

# B76

Kibűtő

SACRIFICE

INSANE

FIFA 2001

SUDDEN STRIKE

ESCAPE FROM  
MONKEY ISLAND

MECHWARRIOR 4

RED ALERT 2

EGYPT 2

SHEEP

STARSHIP TROOPERS

XI. évfolyam, 117. szám

2000. december Ára: 796,- Ft

# TOMB RAIDER CHRONICLES™

NINCS KARÁCSONY LARA NÉLKÜL!

EXKLUZÍV  
ISMERTETŐ  
\*  
VÉGIGJÁT SZÁS





| hírek | játékelőzetések | segítség | csalások |  
| letöltések | játékdemók | extrák |

# www.576.hu

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

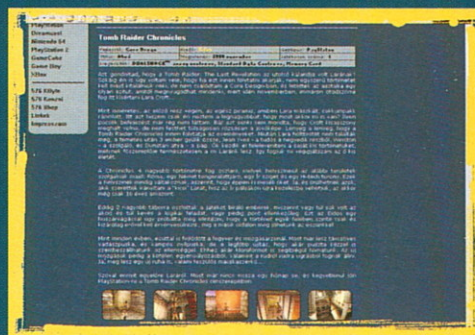
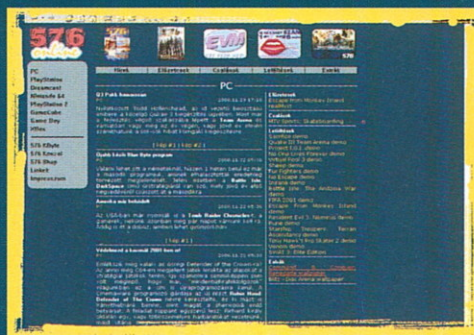
Pontosan így indítottuk útjára

- most már több, mint egy hónapja -

website-unkat, ami visszajelzéseitek alapján

elnyerte tetszéseiteket. Továbbra is csak annyit tudunk ígérni, hogy mindennap megkapod a Neked szükséges információkat a számítógépek és konzolok világából, s talán még jól is érzed közben magad.

Ekkor már elértük célunkat!





# Búcsú az évezredtől

**M**ilyen érdekes visszaemlékezni... — amikor diákként tanultunk a különböző évszázadokról, azt úgy képzeltük el magunk előtt, mintha az egyik század után becsukódott, a másik előtt pedig megnyílt volna egy ajtó. Megélve ezt az eseményt, egészen másként fest már a dolog, mert tapasztalunk kell, hogy közel sem különülnek el ilyen élesen a határok. Még akár egy évvel ezelőtt is hajlamosak voltunk azt hinni, hogy amikor a XX. századból átlépünk a XXI. századba, akkor aztán valami igen különleges dolog fog történni velünk. Na, nem a világvégére gondolok, abban amúgy sem hittem soha!

Az év utolsó... Nem! Az évtized utolsó... Hmm, még ez sem jó! Az évszázad utolsó... El tudom vajon kezdeni? Igen! — az évezred utolsó 576 KByte-ját tartod a kezvedben. Ezt leírni már majdnem szerénytelennek tartom még önmagam előtt is! Miért? Mert a tíz éves múltunkkal hogy jövünk mi az elmúlt ezer évhez, ugyanakkor mégiscsak igaz, amit leírtam, mert az ezredfordulón megjelenő utolsó szám, az ugye az utolsó... ☺

Próbálok felfedezni valamit, ami a fentebb említett ténytől más, vagy különlegesebb lenne, de valójában nem sikerül találnom ilyet. Ezt a számot is ugyanúgy készítették el, mint az eddigieket. Akkor, amikor az újságíróink hozzáfogtak megírni az ismertetőket, nem hiszem, hogy eszükbe jutott volna: „ezt a munkámat a következő hónaptól már úgy tekinthetem, mint az előző évezredben írt utolsó művemet”...

Én sem érzek bizsergést az ujjaimban, vagy valamiféle lámpalázzal keveredő extra megilletődést azért, mert a XX. században megjelenő utolsó 576 KByte Bevezetőjét fogalmazgatom. Lehet, hogy meg kellene ragadnom az alkalmat, és áttekinteni, mit, és hogyan csináltak elődeink, és hogy mivel töltöttük mi (a lassan-lassan már senki által sem „újnaknak” nevezettek) az elmúlt hat hónapot. Felsorolni a XX. századi 576 KByte legfőbb jellemvonásait, elregeálni az utókornak, hogy miről is szólt az elmúlt 10 év nekünk...

Bár kellett magától az alkalmam, mégsem teszem magamévá a gondolatot, nem áll rá sem kezem, sem pedig az agyam, mely egészen más téma körül forog mostanság.

Sokkal inkább foglalkoztatott az elmúlt hetekben, hónapokban — munkatársaimmal összefoglalva a fejünk —, hogy miben, és hogyan kell megújulnunk, amivel versenybe szállhatunk a következő (most már tényleg szerény leszek!) évtized kihívásaival.

Meg akarunk újulni, mert a megújulás az élet alapja. És meg is fogunk, mert élni akarunk! Hogy miben lesz más a 2001-es év már legelső KByte-ja is? Egyelőre ez a mi édes titkunk. Kicsit olyanok vagyunk, mint — mondjuk az autógyárak, amelyek féltett kincsékként nyúzzák legújabb modelljeiket, és a tesztpálya környékéről messzire úzik a lesifotósók kíváncsi siserehadát.

Titkolunk mindent, de hogy érdekesebb legyen a móka, azért egy-két apróságot kiszívárogtatunk. Nem vagyunk szívtelenek, sőt! Mindent az olvasóért, de régi szabály: „petárdáid ne durrogasd fölölségesen, azok együttesen fejtik ki a legnagyobb hatást”. Tovább finomítjuk a karosszériát, hogy az állatok is nagyra értékelt szépséget megőrizve, letisztult, „olvashatóbb” vonalvezetést kapjatok. Ugyanakkor ne higgyétek, hogy elégedettek leszünk a ráncfelvarrással, és a lakatos-festőmunkában ki is merül majd a fejlesztésünk lényege. Komoly erőfeszítéseket teszünk annak érdekében, hogy teljesíteni tudjuk a legfőbb kívánásaitokat, és ne csak széria gépet, hanem némi luxus-ízű extrát is kapjatok. De erről még tényleg korai beszélni, hagyjuk a fejlesztőmérnököket a háttérben, hadd dolgozzanak csak kitarító szorgalommal tovább...

Mielőtt azt hiszitek, hogy túl korán temettem az évet, tudom, nem felejtettem el, hogy előtte ott lesz még az év legszebb ünnepe, a KARÁCSONY is. Lapunk megjelenését követően, még lesz időtök, de nem túl sok ahhoz, hogy pótoljátok a hiányosságokat! Ne feledkeztek meg szeretteitekről, hiszen nem ismerek olyan embert, aki ne várná ezt az ünnepet, — ahogy kora gyermekkorától eddig is várta minden évben — a 2000. év karácsonyát! Ha elfogadtok egy jó tanácsot: nem az érték, és a vásárlás ténye a fontos! Sokkal meghatározóbb, hogy az ajándékok személyre szóló legyen, hogy aki kapja, az tudja, te tudtad mi okoz neki meglepetés-örömet és hogy érezze készültél, az elmúlt hetekben (is) akár többször, sőt nagyon sokszor gondoltál rá. Az ajándéknak ez adja a lényegét, ettől válnak csillogóvá a szemek a fenyőfa alatt, és ettől kezdted érezni: adni valóban szép és nagyszerű dolog! Kívánom neked személy szerint, hogy a fa alatt ott találád, amiben titkon reménykedtél (a számítógépet, a modemet, az Internet előfizetést), vagy bármit, aminek nagyon tudsz örülni! Jó lenne tudni, hogy lesz-e, van-e olyan, aki az ajándékai között esetleg egy 576 KByte-ot is kapott! Ha te ilyen vagy, kérlek írd ezt meg nekünk! Boldog karácsonyt kívánok mindenkinek, teljenek szeretetben az Ünnepek (is)!

Még el sem telünk az ajándékokkal, és egy újabb esemény, az óév búcsúztatója állít eléink egy újabb feladatot. A legtöbb jó kívánság ilyenkor hangzik el, hát engedjétek meg, hogy én is kívánhassak nektek valamit:

Kívánom, hogy Szilveszter napja a 2000. év legvidámabb napja legyen mindannyitoknak! B.U.É.K.! Kívánom továbbá, hogy jövőre egy olyan 576 KByte-ot kapjatok tőlünk, amely a megújult megjelenésével méltó az új évezredhez, és amely tartalmilag is mindenkinek a legnagyobb meglepésére szolgál. Éjfélkor, amikor koccanni fognak a pezsgős poharak, és elhangzanak majd a jókívánságok, jussunk eszetekbe mi is, és kívánjatok valami szépet nekünk is. Köszönjük előre is!

Végül, de nem utolsó sorban, (mivel évente csupán egyszer kínálkozó alkalom), itt, a nagyközönség előtt is megköszönöm a munkatársaim segítő munkáját, ami nélkül ugyanúgy nem lett volna 576 KByte, mint ahogy levilágítók, nyomdászok, újságírók, postások, AZ OLVASÓ nélkül sem, és akik (ABC-sorrendben) a következők voltak:

Agócs László, Antoniewicz Péter, Bagó Péter, Balla László, Balogh Zsolt, Barta Richárd, Betlendi Szabolcs, Buzási László, Endrédi Tibor, Fábiani Balázs, Gyalog Zoltán, Titz Renáta, Koronczi Gáspár, Keresztúri Ferenc, Kogler Gergő, Kovács Attila, Kulcsár Zsuzsa, Lambert Zsuzsanna, Lendvai Gyula, Makai Sándor, Nemes Raymond, Petneki Péter, Petrényi Gábor, Porcsalmy Balázs, Szakács Péter, Szanyi Anett, Szeleczky Ádám, Törös Balázs, Vajdics Martin, Varga Balázs, Veres Miklós, Virág Tamás, Wittner Tamás, Zámbo Balázs.

Széchenyi János  
főszerkesztő  
szjvc@576.hu





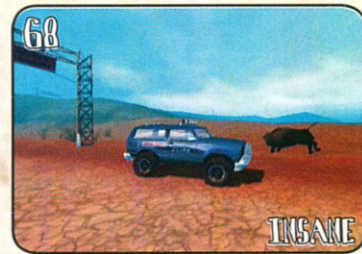
# tartalom

XI. ÉVFOLYAM, 117. SZÁM, 2000. DECEMBER



Bevezető	1
Tartalom	2
<b>HÍREK, ELŐZETESEK</b>	
Hírek	4
Severance: Blade of Darkness	10
Throne of Darkness	12
America	14
<b>ISMERTETŐK</b>	
Sacrifice	16
C & C: Red Alert 2	20
Sudden Strike	24
Call to Power 2	28
Cultures	30
Tomb Raider Chronicles	32
The Grinch	36
RealMyst 3D	38



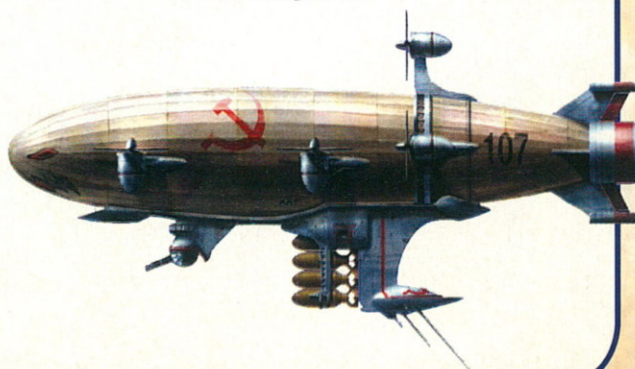


<b>Mechwarrior 4: Vengeance</b>	<b>42</b>
<b>Egypt 2</b>	<b>44</b>
<b>Delta Force: Land Warrior</b>	<b>50</b>
<b>Starship Troopers</b>	<b>52</b>
<b>No One Lives Forever</b>	<b>54</b>
<b>Timeline</b>	<b>56</b>
<b>Airfix Dogfighter</b>	<b>58</b>
<b>Escape from Monkey Island</b>	<b>64</b>
<b>4X4 Evolution</b>	<b>66</b>
<b>Insane</b>	<b>68</b>
<b>FIFA 2001</b>	<b>70</b>
<b>Championship Manager 00/01</b>	<b>72</b>
<b>Microsoft Links 2001</b>	<b>74</b>
<b>Blair Witch 2</b>	<b>76</b>
<b>Hogs of War</b>	<b>78</b>
<b>Sheep</b>	<b>80</b>

<b>Pacman Adventures in Time</b>	<b>82</b>
<b>Creatures Playground</b>	<b>83</b>
<b>Tony Hawk's Pro Skater 2</b>	<b>84</b>

**CHEATEK, EGYEBEK**

<b>Microsoft Sidewinder Strategic Commander</b>	<b>85</b>
<b>Tomb Raider Chronicles Exkluzív végigjátás</b>	<b>86</b>
<b>SzösszeNet</b>	<b>90</b>
<b>Csevegő</b>	<b>92</b>
<b>Toplisták</b>	<b>96</b>
<b>Januári 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

Layout: 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,  
rózsaszín postai utalványon:

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

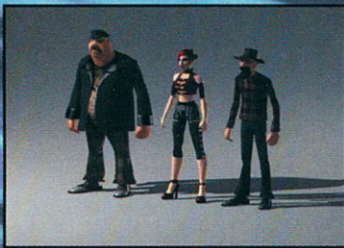
Előfizetési díjegy évre: 6.999,- Ft  
fél évre: 3.999,- Ft  
negyed évre: 1.999,- Ft

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



# HÍREK

- Avagy mi újság a nagyvilágban?

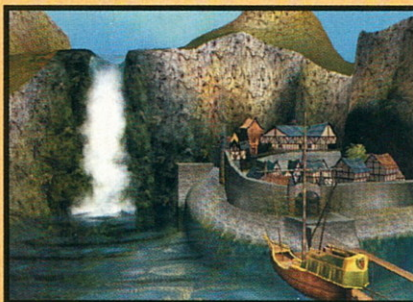


## Galleon (Confounding Factor)

<http://www.confounding-factor.com/>

Tulajdonképpen 2 embernek köszönhetjük azt, hogy ma már az ötödik részét nyomhatjuk a Tomb Raider című játéknak, ami kinek jó, kinek kevésbé jó hír, de az tagadhatatlan, hogy akkor az a 2 ember, aki ezt kitalálta korszakalkotó elképzelést adott a világnak. És ez a két ember azóta külön utakon jár, hiszen függetlenül magukat mindennemű nagy kiadótól Confounding Factor néven új céget alapítottak, ahol már több, mint 2 éve folytak Galleon című játéuk fejlesztési folyamatai. A stílusa - talán nem

véletlenül — marad az, amit eddig már megismertünk, azaz ez a hátulról látszó akció / kaland. A főszerepben ezúttal egy férfi lesz, név szerint Rhama Sabrier kapitány, amivel rögtön el is árultam beosztását, hisz az ő világukban ő nagy hajósnak számít. Mindamellet, hogy tökéletesen ért a kardforgatáshoz, és persze a térképrajzoláshoz is. Egyik napon az ő kis Akbah nevű városukból egy titokzatos hajó elröpködi a gyógyítóju-



kat, aki a távolból küldjeleket Rhama-nak, hogy segítsen neki. Innentől pedig a játékos feladata lesz kideríteni, hogy mi áll a történetek hátterében. A játékmenetről vajmi keveset árultak el a programozók, úgyhogy

ezen része a programnak rejte marad még egy picit, hisz a játék megjelenése átsúszott a jövő év egy bizonytalan szakaszára.



## Dragon's Lair 3D (Ubisoft/Dragonstone)

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

17 év után visszatér köreinkbe a legenda! Olyan furcsa érzés volt leírni ezt a számot, hisz csak ekkor realizálódott bennem igazán, hogy az, amire én úgy gondoltam vissza, hogy „igen, erre persze, hogy emlékszem, hisz csak tegnap volt” — az igencsak nem a tegnap történéseihez tartozik. Igazán öreg játékosnak kell már lennie annak, aki tud nekünk információval szolgálni Dirk-ről és örök problémájáról Daphne-ről. Merthogy a játékban egy kissé balfék (vagy inkább rossz időben, rossz helyen lévő) lovag bőrébe kell bújnunk, aki mindig elkeseredett harcot szokott folytatni egy épp aktuális rosszakaró ellen, így gátolva meg azt, hogy szerelme beteljesedjen... De mire kell számítanunk? Az új, 3D-s rész bármennyire is meglepően hangzik nem sokban fog eltérni az utolsó, még a '90-es évek elején megjelent résztől, hisz a főhős ugyanazzal a technikával lesz megrajzolva, csak most már végre teljes mozgásszabadságunk lesz, és oda irányítjuk, ahová akarjuk. Ezt is csak azért mondtam el, mert ami ma már természetes, attól

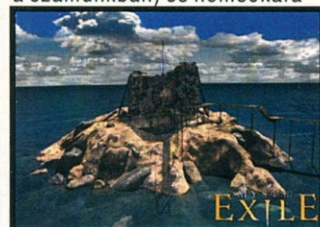
régen teljesen máshogy gondolhatták ezt... Szóval ügyességi játék lesz ez is, sok harccal, meg ugrálással, de az engine-nek köszönhetően akár 1600x1200-ban is élvezhetjük. Megjelenés az első és második negyedévben várható valamikor.



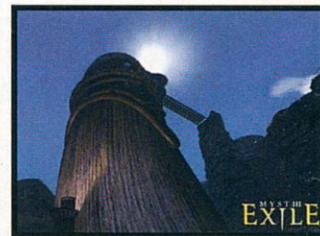
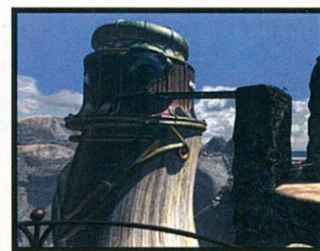
## Myst III - Exile (Mattel)

<http://www.myst3.com/>

1993-ban jelent meg először a Myst, ami hiába a technika mai szemmel satnyának nevezhető hátrányával, óriási sikert aratott. A belső nézetből játszódó logikai feladatok megoldására koncentráló játék azóta már megélt egy folytatást (az volt a Riven), egy újradradást (az meg a realMyst, ami pont benne is van ebben a számunkban) és nemsokára



már a harmadik résszel nyomhatjuk. A fejlesztőváltás után, az új részben 5 különálló világban időzhetünk, melyben Atrus and Catherine fiain Sirrus and Achenar-on kell bosszút állnunk, amiért feldúlták lakhelyünk. Hát ez már csak abban a bizonyos Q1-ben lesz esedékes megjelenni.





## Anachronox (ION Storm/Eidos)

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

Ha valaki kétszer már megbukott, mi a garancia arra, hogy harmadszorra már nem fog? Kb. ezek jutottak eszembe először, amikor meghallottam, hogy a Dominion és a Daikatana csúfos bukása után az Anachronox lesz a következő Ion Storm fejlesztés.



Nem egészen látok eredményt a görcsös akarásom Romero bácsi cégénél, de ne nekem legyen igazam! Úgy tűnik nagyon szívűkhöz nőtt a fiúknak a Quake II engine, mert, ahhoz képest, hogy az Anachronox RPG lesz, ami ugye külső nézetrel jár együtt, mégis azt használják hozzá. Elég szerényen

arra vállalkoznak a fiúk, hogy a Squaresoft féle Final Fantasy-k egyedi, és magával ragadó hangulatát tudják magukénak a játékosok, amikor az ő programjukkal játszanak. Ehhez mondjuk bele is pakoltak mindent rendesen, úgymint a beszélgetéseket a karakterekkel, amikor a képernyő kicsit cinemantikáá vált, azaz mintha egy filmrészletben látnánk, ahogy hősünk beszélget.

Aztán 3 fős csapatunk gyakran keveredik majd kompromittáló helyzetekbe, amiből bizony már csak a harc lesz a kiút. Szóval jutni fog ebből is bőségesen. Mint mindig: sok az ígéret, meglátjuk mi lesz a valóság fél év múlva.



## Typing of the Dead (Empire)

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



Hirtelen utána-számoltam, hogy eddig mennyit költöttem játéktérmekekre, de amikor már majdnem áthajlottam az ötödik számjegybe gyorsan abbahagytam... Sokféle sokféle játékba hajítottam a kezdetben még 10 forintot-

sokat, ami az idők során ugye helyenként a kettőszázat is érinti. Ezek közül egy volt a nagy játéktérmi kedvenc a House of the Dead, amit kökeményen fénypisztollyal kellett játszani. Nos itt lép az első bibi a képbe, hogy ugye eddig PC-re ilyen nem nagyon volt. Hogy fogalmazunk úgy: egyáltalán nem volt. Éppen ezért ment szenzációszámba a játékot fejlesztő Sega, és a most poraiból feltámadni látszó Empire meg-



állapodása, hogy az utóbbi fogja prezentálni a PC-s változatokat előbbi játékaiból. Ennek köszönhetően korlátozott példányszámban, de mégis lesz House of the Dead PC-re is. Akik lemaradnak róla, azoknak sem kell búsulniuk, hiszen szereztem az év ötlete született meg a Typing of the Dead személyében. Amikor megjelenik egy zombi a képernyőn, vele együtt jön egy felirat, amit neked bizonyos sebességgel hibátlanul kell begépelned ahhoz, hogy megöld. Bár az az igazság, hogy egy a legkevésbé sem tartozik a legélvezetesebb módok közé, még mindig több, mint a semmi.

Jövő tavasszal jön.



## Return to Castle Wolfenstein (Gray Matter Interactive Studios/Activision)

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

Épp a minap kaptam rajta a Balázst, hogy Wolfenstein-ezik. Nem igazán tudtam mire vélni a dolgot, talán előtört belőle is a nosztalgia? Merthogy a ma piacon lévő legutolsó szemét first person shooter atyja és anyja is volt egyben az id Software eme gyöngyszeme. Nem is lepődtem meg, amikor nyáron, az E3-on tették közzé, hogy hallani fogunk még B.J. Blazkowiczről, az amcsi beépített ügynökről.

Azon már annál inkább meglepődtem, hogy a játék fejlesztésében az



id tulajdonképpen csak névlegesen vesz részt, jóformán csak a Quake III engine-t adja, amit majd Gray Matter-éknál jól átgyúrnak. Ezzel rögtön el is ártultam, a technikai részleteket, már persze amit egyelőre tudni lehet.

A történetről sincsen sokkal több, mint hogy ennek a bizonyos William J. „B.J.” Blazkowicz bőrébe bújva megállítsuk Heinrich Himmler a náci tábornokot, aki élőhalott sereget szervez, valami biológiai kísérletekkel egybekötve. Hivatalos megjelenési dátumról azonban még csak nem is hallott az Activision, tehát nem kell már holnap keresni a boltokban. Talán jövő ilyenkorra kinn lesz az első béta (illetve updated info: január. Akkor már inkább az én verzióm...)...





## Titanium Angels (sci)

<http://www.sci.co.uk/>

Hogy női hőssel mennyire megéri bepróbálkozni, azt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy ugye talán már ti is hallottatok róla, van itt valahol egy Lara Croft... Most éppen az SCi vette a fejébe, hogy



aktuális fejlesztésével ha trónjáról leszakítani nem is, de megpróbál a Croft csaj népszerűsége köré férközni. Ehhez felhasznált fegyverük Carmen Blake, egy olyan profi bérgyilkos, aki a hadseregnek már túl kockázatos bevetéseket vállal el. Asszem' a sztíroról már így is túl sokat meséltem, nézzük a játék lelkét, azaz a grafikus motort.



Mint talán az a képből is kivehető, egy külső nézetes játékban lesz részünk, melyhez külön motort dolgoztak ki Revelations Engine néven. Ez aztán tud mindent: géptípus függő dinamikusan változó textúra megjelenítést, többretegű árnyékolást, áthatolható ködös területet és még vagy ezer dolgot, amitől a GeForce tulajok, majd biztos elcsöppennek. Amit én undorítótnak tartok, hogyha egy játékot a kezeléssel rontanak el. Reméljük ez most nem fog bekövetkezni — hisz idő az van rá, mivel csak 2001 őszén jön a program.



## Max Payne (Remedy Entertainment/Take2)

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

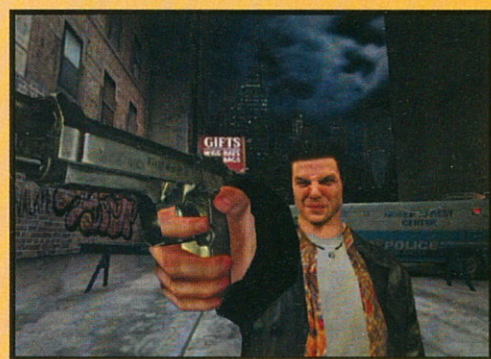


Hát igen. Így kell kinéznie valahogy egy játéknak. Egyszer valahogy sikerült rávennem magam, és megkukkantani a játék videóját, így le tudtam esni a székről és elgondolkozni azon, hogy merre tart a számítógépes

szórakoztatás. Most vagy én láttam ennyire régen normális játékot, vagy csak most jutott eszébe valami szemfüles designer-nek, hogy megalkossák a Max Payne névre hallgató gyöngyszemet. A hangulatomat tökéletesen megadta a hivatalos bevezetőszöveg, miszerint: amikor leszáll a sötétség New York-ra éjszaka... Egy mindenét elvesztett emberkét irányítunk, aki az 50-es évek gengszterfilmjeinek hangulatában rohangál majd a korhű helyszíneken.

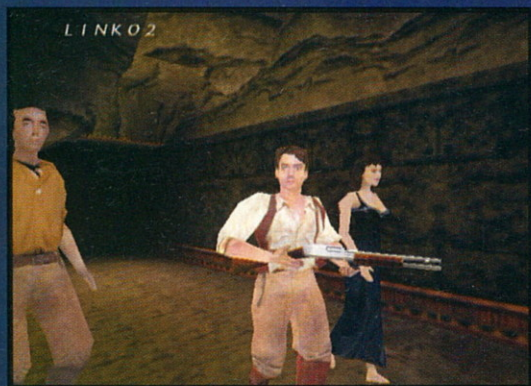
Az animációban például a főhős befutott egy folyosóra és kilőtte az összes üveget, majd a szilánkok úgy estek ki onnan, mint amik kifolynának. Nagyon jó az animáció kódolása!!!

Ezt gondolom a nem véletlenül agyonajnározott MAX-FX engine-nek köszönhetjük. Különlegessége, hogy az emberi arc részletességét olyan élethűen adja vissza, mint még soha semmi. Érdemes lesz rá tehát jövő tavaszig várni!!!



## The Mummy (Universal Studios/Konami)

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



filmekből adaptált játékokkal, hisz a licenccel a Konami nem bánik rosszkézen, csak úgy ontja magából a játékokat.

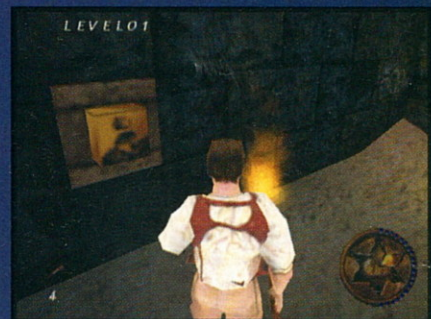
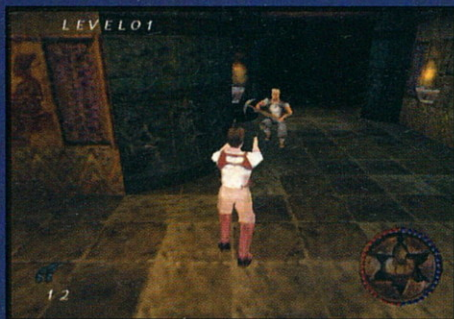
Rögtön itt van a Grincs is ebben a számban, majd jön például a Múmia is.

A The Mummy alapvetően egy Tomb Raider féle koncepcióra épít, ami egyet jelent a hátulról látszódó / játszódo játékmóddal,

Köszönhetően az Universal és a Konami megállapodásának mostanában és a közeljövőben elég rendszeren el leszünk látva

ami ez esetben kiegészül egy 2D-s, azaz oldalsó nézetű helyenként az ügyességi részeknél. Lesznek benne kapcsolók, lesznek benne szakadékok, és lesznek benne szereplők is. Akik ismerősek lehetnek, hisz mindenki megtalálható lesz benne, aki csak a filmben is fontos szerepet kapott.

Mást így hirtelen nem is tudok róla mondani, majd csak megjelenik egyszer (na jó, nekem azt mondták talán még karácsony előtt)...





## Alcatraz (Philos Laboratories)

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

Mindig nagy öröm számunkra, amikor egy magyar fejlesztésről van szerencsénk beszámolni, hisz ilyenkor a mi mellünk is dagadhat, hogy hazánk fiait mégsem annyira elveszett gyerekek.

Aktuális fejlesztőbandánk a Philos Laboratories egy igen hálás témát választott legújabb projektje helyszínéül, mégpedig Amerika legjobban őrzött börtön-szigetének legendáját, az Alcatraz-t. A játék főbb ismérvei közé tartozik a teljes 3D-s kameramozgatás, az akár 5 főből álló gang

irányítása, a napszak, és időjárás viszonyok beállítása, és természetesen a multiplayer mód.

Ja, hogy milyen játék? Természetesen egy akció / kaland ha már nagyon be akarjuk skatulyázni, hiszen a célunk mi más is lehetne, mint megszökni az Alcatraz-ból...

Bár a megjelenést nem kapkodják el a fiúk, csak jövő ilyenkor lehet rá számítani (sebjaj, jó munkához idő kell...).



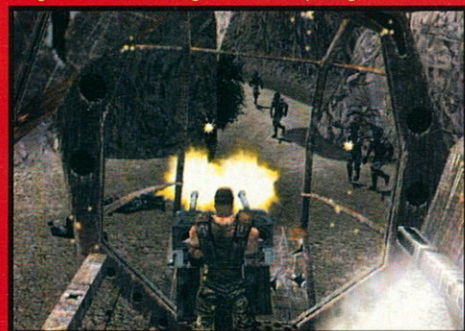
## Command & Conquer – Renegade (Westwood Studios/Electronic Arts)

<http://westwood.ea.com/games/ccuniverse/renegade>

Azt hitték, hogy a Red Alert 2 megjelenésével megúszták egy időre a Command & Conquer témakört? Hogy Ti mekkorát tévedtetek... Már nagyon régóta lehet tudni, hogy egy-fajta stílusváltá-



son fog keresztülmenni a sorozat, s a következő rész, mely egyébiránt Renegade címmel lett felruházva, már belső nézetből játszódik. Huh, ezt még most is borzongva írom le, pedig már tudom egy ideje.



Hát majd meglátjuk mit lehet kihozni belőle... A sztori alapján Havoc-ot irányítjuk, a már ismerős GDI szervezet egyik aktivistáját, akinek a feladata, hogy közel férközzön a csúnya, gonosz NOD-ok főbázisához. Ha mindig is szeretted volna tudni / látni,



hogy milyen lehet egy küldetés egy katona szemszögéből, akkor ez a te játékos lesz! Minden nagyobb segítség és momentum visszaköszönésével vár téged a legújabb C&C jövő tavasszal.

## Need for Speed: Motor City (Electronic Arts)

<http://www.needforspeed.com/motorcity/>



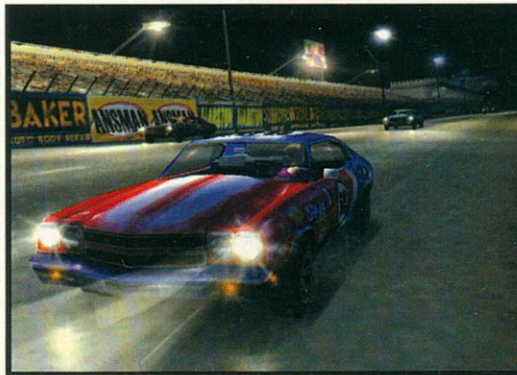
Mostanában egyre gyakrabban foglalkoztat egy gondolat, hogy vajon miért voltak jobbak a játékok 6-7 éve? Mi lehetett az amitől mára már gigantikus méretben felgyorsult a hangulati romlás, és hiába csillog-villog, már vala-

hogy nem az igazi. Pont az olyan alapkövek jutottak eszembe, mint a Street Rod, amikor megpillantottam az Electronic Arts hasonló terveit a játék felturbózásával kapcsolatban.

Arról van szó ugyanis, hogy a Need for Speed széria köpenyébe öltöztetve egy teljes egészében olyan online játékot alkotnak, amiben illegális versenyeken indulva el kell nyernünk kihívóink, illetve kihívottaink autóit.

Ezeket fejlesztgethetjük, átalakíthatjuk, a legapróbb részletekbe is belemerülve. Egy az egyben Street Rod.

Egy a bibi, hogy égen-földön kerestem a megjelenési dátumát, de sajnos nem leltem rá. Így be kell érnetek azzal a saccommal, hogy április?





## Mystery of the Druids

(CDV)

<http://www.cdv.de>

A létező legklasszikusabb kalandjáték formával fog debütálni egy német kiadó játéka, a Druidák Rejtélye címmel. Épp ebben a számban fanyagoltam a Monkey Island kapcsán, hogy ez az új stílus, már nem olyan, meg nem úgy, így hát igen nagy felüdülés volt számomra, hogy a Broken Sword harmadik részéig még azért csak elszünk itt valamivel. Egészen pontosan Brent Halligan felügyelővel, aki beosztását tekintve a Scotland Yard alkalmazottja és most is éppen egy különös gyilkosságot kell felderítenünk vele.

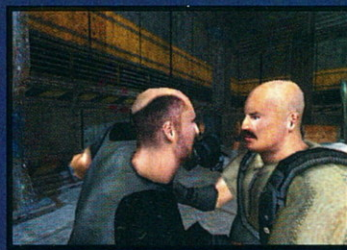
És, hogy mik azok a részletek, ami miatt érdemes lesz leülni vele? 200 helyszín 54 különböző területen, 20 NPC karakterrel, alacsony gépigénnyel (Pentium 200) és ami talán a legfontosabb: non-lineáris játékmennel. Megjelenése így tél folyamán prognosztizálható.



## Blitz – Disc Arena

(SouthEnd)

<http://www.southend-interactive.com>



Hú, apám — kiáltottunk fel a Blitz képeire pillantva. Ez aztán nem piszkóta. Ezek az eredetihez képest miniatürizált ikonok csak részben tudják visszaadni azt a látványt, ami ránk köszönt vissza egy 17 colos monitorról. Egy ismeretlen

svéd csapat fejlesztése alapjaiban reformálja meg a first person stílusú anyagokat, merthogy nemcsak shooter lesz, hanem fighter is!

Ezt rögtön megmagyarázom. Az egész terület egy arénára korlátozódik, ahol két csapat verseng egymással. Addig a részgoké, hogy mint egy Quake-ben, vagy egy Unreal-ben leledőzöd az ellenfeleket, de mi van ha nem? Akkor jön az, hogy odamész és bunyós játékká alakul hirtelen a felállás, aztán lekaratézhatod a gaz ellenség arcát...

Elég érdekes a stílus, és mivel eddig még senki nem csinált ilyet, akár még sikerre is számíthat.

## Emperor: Battle for Dune

(Westwood Studios/Electronic Arts)

<http://www.westwood.com>



Bár hiába próbálták meg Elektronikus Arcék tavaly feléleszteni a Dune legendáját, az kicsit, hogy úgy mondjam kudarcba fulladt. Mert hát bizony rá kellett jönniük, hogy nem elég egy régi nagy nevet, csak úgy kiadni újra, hogy szebb lett, ha nincs

benne az a hangulat, ami a nagy nevet azzá tette, ami.

Talán ezt a csorbát szeretnék kiküszöbölni, amikor bejelentették a Dune 4-et, vagyis a mitológiához kapcsolódó legújabb Dune-t.

Mit kell róla tudni? Elsősorban azt,

hogy ez lesz az első igazán 3D-s stratégiai program a Dune világában, valamint, hogy 3 fő faj és azoknak 5 alfajai közül választhatunk. Sokkal többet én se tudok mondani, hisz az Electronic Arts sem nagyon dobálózik az infókkal, de jövő tavasszal már mindenki megláthatja saját maga is, mi igaz abból, amit nem is ígértek...



## Hidden & Dangerous 2

(Illusion Softworks/Talonsoft)

<http://www.illusionsoftworks.com>

2001-ben visszatér körünkbe a rejtett és veszélyes második része az Illusion Softworks jóvoltából.

A tavalyi év egyik nagy meglepetése volt a játék, aminek folytatásában nem tétlenkedtek a programozók, és

egy teljesen új engine-t dolgoztak ki hozzá, melyben nagy hangsúlyt



kapott az ellenfelek intelligenciájának növelése.

A feladatod 1940-ben egy piciny csapat vezetésével behatolni az ellenséges területekre és legyilkolászni az oda nem illő tagokat.

Mindezt 9 küldetés 23 pályáján, akár multiplayer-ben is nyomható az ellenséges Axis Powers Army oldalán is.

Ami még újítást jelenthet, a Motion Capture technikával modellezett emberek, az NPC karakterekkel történő kommunikáció, és az új irányítási rendszer — mellyel az egész csapatot kontrollálhatod.

A megjelenés 2001 második negyedévére lett kiírva.





## American McGee's Alice

(Rogue Entertainment/Electronic Arts)

<http://alice.ea.com/>

Gondolom Alíz és a hozzátartozó Csodaország nem szorul bemutatásra. Na, nem kell megjedni, és hanyatt homlok menekülni, hogy már ennyire ötletelenségben szenved a játékipar, hogy holmi mese átíratokat fabrikál — ez esetben



másról van itt szó. Az ingyenes licencnek köszönhetően, csodálkozom is, hogy eddig nem volt számottevő Alíz játék, de ami most készül, azt azt hiszem nehéz lesz „überelni”. Hogy ki az az American McGee? Hát kérem szépen az id Software egyik volt munkatársa, aki olyan játékok fejlesztésénél volt jelen, mint a Doom, vagy a Quake, és hát ebből valószínűsíthető,



hogy a koszon kívül más is ragadt rá, amit mi sem bizonyít jobban, hogy az Electronic Arts is látott fantáziát abban, hogy Alice egy kicsit elvontabb és a szokásostól teljesen eltérő formában elevenedjen meg a PC-k monitorjai előtt.

Merthogy ebben a játékban Alice véres késsel rohangál és embereket gyilkolászik. A játékot külső nézetből látjuk és azt hiszem az is utalhat valamire, hogy nemzetközileg a 17 év felettieknek besorolást kapta... A megjelenést még állítólag idén szeretnék megejteni, de nem csodálkoznék, ha a jövő év elejére csúszna át.

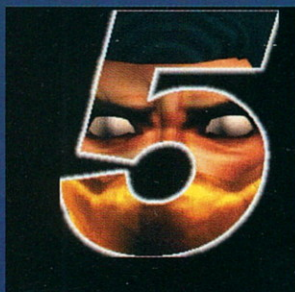
## Mortal Kombat 5

(Midway)

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

Hát kérem szépen, most már hivatalosan is megerősítést nyert, hogy nem ússzuk meg Mortal Kombat 5 nélkül. Igaz, egy

picit még várunk kell az újabb vér, és egyre inkább poénfürdőre hasonlító verekedős játékra, de a bennfentesek véleménye szerint érdemes lesz... Elsősorban a látványra gyúrnak majd rá a fiúk,



úgy mint a karakterek legapróbb kidolgozása haj, ruházat, mozgó szája és egyéb tulajdonságok szerint. Aztán persze a hátterek is

sokkal élethűbbek lesznek, állítólag lesz egy olyan pálya, ahol egy lebegő hídon harcolsz, és látszik, ahogy alattad hőmpölyög

a víz. Egy valamiben azonban marad a régi: mivel a név kötelez, és ez még mindig Mortal Kombat, nem fog hasonlítani az olyan 3D-s verekedős játékokra, mint a Virtua Fighter, vagyis nem kell egy arénában körbe

körbe rohangálni. Mivel nagyon az elején járnak a fejlesztésnek, PC-s változat csak valamikor 2002-ben lesz esedékes.

## X-Isle (Crytek Studios)

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



Manapság már mindenki ki szeretne hasítani egy szeletet az FPS-ek nagy tortájából. Egyre több a fejlesztés, és hál Istennek dicséretesnek tartom, hogy egyre többen vetik bele magukat a saját grafikus motor készítésének rejtelmeibe, mintsem, hogy már egy meglévő licencljenek.



A Crytek Studios X-Isle engine-je is például csak most fog debütálni az azonos című játékukban. A történet az alábbiak szerint alakul: Az óceánon rengeteg kis sziget terül el, amik mindig is ott voltak, csak nem szem előtt. Egy kutatócsoport érkezik ezekre a kis szigetekre, azonban nagyon hamar megszakad velük az összeköttetés. Vajon mi történ-



hetett? Ezt fogod kideríteni, mint annak a speciális egységnek a tagja, akiket az ügy kivizsgálására küldenek a helyiségbe. A tethelyre megérkezve tapasztalni fogjátok, hogy már áll a bál, úgyhogy lehet tárazni, s bele az élvezetekbe... Az engine rengeteg mindent tudni fog: ilyen kód, olyan élsimítás, de számomra sokkal fontosabb

és bizonyítóbb erejű az a tény, hogy a játék a szabadban játszódik, és nem is akármilyen grafikával — tehát van benne valami, hogy ez jó játék lesz. Megjelenés: év közepe / vége felé.

## Jekyll & Hyde

(In Utero/Cryo)

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

Gyerekkorom meghatározó élménye volt a suttymban megtekintett Jekyll és Hyde című film, ami igen nagy hatással volt rám. Meg úgy látszik másra is, hisz az In Utero bandája pont ezt a „mondakört” választotta ki játékkuk céljává, melynek meglepően a



címe is megegyezik a filmével, na meg persze a regényével, amiből a film született.

A sztorit ugye nem kell elmondanom?

Tudós, aki az élet meghosszabbításához szükséges lötytön kísérletezik. Addig tesz-vesz, míg nem kikísérletezik egy szert, amivel ádá szörnyeteggé válik.

Nos, a játék története szerint elrabolják a mi piciny kislányunkat Laurie-t, és mint Mr. Hyde vissza kell őt rabolnunk.

A stuff egy külsőnézeti 3D-s ügyességi / akció, és valamikor tavasz tájékán jön.

Bagó Péter



# SEVERANCE BLADE OF DARKNESS

## ★ SÖTÉTBŐL A FÉNYBE...

### SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Rebel Act

Kiadó: Codemasters

Web: www.rebelact.net

Megjelenés: 2001. Tavasz

Az Úr alkotó a káoszt, és kettéosztotta azt. Életet és értelmet lehelt beléjük — így született meg a Fény Lelke, és a Sötétség Hercege. Ám a Hercegben titkolt vágy kélt Atyja hatalma iránt. Az Úr tudtán kívül elsajátította a Teremtés Nyelvét, és megpróbált egy új lényt alkotni. Ám az újszülött nem engedelmeskedett a Sötétség Hercegének, és

lanna pedig a Holdra költözött, hogy az éjszaka őreként óvja azt. Így kezdődött a nappal és az éjszaka örök körforgása, és a Földre soha nem látott béke köszöntött — az Egyensúly Kora.

...De az Istenek teremtményei megmaradtak, és az emberiség egyedül magára számíthatott, hogy legyőzze a sötét lényeket.

A küzdelem hosszú évekig elhúzódtott, mígnem egy ifjú hős tűnt fel semmiből, hogy kihívja a Sötétséget. Ő volt lanna választottja — az egyetlen, aki forgathatja a Szent Kardot — a Kiválasztott, aki a saját vackában küzdhet meg a Gonosszal.

A Sötétség elbukott —

### Egyedül a Gonosz ellen

Gondolom, nem ismeretlen számotokra a Blade című játék (most ne a Wesley Snipes féle Blade-re gondoljatok). Már száz és száz helyen olvashattunk róla, magazinokban és netes hírlapságokban egyaránt. Nagy jövőt jósoltak neki, soha nem látott effekteket és megjelenítést emlegettek, aztán a verébcsicsergés lassacskán elhalkult, és én már kezdtem megbizonyosodni arról, hogy ez az ígéretes anyag sem fog soha napvilágot látni...

És akkor jött az ECTS, és a Codemasters anyagában felfigyeltem egy címre. Severance: The Blade of Darkness! Elnézeg-

és most már biztos, hogy lesz. Hurrá, hurrá, örvendjétek, vigadjatok, zengjenek a harsonák, mert itt olyan dolog van készülöben, ami sokakat le fog taszítani megérdemelt (vagy nem is annyira megérdemelt) pozíciójukból a játékpiacon.

### Mitől lesz hős a hős?

Ki az, akinek szívesen bújna a bőrébe egy fantasy-világban? Talán egy nemes szívű, daliás lovag? Vagy egy karcsú, harcias amazon? Esetleg egy házsártos, köpcös törp? Netán egy szikár, rendíthetetlen barbár? A Severance:



ereje teljébe érvén önnön lényéből erőt merítve fertelmes szörnyeket és démonokat hívott életre. Az Úr és az ifjú istenek hatalmas harcba kezdtek, hogy megállítsák a rémeket. Végtére is, a teremtmény meggyengült és elbukott — de a kíméletlen küzdelemben az Úr is felélte végtelennek hitt ereje nagyját, és visszahúzódott a végtelen Univerzum mélységeibe...

Az ifjú istenek bevégezték az Atyjuk által megkezdett Teremtést, formába öntötték a Napot, a Holdat, és a Földet. Ám a Sötétség Hercege megkísérelte a romlás útjára taszítani az ifjú és tapasztalatlan emberi fajt egy, az általa alkotott sötét teremtmények kirobbantotta új háború zavarában. A Föld a pusztulás szélére sodródott... ám ekkor egy ifjú lány, lanna egy hatalmas erejű varázslattal kiűzte a az Isteneket földi lakhelyükről. A Fény Szelleme a Napot választotta új otthonául, hogy onnan vigyázza a Földet nappal —

de a Hős is halálos sebet kapott. Kardjával együtt temették el lanna templomában.

Mindez már sok-sok évvel ezelőtt történt... De mostanában valami szokatlán dolog történik — az előjelek egyértelműek. Visszataszító lények ébredtek tudatra évezredes nyughelyeiken, rémületet és pusztulást terjesztve. A Sötétség visszatért, és a Vég közeleg... Egy új hősré van szükség, egy új Kiválasztottra, aki a Szent Kard segítségével elűzi az Ellenséget... Örökre...



tem az előzetes képeket, és így már egyértelművé vált, amit előtte is gyanítottam — a Blade nem veszett el, csak átalakult,

Blade of Darkness-ben tetszé- sed szerint választhatsz ezek közül, ami véleményem szerint nagyon hálás dolog, két okból is. Először is, volt már egy pár olyan játék, ahol a főhős már eleve nem volt szimpatikus számomra, és így nem is igazán tudtam felszabadultan kiélni azt. Másodsor, a







program kevésbé megunható, ha négy különböző figurával is végigjátszhatjuk.

Persze ehhez az is kell, hogy a karakterek kellőképpen különbözzenek egymástól, különben az előbbi mondat érvényét veszíti.

Szerencsére a Severance-ben ez a veszély nem áll fenn! A választható főhősök mindegyike külön egyéniség, teljesen eltérő külső és belső tulajdonsággal, képességekkel. Lássuk sorban:

A lovagok az igazság és a törvény bajnokai, ők képviselik az Istenek földi helytartója, a Király hatalmát.

A lovagok kovácsolták össze a Középső Királyságot, és tartják meg pompájában az Egy Király, a ragyogó Naram-Sin, Lagash uralkodójának birodalmát. A király lovagjai sikerének titka a jó szervezőképesség, a háború művészetének beható ismerete, és a sokrétű fegyverhasználat támadásban és védekezésben egyaránt.

A barbárok mindenütt jól ismertek vitéségükről, erélyességükről, és rettenthetetlenségükről, ők a pusztaság nomádjai, a sztyeppék rettegett harcosai. Büszke és független nép — nem hódolnak be semmilyen hatalomnak, nem ismernek el semmilyen urat feljebbvalónak, egyedül a fegyveres erőt és a sámánok ősi bölcsességét tisztelik.

A Középső Királyság határain túl rengeteg egyéb királyság virágzik — városok és falvak, emberek és más fajok. Nem törődve a birodalmak, háborúk és árulások históriáival élnek, harcolnak a Szabad Emberek (ahogy ők hívják magukat), és megérzéseiket követve csak saját akaratuknak engedelmessékednek. Ők azok, akik



Közük tartozik amazonunk is. A törpök klánjai a föld alatt élnek, sziklába vágott házaikban. Megszámlálhatatlan generáción keresztül felkutatták a legkülönlegesebb fémeket és ékköveket, és tudásukat hatalmas könyvtárakban gyűjtötték össze, elraktározva az évszázadok krónikáit. Kemény, de békés nép, akik hozzászoktak ahhoz, hogy az emberiségtől



elfordulva éljenek.

Csak néhányan klántag szánja rá magát, hogy kereskedelemmel foglalkozzon, új bányákat derítsen fel, vagy hogy hívívő legyen bányáik és városaik között szerte a világban. Nekik köszönhető, hogy a hírek elérhetnek a bölcs és tanult fűlékhez.

### Ez már döfi?

Alaposan kidolgozott, jó sztori — változatos, tetszetős karakterek, akik a játékmenet során fejlődnek, gyarapít-

ják képességeiket és tudásukat, és szintet is lépnek, mint egy jófajta RPG-ben. Kell ennél több egy jó játékhoz?

Naná, hogy kell! Hisz az egész mit sem ér, ha nincs a megfelelő köntösbe bújtatva.

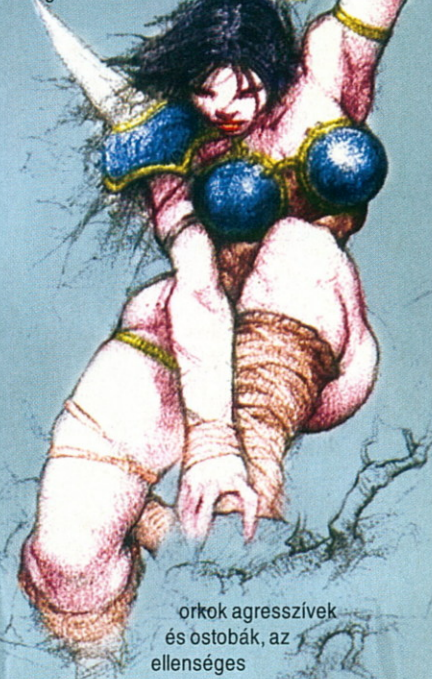
Na, akkor most kapaszkodjatok meg: a Severance a legszebb játék lesz, amit valaha is PC-re kiadnak!

Legalábbis szerény véleményem szerint, de mint grafikával foglalkozó ember, a játékok látványosságát mindig is erősen kritikus szemmel szoktam tekinteni, és azt mondom, le a kalappal!

Hogy a Heavy Metal F.A.K.K.2 minden idők leggyönyörűbb játéka? Egy csudát! Hogy a Rune lenne a legszebb külső-nézetes fantasy akciójáték? Ja, persze, de már csak 2001 tavaszáig. A Severance grafikája egyszerűen fantasztikus, részletes, arányos, aprólékos, és tökéletesen hangulatos. A fények teljesen valóságűek, a cikk elején emlegetett effekt, a „fáklya”-hatás (erről képet is próbálok mellékelni)

egyszerűen csúcs, hihetetlenül látványos — még soha nem is láttam ilyen tökéletes megvalósítást. A fáklya fénye szinte önálló életet él, ezt nem lehet elmesélni — látni kell! És ez csak egyetlen egy különleges effekt... hiszen nem beszéltem a víztükröződésről, a füstől, a savtavakról, és a mágikus jelenségekről, amik mind-mind a játék saját engine-jét dicsérik! Mi?! Hogy

időben történő lenyomásával már elő is hívtuk a kombót — nagyon egyszerű, de nagyon hatásos, és főleg funkcionális! Az ellenfelek AI-ja is profin kidolgozott: az



orkok agresszívek és ostobák, az ellenséges

lovagok taktikáznak, stb.

Ha ránéztek a képekre láthatjátok, hogy a helyszínek is elképesztően szépek... Több mint 16 valóságű külső és belső helyszín, teljesen realiztikus fizikával: fagyos pusztaságok, sivatagok, arab kastélyok, hindu templomok, vulkánok, elveszett szigetek, maja/azték városok, és még sorolhatnám...

Na remélem, most már meg vagytok győzve! Persze mondhatjátok, hogy ígérhetnek a Rebel Act-es srácok mindenfélét, azt még meg is kell ám valószínűsíteni — az én ömlengésem még semmit nem jelent.

Szóval közlöm, hogy volt szerencsém belebújni a lovag bőrébe egy előzetes verzióban pár röpké óra erejéig, és minden az utolsó szóig igaz! Ez kérem nem levegőbe dumálás — ezek a srácok tartják a szavukat! Ahogy ott ültem a gép előtt, és nyomtam a Severance-et, bizony leesett az állam (nemcsak magától a játéktól, de attól is, hogy a béta közepes konfigon nagyon szépen elfutott)! Állíthatom, hogy már most beleszerettem ebbe a programba, és ennek fényében a jövő tavasz nagyon-nagyon messzinek tűnik. És ez még csak egy tesztverzió volt — a fejlesztők minden alkalmat megragadtak, hogy 5 cm magas feliratokkal a tudomásomra hozzák, hogy ez csak egy előzetes, és még nagyon messze jár a kész játék képességeitől. Hát ilyet!

Higgyétek el: a Severance egy időzített bomba a játékok között, ami tavasszal robban...

És iszonyú nagyot fog szólni!

VargaB.



# THRONE OF DARKNESS

## ★ BALDUR'S GATE KUROSAVA MÓDRA

### SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Click Entertainment  
 Kiadó: Sierra  
 Web: www.sierraonline.com  
 Megjelenés: 2001. első negyede

**M**indig azt szoktam mondani, hogy ha egy új játékot hardcore gémekek készítenek, akkor abból csak valami jó sült ki — persze ez nem jelenti azt, hogy mindig igazam is lenne.

Ettől függetlenül (és pont ezért) a Click Entertainment új játéka, a Throne of Darkness joggal pályázhat elsőprősikerre a szerepjátékosok körében. Már csak azért is, mert a Click Entertainment két alapító tagja, Doron Gartner és Ben Haas eredetileg a Blizzard alkalmazottai voltak, és mindketten jelentős részt vállaltak az első Diablo elkészítésében — ám pont a Blizzard fejlesztői mentalitásával való szembenállásuk vezetett oda, hogy külön céget alapítottak. Hogy konkrétan

### A Sötétség Trónja

Él egy legenda Japánban, melynek gyökerei még a Kami (az ős-lélek, amely minden élő és élettelen dologban ott van) korába nyúlnak vissza. Erről a legendáról ritkán beszélnek, és ha beszélnek is, akkor is csak suttogva, és sohasem éjszaka...

A Kami hanyatlásáról szól, és az oldalán harcoló hősről, akik megküzdöttek a gonoszság urával, a pusztítás démonával, Maou-Hakaiki Zanshin-nal.

A legenda Kira Tsunayoshi Sógun felemelkedésével kezdődik — Yamato páratlan hadurának, Kira Bannosuke-nek legidősebb unokájával. 50 évvel korábban, amikor Bannosuke hatalomra jutott, és Sógunná lett, felépíttette öt kastélyt. Egyet Shourinzan szent hegyén, a legyőzött ellenfelek lelkének megbékítésére, és a saját oldalán elesettek dicsőségére, a másik négyet pedig a hegy lábánál a négy égtáj irányában, egyet-egyét mind a négy Isten dicsőítésére, akik hite

vette át a helyet — rossz államférfi volt, és szánalmas vezető. Az államigazgatás felelőssége a négy Daimyo-ra hárult, míg Tsunayoshi csak saját jólétével volt elfoglalva — dekadensé, felszínessé és pazarlóvá vált. A nép elvetette saját törvényeit, és uralkodójához hasonlóvá vált — a normális élet nem vonzotta őket többé, hiszen a háborúk már oly messze tűntek — ideje volt a csillogóbb, nagyvilágibb életet élni...

Míg a négy Daimyo irányítása alatt a királyság virágzott, a nép egy új bálványt kezdett imádni: a pénzt. Az emberek már nem törődtek a Négy Istennel, akik segítettek rajtuk szükség idején — új, vészjósló isteneket kezdtek bál-



Sógun és a szerzetes egymás és egy nagy adag alkohol társaságában töltötték. Hogy mi is mehetett végbe közöttük akkor éjjel, nem tudni... de a szerzetesnek sikerült felszítania Tsunayoshiban a hódítás és dicsőségszerzés tűzét...

A következő napon a katonák felsorakoztak a Sógun és a szerzetes előtt. Valami megváltozott a nagyúrban. A szemé-



tan mik voltak ezek a problémák, arról nem szól a fáma, elég az hozzá, hogy a Click azt tűzte ki céljául, hogy kiforrottabb, jobban kidolgozott játékokkal emeljék magasabbra azt a bizonyos lécezt az elektronikus szórakoztatás terén. Persze, önmagukat ők sem tudják megtagadni, hisz folytatják a Blizzardra oly jellemző irányvonalat: maradnak a Fantasy birodalmában, abból is az RPG-k terén — de hogy mégse legyen olyan egyszerű a dolog, kell bele egy csavar. Ez a csavar jelen esetben mindenkinél kiemeli a játékot fajtársai közül. A ToD ugyanis a japán mitológia rendkívül gazdag birodalmában játszódik. Hoppá!

szerint segítették őt hatalomra jutásában. Bannosuke négy legrátermettebb és legodaadóbb hűbéresét bízta meg, hogy őrizzék a négy alsó kastélyt a szentélyek vigyázójaként, és a birodalom védelmezőjeként egyaránt.

Bannosuke igazságosan és jószágon uralkodott Yamato felett, a négy istenség pedig — Susano-no-mikoto, a Tenger és a Vihar Istene, Amaterasu-oo-mikami, a Nap Istennője, O-Kuni-nushi, a Föld Istene, és Raiden, a Villámlás Istene — Yamato leg-hatalmasabb isteneivé avaszták, az emberek nap mint nap imáikkal dicsőítették őket.

Ahogy az évek teltek, az emberek egyre inkább elfeledkeztek a háborúról, és a harcok kínjairól. A kereskedelem virágzott, a földek bőségesen ontották a termést, és az emberek hite egyre inkább meggyengült az Istenek iránt.

Bannosuke ideje leáldozott, trónján Kira Tsunayoshi

ványozni, akik jobban illettek életvitelükhöz.

De az istenek büntetést róttak ki Tsunayoshi talpnyalóira és a hitevesztett népre egyaránt.

Egy reggel Tsunayoshi arra a szörnyű tudatra ébredt, hogy haldoklik — az Istenek megsűgták neki álmában, hogy minden éjjel meglátogatják, és kívágnak egy-egy szeletet a lelkéből, míg nem marad más belőle, csak egy egyszerű, üres húsbaba. Ez volt a megtorlás az ő, és emberei kicsapongásaiért. De még ekkor sem változott meg. Kiáltványt küldött szét az országban, hogyha akad valaki, aki meg tudja menteni életét, az jöjjön az udvarába. Sokan jöttek is, de senki sem tudott segíteni. Minden baklövés kivégzést vont maga után — az egyik kegyetlenség követte a másikat. Aztán egy nap egy szerzetes kért bebocsátás a palotába, azt állítván, hogy birtokában van a halhatatlanság elixírje — apró, ráncos embereke volt, a buddhista szerzetesek papi ruhájában. Gyorsan Tsunayoshi betegágyához sietett, és megitatott egy kortyot valami nagyon keserű italból a Sógunnal. Percek múlva a nagyúr szinte megfiatalodva kikelt az ágyból, és ordítva szakéért zavarta a szolgákat. Azt az éjjelt a

ben rosszindulatú tűz égett, ahogy végignézett seregén, és még a külseje is mintha átalakult volna. A szerzetes elárulta a Sógunnak, hogy lehetséges lenne nagy mennyiségben is előállítani az elixírt — azt kiporciózva a katonák között, biztosíthatnák a győzelmet bármely csatában. A Sógun tanácsadó megrettenve hőköltek hátra, amikor meglátták, milyen szörnyűséges mosoly futott át Tsunayoshi arcán ennek hallatára. A feljegyzések szerint mintha két démonszarv látszódot volna egy pillanatra a homlokán...

Többnyire mindenki egyetért abban, hogy ez volt az a pont, amikor a Sógun már nem ember volt többé — hanem a démoni Zanshin. Az elixír ugyanis ősi, Kínából hozott varázstekercsek leírásai alapján készült — ha felszívódik, az áldozat halhatatlanná válik... de szörnyű áron. Az áldozat lelkén kapu nyílik, lehetőséget adva a gonosz szellemeknek, hogy elfoglalják a testet, és uralják örökre.

Azok, akik nem akartak inni a szerből, szörnyen meglakoltak: volt, aki a Nagyúr egyetlen kézmozdulatára kihányta a belső szerveit; másoknak egy láthatatlan kéz törte ki a nyakát





egy hirtelen mezdulattal; a többiek csontváza pedig egyszerűen kilépett a testükből, majd csonthalomként omlott össze. A katonák, elrettenve a látótaktól, megitták az elixírt. A bőrük hamarosan szürkessé vált, az arcuk kísérteties, a szemükben rosszindulatú fény égett, ahogy a testükbe költözött gonosz lélek kitekintett a világba.

A hadúr négy részre osztotta szörnyű seregét, és megtámadta a négy Daimyot. Magához szólította a szerzetest és megparancsolta neki, hogy idézze meg a természetfeletti bestiákat, amelyek a föld mélyén nyugszanak. Ahogy a varázsszavak elhangzottak, a hegy szörnyű morajlás közben megremegett, és a Daimyok kezdtek sejtteni, hogy valami rettenetes készül. A rémek hatalmas robaj közepette keltek életre — a kapu, mely eddig lepecsételve állt, most megnyílt, és lemérdek Oni (démon) szabadult a világra, viháncolva, tudván, mi vár az emberiségre. A Sötét Nagyúr megrészegült bömböléssel válaszolt a rémek jésztő hangjaira. Emberi testéről lehámlott a hús, és előtűnt igazi valója.

lehámlott a hús, és előtűnt igazi valója.



A Daimyokat alattvalóikkal együtt lemészárolták — a falakat vér áztatta, levágott testrészek hevertek minden felé. A katonák hősiesszen szembeszálltak a démonokkal, ám a túlerő maga alá gyűrte őket. Már csak egy Daimyo tartott ki az ellenséggel szemben, de ő is tudta, hogy hamarosan elbukik. Ám a démon-sereg egyszer csak megtorpant, és visszafordult — a Sötét Nagyúr nem ismervén még kellőképpen saját erejét, tudtán kívül visszavonta seregeit. A hajnal első sugarai áttörték az eget, és a Daimyo tudta: az Istenek adtak neki még egy esélyt. Egy esélyt a visszavágásra — egy esélyt a bosszúra. Maga köré gyűjtötte hét leghűségesebb emberét,

és kiadta nekik a parancsot: „Hozzátok el nekem Kira Tsunayoshi fejét! Az Istenek adtak nekünk egy utolsó esélyt - és nem bukhattuk el...”

**A „Hét szamuráj”**

A különleges témának köszönhetően a játékban generálható karakterek jelentősen eltérnek az RPG-kben megszokottól, de azért egy pár hasonlóságokat is mutatnak velük.

A Vezér a csapat legkarizmatikusabb tagja. Járatos a harci taktikákban, és stratégiákban, erőssége a védelem.

A Berzerkerrel senki sem veheti fel a harcot. Járatos a Nitouryu-ban (a kétkardos harcművészetben), szinte járatot vág az ellen sorában, mögötte csak úgy halomban állnak a levágott testrészek és a hullák. Erőssége a berzerker düh.

A Téglá a legerősebb az összes harcos közül, ereje szinte a démonokéval vetekszik. Képes ledönteni a legerősebb torlaszt is, nagyon jól használható eldugaszolt járatok megtisztítására, vagy éppen a hirtelen feltűnő, makacs szörnyek elintézésére. Néhány csapás a Kanabo-jával (vasbot) porig rombolja a legszilárdabb sziklát is.

A Ninja különösen alkalmas arra, hogy belopózzon a legjobban őrzött helyekre



is, és kihallgassa az ellenség tanácskozásait, vagy ha a helyzet úgy kívánja, elintézte őket. Nem rendelkezik túl sok fegyverrel, de gyorsasága kárpótolja ezért. A Ninja a Sötét és Világos oldal mezsgyéjén leledzik, ezért nem

csak a karddal és az íjjal bánik jól, de nagy szakértője az átokvetésnek is. Speciális képessége a láthatatlanság.

A Szamuráj a Vezér közvetlen beosztottja, ő testesíti meg a Bushidot, a szamuráj útját. Harci képességeit tökélyre fejlesztette, de mentálisan is nagyon jól képzett. Erőssége a fegyvernemekben való jártasság.

Az Íjász a harcos útjának követője, a Kyudo mestere. Az íjászat tökéletes művelője, nem kevésbé fontos, mint a közelharcosok, nyilaival messziről zúdítja a halált az ellenre. Nemcsak az íj mestere, hanem minden dobó-fegyvernek, úgymint Shuriken (dobócsillag), Kunai (dobótor), Kabutowari (ez egy parittyához hasonló fegyver).

Végül az elmaradhatatlan Mágus, aki végigjárta a mágia apáról-fiúra szálló tudományának rögös útját. Bár ő a legsebezhetőbb a partiban, hatalmas mentális erejével senki nem ér fel (ahogy ezt már a standard RPG-kben is megszokhattuk).



**Az ellen ellen**

Válogatott keleti szörnyekkel találkozhatunk a játék során, köszönhetően a japán kultúra színességének. Leggyakoribb ellenfeleink az árnykatonák lesznek, amolyan csontvázszerű lények, akiket a bennük élő démon irányít. Az árnykatonák vezetői, az árnyparancsnokok félelmetes harcosok, elpusztításukkal komoly morális gyengülést okozhatnak az árnykatonák között. Az árnykatonák közt lesznek íjászok is, akik a mi íjászkhoz hasonlóan távolról sorozzák csapatunkat, sőt, némi

mágiát is idézhetnek ellenünk.

A Sötét Hadúr legtermesebb szolgálói a Neanderkoponyák (©), mágiikus ötvözetei az óriásmajomnak és az embernek, egyetlen ütessel képesek padlóra küldeni egy felnőtt embert. Szerencsére nem túl gyorsak, viszont semmitől sem félnek, így megfutnodni sosem fognak a harcban, haláláig küzdenek.

Ezekon kívül még rengeteg fajta mitikus rémséggel találkozhatunk a játékban, a japán kultúra szinte összes szörnye feltűnik. Aki nem hiszi, járjon utána — vagy nézze meg a képeket!

**Ami más...**

A Throne of Darkness jópár olyan vonzó tulajdonsággal bír, ami kiemeli a tuatszerepjátékok közül. Sajnos már a hely is nagyon kevés ahhoz, hogy bővebben kifejtsem, ezért csak pár olyan dolgot tudok kiemelni, ami személy szerint nekem nagyon megragadta az érdeklődésemet.

Először is a mágia rendszere, amely a Ki (belső energia) használatára épül, és a keleti vallásokból jól ismert öt elem alapján orientálódik — több mint 75 féle varázslatot idézhetünk.

Ami szintén nagyon baráti, az a saját

fegyverek készítése: a szörnyektől zsákmányolt fegyvereket és testrészeket (!) a kovács segítségével ötvözhetjük össze, így egy teljesen egyedi eszközt kapunk, amit el is nevezhetünk, vagy a későbbiekben akár továbbfejleszhetünk — valami hasonlót tapasztalhattunk a Diablo 2-ben is.

A multiplayer is nagyon csábító hangzik, egyszerre akár 35 játékos is összeröffenhet, négy különböző játék-módban, akár kooperatív, akár egymás elleni küzdelemben.

A képeket elnézegetve a grafikai megjelenítés talán egy kicsit elmaradottnak tűnhet, de legalább a hardverigény sem túl magas: P-II 266 32 mega RAM-

mal már elég, de nem árt a P-II 300 sem, 64 mega RAM-mal, meg valami első generációs D3D kártya — ezzel a konfiggal viszont már tényleg ki lehet élvezni a játék minden látványosságát, legalábbis a készítők ezt ígérik.

Számomra a Diablo-t és Baldur's Gate-et ötvöző játékmélet, és a nagyon jól kezelhető interface is nagyon bejön, de úgy érzem, a fő vonzerő a nagyon alaposan kidolgozott történet lesz. A fentebb leírtak csak töredékei a teljes sztorinak, érdemes ellátogatni a játék hivatalos site-jára, itt egy halom információt szerezhetünk a hősökről, de már csak a történet miatt is érdemes megnézni.

Még rengeteg mindent írhatnék (és írnék is szívem szerint) a Throne of Darkness-ról, de sajnos a karácsonyi nagy játékdömping oltárán nekem is áldozatot kell hoznom, így egyelőre be kell érnetek ennyivel.

A lényeg az, hogy tavasszal egy igazán rendhagyó RPG-vel találkozhatunk. Nem biztos, hogy szebb, nem biztos, hogy jobb — de biztos, hogy más lesz, mint amit eddig megszokhattunk.

És néha ez is épp elég...

VargaB.



# AMERICA

★ VOLT EGYSZER EGY VADNYUGAT...

**SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY**

Fejlesztő: Data Becker  
 Kiadó: Data Becker  
 Web: www.game-america.com  
 Megjelenés: 2001. eleje

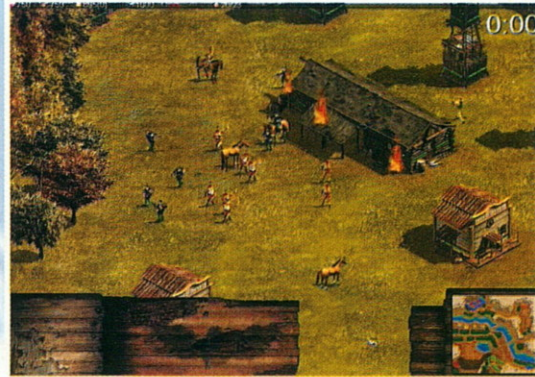
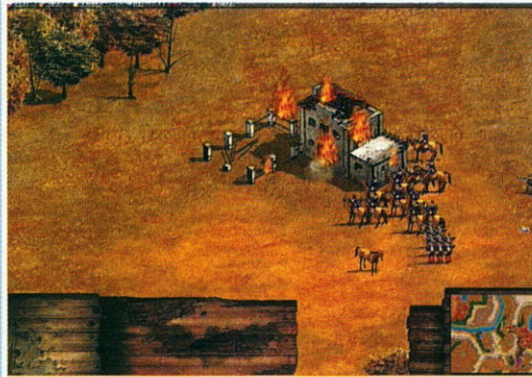
Hő te! Hőőő pacim! Állj csak meg egy pillanatra. Tudod a mai száguldó világban olyan keveset veszünk észre, de ezt itt előttem mégis érdemes jobban szemügyre venni. — morfondírozott az öregedő tehénpásztor, mialatt lekászálódott a lováról és közelebb lépett a két „Wanted” feliratú plakát között megbúvó harmadikhoz.

— Saját skalpomra mondom, ilyet én még nem láttam soha. Real-time stratégia a vadnyugaton? — motyogott az orra alatt, miközben ütökopott okuláréját igazgatta hályogos szeme előtt. — Ez már döfi! Mindig csak az a sok techno világ a bűdös gépeikkel, fene a sok lézerbe meg atomba. Úgy unom már' őket, hogy szívesebben teázok az apacsokkal, mint még egy olyat végigjászani. De ez már végre más. Aha, milyen szép a drága, és látom az is ott...

**Elbúvóió milliő**

Hagyjuk most egy pillanatra magára a vén flótást, de igérem lesz még róla szó... Tehát a Data Becker nem sokára egy valós idejű stratégiával fog kirukkolni, ami a múlt század Amerikájába kalauzol bennünket. Pontosabban az 1820-as és az 1890-es évek közé eső nagyjából fél évszázadba, a korai Egyesült Államok forrongó, vad és törvénytelen világába. Megtapasztalhatjuk milyen is a világ az indiánok, az amerikaiak, a mexikóiak és a fosztogatók, garázdálkodó desperadók szemszögéből.

Ahogy egyre több és több Európából érkező telepes özönlött az újvilágba és hatoltak a kontinens szívébe Nyugat felé, úgy kellett egyre nagyobb kihívásokkal megküzdeniük. A vadon, a természet szeszélyei mellett az életben maradásért is meg kellett küzdeni, és akkor még nem is beszéltem az őslakosokról. Napnyugat felé haladva egyre növekvő számban élnek a vad indiánok, akik szívesen dobálnak kenyér helyett tomahawkot, Délen pedig a kaktuszok divatvilágát idéző öltözködésű, félbolond mexikánók várják előlított mordályaikkal az embert.



Mit számíthatnak e kezdeti kellemtelenségek, ha igaz amit egyesek állítanak. Mégpedig hogy egészen Nyugaton, a kontinens másik felén zsiros földek és temérdek arany, rengeteg arany, szekérnyi arany, arannyi arany vár... A múlt században fellángolt aranyláz során az őshonos, eddig lótenyésztésből élő indiánokat egyre kijebb szorították természetes életterükről.

lések, csak az a szerencséje a fehéreknek, hogy az ország szívében dülő harcok miatt nem tudnak nagyobb erőket kiharancsolni az újra és újra felvillanó határvillongásokhoz.

**Mi a felhozatal?**

A vidám háttér-információk után mit is tesz az asztalra a fejlesztőgárda? A képeket elnézve,



és a demóval ismerkedve egy kiváló real-time stratégiát. Hangulata a történeti háttérbe ágyazva adott, éppen ezért kiváló. Grafikailag is röfi-döfi, akinek nem tetszik csak a száját jártatja feleslegesen, hehe... Persze tök 3D-es minden, meg ami kell. Ja, minimum konfignak alaptól kell egy PII-266-os, hozzá hatvannégy mega RAM. Ez azért kezdésnek egy kicsit erős talán, de az is azt bizonyítja, hogy lesz látvány bőségesen.

A tutorialokon kívül nem kevesebb, mint harminc pálya várja a játékosokat négy kampányba osztva. Természetesen lesz multi-player opció is, egyszerre akár nyolc embernek

is, huszonnégy csak itt kipróbálható pályával. A fejlesztők állítása szerint különösen nagyon szemlődköt ránkölva figyelnek oda a mesterséges intelligencia fejlesztésére, ugyebár nem árt egy kevés kihívás... A diplomáciát nem elhanyagolandó, megtalálható lesz a szövetség és a kereskedelem opciók is, ami előrevetíti, hogy legalábbis a kampányokban nem csak az eszetlen fegyverkezés és háborúskodás a legfőbb ismérv.

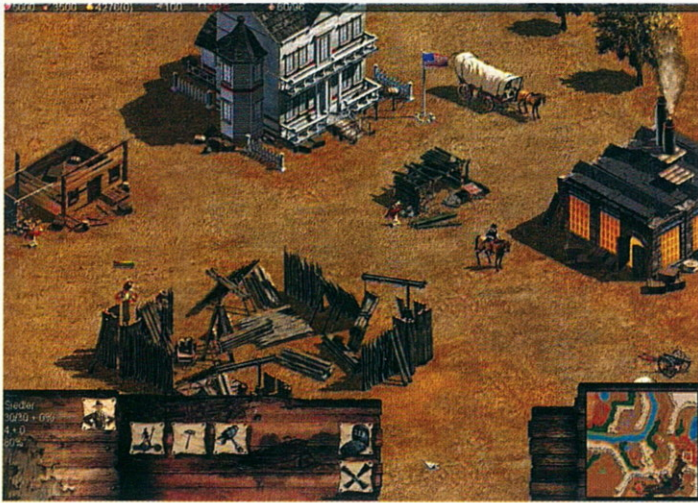
Most pedig érdemes néhány szóban bemutatni azt a négy választható társaságot, amelyek oldalára állva eldönthetjük, melyik is áll legközelebb a szívünk-höz:

**Az amcsik**

- Előnyök:
- Kiválóan védhető erődítményeik és modern fegyvereik vannak.
  - Seriffek és az őrszemek különösen messzire látnak, ami fontos a felderítésben.
  - A csapatok támadási és védelmi ereje függ a beállított formációtól. Sajnos hátrányok is vannak:
  - A modern fegyverek nagyon sok pénzbe kerülnek.
  - A tűzsérség és a lovasság képtelen átkelni az erdőkön, ezért nekik néha kerülőt kell tenniük. A folyókon való átkeléshez - ha nincs híd a közelben - csónakokat szükséges ácsolni.
  - A felvett formációk gyakran nem segítenek, ha meglepetésszerű







támadás éri a csapatokat, vagy a városban állomásoznak.

### Desperadók

vagyis a törvényen kívüliek

Előnyök:

- Stratégia? Miféle stratégija?

Végtére is mi ebből élünk, lerohanunk oszt' jól szítcsapunk köztük!

- Míg a többi csapatnál a az élelemellátást a farmgazdálkodás jelenti, addig a banditák, hehe, csak isznak. Ez azt jelenti, hogy a kaja nagyjából automatikus.

- Egy ilyen fickó kiválóan kiismeri magát a robbanószeres világában, ugye az a sok vonat meg páncélszekrény. Így képes akkorát robbantani, mint egy ágyúlövés, de magánál az ágyúnál sokkal mozgékonyabb egység.

Hátrányok:

- Nincsenek fegyvergyáraik, ezért a puskákat el kell lopni.

- Nagyon gyeszora a védelmük. Ha nincs elég őrszem a kellő helyen, akkor köztük csapnak szíjjel...

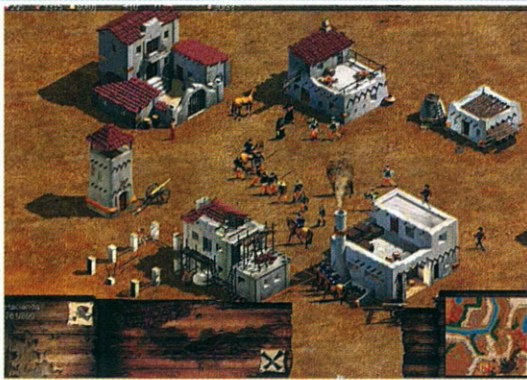
- Mivel nincs technológiai fejlettségük, csak úgy képesek nyerni, ha folyamatosan fosztogatják az ellenfeleiket.

### Mexikóiak

!Viva Mexico!

- Erős várak, ha ágyúkkal védik őket, szinte lehetetlen elfoglalni.

- A padréknak sokszor sikerül megnyerniük az ellenfeleket a mexikói szabadság ügyének (egy kis tequila



segítségével ☺.

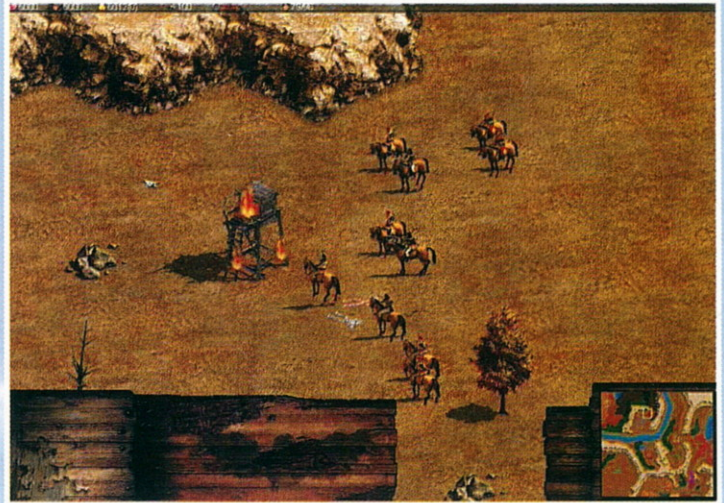
- A kibányászott arany automatikusan elraktározódik a megfelelő épületekben.

!Ay, caramba!

- Kis védelem a kémkedés ellen és úgy általában a harcban.

- Nem mindegyik képzett katona, vagy éppen az akkor pedig lehet, hogy a lovaglás tudományát nem tudta elsajátítani. Elképzelhető, hogy a lovas katona a hátasa nélkül jobban harcol!

- Igaz hogy nekik vannak a legjobban védett erődjeik, de ezek sem képesek



túl sokáig ellenállni. Az egyetlen esély egy jól időzített kitérés...

### A rézbőrűek

Előnyök:

- Ez előzőktől eltérően az indiánok át tudnak hatolni az erdősségeken és úszni a folyókon. Némely harcos képes magát bokornak vagy más természeti képződménynek álcázni, így nagyon nehéz felfedezni. Az ellenségnek ☺.

- Ők az egyetlenek akik szedhetik a sátorfájukat, majd kedvük szerint lepakolhatnak ahová csak akarnak.

- Az indián sámán különleges erőnek parancsol. Képes esőt idézni a mezőkre termés hozam fejlesztése



érdekében, sőt a vihart a sápadt arcúak nyakába varrni...

Hátrányok:

- Nincsenek lőszergyáraik, de természetesen jobban harcolnak, ha mégis

villámló botok kerülnek a kezükbe. - Semmiféle erődök vagy hasonló védelmek.

- Nyílt terepen esélyük sincs, csak a gyors visszavonulás a bozótosokba. Marad a gerillaharc!

— Hej, pacim, látod ezt? Megjelenés január, de lehet hogy később. Se baj, addig úgysem nyugszom, amíg magaménak nem mondhatom!

— motyogja izgatottan a vén cowboy.

— Öreg, húzd el magad, de gyorsan. Mindjárt megérkezik a vonat, és nem szeretném, ha itt találna!

— Így egy rosszcarcú figura a közeli vasútállomás elől, aki eddig egy léggel szórakozott. Sikerült a pisztolyának csövébe szorítania az idegesítő kis férget. Társa, aki mintha aludna, a lukas eres alatt foglalt helyet, csak a kalapjába csepegő vizet issza ki nagy néha.

— Megyek, már megyek. De nehogy azt higgyétek, hogy esetleg könnyű lesz a szájharmonikás emberrel, hehehe...

Meg aztán én is nemsokára megmutatom, mit tudok, hitvány desperadók!

Balage







Sacrifice



# SACRIFICE

★ LELKED RAJTA...

## SEMMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Shiny Entertainment  
Kiadó: Interplay  
Web: www.sacrifice.net  
Minimum: P-II 300, 64 MB RAM  
Ajánlott: P-II 450, 128 MB RAM  
3D kártya\*: D3D  
Multiplayer: LAN, Internet

**M**ost, hogy lassan a végére érünk az évnek, és januártól megkezdődik az új évezred — ki honnan számolja, lehet hogy egy éve már tart ☺ —, elgondolkodtam, mik is voltak a kilencvenes



évek legjobb játéka. Bocsánat, pontosítanom kell, nem biztos, hogy a legjobbak, hiszen egy ilyen értékelés mindenképpen szubjektív. Nevezzük őket a legmeghatározóbbaknak, amelyek új stílust alkottak, vagy a már meglévőket emelték örökkön emlékezetes magasságba. Melyekre is gondolok?

Starcraft, Quake, Diablo, Tomb Raider és a Baldur's Gate. Ugye mindenki ismeri őket, de legalábbis hallott róluk? A stílusukon belül meghatározó súlyt nyomnak latba, ezt el kell ismernie mindenkinek, még ha nem is tartoznak a személyes kedvencek közé. Elnézést, ha kihagytam kategóriákat, például a

nem real-time stratégiákat, a szimulátorokat, vagy a sportokat, de ezekben nem vagyok teljesen kompetens. Még egyszer hangsúlyozom: itt ez nem egy

top10, vagy hasonló. Gondoljunk arra, mi

lenne ha egy olyan emberrel kellene megismertetni a „PC

játékkörült” érzést, akinek ez teljesen új és nem ismer semmilyen gamét. Egyébként, akinek van



kedve és ideje, szívesen írhat nekem egy rövid e-mailt, mit is gondol erről, hogyan is alakul az ő listája.

Én ezeket ajánlom a kilencvenes évekből. Az új évtizedből pedig elsőként a Sacrifice-ot. A Sacrifice egy olyan mestermű, melynek a megjele-

nése sokkal távolabbra mutat a programok fejlődésében. A „hónap játéka” rovatban kapott helyet és ez természetes döntés volt a bemutatókat és az előzeteseket látva, de biztos vagyok benne, hogy az év egyik, ha nem „A” legjelentősebb PC-s játékprogramja. Nagy szavak ezek, nagy szavak, de én teljes mellszélességgel kiállok a véleményem mellett.

Csak kerülgetem itt a lényegét, de egy szó, mint száz: ez a game örület! Szó szerint...

## Sorsunk elrendeltetett

A kámpány elkezdésekor kapunk egy rövid intrót, vagyis inkább outrót: Shakti egy csatamezőn kóborol, körülötte halott mindenki... Mellette repkedő famulusa azonban



nek. Állításuk szerint istenek ők, halhatatlanok, akik időtlen idők óta viszálykodnak egymással, és egymás ellen. Mi döntjük el, kihez csatlakozunk, de minden megoldott küldetés után visszakerülünk az „Istenek kertjébe”, folytathatjuk kiválasztottunk alatt a szolgálatot, de akár egy másik lénynek is hódolhatunk. Később bonyolódik a történet és úgy a múltunk, mint a jövőnk a kalandok során bontakozik ki nem kevesebb, mint ötven küldetésen át.

## Születés és halál

A Sacrifice a legfurcsább RTS, ami valaha napvilágot látott.

Első megdöbbenésben majdnem felkiáltottam: milyen

lehet az a stratégia, amelyben az egyetlen központi figuránkat úgy irányítjuk, mint Larát a Tomb Raider-ben?! Márpedig erről van szó. Shakti, aki a játék során egyre erősebb és hatalmasabb lényé válik, irányítja az általa megidézett lények seregét. Alapesetben körülötte csúsznak, másznak, fetrengenek, egyesek szárnyalnak, mint a vasárnapi sült csirkék, hogy aztán ha eljön az ideje, véres csatákban aprítsák az ellent.



A Single Player menüben egy három részre osztott Tutorial végigpergetése, egészséges háttérismeretet nyújt az irányítás elsajátításában. Sokkoló élmények egész özőne vár a kedves ismerkedőkre: a játék hihetetlen ötletgazdagságról nyújt tanúbizonyságot már itt is.

Famulusunk hathatós segítségével — ki mellettünk repked és igen fejlett egóval rendelkezik a szövegelesét tekintve — pillanatok alatt megtanulhatjuk a játék kezelését. Karakterünket négy iránybillentyűvel mozgathatjuk — előre, hátra, oldalra fordulás —, az egérkurzort a képernyő tetejére-aljára tolva Shaktira ki-be zoomolhatunk, jobb és balszélre tolva pedig fordul a nézet.

A bal alsó ikonokkal a varázslatok csoportjait mutatja. Az első csoportban különböző lényeket lehet idézni, minél több pályát csináltunk meg, annál többfélélt. A második csoport varázslatai főként a csatákban hasznosak, míg a harmadik adag a felhúzható építményeket mutatja. Mivel az oktatópályák tényleg annyira egyértelműek, felesleges lenne túl mélyen részletezni melyik varázslat mire való.

Inkább a tennivalókat próbálom egy picit bemutatni a pályákon, azt hogy mégis milyen alapstratégiát





használnunk. Ez nagyjából a következő: építsünk gyorsan a legközelebbi manaforrásra egy monolitot, idézzünk legalább egy-két manatermelő lényecskét, akik a közepünkben tartózkodva biztosítják a varázslatainkhoz szükséges energiát, majd kedvünkre teremtjük a lényeket, amennyiben lelkeink száma ezt megengedi. Hogy monolitjainkat megvédjük, legalább egy követőnket kössük az épülethez a „guardian” varázslattal, ki innen nem bír elcsatangolni, de sokkal erősebb lesz, és a haláláig védelmezi az épületet. Mindenek alapja a lelkek feletti uralom. Ha egy lény elhalálozik, a testéből kibújik egy- vagy akár több



főoltárunkhoz, ahol három társával automatikusan elkezdik megdolgozni azt feszítővasakkal és hegesztőpisztolyokkal a mi legnagyobb megelégedésünkre. Persze ez a „toborzás” hosszadalmasabb művelet, és ha támadás éri a doktorokat, ők rögtön menekülésre fogják a dolgot, de ez az egyetlen mód, hogy több lelkünk, ergo nagyobb seregünk legyen. A varázslók elpusztítása, nem túl egyszerű feladat. Ha ugyanis Shakti, vagy az ellenséges vezér életereje elfogy, szellem képében visszaroanhat az oltárhoz, vagy a legközelebbi monolithoz. Itt pillanatok alatt feltöltődik az elvesztett energia és „újra” megszületik. Likvidálni úgy lehetséges végérvényesen a varázslókat, ha az ellenséges



főoltárt elérve a „desecrate” varázslattal feláldozunk egyet követőink közül. Ekkor újra jönnek a voodoo dokik, akik hozzákezdnek az oltár lerombolásához, de befejezni csak akkor tudják, ha mi ilyenkor tasztjuk az ellenséges mágust szellemformába. Által-

## Koncentrálj, vagy kikapsz!

Az előbb leírt néhány „trükkel” használati tanáccsal érdemes nekivágni a felemelkedés rögzös útjának. Nem számítok kezdőnek az RTS-ek vilá-



vesztünket okozhatja. Pillanatok alatt keresztüzbén állhat az ember, amikor egyébként is van gondja bőven...

Sőt, még egy jól kivitelezett támadás során is számolni kell veszteségekkel, vagyis valószínűleg nem egy kék lélek is megjelenik a csatamezőn, amiket azonnal gyűjtsünk be, és teremtjük újjá őket. Az igazi játéktapasztalatot viszont csak a gyakorlat teremti meg: a gyors helyzetfelismerést és azt, mikor milyen lényeket sorakoztassunk fel. Ha valaki megakadna a pályákon, tanácsolom, hogy mindig legyen egy előző mentése az „Istének kertjében”, így ha valakinél nagyon nem akaródzik a győzelemnek összejönnie, csak töltsé vissza és válasszon egy másik istent, akinek a pályáján már talán sikerrel járhat.

## Hiába a tuning, lassú a géped

Ne, nem kell kétségbe esni, nincs akkora nagy probléma. Az én közep-kategóriás gépemben gyönyörűen fut a Sacrifice, az első néhány pályán, amikor kevesebb lény és kisebb területek voltak, még 1024x768-ban is! Az installálás után, az első indítás során automatikus konfigurációra kerül sor a legoptimálisabb futás érdekében. Mivel az Optionsban a grafika területén elég sok változtatható lehetőség van, tapasztalatom szerint a felbontás mindenképpen maradjon legalább

800x600, és inkább a textúrákat, meg a különböző felbontási opciókat kell állítgatni, ha a futással



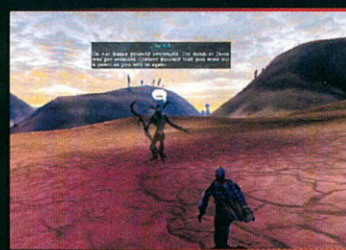
lélek is, ha hatalmasabb a teremtmény. A hozzánk lojálisak kékek, az ellenség narancssárga. A varázslónkkal, ha meglátunk egy elhalálozott harcosunk felett lebegő kék lelket, rohanjunk eszeveszetten érte, akit ilyenformán be lehet gyűjteni, majd újra manifesztálni egy választott lénytípus testébe. Az ellenséges lelkeknél már van egy kis probléma. A konvertálás varázslatot használva egy látványos térkuból kiugrik a voodoo varázslónk, bősze nagy injekciós tűjébe szipantva a delikvenst rohan a



ban ezek szoktak lenni a küldetések céljai, és egyáltalán nem könnyű mulatságok.

Ha netán támadás érné az építményeinket, teleportáljunk azonnal oda (jön velünk az egész eszeveszett bagázs), mert pillanatok alatt lerombolhatják őket. Érdemes seregeinket a lények fajtájától függően csoportokra osztani, a jól megszokott Ctrl + valamelyik szám szerint, mert a legtöbb lénynek van valamilyen trükkös speciális képessége, amiket ezzel a módszerrel egyszerűbb alkalmazni.

Ja és végül, de egyáltalán nem utolsó sorban, ha igazi mesterek



gában, speciál az agresszív, gyors támadások híve vagyok, de ez itt nem fog működni, mindig észnél kell lenni! Egy rosszul felállított védelmi vonal, vagy egy helytelenül kiválasztott célpont: az erők nem megfelelő irányítása könnyen a









# COMMAND & CONQUER RED ALERT 2

★ AZ OROSZOK MÁR A SPÁJZBAN VANNAK...!

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Westwood Studios  
**Kiadó:** Electronic Arts  
**Web:** www.westwood.com  
**Minimum:** P-II 266, 64 MB RAM  
**Ajánlott:** P-II 450, 128 MB RAM  
**3D kártya:** —  
**Multiplayer:** LAN, Internet

**B**ár a hidegháborúnak már régés-rég vége, a szovjetek ismét támadásba lendülnek az új világ ellen. Természetesen ez csak fikció, manapság a szovjeteknek már a betevő falat megszerzése is komoly problémát jelent, de ez nem zárja ki a titkos katonai fejlesztések folytatását,

piszkos konspiráció árán megszerzett, UFO technológia tolja előre e nemzet technikai fejlődését. Ebben lehet valami kis igazság, gondoljunk csak bele tíz évvel ezelőtt elektronikai nagyhatalomnak számító Japán és az óriási Szovjetunió, mostanra technikailag milyen alacsony szintre degradálódott a U.S.A.-val szemben.

Hát végre itt van, a sokak által várt folytatás. Ha jól emlékszem az első epizódot ötször nyomtam

gével (A szerencsétlen bábra gondolok a rakéta silóban.). Egy falka orosz légi jármű közeledik az U.S.A. légteréhez, amiről ott a túloldalon semmit sem sejtnek. Miközben a védelmi rakétasilókban dolgozókat pszichikailag befolyásolják, ezzel az invázió kezdetét veszi...

A játék az elődhöz mérten szintén két lemezen jelent meg, ez szinte hihetetlen, mivel a grafika és az animációk annyit javultak, hogy megkérdőjelezték a 2 lemezes kiadást. Nemhiába a Westwood-nál azért még akadnak emberkék, akik normális videó sűrítőt tudnak írni. A telepítő a szokásos cool designt kapta, bár az időlimites regisztrációs kód beírás egy kicsit idegesítő. Az átvezető animációk eszméletlen

szek igen nagy nevek (A Westwood mindig is igen kényes volt az animációira.) A U.S. president például a Twin Peaks-ből ismert Laura Palmer apukája, a leglényegesebb a Tanya-talalkító Kari Wuhler, aki nekem nagyon bejön (öt többek közt a világhírű Sliders sorozatban láthattuk). A trace-elt animációk kifogástalanok, amelyek minőségét tovább fokozza a minőségi videó player. A multiplayer mód Interneten és helyi lokális hálózaton is elérhető. Sajnos a direkt kábel kapcsolat már



amelyek továbbra is folynak, csak éppen egy kicsit szolidabb vastagságú pénztárcából pénzelve. Hát igen az amerikaiak előnye már behozhatatlan (kb. 50 év.). Egyesek szerint egy igen

végig. De hát „Carpe Diem.”, tehát térjünk át az új epizódra. A történet a szokásos: Egy csendes szovjet invázió készül az U.S.A. ellen, mindez természetesen egy kis PSI terror segítsé-

minőségűek, merem állítani, hogy a DVD szintet simán teljesíti és ami talán nem meglepő, a videó sűrítő nem licenszelt, hanem a Westwood saját produkuma. A videókon szereplő színé-

aktualitását veszítette (Valószínűleg a nagy mennyiségű átszállítandó adat miatt....) A grafikai felbontást maximuma 1024x768-ig tudjuk feltornáztatni, de a program még itt is igen simán fut,







a teljes részletesség bekapcsolás mellett. A program grafikai motorja a Dune 2000-ból származik, amelyet egy kicsit leegyszerűsítették, a megfelelően sima futás érdekében. A program a most debütált C-Dilla 2™ kódolással készült, amelytől a Macrovision a kalózkodás csökkenését várja.

**Játékmenet**

Single player üzemmódban a szövetséges és a szovjet csapatokat választhatjuk, de mint újítás van lehetőségünk egy tréning misziót is végigjátszani, ahol a játék kezelését maximálisan elsajátíthatjuk, amire nagy szükség is van, hiszen a program nagyon sok újítást tartalmaz. Az újítások nemcsak csapatszinten, de a fegyverzetben is jelentkeznek. Ezen kívül a felépíthető objektumok listája is szépen gyarapodott.

**Allies csapat**

Kezdjük talán a fő karakterekkel: Carville tábornok, ő az egyetlen, aki képes az oroszokat megtanítani kesztyűbe dudálni. A Texasból származó férfi, igen eredeti humora mellett, az Amerikai Hadsereg legmagasabb pozícióban lévő tisztje. A harctéren igen jól bevált taktikai szintjét, nem íróasztalok mögött ülve, hanem a harcok

aktív részeseként csiszolta tökéletesre. Dugan elnök, aki a harcok idején az államok elnöke. Népszerűségét nem politikai múltja, hanem inkább fotogén arcának köszönheti. A szovjet támadás hatására azonnal döntésképtelenné válik, és csak jobb kezére Carville tábornokra számíthat, ha győztesen akar kikerülni az invázióból. Albert Einstein, az ünnepezt fizikus-géniusz, aki kissé túlméretezett haja alatt nem egy hétköznapi elme dolgozik. Az általa felfedezett chrono-technológia által lehetővé vált egyes emberek és szerkezetek teleportáció által való gyors helyváltoztatása. (Sajnos ez igaz és az amerikaiak fel is használták a Philadelphai kísérletben, ahol erős gravitációs hullámokat keltettek, ez által teleportálva egy katonai cirkáló, annak személyzetével együtt. A kísérlet végeredményét most nem firtatnám...) Eva hadnagy, ő igen messze van a harcterektől, talán még nem is érezte a puszkapor illatát, de az igéző kék színű kontaktlencsével felszerelt hölgy az amerikai csapat „anyja”. Ő irányítja a hadtestek mozgását és a technológiai fejlesztéseket, mivel az idők során igen jól kiismerte a szovjet harcászati taktikát. Tanya, az amerikai hadseregből „pattant” igen érdekes „G.I. Jane” stílusú hölgy, aki manapság a U.S. Army speciális alakulatánál tengeti napjait. Otthonosan mozog a szovjetek által megszállt vidékeken. Szerelme azonban senki ne essen, mert Tanya nem egy kifejezett szobacica.

A szövetségesek által felépíthető objektumok a következők: **Air Force command**, amely tartalmaz egy radar egységet (ezzel az egész térképet átlát-

hatjuk.) és megfelelő fel és leszállóhelyet 4db Harrier jellegű repülőgépek számára.

**Barracks**, a gyalogos osztagok kiképzési központja, innen kerülnek ki a harci kutyák, mérnökök, és a trooper alakulatok egyes katonái. **Con Yard**, építkezéseink fő alkatrésze, e fő blokk megépítése nélkül, garantáltan tető nélkül marad kis csapatunk. **Fortress Walls**, az ellenség gyors előrenyomulását akadályozó bariád, amit akkor érdemes használnunk, ha „védő” csapat híján vagyunk. Ezzel a megoldással a leendő csapat kiképzésig, némi időt nyerhetünk. **Naval Yard**, a tengeri flotta járműveinek előállítására szolgáló építmény, itt gyárthatunk a következő egységeket: Aegis cirkáló, Aircraft carrier, Destroyer, Dolphin.

**Power plant**, a bázisunk energiaellátását szolgáló generátor, amelyből nem árt többet is telepíteni, a zökkenőmentes gyártás érdekében. **Refinery**, az egész bázis esszenciális tagja, mivel ez konvertálja az ércet creditté, ez igen lényeges mivel credit nélkül nem vagyunk képesek semmire. **War Factory**, a háborús gépezetek tankok, ágyúk előállítására szolgáló építmény. **Service Depot**, hadakozásaink során megsérült járműveinket eme objektum segítségével szervizelhetjük.

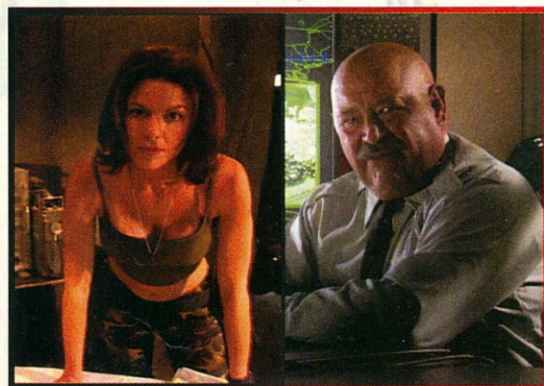
**Chronosphere**, Albert Einstein elméletei alapján kifejlesztett masina, amellyel szinte villámgyorsasággal az ellenséges területre teleportálhatjuk magunkat, ezzel ott nem kis meglepetést szerezve. **Gap Generator**, a Tesla Coil-hoz hasonló szerkezet, amellyel a bázisuk felé lopakodó ellenség felé nagyfeszültségű ívet lök ki, akiknek ez „szenesedéses” élményt okoz. **Ore Purifier**, az érc feldolgozásának hatékonyságát növelő struktúra, ha először ide szállítjuk az ércet, akkor ugyanakkora mennyiségű ércből több creditet húzhatunk ki. **Patriot Missile System**, a légi elhárítás igen hatékony eszköze, amely a nemkívánatos repülőgépeket egy-egy rakétával köszönti. **Pillbox**, a gyalogos csapatok ellen nagyon hatásos védelmet nyújtó bunker, amely az egyszerű lőfegyveres katonák által igen nehezen bevehető. **Prism Tower**, az ellenség nyakába chromatikus sugáryalábot lövellő szerkezet. **Spy Satellite Uplink**, eme objektum segítségével az egész térkép láthatóvá válik, de vigyázzunk, mert ha lerombolják,



akkor ismét a sötétben tapogatózhatunk. **Tech Center**, egy speciális laboratórium, ahonnan a legújabb fejlesztések kerülnek ki, amelyeket mi a harctéren ki is próbálhatunk. **Weather Control**, ez az egység az időjárás befolyásolását hivatott végezni. Általa egy kisebb vihart, vagy éppen villámokat küldhetünk az ellenség táborára, ezzel nem kis meglepetést okozva.

A gyalogos alakulatok a következők: **GI**, jól kiképzett harcos, aki olajozottan végzi el az ellenség likvidálását gépfegyvere használatával. **Rocketeer**, egy Jet-pakkal és bazookával felruházott katona, akit igen gyorsan az ellenséges terület fölé tudunk vezetni, ezzel nem kis meglepetést okozva. Csak légvédelmi egységek tudják semlegesíteni ezeket az osztagokat. **S.E.A.L.**, egyelőre még titkosított, de a játék során mindenre fény derül. **Chrono Legionaire**, ez a katona a chrono warping ruhát visel, amellyel pillanatok alatt az ellenség háta mögött találja magát, eme kitűnő tulajdonsága miatt a támadása mindig váratlan és kiszámíthatatlan. **Spy**, szerintem a legjobb karakter, mivel könnyedén átjut az ellenséges vonalakon, ezzel technológiát és nem kis mennyiségű creditet szerezve. Viszont a harci kutyáktól óvjuk, mivel ezeken nem képes becsapni. **Engineer**, talán a legsokoldalúbb figura, aki képes az ellenséges épületeket elfoglalni és az esetlegesen előforduló aknákat detektálja és hatástalanítja azokat. Megemlíteném még a floridai pályán található varánusz gyíkot, aki mindkét csapat egyedeit megdézsmálja.

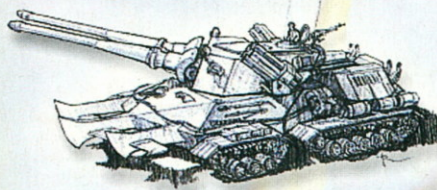
A szövetséges csapatok által használt járművek: **Chrono Miner**, ellentétben a normál miner-el ez az egység az ércet rögtön creditté alakítja és úgy tér vissza a bázisra. A jármű mozgása lehet automatikus, de a bejárat pályát maga a játékos is megadhatja. **Prism Tank**, egy







olyan speciális sugárzó ki, amely ide-oda pattog ezzel az űrületbe kergetve az ellenséges alakulatokat. **Nighthawk Transport**, két rotorral felszerelt helikopter, ami 5 személy szállítására képes, mindezt az ellenséges radarok megkerülésével. **Mirage Tank**, ez az eszköz a rejtőzködés nagymestere, ha kell fává, kővé, bokorra változik és az ellenség, csak akkor eszmél, amikor a lövedék már felé tart. **MCV**, a bázis mozgó magja e nélkül a jármű nélkül nem tudunk bázist létrehozni. **Infantry Fighting Vehicle**, egy univerzális harci eszköz, amely egy harckocsi átvázára épül, különlegessége viszont, hogy min-



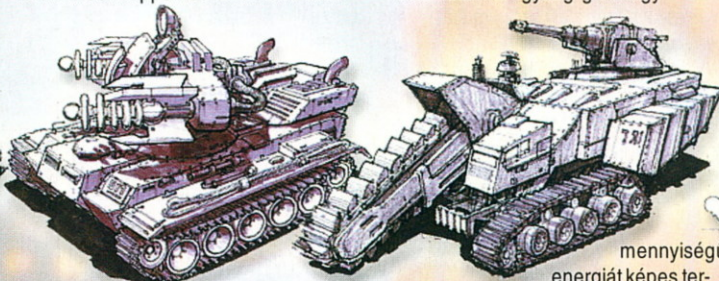
denféle, a missziók teljesítéséhez szükséges kutyával felszerelhetjük. **Harrier**, gyors légi csapásmérő repülőgép. Elsősorban kisebb osztagok bombázására használjuk. **Dolphin**, a speciálisan kiképzett delfinek, amelyek az ellenséget ultrahangtámadással semlegesítik, ezenkívül nagy hasznukat vehetjük az ellenséges szovjet tengeralattjárók felderítésében. **Grizzly Battle Tank**, a szövetséges erők standard tankja, amely nem túl jól áll ellen a szovjet tankok tüzeinek. **Landing Craft**, tengeri szállító jármű, ami 5 ember



szerelve. **Aircraft Carrier**, csak repülőgépek szállítására és kilövésére alkalmas repülőgép-hordozó. **Aegis Cruiser**, elsősorban felderítésre használható eszköz, amely a mindent lelő, ami a levegőben feléje tart, ezért légvédelmi feladatokra igen jól használható.

### Sovjet csapat

A szovjet csapat fő karakterei: Romanov Miniszterelnök, aki fanatikusan utálja az amerikaiakat. Még mindig az a meggyőződése, hogy Amerika tette tönkre az Orosz anyaállamot és ezért mindenképpen bosszút kell állnia.



Vladimir tábornok, a szovjetek legjobbika (az orosz harci kutya), aki az új földrésze lépve felfedezte az élet élvezetes oldalát, amelyek a pezsgő, autó, nők. Ezért előszeretettel fürdözik, szilikon-betűtes kebelcsodákkal, miközben Romanov forr az idegességtől. Minden élvezet és luxus ellenére a szövetséges csapatokat kegyetlenül eltiporja, ha teheti. Zofia hadnagy, aki kommunikációs tisztként Romanov jobb keze. A stratégiai hadviselésben szerzett tapasztalatai miatt választották az U.S.A. elleni invázió fő stratégiai vezetőjévé. Yuri, talán a legnagyobb különnc a történetben, akinek a központi idegrendszerét génterápiával módosították. A módosítás által a hétköznapi emberek számára elérhetetlen pszichikai tulajdonságokra tett szert. Egy géppel összekapcsolva képes több ezrek tudatát manipulálni. Sajnos az előnyökkel némi hátrány is jár Yuri idegrendszere igen instabil és egy igen kis ingerlésre iszonyú dühvel, és agresszivitással válaszol.

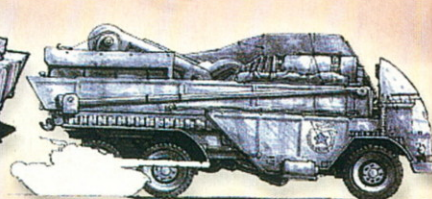
A létrehozható szovjet objektumok a következők: **Battle Lab**, a legújabb fejlesztések helyszíne, amely által az alakulatok hozzájut-

hatnak a hi-tech military technológiához. **Cloning Vats**, egyfajta klónozó szerkezet, amelybe akár egy járművet helyezve egy az eredetivel teljesen megegyező másolatot kapunk, természetesen az eredeti példány megtartásával.

**Flak Cannon**, az ellenséges repülő objektumok kilövésére szolgáló egység, elsősorban a Harrierek és a Rocketeer-ek létszámának csökkentésére használhatjuk legjobban. **Iron Curtain**, egy igen effektív védelmi fegyver, ami egy erőteljes pajzst hoz létre 3x3-as mátrixban, amely a földi célpontok támadásait 45 másodpercig visszaveri. A gyalogos katonákból toastert készít a rendszer. A víz alatti és a levegőben lévő objektumokra nincs hatással. **Nuclear Reactor**, egy nukleáris reaktor, ami remélhetőleg a Csernobili-nek egy továbbfejlesztett változata. Az egység igen nagy



**Sentry Gun**, az ellenséges gyalogos csapatok ellen igen jól bevethető robot lőfegyver, ami az ellenség populációjában igen nagy veszteséget képes okozni. **Barracks**, gyalogos katonák, mérnökök, harci kutyák kiképzésére alkalmas épület. **Fortress Walls**, az ellenség gyors előrenyomulását akadályozó barikád, amit akkor érdemes használnunk, ha „védő” csapat híján vagyunk. Ezzel a megoldással a leendő csapat kiképzéséig, némi időt nyerhetünk. **Con Yard**, építkezéseink fő alkatrésze, e fő blokk megépítése nélkül, garantáltan tető nélkül marad kis csapatunk. **Refinery**, hasonlóan az



mennyiségű energiát képes termelni, viszont robbanás esetén igen nagy terület válik sugárfertőzötté és ez a fajta fertőzés igen gyorsan terjed. **Nuclear Silo**, a nukleáris fegyverezárnál fő darabja, amelyből az atom robbanófejjel ellátott rakéták indítása történik. A benn dolgozók élete nagy veszélyben van, még akkor is, ha esetleg nem következne be robbanás, mert a sugár-szennyezés előbb-utóbb végezni fog velük. **Psychic Sensor**, egy igen érzékeny szerkezet, amely jelzi az ellenséges csapatok megmozdulását, vagy esetlegesen egy szuperfegyver bevetését. **Radar Tower**, amely használatával a szovjetek rálátást kapnak a világra.

allies refinery-hez ez is kibányászott és beszállított ércet creditté konvertálja és minél több a creditünk, annál több játékszert tudunk építeni. **Naval Yard**, a tengeri flotta járműveinek előállítására szolgáló építmény. **Service Depot**, a szovjet járművek javítására szolgáló épület. **War Factory**, a háborús gépezetek tankok, ágyúk előállítására szolgáló építmény, viszont a szovjet épületről, léghajó indítására is képes. **Tesla Coil**, hatékony védelmi fegyver, amely a kiváló cseh feltaláló Nikola Tesla munkásságának egy darabját használja, mint fegyvert. A kibocsátott nagyfeszültségű elektromos ívek a földön közelítő ellenséget kis darabokra









# SUDDEN STRIKE

★ MÁJÁ BÁRBÁ

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Fireglow  
 Kiadó: CDV Software  
 Web: www.suddenstrike.com  
 Minimum: P233, 32 MB RAM  
 Ajánlott: P300, 64 MB RAM  
 3D kártya: D3D  
 Multiplayer: LAN, Internet

A Második Világháborút feldolgozó műalkotásoknak már se szeri se száma. Csak az elmúlt hónapban vagy három jelent meg. Lassan külön boltot nyitnak az ebben a kategóriában jeleskedő játékoknak. Dömping az van rendszeren, csak tudjon az ember választani.

Maga a játék nem igazán eredeti, sőt ha azt vesszük nem is igazán új. Minden bizonnyal meghatotta az alkotókat a Cannon Fodder, mely még a békebeli időkben Amigán (ez egy nagyon régi masina) látott napvilágot, és aratott osztatlan sikert. A valós



csupán annyi, hogy ez meglepően jól sikerült!

A „lakás szerte” népszerű alkotógárda nem ijedt meg az árnyékától, és bebizonyította, hogy a távoli Szibéria napégette pusztáin is lehet nivósat alkotni. Pechükre éppen akkor jelentek meg, amikor a szoftver piac nagymoguljai szintén piacra dobták

adott létszámmal teljesíteni az aktuális küldetést. Sajnos az „adott” szót itt szó szoros értelmében kell érteni, hiszen nem mi válogatjuk össze a küldetésekhez a résztvevőket, hanem kötelező jelleggel verbuvált „hadsereggel” kell megvívni harcainkat. Mondjuk, ha nagyon akarom, meg lehet ezt is ideologizálni, mert az ellenállás nem igazán válogathat

vetségek) szerepében tündökölve tizenkét küldetésen keresztül juthatunk el a végső diadalig. A feladatok igen nehezek, de változatosak. Nem alkotnak összefüggő történetet, és ez kicsit zavaró lehet, de nem vészes. Általában egyazon terepen több küldetést is végre kell hajtani, amiket az előző teljesítése után „meglepetés szerűen” közöl velünk a prog-

idejű stratégiai játékok-nevű rókáról, már ki tudja hányadszor, megint lehúztak egy bőrt. Az érdekessége ennek

ugyanazt a korszakot feldolgozó saját játékaikat. Féltő, hogy a nagy nevek között elkallódik ez az igen értékes program.

Mint a fentiekben említettem ez egy valós idejű stratégiai játék. Ellenében a műfaj vezéregyéniségeivel, ebben az adaptációban nem mi irányítjuk a termelést. Ne is álmódzunk arról, hogy gyárat, erőművet vagy bármilyen hasonlót építgetünk, hiszen ránk a játék csak a „hadműveleti parancsnok” illetve az ellenállás vezetőjének szerepét osztotta. Feladatunk nem más, mint az

tott a fegyvernemek, emberek, stb... között. Kár!

Miután megnéztük a meggyőző nyitó animációt, egy spártaian egyszerű menürendszer fogad minket. Nem csalás nem ámtás, a jobb felső sarokban ott vigyorog a teljes settings menü. Beállíthatjuk a felbontást és slussz.

Kiválasztva a nekünk tetsző játékmódot (egyjátékos / többjátékos / valamint a karrér) és beállítva az egyes almenüket, máris figyelhetünk, hiszen az aktuális küldetés leírása következik. A három nagyhatalom (Németország, Szovjetunió és a Szó-

ram. A küldetéseket nem egy előre eltervezett klisé szerint kell végrehajtani, hanem több megoldás is létezik, így igazán úgy érezhetjük, hogy a mi kezünkben van az irányítás és nem az a feladatunk, hogy kitaláljuk vajon mire gondoltak az alkotók. Igaz, hogy „Minden szentnek maga felé hajlik a keze”, mert az alkotók, aránytalanul erősebbre tervezték a honi hadsereget. Ezért kezdetben a Szovjet hadjáratok választása kínálkozik a legkedvezőbbnek. Miután megértettük a feladatot máris a küzdőtérrel találjuk magunkat.





A játéktérre bemasírozó hadseregünket az aktuális ellentél már ölelő karokkal várja. Miután átestünk a tűzkeresztségen, örömmel tapasztalhatjuk, hogy egységeink fejlődnek. Sajnos azonban ennek jelentősége elhanyagolható, hiszen igen magas az elhalálozási mutató. A nagy semmiből érkező gránátok ellen még a legképzettebb katonáink is védtelenek. Külön örömet okozhatnak az aknamezők. Bár néha jelzi ezt a program, mégis, előfordul, hogy az út közepén kintfelejtett ketyere kedves kis mézszárlást rendez az arra vonuló harckocsijaink között. Ha az utánpótlást szállító teherautóval történik ez a szerencsétlen baleset, akkor akár tölthetjük is vissza az előző mentett állást, mert esélyeink a túlélésre igen jelentős mértékben romlottak.

rájuk klikkelek, akkor megint ki kell jelölni, hogy mozgásmódosítást akarok végezni, és csak utána adhatom meg az új irányt. Szerencsére a gyors-



Ilyen mókát mi is tudunk, hiszen katonáink elhelyezhetnek

gombok javítanak valamit a helyzeten, így ez nem annyira életveszélyes. Az útkereső algoritmus is hagy némi kívánnivalót maga után. A boldog C&C időket idéző elkolbászoló egységek, az úttalan utakon vesztglő járművek, és a népi tánra emlékeztető csapatösszevonások mind-mind nagyban hozzájárultak kezdeti stádiumban lévő gyomorfékelyem kialakulásához. A tűzérésig irányíthatósága megérdemelve egy

találkozunk az ellenséges haditechnika jeles képviselőivel. Ami, a kezelőszemélyzet likvidálása után és saját embereinkkel feltöltve máris a mi oldalunkon száll hadba, így fordítva az ellenség ellen saját fegyverét. Ez gyakran döntő fegyverténynek bizonyul. A játékban egyébiránt majdnem minden, a világháborúban felvonultatott, haditechnikai eszköz megtalálható. A legtöbb szerepe egyértelmű, csak az utász csapatok megjelenése számít igazán újdonságnak. A hagyományos műszaki alakulatok szerepükön kívül (hidépítés, műszaki zár telepítés, sérülések javítása) az utánpótlás feladata is rájuk hárul. Ők

regenerálódnak(?) bennük a muníció. Igen sűrűn lesz rájuk szükség, mert a javítás, és karbantartás nélkülözhetetlen a játék megnyeréséhez. Ami a harckocsizóknak a műszaki alakulat, az a gyalogságnak az elsősegély állomás, jelen esetünkben a vöröskeresztes teherautó. Ha valakit meglőttek, és csodával határos módon túlélte, akkor itt veszik ápolás alá gondos kezek. Bámulatos gyorsasággal operálnak, mert pillanatokon belül ismét tette kész a pácienst. (ismerve az orosz korházi viszonyokat ez talán érthető is) Szanitéceinket az ellenség, felrúgva minden nemzetközi egyezményt, ugyanúgy



megtámadja, mint bármely más egységünket. Külön öröm számunkra a légierő megjelenése. Kérhetünk felderítést, ilyenkor egy gép elrepül az adott célterület fölé és ott egy remekbeszabott légibemutatót tart az alatt báméskodóknak. Ezalatt



aknákat, csak hát áttalában a kutya sem jár arra. Viszont fel is vehetnek, sőt kereshetnek is, aknákat, de ez igen lelassítja az előrehaladást. Mellesleg az aknamezőknek pont ez a célja.



Ha egységeink erősebb ellenállásba ütköznek, mint amire számítottunk, akkor kerülhet előtérbe a fedezékkeresésre vonatkozó parancs. Ez elsősorban városokban hatásos, mert így könnyebben térhetünk ki az ellenség látóköréből. Néha azonban ez túl jól sikerül, és innentől kezdve még cukorkával sem sikerül előcsalogatni rejtekhelyéről katonánkat. Az irányítás a „pofon egyszerű” kategóriába tartozik. Nehézséget csak az okoz, hogy az egységek elfelejtik a nekik kiadott parancsokat. Például, ha helyváltoztatást végeznek, és

külön fejezetet. Nem elég, hogy az automatikus tüzelés eredményeképpen gyakran szétlőnek mindent maguk előtt, beleértve a saját egységeket és a létfontosságú hidakat, de igen gyakran túllőnek a látóhatáron is. Bár kikapcsolható a fenti opció, akkor viszont tűzereink az orruk előtt elvonuló tankhadosztályt sem veszik észre. Aprópó kód; ez úgy látszik az ellentélre nem vonatkozik, mert minden gond nélkül kilövik az egységeinket, akkor is ha nem láthatóak. Igazán soha nem lehetünk biztonságban. A hadműveletek során igen sokszor

szállítják, és töltik fel a „fronton” harcoló alakulatok készleteit. Őket pedig a játéktéren véletlenszerűen elhelyezett ládákból tölthetjük fel. Általában a legválságosabb pillanat után érkező segítség is hoz magával némi készletet. Ha minden kötél szakad, akkor saját maguk is képesek löszért „gyártani” mert, bár igen lassan —

mi megszemlélhetjük a közönség elhelyezkedését, ugyanakkor tétszenyilvánítás gyanánt kedves kis tűzijátékot rögtönöznek tiszteletünkre. A sorrendben következő lépés ilyenkor kettős, mert dönthetünk a légi deszant bevetése mellett, vagy ha a helyzet súlyosabb, akkor jöhet a szőnyegbombázás. Ha









# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



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

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

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

**Akcióink a készletek erejéig tart!**

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

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

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



# CALL TO POWER 2

★ CÍVESEN JÁTSZOK VELED...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Activision  
 Kiadó: Activision  
 Web: www.activision.com  
 Minimum: P 166, 32 MB RAM  
 Ajánlott: P-II 266, 64 MB RAM  
 3D kártya: —  
 Multiplayer: LAN, Internet

Nehéz olyan játékról írnia az embernek, amiről csak és kizárólag a nagyhírű elődök jutnak eszébe. Az első betöltés után őszintén megdöbbenem. Jó pár éves emlékek elevenedtek fel lelki szemeim előtt, kezeim öntudatlanul is felvették a billentyűzetet jól megszokott helyüket. Az egységek irányításához a jobbszélén, a baloldalon pedig ujjaim tapogatózni kezdtek a legfontosabb gombok után. Széles mosoly terült szét arcomon, igen működik! Hiszen a nagy öreg, a stratégiák etalonja, a Civilization billentyűzetkiosztása



Nem kevesebb, mint negyvenegy nemzet fiai közül - sőt lányai is, figyelembe véve a feminizmus kihívásait - választhatjuk ki, kiket irányítunk korokon keresztül Kr. e. 4000-től egészen a távoli

sok építkezésénél ajánlatos ezt bekapcsolni midig bekapcsolni. Alapvető, jól bevált fogásként minél hamarabb alapítsunk városokat a



értelemszerűen jobb fejlődést biztosítanak, ugyebár. Ha ez megtörtént csináljunk egy-két kezdetleges katonai egységet, akikkel felfedezhetünk, de ne hagyjuk őrízetlenül a városkákat sem, hiszen bármikor hódítók jelenhetnek meg, az érzés pedig nem kellemes, amikor könnyedén besétálnak a települé-



szinte teljes mértékben meg-egyezik a mostani játékéval. Ő, de nemcsak ez egy egyetlen élmény, amiért elfogja a "mintha már ismerném ezt" érzés a Call to Power 2-vel ismerkedőket.

## Népek sokasága

Mind az Options, mind pedig a New Game menüpontban jól felosztott, átlátható módon beállíthatjuk kényünk-kezdünk szerint a legapróbb lehetőségekig szinte mindent. Elkezdve az ellenfél lépéslehetőségeitől, keresztül a csaták erőszakosságán át, egészen mondjuk addig, hogy milyen is legyen a világtérkép beosztása. Ha még mindig túl soknak tartjuk a bekövetkező véletlenek számát, itt a New Game-ben található pálya editorral fabrikálhatunk magunk, illetve barátaink számára kihívásoktól hemzsegő világokat.

jövőig. A célok között szerepel, civilizációkat milyen módon fejlesztjük, a tudomány, a haderő vagy a gazdaságilag legerősebb népet teremtjük meg.

## Az Irányítás

Azok, akik még nem játszottak hasonlórú játékokkal, talán ijesztő lehet az opciók sokasága. Ezzel szemben pillanatok alatt meg lehet tanulni. Jobb oldalt lent található az irányítás kulcsa. Kiválóan megtervezett és csoportosított, menükbe rendezve. A különböző kategóriákra kattintva megjelenik az adott rész - talán a Windows varázslókhöz hasonlítható - menüszere. Részletesebb bontást kapunk minden információról, amit mi is állíthatunk de érdemes használni a jól működő automatikus fejlesztéseket. A váro-

telepeseinkkel, érdemes jól kinézni milyen területen, mert a gazdag nyersanyagok

sekbe, miközben mi az aranytojást tojó tyúkokat kergetjük nem messze a vadonban. Egy jól menedzselte város nem-sokára viharos sebességgel kezd fejlődni, a populáció nagyságát a város felett látható szám mutatja. Ne









# CULTURES

## ★ KULTURÁLIS FORRADALOM – A MAGAD MÓDJÁN

### SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Funatics Development  
**Kiadó:** THQ  
**Web:** www.funatics.de  
**Minimum:** P233, 32 MB RAM  
**Ajánlott:** P-II 300, 64 MB RAM  
**3D kártya:** D3D  
**Multiplayer:** LAN, Internet

**A** mint ránéztem, rögtön kitört belőlem a felismerés, -Hiszen ez a Settlers-. Aztán egy kicsivel később (amikor már jobban összebarátkoztunk) rá kellett jönnöm az igazságra, miszerint eme programnak mindössze annyi köze van a Settlers-hez, hogy a grafika és a játékmenet néhány eleme kísértetiesen hasonló.

Nem tudom ti miként vagytok ezzel, de én úgy gondoltam, hogy a Blue Byte sikerprogramjánál összetettebb játékot nem lehet készíteni. Nos, ez volt az én nagy tévedésem! Az első pillanatokban azt gondoltam, hogy kapok egy újabb klón játékot, melyben maximum csak a nagy előd néhány hibáját orvosolták. A program bűbájosan szép és hihetetlenül összetett (legalábbis számomra), számtalan a variációs lehetőség és a játékmenet is nagyon szerteágazó. Senki ne ijedjen meg, ez sem annyira bonyolult, mint amilyennek az első pillanatban látszik. Ahhoz, hogy belejőjünk a játékba „csak” az alapokat kell elsajátítanunk és a többi már megy, mint a karikacsapás.

### Egy kis társadalom fejlesztés...

A pályákon a kezdetekkor kapunk két-két emberpárt, két férfit és két nőt (esetleg többet is). A férfiemberké lesz a nagyobb szerep, de a hölgyeményekre is hárul néhány feladat. A munkatevékenység, harc, diplomácia és technológiai fejlődésük terén a különböző mesterségek fejlesztésével érhetjük el mihamarabbi eredményeket. A következőkben leírtak szerint, pillanatok alatt elsajátíthatjuk a legfontosabb teendőket, a

civilizálást. Nézzünk egy egyszerű honpolgárt (civilian) Sven-t, aki a hétköznapjait az asszonykák hajkurászásával tölti. Először az építőmesterrel (öt rögtön megkapjuk) építessünk fel egy otthont. A nyersanyagokat eleinte a hajóról (erről az intróban mindent megtudhatunk) hozzák a mesterek és a begyűjtött nyersanyagok is innen kerülnek kiosztásra, legalábbis amíg el nem készülnek az első raktáraink.

Ezek után rögtön megjelenik a programban legfontosabb szerepet játszó épület, amely a vadászkunyhó (huntersman tent). Miután ezt is felhúztuk, a jobb egérgombbal Sven-re kattintva, válasszuk ki a munkaválasztás menüt (change profession). Itt láthatjuk a rendelkezésünkre álló mesterségeket, melyekből vegyük elő a vadászt. Állítsuk be a change workplace menüben az új vadászunk munkahelyét, ami természetesen a vadászkunyhó lesz. Sven szépen elkezd leöldönsni a mezőn ugrabugráló nyuszikat, vaddisznókat és bambikat. Minden egyes állatka leölése után a feldolgozott hússal és bőrrrel gyarapodik a készletünk, valamint egy százalékjelző is elkezd Sven neve mellett felfelé kúszni. Amint ez eléri a száz százalékot, ő a szakmájának mesterévé válik (master hunter). Ezáltal gyorsabban képes szállítani a nyersanyagot és több cuccot is bír el. A

következő lépésben keressünk párt szegény magányos Sven-nek. Fogjunk egy asszonyka jelöltet, aki természetesen még egyedülálló. A hölgyet küldjük be az előzőleg megépített otthonba (assign home). Következő lépésben küldjük el a kislányt a keményen dolgozó Sven közelébe és kattintsunk a pár-

keresés ikonra (search spouse). Nem meglepő, hogy egy pillanattal később heves smárolásnak lehetünk szemtanúi, azaz megszületett a leendő férj és feleség. Sven ezek után odaadó férjként elvégzi a családalapítás legfontosabb teendőjét. Az asszony házába hord 5 egységnyi élelmet. Ha ez megtörtént a hölgnél egy újabb ikon jelenik meg, ahol meghatározhatjuk a születendő kis vikingünk nemét (get a boy - get a girl). Miután ezt is megválasztottuk, a pár bevonul a házba és jön a 18 éven felülieknek részére szóló rész. Alig egy pillanattal később már meg is van az új jövevény, mégpedig a kívánságunk szerint fiú vagy lány.

A kicsik igen gyorsan nőnek, kb. 20 percnyi játék után kereshetünk is munkát a számukra. Ugyanezzel a módszerrel leszünk képesek az összes többi munkát kiosztani és azokat felfejlesztve családokat alapítani. Mindig felépítjük a munkahelyet (Pl.: molnár (miller) — malom (mill),



gazda (farmer) — farm (farm) stb.). A leglényegesebb az, hogy családot csak az a férfi alapíthat, aki saját szakmájának mestere és a feleség házában legalább 5 egység élelem van. Vigyázzunk, mert ha pont rossz időben látogat haza a férj, és bár az élelem megvan, de a feleség nincs otthon, az éhes munkásember magába tömhet egy (vagy több) egység kaját és ilyenkor várhatunk, amíg a családfő újra nem pótolja azt. Egy bizonyos időegység letelte után a családok megint készek a gyermekáldásra, a lényeg hogy megfelelően tervezzük a családokat, és nehogy nő vagy férfitúltengés miatt essünk csapdába. Egyébként is meg kell, hogy említssem a falnivaló jelentőségét, ugyanis az egész játékunk gerincét ez jelenti. Nagyon ügyeljünk rá, hogy az egyre növekvő populációnk megfelelően legyen ellátva. Ezt a kiegészítő épületek folyamatos fejlesztésével és az így elérhetővé váló újabb tápláléktermelő helyek felhúzásával tehetjük meg. A vadászkunyhó után építhetjük a farmokat, ahol búzát termelnek, azután mindezt vihetjük a malomba megőrölni, és legvégül ebből megsüthetjük a kenyeret a péknél (bakery). Nem lesz nehéz rájönni, hogy ha valami nem megy, akkor mi a baj. Az épületekre kattintva láthatjuk, hogy ha például a pék munkájához liszt kell (a malomból) és víz, azaz szükségünk van egy kútra, melyet a víznyelő és tavacs-kák közelében építhetjük. Végül a









# TOMB RAIDER CHRONICLES

★ KRÓNIKUS SÍRANFORGOLÓSDI LARA CROFT MÓDRA

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Core Design  
**Kiadó:** Eidos Interactive  
**Web:** www.tombraider.com  
**Minimum:** P266, 16 MB RAM  
**Ajánlott:** P-II 300, 32 MB RAM  
**3D kártya:** D3D  
**Multiplayer:** —

**A** Core Design és EIDOS Interactive így év végén szokta betölteni a Tomb Raider-re éhes szájakat, nincs ez másként 2000-ben sem. A szexis angol arisztokrata hölgyet, Lara Croft-ot valószínűleg nem kell bemutatnunk, mindenki találkozott már a Tomb Raider sorozat előző részeivel, demóival, vagy legalább annyira képen van, hogy olvasott róla cikkeket. Lássuk mi került a terütekre ez évben.

Idén talán mindennél nagyobb volt a reklámhadjárata, hiszen elkezdtek forgatni a mozifilmet, nem is akármilyen stábbal, a főszereplő a friss Oscar díjas és nagyon szimpatikus Angelina Jolie, sokak új kedvence, a Kifutó a semmibe és a Girl interrupted sztárja. A Timex még reklámot is vett a játékban, egy övre akasztható órát reklámoznak benne, ami Lara tárgylistájában is szerepel, most itt nézhetjük meg a statisztikánkat. Tovább hódított a képregény is természetesen, sajnos csak Amerikában. A játék népszerűsége talán kicsit megcsappant, de

ez kizárólag annak volt köszönhető, hogy a fejlett országokban már minden lakásban ott figyel a széles-sávú internet kapcsolat, így a fiatalok (és persze az idősebbek is), még szívesebben játszanak több játékos Quake 3 Arena-val, Half Life-al és Unreal Tournament-el, meg persze stratégiai játékokkal, mint az ilyen régi vágású,



kizárólag egy játékosos akció- és kalandjátékokkal. Természetesen a hatalmas rajongótábor megmaradt, most is epekedve várták a folytatást.

Erről a játékról sokáig nem jelentek meg képek és információk. Az előző rész, ami a negyedik fő játék volt a sorban

játékprogramokban és hollywood-i moziban mindez semmit sem jelent. Szerencsére a Core nem hagyta cserben a rajongókat, elkészítette időre az újabb folytatást. Érdekes módon ebben a részben nem kapunk választ arra, hogy

a méretes keblekkel megáldott angol hősnőnk túlélte-e az előző rész végét. Az új játék

dani, sőt ilyesmire nem is lesz lehetőségünk. A játék teljesen lineáris, amilyen az első két Tomb Raider volt, sőt jóval könnyebb is, mint az előző néhány rész. Sorban kapjuk az önmagukban komplett pályákat, és a történetek is sorban követik egymást. Egy híján mind a négy sztori három pályából áll, a maradék egy pálya pedig igazán csak egy nagyon rövid ráadásként fogható fel.

Mint említettem már, a történeteket Lara barátai mesélik el egymásnak, akik mind idősebb férfiak. Viszontlát-hatjuk itt Winston-t, a hűséges öreg ír inast és Jean Yves-et is, Lara francia régész barátját, akiz az előző Tomb Raider részben ismerhettünk meg. Új szereplő és mesélő a szintén ír Patrick Dunstan atya, aki foglalkozását tekintve amolyan démon- és ördögűző pap.

a Tomb Raider Chronicles címet kapta (a fejlesztők időközben leszoktak a számozásról), nem is véletlenül, Lara temetésén, ami holttest híján egy szobor felállítását jelentette, a barátai lesznek a krónikások, megemlékeznek négy rövidebb kalandjáról a múltból. Természetesen nekünk ezeket kell sorban végigjatszanunk.

## A négy történet

Tehát négy kisebb sztorit kaptunk ezúttal. Talán néhányan keveslik majd a pályák számát a gigászi méretű Tomb Raider: The Last Revelation után, ugyanis összesen 13 pályát játszhatunk most végig, ráadásul ezúttal nem kell korábbi pályákra visszamenni és több pályás feladványokat megol-

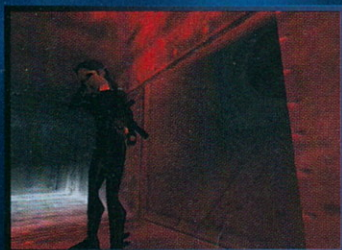
nem számítva a Gold-okat, a GameBoy verziót és a The Times pályát, a The Last Revelation címet kapta, ami kapcsán sokakban felmerült az a lehetőség, hogy a sorozatot ott zárták le. Ezt támasztotta alá az is, hogy a játék végén a hősnőt, Lara Croft-ot maga alá temette egy összeomló piramis. Ilyen esetekben elég kicsi a túlélési esély a való világban, persze





kek a fejében, mert fejbe rúgta egy ló, és mentorát, a szörnyű francia akcentussal beszélő, nem sokkal bölcsebb Pierre-t. Mindketten Jacqueline Natla bandájába tartoztak anno. Ellenségeink foga ezen a három pályán szintén a Philosopher's stone nevű vörös kőre fáj, amit Lara segítségével nekünk kell megkaparintanunk. A bevezető moziban látható jelenet különösen látványos, amiben Lara megszerzi a két fickótól az első tárgyat, ami a Philosopher's stone eléréséhez szükséges, majd az operából egy hosszú üldözés veszi kezdetét, Lara egy menő kék estélyiben száguld végig a városon nyomában Larson-nal és Pierre-rel.

A második sztorit Jean Yves meséli el. A történet itt a mitikus Végzet Lándzsafeje (Spear Of Destiny) körül forog, ami már több játék alapjául is szolgált, és amit állítólag Hitler valójában is lázasan keresett a második világháború idején. A bevezető moziban itt egy náci tengeralattjárót láthatunk, ami 1945-ben éppen ezt a lándzsafejet szállítja, ám a természetfeletti erők elszabadulnak a fedélzeten, és a Mélység titka és X Akták által ihletett fehér fény megöli az egész legénységet és elsüllyeszti a tengeralattjárót. A jelenben, pontosabban a közelmúltban, amikor a történet játszódik, korrupt orosz katonák Jarofev admirális vezetésével és egy Sergei nevű orosz maffiózó irányítása alatt tengeralattjáró expedíciót szerveznek a lándzsafej felhozatalára. Lara potyautasként csatlakozik hozzájuk Jean Yves segítségével, hogy a mitikus tárgyat megszerezze az oroszok elől, nehogy a rossz kezek rosszra használják fel a benne lakozó természetfeletti erőket. Ebben a történetben először be kell jutnunk az orosz támaszpontra, onnan pedig a tengeralattjáró fedélzetére, természetesen észrevétlenül. A második pályán a tengeralattjáró belsejében kell küszönnünk és másznunk, leginkább Bruce

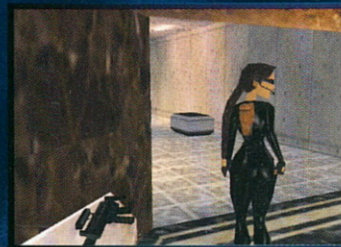


Willis nyomdokain járva a szellőzőrendszerben. Itt található a kis extra pálya is, ahol egy gyors merülést kell végrehajtanunk egy nagy sárga búváröltözetben, és kihoznunk a német tengeralattjáró roncsaiból a Végzet Lándzsafejét. Az utolsó szakaszban pedig a süllyedő tengeralattjáróról kell menekülnünk, amiben éppen Jarofev admirális lesz a segítségünkre. A játékmenet itt is több-

bé-kevesbé a klasszikus, leszámítva a klauszrofóbiásoknak nem ajánlott szűk folyosókat és



leányzót irányíthatjuk ugyanabban a szerelésben, akit a Tomb Raider: The Last Revelation legelején megismerttünk, mint fiatal Larát. Ebben a történetben az ördög- és démonüző pap, Patrick Dunstan atya egy küldetésre indul, hogy kiűzze a gonoszt egy kis istentelen ír szigetről. Lara szo-



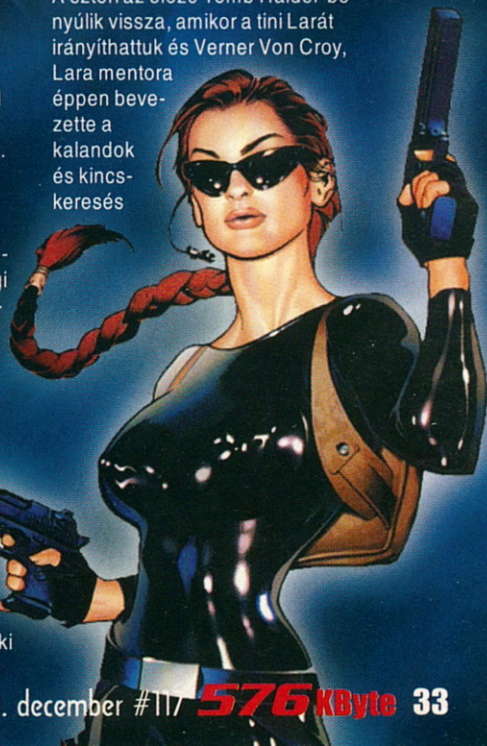
Vladimir Kaleta névre hallgat és egy démon. Ez utóbbi lesz a szigeten a főgonosz, aki a szélmalom és vízimalom által hajtott folyók közötti völgy fogja, mivel a démonok nem tudnak átkelni a folyóvízen. Az utolsó pályán elrabolja az atyát, és ránk vár a feladat, hogy Lara segítségével megállítsuk a vizet, majd amint megszabadul a démon, küldjük is vissza a pokolba. Ha mindent jól csinálunk, a történet végén Lara és Patrick Dunstan atya végre elhagyhatják a szigetet a kiadó démonirtás után.

A negyedik történet a legérdekesebb és legegységibb eddig. Ezt Winston, a hűséges öreg inas meséli el amikor megmutatja a többieknek az Iris artifac névre hallgató tárgyat, Lara egyik legújabb szerzeményét. A sztori az előző Tomb Raider-be nyúlik vissza, amikor a tini Larát irányíthattuk és Verner Von Croy, Lara mentora éppen bevezette a kalandok és kincskeresés

kása szerint potyautasként éri el a szigetet a pap tudomása nélkül, ahol később találkoznak és többször kölcsönösen megmentik egymás életét. Ez a történet különleges annyiban, hogy itt egyáltalán nem tudunk harcolni, fegyvereket használni. Ez sokkal inkább kalandjáték, természetesen az ugralós és egyéb ügyességi részek nem maradnak el, meggyengébb ellenfelekkel is találkozhatunk amiket el kell kerülnünk, vagy csellel elpusztítanunk. Ez a sziget talán az egyik leglátványosabb és leghangulatosabb Tomb Raider pálya eddig, különösen a szélmalom és vízimalom néz ki jól. A denevérek és patkányok mellett találkozhatunk egy akasztott démonnal, éles körmű aljas impikkel, egy kincseket gyűjtőgető vörös lényel és egy 700 éves élőhalott kozák lovassal, aki

szellőzőjáratokat, a merülés részt és azt, hogy egy ideig fegyvertelenek leszünk, settenkedve kell a szakácsot kivonnunk a forgalomból a feszítővas segítségével. Ez nagy újdonság a játékban. Ezek a pályák a búváröltözet leszámítva egy téli vastag katonai álcázó öltözetben és kis fekete kötött sapkában irányíthatjuk Croft kisasszonyt.

A harmadik történetben már teljesen új játékmennettel találkozhatunk. Ezt Patrick Dunstan atya meséli el, és akkor játszódik, amikor Lara még tinilány volt, természetesen már ekkor is görögdinnye méretű cicikkel. Itt ugyanazt a fiatal







fejbe lőni. Ezen a pályán két érdekes fegyverrel is bővül az arzenálunk. Az egyik a HK Gun, ami egy állítható sebességű automata fegyver lézeres távcsővel felszerelve, a másik a Grappling Gun, aminek segítségével köteleket vehetünk a plafonra,

világába a kislányt. A közös küldetésükben, ami Lara számára az első, Von Croy számára azonban az utolsó volt, éppen ezt a nagy energiával rendelkező, szem alakú mítikus tárgyat keresték. A kaland végén Von Croy csapdába esett és megszállta Seth, az egyiptomi halálisten, Lara pedig nem tudott neki segíteni. A történet jelenében Lara Von Croy erősen őrzött nagyvárosi irodaépületébe hatol be egy sárkányrepülő segítségével a tetőn át, pont úgy, mint a régi Peter Sellers-es Rózsaszín Párduc filmben. Ebben a részben a hölgy egy fekete testhezálló PVC ruhában fog ismét kúszni és mászni a szellőzőjáratokban, kapott egy headset-et is, így a kinézete teljesen olyan lett, mint Trinity-é a Mátrix című filmből (amit a készítőik nem is tagadtak). Ez a szerke amúgy is nagyon illik a betöréshez. A játékmenet itt eléggé megváltozik, ugyanis lehetőleg hangtalanul kell kicseleznünk az őröket, robotokat, kamerákat és fegyverdetektorokat. Mind a játékmenet, mind a pálya felépítése és látványa, mind az ellenfelek intelligenciája a Metal Gear Solid játékot idézi. Találkozhatunk itt néhány nagyon erős ellenféllel is, akik úgy néznek ki mint Dredd Bíró, az arcukon kívül mindenhol áthatolhatatlan páncélban vannak, és az elektromos sugárvetőjük egy találat is fele energiánkba kerül. Őket jobb elkerülni, vagy ha ez lehetetlen, gyorsan

így folytathatjuk az utat néhány helyen. Egy segítőnk is akad, Zip a fekete hacker, aki egy furgonból a számítógépével segíti Lara előrehaladását



és a headset-en keresztül adja a hasznos tippeket.

### A motor a régi

A játék motorja nem sokat változott az előző részben megismert új engine óta. Ennek valószínűleg két oka volt. Az egyik, hogy a Core úgy vélte nem érdemes változtatni azon, ami amúgy is jól működik, a másik pedig az, hogy már jó ideje javában a következő Tomb Raider teljesen új motorján dolgoznak. Ezt jelenleg a szokott időre, 2001 végére ígérik, egyelőre csak



PlayStation 2 verzióról beszélnek, de bizonyára lesz PC és X-Box verzió is. Természetesen azért némi újítást végeztek ezen az engine-en is a programozók, ide sorolhatók az új fegyverek és az új mozdulatok. Ahogy megszokhattunk, az első Tomb Raider óta minden



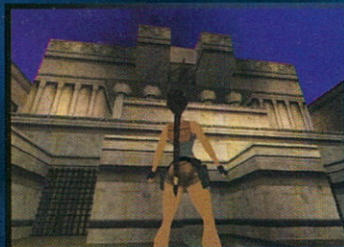
előttünk levő platform alacsonyabban van. Továbbá látványos még az, amikor sima Ctrl-lal a kloroform vagy feszítővas segítségével lesből likvidáljuk az ellenséget.

### A hangulat

Bár ez a játék egy kicsit rövidebb és könnyebb, mint az előző teljes részek, néhány lehetőség is eléggé kiaknáztatlan maradt, nincsenek járművek, ládatologató és kapcsolós rejtvények, vagy olyan társasjátékok amilyen az előző részben szerepelt, a Tomb Raider Chronicles nagyon jól sikerült ezek nélkül is. A pályatervezés és látvány igazán briliáns és ez a lényeg. A játék, mivel a legkövetkező Tomb Raider, a kezdőknek sem veszi majd el a kedvét, bár épp emiatt az igazán hardcore Tomb Raider-esek talán egy kicsit csalódní fognak benne, túl hamar végeznek vele. Mindenképp a Tomb Raider Chronicles méltó része a sorozatnak, kötelező anyag minden rajongó számára.

égyre több érdekes mozdulatot kaptunk, de közben a régiek is megmaradnak. A két fontosabb új mozdulat a

kötélén járás és a vízszintes póznák elkapása és azokon való pörgés. Ezek inkább látványosak, nem igazán nehezítik a játékot. A kötéltre egyszerű Ctrl-lal léphetünk fel és simán haladhatunk rajta, a nehezítés abban merül ki, hogy Lara időnként elveszti az egyensúlyát, ilyenkor jobbra vagy balra dől, nekünk pedig gyorsan vissza kell billentennünk. A póznák még könnyebbek, ha megfelelő távolságból ugrunk rájuk, Ctrl-lal elkapjuk őket, majd addig pörgünk körülötte, amíg ezt a gombot el nem engedjük és tovább nem ugrunk róla így. Van egy új buk-fenc-szalto mozdulat is, amit kúszásból az Alt-tal hozhatunk elő, ha az



### külsín/belbecs

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

### summa summarum

A könnyítés kedvezni fog a kezdőknek (is)...

# végítélet

# 92%

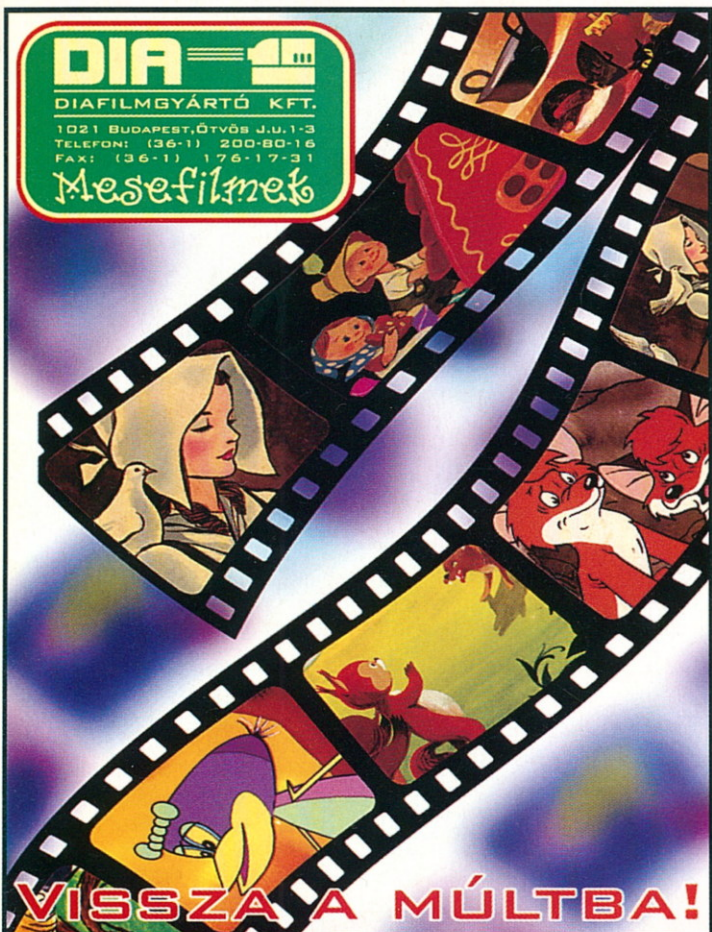


**DIA**

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!

Commodore 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

# Higgyen a szemének!

## Szörfözzön velünk spanyol vizeken!

Ha most, de legkésőbb 2000. december 31-ig előfizet az Interware internetszolgáltatásainak bármelyikére, és 2001. július 1-ig hűségese előfizetőnk, akkor 2001 augusztusában egy két személyre szóló, 1 hetes nyaralást nyerhet a spanyol szigetvilág fenséges partjára.

Egy dolgot kell csak tennie! Előfizetni az Ön igényeinek leginkább megfelelő internetszolgáltatásra budapesti vagy vidéki ügyfélszolgálati irodáinkban.

**Bérelt vonali internet**

64 k limitált	49 000 Ft
64 k korlátlan	79 000 Ft
2 M korlátlan	159 900 Ft-16l

+ ingyenes bérelt vonal kiadás

**Telefonos és ISDN internet**

18-08-ig + hétfőig 0-24-ig	2990 Ft
0-24-ig	3990 Ft
128k ISDN 0-24-ig	6990 Ft
Magánszemélyeknek 0-24-ig	2990 Ft

**Server hosting**

Standard hosting	26 900 Ft
Advanced hosting	53 900 Ft

**Domain név + WEB**

www.sajatnev.hu 19 900 Ft/év

Az árak az áfát nem tartalmazzák!

További információért kérjük, látogasson el honlapunkra, vagy hívja országos kékszámunkat.

Országos kékszám: **06-40-200-166**Központi ügyfélszolgálat: Interware Kft. • 1132 Budapest, Victor Hugo u. 18-22. • e-mail: info@interware.hu • www.interware.hu  
Ügyfélszolgálati irodák: Debrecen • Győr • Kecskemét • Miskolc • Nyíregyháza • Pécs • Szeged • Szekszárd • Székesfehérvár



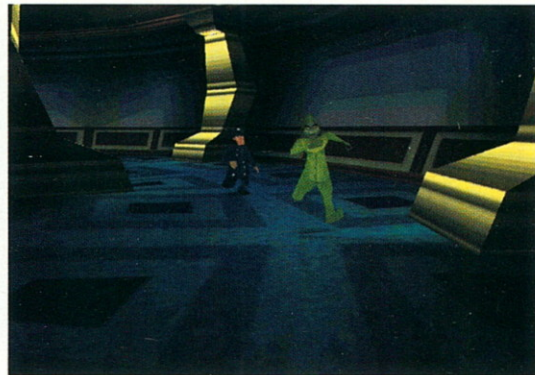
# THE GRINCH

★ A KARÁCSONY ELMARAD! MOST NÉZTEK, MI?

**SEMÉLYI IGAZOLVÁNY**

Fejlesztő: Artificial Mind  
 Kiadó: Konami  
 Web: www.konami.com  
 Minimum: P266, 32 MB RAM  
 Ajánlott: P266, 32 MB RAM  
 3D kártya: OpenGL  
 Multiplayer: —

A Szívtelen lakának setét szívében elmékedik Ő, amúgy csak eképpen: „Óh, eszményi, kövér rosszindulat! Őleld magadhoz fűtött hívedet — csokornyil galád, mézédés gondolat: jer táncra vélem, kit — e sors így szeret. Rettegd neved, óh terhes harmónia! Repítsd ígémet, masszív agónia! Hahh! A Szeretet Ünnepe méltó áldozat.” Döbben rá, óh — jaj, e Zöldellő Kárhozat. Álljon emitt neve, melynek jelentése nincs — de rettegd jókedvedet, ha felbukkan: A GRINCH.



elgondolkodtató mivolta alighanem a Milne — féle Micimackó mítosz mellé emelik a szerző munkásságát. A Grinch abszurd alakja — egy magából kifordult, velejéig romlott organizmus, kinek legfőbb elfoglaltsága a Világra s az abban élőkre való haragvás s büntetés gyakorlása — jókora görbe tükröt tart az

e pillanatokban már a hazai film-színházak ajtaján kopogtat — így célszerű már most oltogatni a fix anyukat.

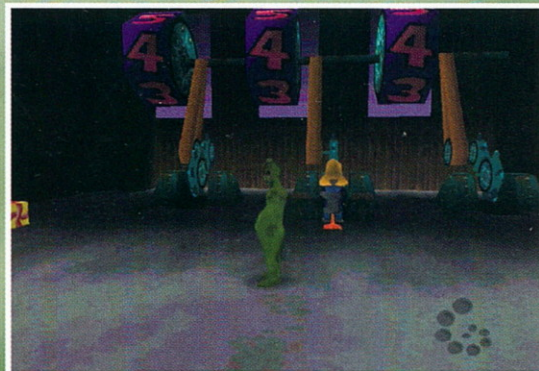
**Am többé itt sem vagyunk biztonságban**  
 A Grinch ugyanis „mi baj lehet” alapon bevállalt egy játékot is. Kit ne

hen koplalni a Zöldellő Kárhozatért. (Szóval mégis valami trauma van a háttérben, igaz, Zöltség...? ☺) Mint az egy igazán rosszindulatú lénytől elvárható, a Grinch is mindent megtesz, hogy a lehető legrémisztőbb eszköztárat felvonultatva viselhesen háborút a harmónia ellen. Számtalan „bigyó” vár



inspirálna a gondolat, hogy eme galád méregzsák bőrébe bújva riogassa a szembejövöket, s terhes jelenlétével szomorítsa környezetét. Dr.Seuss zsenijének köszönhetően elmondható, hogy a Zöltség kellően bájos s egyszerűsített összetett figura ahhoz, hogy orcánkban szétterpeszkedni hagyjuk a klasszikus „ehe — ehe” mosolyt, s hatékony rosszalkodásba kezdünk. Szót kell még ejtenünk az egyetlen lényről, ki huzamosabb ideig is elviseli, sőt igényli a Grinch közelségét: Ő Max. Fajtájára nézve kutya, ki természetesen kész lenne akár zabpely-

megalkotásra, melyek tervrajzai természetesen a Szívtelen legféltebb kincsei közé tartoznak, s melyek az intro percei alatt beütött kataraktikus ötletek közvetett hatására szépen elszállingóznak, hogy szanaszét szóródjanak a vidéken. A Grinchet természetesen nem lombozza le túlzottan egy efféle kellemetlenség: olyan szintű meggyőződéssel magyarázza Maxnek, hogy márpedig ők most az elsőtől az utolsó tervrajzig visszaszereznek mindent, hogy aztán Őzöltsége megalkothasson valami Igazán Szigorú Büntetőszerkezetet, hogy az emberek szíve letörni lelkesedését.

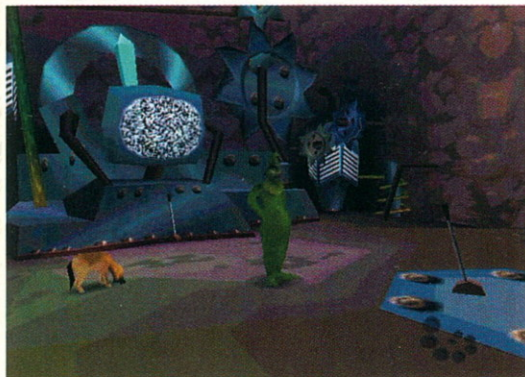


**A „háromdés” Grinch – meg a kutyája**  
 Mindössze tízhúsz lépést kell megtennünk, s máris pofán csap minket főhősünk

Khm. Utólagosan esdeklem a gyengébb idegzetű olvasók bocsánatáért, amiért Dr. Seuss örökében verselésre merem ragadtatni magam a rettenetes Grinch felkonferálásának okán. Dr. Seuss neve a Tengerentúlon fogalom. Mesekönyveinek hősei világszerte több millió gyermek kedvencei közé tartoznak, mely hősök történeteinek

álmosító rosszindulat s méregkeverés gyarló gyakorlóit élé, hogy aztán a tükörbe bambuló lény — optimális esetben — elszégyelli magát jól. A Grinch története azt beszéli el, miképpen is akadályozta meg Őzöltsége a karácsonyt, s most lehet örülni: hamarosan mi is megismerhetjük a legendát, hiszen a meséből mozi készült, mely —





dülő-fülő egyéniségének diszkrét bája. A Grinch mozdulatait, arckifejezéseit, s nem utolsósorban: zseniális szinkronhangját látva/hallva azt kell konstatálnunk, hogy Dr. Seuss minden bizonnyal áldását adta a Tűlvilágról legnépszerűbb figurájának informatikai interpretálásához. A grafikus motor azt a kamerakezelést illetve irányítást alkalmazza sikerrel, melybe nem egy populáris hős belebukott a közelmúltban, lásd Earthworm Jim 3D, Toy Story 2 illetve ugyanezen istállóból Buzz Lightyear. Azaz a kamera alapvetően követő, ám esze ágában sincs a főhős alfelére tapadni. Az említett progik nyüstölésekor átlag két-három másodpercenként ugrott fel az ember a székről, ám itt kitűnően muzikál a koncepció. Egyrészt, mert a program „érzi” — jobb szó nincs — mikor hova kell pakolni a kamerát, másrészt a „q” illetve „w” billentyűkkel akár körbe is zavarhatjuk a preferált irányba. A Grinch irányítása a kurzorgombokkal történik, számtalan specialitásának ismertetése pedig alant látható: a „d” gomb ugrik, míg a „dupladé” megtorol: az ugrás csúcs-



adottság is — a Grinch generációkon át örökölt, mosatlan tornazoknihoz hasonlatos szájjáregye, melyet szívesen megismertet az arra áhítózókkal egy könnyed, összetéveszthetetlen lehellet formájában. A hatás holtbiztos, használata: „f” gomb. Az „a” gomb segedelmével hajthatunk végre különféle akciókat, mint pl. egy kar meghúzása, avagy — a megfelelő eszköz birtokában — a polgármester plakátjának kidekorálása. Ugyanezen billentyűvel nyithatóak az ajtók is, így tehát az „a” gomb lesz első számú interakciós eszközünk, ha valami

„interakciósükségességet” sejtetne. A TAB segítségével magunkhoz fűthetjük Maxet, ily módon átvéve a blöki irányítását. Ő testi jellegzetességei révén könnyen bejuthat olyan helyekre is, ahol a

Grinch zöldes fejszerkezete alából megszorul, illetve buzgó „d” nyomkodásra harsány ugatásra készíthetjük az ebet. Ugyancsak TAB-bal váltunk vissza a Szivtelenre. Max alakja is külön méltatást érdemel: a tucatnyi pótcselekvést produkáló blöki a közelmúlt legélénkebb mellékszereplője. Szaglászik, vakarózik, lepunnyad, avagy buzgó lesi a Grinch esetleges óhajait — üdítő kis lény. Úgy, ahogy van.



pontján újabb ugrást kezdeményezve ugyanis a Zöldség „bekeményít alfélre”, hogy egy minden finom lelkű entitást jobb létre szenderítő, fenékkal történő szétlapitást demonstrálhasson nekünk. Persze akad itt egy igen áldásos

### Jövöööök, Háhh!

A játék minden egyes helyszínén töménytelen mennyiségű gaztett elkövetésére buzdít minket a környezet. „Még hogy hóóóóembereeeeek?!

Hogy a riherezés porontyok örvendjenek?! Fenék alá velük, háhh! Még hogy levelek a — phő, phő — téééééla-póóóónak?! Összekeverni mind, hogy még véletlenül se kaphassa SENKI, amire áhítózik, háhh! És ezek az undorító,

rózsaszín szalagos csomagok... szinte belesápad a Grinch — fenék alá velük, fenék alá velük MIND, Háhhháááá...!” Az F1 megnyomására férhetünk hozzá minden vitális információhoz, úgymint: az adott helyszínen elkövetendő gaztettek, akkumulált

tervrajzaink, s a játékban tett progresszióknak százalékban kifejezett értéke. A tervek sokaságából rendre összeáll egy adott találmány, melyet természetesen a jó Grinch azonnali hatállyal le is gyárt barlangja mélyén az erre szolgáló „hajpahajpa” kategóriás gépezet segedelmével. A kutyuk összeeskabálása az adott tervek darabkáinak puzzle szerű összekombinálásán alapszik. A bonyolultabb cuccok persze több darabkából állnak, hogy azért jobban megizzadjunk a kíméletlen hadjáratok ígéretében. A kutyuk használatának zöme az „s” gombbal

történik, közöttük pedig az „e” gombbal tudunk válogatni. Újszakserkezetek birtokában pedig természetesen új perspektívák nyílnak fortyogó gonoszágunk előtt: a roppant záptojásvetővel például már könnyedén teljesíthetjük a progizár irányú kívánalmát, miszerint legalább 10 lakóházba legyünk szívesek bejuttatni egy-két élmélygősebb baromfiáldást. A játékmenet tehát egyértelműen a kalandjátékok szintjére IS emeli a Grinch karácsonyi ámokfutását, hiszen míg megtaláljuk az összes eliminálandó elemhez vezető utat s módozatot, addig agysejtjeink sem igen tétlenkedhetnek.

### ...és el se megyek egy darabig.

Dr. Seuss alapvetése összességében hibátlan formában riogatja a Nagyérdeműt. Hogy a Grinchnek sikerül-e megátolnia a karácsonyt,



az egy dolog — de hogy nekünk sikerül-e még az ünnepek előtt lekatannunk a gépről, az egy másik. Akárhogy is: a Zöldellő Kárhozat Dr. Seuss s a mi örömünkre, minden szinten brillírozik: nem mehetünk el szó nélkül a zene mellett sem, mely igen helyesen a Home Alone sejtelmes, sztorizós, élénk jegyeit hordozza magán, s megnyugtatóan csitít: ez csak egy mese. De Dr. Seuss reméli: azért gondolkodunk.

GyZ

### külc sín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG   
JÁTSZHATÓSÁG   
SZAVATOSSÁG   
ZENEBONA

### summa summarum

Gonosznak lenni... JÓ?

végítélet  
99%



# REALMYST 3D

★ EGY RÉGI KLASSZIKUS ÚJ ÉS CSILLOGÓ KÖNTÖSBEN

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Cyan  
Kiadó: Mattel Interactive  
Web: www.realmyst.com  
Minimum: P-II 450, 64 MB RAM  
Ajánlott: P-II 450, 128 MB RAM  
3D kártya: D3D, T&L  
Multiplayer: —

A szigetre érkezvén egy árva személlyel sem találkoztam, egyedül vagyok. Az egyik épületben egy kék és egy piros könyv vár arra, hogy felüsszem őket. A könyvekből egy sztatikus zörejek által megszakított film perreg le, amelyben elhangzó kérdések és utasítások érezhetően hozzám szólnak. A szigeten mindenféle különleges gépezet található, fogaskerekek, elektromos generátor, rakéta, nyomáskamra. Az alkotók viszont sehol?

Az élet furcsa fintora, hogy nekünk pont ebbe, a legtöbbet firtatott könyvbe kellett belebotlanunk. Amelynek a címe Myst. Nem tudni honnan jött, mennyi idős, és ki volt a szerzője. A könyv jó minőségű ábrákat tartalmaz a szigeten található szerkezetekről. Kinyitás után az első lapra festett sziget megélevededik és a további irányítás pedig, átkerül a kezünkbe.

A program az öt évvel ezelőtt megjelent Myst folytatása, vagyis nem. Inkább Director's Cut-nak nevezném mivel, a koncepció maradt a régi, de néhány új elem is belekerült a történetbe. A program fejlesztését az eredeti szerző, a Cyan végezte. A SUNSOFT pedig az egyedülálló és eddig még sohasem látott grafikai motort adta hozzá, amely által a táj valóban életre kel. Az eredeti program kivitele a maga idejében úttörő volt, amit az



új részről is elmondhatok. A vadonatúj motor olyan grafikát mozgat, amelyhez még hasonlót sem láttam, ezzel nemcsak a kaland, de a legmenőbb FPS játékok engine-jeit is maga mögé parancsolja. Az első rész bestsellernek számított a maga 7 millió eladott példányával. Emiatt egy kisebb kultusz övezi a játékot, vannak, akik imádják és istenítik, de vannak, akik kifejezetten utálják és lenézik.

## Grafika

Amikor először megláttam a játékot egyszerűen nem hittem a szememnek, ilyen hihetetlenül kidolgozott grafikát eddig csak pre-renderelt animációkban láttam. Örömmel fogadtam a program setup-jában a T&L render opciót, mivel ezen mennyiségű textúrát egy normál masina csak igen nehezen mozdítaná meg. (Gondoltam én kis naiv.) A megjelenítés olyannyira természetes, mintha valójában körbe-körbe sétálnánk a kis szigeten. A poligonok száma egy átlagos frame-ben

50000 körüli, amely ugye sok embert elgondolkoztat. Egy szokásos FPS játék 5000-6000 háromszöggel jóllakik, erre itt egy kalandjáték, amely ennek a tízszeresét mozgatja. A terepen való haladásuk a kurzor előre/hátra gombokkal történik, de a 360 fokos nézelődést az egérrel végezzük. Láthatjuk, hogy minden



még a „freelook” is megvalósítható egy igényesen kivitelezett kalandjátékban. A fények és a hangok (Főleg ha a hangokat fejhallgatóval hallgatjuk.) igazán utánozhatatlan atmoszférikus hatást keltenek. Mindennek hangja van, a madaraknak, a generátoroknak, a mögöttünk becsukódó ajtóknak. A grafika felbontását és a színmélységet ugyan megváltoztathatjuk, de a részletességét sajnos nem. A sajnos azért hangzott el, mert a játék igencsak monster konfigurációt igényel. Most pedig mindenki készüljön fel! T&L opcióval és 128Mega rammal, GTS Ge-Force2 kártyával és egy 1Gigaherzes

procival az elérhető maximális framerate 15. Ha a geometriai gyorsítást kikapcsolom, akkor egy színes diaalbum jelenik meg a „folyamatos” játék helyett, kb. 8-9 fps-el. És ez mind 800x600-as felbontásban. Valószínűleg az új 1.7 Gigás P4-es processzorral már elérhető lenne a 30-35fps. Az objektumok kidolgozottsága minden eddigi játékot felülmúl. A tenger hullámai és hajó zászlajának csapdosása utánozhatatlan látványt nyújt. A víz igen természetes hullámzása vagy egy fa lombozata több poligonból áll, mint az egész Quake III. Az objektumokra feszített textúrák egyáltalán nem pixelesednek ki, még ha közelről is szemléljük azokat, ez félmjelzi az engine kiváló mip-map használatát.

## A sziget felfedezése

Az első szembeötlő különbség az első részhez képest a napszakok és az időjárás váltakozása. Az „elődnél” a fényviszonyok teljesen állandóak voltak, még az újban az éjjelek és nappalok kb. 20 percnek felelnek meg, ami egy kicsit gyorsnak tűnhet, de a Cyan-nál a maximális valósághűség érdekében így oldották meg. Ami egy kicsit a felgyorsult időhöz hasonlít, amely-



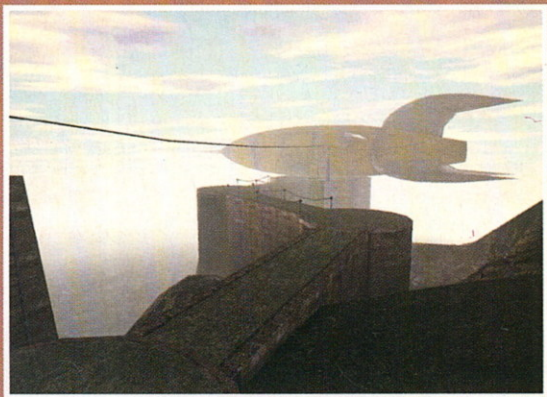


nek már a mai napon is részesei vagyunk itt a földön. A másik fantasztikus dolog a napszakok közti átmenet, amely egyáltalán nem kontrasztos. A nappalt egy kis szűrőket és naplemente választja el az éjszakától és nem borul ránk a fényes nappal után vak sötétség, mint oly sok programban. A szigeten, a fákon és egyéb növényeken kívül madarak és rovarok is megtalálhatók. Az állat populáció mozgása teljesen független minden



elsővel a termelt energia mennyiségét tudjuk fokozni. A másodikkal a rakéta-szerű hajóba tudunk áttáplálni némi teljesítményt. Kezdetben csak a baloldali gombokat élesítsük kb. 80%-os teljesítményig. Az összes kapcsoló felélesztése a generátor túlterhelésével és hajóra való átterhelés teljes megszűnésével járhat. A következő lényeges hely az a szoba, ahol egy fogorvosi székhez hasonlatos szerkezet található. Ezt a szerkezetet bekapcsolva egy kis képernyőn a csillagok konstellációját vizsgálhatjuk, az időben bárhova utazva. Beállíthatjuk az évet a napot a hónapot és az évet. A kis zöld gomb megnyomásával a képernyőn megjelenik az aktuá-

egy óriási csap-pal tudjuk a kazán által termelt gőz erejét szabályozni. Tovább haladva a tengerparton található egy érdekes szerkezetet, amelyen egy kisebb és egy nagyobb forgatógomb található, plusz egy nyomógomb. A tekerentyűkkel az óratorony kis és nagy mutatóját tudjuk állítani, amely egy bizonyos pozícióban, a gomb megnyomásának hatására, egy hidat emel ki a vízből, amelyen az épülethez könnyen átsétálhatunk. A tengerparton található még egy személyszállításra alkalmas rakétát, amellyel energia híján egyelőre nem kezdhetünk semmit. A turbulenciás tavat a mellette két sorban lévő konstellációs jegyekkel



mésztesen a játék elején a torony még nem működőképes. A leglényesebb dolog és a játék fő mozgató rugója a könyvespolc, amelyeken elhelyezkedő naplókát ügyesen forgatva, egyre több és több információt gyűjthetünk be a sziget volt lakóiról.

**Könyvek**

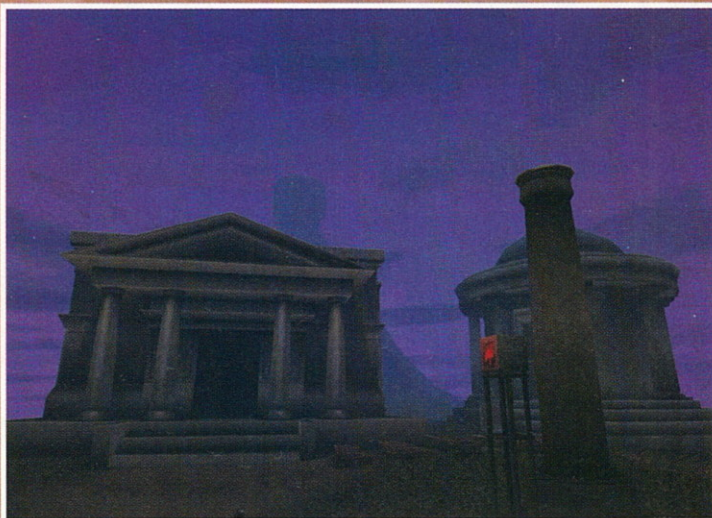
A polcra csak azokat a naplókát emeljük le, amelyek sértetlenek. Most nézzük sorban a naplókát. Az egyes naplók mindig egy adott időszakot fognak át. pl. Stoneship Age.

**Kék napló:** Kezdetben csak Emmi élt a sziklán, a sziget egy nagy tenger közepén létezett. Nagyon élvezte az életet, néha a közeli zátonyokhoz átúszott. Egyik nap egy idegen tűnt fel a szigeten, akit Branch-nak nevezett el. Ők ketten igen hamar jó barátok lettek. A két társ ezután már együtt járt halászni. Emmi megmutatta újdonsült ismerősének azt a barlangot, ahol eddig élt. Nemsokára az új jövevény is talált egy barlangot, ahol meghúzhatta magát. A nap mindig ragyogóan sütött, viharfelhőt sohasem láttak az égen.

körülménytől. Néha a madarak nagy magasságokban repülnek csoportosan, néha pedig egyedül, akkor viszont kisebb magasságokban. Megérkezésünkor mindenféle érdekes épületet figyelhetünk meg, amelyek fából vannak. A sziget fő eleme viszont a kő. Ezt az időszak nem véletlenül kapta a Stoneship Age nevet. Körbe-körbe mászkálva könnyen felderíthetjük a különféle épületeket, amelyek előtt ismeretlen eredetű és feladatú kapcsolók foglalnak helyet. Sok olyan technológiával találkozhatunk, amelyek kissé idegenek a mai világunktól, de valahonnan a mélyből mégis ismerősek lehetnek.

**Helyiségek, szerkezetek és azok használata**

A használható objektumok felett a pointer alakja megváltozik, amellyel négyféle cselekvés közül egyet mindig aktiválhatunk. Az adott eszköz használatát a jobb egérgombbal tudjuk megszakítani. Az első és legfontosabb objektum a dinamó szoba, amelyet a föld alatt egy szűk sikátoron keresztül tudunk megközelíteni. A generátor kezelőpultján két gombor helyezkedik el. Az



lis konstelláció. A kikötőből fölfelé haladva egy papír fecnit találunk, amely a holografikus kivetítő használatához nyújt segítséget. A Dimensional Imager-t kezdetben háromféle paraméterrel láthatjuk el, amelyek a következők: A 40-es kód beadása után a sziget topológiai 3D-s képe jelenik meg. A 47-est beütve a jelző kapcsoló működésének rejtelmébe nyerünk betekintést. 67-el pedig a víz turbulenciás tavat figyelhetjük meg. Minden egyes vetítés a projektoron lévő arany gombbal indítható. Az aktivációs kód-tábla a papír mögött van elrejtve. A következő érdekes helyiség a nyomás kamra, ahol

hozhatjuk pörgésbe. Talán a legérdekesebb és leglényegesebb épület a könyvtár, amelybe belépve a jobb oldalon és a bal oldalon egy-egy könyvet figyelhetünk meg. Az egyik piros a másik kék színű. A könyvek, a belőlük kitépelt hiányzó lap pótlásával „kelthetjük életre”. Még az angolból igen jól értők és a white-fülűek számára is igen nagy megpróbáltatást jelent a könyvből elhangzott információk megértése. A falon találunk egy domború térképet, amellyel a világitótorony sugarát tudjuk az egyes aktivált épületek felé irányítani. Az épületek csak akkor jelennek meg a térképen, ha az előttünk álló jelző kapcsoló felső állásban van. Ter-



Egyik nap Branch a szokásos vízben való játékát folytatta, amikor egy újabb fiút látott meg a vízben, akinek közösen a Will nevet adták és élvezték tovább tökéletes világukat. Amikor a szigetre érkeztem Ők nagyon furcsán néztek rám és egy kicsit tartottak is tőlem, de a következő napra már jó barátok lettünk mindannyian. Egyik nap a nagy fa alatt relaxáltam, amikor egyszer csak esni kezdett az eső. A









# ACOMP SZÁMÍTÓGÉP KONFIGURÁCIÓK

ZENITH

- Intel Pentium III vagy Celeron procival
- **ABIT BE6 II RAID alaplap**
- Ultra DMA100
- 128MB SDRAM
- 30GB merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 12x DVD meghajtó
- **SoundBlaster Live! Value hangkártya**
- **Fax modem 56kbps V90**
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet
- **Ajándék PC FORMAT előfizetés**

Ez a gép a számítástechnika legnagyobb teljesítményű, alkatrészeit tartalmazza. Jelenleg ABIT BE6 II RAID alaplapot, 128MB memóriát, 30GB-os merevlemez kapacitást, a hangkártyák legjobbját a SoundBlaster Live!-ot, DVD meghajtót és FaxModem kártyát építettünk bele. Két, részben eltérő kiépítést ajánlunk: Az elsőben Intel Celeron 700MHz-es processzor és az egyik leggyorsabb videokártya a GeForce2 MX, a másodikban Intel Pentium III 800MHz-es processzor és a világ jelenlegi leggyorsabb TV kimenetes videokártyája az ATI Radeon található. Ha kompromisszumoktól mentes igényeid vannak, és az Intel processzorokban jobban megbízol ez az a gép amiben mindent megtalálsz!



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

**299.900 Ft**

- Intel Celeron 700MHz
- GeForce2 MX 32MB TV-OUT

**219.900 Ft**

Az **ACOMP AMD** egy ki-magasló teljesítményű, AMD processzorra épülő konfigurációnk. Bizton állíthatom, hogy nem spóroltunk ki semmit, ami a mai játékok maximális élvezetéhez szükséges. A gép nemcsak a proci sebességére lehet büszke, de az egyik legjobb TV kimenetes videokártya a GeForce2 MX, és egy hatalmas kapacitású 30GB-os merevlemez is belekerült. Ha a csúcscategória vételára kissé soknak tűnik, válassza a gépet a kedvezőbb vételárú Duron 700MHz-es procival.



- AMD Duron vagy Thunderbird processzorral
- Ultra DMA66
- 64MB SDRAM
- **30GB merevlemez**
- **48x CD-ROM meghajtó**
- **Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya**
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet
- **Ajándék PC FORMAT előfizetés**

- AMD Thunderbird 900MHz
- GeForce2 MX 32MB TV-OUT

**199.900 Ft**

- AMD Duron 700MHz
- Riva TNT2 Pro 32MB VGA

**149.900 Ft**

AMD

## AJÁNDÉK PC FORMAT ELŐFIZETÉS, MINDEN KONFIGURÁCIÓHOZ ÉS NOOTEBOOKHOZI

XPLORER

- Intel Pentium III vagy Celeron processzor
- Ultra DMA66
- **128MB SDRAM**
- **30GB merevlemez**
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- **Fax Modem 56kbps V90 beépített**
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet
- **Ajándék PC FORMAT előfizetés**

**ACOMP XPLORER** egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép Intel Celeron 700 vagy Intel Pentium III 800MHz-es processzorral. A 128MB memória és a 30GB-os merevlemez minden program zökkenőmentes futtatását lehetővé teszi. Az egyik leggyorsabb TV kimenetes videokártyát és DVD meghajtót építettünk bele. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program maximális teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Celeron 700MHz
- Riva TNT2 Pro 32MB VGA
- 48x CD-ROM meghajtó

**159.900 Ft**

- Intel Pentium III 800MHz
- GeForce2 MX TV-OUT 32MB
- 16x DVD meghajtó

**219.900 Ft**



A gépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows-os irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép 64MB memóriája és 13GB-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 jól futtathatók lesznek. A gépet Intel Celeron 600 vagy 700MHz-es processzorral ajánljuk.

- Intel Celeron processzorral
- 64MB SDRAM
- 13GB 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
- **Ajándék PC FORMAT előfizetés**

- Intel Celeron 600MHz
- S3 Trio3D VGA 4MB RAM

**124.900 Ft**

- Intel Celeron 700MHz
- Riva TNT 2 Vanta VGA 16MB

**139.900 Ft**

BASE

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA  
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

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

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

PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

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

Faxbank: 2-333-666/1477##

# ACOMP

Számítástechnikai Kft



# MECHWARRIOR 4 VENGEANCE

★ KERESSEM A SZAVAKAT...

## SEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: FASA Interactive  
 Kiadó: Microsoft  
 Web: www.microsoft.com/games  
 Minimum: P-III 300, 64 MB RAM  
 Ajánlott: P-III 500, 128 MB RAM  
 3D kártya\*: D3D  
 Multiplayer: LAN, Internet

**H**a Bill Gates csak egyet kívánhatna, szerintem ezt mondaná: „Legyen a cégem minden részlege olyan egyértelműen sikeres és népszerű, mint a PC-s játékoké!” És valljuk be, megértjük, hiszen a redmondi cég játéprogramjai szinte kivétel nélkül jól sikerülnek. Megemlít-

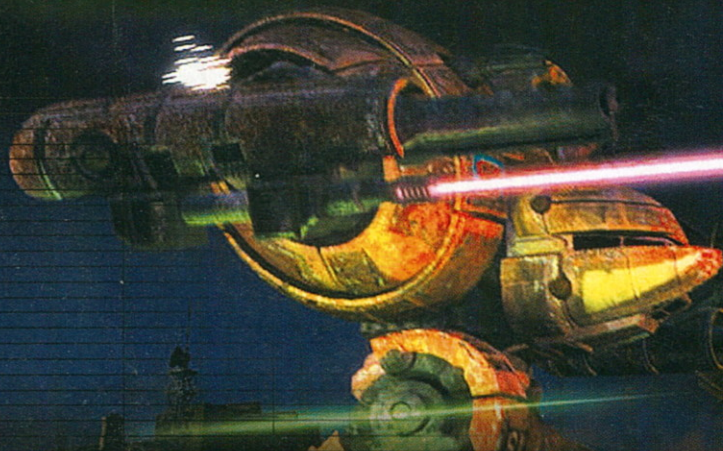
is. Igényes darabok, látszik rajtuk, hogy nem sajnálták a pénzt a fejlesztésükre.

A fentiek ellenére azonban biztos vagyok abban, hogy a Battletech-fanatikusok nem örültek, amikor kiderült, hogy az univerzum kitalálója, a FASA cég átigazolt Billékhez. Ezeket a játékosokat valószínűleg a Mechcommander névre hallgató valóságos idejű stratégia sem nyugtatta meg. Ők csak egyet akartak tudni: milyen lesz a Mechwarrior 4? A sorsnak — és a főszerkesztőnek — köszönhetően nekem jutott az a megtiszteltetés, hogy eloszlassam kételyeiket, és egyben felkeltsem a laikusok érdeklődését a játék iránt. A felelősségem egy-

távolságokkal járó decentralizálódás azonban magában hordozza végzetét: a megerősödő és függetlenségre vágyó peremvilágok évszázadokig tartó háborúba taszítják az emberiséget. A csapaták főszereplője egy új, mindennél erősebb harci eszköz, a Battlemech. Ezek a több méteres „emberszabású” szerkezetek egy kisebb város elpusztításához elegendő municióval indulnak harcba; pilótáik pedig a joystickoknak, a pedáloknak, valamint az ideg- és a fegyverrendszereket összekötő neurosáknak köszönhetően mesterien képesek irányítani őket. Most, immár negyedszer,



meg kell mondjam, a forgatókönyvírók remek munkát végeztek.



hetném például az Age of... sorozatot, de a Madnessek bármelyik epizódját



részt azért nagy, mert két, igényeiben szögesen eltérő tábornak kell tartalmazni leírással szolgálnom, másrészt azért, mert az év egyik legnagyobb durranásáról van szó!

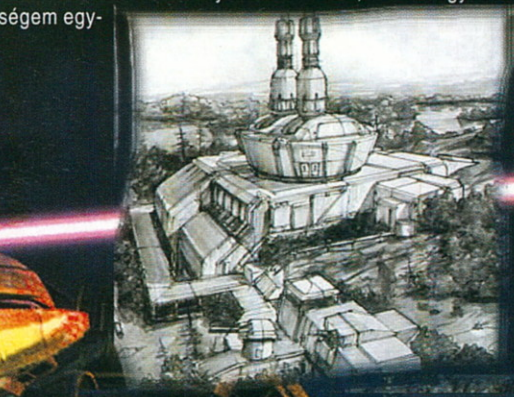
## Bosszúvágó, ezúttal Bronson nélkül

Anélkül hogy túlságosan belemerülnék a részletekbe, néhány mondat a Battletech univerzumról. A nem túl távoli jövőben lehetségessé válik a fénysebességű űrutazás.

Megkezdődik a távoli világok meghódítása, a kolonizáció. A terjeszkedés és a nagy

ránk is ez a feladat vár...

A FASA partnerre talált a Microsoftban ötletei megvalósításához. Anélkül, hogy nagyon elkalandoznék, talán nem lenne haszontalan George Lucast is leültetni az MW4 elé, hogy megtudja, milyen is az igazi elkötelezettség a rajongók iránt, hiszen a cég szinte az összes újdonsággal nekik akart kedveskedni. A MW4 családi drámát feldolgozó háttértörténete például sokkal inkább jellemző a Battletech világra, mint az előző két részé. A Vengeance-ben Ian Dresari bőrébe bújva kell bosszút állnunk apánkért a Steiner család rosszindulatú vezetőjén, Katrinán, aki bolygónk felett uralkodik. A történet a játék során folyamatosan bonyolódik és anélkül, hogy bármit is elárulnánk,



Az események sűrűjébe egy gyönyörű filmbefajlás után csöppenünk bele. Ha szabad javasolnom, várjuk meg az estét, és hagyjuk, hogy a teljes sötétségben a dráma magával ragadjon minket. Sajnos a párbeszéd során csak a fülünkre hagyatkozhatunk, de talán a képek is elegendőek lesznek ahhoz, hogy átérezzük Ian fájdalomát és a kellő motivációval huppanjunk bele Mechünk ülésébe.

A harcot egy maroknyi csapat élén kezdjük meg, de győzelmeink felbátorítják a lakosságot, így személyes bosszúnk hamarosan szabadságharcra neműl. Embereinkkel meg kell állnunk a helyünk a hegyekben, a jégmezőkön, a sivatagban, majd végül a városban is. Annak ellenére, hogy a cselekmény lineáris, több lehetőségünk is nyílik arra, hogy befo-







# EGYPT II

## THE HELIOPOLIS PROPHECY

★ ÁGÁTDÁPOIZÜN, ÁGÁTDÁRRRÖMÖDÍÍ...

### SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Cryo Interactive  
 Kiadó: Cryo Interactive  
 Web: www.cryointeractive.com  
 Minimum: P200, 32 MB RAM  
 Ajánlott: P-II 233, 64 MB RAM  
 3D kártya: —  
 Multiplayer: —

Egy piramis tövében állva tekinteni fel a csúcsra minden kétséget kizáróan nagyszerű tapasztalás — mely tapasztalásról buzgón álmodozhatnak tovább mindazok, akik jelen üdvöskéntől várták, hogy legalább virtuális síkon kutathassák a képtelen magaslatokat. Mert tessék megkapaszkodni: az egyiptomi millió dacára, ez egy garantáltan „piramisfree” program. Ez persze maximum a hozzám hasonló kultúrsznoboknak okozhat maradandó lelki deformációkat, a becsületes kalandorok pedig — mert ez egy adventure, kérem — eképp hördülnek fel: „Jó jó, piramis nincs. Mi van?”

Helyesebben szólva, „ki van?”, végtére is úgy divik, hogy még az érdemi méltatás megkezdése előtt mutassam be az egybegyűlteknak a játék főhősnőjét, Tifetet. Szentitívebb egyedek már e név pusztá hallatára is egzotikus egyiptomi nőanyagokról kezdenek vizualizálni, s ezt helyesen is teszik, lévén főhősnőnk extrabübijes teremtés, kinek virtuális lényé valóságos felüldülés a — fanatikuskok vegyék magukra — dögunalmas Lara Croft mítosz „énésamagnum” árnycékában.

Tifetet első körben nyilván néze-



getni érdemes, majd miután ráébredtünk, hogy szajátatásunk közepette ő buzgón összegzi eddigi élettapasztalatait, figyelmezzünk üde hangjára nagyfokú intenzitással.

### Tifet hite

„Nevem Nefermaat, de csak Tifetnek szólítanak. A szüleimet soha sem ismertem. Djehouty, Heliopolis köztisztviselőnek örvendő tudós férfiúja vett magához, s nevelt fel. A kezdetektől fogva táplálta bennem az emberekkel való törődés nemes mivoltát s igényét, s ő bátorított Sakhmet imádatára is, így a szolgálat idővel Bubastisba szólított, Sakhmet Templomába. A Templom tudósai, doktori királyság szerte elismert s tisztelt férfiúk. Hosszú az út Heliopolisig, mely során szívemet a Djehouty iránt érzett aggodalom szorítja össze. Reménykedem, hogy még időben érkezem.”

Mint az sejtethető, valóban nem átalítottam „tárántinói”



megoldásokkal brillírozni, elvégre eleddig nem derült fény Tifet aggodalmának okaira. Nos, még a bevezető intro előtt érkezik hozzánk egy meglehetősen kitaró küldönc, aki egészen addig ütlegeli az ajtónkat, míg azt — hatásszünet — ki nem nyitjuk. A derék küldönc átnyújt egy papiruszt, mely papiruszon a következő szöveg olvasható — ilyenek s beavatottak számára akár hieroglifek formájában is:

„A Legfőbb Fizikus Djehouty érdeklődik legidősebb leányának, Tifetnek hogyléte felől, ki a Hatalmas Sakhmet védelmét élvezzi, s eképpen szóla Ő hozzá:

Legyengültem. Szervezetem rettentő nyavalyák marják e pillanatokban is. Haladéktalanul indulj Heliopolisba! Bizom benne, hogy az úton töltött napokon Ré kegyes lesz hozzád, s megvédelmez. Boldogsággom nagy, ha ezen papirusz jó színben talál.”

Tifet szerint igen nagy gázok lehetnek, ha nevelőapja efféle irómányokra ragadtatja magát, így természetesen azonnal számár-

hátra pattan, s meg sem áll Heliopolisig. Vérébeli kalandjátékosok már fogják az adást: ez lenne a sztóri felvezetése.

### Egy igen pimasz grafikus motor

Először csak leesik az állunk, s azt rebejjük: „Öccsém, ez jobb, mint a kvék hárommegadeuszeks...”

Ugyanis az élénk táruló látványvilág igen szép. Mikor aztán kiforgattuk a fejünket, gyanút fogunk. Majd bőszen nekiindulnánk a perspektíváknak, de szörnyű félelmeink sajna beigazolódni látszanak: a trónfosztás bizony lemondta a meghívást, lévén a képi világ nagyfokú részletessége csupán annak köszönhető, hogy az egész cucc előre renderelt. S mint ilyen, természetesen halott is. Bizonyára akadnak közöttünk, kiket hozzám hasonló módon szintén megörvendeztetett valami rosszindulatú egyed iméles forgóképekkel. Csuda jó hecc: két nagydarab rénszarvas néz a júzer képébe egészen addig, míg az rá nem tenyerel a kurzorgombokra. Ezek segítségével for-



I hardly see what difference it makes, given his current condition, Theban!





álljunk az írniks-koláig. Az osztályteremben magunkhoz szólíthatjuk Irou készletét, amit aztán szépen oda is adunk neki. Erre van arca ráébredni, hogy tinta sincsen nála, hehe. Az egyedüli körülmény, mely ezen ponton megmenti a progit az azonnali unistallálástól, az itt bejátszott videó jelenet. Amit itt Tifet produkál metakommunikáció szintjén, az több, mint jó. Nos, vissza az iskolába, és „pikápink.” (A progi következettségére jellemző, hogy Tifetnek esze ágában sem lett volna felvenni a tintát ezt megelőzően.) Mire visszaérünk, Irounak hült helye van, így besasszézhatunk végre a könyvtárba. Olvassunk el minden fellelhető papiruszt, majd a szerzett információk birtokában vissza az öreghez. A prófeciát tartalmazó táb-



gathatjuk a fejünket, s szemlélhetjük meg az indulásnál hátunk mögött fetregő, tökrészeg mikulást. (Ne engem tessék szidni, nem én csináltam. Tényleg.) A dolog alapja minden bizonnyal egy üre- ges, gömbszerű alakzat, melynek belsejébe pakolják a technológia áldozatát, s belső felületére ráfe- szítenek egy textúrát. Ezen eljárást alapul véve hitetni el a gyanútlan kalandorral, hogy ma sem lesz ingerenciája aludni, majd minden- féle irányjelző nyilatkat villogtatni a képébe bizony igen illetlen dolog. A legjobb lesz azonban felülemel- kedni, s levonni a konklúziót: van, ni nem arany, bár fénylik...

valamint egy kutya is. Ugyan kérem. Ezzel együtt a látvány megnyerő, de óhatatlanul is az az érzésünk támad: frankó ez a Lamborghini, kár, hogy az van ráírva: „Burago.”  
A zenék, effektek, s a szinkronhan- gok legalább hibátlanok. Hogy nem kapnak max. pontszámot, az csu- pán azért van, mert a készítő az hitték, senkinek sem fog feltűnni, ha egy adott szinkronhangot több szereplőnél is elsűtnek. De ezt eltol- ták, háhhá: nekem feltűnt, s el is szomorított kissé.  
De van jobb is: a bejárható hely- színek száma Heliopolis méretei- hez képest roppant kevés, s itt kell

**The Igen Rövid Adventure of the bűbajos Priestess**

Heliopolisba érkezvén célozzuk be Djehouty házikóját. Első keresztutca jobbra, aranybarna ajtó. A derék csóka tényleg elég rossz bőrben van. Vizsgáljuk is meg őt, majd jegyezzük fel a tüneteket: fej, és hasfájás magas lázzal spékelve. Lévéen efféle tünetekkel járó nyava- lya jelenleg nem ismeretes, a Temp- lomi Könyvtár archívumának bösz átfűsülése jelentheti a kiindulópont- ot. A könyvtárba persze nem enged be akárkit az akadémikusodó ajtón- álló. Papnői mivoltunk bizonyosá- gaként azonban összepárosíthatjuk



Vigasztalásul elmondható, hogy a grafikusok mives munkát végeztek. Az egyiptomi miliő izlésesen ada- golt jegyei még így is bekebeleznek minket, ha hagyjuk. A halott textúrák persze alaptól kizárják a városi nyüzsgés, forgatag jelen- létét. A hangokért felelős fiúk kité- ték a lelküket, akkora hang kavalkádot nyo- matnak a háttérben,

elhintem a legaggasztóbb tényál- ladékos is: egy gyakorlott Tifet úgy kb. 2 óra alatt a kaland végére jár. Felvetődik a kérdés:  
Ha ilyen nagy a szám, miért nem mellékelek megoldást? Csu- pán azért, mert az a következő feje- zetben esedékes.

Vizsgáljátok:

az Egyiptomi Fentieket azok Szent Szimbólumaival. Így már bemehe- tünk. Újabb akadály következik az adminisztrátor személyében. Baná- lis a szint: „hát az van, hogy nekem kéne feljegyezni, kik mennek be — de az a hülye a szomszéd textúrán elvitte az íróeszközeimet, hüpp.” Jól van, jól, majd mi segítünk: célozzuk be a balra lévő ajtót, s meg se

lát nyilván visszük is magunkkal, ugye.  
Kisebb közjátékba botlunk egy megfáradt asszonyág személyé- ben, kinek férje természetesen szin- tén a misztikus kórbán szenved, s akit búzával fizet a Templom mun- kájáért. Vizsgáljuk meg az asszony- kát, majd a kijárat előtt álló kistermetű egyedet is. Utóbbinak



hogy az ember valami kültelki pia- con sejtí magát — de sehol senki, és semmi. Hja persze, akadnak itt az út szélén praktizáló, természetesen előre renderelt kereskedők, három - négy polgár, két megtermett számar,

















**Az utolsó pillanatban!**

**Óval lapzárta után és közvetlen a nyomdába adás előtt robbant be a szerkesztőségbe a hír, hogy összejött!**

**Nem törtük magunkat hiába, nem veszik kárba a rengeteg üresjárat, amit az ügy érdekében tettünk meg értetek.**

**A leggyakrabban hallatott kívánságokat már februártól teljesítjük!**

**ELŐFIZETŐINK SZÁMÁRA  
LESZ  
POSZTER!!!**



**Sikerült, amit szerettünk volna már a kezdetektől is! Egyetlen filléretekbe sem kerül ez az ajándék a részünkről!**

**Anélkül, hogy emelkedne az 576 KByte ára, az előfizetőink a februári számtól a küldeményben poszter mellékletet is találni fognak az újság mellé csomagolva! Kedves előfizetőink! Ugye érzitek, hogy megkülönböztetett figyelemben részesültetek?!**

**Ha még nem lennél az előfizetőnk:  
Látod, adtunk még egy érvet a kezudbe, hogy miért legyél az!!!**

**Az eddig elképzelhetetlenből így lesz  
KÉPPELFOGHATÓ VALÓSÁG**



# DELTA FORCE LAND WARRIOR

★ TRÓFEAVÁGYADTÓL VIGYÁZZ, NEHOGY BEGOLYÓZZ!

## SZEMÉLYI IGAZOLTVÁNY

Fejlesztő: Creative Asylum

Kiadó: Novalogic

Web: www.novalogic.com

Minimum: P-II 266, 64 MB RAM

Ajánlott: P-II 300, 128 MB RAM

3D kártya: D3D

Multiplayer: LAN, Internet

Szerelem első látásra. A minap még a SWAT 3-ban vállaltam terroristák mőresre tanításában oktató szerepet, de miközben szétnéztem, hol is pihenhetném ki a csaták után magam, egy a felnőt kor küszöbét átlépő gyönyörű ara, a Delta Force L.W. is kinyújtotta felém kérlelően kezét. Annak idején legidősebb nővérkéje már lázba hozta egyszer a processzor ütközetekben edződött, önjelölt hadiak szívével — így az enyémet is. Nosztalgiaival gondolok rá: telitalálatok sorozata, és élvezetes éjszakák jellemezték a vele töltött időszakot... Aztán hűtlen lettem hozzá, és álnok módon megkörnyékeztem a nagyobbik hűgát. A középső testvérilány dacára az erősebb idomok nyújtotta bujálkodásnak, rendezetlen mozgáskultúrájával szagattott, rontotta a Deltaforce család hírnevét, és közben gyengítette a zsege ifjak harci kedvét, vagy talán csak az enyém? Aztán az idő bimbót bontott, és kinyílta a harmadik hűg gyönyörű virágát, mely pajzsra emelve hirdeti majd a NovaLogic szülők káprázatos génkészletét. Szerelmes vagyok ismét...

## A szívemet fogva tartó praktikák

A játék cuki kis intróalapján a bokréta, igen igényes kidolgozást mutat. Szerencsénkre, ez nem a



hölgyemény egyéb hibáiról hivatott elterelni a figyelmünket. A jeles szülők igyekeztek eladósorba lépett lányukat felszerelni az udvarlók fejének elcsavarására alkalmas női praktikák mindegyikével. A csábítás fegyverzenálja a sokszorosára növekedett. Az apró kis retikülbe az eddigi kettő helyett, akár már három löfegyver, kés, sőt lézer célmegjelölő is helyet kapott. Hölgyünket a korzóra elkísérő ifjonc, a robbanóeszközök mellett 13 féle elsődleges-, 3 féle másodlagos- és 4 féle oldalfegyver valamelyikével díszítheti fel magát. Ezek részletes leírására itt kár lenne vesztegetni a szót, de az érdeklődés felkeltésének okán annyit elárulok, hogy az említésre méltó ékességek között a G11 hűvelynélküli elektromos elsütésű automata karabély, a STEYER AUG, az MM1 revolver üzemmódú gránátvető, valamint a mesterlövész fegyverek hangtompított változata az PSG-1 Sniper Rifle is ott található. És itt van egy olyan műretek is, amit ugyan láthatunk már a nővérké oldaláról, de a közelebbi kapcsolat legfeljebb rosszat jelenthetett. Általában irigyek sze-

gezték eddig görcsösen felénk, vagy azok, akiket arcátlan bámészkodásukért hessegettünk el erről a világról. Ez a kis csoda, az AK-47 típusú, 7,62 mm kaliberű félautomata gépkarabély — igen, a valamikori Varsói Szerződés majdnem rendszeresített fegyvere.

Feltétlen meg kell említenem az OICW Land Warriort, amelyről szerelmem kapta nevét, és melyre joggal büszke lehet, hiszen képességeit tekintve az élmézőny tagja, ha nem az első helyezett a választéklistán. Ő te gyönyörűség! Édes kis pofid mellől mi is hiányozhatna még? Tudom, nem gondoltál rájuk, és otthon felejtetted fülbevalóid, de hogy valami díszeset aggassak füled átlótt cimpájába, kaptál egy újabb ékszert, itt van nesze, — becsapódáskor expandáló kézigrátnát, a tiéd! De most engedj kérlek, dolgoznom kell! Ha megírtam ezt az ismertetőt, azonnal jövök! Vigyázz magadra, és óvatosan vakargasd addig is a füled tövét!

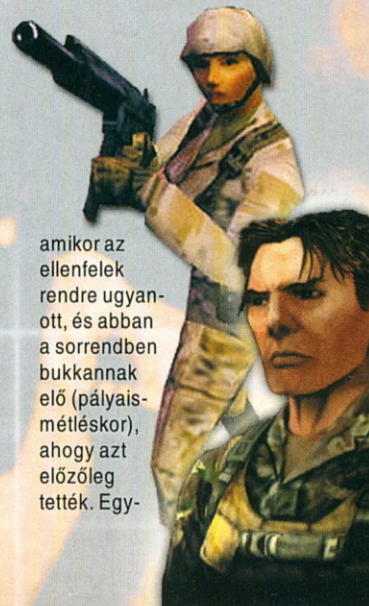
## Szerelmem világa

A fegyvereken kívül bőven van újítás magában a játékmotornak is. A kisebb önbizalommal megáldott PC-lövészeknek módjukban áll játékalást menteni bármikor — pl. a két esélyes golyóváltások előtt. Meglepődve vettem észre, hogy a harci cselekmény alatt, néhány pályán fegyverszekrény található. Feltölthető belőle a muníció, illetve amikor a nálunk lévő lőszerszám nem váltja be a hozzáfűzött reményt, akkor azt itt kicserélhetjük másik, jobbnek feltételezett segítőtársra. Fegyverek, fegyverek, és megint csak fegyverek, (csak meg ne unjátok!) de a következő újdonság még nagyon idekíváncsít! Ha kilóttad az összes táraid, és nincs a közelben fegyverszekrény, ne ess kétségbe, ballagj oda egy kihűlő félben lévő áldozathoz,

és vedd el tőle! Ne érdekeljen, hogy ezekben a pillanatokban pont úgy nézel ki, mint egy hullafosztogató! Ha már a játéktervezők elhelyezték az irányító billentyűk között egy fegyver eldobó gombot „0”, akkor kár lenne aggályoskodnod! Az eldobás után küssz oda a jobblétre szenderülthöz, és vedd tőle el azt a bűnös eszközt, ami miatt itt kellett hagynia ezt a csodálatos Földi Paradicsomot! Mert a reklámból tudhatod, hogy AZ neked jár! Mint a szivattyú is, amennyiben nincs lőszer az elkobzott csúzliban! Ha a lekornyadt terrorlegény nem ejti ki kezéből a fegyverét, ne keringőzz a teteme felett, mint egy keselyű, mert a marokban tartott szerkezetre hiába áhítozol, nem lehet a tiéd! Nincs lehetőség levágni róla a halálában is ragaszkodó természetűnek megmaradt — ujjait. (Szörnyedj csak el, és ne játssz ilyen játékokkal, ha ennyire patyolat még a lelkileted!)

## Szerelem az első vér után is

És végre essen szó a fegyvereken kívül másról is! Még mindig hervasztó,



amikor az ellenfelek rendre ugyanott, és abban a sorrendben bukkannak elő (pályais-méltéskor), ahogy azt előzőleg tették. Egy-







két esetben meglepetés is érhet, amennyiben ugyanoda várod azt a kis kandifejűt. Miközben feszülten figyelted feltűnését („hiszen mindig ilyenkor szokott érkezni, mint a pontosságukról híres japán vonatok”), közben az „ő meg nem szokott” társa, valahonnan éppen erre keveredik, és a maga kis primitív természetességével fogja

féle kazamatát. Ha nem embervadászatról szólna a történet, akkor időnként már-már kedvem lenne bőrdömbből előbányászni a szafariruhám. Bocsánat tudom, jó érzésű ember nem lő védtelen állatokra, emberekre is csak akkor, amikor már nagyon muszáj! Talán a forrón tűző nap, és a perzselő meleg

nem kell a hangtompító. Sőt! Mivel felderítésünk jelentette, hogy mire készülnek a kis csintalanok, a védelmi rendszer kidolgozásával megbízott felelős józan előrelátásának köszönhetően, homokzsákokkal körülvett géppuskaállásokból is tizedelhetjük a humorlovagokat. Brrr! Igen, van ilyen. Valamiért úgy gondolom, hogy a bohókas NovaLogic-es srácok kitüntetett figyelemmel tisztelték meg az arabvilág humorgazdagságát, és az ellenpőnjüket szívesen csattogtatják azok virtuális

Snakebite (jól olvasod!) pajtásomat nemegyszer terítették le szárguldás közben a hullámon nyargalók.

**Bugok...**

Az előbb említett szomorú esemény kapcsán jut eszembe az az apróság, hogy bizony játék közben más tragikus események is megtörténtek velem! Egy — a változatosság kedvéért (!) kazamatában kúsztam éppen a csiklandozásra kiszemelt célszemély felé, amikor elindult felem egy apró kis bűdös bogár, amitől azonnal

feltérdeltem, és hipp-hopp, láss csodát! A földfelszínen, kint találtam magam, a talpammal taposva a zsenge fűvet.

Egy másik szomorú történetben a piramis csúcának meghódításán fáradozva törtettem felfelé, és óvatlanul a piramis közepe



magát, és hátra lő! („Anyádat!” — gondolom, de lenyelem a békát). A harcterek az elődeiktől átvéve a jó szokást igen változatosak, és embert próbálók, de szerencsére a hasonlatosság itt véget is ér. Véletlenül sem kell szembesülnünk, egy korábbi epizódból már ismert helyszín által okozott csalódással. Ha már a pályáknál tartunk, itt említem meg, hogy a NovaLogic észrevehetően igyekezett kedvünkben járni azzal, hogy az alapos felkészülést kedvelőknek egy gyakorló pályát is a rendelkezésére bocsátott.

Egyébként a palettán található tengeri olajfúró tornyot, szigeteket, börtönt, piramis belsejét és rengeteg

teszi, de a játék alapján úgy tűnik, a kazamataasás a tevezsokék kedvenc időtöltése. A játék irányítása a régiékhöz képest szinte semmit sem változott, a megszokott helyükön várnak ránk a mozdulatokhoz, és a fegyverkezeléshez szükséges parancsbillentyűk, csupán az újabb funkciógombokat kell megszoknunk. Felkészüléskor a programozók által legkedvezőbbnek ítélt fegyverkonfigurációt fel is ajánlják, de mint elődei esetében, itt sem muszáj az ő tapasztalatukra hagyatkozni. Én szeretem a csendes, lopakodó megközelítéseket előnyben részesíteni, amely taktikánál a hangtompítóval ellátott operációs eszközök igazolták létjogosultságukat. Persze vannak pályák, ahol

nem működik ez a stratégia. Amikor pl. robbantás mániás terroristák automatafegyveres támadását, vagy csak hogy fokozzák az élvezeteket, kamikaze rohamait kell visszavernünk a megvédendő erőmtől. Na itt

előadóművészeinek hátán.

A harcjárművek gyarapodtak néhány pofásabb gumicsónakkal is. Ezek meglehetősen feltűnőek lesznek a játékmenet alatt, mert túl azon, hogy a vízen közlekednek, búváruhába bújít gonosz egyedek, rendkívül pontosan célzóva golyózáport zúdítanak ránk a fedélzetéről. Derék harcedzett



felé fordultam. Hirtelen, és átgondolatlan mozdulatomra az építmény megnyitotta gyomrát, és megláttam annak belvilágát. A folyosórendszer meztelen káprázatától még a gép is elszégyellte magát, és kislányos zavarában lefagyott. Hát ennyit a bogarakról!

**...de tömjén is akad**

A fentieket leszámítva, szerencsére a játék fenomenális, a feeling-je professzionális, az effektek, az eszközök ultra realiztikusak. (Bleeee de tömjénen szagos ez a füstölő!)

T\_By



**külsín/belbecs**

LÁTVÁNYOSSÁG ██████████

JÁTSZHATÓSÁG ██████████

SZAVATOSSÁG ██████████

ZENEBONA ██████████

**summa summarum**

**Nézd meg az anyját, vedd el a legkisebb lányát!**

**végítélet**

**92%**



# STARSHIP TROOPERS

★ CSÓTÁNYÍRTÁS A CSILLAGKÖZI NAPKÖZIBEN

## SEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** MicroProse/Blue Tongue

**Kiadó:** Hasbro Interactive

**Web:** www.stta.com

**Minimum:** P-II 300, 32 MB RAM

**Ajánlott:** P-II 450, 64 MB RAM

**3D kártya\*:** D3D

**Multiplayer:** LAN, Internet

**N**em szenvedek bogárundorban! De őszintén megvallom, hogy amint megláttam az xxx kereskedelmi csatornán az Osztrák muksót csótányt zabálni, valahogy elment a kedvem az elém tett pizzától. Az utóbbi időkben megszokhattuk, hogy a nagyobb sikerű

Hollywoodi akciófilmekből (már

Verhoeven a Csillagközi Invázió című művét, melyet az akkori év legbrutálisabb és egyben legdurvább filmjének kiáltottak ki a kritikusok. Egy biztos, a filmben tényleg csak úgy röpködtek a félbeszagatott emberek és egyéb emberi belsőségek a levegőben. Mivel a film akciórészére (na és persze Denise Richards domborulataira) tényleg nem lehetett panasz, a MicroProse másfél évvel ezelőtt elkezdte megalkotni a film játékba olvasztott változatát. Eme féltően nevelgetett gyümölcs, napjainkra öltött CD alakot és hogy milyen sikerrel azt

program egyik gyengécske pontjának felderítését és használatát tanulhatjuk meg. Embereink irányításáról és a speciális valamint a beállított kameranézetek kezeléséről van szó.

Azt már most

előrevetítem, hogy a legelfuseráltabb része a

játnak az előre beállított kameranézetek. Ezeket alaptól a numerikus billentyűk,



juk az eget és az itt aktiválható „freelook”-ot.

A következő menüben ismerkedtünk meg az egyik igen lényeges elemmel, a formációkkal és az emberek felállításával (Formations Drill). Úgy vettem észre, hogy a programban egyáltalán nem mindegy hogyan



amelyikből lehet) elkészítik a számítógépes játékvérziót is. Természetesen ez eddig az olyan nagy „szériafilmeknek” volt a kiváltsága, mint a James Bond vagy a Batman. Sokszor elgondolkodom azon a tényen, vajon mit kell tartalmaznia ahhoz egy filmnek, hogy a tengerentúlon (vagy innen) nekilássanak a programozók az azonos című és történetű játék elkészítéséhez. Azt hiszem, talán a cselekmény lehet a legnagyobb mozgatórugó. Lehet, a programozók úgy vélik, hogy ha egy film eszméletlenül akció dús és pörgős, akkor a filmből készült játék is hasonló színvonalú lesz (ezért nem értem, vajon a Con Air-ből miért nem készítették játékot). Nem is olyan nagyon régen készítette el Paul

az alábbi sorokból megtudhatjátok.

## Jelentkez most! A Szövetségnek szüksége van rád!

Ismerős ez a felszólítás, ugye? Nos a játék legelején rögtön így invitálnak bennünket is, mint ifjú „úrgyalogosokat”, akik a letöltött két év szolgálat után elnyerik a hön áhított állampolgári címet, a szövetség keretein belül. Mindenkinek melegen ajánlom az ugyanitt található „Officer

Candidate School” menüpontot, amely egy tulajdonképpen tanítórész a programon belül.

Azt hiszem, itt tapasztalhatjuk meg igazán milyen nehéz és összetett élet a katonaké. A következő menüpontok és a bennük rejlő küldetések közül választhatunk.

Az első a Psychological Fitness, ahol tulajdonképpen a

irányként is funkcionáló négy gombjával aktiválhatjuk. Sajnos azonban, mint már rájöhettek ezek egészen egyszerűen

állítjuk fel a csapatunkat. A különböző felállások az egysoros vonal, a dupla vonal és a védelmi pozíció, ahol az egységünk parancsnokát fogja körül a többi emberünk, illetve a szétszórta alakzat. A küldetéseink során sokszor találkozunk egyszerűbb tisztogatási feladattal, ahol adott területeket kell szép sorban az összes dögötől megtisztítanunk, de részünk lehet jó kis mentőakciókban is, ahol a csapdába esett bolygómunkásokat és szerencsétlenül járt telepeket, esetleg lezuhant űrhajók utasait kell megmenteni. Az általam legjobbnak ítélt formációk a következőképpen



használatlanok. Szinte soha nem lehet látni a célpontot, és a kamera csak fix nézetet mutat, melynek hatására semmit sem látunk a környezetünkben. Nem is értem miért kellett ezt berakni a játékba. Ehelyett inkább használ-









## NO ONE LIVES FOREVER

MÉG TE SE...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Monolith Productions  
 Kiadó: Fox Interactive / Electronic Arts  
 Web: www.nooneivesforever.com  
 Minimum: P-II 450, 64 MB RAM  
 Ajánlott: P-III 600, 128 MB RAM  
 3D kártya\*: D3D  
 Multiplayer: LAN, Internet

Itt van hát, megszületett a nő James Bond. Alig két hónappal hallottam először (és azóta, már valószínűleg ti is) a Monolith Productions új FPS játékának hírérl. Hatalmas lelkesedéssel vettem bele magam a nemrég megjelent teljes verzióba, mert már az első képek és tapasztalatok alapján látni lehetett, hogy ez a játék visszahozza a Blood 1-nél tapasztalt végtelenül jó játékmenetet és humort (a BII nekem nem jött be). A játék azonban a számomra egy másik újítást is tartogatott, mégpedig LithTech grafikai motor 2.5-ös végleges verzióját. Nem akarok ömlengeni vagy túlmagasztalni, de úgy látszik, van olyan program a piacon, amely kezdi megközelíteni a Half-Life által felállított mércét. Mind a játékmenet, mind a történet lebilincselően izgalmas. Akár egy filmet néznénk a moziban, ahol a fordulatos történet hatására, még a pattogatott kukoricát is elfelejtjük a szánkba lapátolni. Az összes szereplő saját személyiséget kapott, amely néhol olyannyira jól sikerült, hogy már-már azt hinnék élő emberekkel, van dolgunk. A karakterek külalakját és hangját, de még a mozgásuk főbb jellemzőit is élő hús-vér személyektől kölcsönözték a készítők. Itt van mindjárt a főhősnőnk is Cate Archer, akinek a megformálásához egy Elite modell szerződött a Fox Interactive, név szerint Mitzi Martin-t. Azok a szerepcsésék, akik kijuthattak az E3-ra, élőben is láthatták a hölgyet a Fox standjának közelében. Miss Elite-ot elnézegetve igazán nem volt rossz ízlése a modellválasztásban résztvevőknek.

## A játék

A No One Lives Forever egy hamisíthatatlan 60-as évekbeli kémtörténetet mesél el nekünk, melyben a már említett szépség, Cate irányítása lesz a dolgunk.

Cate 1942 Márciusának végén született Skóciában. Már csecsemőnek



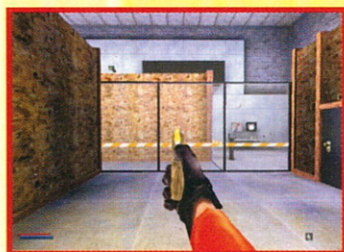
sem volt átlagos, hiszen születése után kerek 20 órán át egyfolytában üvöltött, még a legedzettebb nővéreket is megörjítve maga körül. Az ezeket követő esemény azonban nem volt valami szívderítő az ifjú hölgy számára. Anyja egy végtelenül filigrán nő, aki a szüleit követő harmadik héten ismeretlen körülmények között elhunyt, látszólag természetes halállal. Cate, idősebb korában a többi gyerekekhez hasonlóan jó nevelésben részesült az iskolák és a bentlakásos leányintézeteknek köszönhetően. Szabad idejének leg többjét az édesapjától kapott lóval töltötte, amelynek segítségével apja mestrien megtanította lovagolni és vadászni is. Életének következő szakaszát megint egy tragédia árnyékolta be, mikor is Cate 14 éves korában, 1956 egy esős délutánján édesapja öngyilkos lett. A teljes családi összeomlás árnyékában Cate intézetbe került, majd onnan 1958-ban távozott, mint dühös és lázadó fiatal lány. Egy rakás kihágást követett el, amelyek között a bolti lopáson át a rongálásig és a garázdaságig minden szerepelt. Talán épp ez az életmód segítette elő, hogy egy rosszul sikerült karóra lopás alkalmával összefutott az életének legnagyobb fordulópontját jelentő emberrel Bruno Lawrie-val. A

kezdetekben igen titokzatosan viselkedő férfinak megtetszett a lány magabiztos viselkedése és mindenképpen maga mögé utasító hevesége. Minden jogi kapcsolatot igénybe véve megszerezte a gyámság jogát Cate felett. Felismerte benne a fiatal tehetséget, akiből igazi ügynököt faraghat.

Mindezt beváltva, az iskolai tanulmányok befejezése után Cate-t magába szippantotta a UNITY, az Amerikai titkosszolgálat egyik „leányvállalata”. A szervezet legfőbb feladata a földet körülölelő, különösen veszélyes terrorista szervezetek (elit bűnözők) felderítése és azok esetleges szétzúzása volt. Cate 23 éves korára, ennek a titkos szervezetnek az egyik legjobb ügynöke lett.

Nem hiába mondtam, hogy a programban felfedezhetőek a Half-Life-ra jellemző részek, a NOFL ugyanis nem csak egy átlagos FPS játék. A cselekmény igen gazdag akcióban, humorban, és ami a leglényegesebb, agyunkat is megtornáztathatjuk a számos helyen felbukkanó rázós részeknél. Feladatainkat, a mozi-filmeket megszégyenítő

minőségű bejátszások és a fokozatosan felépülő történet szabja meg. Több különböző súlycsoportba tartozó nehézfiú (vagy nehézlány) megleckéztetésére lesz módunk. Az első és talán legkeményebb az orosz származású Dmitrij Volkov. Vele már az első küldetésünk során megismerkedhetünk. Szegény mesterünk, Bruno is neki köszönheti a korai halálát, melyet Cate örült dühvel próbál megbosszulni. A többi gonosztevő is említésre méltó. Megismerkedhetünk még a robbantásos merényleteiről híres Marcus Armstrong és az idegenszeri problémáiból fakadó neurotikus kilengéseiről felismerhető operaházidiva, Inge Wagner-rel. A közbenső feladatok is tartogatnak érdekeségeket. Néhány küldetés során használnunk kell a besurranó képességünket, a Thief-ben tanult módokon az árnyékban rejtőzve az árgus szemekkel figyelő biztonsági kamerák sortűzében. Egnéhány helyen a rábeszélőképességünk és a kedvező domborzati viszonyainknak (Lara Croft rulez) köszönhetően kell megpuhítanunk a biztonsági őrköt és a marcona katonákat. Az akciórészekben inkább a testközelű tűzharcok dominálnak, de ha sikerül magunkhoz vennünk egy távcsöves puskát, akkor szuper palimadár vadászat vár ránk. A felszerelésről jut eszembe, hogy a küldetések elején lehetőségünk lesz összeállítani a használati tárgyaink listáját. Ter-









# TIMELINE

## ★ PÁNCÉLGYATYÁBAN A MÚLTBA...

### SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Timeline Interactive  
 Kiadó: Eidos  
 Web: www.eidos.uk  
 Minimum: P233, 16 MB RAM  
 Ajánlott: P233, 32 MB RAM  
 3D kártya: D3D  
 Multiplayer: —

Ugye közülünk igen sokan szeretnek volna már időgéppel utazni?! Van, aki a haszon-szerzés miatt (gondoljunk csak a „Vissza a jövőbe” című filmre) tenné, de szép számmal akadnának olyanok is, akik egy fontos találkozó, esetleg egy híres esemény miatt lépnének vissza az időben. Hasonló story szolgál alapjául ennek a játéknak is, amely a híres Michael Chrichton (több nagysikerű bestseller szerzője, pl. Óslénypark stb). A mostani történet egy szupertitkos bázison kezdődik. Egy professzor időutazást hajt végre a XIV-ik századi Franciaországba, ahol később nem kis szerencsétlenségére fog-

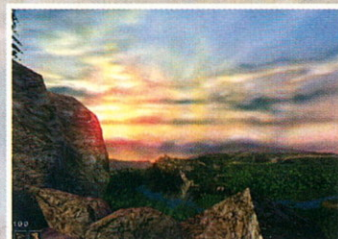
ságba esik. Ezeket az információkat az általa hátrahagyott videokazettáról tudjuk meg, amelyen figyelemzeti munkatársait, hogy amennyiben három napon belül nem térne vissza, akkor azonnal induljunk a keresésére. Utazásunk célpontja az 1397-es évben Oliver király birodalma, ahol különféle bonyodalmakon és konspirációkon kell majd átvergődnünk. Misszióknban egy férfi- és egy nő társ lesz a segítségünkre, akikkel a sterilizáló gőz elpárolgása után az időgépbe lépünk. Az időgép kézi vezérlésű, amelyet az 576-os, hmmm a vége nem stimmel(!), akarom mondani 5-7-9-es kóddal élesíthetünk. Az aktiválás után a sikeres start érdekében a fülkébe, kell rohannunk. Csapatunk létszáma nem bővíthető, mivel az időgép csak három személyes. A fantasztikus filmbe illő kvantum alagútutazás után egy tisztáson találjuk magunkat, még hozzá a sötét középkor kellős közepén. Az időgép elhagyása és annak eltűnése után kis csapatunk a professzor keresésére indul. Megérkezésünk után egyetlen fegyverünk van, amely a bázison felvett sokkoló



pálca. Ezzel az ellenfelet csak hátulról támadhatjuk meg, ezért feltétlen növelésre szorul arzenálunk. Később egy pallóssal és egy íjjal is gazdagabbak leszünk. Az időgéptől távolodva egy csúszós, ingoványos területen találjuk magunkat, ahol elszenvedjük első,

### Hangulat, grafika

A program grafikailag nagyon sokoldalú, kezdetben egy Half-Life-os techno örület érződik, amely később a Thief-hez leginkább hasonlatos középkori feelingbe csap át. A hangulat és a terep váltakozása igazán egyedivé és izgalmassá



szetesebb, mint mondjuk egy nyolc poligonból álló henger, egyszínű szürke textúrával borítva. Sajnos a száj animációján kívül

nem is akármilyen veszteségünket: szegény Chris élete csúfos véget ér. Halála többek között azért is fájdalmas, mert az időgép hívásához szükséges egység nála volt, ami a hatalmas ütős következtében megsemmisült. Mivel visszaút és veszténivalónk nincs, elindulunk a város irányába a professzor után. A csapat hőlgytagja és a köztem lévő kommunikációt egy fülbedugható rádió adó-vevő biztosítja.

varázsolja a programot. Talán a Thief első részé hatott rám ilyen lenyűgöző erővel. Van valami megfoghatatlan és misztikus ezekben a középkori helyszínekben. Az engine első ránézésre az Unreal és a Quake II motorjának keveréke, de azoknál sokkal jobb a vizuális minősége és sebessége. Az alakok kidolgozottsága nagyon jó, mindegyik szereplő arcára és kézfejére valódi textúra van feszítve, így pl. az örök kezén az érzet igen jól kivehető. Ez sokkal termé-

semilyen mimika nem érezhető a karaktereken. (De legalább van)! A szereplők mozdulatai és járása kissé nehézkes. A figurák ruházata mind-mind nagyon jól kidolgozott, textúrázott és nem éreztetni azt, hogy egyetlen típusú ember van csak a játékban. Természetesen van olyan pálya, ahol bármerre megyünk, lép-ten-nyomon örökre botlunk, akik mellelleg tényleg egyformák. A háttér színezettsége és az épületek kidolgozottsága nagyon egyedi hatást nyújt, amely nem sok ilyen és ehhez hasonló kaliberű programban látható. A Falak mip-map textúrái igen élesek és még közelről szemlélve sem nyújtják az „elmosott sakktabla” effektust. A fények nagyon szépek és a vetített árnyékok csak tovább fokozzák a vizuális élményt. A környező hegyek poligonszáma még mindig kicsi, legalábbis egy 2000-ben megjelenő programhoz képest, mert hiába a szépen kidolgozott épület, ha a mögötte lévő hegyek csak csupa nagy háromszögekből állnak. A Timeline javára legyen írva, hogy









# AIRFIX DOGFIGHTER

★ **ÓRIÁSCSATÁK LILIPUTI HADSEREGGEL**

**SEMÉLYI IGAZOLVÁNY**

**Fejlesztő:** EON Digital Entertainment  
**Kiadó:** Paradox Entertainment  
**Web:** www.dogfighter.net  
**Minimum:** P-II 266, 64 MB RAM  
**Ajánlott:** P-II 400, 128 MB RAM  
**3D kártya:** D3D  
**Multiplayer:** LAN, Internet

Több mint két tucat miniatűr repülőgép sorakozik nálam otthon a polcokon. Nem mintha különösebben szeretném az összerakással járó aprólékos szöszmötölést, (bár ilyenkor lehet megtudni egy adott típusról, a fényképekről nem ordító núansznvi apróságokat) számomra alapvetően nem emiatt vonzó a modellezés. Én az elkészült mini vadászgépekben szeretek gyönyörködni, amikor már pontosan úgy néz ki, mint az „igazi”. Ilyenkor lehet társai mellé állítani, összehasonlítani őket a méretük, és kecsességük alapján, és ilyenkor jön el az ideje annak is, hogy megvívják az első (természetesen csak képzeletbeli) légi csatájukat. A napokon, sőt nem egyszer heteken át a kezében babusgató repülőmodellt ilyenkor már készítője régen nem egy élettelen műanyagkupacnak látja, hanem akár emberi tulajdonságokkal is felruházott fegyverrendszernek, amin talán nem is csodálkozna olyan nagyon, ha egyszer csak beindulna.

Lehet, hogy gyerekesen hangzik az előző mondatom, mégsem szégyellem, mert most már egészen biztosan tudom, hogy nem vagyok egyedül képzeletbeli játszadózásaimmal! Az Airfix Dogfighter készítőinek fantáziája is beindult, amikor apró repülőgépmodelleket választott programjának főszereplőjéül.

Képzeltetek el egy családi házat, amelyben ott sorakoznak a II. világháború apró modelljei. Mindenki elment otthonról, a TV-ben olyan a műsor amilyen, kiolvastál már minden jó könyvet, a videotékába sincs



kedved elzarándokolni, magyarul unatkozol, hát megrendezed a rendelkezésre álló anyagokból a magad kis saját bejáratú második világháborúját.

A kitört ablakokkal, és a szőnyegen keletkezett égésnyomokkal most nem kell foglalkoznod, hiszen éppen ez a jó a számítógépes játékokban: a keletkezett károk következményeiért senki

masan kerülgeted a mélyrepülésben utadat keresztező szék- és asztallábakat, a sztratoszféra repüléseknél a mennyezetről alácsüngő lámpa búrák és gerendák fognak természetes akadályokat alkotni. Fergetes műrepülő képességek

birtokosaként nem jelenthet egy lépcsőforduló sem különösebben

nehéz akadályt, de vigyázz, a lépcsőkorlát rései keskenyebbek lehetnek, mint a repülőgép fesztávolsága.

Amennyiben felakadsz egy-egy akadályon, sincs különösebben nagy baj, a géped nem tudod azonnal összetörni, csupán egy állapotjelzőcsík mutatja, hogy azért a végtelenségig nem úszhatod meg bénázásod büntetlenül.

A zárt térben való repülésnek igazán egyedi a hangulata, a keskenyebb zugokba már önmagában is izgalmat okozó feladat bemelegkedni, de a figyelmed nemcsak a falak és bútorok kerülgetése fogja megosztani, hanem az ellenfél állásainak felderítése, és a különböző helyeken (szőnyeg, polc, komód fölött) lebegő ikonok összeszedése is egy külön feladat a „nagy” feladaton belül. Ezeket begyűjtve kiegészítéd a fegyverzeted, amelyre óriási szükségéd is van ahhoz, hogy elérj a célokat. Néhány objektum



sem fog kukoricán térdelpeltetni, vagy a sarokba állítani.

**„Most akkor mi van?”**

Az Airfix Dogfighter tehát egy „3<sup>rd</sup> person action” játék, amelyben a bázisodról elindulva eljuthatsz a ház minden zugába, miközben szorgal-

objektum megkaparintása után növekedni fog a csapásmérő erőd, ami pl. a nagyobb tűzerőben fog jelentkezni, mert az egyes ikonobjektumok megérintése után feltöltődik a gépágyúd, és bombák, vagy rakéták jelennek meg a szárnyak alatt. Az ikonok között — hála az alkotóknak találhatsz javítókészletet is, amely a rövidülő állapotjelzőcsíkot fogja eredeti hosszúra növesztetni, vagyis az addig elköve-





## A programban repülhető típusok



### F6F-3 Hellcat

Tervezése úgy indult, hogy az F4F Wildcatnek lesz egy továbbfejlesztett változata. Hónapokon belül megindult a gyártása, és döntő szerepe volt abban, hogy a Csendesóceáni összecsapásokból győztesen kerültek ki az amerikai erők. Nagy számban gyártották, 42-45 között 12.000 darabot. Nagyrésztük, több mint 6.000 rep. (4947 a bevetések, 209 pedig a landolás közben) semmisült meg.



### Hawker Typhoon Ib

A légügyi minisztérium felkérésére készült. Az első 40.02.24-én repült, és 1941-ben állt szolgálatba. A hajtómű egy 2100 LE-s Napier Sabre hajtómű volt, amely képes volt ezt az együléses vadász-, és földi célpontok ellen is bevethető repülőgépet a 345 mph (555km/h) elérésére tengerszinten.



### P51D Mustang

Először 1940 októberében repült, és 42-ben kezdték el szállítani a RAF-nak, de a kisteljesítményű Allison hajtómű miatt csak alacsony szintű feladatokat bíztak rá. A Britek javaslatára szerelték fel a híres Rolls Royce Merlin motorral mely által nagyon gyorsan a II. vh. talán legjobb harci gépévé vált.



### Douglas Dauntless

Valószínűleg az egyik leghíresebb amerikai haditengerészeti hadirepülőgép, amely a II. vh. alatt szolgált. Már akkor készen voltak, amikor az USA belépett a háborúba, és egészen a végső győzelemig részt vett a harcokban.



### Hawker Hurricane

Az egyik leghíresebb RAF vadászgép a II. vh alatt. Kevesen tudják, hogy fordulékonyabb volt, mint a Spitfire, pedig ez még egy klasszikus faépítésű repülőgép volt. A brit erők támasza volt 1940-ben Franciaországban és később is döntő szerepe volt az Angliai Csata megnyerésében, amely alatt összesen 36 század tevékenykedett.



### Northrop P-61 Black Widow

A Fekete Özvegy volt az első olyan amerikai repülő, amit a kezdetektől fogva éjszakai bevetésekre terveztek. 1940-ben az éjszakai bombázások hatására merült fel az igény, a Black Widow vadász kifejlesztésére.



### Supermarine Spitfire MKVb

Kevés repülő ért el akkora népszerűséget, mint a legendás „tűzokádó”. Klasszikus alakja a szuper motorral kombinálva egy olyan harci gépet eredményezett, aminek kevés párja akadt. Nappali és éjszakai vadászként, az 1000 LE-s, 12 hengeres V-elrendezésű híres Rolls Royce Merlin motorral kergette halálba ellenfeleit.



### Fiat G50-BIS

A Freccia (vagy angol nevén Arrow) az első egyfedeles olasz vadász. A modern idők megkövetelte elvek alapján alsószárnyas, behúzható futókkal, és zárt pilótafülkével tervezték. Összesen 780-at gyártottak belőle.



### Focke Wulf Fw 190A

Együléses vadász, amely 1939. június 1-én repült először. A kipufogórendszer átalakítása után a továbbfejlesztett FW 190A-1 és A-2 1941-ben lépett a Luftwaffe kötelékébe és Franciaországban megkezdte pályafutását. Az új vadász jelentős sebességfölényrel rendelkezett, és a fordulókban is verte a Spitfire-t, amelynek egyetlen esélye a „kifékezés” volt.



### Messerschmitt Me262

Ez volt az első kísérleti sugárhajtású repülőgépe a második világháborúnak. Prototípusa először 1942-ben repült, de mivel kora későn ismerte fel jelentőségét, csak 44-ben állt hadrendbe. Összesen 1300 darabot fejeztek be, mielőtt Németországot elfoglalták 45-ben.



### Mitsubishi A6M2 Zero

A Zero volt a legismertebb Japán repülőgép, és az első olyan, amelyik repülőgép-hordozón is le tudott szállni. Az eredeti követelmények 1937-ben olyan magasak voltak, hogy azt csak a Mitsubishi vállalhatta. 1939 áprilisában repült először, amit a sokkal erőteljesebb változat az A6M2 követett 1940-ben.



### Messerschmitt Bf109E

A II.vh. legjobb gépeinek osztályába sorolt repülőgép az Me-109. Ez volt a Luftwaffe standard nappali vadásza 1938-tól 45-ig. Először a Spanyol polgárháborúban vetették be, még 1937-ben, és két évvel később már a Luftwaffe vadászainak gerincét alkotta a villámháborúban, egész Európában. 1940-ben az Angliai Légicsatában végül is alulmaradt a RAF Spitfire-eivel szemben.



### Junkers Ju-87B Stuka

A német villámháború alaptípusa a II.vh. első éveiben. Zuhanórepülés közben működésbe lépő szirénája a lélektani hadviselés egyik első képviselője, amelytől rettegett a civil lakosság. A B változat nagyon változatosan volt felszerelhető, és annak ellenére, hogy Lengyelországban és Franciaországban sikerei voltak, mégis csődöt mondtak az Angliai Légicsatában.

léseit” kijavítani. Három különböző kameránézet van a játékban, ha észleled a célpontot, a legjobb a Bombcam-et használnod, mert ez tökéletes rálátást biztosít ellenfeledre, és amely által tökéletesebb pusztítást tudsz végrehajtani. Az AD támogatja a Network és az Internetes multiplayer (8 játékos agysztráhatja egymást egy időben) kalandot is, amely elsöprően fergetegessé teszi ezt a játékot.

Végtelen mulatságos a játék légköre, az öldöklő hangulatnak csorbitja az élet, amikor az asztal alól kivágódó és felfelé kapaszkodó vörös „jelzőcsíkot” maga után húzó repülőgépből kapunk éppen egy „halálos” sorozatot. A házat és a környezetet is te tudod megalkotni a multiplayer játékhöz a house editorral, amelyet nem kell külön megvásárolnod, mert a játék részét képezi. A szintén beépített paint editorral egyedi festésű gépeket tudsz létrehozni, és teleragasztgatni a felkínált szimbólumokkal. Teheted ezt összesen 13 típussal, melyek felsorolását a cikk melletti sárga bokszban találod. A küldetés elején elődöntheted, hogy melyik oldalon kívánsz hadba lépni. Mindkét oldalon 10-10 küldetést találsz, aminek sajnos csak akkor jutsz a végére, ha sorban, valamennyi pályán teljesítetted a számodra meghatározott feladatot. Szerencsére, amennyiben már valamelyiken túl jutottál, de a kedvenceddé vált, oda bármikor visszatérhetsz nosztalgizálni, vagy bosszút állni a még gyakorlatlanabb időszakokban orrod alá gyakran borsot törő, a földön- és a levegőben járőröző egységeken. Érdemes azonban nem leragadni egy-egy pálya bővületében, mivel a program számtalan meglepetést is tartogat a játékkedvével megtisztelő gyanútlan felhasználót. A fürdőkádban járőröző tengeraltjárók, repülőgép-hordozó, a lefolyóban történő akrobatarepülés mind-mind olyan momentumai a játéknak, amiktől az emberben képes megállni az ütő. Sokunk véleménye szerint a legnagyobb hiányossága a mai játékoknak a régiekkel szemben, hogy nincs hangulatuk, hiánycikké vált az újszerűség. Nos a két számmal ezelőtt tesztelt Crimson Skies (bár azért az jóval tovább fog a köztudatban fennmaradni!) és most az Airfix Dogfighter alaposan rációfól ezekre a véleményekre.

## „Na jó OK, de mivel tud löni egy ilyen repülő?”

Alapfegyvere repülőgépünknek a gépágyú. Elég hatásosan el lehet vele intézni bármit, legfeljebb a keményebb ellenfelekre több löszert fogunk elpufogatni. A vázákba és poharakba, sőt az akváriumba rejtett bónuszokhoz is úgy juthatunk, ha ezeket a tárgyakat előzetesen szétlőjük vele. Ne hidd azonban, hogy sokrétű használhatósága ebben már ki is merült.







# 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 A hülyének is 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**



Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák!

### 5+1 JÁTÉK CD GYŰJTEMÉNY

BLADE WARRIOR	1999.-
INTERNATIONAL ATHLETICS	1999.-

### PC CD-ROM JÁTÉKOK

112 O CLOCK HIGH	11995	2999.-
2 GOOD 2 BE TRUE PACK	6995	3999.-
3D DREAM HOUSE DESIGNER		19999.-
3D ULTRA PINBALL		4999.-
7TH LEGION		1999.-
ACM 1918		9999.-
ACTION MAN		7999.-
ACTUA POOL	11995	4999.-
ADVANCED TACTICAL MISSION		5999.-
AGE OF WONDERS		11999.-
AHX 1		11999.-
AKCIÓJÁTÉKOK GYŰJTEMÉNY		1999.-
Alex Dampier PRO HOCKEY 95	3995	1999.-
ALIEN INCIDENT		7999.-
ALIEN NATIONS		9999.-
AMERICAN HISTORY		2999.-
APOCALYPSE	5995	2999.-
ARCADE POOL 2		2999.-
ARCATERA		HIVJ
ARMOR COMMAND	9995	3999.-
ARMORED FIST 3		11999.-
ARMY MEN AIR TACTICS		9999.-
ARMY MEN II	11995	7999.-
ARMY MEN OPERATION MELTDOWN		7999.-
ARMY MEN TOYS IN SPACE		11999.-
ASCENDANCY		4999.-
ATARI ARCADE HITS		2999.-
ATF NATO FIGHTERS		5999.-
AUTÓVERSENY GYŰJTEMÉNY		1999.-
B HUNTER	11995	3999.-
BATTLE GROUND Collection 2	11995	4999.-
BEETLE CRAZY CUP		9999.-
BENEATH A STEEL SKY		4999.-
BIOFORGE		4999.-
BIRDS OF PREY		3999.-
BLADE RUNNER		3999.-
BLAZE & BLADE	9995	4999.-
BLUES BROTHERS		4999.-
BREAKTHRU		3999.-
BUG DROP		4999.-
BURN RUBBER BIG SIX		12999.-
BURNOUT DRAG RACING	11995	4999.-
BUSINESS TYCOON		9999.-
BUZZ ALDRIN-RACE INTO SPACE		4999.-
C&C TIBERIAN SUN		9999.-
C&C WORLDWIDE WARFARE P.		9999.-
CANNON FODDER 2		4999.-
CAPTAIN QUASAR		1999.-
CAR & DRIVER		2999.-
Castrol HONDA Superbike 2000	9995	4999.-
CIVILIZATION II-TEST OF TIME		9999.-
CLUEDO CHRONICLES-F. ILLUSION		9999.-
CODENAME EAGLE		11999.-
COMMAND & CONQUER PACK		6999.-
CONQUER THE SKIES	2995	3999.-
CONQUEST EARTH	11995	4999.-
Conquest of Empire-A.O.E.Data	4995	1999.-
COUNTER ACTION	11995	2999.-
CREATURE SHOCK		4999.-
CRICKET 97	9995	1999.-
CROC 2		9999.-
CRUSADER NO REGRET		3999.-
CUB CHASE		4999.-
DARK EARTH		12999.-
DARK VENGEANCE		11999.-
DAWN OF ACES		7999.-
DAWN PATROL		4999.-
DEADLINE		4999.-
DEATHKARZ	11995	3999.-
DEATHTRAP DUNGEON		9999.-
DEER HUNTER COMPANION		4999.-
DESCENT 3	11995	4999.-
Descent To Undermountain	11995	3999.-
DESECRATED LANDS		5999.-
DIABLO II		12666.-

DIE HARD TRILOGY 2	9999.-
DINO CRISIS	HIVJ
DISNEY ARCADE FRENZY	9999.-
DISNEY LION KING 2	11999.-
DISNEY MAGIC ARTIST STUDIO	10999.-
DISNEY VILLAINS REVENGE	11999.-
DO3D WEB SZERKESZTŐ	24999.-
DONALD DUCK M.MALARD-COLD S.	4999.-
DREAMS	11999.-
DREAMWEB	2995
DUNE2-CANNON FODDER	5995
DUNGEON KEEPER 2	11999.-
DUNGEON KEEPER GOLD	3999.-
EA TOP TEN PACK	4999.-
EARTH WORM JIM 3D	11999.-
ECSTATICA	4999.-
EF2000 EVOLUTION	11999.-
EF2000 TACTCOM	5995
EVOLVA	9999.-
EXECUTIONER 11	5995
EXPENDABLE	11995
EXTREME G2	9999.-
EXTREME RISE OF TRIAD	3995
F/A 18 HORNET 3.0	4999.-
F/A 18E SUPER HORNET	11999.-
F1 2000	9999.-
FA PREMIER LEAGUE STARS	11999.-
FADE TO BLACK	9999.-
FALCON 4.0	9999.-
FAMILY COLLECTION	9999.-
FAMILY GAME PACK	9999.-
FIELDS OF FIRE	11999.-
FIFA 2000	6999.-
FINAL FANTASY VIII	9999.-
FLASHBACK	3999.-
FLIGHT UNLIMITED	4999.-
FLUX	2995
FLY	11999.-
FLYING CORPS GOLD	9995
FORCE 21	11995
FORD RACING	11999.-
FROGGER	4999.-
FURBY	7999.-
GAME MANIA 3	9995
GAME MANIA 4	9995
GAME OF LIFE	2999.-
GET MEDIEVAL	6999.-
GEX 3D	3999.-
GLOVER	2999.-
GOLD GAMES 3	11999.-
GP 500	9999.-
GRAND PRIX 2	2999.-
GRAND PRIX 3	9999.-
GRAND PRIX LEGENDS	9995
GRAND PRIX MASTER	1999.-
GRAND PRIX WORLD	9999.-
GROUND CONTROL	10999.-
GUESS WHO	2999.-
GULF WAR	11995
GUNSHIP	9999.-
GUTS & GARTERS in dna dange	9995
GYEREK JÁTÉKOK GYŰJTEMÉNY	1999.-
HALF LIFE OPPOSING FORCE	9999.-
HARDWAR	11995
HEAVY GEAR II	9995
HELL COPTER	11995
HEROES OF M.&M. III COMPILATION	11999.-
HEROES OF M.&M. III-S.OF DEATH	11999.-
HEXPLORE	11999.-
HIDDEN & DANGEROUS DATA	4999.-
HUNCHBACK OF NOTREDAME	4999.-
HUNTER HUNTED	4995
I WAR	11995
INDEPENDENCE WAR	2995
INFANTS	9999.-
INTERNATIONAL ATHLETICS	1999.-
INTERNATIONAL FOOTBALL 2000	9999.-
INTERPALY 15TH PACK	12999.-
INTERSTATE 76 ARSENAL	9999.-
INVICTUS	9999.-
ISRAELI AIR FORCE	10999.-
JAGGED ALIANCE 2	9999.-
JOHNNY HERBERTS GP	4999.-
JOHNNY BAZOOKATONE	1999.-
KA52 TEAM ALIGATOR	9999.-
KINGPIN	11999.-
KLÁNOK	9999.-
LANDS OF LORE III	11999.-
LEGACY OF KAIN-SOUL REAVER	11999.-

LEGO ROCK RAIDERS	11999.-
LEISURE SUIT LARRY CASINO	7999.-
LEMMINGS 3D	4999.-
LODE RUNNER 2	11999.-
LUCKY LUKE	7999.-
LUFTWAFFE COMMANDER	11995
M1 TANK PLATOON 2	2999.-
M1A2 ABRAMS	11995
MAGIC & MAYHEM	11995
MAGIC CARPET-Hidden Worlds	4995
MAGIC THE GATHERING	2999.-
MAJESTY	9999.-
MANIC KARTS	5999.-
MASTERMIND	4999.-
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-
MAYDAY	7999.-
MDK 2	9999.-
MECHCOMMANDER GOLD	2999.-
MEGA3PACK VOLUME1	11995
MEN IN BLACK	4999.-
MICKEY MOUSE Computer KIT	9995
MIG ALLEY	9999.-
MIGHT & MAGIC VII	11995
MIGHT & MAGIC VIII	9999.-
MISSILE COMMAND	9999.-
MODERN WARFARE COLLECTION	11999.-
MONACO GRAND PRIX 2	9999.-
MONOPOLY(NEW EDITION)	9999.-
MONSTER TRUCKS	11995
MOTORVERSENY GYŰJTEMÉNY	1999.-
MS FLIGHT SIMULATOR	9999.-
NAPTÁR 2000	4999.-
NASCAR PINBALL	5999.-
NATION FIGHTER COMMAND	11999.-
NAVY STRIKE	4995
NBA BASKETBALL 2000	9995
NBA LIVE 2000	6999.-
NEED FOR SPEED 3	2999.-
NEED FOR SPEED Road Challenge	6999.-
NEXT TETRIS	9999.-
NHL 2000	6999.-
NHL CHAMPIONSHIP 2000	9995
NO RESPECT	9995
NOCTURNE	11999.-
NORTH VS SOUTH	11995
NOTHING BUT ACTION	3999.-
NOX	9999.-
OUTCAST	9999.-
OUTPOST 2	3999.-
OVERBOARD	1999.-
OVERLOAD COMPILATION	4999.-
OVERLORD	4999.-
PADDLE BASH	4999.-
PANDEMONIUM 2	4999.-
PANZER GENERAL II	9999.-
PAZIOT	4999.-
PGA TOUR GOLF 486	4995
PIRATES GOLD	4999.-
PIZZA TYCOON	4995
PLANE CRAZY	4995
PLAY DOH CREATIONS	1999.-
POD GOLD	4999.-
POLICE QUEST SWAT 2	9999.-
POOL SHARK	11999.-
POPULOUS-UNDISCOVERED LANDS	7999.-
PREMIER MANAGER 99	5999.-
PRESCHOOL	9999.-
PRO PINBALL-THE WEB	4999.-
PSYCHO PINBALL	3999.-
PUZZ 3D	1999.-
PUZZLES	1999.-
QAD	9995
QUEST FOR GLORY V	11999.-
RAILROAD TYCOON 2 <sup>ND</sup> CENTURY	7999.-
RAILROAD TYCOON DELUXE	4999.-
RAINBOW 6-EAGLE WATCH	6999.-
RALLY BAJNOKSÁG	3999.-
RALLY CHAMPIONSHIP	9999.-
RALLY STATE 76 ARSENAL	9999.-
RALLY MASTERS	9999.-
RAYMAN	4999.-
RAYMAN 2	5999.-
RED BARON II	11995
RED JACK	11995
REDLINE RACER	11995
REMINGTON TOP SHOT	7999.-
RENT A HERO	9995
REVENANT	9999.-
RIDDLE OF MASTER LU	9999.-
RIDING STAR	10999.-

RISK	2999.-
RISK 2	9999.-
ROLAND GARROS TENNIS	3999.-
SABRE ACE	1999.-
SAMMY S.HIGH HEAT BASEBALL 2001	7999.-
SCORCHED PLANET	1999.-
SCREAMER II	4995
SECRET OF THE CASTLE	5999.-
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2	11999.-
SENSIBLE GOLF	2995
SETTLERS III	9999.-
SETTLERS III-QUEST OF AMAZONS	9999.-
SEVEN KINGDOMS II	9999.-
SHADOW COMPANY	9999.-
SHADOW MAN	9999.-
SHADOW MASTER	1999.-
SHATERED LIGHTS	9995
SHOCKWAVE ASSAULT	11995
SHOGO	2999.-
SHOGUN TOTAL WAR	9999.-
SILVER GAMES 1 COLLECTION	4999.-
SIM CITY 2000	3999.-
SIM PARK	3999.-
SIMS	9999.-
SKULL CAPS	9995
SMALL SOLDIERS	4999.-
SOLDIERS AT WAR	9999.-
SPEC OPS II	11999.-
SPEC OPS-RANGER ASSAULT	11995
SPECTRE VR	5999.-
SPEED BUSTERS	11999.-
SPEED HASTE	4999.-
SPORTJÁTÉKOK GYŰJTEMÉNY	1999.-
SPORTS BASKETBALL	1999.-
STAR COMMAND Revolution	11995
STAR TREK-BIRTH OF FED.	9999.-
STAR TREK-HIDDEN EVIL	9995
STAR WARS-BEHIND THE MAGIC	11999.-
STAR WARS-EPISODE ONE RACER	11999.-
STAR WARS-FORCE COMMANDER	11999.-
STAR WARS-INSIDERS GUIDE	11999.-
STAR WARS-PHANTOM MENACE	11999.-
STAR WARS-SUPREMACY	9999.-
STAR WARS-X WING COLL.SERIES	9999.-
STAR WARS-X WING VS TIE+MISS.	9999.-
STASHOT	2995
STRATÉGIAJÁTÉKOK GYŰJTEMÉNY	1999.-
STRATEGO	2995
STREET WARS-Constructor UW	11999.-
STRIKE COMMANDER	4999.-
SUPER BUBSY	9999.-
SUPERBIKE 2000	9999.-
SUPERCARS INTERNATIONAL	2995
SYNDICATE	2999.-
SYSTEM SHOCK 2	11999.-
SYRAH	9995
SZÁMLÁZÓ-KÉSZLETNYILVÁNTARTÓ	7999.-
SZEX LEXIKON	4999.-
T.A.KINGDOMS-IRON PLAGUE	4999.-
TAROT	4995
Teenage M.Ninja Turtles MOVIE	4995
TEN PIN ALLEY	9995
TENKA	1999.-
TERMINAL VELOCITY	1999.-
TERVEZÉS ÉS ÉPÍTÉS	4999.-
TEST DRIVE 5	2995
TEST DRIVE 6	4999.-
THEME PARK WORLD	9999.-
THIEF 2	9999.-
THOMAS & FRIENDS	7999.-
TINTIN IN TIBET	9999.-
TOCA TOURING CARS	6999.-
TODDLER	9999.-
TONKA CONSTRUCTION	4999.-
TONKA CONSTRUCTION 2	2999.-
TONKA SEARCH & RESCUE	4999.-
TOONSTRUCK	4999.-
TOTAL ANIHILATION-Battle Tactics	7999.-
TOTAL ANIHILATION-Kingdoms	11995
TRAIN TOWN	7999.-
TRIPLE CONFLICT PACK	9995
TUNNEL B1	9995
TUROK 2	11995
TYCOON COLLECTION	9999.-
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	1999.-
UEFA EURO 2000	9999.-
ULTIMA IX-ASCENSION	9999.-
ULTIMA VIII-PAGAN	4999.-
ULTIMATE LEMMINGS	4995

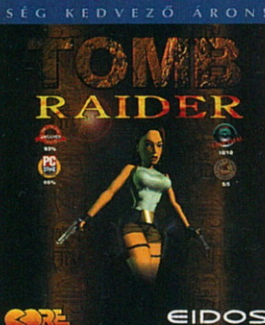


## Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

CIVILIZATION	1999.-
COLONIZATION	1999.-
DARK COLONY	1999.-
DEATHTRAP DUNGEON	1999.-
EASTERN FRONT	HIVJ
F/A 18 KOREA	HIVJ
FLIGHT UNLIMITED II	1999.-
FORD RACING	HIVJ
GRAND THEFT AUTO	1999.-
GRAND TOURING	HIVJ
INT. RALLY CHAMPIONSHIP	1999.-
MIG ALLEY	HIVJ
MIGHT & MAGIC VI	1999.-
MIGHT & MAGIC VIII	2000.-
MONTEZUMA'S RETURN	1999.-
MYTH THE FALLEN LORDS	1999.-
PRO Pinball Timeshock & The Web	HIVJ
REQUIEM	1999.-
SCREAMER	1999.-
SCREAMER RALLY	1999.-
SEGA RALLY 2	HIVJ
SPEC OPS RANGER ASSAULT	1999.-
TERRACIDE	1999.-

MINŐSÉG KEDVEZŐ ÁRON!

**EZT VEDD MEG!**



**TOMB RAIDER**

MAGYAR NYELVŰ ÚJRAKIADÁS!

**SOLD OUT**

TOMB RAIDER	1999.-
TOONSTRUCK	1999.-

MINŐSÉG KEDVEZŐ ÁRON!

**EZT VEDD MEG!**



**Zouche**

The Adventures of the Fifth Musketeer

Magyar verzió

**US GOLD**

**EVM**

TOUCHE	1999.-
UFO ENEMY UNKNOWN	1999.-
VIVA FOOTBALL	1999.-
WARCRAFT	1999.-
WESTERN FRONT	HIVJ
WORMS	1999.-

### SOLD-OUT CD-ROM JÁTÉKOK

ACTUA SOCCER	1999.-
ARCHIPELAGOS 2000	2000.-
BALDIES	1999.-
BENEATH A STEEL SKY	1999.-
CANNON FODDER	1999.-
CANNON FODDER 2	1999.-
Champ Manager 2/F-16/J.W. Snooker	3000.-
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	1999.-
CONSPIRACY	1999.-
CREATURE SHOCK	1999.-
FLIP OUT!	1999.-
GOAL I	1999.-
HAND OF FATE	1999.-

JIMMY WHITE SNOOKER	1999.-
KICK OFF 97	1999.-
LURE OF TEMTRESS	1999.-
MANIC KARTS	1999.-
PIZZA TYCOON	1999.-
PRAY FOR DEATH	1999.-
SENSIBLE GOLF	1999.-
SLIPSTREAM 5000	1999.-
SUBWAR 2050	1999.-
THE REAP	1999.-
THIS MEANS WAR	1999.-
THREE LIONS	2000.-
Toonstruck/Actua Soccer/Cannon Fodder	3000.-
VIRTUAL GOLF	1999.-
VIRTUAL KARTS	1999.-
WORMS REINFORCEMENTS	1999.-
Worms/Atomic Bomberman/Screamer	3000.-
ZOOL 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.-
3D FROG MAN	3999.-
3D MAZE MAN	3999.-
CARD CLASSIC & Solitaire GOLD	3999.-
CRAZY DRAKE	3999.-
CROSSORDS & PUZZLES	3999.-
GALACTIC INVASION	3999.-
GALACTIC PATROL	3999.-
GALAXY OF GAMES 1&2	3999.-
GALAXY OF GAMES FOR GIRLS	3999.-
INTERGALACTIC EXTERMINATOR	3999.-
MINI GOLF	3999.-
MINI GOLF MASTER	3999.-
PUZZLE MASTER	3999.-
SPOOKY CASTLE	3999.-
TUNNEL BLASTER	3999.-

## JÁTÉK ÉS AKCIÓFIGURÁK

<b>COW AND CHIKEN</b>	
COW AND CHIKEN MINIATURE FIG.	999.-
SQUIRTERS	1499.-

<b>HANNA BARBERA COLLECTIBLES</b>	
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.-

<b>CRASH BANDICOT SORTIMENT I.</b>	
CRASH JET PACK	2999.-
CRASH JET BOARD	2999.-
COCO BANDICOT	2999.-
KOMODE MOE	2000.-
DR. NEO CORTEX	2999.-

<b>CRASH BANDICOT SORTIMENT II.</b>	
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.-

<b>BEATLES YELLOW SUBMARINE</b>	
GEORGE	3999.-
RINGO	3999.-
PAUL	3999.-
JOHN	3999.-

<b>MOVIE MANIACS</b>	
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.-

<b>SIN CITY</b>	
MARV	3999.-
DEATH ROW MARV	6999.-

<b>ZENÉSZEK</b>	
ROB ZOMBIE	4999.-
ALICE COOPER	4999.-

<b>DUKE NUKEM</b>	
DUKE NUKEM	2999.-

<b>SPAWN DARK AGES 11</b>	
THE SKILL QUEEN	3999.-
HORRID	3999.-
BLACK KNIGHT	3999.-
OGRE	3999.-
THE RAIDER	3999.-
SPELLCASTER	3999.-

<b>SPAWN SORTIMENT 13</b>	
CURSE OF THE SPAWN 2	3999.-
ZEUS	3999.-
HATCHET	3999.-
MEDUSA	3999.-

<b>SPAWN SORTIMENT 14</b>	
SPAWN THE BLACK HEART	3999.-
THE NECROMANCER	3999.-
IGUANTUS AND TUSKADON	3999.-
VIPER KING	3999.-
MANDARIN	3999.-
TORMENTOR	3999.-

<b>SPAWN TECHNO 15</b>	
CYBER SPAWN	3999.-
IRON EXPRESS	3999.-
STEEL TRAP	3999.-
WARZONE	3999.-
GRAY THUNDER	3999.-

<b>SPAWN SORTIMENT 17</b>	
TIFFANY 2	4999.-
CLOWN 2	4999.-
MALE BOLGIA 2	4999.-
AL SIMMONS	4999.-
MEDIEVAL SPAWN 2	4999.-
SPAWN 5	4999.-



<b>QUAKE SORTIMENT I.</b>	
MAJOR	2999.-
ATHENE	2999.-
IRON MAIDEN	2999.-

<b>SLEEPY HOLLOW</b>	
THE HEADLESS HORSEMAN	3999.-
ICHABOD CRANE	3999.-
THE CRONE	3999.-
The Headless Horseman BOXSET	7999.-

<b>METAL GEAR SOLID</b>	
SOLID SNAKE	3999.-
MERYL SILVERBURGH	3999.-
LIQUID SNAKE	3999.-
REVOLVER OCELOT	3999.-
PSYCHO MANTIS	3999.-
SNIPER WOLF	3999.-
VULCAN RAVEN	3999.-
NINJA	3999.-

<b>THE SIMPSONS</b>	
BART SOFT	4999.-
HOMER SOFT	4999.-
MINI BLISTER	499.-

<b>MATRIX</b>	
AGENT SMITH	3999.-
CYPHER	3999.-
MORPHEUS	3999.-
NEO	3999.-
SWITCH	3999.-
TRINITY	3999.-

<b>FINAL FANTASY VIII</b>	
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.-

<b>TOMB RAIDER</b>	
LARA & DOBERMANN	3999.-
LARA & SHARK	3999.-
LARA & YETI	3999.-
LARA & MOTORBIKE	3999.-
LARA & TIGER	3999.-
LARA & ALLIGATOR	3999.-
LARA IN JUNGLE OUTFIT	6999.-
LARA IN AREA 51	6999.-
LARA IN WETSUIT	6999.-

<b>DIDDY KONG RACING</b>	
BANJO	3999.-
WIZ PIG	3999.-
DIDDY KONG	3999.-

<b>DANGER GIRL</b>	
SYDNEY SAVAGE	3999.-
ABBEY CHASE	3999.-
NATALIA KASSLE	3999.-
MAJOR MAXIM	3999.-





# ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

★ I'M GUYBRUSH THREEPWOOD, A MIGHTY PIRATE!

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Lucasarts

Kiadó: Lucasarts

Web: www.lucasarts.com

Minimum: P200, 32 MB RAM

Ajánlott: P266, 64 MB RAM

3D kártya: D3D, Open GL

Multiplayer: —

**S**osem voltam az a kifejezetten izgulós típus. Egyszerűen nem szeretem elkapkodni a dolgokat, csak szépen mindent nyugiban. Am vannak az ember életében olyan pillanatok, amikor félreteszi megszokott önmagát és valami kedvéért teljesen kicserélődik. Nos, nem jártok messze az igazságtól, ha arra gondoltok, hogy a Monkey Island immáron negyedik része felfokozott lelkiállapotban ért. Azon a napon, amikor megérkezett a végleges példány a szerkesztőségbe, azonnal ki is sajátítottam és elvonultam egy sötét szobába játszani. Merthogy ugye vannak olyan pillanatok, ami-



áltak a játékban, a harmadik rész óta. Még talán azt sem tartanám erősnek: hogy alapjaiban változtatták meg a saját maguk által felállított szabványt a LucasArts emberei. Kezdetben vala' ugye egy Maniac Mansion nevű C64-es játék, ami letette az alapokat a kalandjáték fronton. Grafikus kalandjáték, point & click stílusú játék — ezek a kifejezések, mind ugyanazt akar-

szereplőd, hogyan kell cselekednie ahhoz, hogy megoldja az adott problémáit. Sok esetben szükség lesz némi kombinatorikára, logikára, és vak szerencsére, hogy az ember rájöhhessen arra, hogy mi is volt az, amit a programozók elképzelték...

a kikötőben. Ez rögtön némi önbizalomtörést idéz elő drága Elaine-üknél, de igazán csak akkor fog padlót, amikor a város lakói a szemébe mondják, hogy ő tulajdonkép-



kor meg kell tagadni önmagad...

## Fajmeghatározás

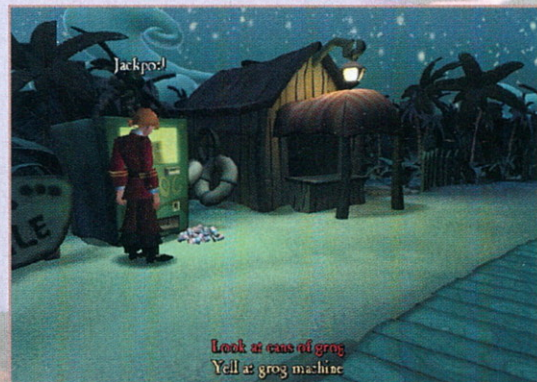
Gondolom, ha már elkezdted olvasni ezt az oldalt nagyjából tudod, hogy mivel állsz szemben. De tényleg tudod? Engem ugyanis kicsit hidegzuhanyként ért, hogy úgy nagyjából és teljes egészében szinte mindent kicseréltek, megváltoztattak, átvari-

ják jelenteni. Mert mi is a lényeg? Van egy előre fölvázolt történet, amiben elég nagy interaktivitással te irányítod a szereplőket. Vagyis azokat 100%-ig te irányítod, csak az események vannak előre legenerálva, és így elevenedik meg előtted egy képzeletbeli történet — olyan az egész, mint egy interaktív mese. Szóval ebben a történetben neked kell kitalálnod, hogy miként juthatna előrébb a

## Háromszögletű harci-arena

A sztori onnan folytatódik, ahol a hármas részben elváltunk hőseinktől (bocs, ennél banálisabb már nem jutott eszembe). Szóval a mi kis álomparunk Guybrush Threepwood és Elaine Marley nászútjukról visszatérve arra kell hogy

pen meghalt. Annyi időt töltött ugyanis távol a Melée Island-tól, hogy elterjedt a városiak köreiben az a hír, miszerint a drága kormányzójuk már nem is él. Első lépésben tehát be kéne bizonyítani valahogy azt, hogy ez a hír nem igaz. És ez csak az első lépés, ugyanis jön egy roppantul fantázia-









# 4x4 EVOLUTION

★ IGAZI OFF-ROAD, MINDEN KÖTÖTTSEG NÉLKÜL

**SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY**

**Fejlesztő:** Terminal Reality  
**Kiadó:** Take2 Interactive  
**Web:** 4x4evo.godgames.com  
**Minimum:** P-II 200, 32 MB RAM  
**Ajánlott:** P-II 450, 64 MB RAM  
**3D kártya\*:** D3D, OpenGL, Glide  
**Multiplayer:** LAN, Internet

**2**000 a nagy áttörések éve, leg-  
alábbis mindenki valami váratlan,  
eddig nem létező dolog eljő-  
vetelére készítette fel magát. És mit  
ád Isten, most tényleg bekövetkezett,  
vagy csak a Terminal Reality-s skacok  
fogtak szagot valamilyen irányból.  
Valahonnan kiszimatolták, hogy a Kár-  
pát-medence közepén két csapat is  
dolgozik külön-külön, egy-egy igen  
újrat ígérő és talán az eddigi legjobb  
Off-Road szimulátoron. Mit tehettek  
egyebet, ők is elkezdtek fejleszteni  
a saját kis programjukat, de mivel  
a pénzből náluk jóval több terem, emi-  
att a fejlesztési időt is le tudják rövi-  
díteni. Az elkészült termék a hazai  
versenyzőknek véleményem szerint  
nem fog fejjáást okozni (legalábbis  
a szimuláció terén.), mivel a mi  
termékeinket a szimulátorairól híres  
Codemasters vásárolta meg — talán  
nem is véletlenül.



különbözőek. Ezzel az újítással talán  
még tovább fokozható a játékel-  
adások mértéke és a különféle  
„gépek” tulajdonosai, kicsit közelebb  
kerülhetnek egymáshoz. A játszható  
módozatok a következők: Versenyre  
kelhetünk Quick Race-ben ahol min-  
den pálya és mindhárom nehézségi  
fokozat autói választhatók. Time  
Attack módban, ahol a leggyorsabb  
körüdő elérése a cél, és a relatív idő  
becslésében egy Ghostcar segíti. A  
Carrier módban autókat vásárolha-  
tunk és eladhatunk, a versenyeken  
nyert pénzeket pedig tuningolásra  
vagy újabb verdaák vételére költhetjük.

ami nagyon meglepő, mindháromban  
a maximum framerate-et hajtja ki a  
videokártyából.

**Grafika**

A Terminal Reality név sokaknak  
ismerősen csenghet, a Nocturne  
névre hallgató játék. Alkotóiról van  
szó, akik az első úgymond realtime  
(pre-renderelt.) engine-t létrehozták.  
Video lejátszó scanline megoldással  
készült, amit utoljára Amigán láttam,  
ebben a módszerben minden másod-  
ik sort kiveszik a képtartalomtól,  
ezzel felére csökkentve a tárolandó  
adatok mennyiségét. Eddig még  
ilyen kidolgozott és

nem szögletesek, és a felírat is töké-  
letesen olvasható rajtuk. Az autók és  
a fák által vetített árnyékok igazán  
valóságosak. A terep megvalósításra  
egy kicsit a Motocross Madness 2  
megjelenítésére hasonlít, ahol is nem  
vesszük észre a terep textúrák illesz-  
tését, hiszen nincs is annál undorító-  
bb, ha ez látszik, mert a játék úgy  
olyan hatást kelt, mintha betonkoc-  
kákon autókáznánk le-fel. A terep  
végtelenített, tehát nyugodt szívvel  
letérhetünk a pályáról, ahol a kanya-  
rok levágása nem számít fő bűnnek.  
A fák, bokrok, a felvert por és  
útdarabkák és a hangárok üveg  
ablakai, mind-



A 4x4 Evolution-t a grafikai motor-  
jairól híres cég programozói készí-  
tették, akik most az arcade stílus  
határát éppen súroló autós program  
írására adták a fejüket.

**Beállítások**

A program a maga nemében úttörő,  
mivel megvalósította a cross plat-  
form játékmódot. Hogy ez mit  
is jelent? A játékot áttárták  
DreamCast-ra, Machintosh-ra, és  
a majdan megjelenő PS2-re  
(Európa.). Naná, hogy áttárták, abból  
van a haszon, ha gépfüggetlenül  
veszi a nép, de mi előnyöm száma-  
zik ebből nekem?

A következő: vidáman játszhatok a  
D.C.-n, PC-n és Mac-en is amennyi-  
ben a modemre kötöm, ugyanis  
a telefonvonalon keresztül (ugyan-  
azzal a game-mel) egyszerre játsz-  
hatunk úgy, hogy  
a platformjaink



mind igen valóságosvá váraszolják,  
a megjelenített képet. A háttér  
viszont szörnyen ronda, nem tudom  
milyen megmondolásból tettek be  
egy 16millió színről 16-ra konvertált  
felhőt ábrázoló képet a háttérbe,  
amelyről már csak sejteni lehet, hogy  
felhő mivel szürkés rózsaszín foltok  
maradtak csak belőle. Ugyanez  
mondható el a sivatagban lévő  
távoli hegyvonulatról is, ami inkább  
egy szürke homokvára hasonlít,  
mint bércetől övezett hegyvonu-  
latra. Az autók színét egy paletta  
hét színéből választhatjuk ki.

Multiplayer módban a GameSpy ser-  
veren keresztül játszhatunk a világ  
bármely táján lévő ellenfelünkkel. Saj-  
nos a LAN-mód ebben az esetben  
már az enyészete lett. Igen pozitív,  
hogy minden versenyző külön profilt  
készíthet magának, ezzel belenyúlva  
és összerondítva a másik állását.  
A program mindhárom grafikai API-t  
támogatja Glide, OpenGL, DirectX és

csillogó autókat  
nem igazán lát-  
tam, és ami  
nagyon meglepő  
mindezt a meg-  
jelenítést a prog-  
ram T&L  
használata nélkül  
végzi. A gumi-  
abroncsok végre









# INSANE

★ AZ EGYIK MAGYAR BEFUTÓ...

**SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY**

**Fejlesztő:** Invictus  
**Kiadó:** Codemasters  
**Web:** www.codemasters.com/insane  
**Minimum:** P-II 233, 64 MB RAM  
**Ajánlott:** P-II 500, 128 MB RAM  
**3D kártya:** D3D  
**Multiplayer:** LAN, Internet

Hát megérkezett a magyar visszavágás, legalábbis annak az egyik nevezője. A két csapat (Invictus-Clever's) egymástól függetlenül egy-egy OffRoad szimulátor programot fog egy időben megjelentetni. Az INVICTUS csapat által már régóta készülő, kezdetben még DOS-os program, mára már a legjobbak közé verekedte fel magát. Mivel konkurencia csak itthon akad, ezért a világszerte folytatott küzdelem a két magyar csapat között fog eldőlni.

Sok próbálkozás történt már élethű autós szimuláció elkészítésére, amely kísérletek közül van, amelyek bejött, például a Viper Racing, és még említhetném egy másik stílus képviselőjét az NFS5-öt is. Azonban a fenti programok mindegyik sportautók szimulációjára lettek kihegyezve. Az Offroad vagy éppen sima terepjárós játékok, eddig csak a játéktérmi, „pitty-putty árka” színvonalat pendítették, amely igen messze járt a szimulációtól. A nagy áttörés a 4x4 Evolution volt, amely inkább a grafikájával aratta a babérokat, de már néhány szimulációra utaló elemet is felfedezhettünk benne. És akkor jöttek a magyarok... Az Invictus programja célirányosan arra készült, hogy a lehető legjobb fizikai szimulációt nyújtsa, és az autót vezetőnek valóban az legyen az



érezése, hogy egy valós terepen, egy valódi autóban autózunk.

A játékban húsz OffRoad jármű áll a rendelkezésünkre, amelyeket persze folyamatosan adagol a program. A választható járművek öt kategóriába sorolhatók: Sport, 4x4, Teherautó, Pick-up és extrém. Láthatjuk, hogy a program

manuálisan is beállíthatjuk, de jobban járunk, ha az Auto módot választjuk, mert így a gépünk teljesítményéhez mérten a legjobb minőségű és a lehető leggyorsabb megjelenítést kapjuk. A terep-

**Capture the Flag**  
 Keresd meg és vedd fel a zászlót és tartsd meg, hogy pontokat kapj. Úgyes manőverezéssel próbáld elkerülni az ellenfelekkel való ütközést, így nálad marad a zászló. Menj át a megjelölt kapun, hogy bónusz pontokat kapj. El is lophatod másoktól a zászlót, ha beléjük rohansz. Az nyer, aki először eléri a kítűzött pontszámot.

**Destruction Zone**  
 Foglald el a king zone-t vagy ütközz az ellenfelekkel a pontszerzéshez. Távolodj el king zone-tól, hogy lendületet vehess, és menj bele azokba, akik ott maradtak. Minél erősebben mész beléjük, annál több pontot kapsz. Az nyer, aki először eléri a kítűzött pontszámot.

**Gate Hunt**  
 Menj át minél több kapun, hogy nyerj. Ha valaki átmegy egy kapun, az lezáródik, másikat kell keresni. Bármilyen sorrendben átmehetsz rajtuk. Az nyer, aki a legtöbb kapun megy át a játék során. A versenynek akkor van vége, ha minden kapu elfogy.

**Return the Flag**  
 Keresd meg a zászlót, vedd fel és vidd vissza a kiinduláshoz, hogy pontokat kapj. Kerüld el az ellenfeleket, hogy nálad maradjon a zászló. Úgy tudod másoktól ellopni, hogy nekik mész. Az nyer, aki visszaviszi az utolsó zászlóját is.



által átfogott kategóriák akkorák, amelyek még eddig egyetlen programban sem szerepeltek. A játék örülten sok újdonsággal rendelkezik. A telepítést több nyelven is elvégezhetjük, installáció során választhatunk egy teljesen magyar módot is, ahol az összes szöveg kiírása, és beszéd magyarul hangzik el. Nézzük a grafika beállításait! A program támogatja a T&L-t, amely használata még csak most kezd elterjedni. A

felbontást egészen 1280x1024-ig fokozhatjuk, akár 32-bites színmélységben is. A grafika részletességét befolyásoló paramétereket, amelyek: environmental mapping, árnyék, füst, keréknyomok, látótávolság, tárgy/taaj, ezek kidolgozottságát

tárgyak konfigurálását szintén saját ízlésünk szerint állíthatjuk be, be/ki kapcsolhatjuk az állatokat, fákat, tócsákat, az esőt és a könnyebb tájékozódáshoz szükséges tippeket. A grafika egyedi megjelenítéséhez tartozó belső és külső tükröket szintén ki/be kapcsolgathatjuk, a beállítás menüben.

**Szimuláció**

A program két üzemmódot támogat, amelyek single és multiplayer. Az egy játékos üzemmódon belül választhatunk: bajnokság, gyors verseny, gyakorlás módok között. A többjátékos üzemmódot igen renthagyó és formabontó, hiszen az eddig csak LAN-on vagy interneten játszott FPS játékmódokat, pl. Capture the Flag, Return the Flag módokat implementáltak egy terepautó szimulátorba, amellyel a játékidőt megnyújtották, és a program megunhatósági rátáját is feljebb nyomták.

Az eddig megjelent „autós” programok által eddig nem alkalmazott és igencsak újdonságnak számító hálózati játékmódok a következők:









# FIFA 2001

## ★ SZÓHOZ JUTOTT JÁTEKOSOK

### SEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: EA Sports

Kiadó: EA Sports

Web: www.easports.com

Minimum: P-II 300, 32 MB RAM

Ajánlott: P-II 433, 64 MB RAM

3D kártya: D3D

Multiplayer: LAN, Internet

**M**ielőtt bármit is írok szeretnék idézni egy pár sort egy korábbi írásból, egészen pontosan az 576 KByte októberi számából:

„Mindent összegezve jó lett az FIFA Premier League Stars 2001, mert végre formabontó. Elsőre talán ez nem látszik rajta, de aki évekig játszott hasonló játékokkal, érezni fogja a változásokat. Sok apróság újult meg a játékban és magam ennek határozottan örülök, mert — valljuk meg — már lassan kezdett unalmassá válni a megszokott séma. Ami egy ilyen kötött és tradicionális játékban megújítható és javítható, azt az EA Sports elkezdte javítani és megújítani.”

Megmondom őszintén nem gondoltam, hogy egy hónappal később, már egy gyökeresen átalakított és megváltozott FIFA 2001-et fogok tesztelni. Még mindig nem tértem magamhoz, mert a játék olyan szinten változott meg, hogy ehhez képet a Premier 2001 csak egy apró experimentális utazásnak tűnik. Annyi féle új dolgot tapasztaltam, hogy azt sem tudtam elsősre, milyen sorrendben írjak róluk. Talán az lesz a legegyszerűbb, ha a leghasznosabb és leglátványosabb újításokról szólok.

A menüpontok azok a részei a játéknak, ahol a legkevésbé lehet alapvetően változtatni bármit is. Ez a jól megszokott rendszerben a különböző bajnokságok és



mérkőzések között enged szelektálni. Ha külalakra osztályozzuk a dolgot, akkor is csak jót mondhatok, de nem győzöm hangsúlyozni, a FIFA sorozatban a legstagnálóbb és legbiztosabb pont a menüpontok magas színvonala. Lassacskán már nem is kell foglalkozni vele,

mert a leghálatlanabb téma minden tesztelőnek. Alig akad valami, amiről írni lehetne. Jó sok a nemzeti tizenegy és még több a klubcsapat a játékban, de valahol ez nem meglepő, hiszen mindig is ismertető jele volt az EA Sports játékoknak a tartalmi mélység és

élethűség. Sokkal inkább érdemes egy kicsit beszélni a játék hangulatáról.

Már az intró alatt átjön, hogy kicsit jobban koncentrálni a hangokra a játék. Bár tény, hogy az intró még mindig ezt a „legszebb pillanata

a focinak” elképzelést követi, már itt hallani, hogy a játékosok hangja és különböző megnyilvánulásai fogják a hangulat gerincét képezni. A játékban végig rengeteg alkalommal hallani a játékosokat cáromkodni, szitkozódni vagy akár tanácsokat adni a csapattársaknak. Nemrég láttam egy műsort valamelyik műholdas csatornán, ahol a készítők azt mondták, hogy a jobb szimuláció és hangulat érdekében egy speciális szoftverrel kifejlesztették, hogy minden játékos hasonlítson a valódi énjére. Ezt ellenőrizve azért én nem jutottam ennyire egyértelműen pozitív eredményre. Inkább azt mondom, hogy a világ legdivatosabb, legismertebb játékosai

tényleg hasonlítanak a valódi énjükhöz, de ez kb. 30 játékos után kimerül. Ha csak egy kicsit is kevésbé ismert csapathoz érünk (mint mondjuk kis válogatottunkhoz), azonnal nyilvánvalóvá válik, hogy bizony fel kell mutatni valami tudást még ahhoz is, hogy itt legyen arcunk, nemcsak a nemzetközi fociporondon. Azt, hogy a játékban csak a legjobbak felismerhetőek, teljesen érthető, de kicsit igazságtalan azt nyilatkozni, hogy bizony minden focista, mintha tükörbe nézne, úgy lejön a képről.

A hangulati elemek magánál a mérkőzésnél csúcsosodnak ki a legjobban. Itt olyan megoldásokkal találkozni, melyek pár évvel ezelőtt még elképzelhetetlenek voltak, mind a játékosok, mind a fejlesztők számára. Az első dolog, a pályát körülvevő közönség. Szép és zászólógyileg is korrekt. Mindig az épp megfelelő csapat lobogói lengenek, néhol még címerekkel is. Sajnos, a magyar zászló a játékban egyszerűen piros-fehér lett, így ne várjátok, hogy a nemzeti lobogót bárhol megpillantjátok majd. Ami nekem a legjobban tetszett újítás szempontjából, az a pályát körülvevő események „megelevenedése”. A stadionban vannak rendőrök, edzők, tévések és természetesen melegítő









# CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01

★ MÁR CSAK A SAJTÓ HIÁNYZOTT...!

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Feljesztő:** SI Games  
**Kiadó:** Eidos Interactive  
**Web:** www.sigames.com  
**Minimum:** P133, 32 MB RAM  
**Ajánlott:** P200, 64 MB RAM  
**3D kártya:** —  
**Multiplayer:** —

**A** mint arra már régóta számítani lehetett idén is jelent a CM sorozat legújabb tagja. A júliusi számunkban ismertett Championship Manager 99/00-hez képest az új rész megtartotta az előd érényeit, ezért itt csak az újdonságokat veszem számba. Márpedig ezekből van bőven: Kezdjük mindjárt a legelején. A választható bajnokságok száma ugyanis az előző részben szereplő tizenhatról, huszonhatra nőtt. A tíz új liga ugyan nem tartozik a világ labdarúgását formáló tényezők közé, de hogy színesítse kedvenc programunkat, bekerült az ausztrál, a horvát, a finn, a görög, az észak-ír, a lengyel, az ír, az orosz, a török, és a walesi bajnokság is a játékba.

Bár ezek minden bizonnyal jó szórakozási lehetőségeket nyújtanak majd, mégis meg kell említenem, hogy jelentősen megnövelték a játék helyigényét. Az előző résznél is többen sokallták azt a 0,6 gigányi helyet, nos a mostani verzió jelentéktelen többlettel 1 gigányi(!) helyet foglal el gépünkön. A sok ligának továbbá olyan hátránya is van, hogy a jóval nagyobb adatbázis kezelése, jócskán lelassította a játék menet sebességét, ezért számos ponton csökkentenem kellett menet közben a game-val szemben támasztott igényeimet (természetesen ez nem vonatkozik a legújabb erőgépekre,



csak az „idejémtúlt” PII-300-asokra — ha lenne kedvem, akár kínomban röhöghetnék is ezen!).

Sokan észrevehették, hogy bekerültek a játékba olyan bajnokságok is, mint az észak-ír, finn, vagy a walesi, a magyar pedig kimaradt, holott



azért a csapataink rendre túljutnak ezeknek az élbajnokságoknak nem nevezhető pontvadászatoknak a győztesein. Nos ahogy én a játék hivatalos homepage-én kutattam, az a lehetőség, hogy a most már ismét NB1 névre hallgató hazai

bajnokság csapatait vezényelhesük sikerre, még erősen kétséges. Ennek nagyrészt az az oka, hogy hazánkban sokkal kisebb igény mutatkozik a játék iránt, mint mondjuk Waleszben, Nagy-Britanniában vagy más országokban, amelyek ligái megtalálhatóak

a programban, akármilyen jelentéktelenek is. (Ismét győzőt a pénz, és mi szokás szerint ebben a versenyben a rövidebbet húztuk, húzzuk, és fogjuk húzni még nagyon sokáig — sajnos!). A Championship Manager00/01 természetesen

nem az előző rész felturbóztva néhány új ligával. Minden évben, amikor megjelenik az arra az évre kiadott verzió, hajlamos azt hinni az ember, hogy ez a fajta grafikai megoldás, és részletesség nem tud tovább fejlődni. Nos megint csak

téved a szkeptikus, mert a játék mind a mérkőzéseken, mind pedig a mérkőzések közötti intervallumokban kellemes meglepetéseket okozott.

A mérkőzések során két fő változást lehet észrevenni. Az egyik, hogy a kommentátor szövege jóval változatosabb lett (hangja még most sincs, de ez a játék eddig sem ezzel hódított). Az új verzióban a közvetítő már olyanokat is mond (persze nem magyarul), mint pl.: „Micsoda fantasztikus ollózás!” Ilyen és ehhez hasonló bravúros mozdulatok leírásával töltötték ki a már megszokott szimpla szövegrészeket. A meccsek közbeni ordítózás, felhördülés talán még ennél is kevesebbet változott, ami viszont nagyon tetszett, hogy a törököknél, braziloknál, különböző afrikai csapatok ellen vívott meccseken, az unalmasabb részeket tam-tam dobokkal, és más törzsi ütőhangszerekkel fűszerezték.

Ami azonban számomra jóval izgalmasabb a mérkőzések hangulatteremtő elemeinél, az a







mérkőzések utáni statisztika meglepő részletessége. Teljesen új kategóriák jelentek meg, amelyek természetesen a játékosok képességeinek minél sokrétűbb feltárását szolgálják.

Az új szempontok:  
1). Hány százaléka jutott el a rendeltetési helyére az adott játékos passzainak. Ez különösen fontos a védők és középpályások esetében. A védőknél azért, mert senki sem szereti, ha a kedvenc középhátvédje az ellenfél csatárához passzol, a középpályásoknál pedig azért, mert az ő passzaikból lesznek a góljaink.

2). A meccsenkénti szerelések száma. Ez az adat is főleg a védőknek, és a középpályásoknak fontos, bár ha egy csapat jeleskedik benne, az semmiképpen sem hátrány. A védőket nem kell magyaráznom, őt tulajdonképpen ezért „tartjuk”. Ha valaki olyan taktikával játszik, amiben kevés védő szerepel (pl. három, de én már játszottam két védővel is), akkor viszont nélkülözhetetlen, hogy olyan középpályás sora legyen, ami legalább részben megszüri az ellenfél támadásait.

3). A harmadik új szempont arra vonatkozik, hogy a játékos mérkőzésenként hányszor vitte el a labdát az ellenfél mellett, vagy hányszor tudta magát cselekkel túlverekedni. Ezt az adatot célszerű figyelembe venni támadó középpályás, és csatár esetén.

4). A játékosok kapura lövéseinek sikerességére vonatkozik, amit százalékokban mutat meg nekünk. A góljain kívül leginkább ez az adat az, ami csatáraink teljesítményét

jellemzi. Mellesleg ezen még változtatni is tudunk, hogyha gyenge százalékban mennének kapura a játékosunk lövései, akkor egyszerűen az edzés menüben be kell raknunk a „shooting” kategóriába, ahol külön a kapura lövéseket gyakoroltatják.

A játék talán egyik legjobb újítása a sajtó beillesztése a játékba. Az eddigi verziókban, az étellel szöges ellentétben, ahol mindig is van



néhány jól értesült paparazzo, az újságok csak szórványosan említetnek meg egy-két várható átigazolást. Az életben ezzel szemben, a média nyilatkozatháborúktól, a felszín alatt rejlő konfliktusoktól, átigazolásoktól, várható személycseréktől hangos. Nos ezt a gyakorlatot ültették át az SI programozói most sikerrel a CM3 00/01-be. Még izgalmasabb, hogy a csapatunkat érintő adott kérdésben mi is reagálhatunk a dolgokra, legalábbis az esetek nagy többségében. A játékban az is tükrözi a valóságot, hogy egy-egy elhamar-

kodott kijelentésünk egész kis lavinát képes elindítani. Ha például elmarasztalón nyilatkozunk a klubról, akkor rögtön a klubelnök, vagy a részvénytulajnosok ellenünk kirohanásokat. Ez ahhoz vezet, hogy a játékosok nagy része, a klubon belüli helyzet miatt morális mélypontra süllyed, ami a teljesítményükre is kihatással van. Ha viszont a játékos ennek ellenére is a kezdő tizenegy tagja marad

(mert nincs jobb nála, vagy hogy visszanyerje az önbizalmát), akkor a kedves újságírók hada rögtön kikiáltja tehetségét, nem a csapatba illő játékosnak. Ezek után is adódik még lehetőség, például ha akarjuk, akkor meg is védhetjük a játékost, ám akkor az újságírók egyből elkezdik a mi hozzá nem értésünket firtatni, és így tovább és így tovább...

Térjünk vissza időben még egy kicsit ahhoz a pillanathoz, amikor összeveszünk a klub vezetésével. Ekkor a játékos még mindig választhat, hogy esetleg állást foglal-e valamelyik fél mellett. Mindkettő megoldásnak megvannak a káros hatásai. Ha az elnökség mellé áll, könnyen lehet, hogy kikerül a kezdő tizenegyből, vagy esetleg a B-csaphoz küldjük

másnap edzeni. Ha mellénk áll, akkor az elnökség fordul pillanatok alatt a játékos ellen, és akkor szegény majd ettől éri el a morális mélypontját. Ebből az következik majd, hogy rosszul fog játszani, és így el is kell távolítani a csapatból.

Mivel sosem tudunk kielégíteni minden felet, így a vitás kérdésekben jobb pártatlanként szemlélni a dolgokat. Az csak egyszer fordult velem elő, hogy ilyen esetben mindkét fél ellenségének kiáltott volna ki. Minden esetre ez is megtörténhet, ezért jobb, ha megpróbálunk valahogy az arany középúton maradni.

Az új igazolásokkal, személyi változásokkal, anyagi helyzet megváltozásával nem foglalkozom most sokat már csak azért sem, mert természetes, hogy ezt mindig megújítják. Itt inkább egy olyan hibára hívom fel a figyelmet, ami engem is meglepett: köztudott ugyanis hogy a Real Madrid C.F. nem dúskál jelenleg az anyagi javakban, és ehhez képest a játékban a „világ” leggazdagabb klubjai között van. Hmmm! Nem ehhez szoktunk! Ez azonban csak EGY hiba, a MIL-LIÓNYI újítással, és a többi megbízható adattal szemben, amire sajnos itt most nem jutott hely. De tett már bármit is valaki, ami hibátlan? A CM00/01 ettől még ugyanúgy a legjobb marad!!!

Szöcske



**külcsein/belbecs**

LÁTVÁNYOSSÁG ██████████

JÁTSZATHOSSÁG ██████████

SZAVATHOSSÁG ██████████

ZENEBONNA ██████████

**summa summarum**

Megőrizte vezető helyét.

**végítélet**

**85%**



# MICROSOFT LINKS 2001

★ PÓZOLJ, LÓBÁLJ, LENGESS, ÉS ÜSS!

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Microsoft  
Kiadó: Microsoft  
Web: www.microsoft.com/games  
Minimum: P-233, 32 MB RAM  
Ajánlott: P-II 450, 64 MB RAM  
3D kártya: D3D  
Multiplayer: LAN, Internet

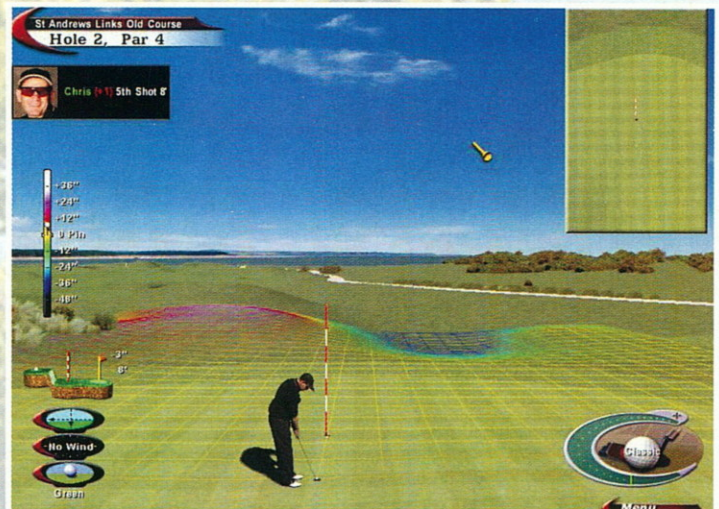
Szerintetek mennyien golfoznak itthon? Nem sokan, ugye? Én mindössze két pályáról tudok kis országunkban, ahol eme úri sportnak hódolhatnak rajongói. Persze könnyen lehet, hogy ez ügyben az én ismereteim hiányosak, ettől függetlenül tény, hogy kevesen jártasak ebben a sportágban. Az anyagi vonatokról már nem is beszélnek, hiszen egy jobb ütő-szett kisebb vagyonokat emészthet fel, így az ország lakosságának elenyésző százaléka engedhetné meg magának a „bevásárlást”. Kulturális háttérünk sincs meg a sporthoz, egyszerűen kimaradt nálunk az egész, úgy ahogy van. Talán pontosan ezért érdemes a Links 2001-et mindenkinek kipróbálni, aki csak megteheti. A program sokkal több egy egyszerű golfjátéknál. Sokkal összetettebb és komplexebb, mint bármelyik elődje, így az is hosszú órákig lengetheti az ütőket, aki még az életben nem játszott ilyen típusú programmal.

A Microsoft szimulátorairól köz tudott tény, hogy már-már fájdalmasan élethűek. Amikor először megpróbáltam például a Flight Simulator 2000-el játszani (annak ellenére, hogy van némi szimulátor tapasztalatom) gyakorlatilag már a felszállást követően nem nagyon tudtam mit kezdeni a játékkal, különösen a nagyobb utaszállító gépek

nél. Később persze megtudtam, hogy maguk a pilóták is ezen a szoftveren gyakorolnak olykor-olykor, így feladtam a küzdelmet. Amilyen komoly szimulátort lehetett csinálni a repülésből, legalább annyira sikerül a golfnál is magasra tenni a léceket. Akármilyen furcsán hangzik ez tulajdonképpen egy golf szimulátor. A gépigénye a játéknak mondható magasnak, de nálam egy 433-as PII, 64 Megás gépen volt tesztelve és kifogástalanul futott, persze különösen ebben a játékban sok mindentől függ a dinamika és a képi látvány. Ha például valaki az ütő-



seit a lehető legtöbb szögből szeretné követni, akkor legalább 8-9 kamera képét nézheti egyszerre, és ilyenkor belassul a legjobb gép is, különösen akkor, ha szoftveres a grafikai mozgatás, nem 3D-s. Mégis azt mondanám, hogy aki teheti, használja a kártyát, mert sokkal szebb és élethűbb a kép, bár eme utóbbi összetevő végig jelen van bárhova is tévedünk a játék menürendszerében. Nem nagyon spóroltak a hellyel a készítőik a nyers adatok tekintetében, ennek jele a 4(!) Cd-lemez terjedeleme, bár ez a szimulátoroknál nem meglepő, mégis már játék előtt érződik, hogy valami nagyon

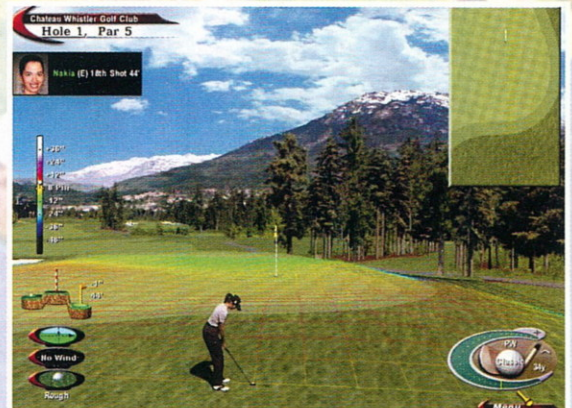


aprólékos és látványos dolgot rejtenek a lemezek.

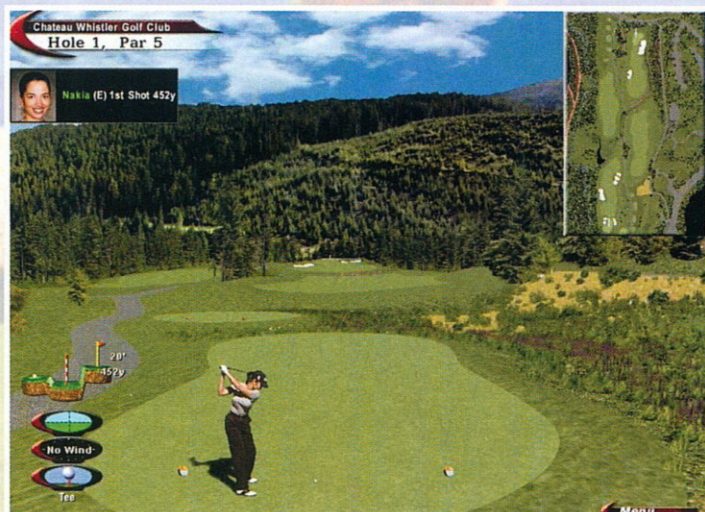
A másik nagy pozitívum a programban az igényelt lemez hely méretének rugalmassága. A program az alapvető 3 installálási szint mellett, lehetőséget ad arra, hogy azokat a játékosokat és a hozzájuk tartozó hangokat, mozdatokat, melyeket nem használunk egyszerűen kivegyük a programból. Ezt az opcióknál tehetjük meg, és mivel ez játékosonként akár 20 Mega is lehet, a kisebb vinyóval rendelkező arcoknak is megmarad a lehetőségük a golfozásra. A programban komoly szerepet kaptak a videók is, melyek pontosan nekünk készültek, vagyis azoknak, akik

nem nagyon ismerik a golf alapjait, történetét, kialakulásának fontosabb pontjait. A pályáktól kezdve a nosztalgikus történelmi filmig minden akad itt, így akár órákat is eltölthetünk a programban a nélkül, hogy virtuális ütőnket egyáltalán meglendítenénk.

Ezeknél a játékoknál nagyon fontos egy olyan menüpont, melyben megtanulhatja az ember az alapokat. Itt talán az eddigi legjobb, legérthetőbb és átláthatóbb módon lett megoldva ez. Nem



tudom elképzelni, hogy minimális nyelvtudás mellett lenne olyan, aki nem értené meg előbb-utóbb a legalapvetőbb szabályokat. A menüpont használhatóságához már csak egy plusz az, hogy a program intelligens módon felismeri játék közben is, hogy a golfnak épp melyik része nem megy nekünk, és ott helyben felajánlja a segítséget. Magyarul: ha kéthárom alkalommal nagyon rosszul célzott ütést eresztünk meg, megkérdezi a gép, hogy lenne-e kedvünk az erről szóló részét elolvasni a „tankönyvnek”. Ezzel azt a jól megszokott problémát lehet elkerülni, amikor nem tudunk valamit megoldani, de a szakkifejezést nem tudjuk hozzá és a kétszáz oldalas segítségben tanácstalanul









# THE BLAIR WITCH PROJECTS VOLUME TWO THE LEGEND OF COFFIN ROCK 1886

★ TÖRJÖN KI A FRÁSZ!

**SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY**

Fejlesztő: Humanhead Studios  
Kiadó: Take 2 Interactive  
Web: blairwitch.godgames.com  
Minimum: P-II 300, 64 MB RAM  
Ajánlott: P-III 500, 128 MB RAM  
3D kártya: D3D  
Multiplayer: —

Dátum: Ismeretlen

Drága Szerelmem!

Szörnyű félelem szorítja össze aggodó szívem, miközben eme sorokat a papírra vetem. Talán a kétségbeesett félelem a kiváltója annak, hogy utoljára még hozzád intézem reszkető szavaim. Az összes emberem eltűnt, vagy meghalt, fogalmam sincs, mi folyik itt. A fák, labirintust alkotva vesznek körül, napok óta érzem úgy, hogy egyhelyben bolyongok körbe-

nak békén. Remélem, még láthatlak ebben az életben, de most be kell fejeznem, mert úgy hallok mintha jönne valaki. Isten adja, hogy ne az, akire gondolok"

**Már megint az erdőben**

Az előbb idézett levél szerzője a földön fekszik, fején egy tátongó sebben, mely valószínűleg nem csak külsérelmi nyomot hagyott. Egy kislány áll a feje fölött aggódó arccal és megpróbál életet verni belé. Néhány pillanattal később, amint a kislány vidáman elfutott (miután meginvitált minket a közelben álló nagymamája házába), egy kísérteties hang böffen elméjébe és sürgetve a kislány után küldi hősünket. A

íme megérkezett a beígért Blair Witch Project második része, amely a Legend of The Coffin Rock 1886 címet viseli. Egy kicsit furcsállottam, hogy az új rész elkészítésekor csak társszerzőként vett részt a Terminal Reality, ugyanis az új epizódot a Rune-ból már ismert Human Head készítette el. Miből lesz a



cserebogár, folytatathatnám a cikket. Már az első néhány pálya után el kellett ismer-

Ahhoz viszont, hogy a programról többet tudjunk meg, bele kell ásni magunkat egy kicsit a történetbe. Ifjú hősünk a hadsereg katonájaként vetődött el a Burkitsville környéki kis erdőbe és ott ismeretlen események történtek vele. Hatalmas fejszével ébredt a fölé hajló kislány szolngatására, aki meginvitálja a közeli nagymamája házába. A fején lévő sebzés azonban amnéziát okozott, mert

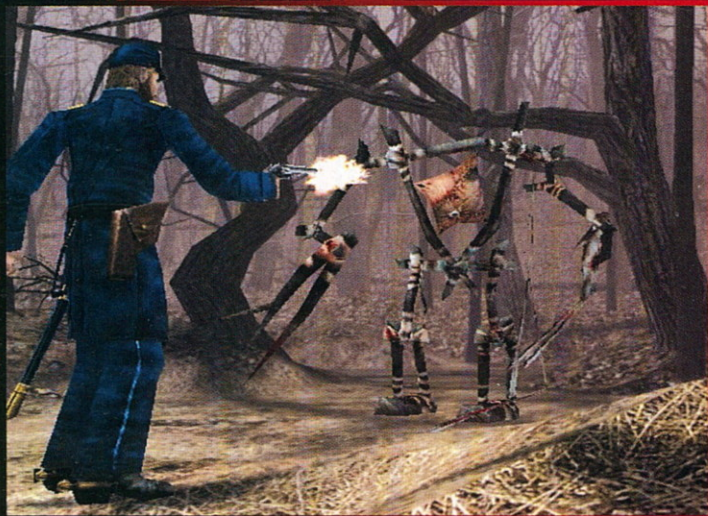


körbe. És ezek a hangok, ó ha hallanád őket — de inkább ne halld soha, mert borzalmasak. Belebolondulok, ha még túl soká kell zaklatásukat elviselnem. Itt zsongnak körülöttem, betelepdedtek fejembe, még álomban sem hagy-

nagyi különösképp nem szidja le unokáját, épp ellenkezőleg minket is a házába invitál, hogy kezdetét vegye újabb utazásunk a félelem szellemvasútján...

nem, hogy nagyon jó munkát végeztek a fiúk, és méltán léphetnek a Terminal Reality nyomdokába. A második rész, mint arra a címből rájöhettetek, az amerikai polgárháború idején játszódik.

emberünk az égvilágon semmire sem emlékszik. Ki ő? Honnan jött, és mi történt vele? Teljes rövidzárlat, nem tudja rá a válaszokat. Még a saját nevére sem emlékszik, (a találékony öregasszony viszont megajándékozta egygel, ezen túl







végrehajtani. Az első ébredésünk után meglepve tapasztaljuk, hogy katona uniformisunk szőrén-szálán eltűnt és helyette egy civil hacukát kaptunk (nagyítól). Ami megmaradt az a jó öreg kardunk és a hitünk abban, hogy valaha kikeveredünk ebből a

Lazarus-ként fog, fogunk szerepelni). Tehát, éppen csak megérkezünk a nagyhoz, máris ájultan rogyunk össze. A játék újítása pedig rögtön ezek után elénk is tárul. Az ágyon fekvő hősünk álmában is aktív. Miközben a teste pihen, addig a lelke elhagyja azt, és egy másik dimenzióban játszhatjuk tovább a történetet. Így tudjuk meg azt is, hogy a minket felfedező kislány óriási veszélyben van. Egy ismeretlen gonosz erő figyelmeztet, hogy gyorsan takarodjunk el a környékről, mert különben lassú és kínokkal teli halál lesz földi életünk utolsó állomása. Ebben az álomszerű állapotba még jó párszor bele kerülünk a játék folyamán. Ilyenkor olyan, a fizikai világra jellemző dolgok, mint az ajtók nyitogatása vagy a fegyverhasználat, bizonyos tárgyak felvétele és használata, számunkra elérhetően lesz. Eme világban (a valóságoshoz hasonlóan) is lesz kítől tartanunk. Gonosz szellemek ólálkodnak körülöttünk, ártó szándékukról folyamatosan bizonyoságot téve. Nem kell megijedni már az első „álmban” felvehetjük ellenük a harcot, egy egyszerű vaskereszt segítségével, melyet a nagy házának egyik szobájában vehetünk magunkhoz. Ezeknek az álmoknak más jelentősége is van. Minden egyes pihenés után, egy fokkal közelebb jutunk az emlékeinkhez. Így emlékszik vissza barátunk arra is, hogy valaha katona volt és fontos feladatot bíztak rá, amit nem tudott



kalamajkából. Nagy elszörnyedve újságolja el nekünk, miszerint három napig voltunk eszméletlenek és ez idő alatt meglátogatta a házat a gonosz. Mivel nem értjük miről beszél az öreganyó, ezért kifaggatjuk egynéhány

dologról. Először is a ruhánk, papírajaink és a felszerelésünk hiánya. Ezeket mamikánk túl koszosnak és bűdösnek találta, ezért szépen elégette az egészet mindenféle teketóriázás nélkül. A rajtuk lévő ruhát az öreg „kazánfűtő” fia viselte, akit öt évvel ezelőtt magához szőlított az Úr, elég rejtélyes körülmények közepette (állítólag az erdő ölte meg). Cserébe a ruhánk és egyéb cucliaink elvesztéséért, megkapjuk a tékozló fiú alig használt Colt-ját egy kisebb halom tölténnyel egyetemben, melyekből a pajtában a tehenek között találhatunk néhány rakással (de miért épp ott??). A következő pillanatban fellibben a fátol a kislánnyal történt eseményekről is. Szóval, Robin mindig is furcsa gyerek volt. Hangokat hallott az erdőben, melyek mindig magukhoz hívták őt. Egy ideig ellenállt ennek a csábításnak, de három nappal ezelőtt elment és végleg nyoma veszett.

Nagymami kétségbeesetten kér minket, hogy tereljük vissza az eltévedt báránykát a nyájához, mert ő érzi, hogy erre egyedül mi vagyunk képesek. Nincs más választásunk a dolgot illetően, hiszen egy hang a fejünkben újra megszólal, és a sürgetően a kislány után kezd unszolni. Később még azt is elárulja, hogy ő a kulcs elveszett emlékeinkhez. Már csak arra kell rájárnunk, hogy kinek higgyünk. A rikácsoló szörnynek, aki a fák közül les ránk és mindenáron el akar üldözni minket, vagy a nem kevésbé ördögi hangnak, mely a fejünkben csücsül és állandóan a kislány megmentését követeli. Utolsó szökésként még kapunk egy jó tanácsot. Ha bemegyünk a közeli városba (Burkittsville), melyet nagy állítása szerint hitehagyottak és örültek lakjára, keressük meg a helyi jegyzőt Peter Durant-ot, aki segítségünkre lehet jó néhány dologban. Ezután már nincs is más dolgunk, mint kimenni hátra és kipróbálni az új pisztolyunkat, majd egy újabb ájulás és álom után elindulunk az



ismeretlenbe, hogy megleljük Robin-t és vele a saját megváltásunkat.

**Summárum**

Vadonutáj történet, nagyszerű hangulat (talán még az előbbi résznél is jobb) és szuper kalandok. Hát kell ennél több? Egy kicsit megváltozott a játék irányítása, de egészen gyorsan megszokható. Mindenesetre megértem, miért kellett minden gombot más helyre konfigurálni. Használati eszközeink a korhoz mértén változtak meg. Van ugyebár egy katonai szabvány, amit később kiegészíthetünk fejszéssel és egyéb humánus eszközökkel. A Colt a legegyszerűbb lőfegyverünk, de csak a játékban előbukkanó ellenséges katonák kilyukasztására használható. A szellemeket és egyéb gonosz teremtményeket a kereszt segítségével regulázhatjuk meg (ennek működéséhez kell majd egy nyakék is). Energiánkat a néhol fellelhető apró kabalafigurák töltik fel,

de néhol felbukkanhat egy kis kaja is. Az első és szinte egyetlen rossz húzás, amit felfedeztem az a célzás. Ember legyen a talpán, aki észreveszi az apró pirosan pislákoló célkeresztet. A célzást ezúttal nem jelzi a piros vonal, csak az apró célkeresztet látjuk (ha látjuk) felbukkanni. A helyzet nem nagyon vészes, de azért a régi megoldás sokkal jobb volt. Elég sok lett a közjáték is. Van úgy, hogy 5-6 perces bejátszások is követik egymást, ahof nem árt egy kis Angol tudás. Általában itt kapjuk meg a következő küldetésünkhöz a háttér információkat, de csak a morzsákat hintik el, a kalács meglelése már a mi dolgunk. A játékmenet is változott egy kicsit. Ahogy



eddig tapasztaltam, megoldásra váró rejtvények nem nagyon voltak, inkább az akciódús cselekmények domináltak. Amit egyértelműen (számomra legalábbis) jobban tetszett az első részhez mérten, az a játék hanghatásai és mesterien megkomponált bejátszásai. Akár egy filmet nézne az ember. Lehet, hogy már az első résznél megemlítettem, de itt sem tudom kihagyni. Ha éjszaka játszunk, ennél a programnál nincsen jobb hangulatú. A legjobb horrorfilmekben nincs ennyi feszültségkeltésre alkalmas mozzanat, mint ennek a játéknak tíz percében. Mindenkinek csak ajánlani tudom, hogy próbálja ki. El nem tudom képzelni, hogy a nemsokára megjelenő harmadik részben hová lehet még mindezt fokozni. Legvégül a gépigényről. Minimum 64MB ram és egy 500-as processzor alatt (megtoldva egy kemény 3D kártyával) nincs értelme erőltetni, mert jön a „diavetítő” effektus. Végszöként pedig, kedves horror rajongók, ne hagyjátok ki.

-Uriel-

**külcín/belbecs**

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

**summa summarum**

**Az első rész méltó folytatása, szigorúan gumilepedővel rendelkezőknek**

**végítélet**  
**95%**





# HOGS OF WAR

★ AZ IGAZÁN PISZKOS TIZENKETTŐ

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Sheffield House

Kiadó: Infogrames

Web: www.infogrames.com

Minimum: P-II 266, 64 MB RAM

Ajánlott: P-II 450, 128 MB RAM

3D kártya\*: D3D

Multiplayer: LAN, Internet

**M**ost őszintén: van olyan 576 olvasó, aki még nem vágyott arra, hogy malacbőrbe bújjon, egyenruhát húzzon és harci rőfögést hallatva közelharcba bocsátkozzon az ellenséges disznókkal? Tessék? Egy ilyen olvasó sincs? A frappáns bevezetőmnek ebben az esetben lőttek, mert az Infogrames új játékában pontosan ez a feladatunk. Na mindegy.

Ebben az esetben a Hogs of War gépünkre telepítésével legfeljebb nem álmainkat fogjuk valóra váltani, csupán megpróbálunk jól szórakozni.



## Malackodás

A HoW Playstationon már debütált és megjelenésekor nem is kapott rossz kritikákat. A játék leginkább a legendás Wormsre emlékeztet (a stílust talán körökre osztott stratégiai-ügyességi játékként tudnám definiálni), tőle szinte csak abban különbözik, hogy a terep itt 3D-ben pompázik, valamint abban, hogy hőseink egy másik, hasonlóan

Ezalatt szabadon mozoghat, de mindössze egyszer lőhet. Először célszerű a célpontot meghatározni, ugyanis ez döntően befolyásolja az alkalmazott fegyvert. Ebben segítségünkre van a radar és a malacok feje felett látható felirat is, amely közli a célszemély nevét, beosztását és életerejét is. Ha már tudjuk, hova lövünk, ideje kiválasztani azt is, mivel. A célzást egyes fegyvereknél

Egyjátékos üzemmódban csak hadjárat indítására nyílik lehetőségünk, ahol a pályákon meghatározott sorrendben kell végigverekednünk magunkat. Ahhoz, hogy a győztes hadvezér szerepében tetszelegve megmártózhassunk a mosléktengerben, 20 küldetést kell sikeresen végrehajtanunk.

Többjátékos üzemmódban nincs lehetőségünk hadjáratra, játszhatunk



## „A háborúhoz három dolog kell...”

... moslék, moslék és moslék” — mondhatta volna a disznótörténelem egyik ismert alakja, Montecucuo és milyen igaza lett volna, hiszen ez az inycsiklandó finomság áll a HoW történetének a középpontjában is. Eszerint bolygónkat malacok lakják és a moslék olyan természeti kincsnek számít, mint az arany. Nem csoda hát, hogy amikor a tudósok egy csoportja hatalmas mennyiséget talál a senki földjén ebből a sajátos íz- és illatvilágú kotyvalékból, minden nemzet bejeletkezik érte. Ez pedig nem jelenthet mást, mint háborút, melynek híre gyorsabban söpör végig az érdekelt országokon, mint 1914-ben a trónörökös balul sikerült szarajevói piknikje után. A résztvevő országok: Franciaország, Anglia, az USA, Oroszország, Németország és Japán. A feladat egyszerű: üzd el az ellenséget, tedd rá a mancsod a moslékkészletre és légy a világ ura.

rokon-szenves állat-faj díszpéldányai.

A küldetések mindig ugyanazt a forgatókönyvet követik. A tervezési fázisban - melynek láttán a Rainbow Six fejlesztői valószínűleg nem kezdtek piacvesztéstől tartani - átnevezhetjük katonáinkat, megváltoztathatjuk harcba bocsátkozásuk sorrendjét, valamint itt van módunk a (hadjáratban) sikeresen végrehajtott küldetések után kapott tapasztalati pontok szétosztására is. Katonáink az alábbi négy terület egyikén szerezhetnek előmenetelt: nehézfegyverek, robbanóeszközök, hírszerzés és gyógyítás. A magasabb rendfokozathoz több életerő is erősebb fegyver jár. Ez utóbbiakból egyébként közel 40 van a játékban. A bevetések során egy körben alakulatunknak csak egy katonája léphet, erre meghatározott ideje van.

(puskák, rakéták) a célkereszt, míg másoknál (gránátok, bazooka) a képernyő

alján látható potméter segíti. A fegyver elsütése után nem marad más dolgunk, mint behúzni a farkunkat és várni, mit lép az ellenség. Ezután megint mi jövőnk, pontosabban az általunk meghatározott sorrendben következő malac és így tovább egészen addig, amíg valamelyik csapat teljesen el nem pusztul.

viszont többen (legfeljebb négyen) egy gépen, vagy az interneten keresztül. A stíusból adódóan a HoW remek szórakozás olyan baráti társaságok számára, akiknek probléma összehozni egy négy gépből álló hálózatot, hogy 'kvékezhessenek' egyet. Itt ezt egy monitor előtt megtehetik és meg kell mondanom, az élmény maradandó. A multiplayer térképek két csoportba sorolhatók. A 'survival'

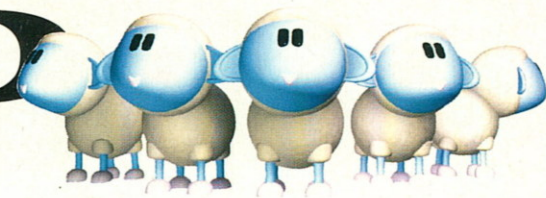








## SHEEP



## ★ REGŐS BENEDEGÚZ A BECSÜLETES NEVEM...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Minds Eye Productions  
 Kiadó: Empire Interactive  
 Web: www.saveoursheep.com  
 Minimum: P166, 32 MB RAM  
 Ajánlott: P200, 64 MB RAM  
 3D kártya: —  
 Multiplayer: —

**K**evés elszomorítóbb érzés van, mint közreadni valami roppant viccesnek vélelmezett anekdotát, majd konfrontálódni a környezet „hal-aszatyorbán” jellegű tekintetével. Ilyenkor a böcsületes előadó még megtudakolja az őt körülvevőktől, hogy „télleg” nem vágják, mi a móka tárgya, majd bösz önvizsgálatot tart s eltűnődik: vajon ő nem adja elő kellő drámaisággal az élményanyagot, vagy csak valami kínos visszahatás okán kényszerül spontán öngyulladás produkálni?

Bárhogy is legyen, eleddig négyszer sikerült beég-



konfekcióöltönyben érkezik a reklám főszereplője, akit nyilván üzleti teendői szőlítanak ide, a „kajtvidékre.” Egy töltés mellett zötykölődik el a verdával, melynek oldalánál képtelen méretű subát valamint Illésbecsket viselő főszereplőnek engedelmeskedik a Természet hívó szavának. Hát autót még nemigen láthatott erre a fickó, mert úgy tekintget



sssssssheep!” (Akiben van kegyeleti érzés, az most rihereszik.) (Hahahahaha — nagy voltál Zoli!) Ha másért nem is, egyvalami miatt érdemes volt azonban ötödször is bevállalni a sztorit — immár mindenki előtt tisztá, hogy a birkák alapvetően békés, kóborló népek, akiknek tökmindegy hol vannak, csak hagyják őket létezni. Ez a tényállás olyannyira megihletett egy igen patinás nevű kiadót, hogy azonmód

tésének. Az Empire Interactive neve egyet jelent a hiperrealisztikus flipperasztalokkal. Eleddig úgy gondoltam, immár végérvényesen letették voksukat a Pro Pinball mítosz öregbítése mellett, ám ezen üdvöskéjükkel egy akkora kézfékes hajtűkanyart vettek, hogy annak semmiképp nem lehetett egyszerű vége. A lemmingek, kukacok,



nem az alábbi föffenet lelkes tolmácsolásával — külön öröm, hogy a harmadik kísérletet hölgyek, az utolsót pedig egy főszereplő s jobb keze társaságában tettem. Szóval még a „szkajcsenneles” (Jézuskám! Megint kezdi! — Sz.JVC.) időkben nyomatták ezen meghatározó jelentőségű kis sztorit, reklám formájában: fekete autóban, valamint enyhén gyűrött

befele a gépjárműbe, mint jó skót az üvegperselybe. Ez persze buzgó visszabámulgatásokra ösztönzi a sofőrt, minek következtében az utolsó pillanatban kerül ki egy, a földúton kóborló birkát, aki elszakadt a pár méterrel odébb legelő nyájától. A főszereplő persze átmegy mezőgazdasági vontatóba, majd egy méretes tölgyfa által végeztetik be mind az ő, mind a gépjármű útja. Szerencsétlen ürge nagy nehezen kikászálódik, végigméri először a taccsra ment verdát, és a döbbsz juhászt is. Tekintete ezután a vidáman bégető, kóborló birkára szegeződik, majd a lehető legnagyobb áhítattal súgja a bűvös szavakat: „Oooh

neki is láttak az első „nyájterelő szimulátor” fejleszt-

s egyéb teremtések után új állatfaj

















# TONY HAWK'S PRO SKATER 2

★ KÖNNYEDÉN, SZÉPEN, PROFIN!

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Neversoft Entertainment

Kiadó: Activision

Web: www.activision.com

Minimum: P-II 266, 32 MB RAM

Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM

3D kártya: D3D

Multiplayer: LAN, Internet

Pont az előző hónapban teszteltem egy gördeszkás játékot, és annak az írásnak a végén említettem, hogy már máshol, másképp volt sikeres próbálkozás, hasonló jellegű programra. Én akkor



a Tony Hawk's sorozat (most már az) első részére gondoltam, ami persze hagyott kívánni valót maga után, mégis sokkal jobb volt, mint a zenetévés történet. A cikk után jó pár mailt kaptam, és egy kivétellel mindenki úgy érezte, hogy tényleg használhatatlan a játék. Nem is jöhetett volna jobbkor a Tony Hawk's Pro Skater 2, mivel így frissen, még jobban működött az összehasonlítás a tesztelés alatt, hiszen bennem volt az előző játék kutyakakis hangulata. Itt érezni, hogy amihez Tony Hawk a nevét adja, annak bizony egy bizonyos mércé fölött kell lennie és ezen a programon tisztán látni, hallani, érezni a belefektetett munkát és szakértelmet.

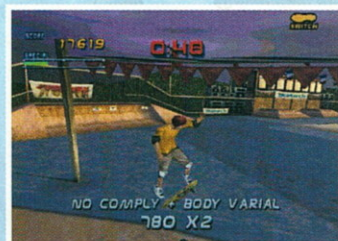
A THPS2 már az intró pillanatában sokkal többet és sokkal jobban mutat, mint bármelyik elődje. Jó zene (Rage asszem) és hangulatos képek mutogatják a legjobbakat a beton teknőben. Egyébként a zenei étlap a játékban irigylésre méltó! HC válogatásokat megszégyenítő a dalok listája.

A Menürendszer is a stílusnak megfelelő és könnyen



kezelhető, bár az elején kicsit fura volt, hogy nem közvetlen a pontokra kell kattintani, hanem tekergetni kell őket az alsó gombokkal, de ez megszokható. Megvannak a

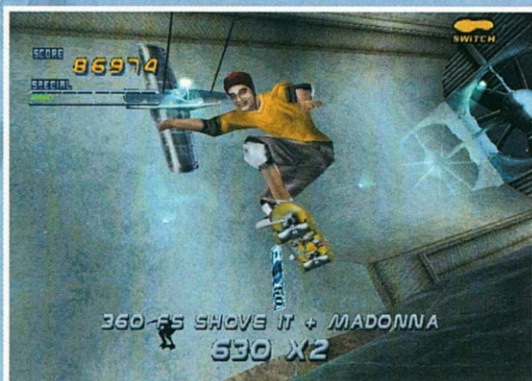
klasszikus pontok, mint Carrer, Single Session, Free Player és persze játszhatjuk hálózatban is. Teremthetünk magunknak saját deszkást is, és pályát is építhetünk. Eme két utolsó pontról szólok még, ám előtte dióhéjban megemlítem a játszhatóságot, ami csak azért nem érdemel több betűt, mert úgy jó, ahogy van. Nem nehéz megtanulni a mozdulatokat és meg-



van benne az, ami az MTV-ben nem volt: átlátható. Ja, és a biztonság kedvéért le is írták a játékban, így ha másképp nem, akkor az opciókból megtanulhatunk ugrabugrálni. A grafika szép és

alig-alig látni bugokat, így nem nagyon fordulhat elő az eset, hogy a fél testünk a rámpa túoldalán van az ugrás végén. A saját deszkás teremtésénél szinte mindent megadhatunk, ami manapság egy ilyen arcot jellemezhet. A cipőt, a pólót, a nadrágot... mindent. Az nem meglepő, hogy a súlyát és a hajszínét mi állítjuk be, de az már igen, hogy még az is belőhető, hogy a sapka milyen irányban legyen a fején. Lát-szik, hogy a készítők mindent megtettek, hogy a deszkás-életmód a lehető legjobban benne legyen a programban, ruházatilag, képileg és legfőképp hangulatilag is. Persze a legfontosabb összetevők, mint ügyesség, erő, stílus szintén megtalálhatóak ebben a pontban, így totálisan testre szabhatjuk emberkénket. Ráadásul az egész könnyen átlátható és navigálható. Ugyanezek a tulajdonságok jellemzik a pályakészítő pontot is, ahol egyszerűen, érthetően és átláthatóan lett megoldva a mozgatása, a lerakása és maga a kinézete is a különböző elemeknek.

Már az első benyomások nagyon jók a játékról, még akkor is, ha a legelejen egy-két mozgás határozotlan szokatlan. Nem tart sokáig, amíg ezt sikerül megszokni, és onnantól



már tényleg csak örömjáték van, bármerre is indulunk a programban. A szép grafika és a jó mozgás ellenére nem túl magas a gépigény, a 266-os PII és a 32 Mega RAM manapság már nem elérhetetlen. Egyébként a multiplayer módban fellelhető játéktípját is a megszokottól eltérő, annál sokkal színesebb skálán mozognak. Nem csak egy alapmódban játszhatunk, ha hálózatban vagy interneten játszunk, hanem itt is válogathatunk több játéktípus között.

Mindent összegezve ajánlom mindenkinek a Tony Hawk's Pro Skater 2-t, mert szép, igényes, és még ami annál is fontosabb: könnyen játszható. Sok minden van az extrém sportoknál, amit még nehéz megvalósítani egy számítógépen, de ez a program a legjobb példa arra, hogy idővel minden sportnak kialakul egy irányítási metódusa, ami után már másra is koncentrálhatunk a készítőik, mint csupán a játszhatóságra.

-Adam-

## külső/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	□□□□□□□□
JÁTSZHATÓSÁG	□□□□□□□□
SZAVATOSSÁG	□□□□□□□□
ZENÉBONA	□□□□□□□□

summa summarum

Az eddigi legjobb!

végítélet

87%



# SIDEWINDER STRATEGIC COMMANDER

Az Amigás időkben a joystick volt az elterjedt és egyetlen ún. irányító eszköz. E korszak után következtek a kezdetleges konzolok (Atari, Super Nintendo, SEGA Megadrive) ahol a joystick szerepét egy új irányító eszköz vette át a joypad, ami a mai napig meghatározó elem a konzolok irányítása területén. Ezek után a kilencvenes évek elején megjelentek a már játékokra is alkalmas PC-k, amelyek még a kezdetleges grafikai szintet nyújtó CGA, vagy már VGA kártyával és monitorral voltak felszerelve.

Persze a PC-s játékok az egyetlen perifériát használták bemeneti eszközként, ami egyéb híján a billentyűzet volt. A játékok és a gépek teljesítményének növekedésével megjelentek az egerrel és a joystick-el játszható programok.

Azonban az Amigás és a PC-s joystick-ek nem voltak egyformák, az Amigához kifejlesztett digitális szerkezet inkább az akció játékokhoz volt megfelelő, ellentétben a finomabb vezérlést nyújtó PC-s analóg joystick elsősorban a szimulátor programok használói által nyert elismerést. Tehát a mai IBM alapú gépeken fő irányító eszközként maradt a billentyűzet és az egér, ami nem jelenti azt, hogy a játék-fanatikusok ne tudnának vásárolni egyéb kiegészítő eszközöket, kormányt, joypad-et, fénypisztolyt a meglévő egerük és

billentyűzetük mellé. Mivel a stratégiai játékok irányítása elsősorban csak egerrel történt, de a néhány egyéb funkció elérése miatt, folyamatosan a játékosnak a billentyűzettel is kellett foglalatokodnia.

Most a Microsoft ezt a problémát próbálja megoldani a Strategic Commander nevű irányítójával. Amely a stratégiai játékosok számára a mennyországot jelenti, mivel egyesíti a billentyűzetet és egeret.

Az egyedülálló pad mozgása, a térkép görgetését nagyon egyszerűvé varázsolja, sőt itt nemcsak fel, le, jobbra, balra, hanem átlóban is görgethető, ezen kívül a pad jobbra és balra elforgatható.

Az térkép nagyítása pedig könnyedén elvégezhető a zoom +- gombokkal. Az egység puha gumitalpakkal van ellátva a csúszás-

mentes tapadás érdekében. Az ergonomikus kialakításnak köszönhetően még több óra játék után sem okoz görcsöt vagy fájdalmat, amit például egy egér használata okoz egy nem megfelelő méretű asztalon.

A programozható gomboknak köszönhetően maximum 72 parancs állítható be, de az egyes gombok beállítása menet közben is átprogramozható a REC gomb segítségével. A gyári telepítő 30 előreprogramozott stratégiai játék készletet tartalmaz, amelyet természetesen módosíthatunk is, de létrehozhatunk saját beállításokat is, amelyeket megoszthatunk mások-

kal. Az



eszközt a legnagyobb stratégiai játékok

alapból támogatják, néhány ezek közül: Age of Empires 2, Alpha Centauri, C&C Tiberian Sun, Close Combat 3, Dungeon Keeper 2, Earth 2150, Homeworld, Myth2, Pharaoh, StarCraft, Sim City 3000. Tehát a támogatottságban nincsen hiány.

Sajnos a Red Alert 2-höz még nincs profile, de ezeket a beállításokat sűrűn frissítik a Microsoft website-on. Az eszköz nem foglalja el csak egyetlen USB portot, amely egy átlag felhasználó gépe számára nem jelent megterhelést.

Az irányító programozását három lépésben végezhetjük, az első az előre programozott profilok, amelyeket a felső legördülő „Not Assigned” menüből választhatjuk ki, és ide menthetjük el a saját beállításainkat is.

A Profile Notes menüben az előre beállított profilokhoz írt megjegyzéseket olvashatjuk. A Programmable Buttons menüpont alatt rendelhetjük az egyes billentyűket a commander gombjaihoz.

A Map Control pont alatt a térképmozgatási funkcióit tudjuk hozzárendelni a pad-hez.

Eme kis bemutatóból talán kiderül, hogy mekkora segítséget nyújt ez az új eszköz a stratégiai játékok szerelmeseinek. A termékre egyéves garanciát vállalnak.

KeFe™





# TOMB RAIDER CHRONICLES

Mivel a játékról egy terjedelmesebb leírás is megtalálható ebben a számban, bevezetőre, a szereplők és új mozzulatok bemutatására és a történet megisméltésére itt nincs is szükség. Helyszűke miatt ebben a végigjátszásban nem részletezem az energiacsomagok, lőszer és egyéb lelőhelyeit sem, mindenki járjon körbe minden helyszínt, nézzen be mindenhova a numerikus nulla segítségével, így aránylag könnyen megtalál mindent. Ugyanigy az ellenfeleket, ha van rá lehetőség és külön nem utalok rájuk, le kell lönni természetesen, így erre sem térek ki minden helyszínen. Bár a tervezettnél kevesebb hely jutott erre a végigjátszásra, reméljük senki sem akad el sehol menthetetlenül, a játék nem mondható sem igazán hosszúnak, sem igazán nehéznek, aki már edződött az előző részekben, annak nem lesz gondja ezzel sem.

## 01 – Streets of Rome

Az első történet mindhárom pályája Rómában játszódik, Lara a klasszikus zöld felsőben és barna sortjában feszít végig. Az irányítást az utcán kapjuk meg. Az első teendőnk, hogy a sarkon jobbra forduljunk. Kierünk egy kis térre, aminek a közepén egy szökőkutat láthatunk, és ahol leléhetjük az első ellenfelünket, egy kutya, továbbá a kávéház tetején is gyűjtögethetünk. Menjünk a kávéház mögötti kis sikátorba és húzzuk meg a kart az oroszlán szájában a Ctrl-al, ez egy újabb utat nyit meg számunkra. Menjünk vissza a kezdő sikátorba, forduljunk jobbra az első sarkon, majd a lépcső alján húzzuk meg egy újabb oroszlanos kart. Másszunk fel a kis platformra a bejárat előtt, majd onnan a házba. Az ablakokat ki lehet löni, továbbá a lépcső alján gyűjtögethetünk egy ajtó mögött és meghúzzhatunk egy kart, ahonnan könnyebben visszajuthatunk a szökőkúthoz. Az egyik ablakból ugorjunk át a másik házba, menjünk balra és szerezzük meg a Golden key 1-et. Ezután irány a szökőkút, ezzel az aranykulccsal már kinyithatjuk az ottani ajtót. A házban Larson barátunkkal kell többször párbajozni. Kövessük, majd az elágazásnál először menjünk balra, és a szobában a ládáról vegyük fel a Garden key nevű korongot. Ezután menjünk a másik irányba, egy újabb párbaj után keljünk át a kötélen, majd ereszkedjünk le az utcára és irány ismét a szökőkút.

A kezdőpozícionál bemehetünk az Opera Backstage feliratú ajtón. Ezt korábban is meg lehet tenni, vagy teljesen ki is lehet hagyni, ez a gyakorlopálya. A ládákon másszunk fel, majd ugráljunk át a platformokon a szomszédos szobába. Itt ugorjunk át a lyukak, majd menjünk át a harmadik terembe is, ahol platformról platformra ugrálva visszajutunk ide. Kapjuk el a fémszerkezetet egy ugrással, másszunk át így függeszkevedve a termen és másszunk fel a sárga gépnél. Itt a magasban is lehet gyűjtögetni, a továbbhaladáshoz kússzunk, majd húzzuk meg a kart és menjünk át az ajtón. A sárga gépről átugorhatunk a medencéhez, ússzunk át a másik medencébe (az aljáról még továbbússzhatunk gyűjtögetni), majd másszunk ki és folytassuk az utunkat. A kötélen alatt menjünk hátra, fosszuk ki a szekrényeket és toljuk be a két szekrényt a sarkokba, így szereshetjük meg az első Secret-et. Ha itt végeztünk, mehetünk vissza a kötélnél. Aki akar gyakorolhat a kötélen, aki nem, felmászhat a kötélen végénél a ládákra is. Ezen a folyosón is extra cuccokat rejtenek a szekrények, majd a végén a kar meghúzása

után az ajtón át kijutunk innen. Mehetünk is vissza a szökőkúthoz.

Innen arra folytassuk az utunkat, ahol utoljára kinyitottunk egy további utat lehetőséget, onnan forduljunk balra. A lépcső tetején vegyük fel a Revolvert, majd az itteni ajtót rúgjuk be Ctrl-al. Bent vegyük fel a lézeres távcsövet, a LaserSight-t, majd ezt kombináljuk is a Revolverrel a tárgyalistában, az így feltuningolt fegyverrel pedig löljük le a lakatot a borospincében található zárról. A jutalmunk a második Garden key. Az előző elágazásnál folytassuk az utunkat arra, amerre még nem jártunk. Az utca végén forduljunk be balra, majd ott használjuk a két Garden key-t. Az utca felől ezután szabad az út a kertbe.

A kertben a mozi után a kis épület mögötti úton menjünk tovább. Lara szeme nagyon megakad a harangon, így természetesen a következő lépés, hogy megsorozzuk és megkögassuk a harangot az új, tuningolt fegyverünk segítségével. Menjünk tovább a fenti bejáratnál balra, nekifutásból ugorjunk át a szemközti helyiségbe, ahol húzzuk meg az oroszlanos kart, majd siessünk vissza. Most már bejuthatunk az épületbe a felső ajtón át, hátul menjünk balra, húzzuk meg a kart, majd a kristálymadarat forgassuk el. Ezután menjünk el jobbra is, fent a faltörő kosnál ugorjunk hátra Ctrl-al, majd így függeszkeved másszunk jobbra, amíg fel nem mászhatunk a perem másik végén. Húzzuk meg az itteni kart is, másszunk le, majd fordítsuk el a másik kristálymadarat is. Most elmehetünk a maradék két Secret-ért, az egyik a Revolverhez vezető úton található balra, a harangozaskor nyílt meg ott egy új ajtó, a másik pedig az utoljára használt oroszlanos karnál jelent meg, miután befejeztünk a kristálymadaras részt. Ezek után már nincs más teendőnk, a haragos épület alsó ajtaja mögött vegyük fel a Saturn symbol-t és nézzük meg a mozi.

## 02 – Trajan's markets

Ezen a pályán ismét az utcán kezdünk. Az ajtók mögött löjünk szét a dobozokat, az egyikből a Crowbar (feszítővas) feltétlenül kell, ezzel nyissuk ki a fémajtót, majd másszunk fel és sétáljunk át a kötélen. Ezután ugorjunk át a másik platformra, menjünk ki és ugorjunk át a két szakadékot is. Folytassuk mászva és ugrálva az utat, a végén pedig másszunk le a fogaskerekes épület belsejében. Jobbra hátul van egy recés oszlop, ezen másszunk fel, a tetején másszunk rajta balra (Lara a sarkon is átmászik), majd csússzunk le a gerendára. Innen először jobbra ugorjunk át a másik gerendára, onnan a helyiségbe. Itt húzzuk meg a kötélnkapcsolót, de nem elég egyszer, háromszor kell a műveletet megismételni, hogy a fogaskerekek összeérjenek. Ugráljunk végig a gerendákon, amíg az épület másik végében egy hasonló helyiségbe nem jutunk, itt elég egyszer meghúzni a kötelet, a gépezet beindul, a nagy fogaskerek pedig elgördül az útból. Ereszkedjünk le, majd azon a helyen, ahol az épületbe érkezünk, másszunk le az újonnan kinyitott csapóajtón át az első Secret-ért. Ezután menjünk be a nagy ajtón, a nagy kerék járatában balra gyűjtjük be a feszítővas segítségével a Golden coin-t, majd ezt használjuk a harcos szobrának talapzatán. Most már az egész fogaskerekes épületet elhagyhatjuk, egy új területre is megnyílt az út, menjünk arra, majd úszva haladjunk tovább.

Másszunk ki a vízből a másik parton, majd készüljünk fel a csatára a fémpo-

lípall. Nagyon gyorsnak kell lennünk, a távcsöves fegyverünk segítségével ki kell lönnünk mindkét szemét pontosan, mielőtt ránk lőne az elektromos sugárral. Ha végeztünk vele, másszunk le és vegyük fel a Mars symbol-t. Hátul a vörös gépezetnél fel lehet mázni a fémszerkezetre, onnan a gépezet tetejére, amiért egy Secret a jutalmunk. Irány a csatorna, a polip termében nyissuk ki a csatornafedelel a Crowbar segítségével és másszunk le a csatornába. Itt a vízben ússzunk át a közepén található felső járaton, majd a járat másik végén a szobában szeressük meg a Valve wheel-t ismét a feszítővas segítségével. Ezt a vörös gépezeten kell használnunk és el is kell fordítanunk, ezután a csatornában az alsó járaton is átússzhatunk már. Ússzunk fel a ventilátornál, az itt található vörös gépezetről szerencsére nem lopták le a tekerőt, fordítsuk el, majd ússzunk fel a felszínre a kikapcsolt ventilátorok után. A felszínen vegyük fel a Shotgun-t, majd öljük meg a bádögembert. Célszerű oldalra ugrálni előle, ha végeztünk vele, az ablakon át távozzunk. Most már megszereshetjük a harmadik Secret-et, a fútcán kinyílt egy új ajtó, a mögött találjuk. Ha ezt begyűjtöttük, a víz alatt haladjunk tovább, ott is megnyílt egy ajtó. Vegyük fel a Venus symbol-t, majd a járat végén másszunk ki a vízből, ismét a kigyós kapunál találjuk magunkat.

Itt újra előkerül Larson, ha kétszer lelőttük, akkor pedig a meglevenedetett sárkánykigyókkal kell harcolnunk. Ezek kemény ellenfelek, igazán az állandó oldalra ugrálás és a Shotgun hatásos ellenük (ha nem viszonzókkal Larson lövéseit, akkor némi energiaszűkösséggel akár el is kerülhetjük ezeket a főnököket). A következő teendőnk, hogy behelyezzük a kapuba a két szimbólumot, majd a feltároló kapuban platformról platformra ugráljunk. A végén semmiképp nem tudjuk felvenni az ott látható Philosopher's stone-t, megnyílik egy csapda alattunk, mi pedig lezuhanunk ... a következő pályára.

## 03 – The Colosseum

Pár lépés után jobbra betolhatunk egy követ, ami mögött megtaláljuk a pálya első Secret-ét. Ezután kövessük a járatot, majd a végén, amikor a padló beszakad alattunk, szaladjunk és ugorjunk. A szerencsésen túléltek a dolgot, szökkenjünk hátra a peremről miközben nyomjuk a Ctrl-t, majd oldalazunk balra. Ahol tehetjük másszunk fel a résbe, a másik végén le, majd miután átkapcsolunk a kőkapcsolót, ugyanígy másszunk vissza. Innen a pálya nagyon lineáris. Haladjunk előre, kövessük az utat, csússzunk-másszunk, öljük meg az oroszlanokat és gladiátorokat, továbbá kapcsolgassuk a kapcsolókat és gyűjtögezzünk. A Gemstone piece-t mindenképp vegyük fel menet közben, ne meg az Uzi-nak is használni vehetjük. Ha mindent bejártunk, megöltünk, átkapcsolunk és begyűjtöttünk, menjünk ki a nagy csarnokba, ahol egy nagyon nehéz időzített feladatot kell megoldanunk. A kötélnkapcsolónál kell kezdeni, húzzuk meg háromszor, majd a középső rész előtti platformra kell ugrani, onnan a következő platformra, onnan a következőre, majd miután azon körbefutottunk, ugorjunk át a terem közepén levő helyre. Mindenhol nekifutásból kell ugrani pontosan, visszazökkenésre nincs idő. Ha gyorsak voltunk, vegyük fel a fémrúdról a másik Gemstone piece-t, majd a kettőből készítsünk Gemstone-t és menjünk át a zárt

ajtón, ami kinyílik jöttünkre.

Miután jött zuhanunk és kidumcsiztuk magunkat Pierre barátunkkal, ugorjunk át a meredek köveket és másszunk vissza az előző terembe. Ismét jussunk fel az előző ajtóhoz, ahol most már átugorhatunk a csapóajtó felett a terembe a Secret-ért. Ezután ismét jussunk vissza a szakadékhöz, folytassuk utunkat a következő terembe, ott pedig használjuk a teljes Gemstone-t a foglatban. Itt is mehetnek nekünk van a padlónak, ha nem akarunk mi is lezuhanni, gyorsan forduljunk meg és rohanjunk plusz ugorjunk az ellenkező fal és ajtó irányába. Itt ismét forduljunk meg, majd egy nekifutásos ugrással teremjünk az átellenes falban levő mélyedésben. Szökkenjünk hátra, kapjuk el a peremet és oldalazunk balra a sarkokon át ameddig tudunk. Innen már folytathatjuk az utunkat, másszunk fel a következő szintre és megcsodálhatjuk a Colosseum-ot. Itt egy gladiátort és egy oroszlánt kell átküldönnünk az örök vadászmezőkre, ha végeztünk velük, vegyük fel a Colosseum key 1-et, amit a gladiátor hagyott ránk. A kulcs segítségével bejuthatunk az ajtón, ahol az előző pályáról ismert bádögember testvérel kell megküzdenünk. Ha kivégeztük, másszunk a kinyílt résbe, vegyük fel a Colosseum key 2-t, majd nyissuk ki vele az ajtót. Csússzunk le, ugráljunk platformról platformra, és a terem végén kússzunk a harmadik Secret-ért. Ha ez is a hátszánkunk mélyére került, ugyanígy jussunk vissza a vörös közhöz, a Philosopher's stone-hoz, bányásszuk ki a feszítővassal falból, és ezzel tegyük pontot a történet végére.

## 04 – The Base

Ezen a pályán az orosz katonai bázisról kell feljutnunk a tengeralattjáróra. Lara egy téli katonai álcazó ruhát és fekete sapkát visel, a folyosón kezdjük el irányítani. Kövessük a folyosót, és hamarosan egy méretes rakodócsarnokba jutunk. A golyóálló üveg mögötti darukezelő mindenképp észrevesz minket, attól kezdve egy dolog köti le, hogy az egész plafonon mozgó súlyos daruval Lara palacsintát készít. Egedül a gyors mozgás segít ellene, meg ha a fal közelében vagyunk, ott nem ér el minket. Először a szemközti falnál levő szekrényből vegyük fel a Silver key-t, majd ezzel nyissuk ki a másik oldalon levő ajtót. Másszunk meg a lépcsőket, majd szedjük le az összes katonát és vegyük fel a Swipe card-ot. Ezután menjünk vissza a csarnokba, nyissuk ki a bal oldali ajtót a Swipe card-al, majd a szellőzőrács kilővése után másszunk a járatba egy Secret-ért. Irány a másik Swipe card-os ajtó, menjünk fel a lépcsőn mögötte. Innen sorban kell ugrálni ládáról ládára úgy, hogy közben ne csapjon le minket a darufeje. Nem olyan nehéz amilyennek látszik, és mindig kapásból látni lehet, hogy hova kell legközelebb ugrani. Miután átjutottunk a ládákra a csarnok másik végébe, nyissuk ki az ajtót a gombbal, hogy végre bosszút álljunk az alias darukezelőn. Lara lerendezi helyettünk az ürgét, aztán átveszi a daru irányítását és kiszakít egy jókora darabot a falból, arra haladjunk az ajtó kinyitása után tovább.

Az új járat végén menjünk balra, a szabadban a középső ládáról másszunk a felfüggesztettre, onnan pedig ugorjunk a bejárat melletti ládákra (ez nem könnyű, mert gyakran átesünk rajtuk) és gyűjtjük be az ott található Secret-et. Ezután nyissuk ki az ajtót a Swipe card segítségével, bent fussunk egy kört a gép körül, majd a megjelenő katonát pumpáljuk tele olom-



mal és vegyük fel a hátrahagyott Silver key-ét. Az előző folyosóról menjünk fel a lépcsőkhöz, nyissuk ki az ajtót, majd némi ugrálás és gyűjtögetés után másszunk le és menjünk be az ottani ajtón a Swipe card-al. Itt rendszeren fosszuk ki a szekrényeket, tele vannak tömve jó cuccokkal, a Desert Eagle-re és Fuse-ra (biztosíték) mindenképp szükségünk lesz. A zuhanyzóban nyissuk ki alul a csapóajtót, vegyünk nagy levegőt és ússzunk egyet a harmadik Secret-ért. A zuhanyzóba való visszatérés után nyissuk ki a maradék ajtót és menjünk a biztosítékhiányban szenvedő gépezethez. Természetesen a gépnél használjuk a Fuse-t, majd nyomjuk meg a gombot az ajtó mögött. A daru odébb vitte a ládát, ugorjunk az alsó nagy ládáról erre a felsőre ismét, onnan pedig a tengeraltjáróra.

### 05 – The Submarine

Az admirális észrevette a potyautast, Larát, elkobozta a fegyvereit és bezárta őt egy hálókabinba, ebben a hátrányos helyzetben kapjuk meg itt az irányítást. Kénytelen leszünk McGyver-hez hasonlóan rögtönözni. Tépjük le a vasrudat a Ctrl-al, majd ezzel bontsuk ki a repedezett falat a rácsnál, és kezdünk el kúszni és mászni a szellőzőjáratban, ahogy Bruce Willis is tenné. Az első érdekes dolog amivel találkozunk egy lyuk lesz, amiben elektromos szikra pattog. Ez nem veszélyes, másszunk le a lyukba, és gazdagabbak leszünk egy Secret-tel, majd másszunk ki és folytassuk az utat. Hamarosan ismét egy lyuk jön elektromos szikrával, itt másszunk hátrafele, a Ctrl segítségével ereszkedünk a lyukba, majd kapaszkodva oldalazzunk benne és másszunk ki jobbra. A csapóajtót nyissuk ki, másszunk le és vegyük fel a Battery (-) nevű elemrészt a fiókból. Az ajtó zárva van, így menjünk vissza a kábelekhöz, és az előző módon folytassuk az utunkat a harmadik irányba.

Sok kúszás, mászás és egy mozi után végül elérkezünk a szellőzőakna végébe egy újabb csapóajtóhoz. Ezt is nyissuk ki és vigyázza másszunk le, majd a Shift segítségével csendben osonjunk a szakács mögé, végül a feszítővassal vágjuk jól fejbe. Vegyük fel a Bronze key-t, nyissuk ki az ajtót, majd szedjük össze mindent. Végre visszaszereltük a fegyverünket, és természetesen a Silver key segítségével a konyhából juthatunk ki. Az ebédlőből menjünk ki a nyitott ajtón, azon, amelyik nem a mellékhelyiségbe vezet. Kövessük a folyosót és nyissuk ki az egyetlen kinyitható ajtót. Ezt követően másszunk fel a létrán, haladjunk egy kicsit, majd a raktárban szedjük össze a Shotgun-t, az Aqualung-ot és minden egyebet. Itt a bejárat mellett egy repedezett ládát is kinyithatunk a feszítővassal, hogy a második Secret is bekerüljön a gyűjteményünkbe. Irány vissza az ebédlőbe, majd onnan a zárt ajtót át távozzunk, miután kinyitottuk. A jobb oldali szobában a láda tetejéről nyissuk ki a csapóajtót és folytassuk a mászást a szellőzőrendszerben. Az egyik olyan helyen ahol kiegyenesíthetjük a hátunkat, felmászatunk a harmadik Secret-ért, majd a járat végén a csapóajtót át ereszkedünk le. Itt fosszuk ki a fiókot, majd az ott talált Battery (+) elemrészt kombináljuk a hasonló nevű testvérrel, a végeredmény a Suit battery lesz. Haladjunk tovább, másszunk le a létrán, majd nyissuk ki a torpedoszoba ajtaját és másszunk fel a végében található létrán. Erről a folyosóról négy ajtó nyílik, először menjünk be a jobbra eső elsőn, adjunk ólmot a katonának, vegyük fel a Suit console-ját, abba pedig rakjuk bele az Aqualung-ot. A folyosóról a második jobb oldali ajtó érdektelen, így már csak

egy ajtó maradt a hajón, a hátsó baloldali. Ebben a szobában használjuk a búváröltözék felső részénél a Suit console-t, majd pedig a Suit battery-t, és indulhatunk is a vízi sétára.

### 06 – Deepsea Dive

Ez a pálya inkább csak egy rövid ráadás. Ússzunk előre, majd jobbra ahol tehetjük. A kis tengeraltjárók torpedóit eltérítjük a Chaff flares-el, de a gyors úszás és jó kormányzás is segít az elkerülésükben. Ebben az árokban hátul a tengerfenéknél találunk egy kis járatot, ott felvehetjük a pálya egyetlen Secret-ét. Ússzunk innen ki, tovább előre a nagy tengeraltjárótól és ismét jobbra egy árokba. Itt hátul találunk egy szűk járatot tovább, a következő helyszínen pedig egy hatalmas kráter a tengerfenéken. Azon keresztül haladjunk tovább, majd a német tengeraltjáró roncsaiban ússzunk addig, amíg el nem érjük a ládát.

Lara kiveszi belőle a lándzsahegyet, a Spear of Destiny-t, majd néhány rozsdás fémgerenda esik rá. Valószínűleg nagy baja nem esett, viszont a búváröltözet megsérült, innen már csak annyi oxigénünk maradt, amennyi éppen Lara tüdejében figyelt, ezzel kell visszajutnunk egészen a tengeraltjáróig. Gyorsan kell úsznunk, precízen kanyarodnunk, ha a másik útvonalon a sodrást kihasználjuk, visszaérünk mielőtt Lara megfulladna.

### 07 – Sinking Submarine

Az átvétető moziban fellobbant Sergei és a lándzsafej, ennek következtében az egész tengeraltjáró megsérült és süllyed, Lara pedig kiütötte a fogva tartóit, így ismét a tengeraltjáró fedélzetén vehetjük át az irányítást. Másszunk le a létrán és haladjunk, amíg el nem érünk egy lángholó folyosóhoz. Ezen ugrálunk át az ebédlőig, a folyosóról nyíló kabinban akár egy Uzi-t is zsákmányolhatunk. Az ebédlőben, hogy elkerüljük az áramütést, az asztalokon ugrálva haladjunk tovább. A kábeleknél ugorjunk ki az ebédlőből, menjünk jobbra, nyirjuk ki a katonát és vegyük fel a Swipe card-ját. Ezután az elektromos ebédlőn és a lángholó folyosón keresztül jussunk vissza az utolsó kód-kártyás ajtóhoz, amit nem tudunk kinyitni a megfelelő eszköz hiányában, nyissuk ki és haladjunk arra tovább.

Találunk egy elektromos folyosót, majd miután felmászunk a létrán, egy elektromos irányítószobát is. Ezeket hagyjuk későbbre, menjünk inkább a hidra és nyissuk ki a hátsó ajtót, ahol Yarofev admirális megajándékoz minket egy Silver key-el. A hidon a térképasztal tetejéről löjük le a szellőzőrácst, majd ugorjunk és másszunk be a szellőzőrendszerbe, ahogy szoktuk. Itt kússzunk jobbra, majd a csapóajtót át másszunk le és kapcsoljuk le a magasfeszültség kapcsolót. Ezután jussunk vissza a hid előtti szikrázó, elektromos szobához, természetesen a probléma meg lett oldva, simán besétálhatunk és összeszedhetünk mindent. Találunk itt Desert Eagle-t, Nitrogen canister-t és egyebet is. Menjünk ki, egy szintet le, és most már átmehetünk a magasfeszültségű folyosóra is, a Silver key segítségével benyithatunk a konferenciaterembe. Itt nyissuk ki minden szekrényt és szedjük össze minden cuccot, az Oxygen canister lesz ami igazán kell nekünk, ha megvan, irány a konyha (a tűzes folyosón és a már nem elektromos ebédlőn át). Ut közben néhány katona támad ránk, szedjük le őket, az általuk elejtett Bronze key-t pedig szedjük fel. A konyhában vegyük fel a padlón heverő Secret-et, majd menjünk vissza a hidra, onnan pedig ismét a magasfeszültségű kapcsolóhoz a szellőzőrendszeren át. A

Bronze key segítségével most már kinyithatjuk az itteni ajtót és megszerelhetjük a második Secret-et a fiókból. Ha ez megvan, menjünk vissza Yarofev admirálishoz, másszunk fel a létrán, végül pedig az Escape Pod-ban használjuk oldalt a Nitrogen és Oxygen canister-eket. Lara így sikeresen megmenekül a tengeraltjáróról.

### 08 – Gallows Tree

Ebben a történetben, ahogy az a leírásban is olvasható, a tinédzser Larát irányíthatjuk ugyanabban az öltözékben, amiben az előző rész elején. A zord írszigeten egy úton kapjuk meg az irányítást. Induljunk előre, hamarosan elérkezünk egy nagy szakadékhöz, nekifutásos ugrással célozzuk meg a túlodalt, ahol egy elérhető platformot látunk. Kapjuk el a peremet és oldalazzunk rajta balra a végéig, majd innen egy meredek platformra kell ugranunk és azon is megkapaszkodnunk. Itt először engedjük el a peremet, majd jobbra ugorjunk a barlangba a Shift + Alt + előre stílusú lapos műgráccsal. Gyűjtjük be a Secret-et, másszunk le a fák gyökereire, majd egy platformról egy barlangon keresztül jussunk vissza egészen a pálya kezdetéig. Ismét jussunk el a fent leírtak szerint oda, ahol elengedtük a meredek peremet, de ezúttal oldalazzunk ezen jobbra, a végén engedjük el a peremet, majd gyorsan kapjuk el az alatta levőt és kússzunk át a lyukon. Csússzunk le a másik végéig, majd a kis platformról kapjuk el a felettünk levő indákat és másszunk át fűggeszkedve a szakadék másik oldalára. Kövessük az utat, jobbra vegyük fel az energiacsomagot, majd balra csússzunk le az akasztott démónhoz.

Itt már vigyáznunk kell, hogy az im ne szurkálja meg Larát, ne időzzünk sokat egy helyen. Menjünk ahhoz a falhoz amerről jöttünk, a sarokban felugorhatunk, elkaphatjuk a meredek peremet, majd erről hátraugorhatunk egy platformra, ahol egy újabb Secret-et gyűjthetünk be. Innen menjünk a kút mellett járathoz, ugorjunk fel, és a plafonon fűggeszkedve másszunk amíg tudunk. A szikla széléről helyből ugorjunk a kút felé, így sikerül beleugorunk, majd ússzunk addig, amíg ki nem jutunk a házhoz. Másszunk ki a vízből és nekifutással ugorjunk a ház előtti részről a hosszú lejtős platformra, arról pedig ugorjunk hátra a ház sarkába. Másszunk be a házba és vegyük fel a Rubber tube-ot (gumicső) a fiókból, ezután menjünk ugorjunk a lyukba, ússzunk át rajta, és ismét a ház előtt bukkanunk fel. Most már más tennivaló nincs itt, ugorjunk a másik medencébe, onnan pedig könnyen visszajuthatunk egy járaton át a kúthoz.

Menjünk a toronyhoz és másszunk át a részen alul. Haladjunk az úton, a végén vegyük fel a Pitchfork-ot, és a Rubber tube segítségével kapunk egy Catapult-ot (csúzlít). Másszunk fel a ledeszkázott ajtóhoz, használjuk a Catapult-ot, mire a fél harangtorony összedől, mi pedig folytathatjuk az utunkat. Vegyük fel az Iron clapper-t (a harang fényelve), majd a hátsó járaton át menjünk a kriptákhoz, ahol másszunk ki a járatból. Balra menjünk az első kriptába és vegyük fel a fáklyát, a következő két kriptá üres, a harmadikban Ctrl-al gyűjtjük meg a fáklyánkat az ottani fáklya segítségével. Az utolsó kriptá üres, a dobtetőn sem tudunk még semmit sem tenni, így a lyuknál kell az utunkat folytatni. Dobjuk a lyukba a fáklyát Space-el, másszunk le és vegyük fel újra. Az előtünk levő csapdát kerüljük ki jobbra, a következő elágazásnál ismét jobbra forduljunk. A csapda aljánál dobjuk le a fáklyát átmenetileg, majd a Shift segítségével besétálhatunk

biztonságosan a dárdák közé, ahonnan beúszhatunk a harmadik Secret-ért egy rekész. Vegyük fel ismét a fáklyát, induljunk vissza, az első elágazásnál egyenesen menjünk, aztán forduljunk jobbra. Itt megtaláljuk az akasztófa gyökereit, a fáklya és a Ctrl segítségével gyűjtjük fel a platformról, erre megkapjuk a Heart-ot (a démon szívét). Dobjuk el a fáklyát és vegyük ezt fel, majd miután Lara találkozott Dunstan atyával, kövessük a papot.

Miután csúszunk valamennyit, ismét a kútnál találjuk magunkat. A szokott útvonalon jussunk át a toronyon és járaton keresztül a kriptás dombra, majd a dombtetőn használjuk a lyuknál a Heart-ot. Ekkor minden kriptából kimáshozik egy imp és megindulnak Lara felé. Gyorsan rohanjunk be az ajtón és nézzük meg a mozt. Itt fontos, hogy az Iron clapper nálunk legyen, az animációban láthatjuk, hogy ez óvja meg a lányt az impektől. Ezután Lara kinyit egy ajtót a padlón, amin keresztül kövessük a lineáris utat futva, kúszva és mászva, végül elérkezünk a kápolnához és rögtön jön a következő pálya.

### 09 – Labyrinth

A kápolna belsejében kapjuk meg az irányítást, pár lépés után láthatjuk, hogy egy szerzetes szellem valami jogar szerű tárgyat babrál a szomszéd teremben. Menjünk a terem másik végébe a kövekhez és toljuk be őket a következő sorrendben: középső, bal oldali, jobb oldali. Most már átmehetünk a másik terembe, de vigyázzunk a most megjelent harcias csontvázakkal. Mi is matassunk ott, ahol a szerzetes, Bone dust (csontpor) kerül így a tárgylistánkbá, amit az előző teremben az urnánál használjunk, hogy előzzük a csontokat és kinyissunk egy újabb ajtót. A kezdőpozíciótól a kinyitott ajtó mögött másszunk fel és kapcsoljuk át a kapcsolót, ezután a másik teremben a most kinyitott ajtón a mögött kisdzhetjük a falon található lyukból az első Secret-et a Ctrl segítségével. Nincs már itt több dolgunk, csússzunk le a kezdőpozíciótól levő ajtó mögött, essünk bele a zavaros vízbe, majd ússzunk fel és másszunk ki.

Induljunk el felfele a „lépcsőházban”, az első kijáraton menjünk ki, majd a hid elején nekifutásból ugorjunk balra. A peremen kapaszkodva oldalazzunk jobbra, másszunk fel ahol tudunk, majd ismét ugorjunk nekifutásból a következő platformra, onnan pedig menjünk a járatba Secret-et gyűjteni. Ha ez megvan, jussunk vissza a hidra és menjünk be a középen található toronyba. Húzzuk meg a kart, mire a torony kettőt fordul, így természetesen a hidon egy másik „lépcsőházba” megyünk vissza. Itt megint induljunk el felfele, majd a következő kijáratnál menjünk ki ismét a toronyba, azonban most ne húzzuk meg a kart, találunk egy másik hidat is, azon menjünk tovább. Menjünk fel a „lépcsőházban” a legfelső kijáratához, és azon menjünk ki a toronyba. A toronyban most egy könyvet találunk, a Bestiary-t (démonenciklopédia), ezt vegyük fel, ezután az ablakból nekifutásos ugrással átjuthatunk az ajtóhoz, felmászatunk és folytathatjuk az utunkat.

Az ajtó után egy világító szellemmel találkozunk, ez fogja nekünk a helyes utat mutatni, így nem fogunk eltévedni. Először ugorjunk fel, kapjuk el a peremet és másszunk fel, majd átlassan ugorjunk a mászható plafonra és másszunk rajta a repedésig. Erresszük el a plafont, majd rögtön kapjuk el a peremet és másszunk be. Hamarosan egy dárdás csapda áll közénk és a Secret közé, ebbe ereszkedünk le, de ne engedjük el a peremet, a peremen fűggeszkedve másszunk át a csapda másik oldalára, ahol kimászva végre felszedhetjük a Secret-et. Jussunk



ki és ismét ugorjunk fel az első platformra, de most a mászható plafon helyett nekifutással ugorjunk át a vékony deszkalakra, kapjuk el a szélét és másszunk fel. Innen a másik vékony deszkalap a cél, nem csúszunk le róla, még ha csúszósan meredeknek is tűnik, ismét nekifutásos ugrást kell alkalmazni. Menjünk az úton, menjünk fel, csúszunk le, fel ismét és végül ki, kövessük végig a szellemet. Itt kint néhány lassú szörny támad ránk és néhány lyuk akadályoz minket. Ez egyszerű rész, ha követjük a szellemet, nem várjuk be a szörnyeket és nem esünk a lyukakba, hamar elérjük a labirintus végét. Itt csúszunk le, és a nyitott koporsó ajtón keresztül hagyjuk el a pályát.

## 10 – Old Mill

Az újabb helysínen, miután Dunstan atya magára hagyta Larát, ismét megkapjuk az irányítást. Egyesenes nem mehetünk tovább, a szürke kő átlépések egy élőhalott kozák lovas mindig helyben hagyja Larát, így balra kell folytatnunk az utunkat a barlangon át. Az első elágazásnál menjünk jobbra a nagy szakadékhöz és kötélhez. A kötélről, miközben az impek egyfolytában hajigálnak minket kövekkel, arra a magasabban fekvő platformra kell lendülni és ugrani, amit a kamera először mutatott. Vegyük fel a tárgyat, ami egy fálya, majd csúszunk le a kezdőpozícióba és menjünk vissza a barlangba. Az előző elágazásnál a harmadik irányba haladjunk, majd a következőnél balra, itt gyűjtsek meg a fálkyát. Menjünk vissza a kötélhez és dobjuk le az égő fálkyát az impeknek, célozzunk a leghosszabb sarokba, remélhetőleg akkor nem pattog le a mélybe a fálya. Ha jól csináltuk, ezután az impek a fejüket fogva körbe-körbe rohannak, bennünket többet nem bántanak. Ugorjunk ismét a kötélre, most azt a fémrácsos ajtót célozzuk meg, majd ott a Ctrl segítségével tépjük ki az egyik rácsot, ami ismét feszítővassá alakul át a tárgylistánkban. Szökjenünk hátra, kapjuk el a peremet és essünk le a kezdőpozícióba. Jön a kötél harmadszor, ezúttal a szemközti területre kell ugranunk, ha a szürke sziklát célozzuk meg, sérülés nélkül megússzuk a nagy ugrást. Itt csupa meredek tetű sziklát látunk, ezeken általában szikláról sziklára kell ugrálni. Az egyetlen nem meredekről kell kezdeni, amikor rálépünk a meredekre és csúzni kezdünk, tartsuk nyomva az Alt-öt és a balra irányít is, átugrunk a következő sziklára, onnan a következőre, onnan pedig tovább. Ekkor kezdjük nyomni a Ctrl-t, így megkapaszokunk ennek a peremében, ha jól csináltuk. Ezen oldalazzunk jobbra, húzzuk fel magunkat, majd amikor ezen is elkezdünk csúzni, ugorjunk tovább, a következőről ismét tovább, majd ismét nyomjuk a Ctrl-t, hogy a szűk rés peremét elkapjuk. Másszunk be a résbe és másszunk körbe ameddig lehet. A végén másszunk ki, de ne essünk le, fűggeszkedve oldalazzunk balra, majd ismét másszunk fel a résbe ahol tudunk. Másszunk le, majd a feszítővas segítségével törjük le a Chalk-ot (kréta) a köről. Másszunk ki az impes platformra, majd másszunk be alul a résbe egy Secret-ért. Innen is kússzunk ki és jussunk vissza a barlang százához, a kezdőpozícióhoz. (Helyből ugrás a kezdőpozíció alatti platformra, onnan pedig felugrás és felmászás.)

Végeztünk a köteles részel, menjünk vissza az ismert módon a pálya legelejeire, majd a szürke kőlapon használjuk a Chalk-ot. Egy látványos mozi következik, amiben Lara egy pentagrammot rajzol a kőre, a kozák megpróbálja megölni, de Patrick Dunstan atya is előkerül és megmenti a lány életét. Ekkor a kozák lovas

elrabolja a papot, mi pedig végre tovább-mehetünk a szürke kő mögé. A barlangnál csúszunk le és kövessük az utat, hamarosan megint mozt kapunk. Ebben a főszereplők ugyanazok, a kozákról megtudjuk, hogy 700 éves és Vladimir Kaleta névre hallgat, továbbá a völgy fogja, mert a démonok nem tudnak átkelni a folyóvízen. A következő küldetésünk is ezzel kapcsolatos, ha az atyát viszont akarjuk látni, meg kell állítanunk a szélmalom és vízimalom által hajtott folyót a két malom visszakapcsolásával.

Ezek után végre visszakapjuk az irányítást. Menjünk át a kozák háza és a vízimalom között, majd az ottani víz felett ugorjunk át, elérkezünk a szélmalomhoz. Balra két barlangot fedezhetünk fel, kússzunk be a másodikba, vegyük fel az energiacsomagot, majd rohanjunk át a tűzön és ugorjunk a vízbe. A lángokat az alacsony plafon miatt nem tudjuk átugrani, így az energiavesztéséget az ímént felvett energiacsomaggal kell pótolnunk. Ezután vegyük fel a Secret-et, és a két medencén keresztül hagyjuk el az első barlangot (tehát a két barlang egy egyirányú barlang két vége). Most a nagy tóba ugorjunk és ússzunk körbe. A mélyebb részen egy Swampy nevű vörös lényt fedezhetünk fel, amint az arany és ezüst gyűjteménye felett őrködik. Amikor éppen nem látjuk, ússzunk a csecsebecséhez és emeljük el gyorsan a Silver coin-ját. Ha nem sikerül, kölcsönös adok-kapok üteg következik egy animációban, és próbálkozhatunk újra. Ha nálunk van a Silver coin, Swampy üldözni kezd minket. Ússzunk a ketrechez, használjuk rajta a Silver coin-t, majd nézzük meg az új mozt. Swampy csapdába esik, az impek pedig felhúzzák a ketreget és megeszik.

Ússzunk vissza Swampy területére, és onnan tovább a mélyvízben, ússzunk be a szélmalomba. A szélmalom belsejében menjünk fel egészen a forgatható kerék kapcsolóig. Ez egy nem túl nehéz időzített szekvencia lesz. Húzzuk meg a kereket háromszor, nekifutásból ugorjunk a vízszintes rúdra, kapjuk el Ctrl-al, majd ugorjunk tovább, arról a platformról pedig ugorjunk gyorsan a középső platformra és kússzunk át a lezáró ajtó alatt. Ha sikerült az ajtó mögé jutnunk, ugorjunk fel és másszunk feljebb, majd onnan a kapcsoló irányába ugorjunk le a Ctrl nyomvatartása mellett, így elkapjuk és átkapcsoljuk a kapcsolót, kikapcsoljuk a szélmalomot és lelassítjuk a folyót. Ezután már lecsúszhatunk a csúszdán, ússzunk ki a szélmalomból, majd miután kimásszunk a tóból, menjünk vissza egészen a kozák házáig.

Most menjünk a ház másik, bal oldalához és ugorjunk a vízbe. Ússzunk körbe, valahol pont a ház mögött kiúszhatunk balra egy járatba egy Secret-ért, majd ússzunk tovább, és menjünk vissza a kozák házához. Ismét a bal oldali vízbe menjünk, de ne ússzunk be a sziklák alá, hanem előtte másszunk ki a vízből balra. Ugorjunk fel és kússzunk át a járaton, majd másszunk le, szaladjunk, kússzunk, a végén pedig másszunk fel a platformra, ahonnan jó panoráma nyílik a kozák völgyére. Innen nekifutásból ugorjunk a másik szürke-fehér sziklák platformra. Itt jól látható, hogy a háztető kevésbé meredek pontjára kell nekifutásból ugrani, majd tovább a bejárat fölé helyből, majd a másik kevésbé meredek pontra ismét nekifutásból. Innen nekifutásból kell átugrani a vízimalom tetéjére, ez elég nehéz ugrás, de a megfelelő szögből a Shift + Alt + előre stílusú lapos műugrással könnyebben elérhetjük a célt. A vízimalomba a kis résen át kell beszállítani, ezt a legegyszerűbben úgy tehetjük meg, ha másszástól ugrunk be az Alt segítségével. Bent találunk egy forgatható kapcsolót,

ezt fordítsuk el, és pontot tettünk a történet végére. Az atya megmenekül, Lara visszaküldi a kozákat a pokolba, végül a két démonirtó elhagyja a szigetet.

## 11 – The 13<sup>th</sup> Floor

Ebben a futurisztikus részben Lara úgy néz ki, mint Trinity a MatriX című kultuszfilmben. Fekete, fényes, testhez álló PVC ruhát kapott, headset-et és napszemveget. A látványos belépő után a szellőzőjáratban vehetjük át az irányítást, miután a hacker társunk, Zip befejezte a monddokáját. Balra löjünk ki a rácsot és kússzunk a járat végéig. Onnan kússzunk tovább balra a mozgó lézerek alatt, csak akkor álljunk fel, amikor ezek elhaladtak felettünk, ugorjunk át a kis lézeres lyukat. A járat végében először kússzunk jobbra és szaltózzunk be a raktárba. Gyűjtögessünk, találunk egy Hammer-t (kalapács) is, majd a ládáról nekifutásból ugorjunk vissza a szellőzőjáratba és kússzunk vissza jobbra. Itt is löjünk ki a rácsot és kússzunk tovább, majd a járat végén szaltózzunk jobbra, amikor a mozgó lézerek máshol pásztáznak. Kússzunk az emelkedőn, majd ha a lézerek mögénk kerültek, álljunk fel, fússunk végig, és a járat végén kússzunk balra. Hamarosan végre beszállíthatunk a fegyverszobába, ahol az első Secret-et felvehetjük, majd menjünk vissza ugyanezen az úton a pálya kezdetéhez. (Aki nem gyűjti a Secret-et, mindezt kihagyhatja, bár a kalapács nélkül egy kicsit nehezebb dolga lesz.) A pálya elején is megjelent két veszélyes lézer. Amikor az alsó lézer távolodik, kövessük addig, ahol a felső még nem ér el minket. Amikor az is távolodik, kövessük azt is, futás közben ugorjunk át a visszatérő alsó lézert, majd a legutolsó pillanatban kússzunk el küszni. Így bekússzunk a járat túlsó végébe, odáig már nem ér el az alsó lézer, a felső pedig felettünk mozog. Amikor a felső távolodik, gyorsan másszunk fel a létrán.

Kövessük a szellőzőjáratot, majd a végén törjük le a lakatot a Hammer segítségével (ha nincs nálunk, akkor le lehet lőni, és egy veszélyesebb rövid mellékúton jutunk ugyanoda). Másszunk fel a létrán, a lézeres részen akkor másszunk át, amikor a lézer pont elhaladt balra. Itt zárva van az ajtó, a fehér falat löjünk ki és arra folytassuk az utunkat. A szellőzőakna végén másszunk ki a folyosóra, majd löjünk le jobbra a rácsot, másszunk be a járatba, löjünk le a járat másik végén is a rácsot és másszunk ki. Az üveg mögött egy őrszék, ha bekússzunk az asztalhoz és halkán emeljük a High level access card-ot, nem ébred fel, nem aktivizálódik a plafonon a gépgyű sem, és a másik őrszék sem jelenik meg. Ugyanígy itt halkán ki is nyithatjuk az ajtót a kártyával és gyűjtögethetünk mögötte. Ha itt végeztünk, kússzunk vissza a folyosóra és használjuk a liftet.

A 16-odik emeleten, miután likvidáltuk az őrket, menjünk balra és nyissuk ki az ajtót a High level access card-al. Itt is van automata gépfegyver, de ez nem annyira érzékeny, ha nem bántjuk a narancssárga kutatókat nem jön elő. Nyomjuk meg a teremben található egyetlen gombot, menjünk vissza a lifthez és onnan menjünk tovább a folyosón. Elérkezünk az Iris feletti részre, innen csak a szemközti ajtón tudunk továbbmenni, menjünk arra. Itt osztják a narancssárga védőruhákat, nyomjuk meg a zöld gombot a kutató oldalán és vegyük fel az Access code disc-et. Menjünk vissza egészen a liftig, annak segítségével pedig a 13-adjik emeletre, a folyosó másik végébe. Használjuk a gépnél az Access code disc-et és másszunk be a kinyitott szellőzőjáratba. Itt sorozatos robbanások

fogják megkeseríteni az életünket, rohanjunk a póznához, kapjuk el, csúszunk le a közepéig, onnan pedig ugorjunk hátra. Vegyük fel az itt található Secret-et, majd innen már leugorhatunk a pózna aljához és folytathatjuk az utunkat kúszva.

A következő csarnokban két Dredd Bíró kinézetű veszélyes ellenféllel kell végeznünk. Egy találatuk is fele energiánkba kerül, és kizárólag egy célzott fejlődéssel lehet őket gyorsan ártalmatlanná tenni. Ha ez sikerült, az emeleten hátul, és a földszinten a bal hátsó High level access card-al nyíló ajtó mögött gyűjtögethetünk. Ezután a csarnokban nyissuk ki a nagy ajtót szintén a High level access card-al, mögötte pedig szedjük le a Dredd Bíró ürgét a szokásos fejlődéssel. Vegyük fel az általa hátrahagyott Iris lab access disc-et és használjuk a konzolon. Itt egy elég veszélyes rész jön egy gépgyűával és egy járőröző őrral. Ha kinyitjuk az őrt és átjuttunk a következő laborba, Zip ránk szól, hogy nehegy leljük az itteni narancssárga kutatót. Itt is két megoldást választhatunk, ha teljes Secret kollekciót szeretnénk, válasszuk a nehezebb utat és pumpáljuk tete ólommal a kutatót. Ekkor az itteni ajtó zárva marad, viszont az előző U alakú folyosó másik végén kinyílik egy újabb, ahonnan nagyon sok őrszék jön ki. Arra folytassuk az utunkat, közben ritkítsuk az ellenség sorait. Az út végén kússzunk a következő folyosó közepére, majd amikor a mozgó lézer elhaladt jobbra, szaladjunk balra és vegyük fel a harmadik Secret-et. Amikor ismét jobbra ment a lézer, fússunk vissza közepre, másszunk, majd amikor a lézer elhaladt balra, fússunk ki jobbra az ajtón át. Ezekhez a lépcsőkhöz jutunk akkor is, ha lemondunk a Secret-ről, és a kutatót arra kényszerítjük, hogy segítsen az ajtót kinyitni. Menjünk fel a lépcsőn az Iris feletti szobába, az itt található kapcsoló időzített, de nem veszélyesen nehéz. Kapcsoljuk át, ekkor kikapcsolódik rövid időre az Iris körül energiamező, ezután szaladjunk ki, végig le a lépcsőn, lent ki az Iris-hoz és vegyük fel, ha még időben érkezünk. Ezt követően hagyjuk el a termet a másik ajtón át.

## 12 – Escape with the Iris

Most az épületirodászárnyában kezdünk, pár lépés után Zip felszólít minket, hogy tegyük le a fegyverünket a tartóba, ha odamegyünk Lara így is tesz. A szürke folyosórész egy fegyvertelítő röntgen, ha fegyverrel megérintjük azt rajta biztos halál vár ránk. A plafonon itt még láthatunk egy kis repedést, ha Ctrl-al felugrunk kinyithatjuk, sajnos egyelőre egy zárt ajtó van mögötte. Induljunk fegyvertelenül a szürke zónába, ahol Lara csontvázat irányíthatjuk. Az első ládát ne nyissuk ki, bomba van benne. A következő folyosóról menjünk ki az egyetlen ajtón ami kinyílik számunkra, majd a következő szűk folyosón is a szemközti ajtón át folytassuk utunkat. Vegyük fel a Chloroform-ot a szekrényből, majd a folyosóról a következő szobába is menjünk be, itt a Cloth-ot gyűjtjük be a fiókból. Mielőtt ide beléptünk, láthatunk a folyosó végén strázsáló őrt. Használjuk a Chloroform-ot a Cloth-al, a Chloroform soaked cloth (kloroformmal átitatott ruhadarab) lesz az eredmény. A Shift-el settenkedjünk az őr mögé, majd a Ctrl és a kloroform segítségével tegyük ártalmatlanná. Most visszamehetünk az előző folyosó utolsó szobájába, plusz a következő folyosó szobáit is fosszuk ki, az utolsóban egy Restroom access card-ot (a mellék helyiség kódkulcsa) plusz kinyithatunk. Menjünk vissza az előző folyosó elejére, itt a mellék helyiség, ami csak kártyával nyílik. Ússzuk be a konzolba a kártyán látható „8526”-os számot, majd menjünk



a férfi WC-be és rúgjuk be az első ajtót a Ctrl-al. Itt is találunk egy repedezett plafonrészt a fejtűn felett, nyissuk ki és másszunk fel a járatba.

A lyuknál szökkenjük hátra, kapjuk el a peremet, ereszköz el, innad kapjuk el az alatta levő peremet is, majd nem leeshetünk úgy, hogy nem zúzzuk halálra magunkat földet éréskor. Másszunk ki a járat végén hátrafele, majd másszunk le a mászható falon a liftaknában ameddig tudunk. A mászható rész legalján, ha a Ctrl mellett a lefele irányt is nyomjuk, Lara kicsit hintázik jobbra, balra és előre. Amikor előre lendül ki, engedjük el a Ctrl-t, és a kis járatban felvehetjük a Secret-et. Innen ugorjunk rá a rúdra, azon pedig másszunk fel a rúd tetejéig. A rúd tetejéről egy kicsit másszunk vissza, majd ugorjunk hátra, a lifteknél egy kis platformra érkezünk. Láthatunk egy vízszintes rudat a lift és a fal között, oda kell átugranunk egy nekifutással ugrással, onnan pedig a szemközti platformra. Innen egy átlós ugrással ugorjunk a lift tetejére, kapjuk el a peremet, másszunk fel, majd a lift tetején levő csapóajtón keresztül ereszkedünk a lift belsejébe. Nyomjuk meg a gombot a lift kapcsolótábláján és menjünk ki a liftből. Itt egy ór áll háttal nekünk, a Shift segítségével settenkedünk a másik lifthez, a gombbal nyissuk ki a liftajtót, sétáljunk be és indítsuk el a liftet. A lift megy egy kört a liftaknában, majd amikor az ajtó kinyílik, szembetaláljuk magunkat egy Dredd Bíróval és két másik fegyveres őrral. Zip azt ordítja a fülünkbe, hogy azonnal indítsuk el a liftet, tegyünk is így, rohanjunk a kapcsolótáblához és nyomjuk Ctrl-t újra. A lift a nagy lövöldözéstől megsérült és zuhanni kezd, amikor megkapjuk az irányítást, nagyon gyorsan ismét rohanjunk a kapcsolótáblához és ismét nyomjuk meg a Ctrl-t. Ezzel bekapcsolunk a lift fékrendszerét, a lift így is a földszinten törk darabokra, de Lara ekkor túléli a zuhanást.

Miután Lara feltápáskodott, másszunk fel a rácson a lift roncsának tetejére, onnan helyből ugorjunk a vízszintes rúdra, onnan pedig a szemközti platformra, amire másszunk fel megkapaszkodás után. Itt másszunk fel a mászható falon, és nagyjából a felénél ugorjunk hátra, ha jól csináltuk egy újabb platformra érkezünk. Innen nekifutásból ugorjunk a következő rúdra, onnan a szemközti platformra, ahol másszunk fel a szellőzőaknába. Az akna végén ismét egy könnyebb ugrálás rész jön, csúszunk le az első csúszdán, majd a második csúszdáról ugorjunk a rúdra. Ezen pörögünk addig, amíg a tűz visszavonul, majd ugorjunk át a következő rúdra. Ezen a rúdon is pörögünk, amint kiálszik a tűz előttünk, azonnal ugorjunk, majd szökkenjük hátra, amíg le nem esünk a peremről, aminek a szélét természetesen kapjuk el. Így elkerültük a második, veszélyesebb tüzet is. Oldalazzunk, másszunk fel a platformra, majd nekifutásból ugorjunk a falban látható résbe. Itt ismét egy kötél, pontosabban most rúdon kell átgyalogolnunk a már ismert módon. A túlóldalon csúszunk le végig, majd kúszunk ki a folyosóra és rohanjunk a folyosó jobb végébe. Itt az ór mindig észrevesz minket, egy kicsit álljunk meg a zöld akvárium előtt, így az ór miközben ránk lövöldöz kilövi nekünk az akvárium üvegét. Az üveg mögött vegyük fel a Secret-et, majd a folyosón kerüljük meg az akváriumos részt, mind egy merre. Itt menjünk fel a lézerekhez, egy mesterlövész fog ránk lövöldözni, csak a gyors mozgás segít a golyók elkerülésében. Menjünk ezen a szinten körbe a szemközti ajtóhoz, másszunk fel az ajtó baloldalán levő rácson a következő peremszintre, ezen pedig ismét menjünk

az átellenes oldalra. Nyomjuk meg az itt található gombot, ez deaktiválja a lézert, majd mozogjunk a poroltó körül, amíg a mesterlövész el nem találja, majd az így kirobantott járatban vegyük fel a harmadik Secret-et. Most másszunk vissza az alsóbb szintre és menjünk be a kinyílt ajtón. A folyosó végén ne lépjünk le a mélyebb területre, mert alig látható halálos lézer védi, nekifutásból ugorjunk az akváriumhoz. Megjelenik egy ór és elkezd ránk lövöldözni, ha jó helyen állunk, akkor így kilövi az akvárium üvegét is, a kiömlő víz pedig zárlatot okoz a lézeres rendszerben, deaktiválja azt. Gyorsan kapcsoljuk át a kapcsolót, majd a közelebbi ajtón át rohanjunk tovább, a következő kanyarban pedig balra. A másik ajtóból egy Dredd Bíró is kijön, így már ketten lesznek a nyomunkban. Ebben a szobában bezáródik mögöttünk az ajtó, így egy kis időt nyerünk, amíg az üldözőink nem nyitják egy lángvágóval. Azonban a szoba másik ajtaja is zárva van, és a mozgásérzékelők két gépgyűt is aktiválhatnak, ha gyorsan mozogunk. A Shift segítségével lassan menjünk a két kapcsolóhoz, kapcsoljuk át őket, majd menjünk ki a folyosóra, rohanjunk végig rajta, a vége előtt pedig be jobbra az ajtón. Ide, a teleport szobába már nem követnek minket. Menjünk be a nyitott ajtón, a plafonon nyissuk ki a bukóajtót és másszunk át az ott található járaton. Használjuk a gép kapcsolóját, ezzel a röntgensugarakat bekapcsolunk a doboz szobában, ha visszamászunk láthatjuk, hogy melyik az az egyetlen doboz ami nem bomba. Ebből a dobozból vegyük fel a Teleporter disc-et, kúszunk vissza a teleport szobába és használjuk a bejáratnál található gépen. Most menjünk az X-el jelölt teleportba és használjuk az Iris artifact-et a teleportáláshoz.

Egy kis animáció után a másik teleport szobában találjuk magunkat. Másszunk be a padlón levő lyukba, majd kúszunk a rácshoz és használjuk a távcsövünket maximális zoom-mal. Amikor az ór beüti a panelba az ajtót nyitó kódot, ezt jegyezzük meg. Másszunk ki a szellőzőrendszerből, menjünk a konzolhoz, majd amikor az ór kijön a szobából és elindul balra, üssük mi is be a konzolba a számot, ami „1672”, majd halkan oszonjunk be az ajtón a Shift segítségével, így az ór nem vesz észre minket. Eljutottunk az első röntgenes fegyverdetektor mögé, kapcsoljuk ki az itt található kapcsolóval, majd másszunk ki a teremből a vörös lyukon át. Másszunk fel a rácson, majd bukfencezzünk le a lyuknál és visszaérünk oda, ahol leraktuk a fegyverünket. Most már felvehetjük a fegyvert és sértetlenül átmehetünk vele a szürke folyosón. A következő folyosón a monitor melletti poroltó lövík szét, az pedig kirobantja a tűzlépcsőhöz vezető ajtót, azon át hagyjuk el a pályát.

### 13 – Red Alert!

Elérkeztünk a legutolsó pályához, a kezdőpozícióból rögtön leléphetünk a távcsöves lézer segítségével egy Dredd Bíró, aki egy magasabb lépcsőfordulóban őrködik. Induljunk felele a lépcsőn, a törött lépcső tetejéről nekifutással ugrással jussunk tovább. Menjünk feljebb még egy lépcsőn az ajtóig, majd a következőn szaladjunk és nekifutásból ugorjunk a közepén, ugyanis ez le fog szakadni alattunk. Várjuk meg amíg elmegy a helikopter, majd másszunk le a félig leszakadt lépcső maradványain és másszunk be balra egy nyílásba az első Secret-ért. Másszunk vissza és folytassuk az utunkat a következő lépcsőn, majd a tetejéről helyből ugorjunk a következő platformra. Újabb nekifutásos ugrás a szemközti

oldalra, majd ismét szaladjunk és nekifutásból ugorjunk a következő lépcső közepére, ez is a mélyben fog kikötni.

Rúgjuk be Ctrl-al a repedezett falat, kúszunk át rajta, majd a következő szobában kapjuk el és nyissuk ki a felettünk levő, nehezen észrevehető csapóajtót. Másszunk fel, majd jobbra a távcső infra módjával láthatjuk, hogy öt darab infravörös, halálos lézer állja az utunkat. Vegyük fel a dobozokról a löszereket (a Grappling Gun Ammo-ra mindenképp szükségünk lesz), majd lövík ki a lézeres távcső segítségével a lézerek túlóldalán levő csapat a gőzölgő csövön. A gőz ezután mutatja számunkra a lézereket, ezzel segíti az átjutást. Jó segítség lehet még az, hogy a lézerek a fehér csikoknál vannak és mindig kétszer tűnnek el, egyszer rövidebb, egyszer hosszabb időre. Ha átjutottunk, menjünk tovább és liftezzünk. Itt egyelőre csak egy ajtón mehetünk be, nyomjuk meg a gombot és nagyon gyorsan lövík le a céltáblákat. Ha jól csináltuk felgyullad a lámpa, és a szomszéd ajtón is bemehetünk folytatni a lögyakorlatot. Itt is a gomb megnyomása után kell lelépnünk a céltáblákat, de ez sokkal nehezebb, ha a céltáblák elhagyják a pályát felét, halottak vagyunk. Ha ezt is sikeresen teljesítettük, kinyílik az ajtó, szaladjunk ki a folyosóra a gáz elől.

A folyosó végén van a két fegyverraktár, menjünk először a jobboldaliba és a zöld lézernél vegyül fel a Grappling Gun-t (kötelvető). Szedjük össze mindent, a Grappling Gun Ammo-t is, majd menjünk a következő gyakorlótérre. Másszunk fel a legmagasabb ládára, majd a Grappling Gun-nal célozzuk meg a tető közepén a rácst és lövík magunknak egy kötéllet. Ugorjunk a kötélre valamelyik ládáról, majd a falon levő kijárat melletti repedezett fal felé lengjük ki, kapjuk el a repedéseket és másszunk oldalra, ki a kijáraton. Csúszunk le a csúszdán, majd gyorsan küldjük át az örök vadászmezőkre a két Dredd Bíró, akikkel szembetalálkozunk. Menjünk be a másik fegyverraktárba is, és szedjük fel a Secret-et. Amennyiben elszurk az első lögyakorlatot, vagy kihagytuk a másodikikat, ez a Secret kimarad az életünkéből, de a játék továbbra is teljesíthető. Ezután az ismert úton menjünk vissza egészen a tűzlepcsőig.

Ismét használjuk a Grappling Gun-t, ezúttal fent középen a lépcsőket célozzuk meg. Ugorjunk az így készített kötélünkre a lépcső tetejéről nekifutásból, majd lendüljünk vele a túlóldalra és a lyukba ugorjunk be. Rögtön csúszni kezdünk a tűz felé, ugorjunk fel a peremre, majd kúszunk be a szellőzőaknába és kövessük a végéig. Itt bukfencezzünk le a szomszédos ládára átlósan, majd a távcső és lézer segítségével gyorsan intézzük el a lent kószáló őrt, ha jók voltak az automata gépfegyver nem aktíválódik. Ugrálva és mászva jussunk le, és az ajtó melletti kapcsolóval nyissuk ki az ajtót és távozzunk. A következő folyosón használjuk a liftet, majd a kötélre ereszkedő katonákat végezzük ki gyorsan. Menjünk az ajtó melletti zárszerkezethez, innen ugorjunk a kötélre, majd kilengés után a kötélről a dobozra. Ugorjunk fel Ctrl-al, és miután kinyitottuk az ajtót, másszunk fel és haladjunk a szellőzőaknában, hamarosan lecsúszunk egy csapóajtón keresztül egy másik szintre.

Haladjunk tovább, a lézeres elágazásnál csak egy irányba folytathatjuk az utunkat. A következő lézernél ismét ugyanez a helyzet, másszunk át a résen, utána pedig másszunk fel a rácson. Elérkeztünk egy terembe, ahol egy kopasz android szerű főnökkel kell megvívunk. Essünk le a dobozra, majd kezdjük el lövíni a főnököt. Amikor már félig fém, és a fém-

lába is szikrázik, célozzuk meg és lövík le a csövön levő csapat. Ekkor a kiömlő víz bizonyos magasságig feltölti a termet, a főnök pedig feldobja a talpát a zárlat hatására. A vízbe természetesen ezután ne érjünk, a magasfeszültség veszélyes számunkra. Nekifutásból ugorjunk átlósan a meredek platformra, aztán csak tartuk nyomva az Alt-ot, Lara automatikusan ugrik meg három a meredek platformokon, és a cső feletti normális platformon köt ki. Vegyük fel a csap feletti rácslát a Grappling Gun Ammo-t, majd a szellőzőakna tetejéről lövík a terem közepére ismét egy kötéllet a Grappling Gun segítségével. A platform végéből szökkenjünk egyet vissza, majd helyből ugorjunk a kötélre, lengjünk ki és jussunk be a szemközti járatba. Az itteni kapcsolótáblán kapcsoljuk át, majd ismét ugrás a kötélre, onnan a szellőzőaknára, onnan pedig jussunk le a száraz padlóra. Szedjük fel a Key bit (left)-et, majd az előző módon ismét jussunk fel a kapcsolóhoz, kapcsoljuk vissza, majd ismét lendüljünk a kötélre vissza a szellőzőakna tetejére, onnan pedig függeszkezdésből másszunk be a szellőzőaknába. (Azért kell a vizet visszazereszteni, mert a víz leeresztésekor bezáródik a kijárat is.)

Jussunk vissza az ismert úton az utolsó lézerekhez, ami időközben kikapcsol, mögötte folytassuk az utunkat futva, ugrálva és elugrálva a helikopter lövedékei elől. Ha elérjük a szobát megpihenhetünk, majd a következő helyszínen, a bárban ismét a rohanás jut nekünk osztályrészül. Szaladjunk be a bárpult mögé, ott már kúszhatunk is, majd a sarokban kapcsoljuk át a kapcsolót. Rohanjunk vissza az előző szobába, itt találkozunk az új kopasz android főnökkel. Innen rohanjunk vissza a folyosó elejére, de még előtte forduljunk be jobbra, amerre még nem jártunk. Itt legyünk nagyon gyorsak, a folyosó végén forduljunk balra, majd balra ismét, és az elágazásnál balra be a kapcsolóhoz. A fejünk felett a rácson át láthatjuk amikor a kopasz üldözőnk követ minket a folyosón, amint átlép a kapcsoló felett az L alakú helyiségbe, kapcsoljunk gyorsan, így két ajtó közé csapdába zárjuk. Ha sikerült a főnököt csapdába zárni, menjünk tovább az előző folyosón, be az egyetlen elérhető ajtón. Ez szó szerint egy gázos terület, a mélyebb részekben tudunk levegőt venni ha másszunk, egyébként Lara visszatartja a levegőt, így az időnk is lejár. Fessünk át a szemközti ajtón, majd az ottani ajtón át a szomszédos terembe. Itt húzzuk meg a kart és kúszunk át a résen a Secret-ért. Ezután szaladjunk vissza az első gázos terembe és menjünk át a másik, korábban zárt ajtón. A terem üvegablakán át láthatjuk, amint a csapdába zárt ellenfelünk fel-alá mászkál. Kapcsoljuk át a kapcsolót, ezzel a gázt átszivattyúzzuk a mi termünkbe, így hamarosan összeesik és kilehel a lelkét. Kapcsoljuk vissza a kapcsolót, majd menjünk vissza egészen a csapda kapcsolóig, azt is állítsuk vissza. Ezután bemehetünk a csapdáknak kinevezett L alakú helyiségbe és felvehetjük a Key bit (right)-ot, amit a főnök hátrahagyott. Kombináljuk a két kulcsdarabot, és kapunk egy Helipad access key-t. Menjünk vissza a helikopteres folyosóra, onnan vissza oda, ahol lecsúszunk erre az emeletre, és ott felugorhatunk és felmászhatunk egy falon. Visszaérünk a dobozhoz és a Helipad kapujához, nincs más teendőnk, használjuk a Helipad access key-t a zárszerkezetnél és hagyjuk el az épületet a kinyílt ajtón át. Dőljünk hátra és nézzük meg a játékot záró mozt, és hogy Bugs Bunny szavaival zárjam: „ennyi volt srácok”.

Credo

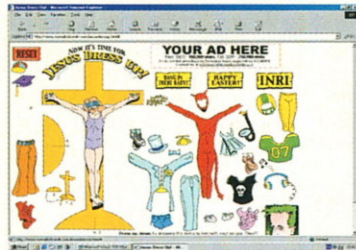


# SZÖSSZENET

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! Hát ha tudunk egy kicsit segíteni...

<http://www.normalbobsmith.com/jesusdressup.html>

Hát akkor kezdünk neki ebben a hónapban is a jobbnál jobb webite-ok meglátogatásához. Rögtön mindjárt itt van ez az épületes lap is, ahol magát Jézust kell felöltöztetnünk, keresztre feszített állapotában. A hardcore vallásosak, most biztos a szívükhöz kaptak, de a többieknek egyszerűen muszáj megnézni, mert nagyon forró. Régi, kivágható papírajátokra emlékeztető hangulata van, mert szinte bármelyik testrészére ráaggathatsz valami teljesen oda nem illőt (nem igazán akarom előlőni a bűvárszemüveg mélységű poénokat). Szóval nézzétek meg!



<http://www.bkv.hu>

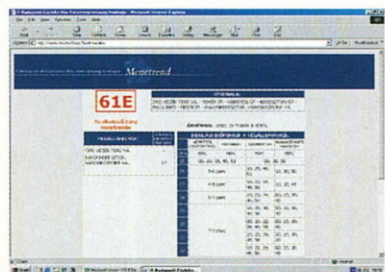
Dobjatok meg kövel, köpjétek le, vessetek meg, de tényleg jól láttok, ez itt a Budapesti Közlekedési Állomás... ööö, ízé, Vállalat hivatalos honlapja. Nem azért tettem be, hogy leírjam, milyen szép, meg milyen jó, hogy van rajta menetrend, meg utas tájékoztatás, meg minden ami még akár jóvá is tehetné a szájat, ha nem feledkeznénk meg arról az apró kis nüansznyi



problémáról, hogy ugye kérem szépen ez mégiscsak az a hárombetűs szervezet az országban, amit ép eszű embertől még nem hallottam dicsérni. Mindegy, a lényeg az oldalon található link, amivel személyesen is kapcsolatba lehet lépni a céggel, e-mail képében. Ki ne érzett volna

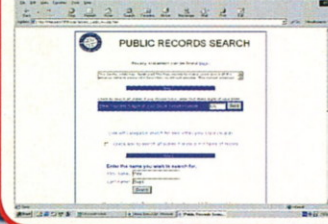
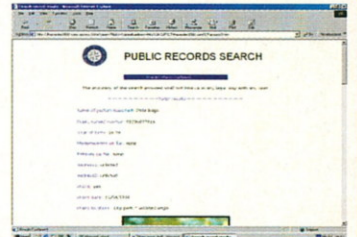
már ingerenciát, arra hogy egy valamelyik járaton kellemesen eltöltött zötykölődés után megköszönje ezt a megismételhetetlen élményt a BKV-nak. Na jó, nem ment el az eszem teljesen. (Ne) utáljuk a BKV-t izomból, (ne) küldjük neki az anonim anyázó leveleket mindennap, és (ne) buzdítsuk a lelkes fiatalságot is ugyanerre. Mindent a nemes cél érdekében!

Vezessenek az ellenőrök!



<http://thecenter2000.com/fbi.htm>

És most menjünk át picit (látszólag) komolyba, ugyanis rábukkanhatsz akár saját magadra is az FBI közép-kelet európai fényképes adatbázisában. Egy kis útmutató a kitöltéshez: minekután garantálom, hogy elkerekedett szemekkel fogod



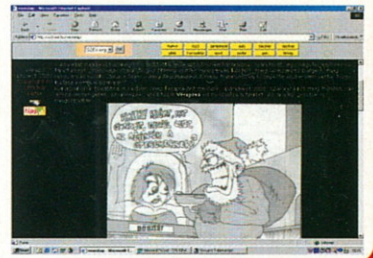
nézni a monitort... Szóval az első ablakba írd három nullát, míg a kis négyzetet hagyd beixeletlenül. Kis idő múlva megjelennek az adataid, és a fényképed... Utána pedig etesd be - akarom mondani: mondd el - a haverodnak is a fenti szöveget, majd nézd az arcát.



<http://w3.swi.hu/vereslap/>

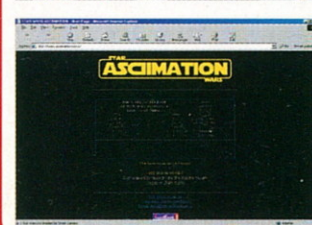
Képeslapküldő szolgáltatás van vagy ezer féle. De ilyen, mint amit most mutatok, nem igazán terjedt el... Mint ahogyan talán már a cím is árulkodik róla, a Véreslapok akár szó szerint is tartalmazhatnak minden olyan

összetevőt, ami csak szükséges ahhoz, hogy egy fejlődésben lévő szervezet tökéletesen megálljon és ne nőjön tovább. Azon kívül, hogy a felvonultatott kínálat más, mint a megszokott, semmiben sem tér el. Barát / ellenség? Küldj nekik ilyet és szeretni fognak nagyon...



<http://www.ascimation.co.nz/>

Lerakod a hajad, majd utána el is hajtod, amikor megnézed ezt az oldalt. Itt a Star Wars filmet nézheted végig, de ASCII karakterekből, és úgy néz ki, mint valami lsten! Bónusz: hogyan hallt meg Jar Jar Binks...



<http://web.interware.hu/farkas99/>

Van egy tutkó kis bót Budán, ahol — azon kívül, hogy egyszer volt kutyavásár — elsősorban mindenféle puzzle-okat és másodsorban fränkó logikai játékokat árulnak. Ez tulajdonképpen egy online bódé akarna lenni, ahol ezeket a cuccokat meg is rendelheted, de témája engem megfogott, úgyhogy most itt van.





<http://www.port.hu/>

Igazándiból nem is tudom, mit mondhatnék erről az oldalról. Mindent tud, amit csak egy programajánlónak tudnia kellhet, hisz ez a lap tartalmazza a legnagyobb adatbázist a Magyarországon játszott mozifilmekről, Színházi előadásokról,



TV műsorokról, Utazási irodákról és kulturális szajtókról. De ha már csak az első dolog miatt jössz ide, akkor is leesik majd az állad, ugyanis a legapróbb részlete ki van dolgozva minden. Csodálom is, hogy ha nem ismered?!



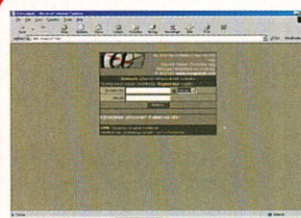
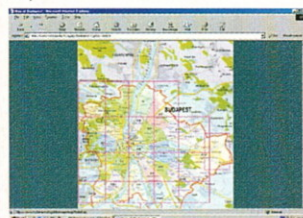
<http://www.iqteszt.hu/>

Tördd egy kicsit a buksid, aztán bökj rá a helyes válaszra. Jó döntés esetén, még nyerhetsz is... Valahogy így lehetne összefoglalni az iqteszt.hu lényegét. Miközben töltöd ki a kérdésekre a válaszokat, megtornáztatod az agyad, s ha jól válaszoltál, a kapott pontjaidért ajándékokért licitálhatsz. Nézd meg Te magad, mennyire vagy iqnuku (© by Iq-Men)?



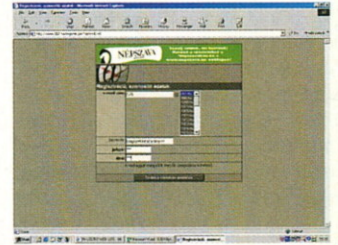
<http://www.fsz.bme.hu/ungary/budapest/cgi-bin/search>

Ha nincs kedved vesződni az analóg térképpel, nesze neked egy digitális Budapestről. Utcák szerinti keresési lehetőség is van, és utána elég nagyba megkapod az eredményt. Az tetszik benne, hogy kinyúlik a külső kerületekbe is. Na, ki találja meg az 576. utcát hamarabb (merthogy van olyan is!)?



<http://www.007.hu/>

Bár nem tudom mennyire érdekesek az ingyenes e-mailszolgáltatók mostanában, nekem mindenképpen felüdülést hozott a Prím Posta egyik



mutációja, ahol akár 007-es, akár születési dátumod állhat a kukacod mögött. Ezen kívül személyesen is elég kultúráltnak tartom a Prímet, hisz 6 MB-od van a leveleid tárolására, stabil és támogat egy csomó extrát is.

<http://www.puska.hu>

Hogy némi informatív jelleggel is felruházzuk eme szent hasábokat, látogassunk el a puska.hu-ra, ahol a nevével ellentétben nem löfegyvereket fogunk találni, hanem remek okosságokat arra nézve, mi van, ha nincs kedvünk tanulni,

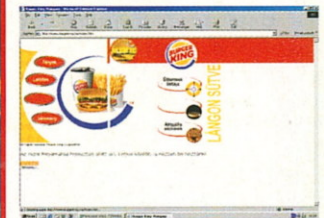


kidolgozni egy tételt, utána jární információknak. Általános iskolától kezdve egészen az egyetemig van minden, és ha ez sem lenne elég, tele van jobbnál jobb stratégiákkal, hogy miként is lehetne elkövetni azt a bizonyos tettet. Meg vicces írások, szóval szerintem hasznos.

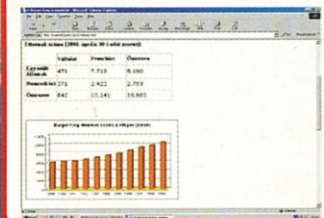


<http://www.burgerking.hu/>

Azt mondjátok nincs hasznos szajt az újságban? Tévedtetek, mert csak most jön igazán, ami haszontalan. A Burger King oldalain ugyanis még csak online se tudunk rendelni egy gőzölgő finom úrhajóskaját, de viszont

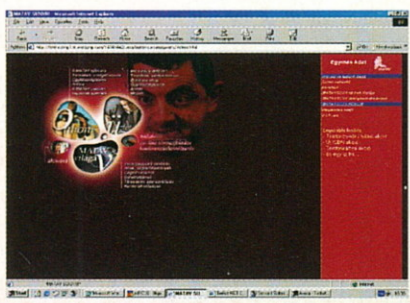


mindent megtudhatunk a cég gazdálkodásáról, meg pillanatnyi piaci elképzeléseikről. Még fejlesztés alatt áll, állítólag lesz ez jobb is. Az pozitívum, hogy egyelőre ők az egyetlenek, akik megjelentek a weben!



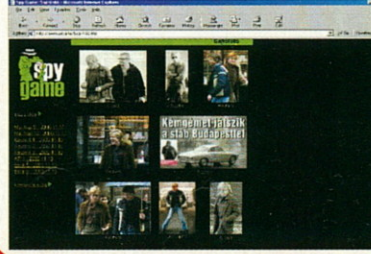
<http://www.matavsuxx.com/>

A végére hagytam a hónap site-ja kitüntető címet érdemlő oldalt. Gondolom a BKV mellett a másik népszerű organizésón a Matáv, amit, mint mindenki tudja, a [www.matav.hu](http://www.matav.hu) címen lehet felkeresni. Nos, ennek a korszaknak vége, ugyanis én inkább matavsuxx előfizető lennék. A részletek a honlapon, aminek tartalmát nem akarom leléni, elég, ha csak annyit mondok: „enyhe” görbe tükör tartása az egyeduralkodó telefonszolgáltató pacekja elé, és nem is akármilyen módon...



<http://www.extra.hu/judy/>

Mostanában eluralkodó Brad Pitt mániám elől ti sem menekülhettek, hisz aki nem járt csukott szemekkel/fülekkel november 14-e óta, az tudja, hogy Pitt bácsi itt forgat filmet nálunk. Jó, itt van Redford apó is, meg ami talán minket, férfiakat érdekel Jennifer Aniston is. Az oldal készítőjét nagyon becsülöm, és díjazom minden lelkesedését, majdnem kiosztottam neki a képzeletbeli hónap site-ja címet, hanem „valaki” más kapta volna el. Azért ez a site tényleg ér is valamit!



<http://www.hudir.hu/pia/>

Mai züllött világunkban jó, ha tudja az ember hogy mégis hányadán áll. Jujj, ez eléggé SzJVC-sen hangzott. Ja, bocs. Nem kekeckedünk a főnökkel, mert még pórul járunk... Szóval ezen a weboldalon, ha betáplálsz éppen aktuális alkoholtartalmú ital fogyasztásodat, akkor kikalkulálja neked, hogy mennyi is az anyi. Elég korrektnek tűnik!

Bagó Péter



**K**omoly hagyományait követve a Csevegőnek (a múlt hónapban tettük le ennek az alapjait), ismét a humoros történetekkel kezdem. Először egy hosszabb lélegzetű ismertető, melynek sikamlósabb részeit 14 éven aluli olvasóinknak nem ajánlom!

Tiszteletem Kedves Sz.JVC. Szeretnék néhány fontos dolgot megosztani veled. Nem is húzom tovább az időt, vágjunk a közepébe. A Földgiliszták lelki zavarai és a zavarok megelőzése. A Földgiliszták (Turkus Gilyxtus) két fő részből tevődik össze. A fej és a fark. Ezt a két részt a 'nem szakavatottak' gyakran összekeverik, pedig nagyon egyszerű azonosítani a fent említett testrészeket. A módszer a következő: vizsgáljuk meg a talajon lévő giliszta elhelyezkedését, majd tegyünk egy jelet a test középső részénél a talajra, és várjunk néhány percet. Amikor ismét megnézzük a gilisztát, látni fogjuk az elmozdulási irányt, és mivel a giliszták nem tudnak tolatni (kivéve a \*Kacagó gilisztát), így az elmozdulási irányban található a fej. Ha nem mozdul pár perc elteltével sem, akkor nagyon valószínű, hogy elaludt. Ilyenkor tanácsos reggeli madárcsicsergést vagy egy élemlámpa segítségével napfelkeltét emulálni. A hatás nem fog elmaradni. Most hogy tisztában vagyunk a giliszta testfelépítésével, rátérhetünk a problémára. Zavarok: - BEVÉSDÉS. Mint köztudott a giliszta azt tekinti szülőnek, akit születés után először meglát. Ez nagyon kellemetlen, ha a giliszta egy elefántcsorda közelében jön a világra. Mivel a gilisztánál mindig a szülő a példakép, ezért közel azonos felépítésű egyeddel párosodna. Szemtanuk többször beszámoltak elefántcsorda után kúszó gilisztáról. A probléma akkor jelentkezik, amikor a gilisztánál, elérkezve a párzási időszak, ami egy elefánttal ugye... Lásuk be, végzetes lehet a giliszta számára! Kivételesen az alól az \*Elektromos giliszta. (Az Elektromos gilisztát nagyívben elkerüli az elefánt.) Megoldás: Az anyagilisztát a szülés előtt egy tűrökkel ellátott helyiségbe rakjuk, így minimálisra csökken a rossz bevésődés esélye. \*Kacagó giliszta (Hahotus Gilyxtus) A kacagó giliszta külsőleg teljesen megegyezik a közönséges földgilyisztával. Felismerhető a jellegzetes párosodás utáni kacagásáról, amely bejárjai az erdőt a májusi hajnalokon. Az egyetlen gilisztafaj, amely tud tolatni. \*Elektromos giliszta (Electrix Gilyxtus) Az elektromos giliszta a tavasz első hetében kisebb sziklákon melegíti fel, a

télben elgémberedett 'végtagjait'. Ilyenkor figyelheted meg az a jelenség, amit a tudósok csak kölcsönös együttműködésnek hívnak. A giliszta kifekszik egy körre és a megfeszített testére szép sorban, rászállnak a halványan pislákoló szentjánosbogarak (St.Jonnyx Bugix). Ez mind a két fél számára kellemes. A szentjánosbogár teljesen feltöltődik a következő időnyre, a giliszta megszabadul a fölösleges feszültségtől, és kóboráramtól. Megfigyelhető, ha fém tárgy mellett halad el, apró kék ívek feszülnek a teste és a tárgy között. Alkalmazási terület: kislámpa, diskman, ébresztőóra, mobiltelefon. A gilisztát helyezzük az elem (vagy akkumulátor) helyére, majd egy marék földet szórjuk rá. A földet hetente 1x cserélni kell. (Figyelem! A fej a pozitív. 9V-DC). Az elektromos gilisztát csak földelt védőkesztyűben szabad megfogni! — HATALOMVÁGY: A Nagy Háború idején igen alacsony szintű volt a Telekommunikáció. Ezért alkalmazták előszeretettel a Postagilisztát (Postux Gilyxtus), mely fontos információkat, és parancsokat szállított a parancsnoki bunker, és a lövészárkok között. Mikor a giliszta, az idő folyamán kellő mennyiségű információhoz jutott, azt hitte, az övé minden tudás. Mint tudjuk a tudás hatalom, és a hatalom ízét is érezte, ezért úgy gondolta itt az idő, hogy elfoglalja a világot. A mai napig lehet találni a Fehér Ház bejáratánál Postagilisztát, amely épp' felszólítja az őrt: - adja át a fegyverét. A Postagiliszta könnyen felismerhető a zöld sapkájáról és csatos oldaltáskájáról. - Megoldás: Soha ne adjunk ki bizalmas információkat a Postagilisztának (a fegyvert és a löszert külön páncélszekrényben őrzüzzük!) — NÁSZTÁNC: Elérkeztünk egy nagyon lényeges eseményhez. A násztánc igen fontos a giliszták életében. A hím táncutóján múlik minden. A nőstény csak a legjobb táncossal párosodik. Most nézzük meg, hogy történik a 'nagy esemény': Általában távolról egy sima keringővel kezd, de ahogy közeledik, úgy vált át lassan a tangorumba furcsa keverékére. Pár perc után a hím látótávolságba kerül, ilyenkor váratlanul beindul a chacha-cha. Ha a nőstény teste egyenes, akkor egy gyors salsza következik, de ha behajlítja a testét, akkor mindig egy visszafogott boleróval közeledik a hím. Ekkor jön a 'szabadon választott' tánc, és ilyenkor az egyéniségtől függ a következő produkció. Most kis szünetet tart hogy felkészüljön a fináléra és meggyőződjön, hogy a nőstény testén nincs véletlenül egy

csomó (így jelzi a hímnek ha nem akar párosodni). A szamba az utolsó táncok közt szerepel, ilyenkor pattanásig feszülnek az idegek, vibrál a levegő, a közelben lévő összes élőlény tekintete egy helyre szegeződik. Ha elérkezett a megfelelő pillanat, a hím néhány lépés után ráveti magát a nőstényre, aki már megfeszülve várja az aktust. Az ilyenkor keletkező hangjelenséget úgy tudnám leírni, mintha két vizes gumikesztyűt vagy hungarocellt (R) dörzsölnénk egymáshoz, 90-120 percen keresztül. Miután a tömeg szétszéledt, a nőstény keres magának egy sarkot, a fal felé fordul a hím mély depresszióba zuhan, némi bor kíséretében. A probléma akkor jelentkezik, ha a giliszta nem rendelkezik a megfelelő táncutóval és ritmusérzéssel. Ha a hímnek nagyon nem megy a tánc, még az is előfordulhat, hogy a nőstényen 4-5 csomó is keletkezik. Sajnos ilyenkor már csak szakorvos tudja megmenteni az életét. Kudarc után a hím mély depresszióba zuhan, amit hosszú pszichiátriai kezelés követ. - Megoldás: A gilisztát már 8-10 hetes korában be kell írni tánciskolába, így könnyen elkerülhetjük a kellemetlenségeket. Röviden ez lett volna a lényeg, de ha bármilyen információra lenne szükség a témával kapcsolatban, írj nyugodtan szívesen válaszolok mindenne. Üdv, Cyroo.

**Levontam a messzemenő következtetést, és leveled után azonnal beiratkoztam egy tánciskolába. Szabadon választottból már egészen jó vagyok, de partnereim gymrában időnként keletkezik még csomó. (Lábukon pedig a falslépéseket követően dudor). Visszafogott boleróim azonban képesek ezeket oldani. Rávetődéseim technikáján van még mit javítanom, mert a keltett hang inkább, a teherautóról ledobott árvízi homokzsák puffanásához hasonlít, mint az összedörzsölt hungarocelléhez. További problémám, hogy ezt még soha nem sikerült pár másodpercnél tovább produkálnom, (nem még 120-ig)! Mély depressziómból kezdek kilábalni, 3 hét némaság után az első mondatom: "de hiszen én nem is giliszta vagyok"!**

...

Szia Főszeri! Te, nekem most olyan jó a kedvem, hogy: 1.) az sem zavar, hogy te te, én én, és te nem én, és én nem te vagyok. 2.) az sem zavar, hogy tele van a nyakam pattanások-

kal, és nagyon fáj, amikor a kabátom gallérja hozzáér. 3.) az sem zavar, hogy „Pocsolyába léptem, sáros lett az új cipőm. Hiába keféltém, elhagyott a nóm.” 4.) az sem zavar, hogy mar 6 éve nincs barátnóm, és mar a FAKK2 hallatán is csúnya gondolataim támadnak. 5.) az sem zavar, hogy tudom, egyszer úgyis meghalok. 6.) az sem zavar, hogy az 5.5 pontos közgáz ZH-t igyekezővén elfelejteni, a TV-ben a J (...) PH 5.5 „című” reklámot látom. 7.) az sem zavar, hogy kedvenc főszerkesztőm csak pár szót válaszol a leveleimre és azt is késve (nyugi megértelek). 8.) az sem zavar, hogy a közgáz tanáromnak kb.10 foga ha van (szívesen leredukálnám ezt a számot). 9.) az sem zavar, hogy ezt a levelet egy 40MHZ-es proci felett írogatom. 10.) az sem zavar, hogy szüleim megvonták tőlem az évi 6999.Ft kötelező zsebpénzemet, mert még ezt is meg tudom oldani: NEM ESZEM. Na szia! Éhező, de boldog előfizetőtök: T.A.

**Látod-látod! Ezt a pozitív lelki beállítottságotból eredő optimizmust már nagyon szeretem! Rám ragadt az: "az sem zavar" hangulatod, és ma én is átballagtam minden pirosra. Az sem zavart, hogy az autó, amely ki akart kerülni, vadul dudált rám, majd leamortizálta magát egy ház falán. Az sem zavart, hogy a feldühödött tömeg meg akart lincselni, és az sem, hogy a rendőr, amiért nem volt nálam személyi, nagyon csúnyán nézett rám. És nem zavart az sem, hogy akár a Swat-3-ban, karperec csattant a csuklómon — mert mertem hadonászni egy kicsit, és nem zavar, hogy most egy cellában összezárva kell töltenem az éjszakát — garantáltan kipróbált nehézfiúkkal. Reggelre talán már zavarni fog, de történhet akármi, nekem legalább adnak reggelit...**

...

Szia Főszeri! Te, én most olyan pihent agyú vagyok, mert ma nagyon sokat tanultam. Holnap ugyanis ZH-t írok. Tanulmányaimat szeretném veled is megosztani, persze olyan formában, hogy te is megértsd. Úgyhogy most leírom neked kik a jók, a rosszak meg a hülyék vendéglátós szemmel. (...) A hülye emberek meg... Na azok nem piskóták. Tele van velük az egész ország. Némelyikük képes meghalni 1,5 kg alma elfogyasztása után (volt már rá példa), mert az illető éhes, de nincs otthon semmi kajja, csak rosszul tárolt alma a pincében. Fogja az illető a barnára rothadt keserű almát, és beül vele a sötét szobába a TV elé s elkezdi



enni. Fel sem tűnik neki a keserű íz és a furcsa állag. Csak eszik és eszik. Majd reggel arra ébred, hogy megölte a patulin nevű penészgomba méreg. Van még egy csoportja a hülyéknek: azok, akik mindent meg akarnak tanulni a dolgozatra, de erre nincs elég idejük, és a hirtelen kapott tudásanyagot kedvenc főszerkesztőjük nyakába akarják zúdítani, munkanehezítési szándékkal vagy nélküle, de ebből csak az előbbi sültet ki. BOCS. Megyek kosarazni, hátha megjön az eszem: T. A.

**Szóval, hogy én is megértsem! ☺** Azt mondod, tele van hülyékkel az ország, és mondasz rá két példát. Csak a saját hülyeségeimmel meg tudnám tölteni a Csevit, és a közvetlen környezetemével az egész KByte-ot. A lényeg azonban nem ez — emberek vagyunk! Apróbb botladozásaink, majd azok javítgatása tesz ki színessé, és szebbé azt az utat, amit a végén "megtett életútnak" nevezünk. A nagy bajok soha nem ebből lesznek, hanem a kollektív hülyeségből. Amikor az egyén tudja, hogy amit a tömeg részeként elkövet, vagy másoknak szemét hunyva megenged elkövetni — még ha vérlázító is — birkaként béget hozzá... Na ez az igazi hülyeség!

Szia Sz.JVC! Az újság nagyon cool, csak 1 gond van vele: nem adtok hozzá kaktuszt! Miért?? Bonehead Már hogya adnánk! Te nem kapod meg? A helyedben szólnék a postásomnak, újságárusomnak, akárkinek, aki illetékes az ügyben, hogy tegye vissza bele — vagy ki lesz ontva a... aaaa... (kaktuszgyűjtő szenvedélye)!



De hogy véletlenül se maradjon hiányérzeted, kapsz tőlünk egy különleges kaktuszt ajándékba. Csak Neked.

...

Szia Sz.JVC! Azzal szeretném kezdeni, hogy hűha! Ez az újságnak, neked, de főleg az internetes oldalnak szól. Hát úgy néz ki,

hogy nagyon jól néz ki! Bődületes mennyiségű információ szépen elrendezve, meg minden, mi szem szájnak ingere. Szoktam Netezni, de valahogy amióta főszerkesztő váltás volt nem nagyon néztem az oldal felé. Már most tudom, hogy kár volt. Tényleg nagyon szép, csak gratulálni tudok. Az újság színvonalja nagyon jó. Egyre jobb. Én a 95/10 számmal kezdtem, és azóta mindig megveszem (eddig csak egy maradt ki, mert Amerikában voltam és nem vette meg nekem senki). Mellette kipróbáltam még számos más újságot is, de ez a legjobb. Én hiányolni fogom a kép aláírásokat, de ha nem jött be, akkor változtatni kell rajta (magyarul ohne aláírás). Most tömör leszek. CD nem kell, az újság ára elfogadható. Kérdés: Láttam a novemberi számot és nem találtam meg benne a Red Alert 2.-őt! Remélem benne lesz az öthéthatban! BYE-BYE. Vincent.

Mivel Amerikából jöttél vártam, hogy elárulod mesterséged címerét is. Írtad, hogy a többieket is kipróbáltad, ezért az is érdekes lett volna, hogy miben vagyunk mi a legjobbak — csak nem a mi lapunkból hajtogatott papírhajó úszott a legmesszebbre? **Rad Alert-2: már nyomdában volt az újság amikor megérkezett, de a címlapot és a 20-23. oldalon az ismertetőjét már bizonyára felfedezted...**

Hali Sz.JVC! Szal az újság kira, csak a régiéket sajnálom nagyon. De ez van, nincs mit tenni, talán összeállnak és csinálnak nektek egy konkurens lapot, bár ez már egy másik téma. Szóval... az újabbak közül nekem Uriel nagyon bejön. Hogy nem kapartátok eddig elő? Hisz ilyen fényes tehetséget nem lehet nehéz észre venni. Aztán a Clemi & a KeFe(TM) is jól tolja. A Te cikkeiden látszik a rutin, csak a poénok hiányoznak. Bár a Crimson Skies cikk nagyon jó volt, ennek hatására Én is írtam egy versikét, íme: Légy üdvözölve nálunk, Sz.JVC. barátunk! Új le ide barát, míg elmondok egy imát. Az újság színvonalja Te főszerkesztőséged általa javult egy kicsikét, megér hát egy misét. Sajnálom a régi főszerkesztőt, CoVboyt a „mindenhova poént beillesztőt”. Vári Zolit is gyászolom, hisz autós játékokban Ő volt az ász, tudom. De jöttek az ifjú titánok, köztük Uriel & Clemi cikkírók, kik cikkeikkel feldobták az újság színvonalát. S Vári Zolit pótolandó — ha jól látom — jött KeFe(TM) apó. Rajtad gondolkodom még, hogy mit firkantsak eléd, S bár CoVboyt szerettem nagyon Te is igen profi vagy, látom. Nem is sütsz el annyi poént, hisz CoVboy nélkül az elég nehéz. De neked is van egy stílusod, ami nagyon jó — jobb, ha tudod. Mára

ennyit a levélből, mert kifogytam a rímekből! (...) Sok sikert kívánok é nektek, sok jó poént írjatok, és leginkább írjatok SOK KÉPALÁÍRÁST! ÜDVÖZLETTEL: AGRBolha **Költészeted hasonlító szintet üt meg, mint az enyém. Egyezzünk meg, hogy egyikünk sem erőlteti tovább... Humor- és poén: Láttad a "Jó reggelt Vietnám!" című filmet? Nincs annál égőbb, mint amikor egy népszerű "műsorvezető" helyére beül az "utód", és elkezd erőltetni a "jópoifágait". Nekem mindig ez jut eszembe, amikor száraznak és humortalannak tartjátok a cikkeket. Higgyétek el, egymás között baromi jókat tudunk rökhögni, ami egyszer végre a cikkekre is át fog sugározni, csak müljön el a firkászok gyomrából a görcs, miután érzik már, hogy elfogadtátok őket...**

...

Hali Sz.JVC. Először is nagyon király az újság! (...) Saját gond: Mindenkit hajszoltok, hogy ne csak vegye Magyarország legjobb újságát, hanem fizessék is elő. Megnéztem a megrendelői lapot, hát nem semmi csak 6999 Ft és plusz 6 általam választott szám. Ez igen kedvem is lett volna megrendelni, de sajnos én a kedvenc újságomat egyben szeretem és sajnos sokszor előfordult, hogy a postás begyúrte a postaládába és néha el is ázott vagy éppen nem kapom meg. Szóval nem eszem ki. Tehát a kérdés az, hogy lehetne-e nem házhoz rendelni, hanem ahhoz az újságoshoz akitől én veszem. Tehát mikor kiszállítják neki akkor az enyémmel együtt hozná. Akkor nem lenne semmi baja, és teljes pompájában élvezhetném. Ha visszaírná, akkor nagyon örülnék neki, mert ez így nem mehet tovább. Szóval ennyi lenne. Válaszodat előre is köszönöm! U.I.: Nem kell CD, de több oldal kell! /Jano/

**Örülök, hogy megnyerte tetszésed az előfizetési akciónk! A felmerült problémáidra kidolgoztam egy megoldáscsomagot: a postásokat havonként egyszer hívd meg hozzátok egy ünnepi lakomára, és a fehér asztal mellett értesd meg vele, neked rettentően fáj, ha oly mostohán bánik a kedvenc lapoddal, mint ahogyan tette már néhányszor. Kifelé menet távozóban, óvatosan terelegsd a postaláda felé, és tarts neki egy rövid, de lényegre törő módszertani bemutatót arra vonatkozóan, hogy a tudomány jelenlegi állása szerint hogyan lehet egy újságot gyűrődésmentesen a helyére pottyantani. Beázik a beázás kérdése már egy sokkal fogósabb problémát jelent számomra is! Lehet, hogy nem ártana venni egy új postaládát? Tudom,**

így sem vagyunk olcsók, és ezzel csak az újságra fordított költségeidet növelném, tehát marad egy jóval egyszerűbb barkácsolás: tapétázz körbe reklámszatyorról, csak ne felejtse el a nyílásánál szabadon hagyni! Nem kapod meg a Kbyte-ot: sok helyen elkallódhat, de legvalószínűbb helyszíne a rablásnak a végállomás és környéke. Miután elmagyaráztad postásodnak a behelyezés technikáját, halkan jegyezd meg, hogy "a témáról más hangnemen is beszélgethetünk", amennyiben legközelebb nem kézbesíti, akcióba lép az általad felbérelt büntetőbrigád. És végül, de nem utolsósorban: ha ennyire komoly a helyzet, nem hiszem, hogy csak a Kbyte-ot érik ezek a balesetek, ezért esetleg bérelhetné egy postafiókot is...

...

Csokolom János bácsi! Az újság a legjobb az összes computer újságok közül, mert ti a lényegről beszéltek! Ez így helyes! És miért helyes így? Mert ez a világ rendje. Egyszerűen ezért. Ti nem csak azokról a játékokról írtok, mint a többiek. Ez így helyes. És Miért helyes így? Mert ez a világ rendje. Például soha az ÉLETBEN nem tudtam, hogy van olyan játék, hogy Dukes of Hazzard. Szóval jó, hogy olyanokat is tesztelték, ami nem tartozik az élvonalhoz. És miért tesztelték olyan játékokat, ami nem tartozik az élvonalhoz? Miért helyes így? Mert ez a világ rendje. Mélyszéges tisztelettel: El-ninjo **Tetszik, hogy a lényegről beszéltél, és nem csak arról, amiről a többiek is úgy általában. Ez így helyes! Na és miért helyes így? Na miért? Mert ez a világ rendje! És miért ez a világ rendje? Mert így helyes! És miért is helyes így?!**

...

Szia Sz.JVC! MEGTÖRT A JÉG! Úgy nevettem a Csevegőn (a sertéses válaszon), mint CoVboy legjobb poénjain. (Csak azokból több volt.) Az első csetlés-botlás után egész jól belejöttél a csevegőzésbe. A képaláírásokat miért nem vállalod? (...) A külsőn nem rossz, de némelyik oldal túl tarka, pl. Zeus, Hitman, LEGO cikkek. A címlap viszont telitalálat. Ilyen szépet még soha semmilyen újságon nem láttam. Tudom, hogy nem a ti hibátok, de a nyomdavidáltás óta az újság nem olyan jó szagú, és a festék is könnyebben elmaszatolódik. A belbecsről röviden: „régii” (00/02, 03): új = portugál foci: német foci = Planescape: Torment = Icewind Dale. Hosszabban: A régiiek a közönségnek játszottak, az újakon inkább a hajtás érződik. Bár ha az átmenet



macedón foci színvonalát nézzük, nagy az előrelépés. Van néhány cikk, amit a legkritikusabbak is fanyalgás nélkül végigolvashatnak. Ilyen pl. Balage Rome cikke. Az 576 tabellámat Gy.Z. és Balage vezeti, bár a Zeus cikk nem tetszett. CoVboy biztosan jobban lehúzta volna (vagy meg is teszi?). Jogosan, mert a rókabőrök között az egyik legpofátlanabb.

Az újak közül Crow a legjobb, Levy írása nem tetszett. Ha az interneten 25 millió oldal van, miért kellett a netpincer.hu-t megint betenni? Márciusban már volt. (Mondtam, hogy (majdnem) mindent megjegyeztek!) (...) Edina

**Megtört, csak be ne szakadjon alattunk! A poénszaporító programot könnyebb lenne megvalósítanunk, ha sokkal több poéntápot (Harrach Ágnes levele az volt a javából!) kapnánk tőletek. Nem te vagy az első, aki a friss újság illatát emlegeti — újabb tanújelét adva annak, hogy amikor kézbe veszitek, minden érzékszervetek ki van hegyezve rá. Ezek után nem is csodálkozhatunk, ha azt is észre veszitek, amit nem lenne szabad. Örülök a foci hasonlatodnak! Egy összeszokott csapat, aki ráadásul már gólokkal vezet az ellenfelével szemben, megengedheti magának, hogy a közönségnek játsszon. Mi akkor léptünk pályára, amikor az ellenfelünk már tele varrta gólokkal a hálót, és a teljes első sor lecseréltette magát. Meg kell, hogy találja mindenki a saját posztját, és a kapitány is jobban tudna koncentrálni a játék szebbik oldalára, ha nem azzal lenne elfoglalva, hogy a pálya széléről (helyettük játszva olykor) rekedre ordibálva torkát, irányítja a csapatát. Most még a német focit kell erőltetnünk, de a brazilok játéka nekem is jobban tetszik.**

Hi Sz.JVC! A bevezetőben írtad, hogy tőlünk függ találkoznunk-e még a bemutatkozókkal. Az én szerény véleményem az, hogy mind a négyen nagyon jó cikkeket írtak!!! (...) Na, csá. Üdv: Dopefish "Kinek a pap, kinek a papné" Az előző levélben Edina nem volt ennyire elégedett...

Hello Sz.JVC. nagyfőnök! Sokat filőzgettam, írjak-e vagy nem-e, de ha most olvasol valamit, láthatod, hogyan döntöttem. Volna egy-két bigyusz ami szűrá szemem, illetve nem fajn nekem, és most ezeket osztanám meg veled, mint fő illetékessel. (...) Bigyusz number 1: erősíteni szeretném a "képaláírásviszasszíróilletvekövetelők" remélem népes táborát. Először mikor megtudtam, hogy nem lesz-

nek képaláírások, már készültem a harakirihez. Mire elkészültem vala, már olvasám is vala a novemberi 576-ot és látám, hogy van még remény! Nosza bespájoztam harakirikészletem, Word-öt ragadtam és felemeltem hangom a lázadó nép mellett. Tényleg hamá itt vagyunk, nem is tudtam, hogy a képaláírásokat nem a cikkíró készíti, de most már tudom és szerintem, mikor majd visszahozzátok őket — mert hiszem, hogy eljönnek majd ezen idők —, írasd azokat is a cikkíróval. Ez azért is jó lenne, mert így legalább ő saját maga fejthetné azt ki, hogy mit is akart megörökíteni mikor kepcsőrlöte a szkrínt. Ha ez az igen-csak remekre sikeredett ötlet nem nyerné meg nagyra becsült tetszésedet, még mindig van egy: írja őket Gy. Z. Anyám ezt a csávót (merhogy az nem?!). Mikor első cikkét olvastam, anno októberben igencsak felcsillant a szemem, novemberben meg igazolta sejtésem: ez a fikusz valamit nagyon tudhat! Tökírályak a cikkei. Mostantól ő lett az én kis favoritom...

**Leveled olvasva, akár csak öt olvasnám. Hasonlít a stílusotok — nem csoda hát, ha nálad ennyire bejött Gy.Z. írói munkássága. A múlt havi Bevezetőben én már elmondtam róla a véleményem.**

The second bigyusz: a poszter téma... Neeeeeeee, ne tépd össze a levelem. Nyugodj meg, végy lassú, mély lélegzeteket... Mostmár nyugodt vagy...? Akkor mehetünk is tovább. Nos szerintem úgy meg lehetne oldani ezt az örök kérdést, mint az egyik hazai mozimagazinnál is. Csak simán suvasszátok be az újság közepére a posztert. Ha ott működik, lehet, hogy nálatok is fog és nem csúszkál ki belőle. (Most jut eszembe, nagyon jó minőségű az újság papírja! A fekete részeket nem tudom összefogdosni az ujjlenyomataimmal. Ez nagyon jóóó...)

**A poszterrel nem a "hová tegyük" a bajunk, hanem az ára! Milyen szép lenne, ha csak úgy "ingyé", ajándékba adhatnánk. Higgyétek el, hogy folyamatosan dolgozunk rajta, szívesen mesélnék róla, hogy novemberben hányszor, és kikkel tárgyaltunk, ennek ellenére mégsem akar összejönni (egyelőre). — Edina szerint meg maszatólódik a festék.**

Das letzte bigyusz: Létezik-e főszerkesztői tárházadban valamiféle-fajta infó arról, hogy mennyi az 576 olvasók klánjának átlag életkora? Ha ez 11-13 év, akkor minden cool, csók a családnak. De ha ez a szám mondjuk 14-17, netán a feletti, akkor ez így ebben a formában nem igazán oké. Már legalábbis szerintem. Nevezetes problémám a sok pelenkás játék. Ez a dolog véleményem szerint októberben élte fénykorát, gy. k: Return of Zöld Krecsóbéka, Two Gall Superheroes

VS Caesar, Rajzfilmgyógyók verse nye és végül a Kiscsávók állattá változnak meg vissza. Novemberben azé má' javuló tendenciát mutattatok: egy-két Legomacsó kivételével ólrajt. Örült is a fejem mikor anno elhagytátok a Kinder tojást, erre meg jön ez. Naszóval szerintem ezeket a kis gagyi játékokat ki lehetne hagyni, helyettük kicsit jobb, érettebb cuccokat tesztelhetnének a tesztesz-padavanok, merthogy azok közt is van igen sok mókás darab pl: Monkey Islandok, Midtown Madness-ek vagy a Sims, tehát a móka nem vész el, csak átalakul. Hiszen ha egy átlagéletkorú 576 olvasónak telik már olyan gépre melyeken ezek futnak, te sem hiszed, hogy inkább Frogger 2-öt venne, mint mondjuk Baldur's Gate 2-öt pedig a min. konfig ugyanaz. Ezt valahol ti is érzitek, hiszen eme remekbe szabott progik sosem kapnak valami fényes osztályzatot, és a HC47 cikk egyes részei sem kimonodtan alsóbb korosztálynak íródtak, mint ahogyan a Vyrusz végén Gy.Z.-ből is előröfönt a brutál. Ezzel most nem azt mondom, hogy csak sötét hangulatú, brutál játékokról írjatok, csak vegyétek figyelembe milyen korosztálynak is íródik a "PC játékörültek magazinja". Most persze lehet, hogy kiderül: minden olvasó 12 év körüli és csak én tüntetek itt a magam 18 évével, de nem hiszem, hogy ez így van. Ha igen, akkor... sorry... :- ( Egyelőre ennyi bigyusz volt, ami eszembe jutott. Az újság egyébként iszonyúan jó, és a cikkei is magas színvonalúak, nekem már legalább annyira tetsznek mint a régiek. Jól kened te is a témát a cseviben, a kis verseid pedig néha nagyon bejönnek. A teszterek legjava teljesen korrekt rossz szavunk sem lehet. Jó, hogy néha Martin is visszatér a gyökerekhez (legalább miatta nem forog Zolee a sírjában). Üdv legközelebbig, egy nagyon régi, hű olvasótok: L.B'la. U.i.: A Red Alert 2-ös cikket nehogy elszűrjátok! **Esett róla szó már máskor is, hogy nem tudunk más programokról írni, csak azokról, amelyek megjelennek... Az árnyokon talán változtathatnánk, de úgy gondoljuk, hogy két oldalnál hosszabban írni egy játékról, csak kivételes esetekben érdemes. Az újság terjedelme pedig adott (100 oldal)... Nem ragozom, de hogy értsd, most a sorok közötti jelentést is meg kell értened, hozzá teszem: "Sapientisat" — vagyis "az okosnak (ennyi) elég"!**

Levél 1. Szeva 576! (Remélem nem hagytam ki a stábból senkit!) Oly sok éve, hogy egyáltalán nem írtam még nektek, így most pótolom! (Jaj! Igaz?) Először is előre kell bocsátanom, hogy Én vagyok az, aki rend-

szerezen nem veszi meg az újságot. Roppant prózai az ok. Mint közalkalmazott, másra is el tudom költeni „horribilis” összegű fizumat. (Család, rezsi, ilyesmi.) Azért néha, ha szükségem van valami infóra, vagy csak szórakozni akarok megveszem a KByte-ot. Most, (09. vagy 10. hó, már nem is tudom) megvettem. S mivel semmi infó nem kellett, ezért a Csevivel kezdtem. Nocsak Te (Sz.JVC.) lettél a főszerk? Annyi ideje robizol már a lapnál, hogy egy ilyen büntetést lazán megérdemelsz. A Csevit is Te írod? Kis mazochista. Olvassunk tovább! Lemaradtam a stáb fotóról. Nagy ügy. Olyan sok minderről lemaradtam e néhány év alatt, (több kormányalakítás, néhány százmillió elsikkasztása) egy fotó miatt nem leszek öngyilkos. Olvassunk tovább! Nocsak! Mindenki azon van kiakadva, hogy hogyan nézel ki a képen. (Már bánom, hogy nem lát-tam.) Mindegy. A levelek alapján megpróbáltalak elképzelni, de állandóan Yoda képe ugrott be.

**Tehát voltam már szakáll nélküli Mikulás, ír favágó, és most Yoda. Jó darabig eltartott, mire rájöttem, miért is nem tett közkincsé stábfotót a jó öreg CoVboy koma. Megtanultam a leckét!**

(...) Olvassunk tovább! Semmi érdekes. A sok rinya, hogy az újság így nem jó, úgy nem jó, ilyesmi. Aztán pedig, hogy ilyen klassz, meg olyan kafa... Áhhhhh! Mutass egy akármit, ami mindenkinek tetszik! Vagy akárki matasson! Úgysem lehet mindenkinek a kedvében járni. Legfeljebb, ha névre szólóan készítenétek az újságot. Bár úgy sem. (Ez a kép miért itt van? Erről miért írtatok ilyen sokat/keveset....) A megoldás! Mindenkinek küldjétek el az aktuális anyagot emillel, vagy postán, esetleg meglehetne venni az újságosnál, aztán ki-ki össze-rakja a saját újságját! Azt válogat bele amit akar, azt hagy ki amit akar, így talán mindenki igényét ki lehet elégíteni. Talán.

A legjobb ötlet amit mostanában hallottam! Talán. A Csevi elfogyott, most nézzük át a lapot. 4 óra múlva. (...) Személyes vélemény: Nekem tetszik. Lehet, hogy a következő számra is kiszorítok. (Vagy valakit rábeszélék, hogy fizessen elő, aztán kölcsön kérem.) Levél 2. (...) Kezembem a novemberi szám. (Az augusztusit már teljesen szétmosolyogtam.) A borító szép kék, a második oldalon cibercica dögös cickókkal, áttetsző alsóban. (...) Általában hátulról kezdem az újságokat. (Ott a sport rovat!) Itt pedig a csevegő. Kezdjüv! Na! Megint lemaradtam valamiről. (Csak sűrűbben meg kéne venni!) Milyen pályázat? Kiből lehet első cikk? Mi bajotok van, hogy magatokra szabadjátok az embereket?! Vagy így akarjátok növelni a postaforgalmat? Vagy ennyi időtök van, hogy rá értek



olvasgatni? Vagy megint a mazo-chizmus? A fene sem érti. Választ kérek! Tovább! Na igen. Jön a szokásos folyam. Miért ez, miért az? Hogy „unhatjátok”!

**(Áááááááá dehogy...)**

Most a képaláírás a kiváltó ok. Tes-sék két fajta újságot nyomtatni, és a borítón feltüntetni: 1. 576 KByte képaláírásokkal 2. 576 KByte képaláírások nélkül, és nyomdahibákkal /nyomdahibák nélkül. (Másik örök téma) és variálni is lehet. 1. Képaláírásokkal, és nyomdahibákkal /nyomdahibák nélkül 2. Képaláírások nélkül, és nyomdahibákkal /nyomdahibák nélkül. Aztán mindenki válogathat kedvére. Lassan be kellene fejezmem. (Te is így gondolhatod, ha egyáltalán eljutottál idáig.)

**(Áááááááá dehogy...)** Tetszik, ahogy megpróbálok átérezni egy főszerkesztő mindennapos gond-jait!

Még a poszter és a CD kérdéséhez egy magán vélemény. A poszter nem egy rossz ötlet, de van néhány kibontatlan CD-m néhány más újságból. Ennek nem látom értelmét. Főleg ha emeli a lap árát. Esetleg negyedévente egy válogatás CD-t be lehet iktatni, amin jól használható dolgok vannak. (vírusir-tók, böngészők.... ilyesmi.) A játék demóknak nem látom túl nagy értelmét. Vagy nem műxik, vagy nagyon kevés hozzá az aktuális konfig, vagy a stílusa miatt nem is érdekel. Persze ez csak az Én véleményem. És akkor most: Emlékeztető! Valami stáb fotót küldj légszűzi! (Ha nem gond!) Vagy ha szégyelled magad, akkor ne! Nem akarok a lelkedbe gázolni. Ja! És olvastam itt valahol, (vagy az máshol volt?) hogy minden agyag felhasználása csak előzetes engedéllyel lehet! Ez csak mostantól ketyeg, vagy a régi számokra is érvényes? Van ugyanis egy kezdetleges oldalacska valahol a Neten, és Én már felhasználtam ilyesmit a játékok leírásában. Ill. átvettem némi gondolatot a Cov. írásából. (Persze megemlékeztem róla is. Melyik újság, hányadik oldal, ki a cikk szer-zője...) És szeretnék még felhasználni dolgokat. (Mondjuk a cinkelt lapokról ilyesmi.) Akkor Én most sítte megyek vagy van valami meg-oldás?

**Természetesen ez esetben is többféle megoldás létezik. 1.) Bevonulsz a sítte, de előtte tör-lőd az oldalacska. 2.) Tör-lőd az oldalad, de ha nem jönnek érted, akkor önként nem vonulsz be. 3.) Nem tör-lőd az oldalad, nem vonulsz be, és bízol a vak sze-rencsében, hogy megúszod. 4.) Amikor már jó ideje "megúszad" állapotban vagy, befáradsz hoz-zánk, és kéred a pénzt, amiért eddig reklámozta bennünket. (Ez esetben már biztosan nem kell hazafelé taxira költened). 5.) Beküldöd az ügyvédod, és**

**hagyod, hogy megegyezzen jogtanácsosunkkal a kártérítés mértékéről. (Nem lesz olcsó mulatság a számodra, mert az ügyvédod még be sem lépett, máris megkapja ajánlatba a 20%-os sikerdíjat — természetesen amennyiben veszít ellenünk! Amúgy nincs ám harag!**

(...) bocsnak hogy ilyen sokáig feltartottalak, (Én rá érek! Dolgozom.) és csak így tovább, és maradok 10 évvel fiatalabb nálad: S. István (Sir Lajhár)

**Jó neked! Én féltve nem használtam már ezt a szót, hogy "ráérek"! (Aki akar, az érjen énram! (☺))!**

...

Egy nagy  
Hi!  
Eny-  
hén



ledőb-bentem ma reggel, és ennek Te vagy az oka! Tegnap ugyan is volt egy kis „takarítás” a szerver szobában, így nem nagyon ment semmi Net-es dolog. Ma reggel nézem a leveleimet, és ott lapult közöttük a Tied is! Méghozzá „postafordultával”! Stábfotóval, a Te fotó-dal. (Ha vígasztal nem is nézel ki olyan szörnyen!) Miért mentem le hídba? Mert mondjuk nem nagyon szoktam „hivatalos” helyekkel levelezni. (...) (Még a végén eléred, hogy bevesz-lek az Address-be.) Na de nem is ijesztgetlek tovább! Ja! Még egy kér-dés! Az újságban megjelenő csalá-sokat, ötleteket felrakhatom-e az Én

lapomra is? Persze minden követ-kezmény nélkül. Esetleg egy linket is tehetek rátok? Még egyszer köz-si, hogy foglalkoztál velem! (Lehet, hogy inntól kiszorítok az újságra?) És ha már Téalóp veszély közeleg, küldök egy kis videót! (Mellesleg mint főszerkesztő még ötleteket is meríthetsz belőle!) Csápácsi: S. I. (Lajhár)

**A mellékelt W.C.-papír reklám-filmben a Mikulás éppen elvégzi a nagydolgot, látszik az arcán, hogy hálás az égieknek, amiért ilyen kellemes érzéssel sikerült megszabadulnia a salakanyagtól. Igen ám, de ERROR lép fel, amikor törölni szeretné a**

memóriát,  
mert ugyan ő  
imputolna a  
guriga felé, de  
annak bizony csak az  
üres „csontváza” meredezik  
a WC.-papír-tartóban. Nincs mit  
tenni, két oldalánál az ingét meg-markolva, a letolt nadrágbéklyó-val a bokái körül, páros lábbal átszőkdécsel a szomszéd dol-gozószobába. Ott egy hatalmas kupac levélhegyből kihúz egyet, és elindul visszafelé...

Szia SzJVC!  
Hát igen. Újabb hónap, újabb levél, újabb olvasgatás. Gondoltam, hogy most egy ganyit sem fogok beszélni arról, hogy mit kéne változtatni. Minden nagyon ász!

Ez így is van rendjén. Bár még azt megemlíteném, hogy a Micropuhás repcsi szimultánsban egyszerűen szárnyaltál.

Most éppen tanulnom kellene, de inkább írok. A mutter meg mindig csak azt zakatolja, hogy ucsica, ucsica, ucsica... Olyan ismerős ez a szöveg, nem igaz? (...) Néha azon gondolkodom, mi lenne, ha nem lenne 576.

1 Unatkoznék az órákon.  
2 Nem vennék más Pc újságot.  
3 Telenként fáznánk a lakásunkban. (El sem tudod kép-zelni milyen jól ég ez a minőségi papír).  
4 Nem irkálhatnék neked ilyen hülyeségeket.  
Még egyszer: A havi folyóiratotok nagyon jó!  
Mit össze nem törtem a fejem ezen a csecsen harci kiáltáson, mire rájöttem, hogy édesanyád mit is akar voltaképpen tőled! Ucsitsza, ucsitsza, ucsitsza — mondta egykoron valaki, aki-nek régen kötelező volt ismerni a nagy szóképéseit, ma pedig már nem illik még csak idézni sem tőle. Pedig tanulni tényleg fontos dolog! Más: Mi lenne, ha nem lenne 576? Eddig azt hittem, hogy csak én nem tudom elképzelni nélküle az életem. Hallgass édes egy szülődre, és legalább az órákon figyelj oda! A szünetben pedig olvass úgy, hogy mindenki lássa, mit olvasol! J Még, hogy jól ég a papírunk! Mostantól játékkelad-ványokat fogok kitalálni a régi számainkból, és csak az nyerhet az értékes ajándékaimból, akik fel is tudják mutatni a régi számokat. Persze akik eltűzel-ték, azok most sajnos hoppo maradnak! Nem írtál hülyeségeket, és máskor ne szégyelld a neved aláírni egy levélen!

(Csak az ünnepélyesség ked-véért magázva): Hölgyeim és Uraim! Önök az évezred utolsó Csevegőjét olvasták. Kívánom mindenkinek, hogy a Karácsony estéje, az év legszebb, legszeretetteljesebb estéje legyen, Szilveszter pedig a 2000. év legvidámabb napja! B.U.É.K.! Kívánom (most már tegezz) nektek, hogy jövőre egy olyan 576 Kbyte-ot kapjatok tőlünk, amely a megújult külsőjével méltó az új éve-zredhez, és amely tartalmilag is mindenkinek a legnagyobb meglepedésére szolgál. Éjfél-kor, amikor koccanni fognak a pezsgőspoharak, és elhangzanak majd a jókívánságok, jussunk eszetekbe mi is, és kívánjatok valami szépet nekünk is. Köszönjük előre is!

Sz.JVC.  
szjvc@576.hu



## Angol eladási lista

1. Champ. Mgr. 00/01 (Eidos)
2. Who wants to be a Millionaire (Eidos)
3. C&C: Red Alert 2 (EA)
4. Escape from Monkey Island (Eidos)
5. FIFA 2001 (EA)

## USA eladási lista

1. C&C: Red Alert 2 (EA)
2. Rollercoaster Tycoon (Hasbro)
3. The Sims (EA)
4. The Sims: Livin' Large (EA)
5. MS Combat Flight Sim. (Microsoft)

## Demo letöltési lista

1. g3: Team Arena (Activision)
2. Sacrifice (Interplay)
3. Project IGI (Eidos)
4. 4X4 Evolution (Take2)
5. DF: Land Warrior (Novalogic)

# TOPLISTÁK

## A legnépszerűbb PC-s játékok a Global 100 szavazása alapján

1. Baldur's Gate II (Interplay)
2. Diablo II (Havas)
3. Planescape: Torment (Interplay)
4. Heroes of Might & Magic III (3DO)
5. Icewind Dale (Interplay)

6. Unreal Tournament (GT Interactive)
7. Alpha Centauri/Alien Crossfire (EA)
8. Age of Empires II (Microsoft)
9. Deus Ex (Eidos)
10. The Longest Journey (Funcom)

MINDANNYIUNK RAJNÁLATÁRA ITT MOST ELFOGYOTT  
A DECEMBERI 576...  
NE SZOMORKODJATOK, JANUÁR 17-ÉN ÚJRA  
JÖVÜNK!  
Biztos lesz:



### Battle Isle: The Andosian War

A már elfelejtett Scayra katasztrófa után vagyunk az új időszámítás szerint 345-ben a Chronos bolygón. A Haris Gyermekai nevű szekta, egy titokzatos figura vezetésével a „Vívjuk ki a békét háborúval!” jelszót zászlajára tűzve meg akarja dönteni a korrupt rendszert, hogy a helyébe egy mást, diktatúrát helyezhessen.

### Mercedes Benz Truck Racing

Gyönyörű és gyors grafika, kamionszimulátor szintre emelt valóság-hűség jellemzi a THQ üdvöskéjét. Izgalmas feladatnak ígérkezik vezetői tudásunk kipróbálása ezekkel az acél-monstrumokkal. Túl az elefánt méretű ellenfeleken az időjárás körülményekkel is meg kell küzdenünk, mert ködben, esőben, hóesésben is állni kell a sarat.



### Jetfighter IV

San Franciscot és a körülötte elterülő területet védheted az F-14 Tomcat, F/A-18 Hornet, vagy az F-22 Raptor típusú gépeddel. A terep 4-szer kidolgozottabb, mint az előd Jetfighter III esetében volt. A fénykép minőségű küldetések lélegzetelállítóak, a Golden Gate híd alatt is elrepülhetsz akár, ha erre támad gusztusod.

### Hitman: Codename 47

Bérgyilkosként az alvilág szereplőit tizedelni még elhivatottságot is jelenthetne egy nemes ügyért. Amikor azonban fény derül a titkos genetikai kísérletekre, őrdögi tervekre, azonnal más színezetet kap a dolog. Csak bonyolítja a helyzetet, ha a fejtámadás kiszimatolja, ő lesz a következő áldozat — hiszen ki is tudná legyőzni a profik legprofibbját...





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



Flash Point



The Green Vapor



After Burner



Eclipse 5000

**4999,-**



**4999,-**



The Clown



Malebolgia



Medieval Spawn



Spawn 5



Al Simmons



Tiffany



**2999,-**



Knuckles



Tails

Sonic



**3999,-**



Liquid Snake Revolver Ocelot Psycho Mantis Sniper Wolf



Solid Snake Meryl Silverburgh Vulcan Raven Ninja



**3999,-**



Donkey Kong

Surfin' Donkey Kong

Cranky Kong

Diddy Kong



**3999,-**



Abbey Chase



Natalia Kasse



Major Maxim

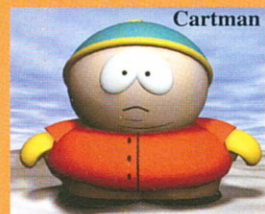


Sydney Savage

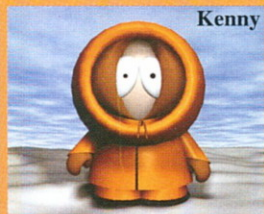
**KARÁCSONYI MEGLEPETÉS! DECEMBERTŐL**

**SOUTH PARK**

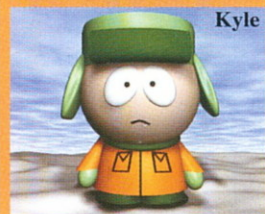
**FIGURÁK ÉS KULCSTARTÓK HATALMAS VÁLASZTÉKÁVAL VÁRUNK BOLTJAINKBAN!**



Cartman



Kenny



Kyle



Stan



**3999,-**



Blanka



Cammy



Alex



Vega



Ken



Ryu

Teljes figura választékunkat megtalálsz boltjainkban és a [www.576.hu](http://www.576.hu) honlapunkon.



**MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ  
HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL**

**576** KByte

**HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!**



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

**COLOR  
GAME BOY**



**SEGA™**



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



**PC  
CD  
ROM**



**PC  
CD  
ROM**



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

Dreamcast™

**SEGA™**



**COLOR  
GAME BOY**

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



Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

**WWW.576.HU**

Website-on kaphatsz!

ISSN 0865-8226



9 770865 822000