott többet vállalni. :) Ne sajnáld, de a feltételezésed betalált. A majmos képen semmi bántó nem volt, sőt! Egy jópofa kép, amely a söröskorsóival megidézti Old CoVboy szellemét. Arra nem is gondoltál, hogy a majom a kép beküldője? A „Viszlát CoVboy” pedig kifejezetten arra utalt, hogy egy volt csodálója szeretne elköszönni tőle! Amúgy a Laci-val felhőtlen lenne a viszonyunk amennyiben találkozánk, nincs egymással az égvilágon semmi bajunk!

...  
Szia Sz.JVC! Most egy hosszabb levéllel foglak zaklatni, úgyhogy készülj fel rá! Az újság nagyon jó! Idáig ez a legjobb (októberi)! A cikkek jók, legfőképpen Crimson Skies (TE), Sims: Livin' It Up

(KeFe), Midtown Madness (Clemi) és az összes cikk, amit Uriel írt! Egyelőre ennyit a dicséretől! Most jönnek a számomra fontos kérdések és kijelentések: -Ahogy olvastam CerbeRush írását, eszembe jutott, hogy az újságba kéne egy rovat, amibe csak az olvasók írják cikkeket valamilyen mostanában megjelent játékról. Ha ez megvalósulna, én olyanokat írnék, hogy csak úgy néznél, mint Rozi (vagy te) a moziban! -Ahhoz, hogy cikkiró legyek az újságnál hány évesnek kell lennem? (...) -Olvastam a Cseveiben egy levelet, amiben a játékok gépígyényéről volt szó. Nem tudom miféle ember az, de hogy nem ép, az is biztos! Miért a Maximum konfiggal volna gond a minimum helyett? Akikylet ír, az nagy (agy) beteg! Ehhez már csak annyit, hogy a Driver, a Sydney 2000, az MDK 2 és a Sof is meg P166, 32 MB, VOODOO 1-e! -A Cinkelt Lapokban miért csak egy játékhoz voltak kódok? Na, ennyit a mostani levelemről! Befejezésül sok sikert kívánok továbbra is az egész 576

búne az életkora. Ne bánts d Gézát, szegénynek van épp elég baja a féltlenül kavicsok közé veredtetett féltágra miatt! A múlt hónapban nem érkezett meg időben a cinkünk. Vagy elfelejtettük megrendelni? Nem! Valaki (én) úgy döntött, hogy a Steel Beasts megérdemli még azt a két oldal kiegészítést... Ebben a számban Uriel jóvoltából kárpótoljuk a cheatre éhezőket.

Üdvözlégy te magasságos new főszerkesztő. Lenne néhány észrevétel-em az új újsággal kapcsolatban. Az egyszerűség kedvéért pontokba szedem ezeket: 1.téma:karmesterváltás Nem mondom, hogy te rossz főszerk. lennéd de annak a bizonyos egyszeri fsz.-nek olyan poénjai voltak hogy a majdnem tőkön szúrta magam. De ez elmúlt. Most itt vagy te aki ki fogod húzni az újságot a sz\*rból. Neked sok tapasztalat van és ez rengeteget fog segíteni az újság fellendítésében. Sok sikert! 2.téma:zenekarváltás. Na az már nem fenékig tejfel. Szerintem főlöslages volt ilyen sok tesztelő felvenni. A legtöbbjüknek ezek az írások még csak (szerintem) szárnypróbatgatások és ez meg is látszik a műveiken. Te tudod. Mindenesetre a legjobb írásokat Uriel, Clemi, Vári Zoli,(és a néhai fsz.) írja. 3.téma:imageváltás. Na ezen a téren teljesen elégedett vagyok. Az a 100 oldal most már tökéletesen ki van használva és nincs kiötlve holmi bazi nagy igénytelen betűkkel és egy mondatból álló féloldalas elköszönővel. Jobbak lettek a karakterkészletek, a színek, lett háttér, stb. Mióta ezeket az újításokat elvégezted, az olvasó egy igényes, jól megszerkesztett és változatos magazint vásárolhat meg. És ez egy nagy dicséret volt. Zárótéma: Hát ennyit erről a témáról. Úgy éreztem, hogy ezt el kell mondanom az új újság kapcsán. Én Gaddzso voltam Gyuláról, Csőőőőváz! Kormányunk családpolitikai elképzeléseit szem előtt tartva a poénjainkkal egyelőre csinján kell bannunk. Képzeld csak el, ha elterjedne rólnuk, hogy az olvasótáborunkból kerül ki országosan a legtöbb tőkön szúr nemzéképtelen egyed... Az általa felsorolt legjobbak 50%-a máris veszteséglis-tára került, na és hogy a 100 oldal időben megteljen akár egy pusztító influenzajárvány kellős közepén is, folyamatosan gondoskodunk kell az utánpótlás „neveléséről”. Előbb-utóbb ki fog alakulni az a 8-10 fős mag, akikre már hosszútávon lehet majd alapozni. Az új image-ért Varga Balázs kollégámat illetik az elismerő szavak, és az egy kicsivel több ideje lesz (talán januártól) már láthatagok elképzeléseinek végkifejletét, ami mondanom sem kellene talán: tovább fogja javítani az összképet. Üdvözlöt a várakoknak...

Csá Sz.JVC!  
Két hónap után túl vagyok sokkon,



hogy elment, na Ó igen. Meg persze többiek, tisztelet a kivételnek. Na mind egy ahhoz képest, amit vártam jobb lett az újság. Legalábbis te azt reméled. Az újság jó de nem jobb, mint régen volt. Folytatódjon CS cikksorozat (mint rovat, legalább még három részen át). Legyen CS képregény rovat. A CS jó játék annak ellenére, hogy sokan szidják. Úi.: Egyél sertést. Egy saját magáról semmi eladható információt ki nem szolgáltató ember (szerintem a név is ilyen) Valamikor 1.e.45 és 1.sz. 3124 között Harrach Ágnes

**Egyek sertést! Vajon milyen titkos üzenetet rejtejt a mondatod? Hetek óta nem alszom, álomból rendszeresen felriadok. „Egyél sertést” zakatol fülemben a különös hang, és közben azon kapom magam, hogy már megint egy fél oldalszalonnát majszolok. Egyre kerekesebb leszek tőle s érzem, előbb utóbb magam is disznóvá változom. Boszorkány átkod csak nem azért súlyt engem, mert valamiért Harrach-szólrám Ágnesom?!**

...  
... És a pusztító ár elmosta soraikat, habos hullámai közt vitte magával egézs

kítartás beérlelődni látszott. Szűnőben volt a rombolás, az Úr pedig ismét osztogatta gyümölcseit. A birodalom a bőség birodalmává vált, és gazdagon ádott CD-ket és poszttereket. Ámen... Prof.Éta **És a prófétát megkérte, vigye a jó hírt, közvetítse a biztatást. Azok ott a gáton látták őt, és hallották a prófétá szavát. Sárban dagadó lábukat megvetve küzdöttek tovább... Azt kérdezted meddig?**

**Amíg el nem jön a Kánaán...**

...

Szia Sz.JVC.! Most októbert írunk. Várom mikor lesz a három napos szünet, s amíg én várok, sunyin belopódzik az 576 Kbyte e havi száma a posttaládamba. A fene hitte volna, hogy most pontosan megjön, de a lényeg az, hogy itt fogom a kezemben. (...) Nem a Csevicevel kezdem, mivel azt már két hónapja nem olvasom, de gondoltam egyet és mégis hozzáálltam a Sims után. Előtte a bekezdést is elolvastam, s nagy megdöbbenésemre a trió harmadik tagja is elment. Nem lesz könnyű a helyzetetek, az biztos. De olvastam még más is: ...várjuk mindazok jelentkezését, akik ...játék-leírásaikkal emelnék az 576 KByte színvonalát. Hát én jelentke-

Mr. Sz.JVC. megmagyarázott valamit, és a lusta olvasó nem olvasta el, és azonnal küldte az anyázó, szidó, meg ehhez hasonló leveleket. **Hírek:** mi a francnak kellene a hírt megírónak oda-bizgyeszténie a nevét? Tök fölösleges. Csak a helyet foglalja, és akkor kevesebbet olvashatunk arról a bizonyos játékról. Egyébként vissza kéne hozni azt a fajta híreket, amiben a margó közvetlen közelében is vannak újdonságok a világról, de csak röviden, tömören (lásd: 2000/február, *Aprólék*). **Készenlőben lévő játékok:** ezek is valamelyest a hírekhez számíthatóak, de csak 1 vagy 2 oldalon. Jó ötlet a hely kitöltés miatt, meg hát néha jó tudni, hogy hol tartanak a cégek egyes projectjukkal. **Ismeretlők:** esztétikailag jó ötlet volt a hónap játékát előre tenni egy képpel, az lenne még az igazi, ha egy posztert is adnátok melléje. Pontozás: szerintem eléggé jó az a négyes (látványosság, játszhatóság, szavatosság és zenebona), de egy ötödik elemnek is kéne lennie: a *hanghatások*-nak. Néha furcsán hat az a jelenség, hogy összesen 5-6 kocka nincs befehérezve, de mégis 95% körüli értéket kap a játék. Tanács: ne kockával, hanem számokkal jelöljétek az egyes pontokon belül elért

egy sorozatos cikket írni. Igaz én nem vagyok HL fan, de nem csak én élek a világon, hanem sokan olyanok is, akik szeretik a HL-t (lassan-lassan én is megszeretem, ezt köszönjétek meg Martinak). Cinkelt lapok: fölösleges leírni az irányítást egy játékhoz, mert ha megveszed a játékot eredetiben, akkor úgyis le van írva a kézikönyvben. Bár lehet, hogy ez nem mindegyik játékra igaz. **SzösszeNet:** ez egy nagyon jó rovat, sokakat érdekel, mert mindenki megtalálja a magának valót. **Csevice:** A levelek arénája, az istenek gyöngyszeme, maga a menny. Sajnos sok pancser ír hozzátok mindenapság (no comment) magyarul: mindenki tudja, hogy kik azok, de vannak, akik nagyon feldobják a hangulatot. Ilyen például Illés Szabolcs, aki nagyon nagy ötlettel állt elő, és próbárra tette Sz.JVC.-t.

Remélem írni fog majd nektek, mint játékesztelő. Alien(TM)-nek is jók a meglátásai az újság felől. (...) Életkor: tök mindegy, hogy hány éves, csak legyen normális, s jól írjon. Káromkodások: van egy olyan érzésem, hogy ezt az újságot olyan emberek szökták olvasni, akik mára a legcitrább kombinációt is hallották a különféle vulgáris szavaknak. Viszont ez egy újság, itt túrtörtetni kell

nemzetiségének javát. Akik a parton álltak csak nézték, hogyan mosódik széllel a birodalom. És bár kiáltoztak rémült torokgörcsös hangon, az árnak zúgásában nem sokat segíthetett rajtuk az. Toporzékolt a tömeg, mert látták, az Úr az erősebb, és történhet bármi, az ő akarata mindenkor győzedelmeskedik. A hamis próféták régóta felejtették a tömeggel, az alázat ősi tanát. És mert az Úr akarta, hogy amit megteremtett, ne váljon áldozattá az enyészet oltárán, új népséget vezetett a gátra, kik még hittek abban, hogy az Ó segítségével a birodalom megmenthető. A parton kurjongatók már senkiben sem bíztak, hiszen látták az árnak erejét, és hiába kapták a folyótól millió kincsét, reszketve készültek a hegyekbe zarándokolni. A gáttal küszködők már szinte magukra maradtak, hogy nem mosta el őket is az ár, az csak hitüknek volt köszönhető. Aztán a folyó lassan apadni kezdett, a

zem, s emelném az 576 KByte színvonalát, hiszen ezt az újságot én is veszem — előfizetem. (...) Na akkor térjünk át a Csevice. Sok megdöbbenő levél jött hozzátok, s annak ellenére, hogy már éveken keresztül magyarázókat az egyes dolgokat, amik az olvasók oldalát fúrja, még mindig kritizálnak titeket. A most következő részt külön azért írom, hogy betedd a csevice, és a nagy okosok megértsenek egy-két dolgot. **Oldalszám:** a 100 oldal megvan, mert az első oldal a borító eleje, az utolsó pedig a háta. Megoldás: a bevezető oldalszámához 1-es helyett 3-ast kell írni. **Borítólap:** mindenkinek egyéni véleménye, hogy milyen a borító -izléses vagy nem izléses. Szerintem egyedül a NOX-os volt sz@r, a többij volt. **Bevezető:** már nagyon unom, hogy mindenki beleköt minden kis hülyeségbe, ahelyett, hogy elolvassná a bevezetőt. Sokszor volt olyan, hogy a bevezetőben

eredményeket, és az összegzésnél egy átlaga jönne ki ezeknek a számoknak. **(Szerintem nem mindegy, hogy kockákkal, számokkal, vagy rumos-drazsékkel jelöljük a pontszámokat? Az összegük osztaléka a tagok számával elvileg ugyanannyinak kellene, hogy legyen).** Képaláírások: haszna, hogy esztétikailag növeli a képek összehatását, s esetenként humorosak is szöktak lenni. Hátránya: a képhez egy odaillő szöveget kell írni, ami jól is hangzik. Sajnos ennek a műfajnak 3 nagy embere távozott idén az 576-tól, de ha vártok egy kicsit, akkor az új cikk-írók is fölönvik magukat a nagyokhoz. **Fülbevaló:** szerintem ez egy nagyon jó ötlet volt elkezdni, s folytatni az 576 KByte-ban. De akkor miért, a PC Játékokértel magazinja? van az újság elejére kiírva mottóként? Ez kicsit hülyén hangzik így. **Cheatek:** Martin gazda: Nagyon nagy ötlet volt a HL: CS-ről

magát az emberek. Egy-két káromkodás belefér a Csevicebe, de mértékelj. Sz.JVC.: Nagyon sokat fejlődött a Csevice vezetésében, s remélem még tovább fogsz! Hát úgy kb. ennyit akartam írni neked: Beast Pete  
Ez aztán egy igazán kimerítő levél volt! Még szerencse, hogy a lap aljához értünk és miután elköszöntem, indulhatok feltölteni magam. A töltésem módja, kivételösen maradjon titok.

Hát ennyi fért az e havi négy oldalra! Most sincs jobb ötletem, mint a múlt hónapban volt: legyen jó, és vigyázzon mindenki magára, ha másért nem azért, hogy decemberben is itt találkozhassunk!

Szevasztok:

Sz.JVC.  
szjvc@576.hu



## Angol eladási lista

1. Who wants to be a Millionaire (Disney)
2. Baldur's Gate II (Interplay)
3. The Sims: Livin' It Up (EA)
4. Grand Prix III (Hasbro)
5. AOE2: Conquerors (Microsoft)

## USA eladási lista

1. The Sims: Livin' Large (EA)
2. The Sims (EA)
3. Rollercoaster Tycoon (Hasbro)
4. AOE2: Conquerors (Microsoft)
5. Baldur's Gate II (Interplay)

## Demo letöltési lista

1. Rune (Take2)
2. 4x4 Evolution (Take2)
3. FIFA 2001 (EA)
4. Resident Evil III (Capcom)
5. Blair Witch II (Take2)

# TOPLISTÁK

A legnépszerűbb PC-s játékok a Global 100 szavazása alapján

1. Diablo II (Havas)
2. Baldur's Gate II (Interplay)
3. Planescape: Torment (Interplay)
4. Icewind Dale (Interplay)
5. Heroes of Might & Magic III (3DO)
6. Unreal Tournament (GT Interactive)
7. Deus Ex (Eidos)
8. Age of Empires II (Microsoft)
9. Alpha Centauri/Alien Crossfire (EA)
10. The Sims (EA)

MINDannyiunk RAJNÁLATÁRA itt MOST ELFOGYOTT  
a ZSEPTEMBERI 576...  
NE SZOMORKODJATOK, DECEMBER 13-ÁN ÚJRA  
JÖVÜNK!  
Biztos lesz:



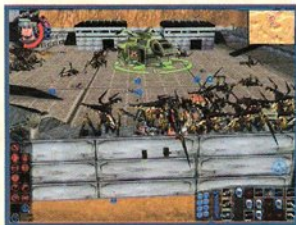
### B-17 Flying Fortress

Fantasztikus realitás, a valóságnak megfelelő fedélzeti rendszerek, a B-17-en fellelhető valamennyi munkahely felkeresésének lehetősége és ezer olyan újítás, amitől az idejéig legjobbban várt szimulátorává vált a B-17 Mighty Eighth. Ha túlzottan kiszolgáltatottnak érzed magad, akár ellenséges vadász is lehetsz.

### Blair Witch Projects 2

A Koporsó Szikla legendája az amerikai polgárháború éveiben játszódik, ahol főhősünkkel, aki egy amnéziás déli dezertőr, egy erdőben elveszett kislány nyomába kell szegődnünk.

A folytatás szintén a Nocturne motorjára épül, és legalább olyan félelmetes lesz, mint a Rustin Parr.



### Starship Troopers

A film után nem volt könnyű túltenni magunkat a sokkoló élményen, ahogy a legváratlanabb helyekről előtörő bogarak szaggatták darabokra a Földről kivezényelt hadseregeket. A XXIII. sz. elit alakulatainak egyikében most lehetőséget kapsz a bolygód megmentésére a kitinzórnyegek ellen.

### Red Alert 2

A stílussteremtő Command & Conquer sorozat legújabb epizódja, melyben újra összecsapnak az orosz, és a szövetséges erők. (Vajon meddig kísért még bennünket a hidegháború szelleme?)

A várva várt folytatás a Tiberian Sun felturbózott grafikai motorjára, és a klasszikus Red Alert hangulatára





# SPAWN



**Kedvenc hőseid  
most kézzelfogható  
közelségbe kerültek,  
az 576 Shopokban  
Akciófigurák, filmsztárok  
figurái, egykori és mai  
kedvencek csúcsminőségben**  
Részletes listánkat megtalálod a  
**WWW.576.hu**  
weblapon, vagy üzleteinkben.

CARTOON  
NETWORK

BOY

MARLANE  
TOYS

THE  
SMURFS

POPEYE

Coca-Cola

DUKE NUKEM

The Beatles  
Yellow Submarine

THE  
SIMPSONS

CRASH  
BANDICOOT

MATRIX II

FINAL FANTASY VIII  
ACTION FIGURES

THE  
FILES

CHICKEN RUN

STAR  
WARS  
EPISODE I

TOMB  
RAIDER



DANGER  
GIRL



Movie  
Maniacs

1137 Budapest  
Pozsonyi u. 14.  
Tel.: 35-90-576

West End City Center  
Jókai Mór sétány 47.  
Tel.: 23-87-576

Mammut Bev. Központ  
Széna tér 2. emelet  
Tel.: 345-80-76

Pólus Center  
Center Court 237  
Tel.: 419-41-17

**Törzsvásárlói kártyával 10% kedvezmény!**



# 576<sup>KByte</sup>

## HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



## MOST MÁR **NÉGY** HELYEN TALÁLKOZHATSZ HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL

1137 Budapest  
Pozsonyi u. 14.  
Tel.: 35-90-576

West End City Center  
Jókai Mór sétány 47.  
Tel.: 23-87-576

Mammut Bev. Központ  
Széna tér 2. emelet  
Tel.: 345-80-76

Pólus Center  
Center Court 237  
Tel.: 419-41-17

SEGA™



Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

# WWW.576.HU

Website-on kaphatsz!

ISSN 0865-8226



9 770865 822000