

VÉGIGJÁTSZÁSOK: ESCAPE FROM MONKEY ISLAND, ROAD TO EL DORADO

576

KBYTE

A PC JÁTÉKÖRÜLTEK MAGAZINJA

POSTER

ŐNI

KI EZ A LÁNY?!



SCREAMER 4X4

STUPID INVADERS

B-17

Ára: 796,- Ft

ISSN 0865-8226

9 770865 822000

2001. FEBRUÁR #119

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

www.576.hu

576 online
Hírek

576 online
Linkek

576 online
576 Konzol



576 online
Ezt Vedd Meg!

576 online
Ezt Vedd Meg!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



Akcióink a készletek erejéig tart!

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	64.-	21	580.-	41	620.-
2	89.-	22	580.-	42	620.-
3	229.-	23	580.-	43	620.-
4	229.-	24	580.-	44	620.-
5	229.-	25	580.-	45	620.-
6	229.-	26	580.-	46	620.-
7	229.-	27	580.-	47	620.-
8	540.-	28	580.-	48	620.-
9	540.-	29	580.-	49	620.-
10	540.-	30	580.-	50	620.-
11	540.-	31	580.-	51	620.-
12	540.-	32	580.-	52	620.-
13	540.-	33	580.-	53	620.-
14	540.-	34	580.-	54	620.-
15	540.-	35	580.-	55	620.-
16	540.-	36	580.-	56	620.-
17	540.-	37	580.-	57	620.-
18	540.-	38	580.-	58	620.-
19	540.-	39	580.-	59	620.-
20	540.-	40	580.-	60	620.-



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

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

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

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

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

Egy híján, egy tucat

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

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

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

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

Az sem támogatta — az újjáéledésben áhított „hagyjakot békében dolgozni” hangulatot, hogy a távozott stratégia hívei, lépten-nyomon palotaforradalmat akartak szítani.

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

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

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

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

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

Poszter

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

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

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

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

hardWARe rovat

Mielőtt kiesne a kezedből az újság, és rohannál gépedhez egy elhamarkodott és felháborodott levelet írni, miszerint a KByte „A PC játékörültek magazinja”, (olyan sokszor figyelmeztettek már erre, hogy ha akarnám sem felejtethném) lapozz a 84. oldalra, olvasd el, és rá fogsz jönni, hogy érted szól az ige!

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

A hónap dumája

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

Csevegő

Ahogy a múlt hónapban megígértem, (segítettetek megtölteni a 4 oldalt, megérdemlitek) ismét a megszokott terjedelmében jelentkezik. Van benne egy általam „második levél”-nek nevezett kuriózum, amely a stílus miatt talán nem is érdemelné, hogy fogja a helyét. Mégis betettem, mert e-mailben nem tette lehetővé a feladója, hogy válaszoljak neki, ugyanakkor rátok is tartozik a témája, ugyanis benneteket is sértegetett. A következő számban lehetőséget kaptok rá, hogy elmondhassátok erről is a véleményeket.

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

Széchenyi János

Széchenyi János
Főszerkesztő
szjvc@576.hu



HÍREK, ELŐZETESÉK

Hírek	4
Project Entropia	10
Real War	13
Freedom Force	14

ISMERTETŐK

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

TARTALOM

Gold and Glory: The Road to El Dorado	38	Winthrops Mansion	72
Legend of the Prophet and the Assassin	40	Money Mad	74
Stupid Invaders	42	CHEATEK, EGYEBEK	
America	44	Végigjátszás: Escape from Monkey Island (2. rész)	76
Heist	46	Végigjátszás: Gold and Glory: The Road to El Dorado	80
B-17 Flying Fortress: The Mighty 8th	52	Counter-Strike klánbemutató	82
Jetfighter 4: Fortress America	54	hardWARe	84
Screamer 4x4	56	Cinkelt Lapok	86
Autobahn Racing	58	SzösszeNET	88
Kao the Kangaroo	60	A hónap dumája	90
Dave Mirra Freestyle BMX	65	Csevegő	92
Carnivores: Ice Age	66	Márciusi ajánló	96
Fur Fighters	68	Toplisták	96
Disney's Dinosaur	70		

**KINGDOM
UNDER FIRE**

24

AMERICA

44

STUPID INVADERS

42

QUAKE III TEAM ARENA

36

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

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

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

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

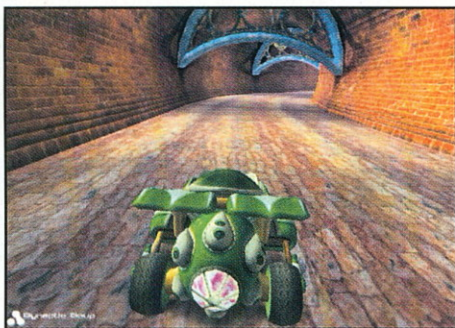
ISSN 0865-8226

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

CRAZY CAR CHAMPIONSHIP (Synaptic Soup)

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

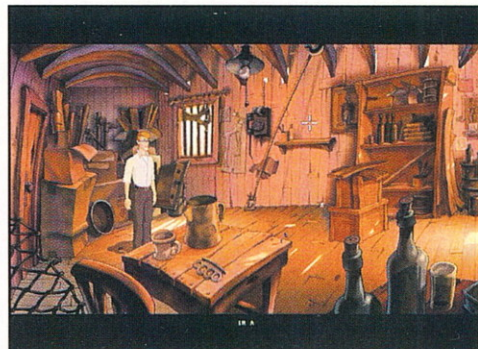
2000 májusában alakult ez a kis londoni csapat, olyan impozáns neveket magába foglalva, mint az Evolvát készítő csapat keménymagjai, vagy olyan volt Bullfrog alkalmazottakat, akik többek között a Populous 3, a Team Hospital, vagy a Dungeon Keeper fejlesztésén is dolgoztak. A csapat célja egy olyan multiplatformos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



Megjelenés: 2001. Q4

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

<http://www.dinamic.com>



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



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

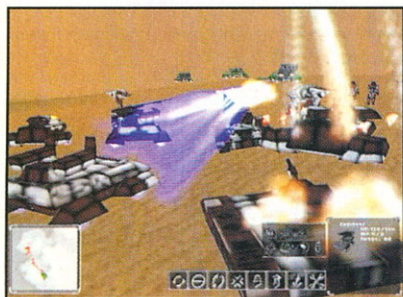
Megjelenés: 2001. tavasz

VENUSIAN

(MIN Communications)

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

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



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



Megjelenés: 2001. Q2



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

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



Milyen játék lehet az, amelyik már a megjelenése előtt egyfajta elismerésként díjat kap, már csak azért is mert létezik. Illetve, létezik? A Simon the Sorcerer harmadik része ugyanis jőpár éve létezik, csak 1 gond van vele, hogy nem az én asztalom, hanem csupán az Adventure Soft irodáiban. És éppen emiatt nyerte el Tucows kitudtató címét a legtöbbet késő játék kategóriában, hisz nem mondom sokat, ha a 3 év fejlesztési időt jelölöm meg... No, de most, hogy már aranylemeze került a játék, biztos állíthatjuk, hogy most már hamarosan nekünk is megadatik a játék lehetőség... Hogy miről is van szó? Simon az ifjú varázslótanonc pár évvel a Monkey Island sorozat indulása után bukkant fel, és ha akkora sikert nem is ért el, azért a kalandjátékosok



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

Megjelenés: 2001. március



MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT
(2015 / Electronic Arts)

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

Másfél évvel ezelőtt a PlayStation-ös FPS-es világa egy olyan címmel gazdagodott, amire méltán lehetnek büszkéek a gép gazdái, hisz végre nem egy átiratot, vagy lebutított kis másolatot kellett futtatniuk kedvenc gépükön, hanem a DreamWorks fejlesztése folyamán egy igazi játékkal találhatták szemben magukat. Ez volt a Medal of Honor, ez a második világháborús „lövöm a náciakat” eposz, amit most teljesen a nulláról kezdett el fejleszteni a 2015 csapata. Illetve annyira mégsem, hiszen azért a fenekük alá csaptak egy Quake III engine-t, de onnantól kezdve aztán netovább!



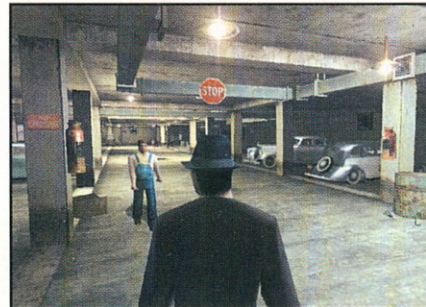
A helyszín és a cél ez esetben megegyezik a PlayStation-ös verzióval, azaz egy bizonyos Mike Powell közlegényként kell az amerikai sereget oly módon erősíteni, hogy megnyirbálunk minden non amerikai képződményt a második világháború folyamán... Ehhez természetesen rendelkezésünkre állnak olyan korhű pusztítóeszközök, mint az egyszerű flinta, vagy dobógránát, de beugorhatunk egy gépágyú fedezéke mögé is. Az ellenfeleket ért találatok koordinátájától függően esnek össze a szerencsétlenek, és az, hogy egyfolytában nyomják a vakert németül, valami eszméletlen komoly feelinget kölcsönöz a játéknak. A program tehát nagyon állat lesz, reméljük semmi baki nem csúszik közbe...

Megjelenés: 2001. október



MAFIA
(Illusion Softworks / Take 2)

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



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

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

Megjelenés: 2001. Március



HISTORIC RALLY TROPHY
(Bugbear Entertainment)

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



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

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

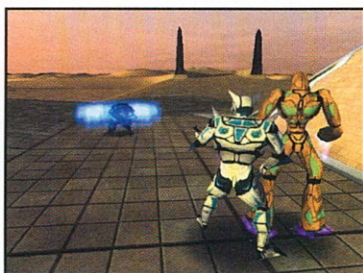


Megjelenés: 2001. Q4

ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS
(Divisions Entertainment)

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

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



Megjelenés: 2002. Q1

STAR TREK AWAY TEAM
(Reflexive / Activision)

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

Sok Star Trek játék készült mostanában, sok fajta stílusban, de talán a legizgalmasabb részét a sorozatnak, illetve mozifilmeknek még egyetlen játék sem dolgozta fel — ez pedig kéremszépen a felderítés. Az Away Team pontosan ezt fogja nekünk prezentálni, hiszen a hivatalosan elég bután elnevezett madárnézetből, azaz kb. 45 fokos szögben felülről fogjuk látni piciny csapatunkat, akiket a Star Trek univerzum jól megszokott kellékeivel ruházhatunk fel. Vannak itt frézerek, trikódolók, és egyéb, számomra már kislábálhatatlan eszközök. Akik emlékeznek a Syndicate nevű Bullfrog csodára nagyjából képben lehetnek, hogy milyen programra lehet számítani. A kis csapatot némi stratégiai irányvonallal bekalauzolni az adott feladat elvégzésének helyszínére, közben pedig nem meglepődnünk, ha akcióközelbe kerülünk. A Klingon és Romulán területeken való áthaladásakor ez már



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

Megjelenés: 2001. április 1.

NEFANDUS: THE WRATH OF ANGEL
(Black Element Software)

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

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



Megjelenés: 2001. Q4



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

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

Bár tavaly már előzetes formájában is boncolgattuk kissé az Egyedül a Sötétben című, nem éppen gyerekjátékot, azonban krónikus nem megjelenése folytán úgy éreztem nem ártana újból elővenni, és picit lepecuololni ezt a darabot — így hátha elérjük a klasszikus ördög falrafestését, és végre szíveskednének megjelentetni odafent Infogramesék magasságában a játékot. Nos, AITD. Mit is kell tudni eme címről? A legelső horrorisztikus kaland / akció játék, mely külső, és rögzített nézetből látatta velünk az eseményeket. Eddig volt 3 része, és most huzamosabb kihagyás után (cirka 7 év) itt a negyedik. Edward Carnby bőrbe bújhatunk újfent, aki Charles Fiske nevű cimborája halála okán kezd nyomozásba egy szigeten. A program újítása a szokásos pre-renderelt háttereken kívül a látványos fény



effekteken és a változatos bedigizett hangokon mérhető le. Minthogy már elég sokszor tolták el a megjelenését, most sem tudunk semmi biztosabbat annál mondani, hogy nemsokára...

Megjelenés: 2001. Q1

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

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



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

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

Némiképp megröbálják azt elérni, hogy egyfajta történetvonala is lehessen a játéknak, mintha egy történeten evickélnénk végig. Közben pedig csak azt a vasgolyót anyázzuk végig...

Megjelenés: 2001. ősz



NEOCRON
(Reaktor Media)

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



A technika rohamos fejlődésével elengedhetlenné vált, hogy ezt a tendenciát kövessék a PC-s játékok is, így ma már olyan hihetetlen dolgokkal találkozhatunk például, hogy egy játékért nem kell fizetnünk. Vegyük példánk

alapjául mondjuk a Neocron című játékot, ami szintén e körbe tartozik — vagyis teljesen ingyenes. Viszont, mivel a MMORPG jeles kategóriába sorolandó az opusz, így kell egy szerver ahová felcsatlakozhat a kedves játékos, ha barangolni szeretne a virtuális világban. Ehhez viszont már elengedhetetlen lesz, hogy ne nyúljunk a pénztárcánkhoz és havi, félévi, esetleg éves díjat kell leperkálnunk. Ezért cserébe viszont a nap 24 órájában vár minket egy virtuális világ...

Jelen esetben a 27. Századi metropoliszok diszkrét bájának lehetünk mindennapos megélői, amit hívunk úgy Neocron. Választhatunk magunknak karakter-

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

Megjelenés: 2001. tavasz

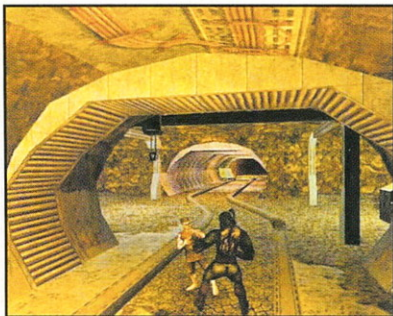




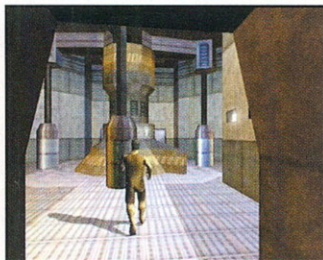
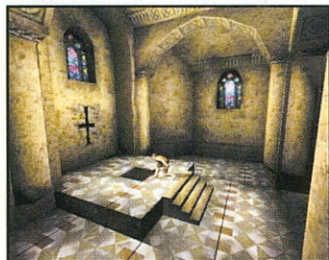
PLANET OF THE APES (Fox Interactive)

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

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



Megjelenés: 2001. tavasz



BLOODLINE (Zima Software)

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



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

Megjelenés: 2002. Q1



VENOM (GSC Game World)

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

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

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

Megjelenés: 2001. tavasz



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

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



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



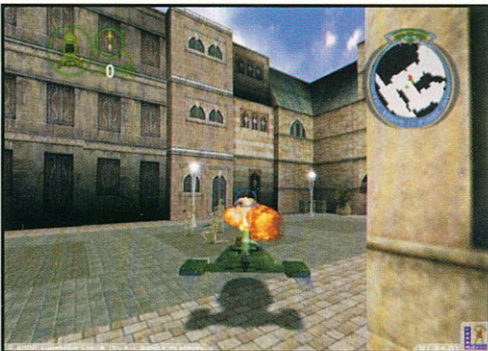
különböző karakter asszisztálásával, rengeteg grafikai objektum bevonásával készül, és állítólag már hamarosan itt kopogtat a mi ajtónkon is.

Megjelenés: 2001. március



STAR WARS: EPISODE I BATTLE FOR NABOO (LucasArts)

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



Mintha éppen a múlt hónapban keseregtem volna egy sort a LucasArts gyalázatos Star Wars politikájáról, erre bumm neki, hogy februárban se unatkozzak, kilöktek gyorsan két hírt. Az első ugye az volt, hogy az Obi-Wan technológiás elégedetlenségekre hivatkozva nem tartották elég felkészültnek egy PC-s megmérettetésre, így azt úgy, ahogy van abbaszűntették fejleszteni, míg a másik, hogy a Nintendo 64-en olyannyira sikeres lövöldözős programjukat a Battle for Naboo-t átkonvertálják PC-re. Bocssátsatok meg, de hirtelen nem



tudtam eldönteni, hogy sírjak-e, vagy nevessek? Nos, ebben az úrhajós / lövöldözős játékban 7, a filmből is közismert repzit vehetünk irányításunk alá a 15 misszió során. Nagy dologra nem kell számítanunk, hisz berépülünk ide, lelőjük azt, és már repülünk is tovább... Na, jó nem „lelken-dezek” tovább, majd meglátjuk milyen lesz.

Megjelenés: 2001. április



TRIBES 2 (Dynamix / Sierra)

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

Tribes. Ahhoz képest, hogyha megkérdeznénk a hálózati first person shooterzöket, hogy mégis melyik játékot tekinthetjük az elsőnek, mely kifejezetten Internetes játékra épült, akkor valószínűleg az Unreal Tournament magasságáig nyúl-nának vissza az amúgy halovány emlékfoslányok. Pedig hát a valóság teljesen más, és ezt a Sierra most igyekszik tudatosítani is az embereken, hisz hamarosan jön a tényleg



elsőként debütált Starsiege: Tribes folytatása, a



Tribes 2. A nagyjából 50, teljesen eltérő karaktert kasztokat tartalmazó program most is erősen a multiplayer részre koncentrálna, azonban tartalmazni fog egy 1 játékos módot is. Lehet gépjárműveket használni, a régi fegyverek is megmaradtak, plusz kiegészültek 4 újjal. Az már csak természetes, hogy a grafikai motor keni vágja az eső, hó, köd, és egyéb ilyen effekteket is. Mindenki nagyon várja, óriási a felhajtás körülötte, de picit még türelem...

Megjelenés: 2001. március

Bagó Péter

PROJECT
ENTROPIA

A végtelenbe... és tovább!

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

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

Valaha régen, egy messzi-messzi galaxisban...

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

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

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

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

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

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

A telepesek megérkeztek a robotoknak át kellett adniuk az irányítást az emberek kezébe. Ám valami rettenetes történt: a robotok az emberek ellen fordultak, és kitért a pokoli háború, amely a Robot Láadás néven vált ismeretessé. Ez a háború rövid idő alatt eltörölte az emberi populációt a Calypsoról, romokban hagyva az emberek új kolóniáit.

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

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

Egy elhagyott, robotok által irányított bányász bolygóról származott, egy másik csillagrendszerből, ahol a Calypsohoz hasonló háború dúlt. Az ottani robotok igazi háborús gépezetek voltak, és most fejlett teleportációs technikájukkal próbálják lerohanni Calypst. Így hát a háború a gépek ellen folytatódik.

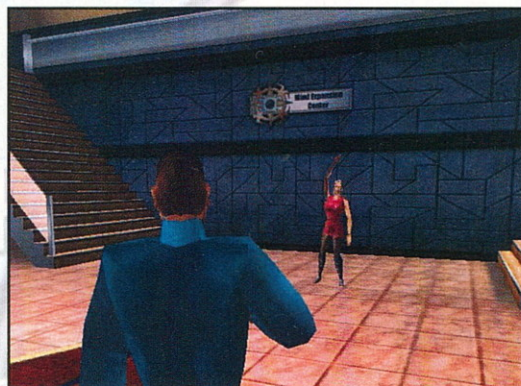
A telepes-katasztróféért a kolonizációt lebonyolító céget tették felelőssé — Calypso szabad piacának használatát eltorzította a Szövetségi Birodalom bürokráciájának árnyékában.

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

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



▲ Igeen! Ott masszírozd még egy kicsit... jóóóóohh...



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

„A ma sci-fije a holnap valósága”

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

De azért ne ijedjünk meg, szerepjátékroló révén szó, a fentebb meghatározottakat elég szabadon értelmezhetjük — kiélvezhetjük Calypso örömeit turistaként, békés telepesként, vagy akár kalandvagyó pionírként is.

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

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

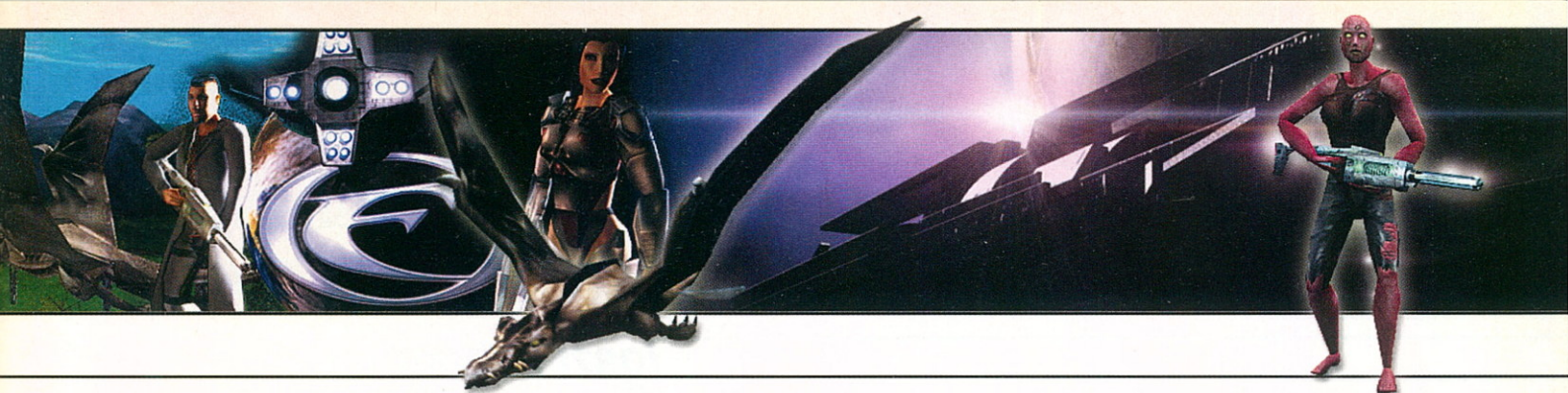
Az igazi kaland azonban a város falain kívül kezdődik, ahol hatalmas területeket járhatunk be, és megismerhetjük a bolygó változatos állatvilágát — na és persze összefuthatunk a jó kedélyű, szimpatikus mutánsokkal is ☺.

Ami más...

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

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





▲ — Az Erő veled van, Luke! De... mics az új frizura??? Egyre inkább úgy viselkedsz, mint az apád! Kezdek komolyan aggódni!

hogy némi kis valós pénzmag beruházásával új felszereléssel lássa el hősét, hogy egy kicsit gatyába rázza. Természetesen a pénz megforgatásának illetén módja csupán opcionális, de már az is különlegesség, hogy a lehetőség adott. Azt, hogy a játék közben összeharcsolt pénzmagot miként lehet igazi pénzzé visszacserelni, még nem lehet tudni, de a megjelenés idejére már biztos lesz valami épkezláb megoldás.

Mivel a játékban ily módon valódi pénz is kéz-közön mozog, a fejlesztők igen komoly biztonsági intézkedéseket terveznek — a cheatelés és a lopások kizárása szükségszerű (gondolatok csak bele, milyen egyszerű lenne egy kis pénzt szerezni: összelopodunk ezt-azt, csinálunk egy laza moneycsit, és már megyünk is a kasszához ropogó dollárra váltani a cuccot). Épp ezért Calypsóban minden egyes tárgynak saját azonosítója van: a zsiros kis bizniszek során egy, az aktuális játékon kívüli szerver folyamatosan ellenőrzése alatt tartja ezeket az ID-eket, így mindig pontos és friss adatokkal rendelkeznek a tárgyak tulajdonosairól — egyszerű, de nagyszerű!

Ezen kívül a játékos biztosítást is köthet, így ha „baleset”, vagy elhalálozás esete forog fenn, a karakterek „újjazásületeskor” visszanyerik addigi tulajdonukat — minél több biztosítást kötsz, annál jobb!

Szintén itt említeném meg, hogy a PC által okozott PC elhalálozás (azaz ha az egyik játékos kinyírja a másikat) a játék szerves része, de ha valaki csak rohángál fel-alá, és kicsinál minden PC-t, aki szembe jön vele, X ideig elveszíti biztosításait — így büntetése az, hogy baromira figyelnie kell, hogy ne veszítsen el semmit, és ne haljon meg!

Akinek azonban nincs biztosítása, annak tulajdona halálakor szabad

préda...

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

de a folyamatos felkészültség sosem árthat: ha rosszkor lankad el a figyelmünk, az könnyen végzetes lehet.

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

A játékosok

A Project Entropia karakterei nem a hagyományosan vett szerepjáték szabályok szerint formálódnak. Képességeik fejlesztése sokkal inkább a való világra alapul: nincs mágia vagy ilyesmi, csak teljesen természetes



skillek, a túléléshez, illetve magához az élethez szükséglet tulajdonságok. Az alap tulajdonságok az erő, az állóképesség, a psziché, az intelligencia, és a fürgeség, valamint az egészség, amelynek alapértéke az állóképességen alapul — ezen kívül egy rakás egyéb tulajdonságot fejleszthetünk, amire csak szükség lehet. A képességek fejlődése — hagyományosan — azok használatával történik: ha például a favágás az egyik választott tulajdonságod, akkor minél többször aprítasz tüzelőt, annál jobban fejlődik a skill — ugyanakkor befolyásolja az erődöt is, hiszen a favágás fizikai munka, és hát a favágók nem éppen nádi szűnyog alkatúak.

Népek mennek, népek jönnek...

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

skillek, a túléléshez, illetve magához az élethez szükséglet tulajdonságok. Az alap tulajdonságok az erő, az állóképesség, a psziché, az intelligencia, és a fürgeség, valamint az egészség, amelynek alapértéke az állóképességen alapul — ezen kívül egy rakás egyéb tulajdonságot fejleszthetünk, amire csak szükség lehet. A képességek fejlődése — hagyományosan — azok használatával történik: ha például a favágás az egyik választott tulajdonságod, akkor minél többször aprítasz tüzelőt, annál jobban fejlődik a skill — ugyanakkor befolyásolja az erődöt is, hiszen a favágás fizikai munka, és hát a favágók nem éppen nádi szűnyog alkatúak.

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



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

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

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

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

VargaB.



REAL WAR



Igazi háború

Valljuk be őszintén, a régi típusú, 2D-s real-time stratégiáknak mindig lesz létjogosultságuk a piacon — annak ellenére, hogy manapság a 3D megjelenítés már minden játéktípusban átvette az uralmat: elég, ha csak az új Monkey Island-re gondolunk. Azonban bármennyire is olcsók már a 3D-s videokártyák (na jó, ez persze csak nézőpont kérdése), és bármennyire megnyerő az a bizonyos látvány nevezetű tényező (ez szintén ©), azért mindig lesznek olyanok, akik a régi, jól bevált és szeretett megjelenítést fogják előtérbe helyezni. Jőmagam is ezek közé tartozom — és nem szégyellem bevallani, hogy számomra mindig is a Warcraft és az Age of Empires lesz a real-time stratégiák királya — ettől függetlenül nem szokásom elzárkózni a 3D-től, sőt engem speciál még a Monkey Island legújabb epizódja is megragadott. Szóval egy a lényeg: a 3D nagyon jó dolog, és mi, megszállott játékosok tényleg sokat köszönhetünk neki, de azért még ne tesszük a régi műfajokat: hiszen a régebbi rajzolt kalandjátékok és a 2D RTS-ek ugyanúgy megállták a helyüket a maguk idején: és megállják most is! Ennek az egész bevezetésnek csupán annyi volt a lényege, hogy megvilágítsam ama szemléletet, amit jőmagam képviselek: ugyanis most előzetes bemutatásra kerülő játékunk nem más, mint egy hagyományos megjelenítésű real-time stratégia. És unikum. A maga nemében legalábbis mindenképpen az. Hogy miért is? Skubizátok:

Igazi háború

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

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

valós történelmünk egy-egy korszakait idézik fel, akár a régebbi (Age of Empires), akár a közelmúlt (Sudden Strike) eseményeiről legyen szó.

De mi van a mi korunk háborúival?

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

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

U.S Army vs. ILA

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

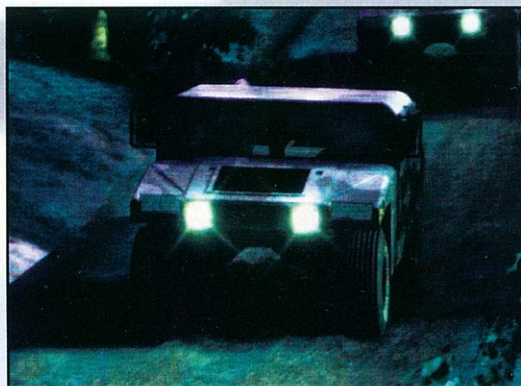


▲ Nagy a sürgés-forgás...

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

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

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



konfliktussal traktálni a kedves játékosokat.

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

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





kémekeket egyaránt, sőt, jelenleg még csak a tervezés állapotában lévő, de ugyanúgy a való életből származó egységeket is, mint például az F-22s.

Ami szintén az egységekkel kapcsolatos újdonságnak számít, az az, hogy a mérleg nyelve nem billen el egyik harcászati típus irányába sem — hiszen az RTS játékoknál bevált szokás, hogy a hadviselés alapvetően a földi egységekre épül, megszórvva némi légi, ritkábban vízi támadó eszközzel.

A Real Warban a fejlesztők igyekeznek a lehető legnagyobb egyensúlyt létrehozni a különböző egységek szükségessége között, ennek érdekében olyan — egyébiránt igen nagyméretű — mapeket alkottak meg, amelyeken a vízi, földi, légi csatározás egyaránt elkerülhetetlen lesz.

Összesen tizenkét küldetést számlál a progí, természetesen mindkét oldalon — tehát ha a jók és a gonoszok oldalán egyaránt végig akarjuk nyomni, az már huszonnegy különböző misszió!

Az irányítás szépségei

Nem egy olyan RTS-sel találkoztam már, amely az egyik igen jelentős ponton, nevezetesen az irányításban bukott meg. Bár vannak jól bevált és megszokott klisék, a fejlesztő



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

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

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



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

A példa kedvéért: ha teszem azt, le kéne bombázunk egy hidat, de nincs bombázó repülőnk, a teendők igen egyszerűk: csak lenyitjuk a Buildíng fület, kijelölünk egy repteret, kiadjuk, hogy építsen egy bombázót, majd ha elkészült, kiadjuk utasításba, hogy

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

Egy másik újdonság a real-time stratégiák irányításának terén, az egyszerre több ellenség betámadása: ez tulajdonképpen minden RTS-ből hiányzik.

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



▲ Ááá, a kéro't már úgyis lebombázták, húzzunk inkább fürödni

egyszerűek, de szépen és realiztikusan kidolgozottak.

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

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

Maga az engine is az OC1 munkája, ez teszi lehetővé a fentebb már említett háromdével kevert kétdé megjelenítést, valamint a szoftveres rendert a 3D gyorsítással vállalva egyaránt. Szintén ennek köszönhető (és persze a Joint Force realizmusának), hogy egységeink nyomokat hagynak a tájon, és hogy a 2D terep ellenére is, a domborzat hatással van az egységek mozgására, illetve támadására.

És persze van Fog of War, azaz „látóhatár” is, tehát minden együtt van, ami egy hangulatos, jól kezelhető RTS-hez szükséges. Szóval ha kedvetek szottyán egy kis modern háborúhoz, augusztusban csapatok le erre a progira, hiszen sok tekintetben újszerű, mégis tökéletesen realiztikus játékok tudhattok majd magatoknak.

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

VargaB.

Freedom FORCE



Áj vanabí a superhíró!

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

És hogy mitől olyan különleges számomra ez a program?

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

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

Elég az hozzá, hogy ezektől a Spiderman,

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

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

Mutant Academyt gyúri (szomorúságom csak tetézi, hogy bár van a gépemen Playstation emulátor, a fent említett X-Men játék nem fut rajta).

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

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

Egy szó, mint száz: Freedom Force rulez!

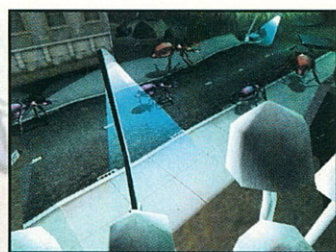
és felruházta őket eme emberfeletti erővel, hogy szembeszálljanak a földönkívüliekkel, és szuperhumán csatlósáikkal — ők a Freedom Force, a Föld szabadságának zálogai.

Egy superhíró rendel!

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



négy hősből álló csapatunk útját egyengetve megküzdünk az ellenel, és kivívjuk a bolygó szabadságát. Ahogy aztán mind jobban belemerülünk a sztoriba, ne



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

Siess! A Földnek szüksége van Rád!!!

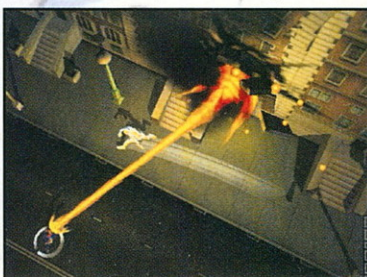
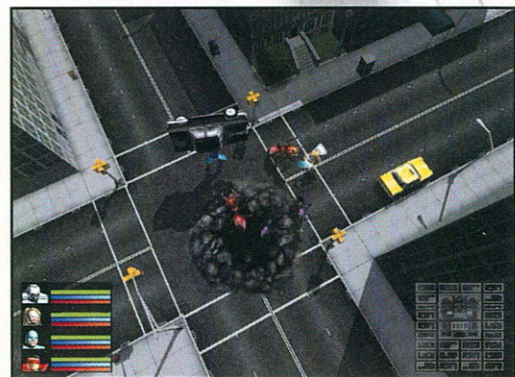
A játék a 60-as évek New Yorkjában játszódik, amikor is egy ellenséges idegen faj a Föld nevű kis úrpiszok leigázására tör. Céljuk érdekében nem ártanak bevetni egy aljas fegyvert, az X energiát, amely a rosszindulatú földlakókból emberfeletti hatalommal rendelkező superlényeket generál. A Föld tehát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

lepödjünk meg, ha szembetalálkozunk a Comicra oly jellemző történet „megcsavarításokkal”, mint például a saját csapattagjaink között megbúvó ellentétek felszínre törése, vagy a hősök önnön meghasonlása.

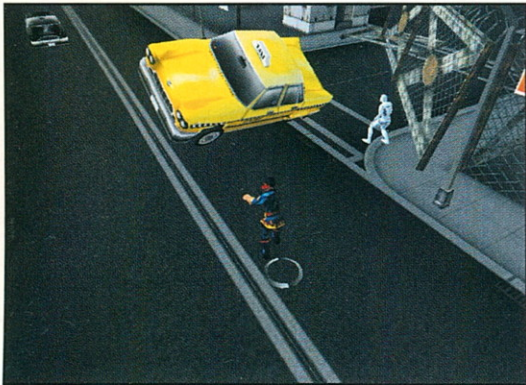
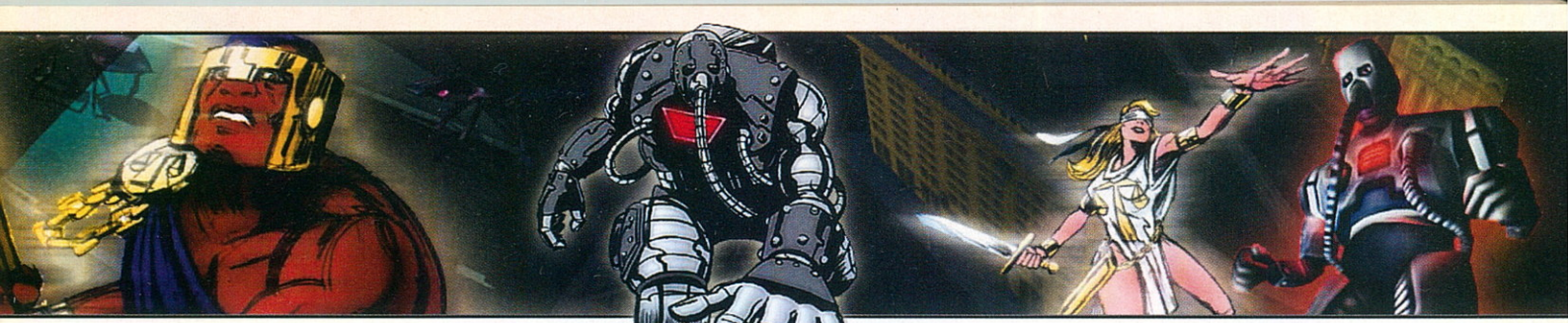
A játék műfaja RPG — valami hasonló jellegű, mint a Bioware szerepjáték csodái, de jóval



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



▲ Sikertől leleplezünk a 3-as metró titkos építkezését...



▲ Majd adok én neked borravaló!!!

mazik: nem tanulják őket, mint a szerepjátékok karakterei, hanem valami hirtelen, erőteljes, speciális behatás révén válnak különlegessé — Peter Parkert például egy atomfizika órán „besugározódott” pók csípte meg, így vált Pókemberré; a Fantasztikus Négyes

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

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



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

trükköt támogasson. Nos, a Freedom Force esetében a nem mindennapi látványról a Netimere engine gondoskodik, így nem lesz hiány valós idejű fényeffektekből, tükröződésekből, na meg persze füstben, tűzben, robbanásban, hiszen a superhősök küzdelme nem mindennapi esemény — meg kell adni a módját ☺.

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

...és végül:

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

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

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



egy véletlenül nap körüli pályára került űrhajón való tartózkodás következtében tett

mutánsok, azaz tulajdonságaik veleszületettek.

Tehát szó sem lehet róla, hogy képességeiket tanulás folytán sajátítsák el — így hát a karakterfejlődés lényegesen leegyszerűsödik:

hőseink tulajdonképpen csak mennyiségileg gyakorolnak erőben, kitartásban, egészségben.

Ha mindez valaki számára esetleg hátrányt jelent, azért még ne

háborodjon fel, hiszen egy nagyon megnyerő „ellenszolgáltatással” kedveskednek az alkotók ezen hiányosság mintegy kompenzációjaként. A játékhoz ugyanis mellékletként kapunk egy pálya-, karakter-, superké-

már előre fenhetik a fogukat erre az ingyenc-csemegére, hiszen kőkemény multiplayer deathmatch is lesz, amit szintén kedvünk szerint módifikálhatunk.

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

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

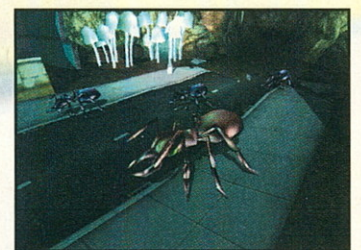
Na most azt képzeljétek el, amikor hősünk kiránt egy forgalmi jelzőlámpát a betonból, és úgy arcon vágja vele az ellent, hogy az szó szerint kiviszi a közfalat — volt, nincs Empire States Building!

Egy superhíró renderel!

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



▲ Olyan sötét van ebben a gödörben... Te Józsi, világíts már ide!



A HÓNAP JÁTEKA

2001. február



ONI



ONI



Démoni domina

Bizonyára emlékeztek az Oni rövidke beharangozójára a januári szám előzetesei között, melyben említettük, hogy a Microsoft szőröstül, bőrstül bekebelezte a Bungie Software-t azzal a nem titkolt szándékkal, hogy a fejlesztő csapat az Xbox-ra fogja ontani a játékokat. Ami kedves Billünk és csapata valamennyi folyamatban lévő fejlesztést le akart állítani, de szerencsére győzött a józanész és az utolsó két játék, az Oni és a Halo befejezését még sikerült kierőszakolni a fejlesztőknek. A Bungie Software talán legismertebb munkája, a „Myth” sorozat volt. A grafikai megoldások, és a kameramozgás is, érezhetően onnan származik, de a helyszínekre és a történetre az ötletet a fejlesztő csapat, a saját bevallásuk szerint is a Japánok manga stílusú rajzfilmjeiből kapta.

A játékot először PS2-re kezdték el fejleszteni, de mivel a vártnál is jobb volt a fogadtatás, nekifogtak a PC-s verzió elkészítésének is (amit azóta egy Mac verzió fejlesztésével is kibővítettek). Találkoztam már néhány konzolos átirattal, de eddig mindegyiken erősen érzem és látni lehetett, hogy csak átirat. Az ONI esetében viszont, a fent leírtaknak köszönhetően ennek nyoma sincs — ha nem ismernénk a játék előéletét, senki nem mondaná meg róla, hogy nem PC-re tervezték eredetileg. De ne vágjunk ennyire a közepébe, nézzük meg sorjában, miről is szól ez a legújabb sztár jelölt.

2032-ben járunk, a bűnözés oly mértékben elterjedt a világban, hogy mindenhová beférkőzött és mindenütt jelen van. Egy hatalmas bűnszövetkezet az egész világ, a kábítószerek és a fegyverkereskedők uralják az utcákat, a szindikátusok

amiből csak tudnak, hasznat húznak. De aggodalomra semmi ok, hiszen a fertő megszűli a maga ellenségét, így ebben a nem túl távoli jövőben is életre hívtak több szervezetet, amely felvette a kesztyűt és a lehetséges forrásokat felhasználva, harcol a bűnözők ellen. Az egyik ilyen szervezet a Japánban megalakított „Tech Crimes Task Force” (TCTF), ami az ott működő bűnszövetkezetek ellen harcol. Ennek a szervezetnek egyik ügynöke a csinos Konoko, akit irányítani fogunk a játék során. Az „Oni” szó japánul démonot jelent, és nem véletlenül kapta a játék ezt a címet, hiszen Konoko démonként veti magát a szindikátus feje, a könyörtelen gyilkos Muro nyomába.

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

A játék telepítéskor szinte semmit nem kérdez meg tőlünk, csak a telepítés helyét, és szó nélkül felpakolja a vinyóra azt a kicsivel több, mint 600 Megát, amire a játéknak szüksége van, vagyis felkerül az összes átvezető animáció, és a zenék, viszont ennek köszönhetően a



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

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

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



▲ A főnök szólhatott volna ezeknek, hogy jövők



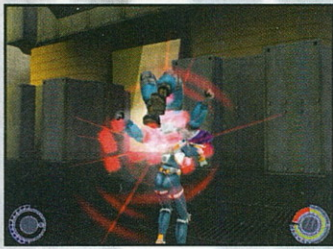
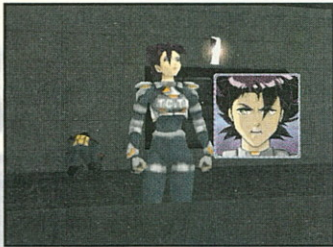
közvetlen főnöke, de ő csak nagyvonalakban mondja el a végrehajtandó munkát. A részleteket a szintén a „TCTF” alkalmazásában lévő tudós Kerr, és Shinitama információiból tudhatjuk meg. Shinitama egy android, kislány testbe bujtatva. Ő közvetlen összeköttetésben van Konoko-val, így menet közben is folyamatosan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

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



▲ Te ne fogdoss, mert nem állok jót magamért!





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

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

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



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

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

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

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



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

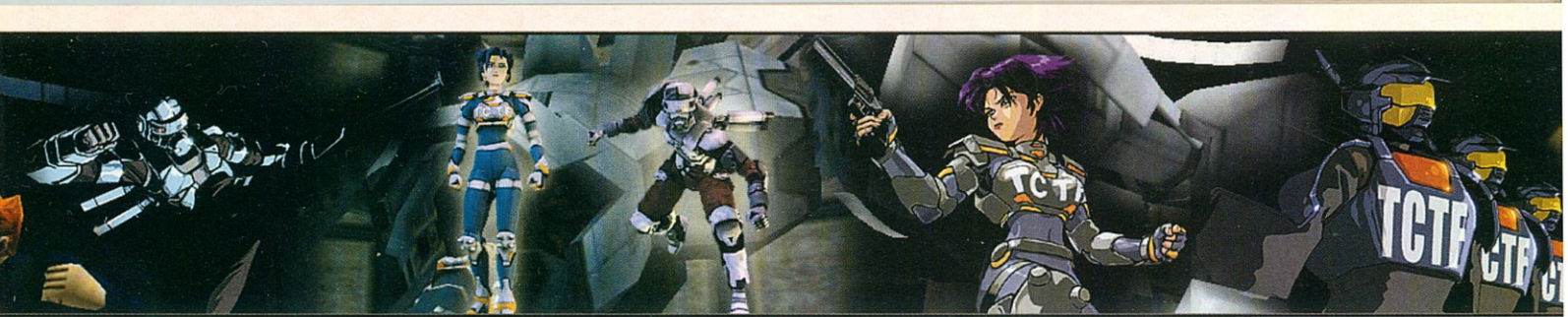


▲ *Megszűnt a gravitáció?*

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



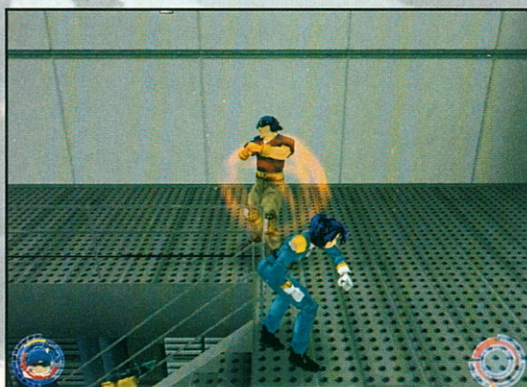
▲ *Most ütünk egyet, vagy táncolunk?*



▲ **Jé, tudok repülni!**

cselgáncsozni is tud, és akad olyan is, amelyik „Kung-Fu”-zik, de volt közöttük bőhöm nagy pankrátor is. A pályákon néhány tárgyat is felszedhetünk, vagy kaphatunk a civilektől, illetve elszedhetjük őket azoktól, akiket a padlóra sikerült küldeni. A civilektől és a leütött harcosoktól elsősorban lőszer utánpótlást, illetve a már említett „Hypo”-t szerezhethetünk, de találkozunk még elvéve „Phase cloak”-al, amit Konoko magára öltve egy darabig láthatatlan lesz, valamint „Force field”-el, amit felvéve egy energia pajzs veszi körül. Sajnos az utóbbi kettő elég ritkán fordul elő, és a hatásuk is hamar elmúlik, pedig nem kis poén volt, láthatatlanul megközelíteni az őröket, és úgy bemosni nekik egy hatalmasat.

A játék maga tizenkilenc fő feladatból, és küldetésenként többnyire három vagy négy részfeladatból áll. Ezeket megoldva, a játék automatikusan ment egyet, de sajnos itt vége is a mentési lehetőségeknek, mivel külön menteni nem lehet. (egy kis konzolos beütés). Ha elfogy az életerő, automatikusan a legutolsó mentési pozíciót tölti be a játék. A mentés hiánya persze nem annyira zavaró, bár ezért ha a családban többen is játsszák a játékot, mindig meg kell jegyezni, hogy ki hol hagyta abba, mivel nincs névre



▲ **Nesze egy Konoko féle balhorog!**

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



▲ **Milyen csillagos az ég...**

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

A hangok jól eltaláltak, játék közben többnyire a környezethez illő, és dinamikusan változó zenét hallhatunk. A bevitt ütések úgy hangzanak, olyan élethűen puffannak, mintha egy filmben hallanánk őket, a padlóra küldött ellenség nyög egy nagyot, a lendületes ütések egy harci kiáltás kíséri, sőt időnként, ha kibújunk az összecsapás elől, félre ugrálva, akkor gunyoros beszólásokat is lehet hallani („come on baby come on ...”). A lövések, a robbanások, és a lépések zajai helyszíntől függően változnak, a párbeszédnek jól érthetően tisztán csengenek. Az igaz hogy beszéd közben semmilyen arcmozgás nincs, nem talál-

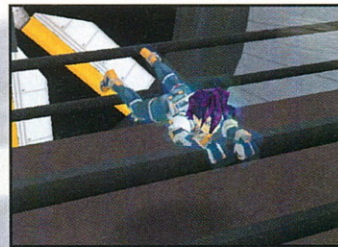


kozunk fröccsenő vérrrel, szétrobbanó testrészekkel, viszont ha megmozdul valamelyik szereplő az oly részletesen kidolgozott, mintha egy filmet néznénk. A verekedések közben a karakterek mozgása olymértékben élethű, hogy mikor először megláttam

az asztalon kop-pant az állam. Konoko nekifut, és lendületből olyat bemosott a közeledő őrnek, hogy az egy méltóság teljes hátra szaltóval nyugtázta mindezt. Aztán az őrfelpatant, és Konoko a nyakába ugrott, a levegőben még tett egy fordulatot és ezzel a mozdulattal ki is törte a nyakát. Ennyiből is el lehet képzelni, hogy micsoda mesterien kidolgozták a karakterek mozgásai, milyen élethűen lettek lemodellezve a különféle mozdulatsorok.

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

A legjobban kivitelezett viszont a dinamikus kameramozgás. Ez nem



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

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

Clemi

Take2 Interactive / Bungie Software
P11450 (P11266), 128 MB RAM (64 MB RAM), Open GL
www.oni-game.com

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
<ul style="list-style-type: none"> ✓ - egyszerű hangulat ✓ - tökéletes karakter animáció ✓ - szép és gyors grafika 	<ul style="list-style-type: none"> ✗ - a saját mentések hiánya ✗ - többjátékos mód teljes hiánya 	<ul style="list-style-type: none"> ✗ - a saját mentések hiánya ✗ - többjátékos mód teljes hiánya 	<p style="font-size: 2em; font-weight: bold;">95%</p>

DRACULA 2: the LAST SANCTUARY

A technokrata vámpír tündöklése és bukása

Ki ne ismerné Bram Stoker Drakula című művét, melyet már igen sokan feldolgoztak, elsősorban film formájában. Az aktuális részt is megelőzte két előző epizód, mégpedig a Dracula és a Dracula Resurrection, amelyek szintén kalandjáték formájában kerültek a játékosok elé. A Dracula trilogia „befejező?” elemeként készült el a Last Sanctuary, amely a hírhedt vérszívó karrierjének végét jelenti. Történetünk 1904-ben, Londonban játszódik közvetlenül a Dracula Resurrection végétől számítva. A játék a Cryo Omni3D™ motorjával készült. Ez a motor legalább annyira népszerűvé vált a kalandjátékok területén, mint az ID-nek a Quake2 engine-je, az FPS kategóriában. (Bár a készítők a nem saját fejlesztésű motort nem verték nagy-dobra.) A pre-renderelt animációk varázslatosak, nemhiába francia tracerek munkája — majdnem, hogy felülmúlhatatlan. A hanghatások és a zene magával ragadó, ilyen hangulatú és dinamikus játékkal ritkán találkozunk az ember. Az egyes termek zenei atmoszférája valódi életet lehel, az amúgy élettelen renderelt képbe, melynek hatására az ember részesévé válhat egy valódi horror kalandnak. A termek berendezése, az épületek külső kivitelezése olyannyira realiztikus, mintha tényleg benne lennénk ebben a század eleji környezetben. Az idézőjelben vett lakberendezők képelete azt hiszem nem hagy kívánnivalót maga után. Sokáig hittem abban, hogy a pre-renderelt hátterekkel ellátott játékok nem nyújtanak semmi fokú borzongást és izgalmat, erre természetesen rácafolta a Resident Evil sorozat első eleme, és most a teljesen más kategóriát képviselő Dracula2 is.

A grafika felbontása 640*480 pixel,



▲ Hívjátok Sova doktort, mert itt már csak ő segíthet

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

Miután Minát elrabolta a VAD, megfogadtam, hogy soha többé nem fogom elengedni. Ez és ehhez hasonló gondolatok jártak Jonathan fejében, miközben közelített a Carfax nevű villához, amelynek tulajdonosa az imént említett Drakula. És most hagyjuk, hogy a történet sodrása magával ragadja a fantáziánkat. Megérkezésünk után menjünk a bokrok mögötti táblához és vegyük fel az ezüst szegecsot. Ezután vizsgáljuk meg a kiszáradt vízimalmot és itt is gyűjtsük be az aktuális szegecsot. Nézzünk szét a fa tövében és vegyük fel az olajos kannát. A bejáratnál használjuk a kulcsot. Menjünk fel az emeleti szobába, és az asztalfiókot ürítsük ki. Tegyük ugyanezt a ládával (Gyertyatartó, távcső). A Styx nevű filmes dobozt nyissuk ki és vegyük fel a benne lévő tárgyat. A szekrény fölötti képet vizsgáljuk meg, majd fordítsuk a hátoldalára és vegyük fel a térkép darabkát.

Menjünk a paraván mögé, mivel itt igen sötét van, egy kis fényt kellene gyűjtanunk. Használjuk a gyufát a gyertyán a gyertyatartót, pedig helyezük az asztalra. A gyertyatartóra rakjuk rá az égő gyertyát. A keletkezett fényességben a falon megtaláljuk, az eddig láthatatlan kulcsot. Most mentsünk egyet és tárazzuk be a pisztolyt.

A másik szobában egy szerencsétlen ön-exhumált hul-

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



▲ Példa egy igen hatékony SM felszerelésre



▲ Lenne kedved csatlakozni?

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

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

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

Majd osonjunk a szentélyhez és utánozzuk Drakula (szem megnyomása) mozdulatait és lépünk



▲ Nagyon gyűrött ez a tükör- vagy én lennék ennyire ráncos?

kára illesszük az iménti keresztet, amivel véglegesen kikapcsolhatjuk a puki-legényt. Ezután üzemeljünk be a minilabort. A felvett üvegcsé tartalmát öntsük a lombikba. Ezután a pórul járt Bill-től vegyük el a kulcsot. Ezzel a kulccsal nyissuk ki a korlát előtt

be a kriptába. Ekkor azonban elveszítjük eszméletünket, és csak reggel térünk magunkhoz, amikor is azonnal elhagyjuk a temetőt. A következő pillanatban a doki házánál találjuk magunkat. A ház teljesen üresnek tűnik, legalábbis első ránézésre. Első lépésként surranjunk a doki asztalához és használjuk az Edison-féle gramofont. A lejátszott viasztekercs elárulja, hogy Minát ismét elragadta Drakula.

A függöny előtt vegyük fel Mina aranygyűrűjét. A doki asztalából vegyük ki a sztetoszkópot és a klasszikus kattánós módszerrel, nyissuk ki a széfet, amely a kandalló feletti kép mögött található. A széfből vegyük fel az önmaga farkába harapó kígyót, amely használatával védelmet nyerünk a vámpirokkal szemben. Továbbá vegyük fel a szerencsétlen „Hopkins” aktáját. Az irományból kiderül, hogy a kis-gaz szereti a rovarokat, a kulcsot ne feledjük felszedni. Az orvosi táskából vételezzük fel az összes cuccot. A pincében tegyük a kockacukrot a gyűfásdobozba, amellyel egy pár pillanat múlva egy legyet ejthetünk fogásba. Majd menjünk Hopkins-hoz a cellájába és etessük meg jól a megérdemelt léggel. (Természetesen az ajtót a széfből lévő kulccsal nyissuk ki.) Ezután menjünk vissza a doki asztalához és az előzőleg meghallgatott viaszhengert, rakjuk vissza a tokjába, majd játszunk le az új felvételt. Most pedig olvassuk el figyelmesen a doki naplóját, amelyben egy vámpírkiller elixír leírása is szerepel. A kis szépirodalmi kitérő után menjünk vissza a pincébe és nyissuk be a gépterembe. Itt a kisméretű Bill bácsi fogad minket, akit régebben a gondozó funkciót töltötte be. Aktiváljuk a keresztet és kényszerítsük a székbe a szépfíut. A kómás állapot nem tart nála örökké, ezért a homlo-



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

lévő asztal fiókját. Vegyük fel a fecskendő, amivel Bill-től fogunk vért venni. A levett vért is pumpáljuk a lombikba. Az üres flakát vegyük a lombik kimenetéhez. Már megkezdhetjük a „kis kémikus” leckénket. A leírtak szerint járjunk el (Zöld könyv.), az elegy hőmérsékletét 35 fokon kell tartanunk a sikeres elegyedés érdekében. Ha jól végeztük dolgunkat, egy flaska vámpírkiller lötytel távozhatunk a helyszínről.

Menjünk Hopkins-hoz, akivel a tudományos szemüvegét sikerül elcserélnünk egy pár vámpírkiller lövedékre. (Az iménti lövedéket a lötyt és a golyók összekapcsolásával kaphatjuk meg.) A cellából kilépve telefoncsörgésre lehetünk figyelmesek. Siessünk a doki irodájába, és telefon betyárkodjunk egyet Drakula bácsival. Menjünk vissza a cellákhoz, ahol megdöbbenve tapasztalhatjuk, hogy Bill és Hopkins dobbantottak. A Bill bácsi széke alatt lévő aknához keresszük fel a csatornába. Haladjunk végig a járaton, ahol szakaszon használjuk a vámpírnéző szemüveget. Az aknához érve piszkáljuk meg az egyik kapcsolót, mire a halált szimuláló Bill megjelenik. Ismét vegyük fel a vámpírlátó szemüveget,

és a pisztollyal célozzunk a rossz-ság szívére. A folyosó végén egy kombinációs zárral ellátott ajtót találunk. Használjuk a lockpicking eszközt és állítsuk be a következő kombinációt: 3582 Ezzel meg is érkezünk a Styx nevű mulatóba. Most menjünk a vetítőterem közepén található vetítőgéphez és dobjunk bele az ezüst érmét. Egy csodálatos romantikus filmet nézhetünk végig Mina és Drakula főszereplésével. Ezután lépjünk oda a géporgonához, és a lyukszalagot fűzzük be a masinába, mire a sipokból bénító füst tör elő, amely hatására elájulunk. Legközelebb Drakula szobájában térünk magunkhoz.

Barátunk Hopkins segít a szabadulásban és elárulja, hogy a hiányzó gyémánt a temetőben található. Az ágy alól vegyük fel a fegyvert és menjünk ki a folyosóra. A folyosón használjuk a szemüveget és semlegesítsük az egyik bestiát. A folyosó végén

egy színházi díszletbe csöppenünk, ahol a vámpírrá változott doki is fel-lép. Menjünk a vetítő kapcsolójához és kacsoljuk be. A díszlet vámpírt a hátunk mögött lévő karddal hatástalanítsuk, majd vágjuk el a kötelet. A magaslaton menjünk balra és vegyük fel a kampót és a kötelet, plusz a trabant ablak tekerőjét. Majd másszunk fel a létrán és illesszük a csörlőbe a kart, amivel a világitást felemeljük, menjünk a palló végére és vágjuk el a kötelet.

Másszunk fel a lámpa konzolján és lépjünk be a légkondicionáló csatornába. A ventilátort a karddal javítsuk meg, és haladjunk tovább. Haladjunk balra a csatornában és nyissuk ki a rácsot, ezután jobbra haladjunk, és a kulccsal nyissuk ki a rácsot. Itt használjuk a kötelet és húzzuk fel a drakula robotot, akit a ventilátor darabokra aprít.

A bontott robotot vizsgáljuk meg, és a hangvillát szereljük ki belőle. Az ujjából néha előtörő kulcsot szintén szereljük ki. A kulcsot használjuk a liftben. Ezzel visszaérkezünk a vetítőterembe, ahol az átváltozott doki egy nagyon-nagy dologra készül. (Felrobbantja magát a Styx-el együtt.)

Menjünk az orgonához és használjuk a szemüveget, amely felfedi előttünk a titkos átjárót. A csatornában szálljunk csónakba és evezzünk el Carfax-ig, az itt lévő kombinációs zár kódja: 8462 (A záruk kódjához, a piros könyvet, a vámpír szemüveg-át tanulmányozva juthatunk el). A bejárat mögötti kis helyiségben vegyük fel a ládákat, amelyeket egy rongydarab fed. A hallban, a lépcső alá pakoljuk le a ládákat és ürítsük ki őket. Menjünk fel az emeletre és adjunk Drakula íróasztalának a kalapácsal, a deszkákat pedig szedjük fel. A paraván mögött vegyük fel a gyertyát, Pibody előszobájában vágjuk le a függönyt és raktározzuk el. Ügessünk le a pincébe és aprítsuk tűzfává Drakula favorit húsvéti koporsóját. Az éghető anyagokat pakoljuk a ládába. (Természetesen gondosan szeparálva). Majd a gyertyával gyűjtsük fel Carfax-et.

A hátsó ajtó kulcsát vegyük fel és lépjünk be a vizesblokkba. Tekerjük el a csapot, mire a vízszint elkezd emelkedni. Merüljünk alá, és a láda mögötti csapot fordítsuk el. Majd a felső átjárón ússzunk át a csatornához, amelyen keresztül a gyógyintézet felé vegyük el az irányt. Irány a Technikai szoba, ahol a szekrény kinyitásával kezdjük. Még vámpírrá válása előtt a doki egy furcsa elektromos géppel kísérletezett, amellyel elvileg a vámpírok megölhetőek. Sajnos a project befejezésére már nem maradt ideje. A nagy művet nekünk kell véghezvinnünk. A sikeres építés-



▲ Jó vétel volt ez a kis hétvégi vityilló



▲ Szerinted is megfelelő Mina topológiája?

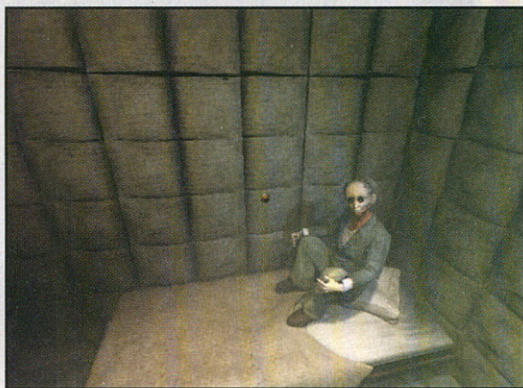
hez szükségünk lesz egy tervrajzra, amelyet a kis fotólaborban, a dokító kapott negatívról hívhatunk elő. A képen látható: Az ellenállás 8, az elektrolízis cső 4, az ampermérő 7. Szereljük össze a készüléket az instrukciók szerint. A Rezonátor tetején lévő keresztet cseréljük ki a hangvillára és zárjuk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

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

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

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

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



▲ Csendélet a gumiszobában

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

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

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

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

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

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

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



▲ Bill egy kicsit túllötte magát...



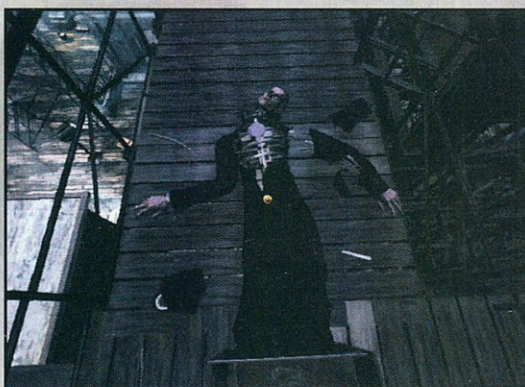
(A nehezítés kedvéért a nagy tábla inverz.) Miután a többi négyzet lehullott, közepén állva irányítsuk a távcsövet az ajtó felé, közben használjuk a Hopkins-féle szemüveget. Majd az ajtón használjuk Dorko gyűrűjét. A keletkezett kis hídon rohanjunk át, és az ajtón lévő pentagrammot a jól bevált módszerrel semlegesítsük. A lanovkát üzemeljük be és irány az utolsó szentély. Megérkezésünk után szegény Hopkins megóvja az életünket a sajátja árán. Térjünk vissza a lanovkába és vegyük fel a létrát, majd támasszuk a hátsó részhez. Ezután másszunk ki a kocsi tetejére és kapaszkodjunk fel a gerendára. Haladjuk a szerelvény végéig és nyissuk ki tetőajtót. A sárga fogú kapitány legényeket küld ránk, tehát a dolgunk igen sietős. A bástya egyik részében találunk egy szoborfejet. Ezt a feszítővassal megemelve a skacok nyakába kell gurítanunk. Ezt követően ereszkedünk le a lépcsőn és vegyük fel a vödöröt és a pallót. A pallón másszunk át az átszakadt padlón át a másik ágyúhoz és vegyük magunkhoz a golyót. Ezután ereszkedünk alá és vegyük fel a zászlót és a fadarabokat. A szobor tövében gyűjtsünk egy kis havat a vödörbe. Ha ezeket a dolgokat megszerztük, már indulhatunk is az alsó ágyúhoz. Tegyük az ágyúba a havat, a golyót és a zászlót. A kis fadarabokkal pedig gyűjtsünk az ágyú alá. A gőz hatására az ágyúban lévő golyó kilövésre kerül, amely a kapitányt kissé kilyukasztja. A deszkákból alakítsunk ki egy hidat és másszunk át rajta. A következő lövegtoronyba lépünk be, és a kapitánytól vegyük el a kulcsot. (A fickónak meggyógyult a gyomorfekélye.) Az előttünk álló ajtót nyissuk ki a Hopkins-tól kapott kulccsal. Majd szálljunk be a liftbe és nyomjuk meg az egyik piros gombot, melynek hatására a lift lefelé elkezd mozogni. Most helyezzük a kapitány kulcsát a konzolba és nyomjuk meg a piros gombot. Ezután gyorsan ugorjunk ki

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

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



▲ Aha. Szóval erre osont a vámpírlány a törőlközöben



▲ T1000-es, még nem vagy elég kemény

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

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

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

KeFe™



▲ Kibernetika óra, nyári gyakorlaton

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

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
✓	✓	✗	✓
- kiváló grafika	- igazi Adrenalin	- alacsony felbontás	- nagy sötét
- izgalmas történet		- kevés a save hely	

99%

Kingdom under FIRE

Orkos odor s jómodor

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

Dejszenezavörkreft...

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

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

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

Esti Sóder Orkokkal

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

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

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



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



▲ Ezt buktad, Curien...

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

Járt utat a járatlanért...

A hagyományok értelmében ugyebár Isten-szemszög, egység kijelölődsi, építődsi, lekaszabolódsi. Üdvöskénk a végleteleg hű ezen hagyományokhoz, így legjelentéktelenebb egységünk lesz egyben a legjelentősebb is: a paraszt, aki gyűjtögeti a nyersanyagokat, s persze emelgeti fel az általunk fontosnak vélelmezett építményeket. Az egységek s épületek részletes ismertetése természetesen kihagyhatatlan móka, ám először áttekintjük a fontosabb tudnivalókat irányítás szintjén: egy RTS addictnek nem lesz különösebb gondja, de még annak sem, akinek először van szerencséje valós időben pixelparasztokat nógatni. Aktuálisan kiválasztott egységünknek, avagy egységeinknek közvetlen parancsokat adhatunk a térkép alatti menüből is, jóllehet a legritkább esetben fogjuk magunkat a nyomkodásával

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





▲ **Hogy mondd? Drow Elf morál?**

a lehetőségeket, melyek birtokában üdvösként szerepjátékként is tündökölni próbál. Naja, minden karakternek van xp-je, meg szintje, ám ez sem mondható eleddig példa nélkülinek az RTS-ek birodalmában. Lényeg a lényeg: tessék megbarátkozni a gondolattal, hogy a Kingdom Under Fire valójában a „hatszázhuszonötvezredik” koppintás, s csak annyira nevezhető RPG-nek, amennyire a Quake III angol gyorstalpalónak. Elszontyolódásra azonban semmi okunk: láttunk mi már jól nevelt koppintásokat.

Csak Humánusan!

Az építmények s egységek nyilván nyersanyagba kerülnek, melyekből a progi három félet ismer: arany, fém, s mana. (A fát már nyilván nem volt arcuk bevállalni) Akkumulálásuk is a megszokott mederben zajlik. Bizonyos építmények, egységek megszerzéséhez előfeltételeknek kell teljesülnie, így pl. nem kérhetünk ki íjászokat a barakkból, míg nem hoztunk létre egy a kitanításukra használatos Training Groundot.

Keep: az emberek legalapvetőbb építménye, mely nyersanyagátrolásra illetve paraszt kitanításra szolgál. Együttal ő testesíti meg a település szívéit is, idővel pedig tovább fejleszthető kastéllá, majd úri kastéllá. (Jééé, a



▲ **Ne bököggyé' má', Tangrédi!**

mosok.

A harcosok egyszerű, földi halandók lennének, különleges képességük pedig a berserk üzemmód. Ilyenkor ingerültté válnak, s többszörös lelkesedéssel osztják a csapásokat. Az íjászok s elfek törekenyebb darabok, ám értelemszerűen képesek még azelőtt teletüzdelni az ellent, mielőtt az beérné csapatukat. Őket célszerű bezavarni az őrtornyokba is, „szpesőlebilíti” szintjén pedig a törpök által kifejlesztett tüzes nyilakra jasszítanak. Az elfek hasonló madarak, ám pontosságuk s hatékonyságuk egyaránt megnyerő. Persze ennek is ára van: célratartásuk jóval időigényesebb. A templomosok ugyebár a paripákon száguldozó erkölcsi héroszok eszményiségével örvendeztetik köreinket, extratáp támadóértékeik mellé pedig a következő figyelmességek társulnak: charge: megpaskolják a pacik farát, majd rontanak előre ezerral. Megállítasukra ekkor leginkább csak a

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

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

Training Ground: itt készül a harcosok menettempóját gyorsító Boots of Speed, valamint itt fejleszthető íjászaink s elfeink gyorsasága s hatótávolsága is. Óh, a berserk üzemmódot is „riszöröcsölni” kell: szintén itt. Dwarven Forge: a törp ágyúutatórok lelőhelye ez. Durrogatnak ezerral, relatív lassúságuk okán azonban célszerű átgondolni, hova pakoljuk le az ágyúkat, mert a már ütközet

közbeni átrendeződés több mint nehézkes lehet.

Temple of Amos: ez, mint sejtethető, egy templom. S mint ilyen, papok előállítására használatos. Adottak persze a kifejlesztésre váró papi bűvigék is, úgymint: Major Healing: a már alaptól hozzáférhető gyógyító spell hatékonyabb kiserelésben. Purification: az esetleges átkokat, nyavalyákat, mérgeket újí el egy megrottott egységről. Turn Undead: mivel kissé felborítaná a játékegyensúlyt, ha egy darab pap eltörnőlné a szembejövő vámpírokat és licheteket, meg kell elégednünk némi sebzés-pluszokkal az eme bűvigével sújtott élőholtakat illetően. Elég izzó megoldás, de ez one.

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

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

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

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

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





▲ Adjkirály katonááát!

a legelemibb s legklasszikusabb feltámasztós trükk, melyet értelemszerűen az elhalálozott lényekre célszerű ráolvasni, s melynek végterméke pár jóképű zombi, akik éppoly engedelmesek, mint amilyen bűdösek.

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

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

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

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



halottá válik, ám idővel esszenciája visszaköltözik testébe, sőt: az eltelt idő alatt némi HP s mana regenerálódás is üti zörgő ujjacskáit. Tökjő.

Apocalypse: rendkívül hatékony spell. Aki nem hiszi, járjon utána, hohho.

Abyssal Gate: itt sziszöröslhetjük a lichek imént tárgyalt spelljeit.



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

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

Bone Yard: ez egy nagyon kellemes hely, itt hívhatjuk új létre a valamikori sárkányokat, melyek paleontológiai múzeumokból szökött csontvázrém-ségek módjára riogtatók a humán hadakat, s csálnak méretes mosolyt orcáinkra. A böcsületes Bone Dragon ugyebár tüzet lehel, jóllehet befizetnék egy előadásra, ahol ennek biológiai hátteréről értekeznek.

Grafika, zene

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

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

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

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

szívjabajosak.

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

Ősök és Hősök

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

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

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

by YZ

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

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
✓ - érett mű	✗ - de már luclaszor láttuk		

89%

FAR GATE



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

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

Üropera

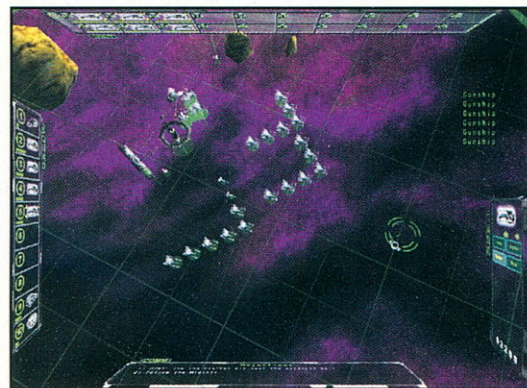
A játék alapsztorija igazodik a hagyományokhoz, s legfőbb motiváció címén idegeneket szakajt a nyakunkba, melyek módszeres ki-, s leirtása lehet az emberi faj fennmaradásának kulcsa. Single Player módban fekdhetünk neki az emberkéink dicső proszperálását bemutató kampánynak, melynek elején egy igen kultúrált tutorialt etetnek meg velünk úgy, hogy észre sem vesszük. Tekintsük is át az alapoktól, hogy miből lesz az egyszeri csillagflotta, mely a későbbiekben szétkergeti a csúnya idegeneket. A kezelőfelület három, „érintésre-nyitvahagyható” panelen alapszik, mely paneleket javarészt számok dominálják. Az űrbéli hadviselés

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

Ha mindkét gombra ránehézkedünk, ki-be zoomolhatunk a kamerával, míg „üres” területen jobb egérgombot nyomva forgathatjuk azt ízlés szerint. Némileg szomorú, hogy nem tellett egy célzottan fel-lemozgató rutinra, így szintkülönbségek esetén kénytelenek vagyunk két ujjal az egérbe csimpaszkodva szerencsétlenkedni. Ez ugyan nem nehéz, de kényelmetlen.

A rutinos pléjerek egy szempillantás alatt levágják az egyes egységeket övező karikákat, melyek eltérő mérete s színe egyaránt nagy titkokat sejtet: a méret az aktuális hajó radarjának hatósugarát jelzi, így értelemszerűen csak az olyan területek „ellenségmentessége” garantált, melyet radarjaink egyrészt behatárolnak, másrészt emellett lát-

adat jellegének függvényében célszerű hajót választani. A közlekedés pofonegyszerű: „kiválaszt, elszalajt” alapon deklaráljuk a mozogni óhajtott egységet, avagy flottát, majd bal egérgombbal megjelöljük a célállomást. A harmadik paneleken adhatunk



▲ **Ím, a jó öreg „Várunk Szeretettel” formáció**

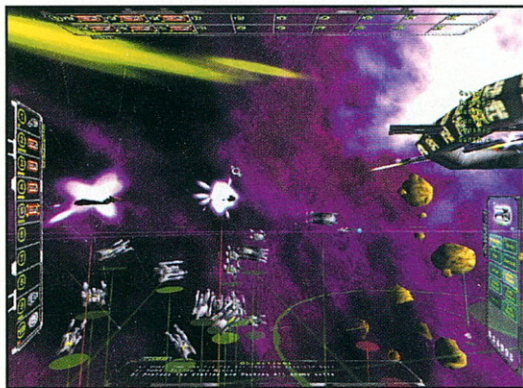


▲ **Fúúúj, kópöd ki?!**



TADAMM — formációkat. A program impresszív mértékű felállást ismer s kínál, az egyetlen gáz, hogy sok esetben nem adhatunk ki kellően konkrét parancsokat. Ékes példa a nyíl formáció: hogy az egységek képezte nyíl hegye melyik irányba áll, az sajna leginkább „picipécénk” pillanatnyi érzelmvilágától s szeszélyétől függ. S ez azért frusztráló. Harci egységeinknél természetesen alpból felejtjük bekapcsolva az „auto attack” funkciót, a bázisunk körzetében állomásozó rajoknak pedig célszerű lehet kiadni az „attack nearest” utasítást. „Bázis?! Szó nem volt bázisról!” Most lesz: kolonizációs főhadiszállásaink

alapjául azon állomások szolgálnak, melyeket egy Pre-Fab Kit üzembe állításával hozhatunk létre. Ezt hasonló módon ejthetjük meg, mint a formációk deklarálását. (Gy.k. monitor, jobb panel, deploy) Igen vicces szerkezet, mely úgy



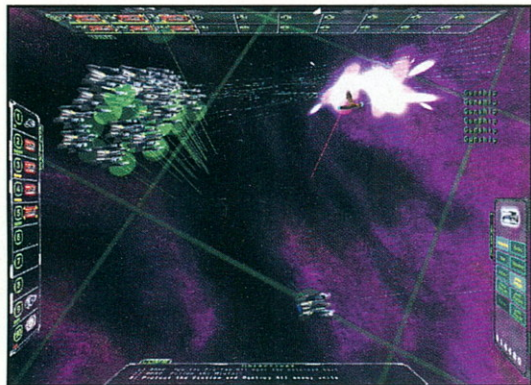
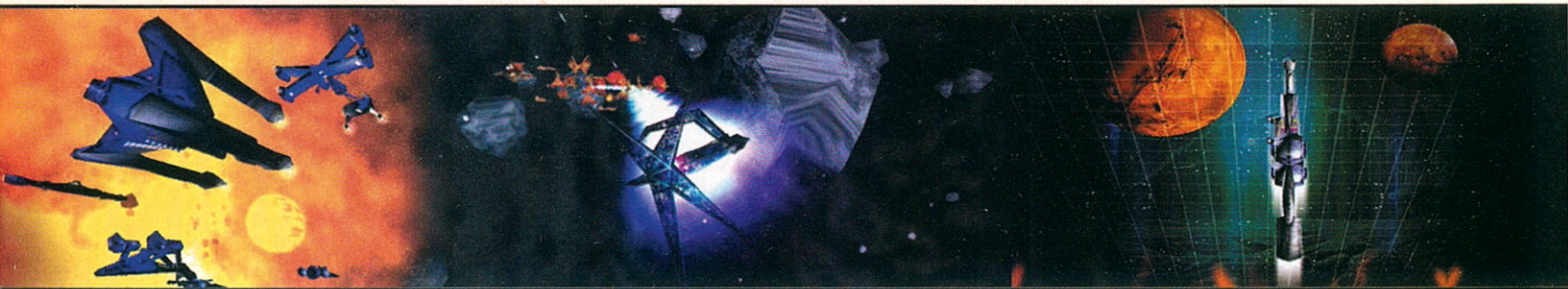
▲ **Ez itt egy összecsapás**

hatóan mentesek a zavaró elemektől. Itt jön a képbe a színkód: szövetségeseink a zöld, a semleges résztvevők a fehér, míg ellenségeink a vörös karikáknak örvendenek. Az egyes típusok radarjainak hatósugara természetesen eltérő, így az aktuális fel-

különböző feladatokot az éppen kiválasztottnak, így az itt található lehetőségek az aktuális hajó képességeinek függvényében alakulnak. Ha valamely flottánkkal operálunk, úgy itt vehetjük igénybe a rajok hatékonyabb szerepeltetésének érdekében a —

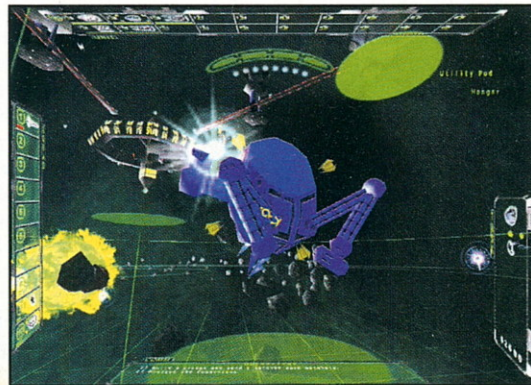


▲ **Tessék mondani: én kívül vagyok...?**



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

A Minelayerek segédelmével értelemszerűen űrakkákat s egyéb szeretetcsomagokat helyezhetünk el a roppant kíváncsi természetű elleneséges felderítők örömére. Aprópó, felderítő: van ilyen nekünk is, barátságos radaral s gyors hajtóművel. Van



▲ — *Mi ez a kék izzzééé?*
— *Közöd...?*

▲ *Kellett ez neked, veréb?*

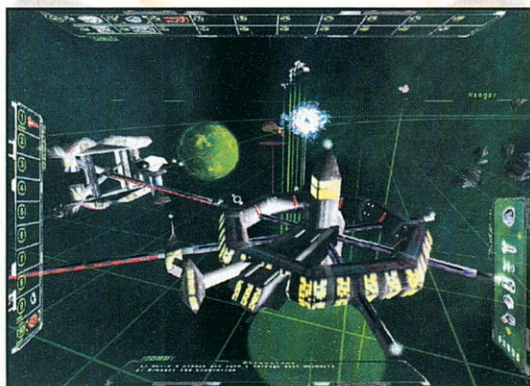
fél perc alatt a klasszikus űrállomásokra emlékeztető képződménnyé „pakolja szét” magát, s melyet innentől fogva ténykedéseink alapvető gócpontjaként fogunk kezelni, lévén ezen állomásokra épülnek fel a vitális jelentőségű létesítmények, mint pl. az új hajókat legyártó hangár, avagy a dokkok. Miután megálmodtuk, milyen hajót is szeretnénk — lásd később — meg kell határoznunk, melyik flottába is kívánjuk besorolni az új „ifjúszkajvókat.”

Az állomások képesek magukat jó pár védelmi ágyúval felszerelni, így ennek megejtése kifejezetten javallott.

A területéhes emberiség helyi Szent Szimbóluma egy Copernicus nevezetű kolóniaahajó, melynek elvesztése a játék idő előtti végét jelenti. Ennek szellemében, tessék vigyázni rá!

Űrhajókkal

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



▲ „*Van kiadó szoba?*” — *csak az van*

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

is jobban bírja. Relatív lassúságuk s jóval magasabb előállítási költségük azonban komoly ellenérv a csak Gunshipekre támaszkodó flottahaderővel szemben.

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

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

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



Üres estékre

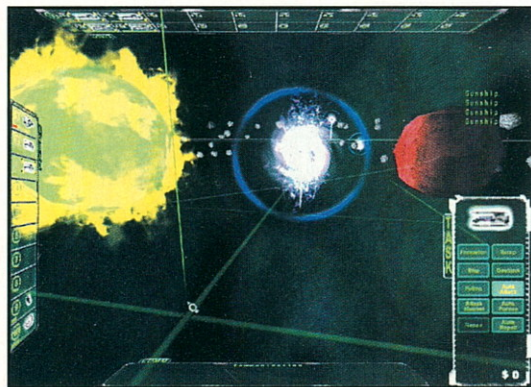
Összegezve a látottakat s hallottakat — a zene egészen figyelemreméltó, s néhol igen bevállalós fordulatokat is vesz — tetszetős darab a Far Gate. A móka esszenciája persze a

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

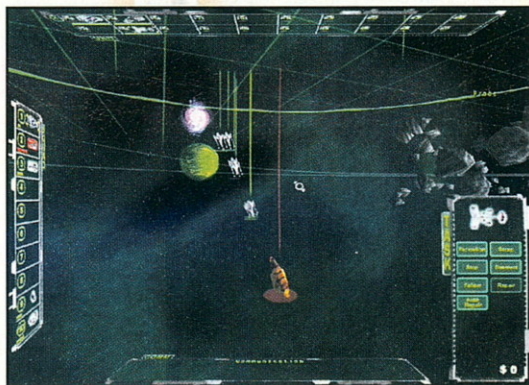
Egy gondolat bánt engemet: miért nem játszhatunk az idegekkel?

Hja, persze, anyu megtiltotta...

by GyZ



▲ *Az Igazság idekint van...?*

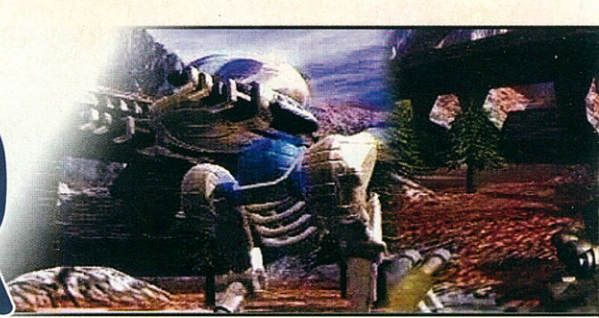


Microids / Super X Studios
P11 400 (P11 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D
www.far-gate.com

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
✓ - Van benne kampanyeditor is!	X - ...és?		

89%

State of WAR



Idegháború

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

Az úgy volt, hogy...

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

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

„Prfsszionalistaaa...”

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

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

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

Pókerparti tankokkal meg mechekkel

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



▲ Egy kősa darab vas. Maradhat.



▲ Mecholdódott probléma.

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



▲ Nna - ez már szituáció.

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

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



▲ Bye bye...

míg át nem „bűvöli” a létesítmény tulajdonjogát a saját csapatába. Más alternatívánk is van, ez pedig a megsemmisítés: a lerombolt épület ugyanis nem omlik össze, hanem regenerálódik, majd szintén átvándorol a tulajdonjoga. Megrögzött militaristák s a tradicionális megoldásokat kedvelő hölgyek s urak most persze hüledezhetnek, de én azt mondom: a koncepció kitűnően muzikál, legfőbb erénye pedig az elkerülhetetlenül is idegháborúba forduló játékmenet. Értem ezt pozitívképpen. Mert nézzük csak: alig pár egység s alig pár épület van, ám az ezekből adódó kombinációs lehetőségek kellően átgondoltak ahhoz, hogy pure, hamisítatlan stratégiát kapjunk az arcunkba. Ennek okát leginkább a nyersanyag gyűjtögetés csaknem teljes mellőzésében látom. Ezen rutinszerű, s módfelett időigényes foglalatosság valamint a Fog of War áldásos hiányának köszönhetően tömény hadviselésre számíthat az egyszeri játékos. Mert ugye jön minden magától ami jöhet, s így a monitoron szakadatlan, folyamatos háborúskodás zajlik. Rádadásul olyan



▲ Ez egy igen szép pukk, nemde?

kimért, valóságghú tempóban, hogy az ember egyrészt pontosan átgondolhat minden lépést, másrészt pedig csak döbbsen lefele, hogy egy amatőr brigád pófátlan precizitással ragadja torkon a kérdést. (tudom, tudom: már

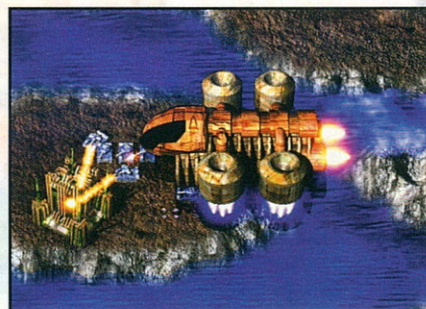


▲ Szása.

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

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

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



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

Grafika, zene, meg minden...

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

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

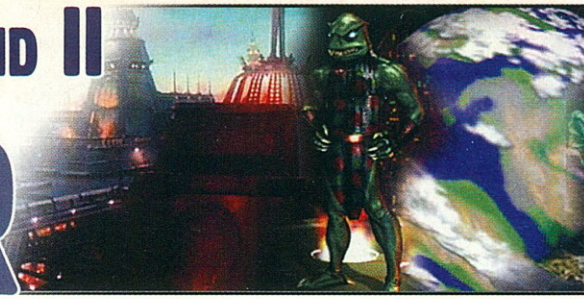
by GyZ

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

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
✓ - Tömény „vör”	✗ - Atompixel, amatőr videó		

92%

STAR TREK STARFLEET COMMAND II Empires at WAR



Űrhajósok, fedélzetre!

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

Fajlémélet és stratégia

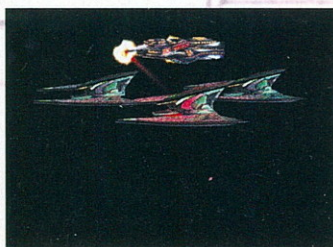
Elsőnek természetes, hogy magáról a föderációt ejtek néhány szót. Hajóik aránylag jó tüzerevel rendelkeznek és



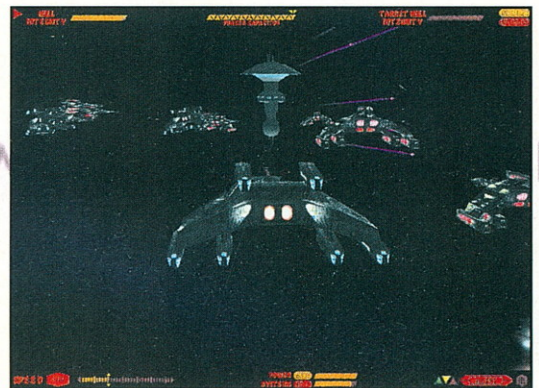
a manőverező képességük is elfogadható. Pajzsaik közepes minőségűek, de van egy olyan tulajdonságuk, mely egyedülálló a többi fajjal szemben. Ez nem más, mint a kivételesen gyors pajzsfeltöltődés, melynek segítségével a kilátástalan küzdelmekből is győztesen kerülhetnek ki. Másik lényeges dolog még,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

Klingonok. Szerintem senkinek sem kell őket külön bemutatni. Gyors manőverezésű kicsi hajóikon, nagy tűzerejű fegyverzet kapott helyet. Gyenge pajzsokkal vannak felszerelve, melyek nehezen töltődnek, viszont van álcázó berendezésük. Addig, amíg ez fent van képtelenek a lövésre (lásd a filmekből). Taktikájuk, hogy becserkészik az áldozatot, majd gyors intenzív támadással elintézik azt. Az azonnali, megdöntetlen támadások jellemzőek rájuk. Általában magányosan, és nem kötelékben járnak. Igen agresszív faj.

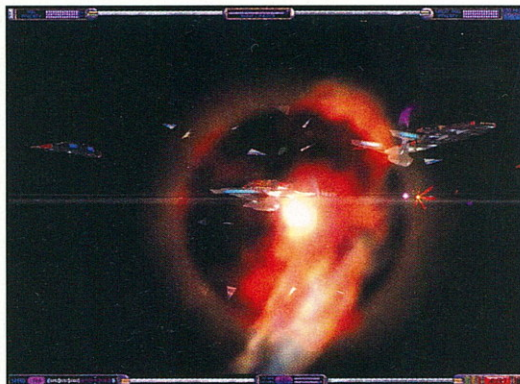
Romulán. Az űr „rejtőzködőinek” nevezik magukat. Jó pajzsokkal felszerelt hajóik vannak. Fegyverzetük a létező legerősebb plazmatechnológiára alapul. A Klingonokhoz hasonlóan ők is rendelkeznek álcázó berendezéssel, viszont nekik nem muszáj kikapcsolni azt a lövések előtt. Űröm az örömben, hogy álcázva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



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



▲ Dicső flottánk hátulnézetből is ijesztő



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

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

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

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

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

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

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

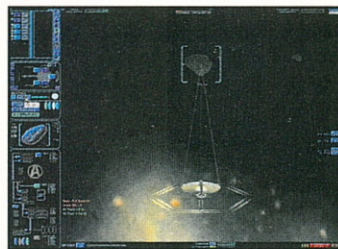


▲ Persze, a nagyobbak egyből a kicsit bántják!

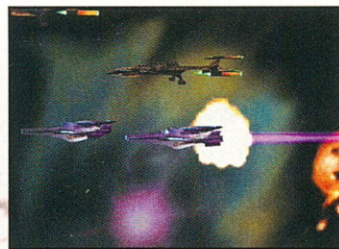


játék. A harmadik rész, (Campaign) a gép által generált küldetéseket tartalmazza. Természetesen csak az idegzetünket kevésbé igénybe vevő pályákkal találkozunk az elején, aztán ezt a végtelenségig lehet fokozni.

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



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



Summárum

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

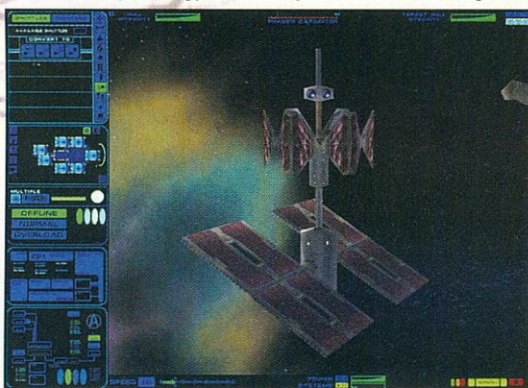
-Uriel-

▲ A Töderáció kilépett a hipertérből

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

Bele a közepibe

A főmenüben, három lehetőség közül válogathatunk. Az első a tanulási rész, amiben igen hasznos információkat kaphatunk a játékról. Mindenkinek ajánlom figyelmébe, mert nem egy rózsavív a progji irányítása. Igen összetett és bonyolult menürendszerrel kell megbirkóznunk. A második részben (Skirmish), gyors játékot generálhatunk. Ez főleg a gyakorlottaknak ajánlom, mivel itt szinte azonnal támadó ellenfeleket kapunk a nyakunkba. A belépés után kiválaszthatjuk a nekünk tetsző fajt és a hozzájuk tartozó hajótípusok között is, válogathatunk. Mindegyikük rendelkezik néhányval, melyek a páncélozottságban, fegyverzetben, sebességben térhetnek el egymástól. Pontosan azért írtam le a fentiekben a főbb jellemzőket, mert így könnyebben eldönthetitek, ki a szimpatikusabb a számotokra. Mindenkinek van egy-egy speciális tulajdonsága, és ezeket belátásotok szerint ki is használhat-



▲ Egy szereplő a mikrobiból

lesztésnél hajónk állapotát mérhetjük fel, és ugyanitt javíthatjuk is azt. A tudományos tisztteknél használhatjuk a szkennereinket (hatótávolságuk némely esetben állítható), és az önmegsemmisítő rendszer is itt kapott helyet. Biztonsági tisztünk felelős a hajón



▲ Festői látkép egy hadvezér számára

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

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
<ul style="list-style-type: none"> ✓ szép zenei effektek ✓ mint stratégiai játék, megállja a helyét 	<ul style="list-style-type: none"> ✗ az előző részhez képest nem valami nagy szám ✗ idővel elég uncsi ✗ bonyolult az irányítás 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 	<ul style="list-style-type: none"> ✗

75%

GUNLOK

Ha rossz leszel, kapsz egy robotot!

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

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

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

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

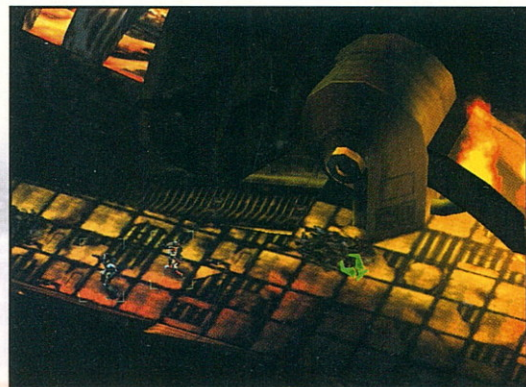
A Gunlok története már a pusztulás után játszódik, az atomháború után. Az intróban kapunk egy tájékoztatást arról, miért nincs többé haver, buli meg szénsavas üdítőital, de a Rebellion cég próféciája szerintem sokkal fantáziátlanabb, mint a fentiek.

A nagy piros gomb megnyomásáig,

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

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

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

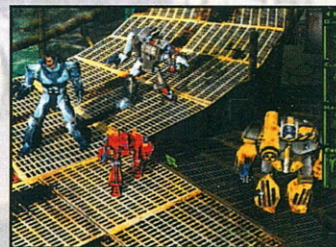


▲ Ott lehet valami érdekeset guberálni.

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

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

Azért neki is elkél néha segítség:



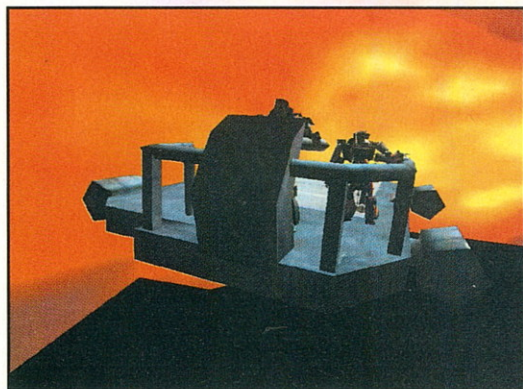
▲ Harcosaim támadó jellegűek!

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

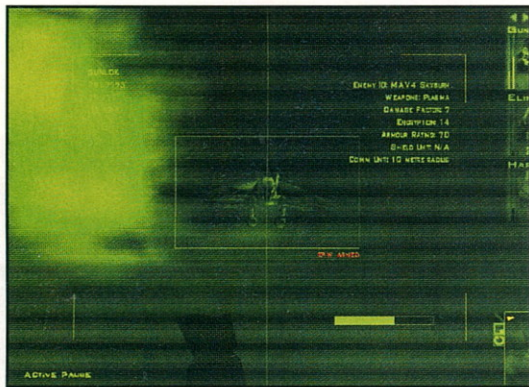
több borsot törjön a robotok orra alá (vagy valami olyasmiket csináljon, ami nem kedves a masinak számára), mindezt a civilizáció romhalmazaiban, a lerombolt városokban, a bolygó mostanra véraláfutásossá vált arcán.

Miután a Föld banán alakú lett

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



▲ A színpompás átvezető animációk egyike...



▲ Gépmadár a láthatáron! Csipegetni jön.

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

A képernyő jobb oldalán láthatjuk hőseink ikonjait, az inventory-kat jobb klikkel szedhetjük elő, nincs itt semmi furfang. Hagományosan, oly sok játékból ismert módon pakolgathatjuk a tárgyakat, két kattintással beugranak a lehetséges helyekre (a fegyverek kézbe, speckók a mellkasra), átadásnál elég áthúzni a másik figura fejére.

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



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

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



▲ Annak a doboznak már fakeszt!



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



Berozsdállva

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



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

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

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

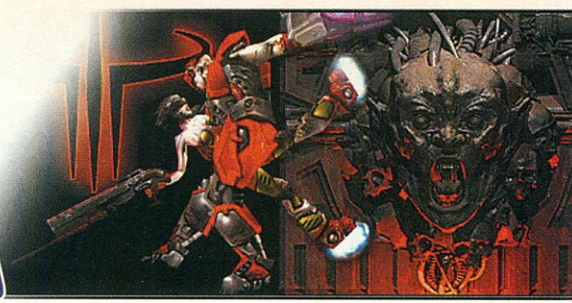
Balage

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

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

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
<input checked="" type="checkbox"/> - lehet lőni <input checked="" type="checkbox"/> - poszt-nukleáris <input checked="" type="checkbox"/> - nem kötelező játszani vele	<input type="checkbox"/> - zavaró megjelenítés <input checked="" type="checkbox"/> - nincs hangulat <input checked="" type="checkbox"/> - kidolgozatlan, zavaró taktikai szövmötölés		<div style="font-size: 2em; font-weight: bold;">73%</div>

QUAKE III TEAM ARENA



A multiplayer királya még fényesebb vértben

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

A célunk az, hogy a frag-eket elvigyük, a pályákon elszórtan található ellenőrző pontokra. Ezek a csapatunk színével megegyező, a földből kifelé világító reflektorok. Ahány koponyát viszünk be, annyi ponttal leszünk gazdagabbak.

Jó vigyázni magunkra, mert ha még azelőtt kilőnek, hogy beváltanánk a pontjainkat, az összes elveszik.



▲ Vigyázzunk azzal a zászlóval, hé!



Mi pedig kezdehetjük, az egészet előlről.

Végül itt van még a TOURNAMENT mód, ami nem más, mint az egyszerű deathmatch.

Van itt még nekünk egy rakás új POWERUP:

SCOUT: Ha felvesszük, drasztikusan megnő karakterünk mozgási és lövés sebessége. Ezt általában azok a védelmi szerepet betöltő játékosok szokták felszedni, akiknek feladata, az ellenfelek távol tartása és esetleges kilövése.

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



▲ Ketten egy ellen. Hát ez nem szép dolog



▲ Megbomlasztottam Darkangel molekuláit

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

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

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

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

INVULNERABILITY: Egyértelmű. Néhány másodpercig halhatatlanok

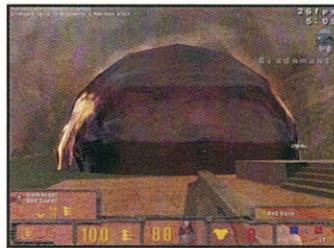
vagyunk a felvétele után. A régebbi hatásnövelők, mint a TELEPORTER vagy a QUAD DAMAGE, ugyanígy megtalálhatóak, de jóval kevesebb helyen és akkor is csak a TOURNAMENT (deathmatch) módban. Nagyon hasznos, hogy a felvett hatásnövelők azonnal látszanak a tulajdonosán, egy a karakter körül keringő feliratban. Így rögtön tudhatjuk, mire kell vigyáznunk az ellenféllel szemben. Példának okáért, nagyon hasznos, ha a maga körül szárnyas koponyával (KAMIKAZE) grasszáló elemeket, messzire elkerüljük.

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



▲ De jól lönek ezek a német katonák!

ezért több játékosnál is használhatóak. Ezek közül néhány: **ATTACK** (A kijelölt bot elindul az ellenfél bázisát ostromolni). **CAMP** (A kijelölt bot azon a ponton marad, melyet kijelöltünk neki, és ott minden mozgóra löni fog)



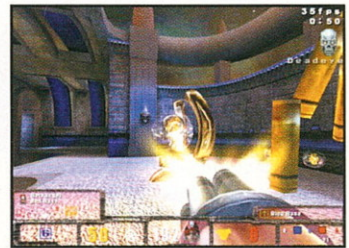
DEFEND (A bot vagy a botok csak a bázis védik)
FOLLOW (A bot vagy a botok követnek és fedeznek téged)
PATROL (A bot vagy botok őrzőjáratot végeznek a kijelölt területen)
RETRIEVE (A kijelölt bot elindul visszaszerezni a kint maradt csapatzászlókat)
ESCORT (A kijelölt bot vagy botok csak a zászlóvivőt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

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

Végszóként

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

fel, egyébként nagyon gyorsan meg lehet unni. Ami számomra igazán megnyerő volt a sok újítás mellett, az a botok átdolgozott és feljavított AI-je. Hiába választjuk ki a nehézségi fokozatot, mert ha bot úgy érzi, hogy könnyen levadásztuk, akkor eléggé bekemény-



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

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

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

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

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

-Uriel-



▲ Uriel a győztes. Ki más lehetne?©

Activision / id Software
PII 450 (PII 300), 64 MB RAM (128 MB RAM), Open GL!
www.q3arena.com

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

Road to EI DORADO



Két férfi, egy esettanulmány

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

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

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

Meg azok, akik rágerjedtek az utóbbi időben kibontakozó render — trendre. Miszerint ugyebár a dicső kalandorok előre renderelt háttérrel előtt mozognak, mintegy. Úgy tűnik, a kézzel rajzolt adventure-ök ha el nem is bujdosnak, legalábbis szabadságon vannak, hiszen a Monkey Island IV-hez hasonlóan, az El Dorado is renderelt háttérrel használ.

Hogy most ez jó-e, vagy „nem-e jó-e”, az alighanem egyéni megítélés kérdése — egészen addig a pontig, míg nem hagyjuk, hogy éleslátásunkat s fogékonyságunkat béklyóba kösse a sznobéria. Úgy-hogy tessék résen, valamint nyitottnak lenni: indulunk El Doradoba.

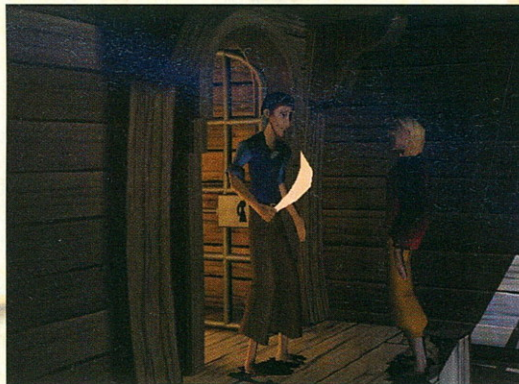
El Dorado

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

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



▲ Ez akkor nem a turisztika-információ?



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

non kezdődött, egy Spanyol piactéren...

A „Zaranyváros”

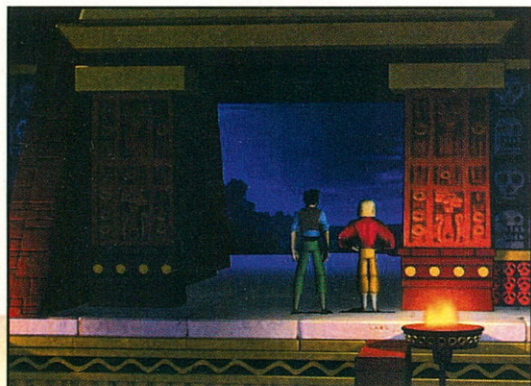
Tulio és Miguel érdemi kalandozásai „trípvúdi” módon kezdődnek, hiszen az első, mi szemünkbe ötlük a neves piactéren, egy körösvény — rajta a két léhűtő arcszerkezetével. A legkézenfekvőbb nyitómegmozdulás ennek megfelelően tehát a városból való azonnali eliszkolás lehet, persze jellemző módon az egyetlen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

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

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



▲ Pedro bácsi! Tessék nekünk szambázníni!



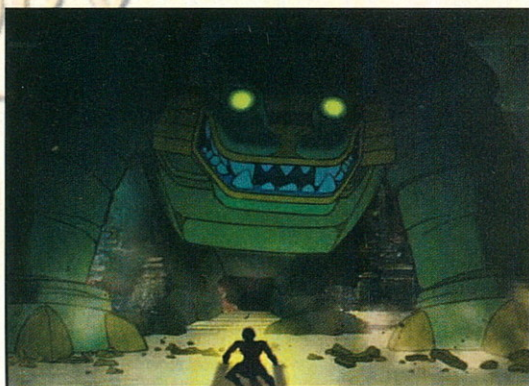
▲ Kamera?! Milyen kamera...?

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

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

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

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

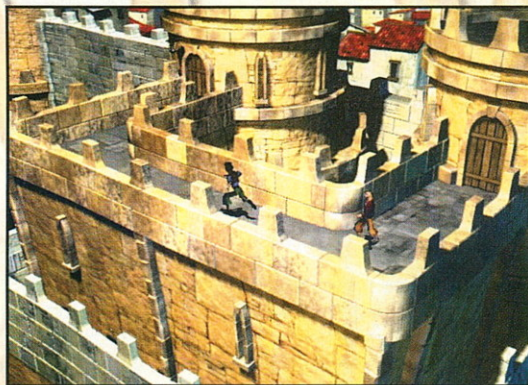


▲ Ooookos cicu, ügyes cicu...

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

Ezek ketten renderáltak

Furcsamód a proginak vannak jobb, s rosszabb pillanatai grafika



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

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

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

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



fel valami „Ta-daaaa”, mikor nagyon ügyesek voltunk, avagy pár akciórészt színesítenek némi tamtam dobbal,

ez azonban édeskevés. Nem is igen vágom, hogy visz rá a lélek egy kiadót, hogy zene nélkül publikáljon egy kész művet. Hát még a Dreamworksöt, akiknél azért lehet pár zeneszerzőbácsi, akik pl. az El Dorado zenéjét is szerették. Nyilván üzletpolitika: „há’ nehogymá’ zenéjjen a progi, akkor ki a frász veszi meg a szandtrekkel, gyerekek?!” Hát ez szép, szép. Akkor viszont tessék más- kor az adaptációknak legalábbis saját nótákat készíteni. És akkor lesznek naaagy — nagy Zenebona pontok.

Humor is akad

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

by GyZ



▲ Jó, akkor én most szétnézek kint...

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

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

79%

The Legend of the PROPHET and the ASSASSIN

Júdea földjén jártam...

Az európai, de még a más bolygókon lakók számára is furcsa lehet, a játék által bemutatott zsidó kultúra. Ami részben érthető is, mivel már programban szereplő karakterek nevei is igen nehezen kiejthetők, és egyáltalán a háttérben húzódó etnikai és egyéb forrongásokba nehezen élhetjük bele magunkat. A játék mottója igen ellentmondásos, amely így hangzik: Egy harcos legendája, aki mindig a békét kereste, miközben az őt körülvevő világ folyamatosan a harcra kényszerítette. Történünk a XIII. Században játszódik, és két karakter történeteire épül, az

egyik a harcos Tancrede de Nérac, aki hatalmának megerősítését a sivatagban lakó emberek és az azokat fosztogató rablók feletti uralmával alapozta meg. Később harcosunk As-Sayf-á lépett elő, és hatalmát egészen Bizánc határáig kitolta. A későbbi közel-keleti hódításai során találkozott, azzal az idealista álmódó prófétával, akit Simon de Lancrois-nak hívtak, kettejük közös szüleménye az ideális város, amely a világ minden piszkosságától és gonoszágától mentes. A város felépítéséhez kétfajta tudásra volt szükség, az egyik Tancrede-nek a való világban megszerzett tapasztalatára és Simonnak a filozofikus-álmódóznak az ideális, mondhatni paradicsomi világról alkotott vízióira. Az elképzelt paradicsomnak a Jébus nevet adták. Még Tancrede a hódító

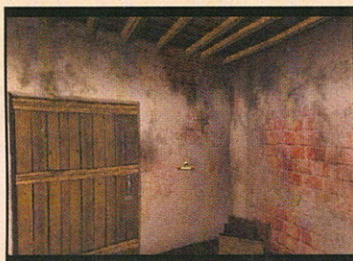
hadjáratait vezette, addig Simon neki kezdett az utópia megalkotásának. Ötévi folyamatos bolyongás és vérontás után As-Sayf-ünk, végre elérte a város kapuját, amely számára a megnyugvást jelenthette volna. Legnagyobb meglepetésére az idealizált várost romokban hevert, amit még az is tetőzött, hogy társa feladva elveit eltűnt a városból, és sohasem tért vissza. A reményeit veszített Tancrede, Jébus

falainál és zárt kapujánál találja magát, ahol egyetlen társára ló Szerafinra támaszkodhat csak, és ott a lerombolt falak tövében megígéri, hogy hátralévő életét a hamis próféta felkutatásának szenteli.

Remélem senkinek sem okoz meglepetést egy újabb francia kaland-program megjelenése, amelyet még meg is előztek az: After Pilgrim, Ring, Faust és a Pompeii játékok.

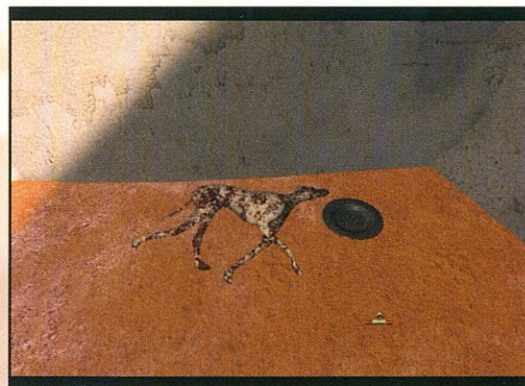
A Cryo-ra is, de az összes kalandjátékot megjelentető francia cégre

felbontása előre determinált, az igen tuti 640*480-as méretet nem képes túlszárnyalni. (Faust engine suxx.) Legalább a Cryo produkciókban válogathattunk a felbontások között, de mivel a magas felbontású grafika beáramlása az emberi tudatba,

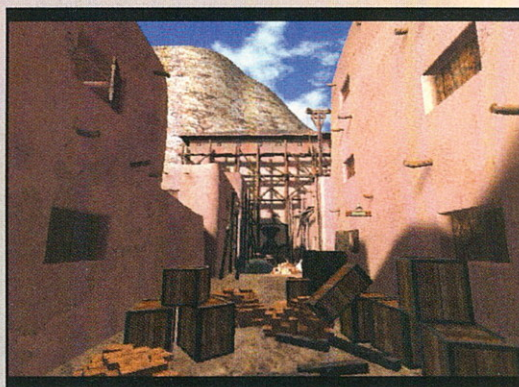


jellemző volt, a kvázi 3D-s képalkotás használata. Volt, aki a Cryo által fejlesztett Omni3D™ technológiát használta, azonban akadtak szép számban olyanok is, akik az Arxel

Tribe Faust motorját hasznosítva készítették el saját kalandjátékukat. Érdemes megemlíteni, hogy ez a fajta 3D-s leképzés Franciaországból egyszerűen nem képes kitörni. A Legend Of The Prophet And The Assasin a Faust engine mellett tette le a voksát, vagyis mégsem. A játék nem az eredeti motort kapta, hanem annak egy tuningolt verzióját, amelyet Motion Capture-el fűszereztek az élethű mozgás érdekében. További extraként, a Lip-synch a kiejtett hangok szájmogzáshoz való igazításáért, a Facial Animation pedig az emberek mimikájáért felelős. Sajnos a grafika



▲ Egy valódi kutyasors méltatlan befejezése



▲ Egy kis malter, egy kis mész...

megzavarja annak működését, ezért maradt az alap VGA felbontás és szlussz. A nem beállítható felbontáson kívül, három paraméter befolyásolására nyílik lehetőségünk, az első a zene hangerejének beállítása, a második a hangeffektek hangereje, a harmadik pedig az opcionálisan megjelenő, szinkron feliratok ki/be kapcsolása. A főmenü designja, már-már ötvözi a hieroglifákra átfordított menürendszerrel, a normál feliratos megoldásokkal. Amely hatásra katasztrofális, mivel a játékos látja az előforduló feliratokat, de azokra nem tud kattintani, mert azt csak a

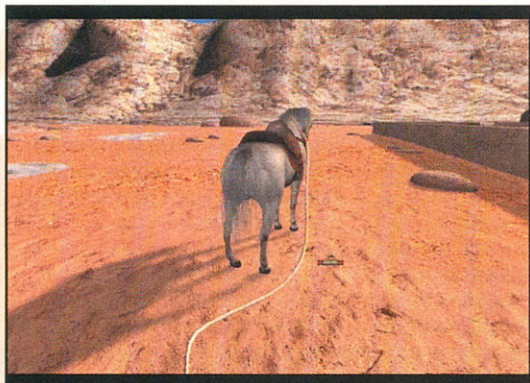
szöveghez tartozó buckákon tudja megtenni. A gyorsabb géppel rendelkezők (1GHz) ne is kezdjenek neki a játéknak, mivel a program fix időzítő ciklusokat használ, amelyek valószínűleg az ajánlott konfiguráción (P 200) tökéletesen és terv szerint futnak, de egy gyorsabb masina esetében igazi kín a játék, az egér minimális mozdítására a látószög össze visszaugrál az éppen aktuális két végpont között.

A környezet felfedezése

A terepet, mint már megszokott a francia kalandjátékokban 360 fokban látószögű környezetben szemlélhetjük. Az eredetileg egy gömbben lévő forgásunkat elvileg semmi sem akadályozza, de kilépni az adott helyszínből csak akkor tudunk, ha a kurzor ikonja megváltozik. Mozgásunk a terepen elvileg szabad, de ennek ellenére mégis előre determinált, mivel csak gép által kijelölt utakon közlekedhetünk. Nagy hátránya ennek és az ehhez hasonló motoroknak, hogy csak négyzetes mozgást tesznek lehetővé, amely hasonló mozgást generál, mintha egy sakkasztalán bábuként lépegetnénk, természetesen a megadott



▲ Esténként itt szoktam kukkolni



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

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

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

kapuin bejutva az egyedüllét vesz erőt rajtunk, az üres utcákon bolyongva, olyannyira kivertnek és reménytelennek érezzük magunkat, mint az utunkba kerülő kutyák. Először végigmenetel a városon, a munka hangjaira lehetünk figyelmesek, fúrás, faragás

hangjai mindenfelől, de mesterembereket sehol sem látni.

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



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

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

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

Ez az alkotás valóban nem olyan, mint a többi kalandjáték, ez annál sokkal több. Mivel ha rögtön beleugrunk a játékba, csak egy nagy adag baromságot fogunk látni. Hangok, személyek jelenléte nélkül, éhesen kóborló kutyák vonítása. Ezért egy kicsi történelmi ráhangolódásra

van szükségünk, kalandjaink megkezdése előtt. A későbbiekben természetesen találkozunk majd emberekkel és néhány furcsa szerzettel, néhány a sok közül: Master Theodore, az örült építész, Taleb a kovács, Qamar az asztrológus. Ezen kívül

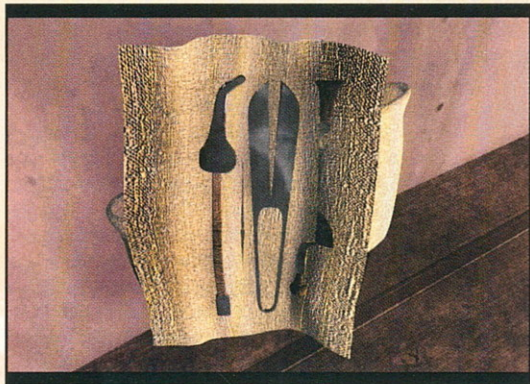


Dzsinnek, napszörnyek és a sivatag szírénei is megpróbálnak majd keresztbe tenni nekünk, kalandjaink során.

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

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

Kefe™



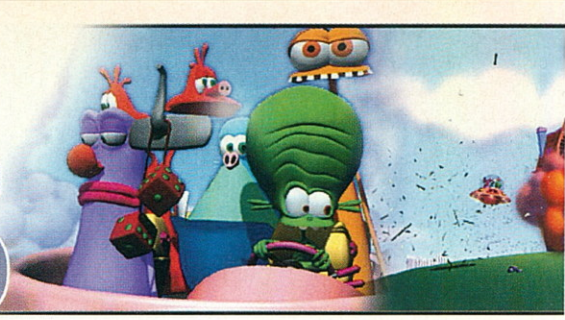
▲ Eme sebészi eszközök használatát inkább mellőzném...

Infogrames / Arxel Tribe
P233 (P200), 32 MB RAM (16 MB RAM)
[www.infogames.fr](http://www.infogrames.fr)

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
<ul style="list-style-type: none"> ✓ max. VGA felbontás ✓ igen nehézkes játékmenet ✓ gyors gépen szinte játszhatatlan 	<ul style="list-style-type: none"> ✗ izgalmasnak tűnő kerettörténet ✗ igényesen renderelt háttérrel 	<ul style="list-style-type: none"> ✗ ✗ 	<ul style="list-style-type: none"> ✗ ✗

79%

Stupid INVADERS



A (z)űr fenegyerekei

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

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

megjött, láttam, és most nem győzők áradozni róla.

Sztorilájn

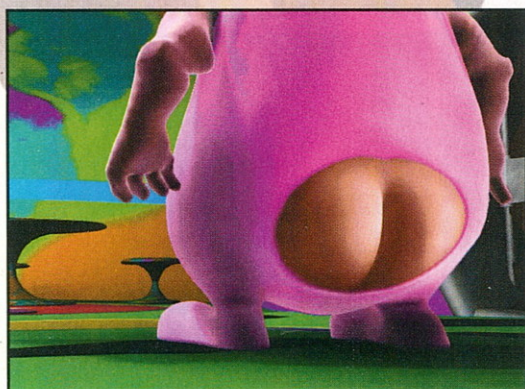
Az alap szituáció a következő: Egy piciny űrhajó repeszt a világűrben, majd láthatóan mechanikai problémák lépven fel rajta, kiesik a kontrolláció a benne utazók kezéből, majd ennek következtében szélsébesen zuhan a Föld felé. A konfrontáció elkerülhetetlen, és egy kiadó telekertjébe sikerül is beékelniük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

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

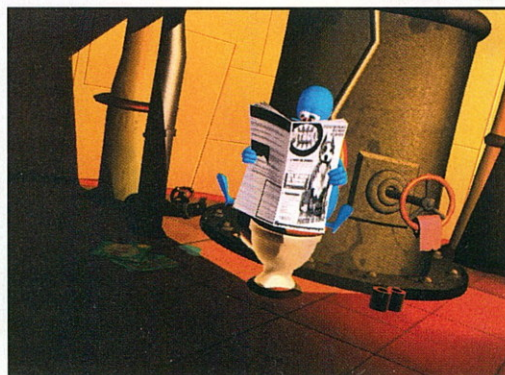
The pozitív side

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

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



▲ Exkluzív előzetes a Playboy márciusi számából



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

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



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

pedig beszédet eredményezi. Nos, még 4 fontosabb gomb van, amit a játék során használni fogunk, ezek pedig: az egér jobb gombja — ezzel fogunk



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

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

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

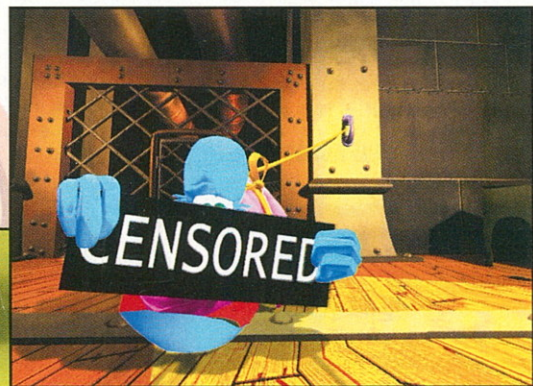
A setét oldal

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



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

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



▲ Működésben Cenzné meg az ura

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

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

Bagó Péter

váltani a lehetséges cselekvések között. A Space billentyűvel hozhatjuk be az igen szűkre szabott Inventory-nt, az F1-el tudjuk behívni a Load menüt, míg az F2-vel a mentési adatbázishoz intézhető főhász... Ja, van még egy fontos dolog: ha két tárgyat kombinálni szeretnél, akkor azt az egyik ráhúzásával a másikra az Inventory-ban érheted el. Öő, de miért is érdemes még csak akár megnézni is a játékot? Hát a hangulata miatt. A karakterek moz-

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

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

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
<ul style="list-style-type: none"> ✓ egyedi debil történet ✓ egyedi debil karakterekkel ✓ egyedi debil humorral ✓ nagyon ütős zenékkel, zörejjel, hangokkal 	<ul style="list-style-type: none"> ✗ egyedi rövid ✗ egyedi értelmetlenül kell a CD-keket cserélni ✗ és kicsit káros néha a kezelése 		

84%

AMERICA

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

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

A múlt század közepén,

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

miegymás...

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

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

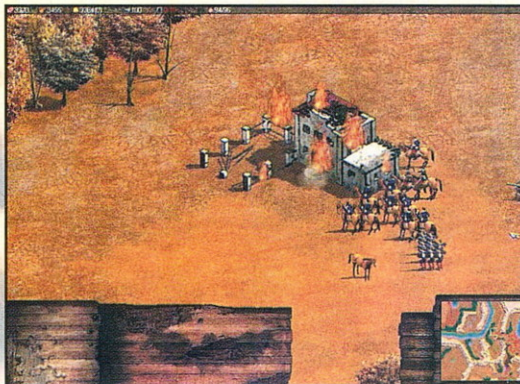
Talán még náluk is viccesebb népek a törvényen kívüliek. Róluk talán elég csak annyit, hogy a populációjuk szaporodását a szeszfőződé hatékonysági mutatója segíti elő, és olyan különleges képességeik vannak,

mint dinamitok hajigálása, vagy széflékelés.

A negyedik és egyben utolsó (vagyis a legnehezebb) kampányban a bevándorló telepések viszonttagóságos életét kell menedzselni, talán fényesebbek a kilátásaink, ha tudjuk: maga az amerikai hadsereg áll rendel-



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



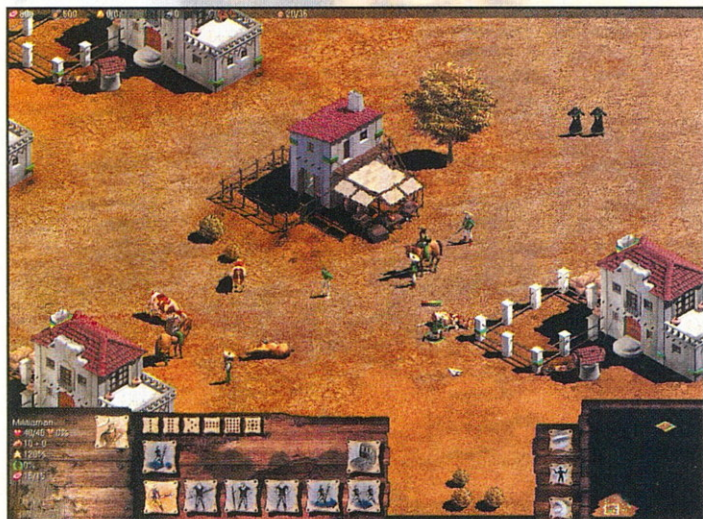
kezésünkre, az esetleges fegyveres csetepaték során.

Az irányítás

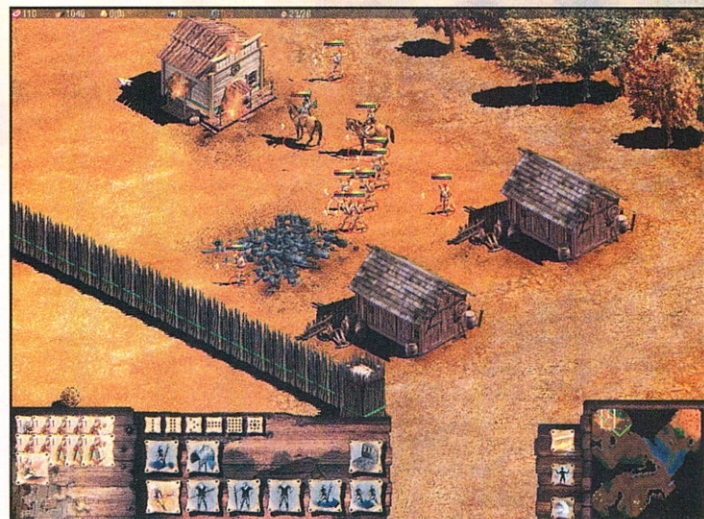
Pofonegyszerű, aki játszott már valaha real-time stratégiával, annak egy percig sem lesz gondja az America kezelésével. A képernyő felső sarkában a rendelkezésünkre álló anyagi javakat látjuk. A sonkacafat, a fa és az arany ikonja

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

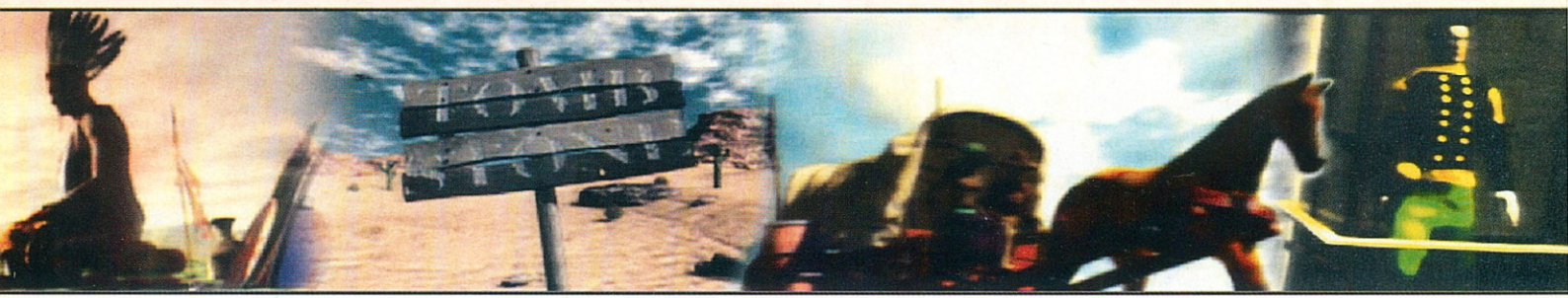
A bal alsó rész az éppen kijelölt egység tulajdonságait részletezi, ezek sorban: az életerő, a páncélozottság, a sebzés, a morál és a tapasztalat. A morál nyolcvan és százhusz pont között ingadozhat. Táborunk főnökei emelhetik ezt a számot (egyébként a kijelölt egység feje fölött az aktuális életereje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



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



▲ Forgószerű, gyorsan vizet, kigyulladt a sápadtarcúak háza!



▲ *Én most már szétrúgom ezeket a köcsögöket!*

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

Számos különleges csemege

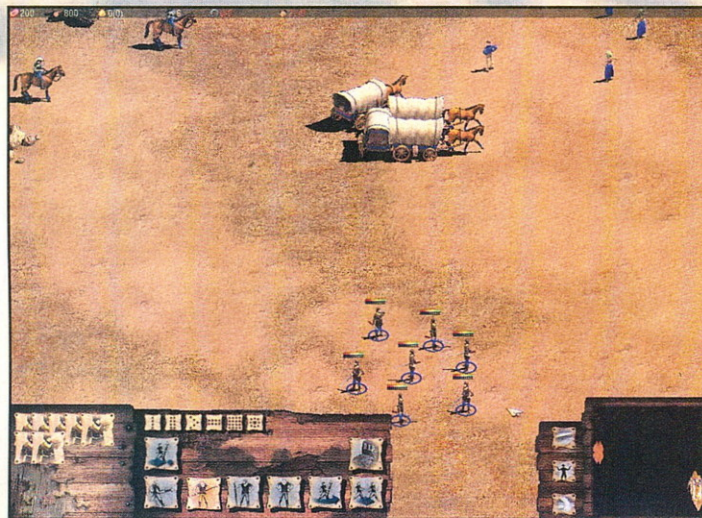
vár ránk a missziók során, példának okáért minek annyit dolgozni, ha az értékes cuccokat és persze az aranyat el is lehet lopni. Mind a négy társaságnak lehetősége ilyen alattomos gonoszságokat elkövetni, ha kifejlesztik a rablás képességet. Ezek után semmilyen bank, vagy aranydepó nincs biztonságban.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



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

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

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



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

katonák közé is csapkodhat villámaival...

A mexikóiaknál a pap addig duruzsol az ellenség fülbe, hogy még a legelvetemültebb gazember is pályát változtat, az ágyú pedig, mondanom sem kell, meggyőzően bizonyítja a katonai fölényüket. Az útonállók szedett-vedett seregében a legkülönbözőbb fajtájú bűnözők találhatók. A Blaster dinamitrukat pozícionál, az

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

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

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



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

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

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

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

Balage

az én gépemen 1024*768-as felbontásban a kisebb pályákon szalad, mint a mérgezett egér. Ha az iránybillentyűkkel scrollozunk, a kiválasztott irányba halad a képernyő,

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

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
<ul style="list-style-type: none"> ✓ - sok új ötlet - egyedi hangulat - alacsony gépigény 	<ul style="list-style-type: none"> ✗ - még könnyű fokozatban is tartogat kellemetlen meglepetéseket 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ - még könnyű fokozatban is tartogat kellemetlen meglepetéseket 	<ul style="list-style-type: none"> ✗ - még könnyű fokozatban is tartogat kellemetlen meglepetéseket

92%

HEIST

Donnie, felejcsd el! – Lefty

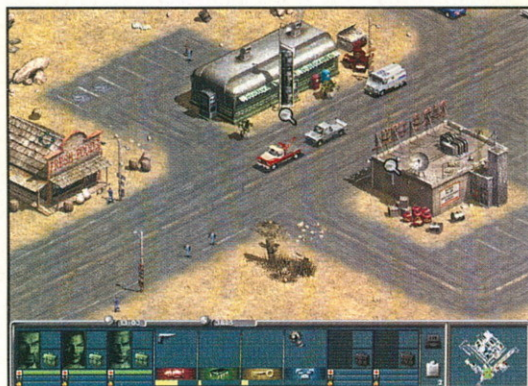
Bazska, a Tesztelő fáradtan pillantott órájára. Hajnal fele járt és ő még mindig az interneten lógott. Áldozatra vadászott. Szeretett volna a maga kéretlen módján imponálni a Keresztapának, ezért úgy döntött, nem várja meg a következő megbízást, hanem maga keres célpontot. Nehéz dolga volt, hiszen a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

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

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



▲ A városka központja: a vegyesbolt



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



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

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

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



▲ Alkatra mint az Alcatraz



▲ A Tesztelő kedvenc felirata



FUR FIGHTERS

SCREAMER 4X4



"The best 4x4 game around" - PC GAMER

where we go there are no roads. **576** KByte

Szeretettel az 576 kByte olvasóinak!
Clever's Team

Schlögl Tamás

Pócsa Zoltán

Boros János

Szaló György D.

Németh László Juch Zoltán

Jerzsely Gábor

CLEVER'S
SOFTWARE DEVELOPMENT

www.clevers.com

CHANNEL 42

www.channel42.hu

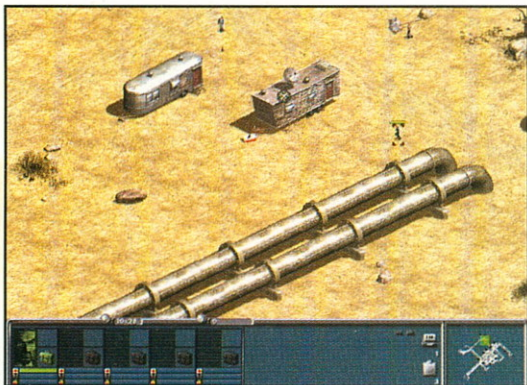
VIE INTERACTIVE

www.vie.co.uk

Photo and graphics by Clever's



576 KByte



▲ Természeti kincsekben gazdag sivatagi tájkép

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

Ha a Rosszfiú pénzhez, fegyverhez vagy szerszámokhoz szeretne jutni, rabolni kell. Illetve a két utóbbit meg is vásárolhatja, de ezt a lehetőséget a Tesztelő megmosolyogta. Erre a részre egyébként — talán nem meglepő — meglehetősen hamar ráért. A fosztogatásban az úgynevezett „környezet-érzékeny menü” sietett a segítségére, amely amennyire hasznosnak, legalább annyira kezelhetetlennek bizonyult.

Bazska jól tudta: az eredményes rablást mindig megelőzi a felderítés. „Végre egy jó ötlet” — gondolta, ahogy megpillantotta a felbukkanó panelt. Félmosolyal az arcán figyelte, ahogy a Rosszfiú előbb sorra veszi a potenciális buktatókat

— személyzet, riasztó, zárák, széfek —, majd tanácsot ad a szükséges felszereléssel kapcsolatban, végül közli a rablás várható idejét. Még az egyszerűen gondolkodó Tesztelő számára is világos volt: ha ez az idő rövidebb, mint az ugyancsak feltüntetett riasztási

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



▲ A bankban az ügyintézés a nap 24 órájában zajlik

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

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

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

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



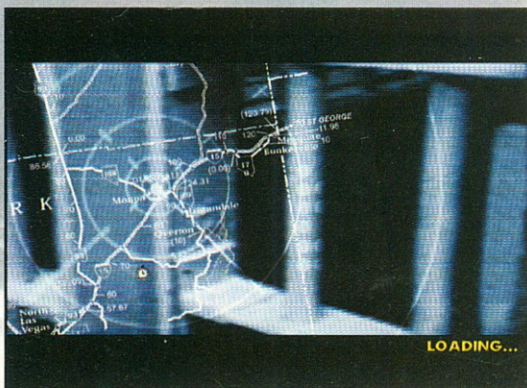
ha az egyébként néptelen utcán a háta mögött előrántunk egy gumibotot. Arra sem a Tesztelő fog rájönni, hogy vajon miért nem tudja az egyébként fegyverekre szakosodott veterán használni az ideggázt. Nem, mert a Tesztelő kitépte számítógépéből a CD-t és átkokat szórt rá.

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

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

A Tesztelő továbbmegy: Game failed.

Bazska



▲ Útban a börtönbe

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

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

38%

B-17 FLYING FORTRESS

the MIGHTY 8th

„Ki gépen száll fölébe, annak térkép e táj”

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

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

Valahogy így szólt a történet:

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

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

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

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



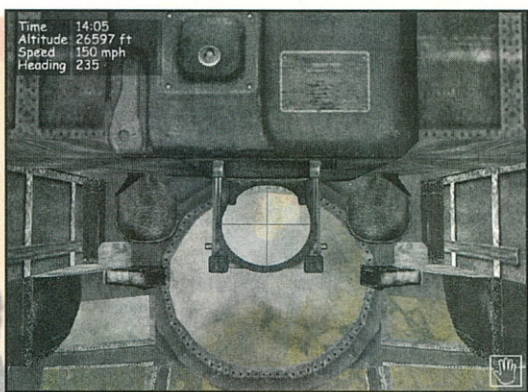
repültünk. A PSC esetében, mind a 12 bombázót mi készítettük fel a bevetésekre. A PHC-ban viszont csak a saját gépünkkel kellett törődnünk.

Emlékszem, amíg csak mi madarunkat gondoztuk, az irodánk egy szemétdomb volt, de amikor már az egész fészek ránk volt bízva, finom és rendezet szobába törhettük a fejünket a napi feladatok megoldásáról. Ha "kinéztünk az ablakon" beláttuk az egész repteret. Aztán kikocsiztunk a gépekig és leellenőriztük őket felszállás előtt.

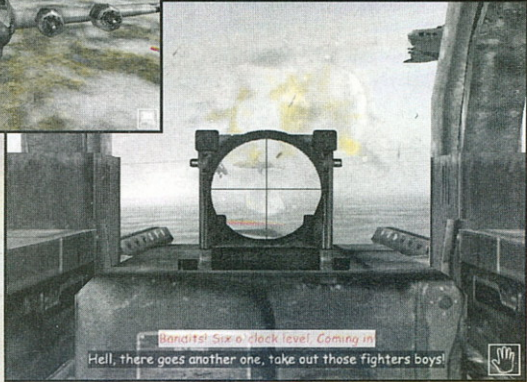
Az asztalunk mindig tele volt dossziékkal. Ezekből mindent megtudtunk a legénységről, a gépekről, az esetleges sérültekről. Minden dokumentálva volt. Tudtuk ki a jó géppuskakezelő, aki pilótának se rossz vagy ki a jó navigátor. Ezek azért voltak fontos információk, mert sérülés esetén nem kellett

gondolkodnunk, hogy kit küldjünk a hiányzó ember helyére.

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



▲ Apááám! De jó vagyok!!



▲ Huhhúúú!! Rock & Rooooll!!

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

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

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

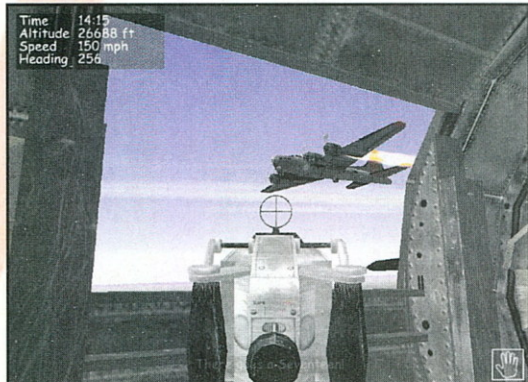
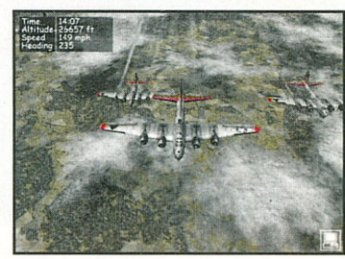
a csodálatos kilátásban gyönyörködtünk, aztán hamar beleuntunk. Amikor elértük Európa partjait, hirtelen besűrűsödtek az események. A léghárító tüzéség, a tucatnyi

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

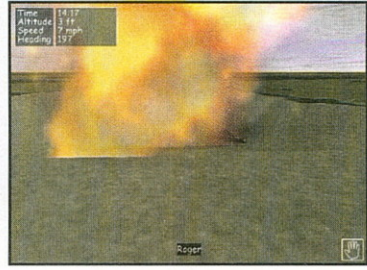
Szegény Harry, ő kezelte a bombavető szerkezetet csak a pillanatra várt, hogy kioldhassa a szerzetcsomagokat, aztán pucoljunk a légtérből. Nem volt egyszerű feladata mivel szabad szemmel kellett bemérnie az ellenséget. Igazi művészet volt megüszni lángoló motor vagy sebesült ember nélkül egy-egy küldetést.

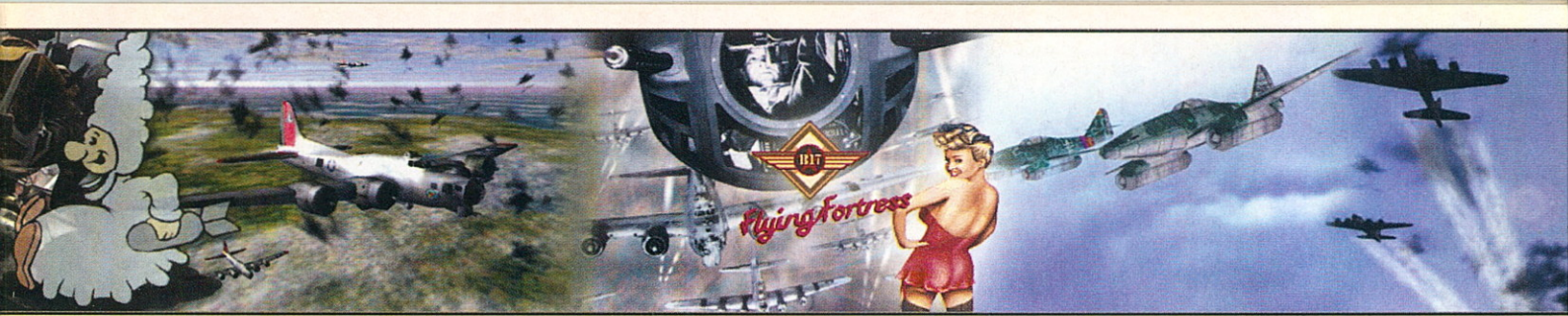
Bár a B-17 egy jól megtervezett gépnek mondható, mely elődei magasan túlszárnyalta, a törzs hátsó részében elhelyezett két oldalsó géppuskánál mindig sok sérülés történt, mivel itt a géptest nyitott volt.

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



▲ Az új B-17-es típus a Lángoló Erőd





IRÁNYÍTÁS

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

Joystick

Külső nézetben: a gép kormányzása
Belső nézetben: kezelőszervek irányítása

Egér kezelés

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

Képernyő bal széle: kezelőegységek közötti váltás (12)

Képernyő teteje: személyek közötti váltás (10)

Képernyő jobb széle: nézetek közötti váltás (4)

Képernyő alja: géptest részei közötti váltás (6)

Karakternézetben:

Egér bal gomb: személyválasztás, rámutatással

Egér jobb gomb a személyen x1: másik kezelőegységhez küldés

Egér jobb gomb a személyen többször: elsősegélyre küldés, szerelés, ernyős ugrás

Külső nézetben képernyő jobb szél: repülő egységek közötti váltás

Billentyűzet

Nézetek

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

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

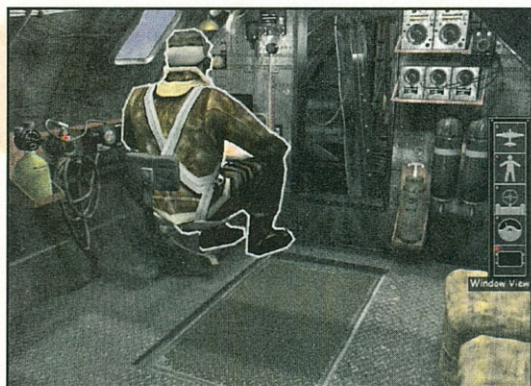
Mikor végre kioldottuk a bombákat és leráztuk a vadászgépeket, nekidőlünk a hideg géptestnek és figyeltük hogyan szűrődik be a napfény, a nagy kaliberű golyók ütötte lyu-

kakon.

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

Összefoglalás

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



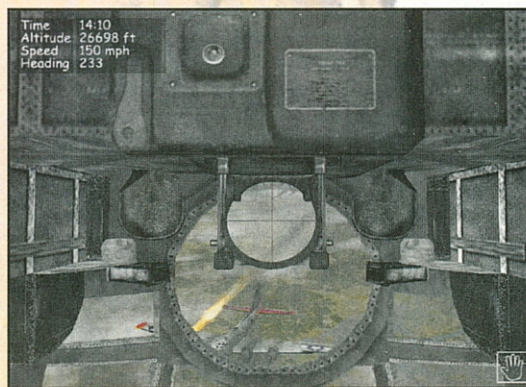
▲ Sikerült fiúk! Befogtam a Bartókot!



leszünk a nézetváltásoknál.

Az irányítás egy kicsit nehezen, de azért megszokható. A repülési tulajdonságok rendkívül élethűek, mind a B-17-esek, mind a vadászrepülők esetében.

A hanghatások egyszerűen elképesztők. A géppuskák hangja, ahogy a löszerek a tárban csörögnek. A vadászrepülők hangja, amikor



▲ Kicsit túlfűtött a helyzet

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

vacsoráztam és még el is szundítottam egy kis időre, mire akcióba keveredtem.

A másik, amit nem érttem, hogy nem tudtam kilépni a játékból repülés közben, csak ha lezuhanok. Ha bár-miben elakadsz repülés közben, akkor először figyeld meg, hogy mit csinál a gép, utána kézi vezérlésbe váltva már te is tudni fogod. Egy biztos, a játékhoz sok időre lesz szükségünk, mire megtanuljuk kezelni, és mikorra teljesítünk egy-egy küldetést.

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

Crow

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

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

80%

JETFIGHTER IV Fortress AMERICA



Nagy ÍV-ben nem érdekelnek hibáid! Imádlak Kicsim!

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

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

Ma figyelmen kívül hagyom a tervezett útvonalat, nem érdekelnek a WayPointok, (hiába kerülgettem eddig is a radar-előrejelző rendszereket, úgy levédtek azt a három antennát, hogy tőkmindegy milyen irányból és magasságban támadok!) Előbb-utóbb mindig elkapott eddig valamelyik légvédelmi ütegük rakétája. Fegyverzetválasztóval Maverick, majd a célpontkijelölővel az „AntenA”. A HUD-on ezután

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

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

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

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

Az örült cikk-cakkozásban ha eltévednél, (óh úttörő csapásaimon Követő!) — a célponttávolság növekedéséből tudnád meg azonnal, hogy rossz irányba haladsz! De ez velem most elő sem fordulhat, nagyon ki vagyok hegyezve eme égnék meredő vasszőrnyetegekre! A vad cikázások közben, whisky-tápon hizlalt májam teljes súlyával passzírozza gyomromat, veszett védekezéssel ellenálló lépemre. A túlterhelés hatásait csak elviselni lehet, megszokni soha!

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

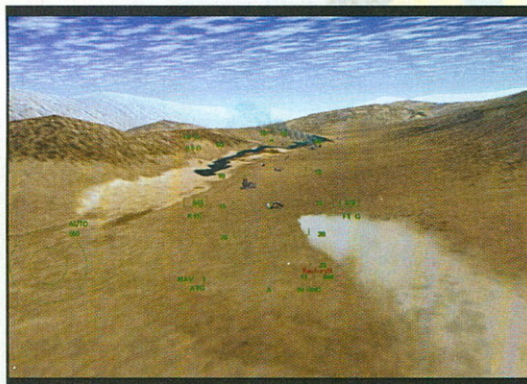
Szeretném hinni, hogy a csata kimenetelére döntő jelentőséggel bírnak ezeknek a híradó eszközöknek az elpusztítása, és nem csak valamelyik tábornokot fizette meg egy, a konkurenciát kiiktatni vágyó kereskedelmi rádió! Akármiért is kell életem kockára tennem már sokadik alkalommal is, a céltávolság-mérőn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

Késéltre állítom a Hornetet, a botot a hasamra húzom, félméternyi távolságra sturcolom alattam az éles sziklákat — és

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



▲ A főszéri ide is be tud menni



▲ A főszéri leamortizálja a vidéket

ben célpontváltás, (AntenB), egy újabb Mavericktól könnyebbedik gyilkos darazsam, majd azonnali ismétlése az ösztönösen végrehajtott mozdulatoknak az „AntenC”-re is. Az egészet tovább tartott leírni, mint végrehajítani, aztán bekattan az „iszkiri” önvédelmi reakció!

Reszket kezem-lábam, (ha lenne időm, a félelemtől most rosánék egy nagyot) „löktek volna inkább forró szurokba, mint felvettek vadászrepülő növendéknek”!

Mihaszna agyvilanás, hess! — ne foglald agyamban az értékes memóriaterületeket! A fedélzeti számítógémem jelenti, a három közül kettő borult, — bár tudnék most örvenedezni — radaromon megjelenik a két kis apró vörös pötty, mint akárhány eddigi bevetésem is, a MiG-44-eseket sikerült ismét rám emelniük! (Ha élve megúszom,

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

Mayday-mayday!

Ha túl élelem az Eject-elést, kérem fogom a politikai menedékjogot, pontosabban a leszereltetésem!

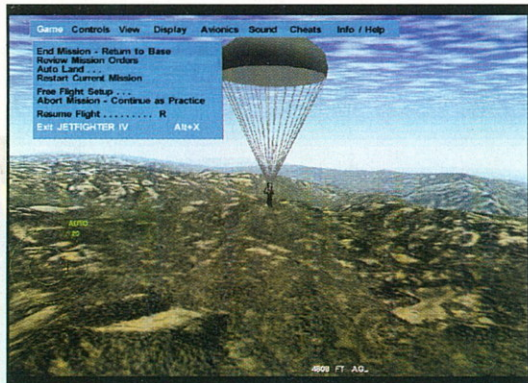
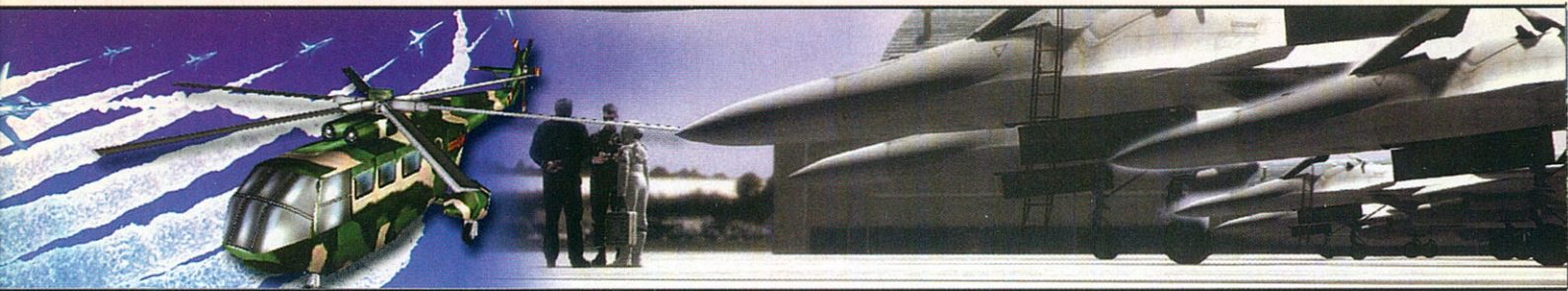
Hangulat

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

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



▲ A főszérienek melege volt, hát ugrott



▲ A két piros pötty, és a megcsappant kedv

óta tologattam, aztán a szakaszos ismerkedés folyamán egyre szimpátikusabbá vált, ami kijelentés nem az „elève utállak” kiindulást tükrözi! Nagymamival (Jetfighter-2) fiatalabb korában sokat incselkedtünk, sőt nagyon szerettem, ahogy el tudott kápráztatni bizonyos egyedien rafinált apróságaival.

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

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

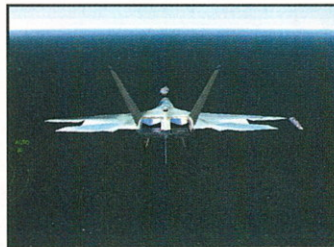
Durva hibák

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

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

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

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



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

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

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



▲ Amerika nagy ország

hordozó háta mögött. Nem lepett meg, épp az előbb írtam, hogy átéltem már ezt a traumát, de a kisördög előre tolatta velem a gázkart, „nehogy má ittenhagyja” felkiáltással! Belesorogtunk, majd elvesztünk a rettentő méretű hajótestben. Gáz



Erények (a végére, hogy érezd jól magad!)

Sok van! Ezért fogod a durva hibák ellenére is jól érezni benne magad! Tetszett pl. a „Practice formation flying” szemet próbára tévő bája, vagy az égő ellenfeleim csodálatos láng- és füstkölteményei.

A repülőgép vezetési sajátosságai jók, egyébként képtelenség lenne a hegyek között teljes gázzal száguldozni (!) nem a vezetésre, hanem a harci feladat végrehajtására lett kihegyezve a program.

A rengeteg kudarc ellenére sem veszi el a kedved, hanem tovább sarkall arra, hogy mint egy logokai feladványban, keresd a helyes megoldást! NEM GYAKRAN SZOKTAM ÁM ÉN ILYENEKET IRNI! — és nem véletlenül írom most se!

Héhhha! Má' meg lecsúszok a lapról! Grafikusok gyöngye! Ügyeskedd még ide, hogy Sz.JVC.-nek végül is bejött a progja, de az etalon, az USAF maradt továbbra is!

Sz.JVC.



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

Take 2 Interactive / TalonSoft
P11 400 (P11 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!
www.jetfighteriv.com

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
✓ - HANGULATA van! - a küldetések logikája remek	✗ - grafikai bugok tömkelege		- közepeske zene

82%

Screamer 4x4

A magyarok másik gyöngyszeme

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

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

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

Beállítások, játékmódok

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

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



▲ Stonehenge-ből a verseny végére már csak ennyi maradt



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

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

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

Grafika, Hangok

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





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

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



▲ BigFoot behódoló pozícióban

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



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

Szimuláció - Összenövés

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

az most valódi részesevé válhat egy igazi megmérettetésnek, hiszen a látómező váltakozása, a dimbesdombos terepen nagy sebességgel való haladás hatására érzett tájékozódási zavar, mind olyannyira reális-tikus mintha valóban benne ülnénk a modellezett járműben. A járművek modellezése, mint maga a való élet. A kocsiszekrény mozgása, a rugózás az autó tehetetlensége, a kézifék mind-mind olyannyira élethű. Ezt már csak a lefulladt motor önindítózása, esetleg kurbilzása színesíti, a még hihetőbb szimuláció érdekében.

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

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

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

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

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

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

KeFe™

Virgin Interactive / Clever's PII300 (PII233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D, Open GL www.clevers.com			
LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
<input checked="" type="checkbox"/> kezdetben kevés autó és pálya <input checked="" type="checkbox"/> a versenyek igen kemények	<input checked="" type="checkbox"/> hihetetlen szimuláció <input checked="" type="checkbox"/> jól megtervezett pályák <input checked="" type="checkbox"/> semmi szaggatás, kiváló kód	95%	

Autobahn RACING

Ámokfutás a német autópályán

Bizonyára közületek többen is ismerik a Cobra 11 című, az egyik hazai kereskedelmi csatornán is futó sorozatot, ahol André és Semir próbált rendet teremteni a német autópályákon. Elképzelhető, hogy az IncaGold-nak ez adott ihletet, hiszen ugyanezen helyszínen játszódó autószimulátorral rukkoltak elő, ahol mi vagyunk az ámokfutó szerepében, André és Semir pedig úgy lát-

szik nyugdíjba vonult, mert a rendőrök akár-hogy is kerestem, nem találtam őket sehol (azért nem hiányoznak annyira). Az előbb általam használt

„autószimulátor” kifejezés erősen időzijelesen értendő — sokkal inkább acrade beütésű az Autobahn Racing.

Amikor egy témamegjelölő megjegyzés kíséretében átpasszolták nekem az install disc-et, rögtön megörültem, már ebből adódóan is kedvemre való lett volna a játék, de örömem hamarosan tovaszállt, amint elkezdtem tesztelni.

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



Első benyomások

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

de a menü ezért kárpótol valamelyest. A készítő nem halmozta el minket tucatnyi játéklehető-

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

leágazásokon lekanyarodnunk; nem tartították semmivel a feladatokat.

A Duel, vagy általam csak párbajnak nevezett üzemmódban a 32 autópálya szakasz tulajdonképpen 32 küldetést jelent. Meg van adva, honnan hova kell eljutnunk, továbbá a nehézségi szint

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



▲ Kielezett a küzdelem az első helyért



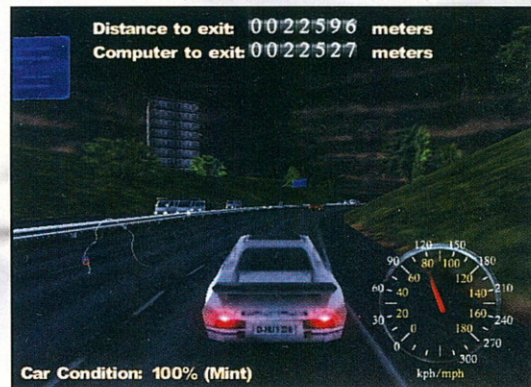
▲ Igen. Ennyi maradt a járgányomból...

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

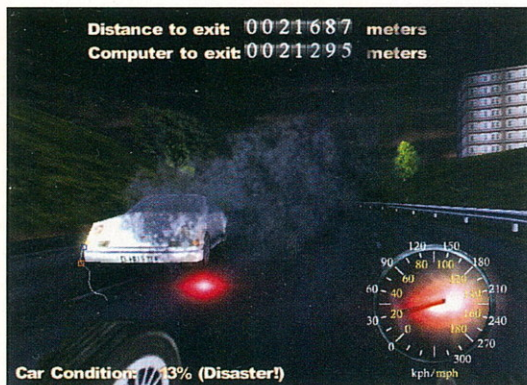
egész eredeti lett: sávváltásnál indelnak, saját hibájukból kifolyólag balesetet okozhatnak, kiteszik az elakadásjelzőt, stb.

Pár-baj

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



▲ Érdekes, ahogy a helyzetjelző világít



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

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

Játszhatóság és grafika

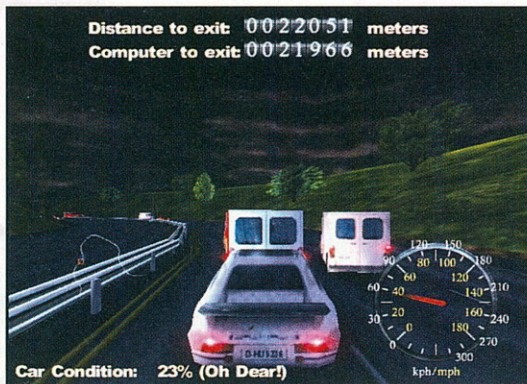
Már említettem, hogy játéktérmi jellegű mivoltának köszönhetően a játék irányítása felettebb egyszerű, csak a kurzorbillentyűket kell használnunk. Ha kormányalán óhajunk versenybe szállni, akkor a force feedback minden luxusát nélkülöznünk kell — ez a támogatás teljes egészében kimaradt. Nehezebbek amiatt, hogy még opcionálisan sem kapcsolhatjuk be a manuális váltást, a gép minden esetben ellátja a feladatot helyettünk. A futtatáshoz nem alapkövetelmény a 3D kártya, de ennek híján nem lesz feledhetetlen élményben részünk (de mondjuk egyébként sem). E ketyere nélkül nemcsak, hogy otromba, de még lassú is az egész program. Néha annyira lelassul, hogy az már a játszhatóság rovására megy. Állandóan felborultam a kanyarokban, mert nem



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

tudtam megsaccolni, hogy mikor kell lefékezni.

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



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

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

ez az egy másodperces fáziskésés rányomja a hangulatra. Az Options menüben három szinten változtathatunk a grafikán; a felbontás adott,



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

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

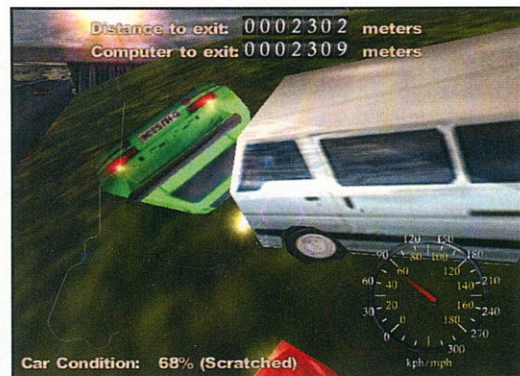
Fülbe-való

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

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

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

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



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

Summa

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

Tenshinhan
tenshinhan@freemail.hu
thx to qk@c

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

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

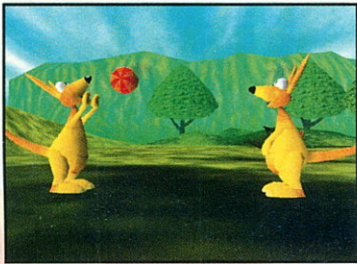
75%

KAO the Kangaroo



Kend guru? – bocs –

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



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

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

Felépítés

Mert az is van: csokornyitérképet teljesítve valami extra számuldozás követ-



▲ Sárkányrepülők. Érdekel valakit?

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

Eztán következnek a helyi Főnökkel való „kánfrontésün.” Végére is nem ügyességi játék az ügyességi játék extrabrutális főmonsztrek nélkül. A bossok elnászpángolása elvárható s üdvözlendő módon valami trükkön alapszik, mely trükkök kiderítése nyilván a főmonszterekkel való összeütkezések veleje.

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

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

Érdekeség képpen javallom a játék leendő tulajdonosainak, tegyék hosszas tanulmányozás tárgyává a Kao CD kihasználtságát. Hát nem gyönyörű? :-)

Kao mindenestre rulezik, mehet sörözni Pacmannel.

by GYZ

Polygon. Meg kenguru is.

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

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

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



▲ Mire ez a nagy sietség?

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



dulatú pingvin esernyőjébe. Csak tessék gyakorolni — aztán mikor valaki bele-sasszézik az oda úton szerencsésen elkerült szakadékba, akkor ugye: „én nem mondtam semmit...” Ma már elmaradhatatlan a passzív FPS nézet is, nincs



▲ Sznohbord - sirály

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

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
✓ - Újabb kenguru!	X - Hő?! Újabb kenguru?!		

92%

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám



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

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

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

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

Név:

Cím:

E-mail:

Ajándékba a,,,, számokat kérem,

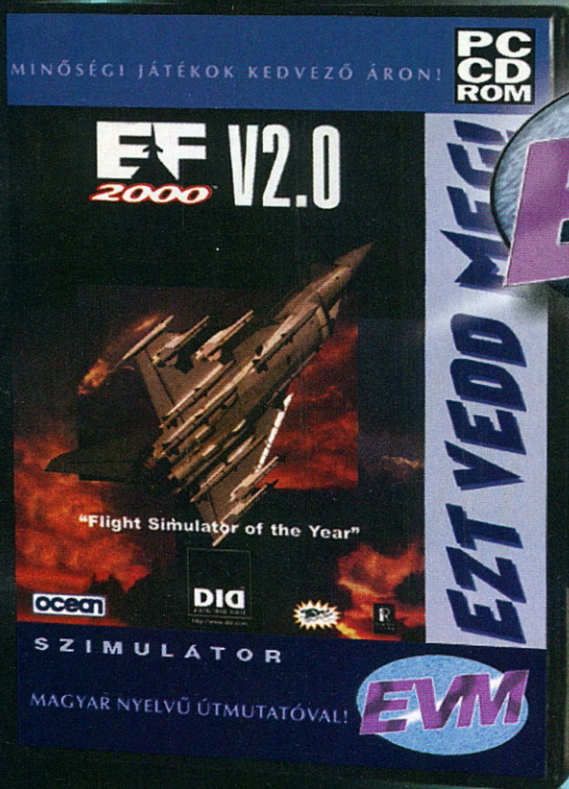
Ha pedig valamelyik már nem lenne meg, akkor a, számok egyikét.

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

EZT VEDD MEG!

ÚJDONSÁGOK

2999,-



EVM

1999,-

TOVÁBBI EVM CÍMEINK

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

KERESD ORSZÁGSZERTÉ!

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



576 Konzol a megszállott játékosok magazinja. Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni!

Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132

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

akkor a postaköltséget mi fizetjük!

Na ez így már elég kedvező, nem?

Következő számunk tartalmából:

Persona 2 (PS)
Tunguska (PS)
Aqua GT (PS)
Driving Emotion
Type S (PS2)

Dynasty Warriors 2 (PS2)
Phantasy Star Online (DC)
Daytona 2001 (DC)
Sonic Adventure (DC)

Egy újság, amiben mindent megtalálsz a konzolról!

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám



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

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

Név:.....

Cím:.....

E-mail:.....

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

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

ÚJDONSÁGOK

576

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

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

Teljes listánkat keresd a
www.576.hu
weboldalon!

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



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

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák!

Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

freestyle DAVE MIRRA BMX

Csavarjunk egyet, aztán menjünk tekerni...

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

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

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

Akkor lássuk

Az intro minősége ugyan hagy némi kívánnivalót maga után, de ami benne van arra azért érdemes oda-

figyelnünk. Hirtelen felindulásból nehogy átugorjunk a bevezetőt, mert a végén egy olyan dupla hátra szaltó zárja a lenyűgöző jeleneteket sorát, amely után mindenkinél meg kell majd keresnie az állát. Ha ez sikerült, egy egyszerű, de a célnak tökéletesen megfelelő menüvel találkozhatunk.

A játékmódok közül választhatunk egy laza gyakorlást, nyomhatunk pontozásért vagy hozzákezdhetünk a kijátszáshoz a proquest alatt. Bármelyik versenytípusba vágnunk is bele, kiválaszthatjuk kedvenc bájkerünket és változtathatunk az öltözetén vagy a bicajján. Ezekből kezdetben minden ember esetében csak 1 áll rendelkezésre, de ahogy haladunk előre mindig kapunk új cuccokat.

A proquest versenyben pályáról

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

Mindegyik terepen négyféle nehézségű feladat követi egymást, de míg az elsőknél a következő pályák megszerzéséhez elég a legkönnyebbeket teljesíteni, addig a harmadiktól fogva már a második szinteket is meg kell oldanunk ehhez.

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

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

grind és a grab.

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



▲ Most akkor melyik zsebembe is tettem a mobilom?



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



▲ Már megint melyik idióta evett banánt a pálya közelében?



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

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

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

is közben, pl.180, 540 fokot. Három kameranézet létezik, de az eredeti hát mögötti a legjobban használható. A kerék (talp) alá valóról 10 track gondoskodik és ezek tökéletesen illeszkednek a játék hangulatához.

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

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

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

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

Ago

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

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
✓	✓	X	X
- sokféle trükk - jó kezelhetőség - zenék		- nincs pálya editor - nincs multiplayer	

85%

CARNIVORES ICE AGE



Affene...az a Jürgen volt?!

A természet, s az annak ölen létező élővilág behatóbb tanulmányozása olyasvalami, melyet az egyszeri földi halandónak nincs lehetősége elkerülni. A környezet, majd biológia órákon való aktív (kuc) részvétel s a nívós természetfilmek megtekintése mellett szerencsésebb esetben testközeli tapasztalások is segíthetnek minket ráébreszteni, hogy a természetet alapvetően igen jól kitálalta Mr. Teremtő. Igazság szerint olyan jól, hogy eleddig egyetlen egyszer sem éreztem leküzdhetetlen készte-tést, hogy egy méretes sniper rifle társaságában bevetődjek egy közeli erdőbe a vadállomány ritkításának céljából. A sok vadászvadóc persze mondhatná, hogy a vad leterítése csak mellékkörülmény, az igazi mulatság annak felhajtása — de a játék, érzésem szerint egészen addig izléstelen marad, míg a magam öröme pum-pálgatok ólmot valami szegény kis párába, hogy aztán a Jürgennel bepö-zoljak az őz felett egy fotó kedvéért, melyet mutogatva aztán azt mondhatom a nyuszkóknak, hogyszongya: „ezné’ má’ milyen spillerek vagyunk itt a Jürgennel, babbba! Ekkora őzket nem láttá’ még, mi?”

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

idegenkedők viszonylag rövid időn belül hagyni kezdik,

hogy előröffenjen belőlük a „zállat”. (Hja, hat kiló sörét végig bevállalós dolog überkedni egy medvének...). Ám jelen idő szerint már elmondhatom: üdvöskénk segedelmével kényszerűen megízleltem a vadászlétet, ám továbbra is tartom magam azon állás-ponthoz, hogy a vadászkodás élőben történő gyakorlása aztán igazán nem hiányzik a rólam kialakult képhez. Ezen hozzáállással persze nehéz lenne érdemben méltatnom a progit, úgyhogy kapcsolom nektek Jürgent a Tajgáról, aki igen tetemes gáziért vál-lalkozott rá, hogy beavasson titeket a vadászat örömeibe:

Jürgen a Taj-gáról

Áááá, új hűúús a klubban! Gróóóósháltigesz — tessék befá-radozni, majd szokni a gondo-latot: a Jurassic Park rászabadult a Világra, de sikerrel megrend-szabályoztuk, így az anyaterületre jellemző állapotok csupán tucatnyi, mellékesen igen tetszetős méretekkal s persze eltérő természeti jellemzőkkel felvértezett parkban uralkodnak. Akárhogy is, nálunk lehetősége nyílik jégkorszaki vadakra menni puskával! Maga ott, aki szerint a letűnt idők nagyjainak ígé-rete s jelenléte csupán vadászparkunk reklámkampányának komponense — ezt mondta az a GyZ nevű fickó is, míg rá nem ébredt ezen letűnt lények megkérdőjelezhetetlen voltára, mikor végigkergette két mamut a folyó men-tén! Úgyhogy tessék szíves csitulni, s szemrevételezni kínálatunkat: Őt parkunk van, ezek mindegyike állandó, s nyomokban eltérő vadál-lománnyal. Az elejtett vadakat díjaz-zuk, mert ez csak egy jáááték, egy gyönyörű játék: a pontokat azonmód ropogós petákokra váltjuk, hogy Őnök finanszírozhassák a hatékonyabb fegyvereket s felszerel-

seket, mint kezdeti gumicsizmájuk s Cégünk extra figyelmessége: a kilenc milliméter-es. Mellyel ugyan nem sokra fognak menni egy kard-fogú tigris ellen, de vigasztaló lehet a tudat: pór vadász nem lő ingyencsére. Így jogosítványt kell vásárolniuk a preferált prédákra. Ha ez megtörtént, a



▲ Csak nektek: egy Óriásrén. Mindez hátulról



▲ Hát te kezdted, öcsém...

bejárnatnál meg-kapják a választott vadak csalogatására használatos hangutánzó szakszerkezeteket, melyek közül a vadászat folya-mán a „c” gomb-bal válogathatnak, s alttal vehetik azokat használatba. Csak ésszel ám: EZ a fickó itt még ma is nehezen ül le, mert alfelét szanaszét marta egy méretes anyafarkasunk, olyan lelkesen szimulált vadkant a marha egy közeli bokorban. Minden-kinek adunk egy látszóvet, melyet „b”-vel használhatnak, s mely egy igen előnyös azonosító funkcióval is rendelkezik: amennyi-ben vadat „lát”, jelzi annak nevét, perifériáit s a használótól való távolságát. Ha elég kitar-tóan matarásznak, úgy talál-hatnak rajta még zoom funkciót is — hajrá! Jó kis cuccokat gyár-

tanak a japcsik manapság. Kevesen tudják rólam, de maguknak azt is eláru-lom: rühellem a franciasalátát. Nél-külözhetetlen kellékük az iránytű s a térkép is: utóbbit a Tabbal hívhatják meg, majd meredhetnek rá bőszen s lelkesen. Fegyvereinket egyértelmű, s beszédes perifériák deklarálásával kínáljuk, hogy megválaszthassa az Önnek s finánciális helyzetének is kedvezőnek tűnőt. Most üljenek le, mert következik a második lecke:

A Vadak

Kétféle vadat különböztetünk meg: statisztát és golyófogót. A statisztá vadak elejtését nem díjazzuk, hiába is dülja



▲ Nevezük szereptévesztésnek

fel egy komplett kocagaleri magán-életét. Annál inkább díjazzuk a leterített golyófogó vadakat. Hogy miért is, arra viszonylag hamar rá szoktak ébredni lelkes jelentkezőink: a golyófogó vadak zöme ugyanis húsevő, s csak a leg-ritkább esetben várják meg, hogy beléjük durrantsanak. Ne feledjék: ők hazái színekben játszanak, maguk pedig csak betolakodók, akik próbálják elhítenni önmagukkal s a vadakkal, hogy a parkok minden rezdülését tökkkéletesen vágják. Hehe. Hoz-zzáállásuk dicséretes. Fáradjanak a vetítoszobába, s vizsgálják meg kedv-

CARNIVORES ICE AGE



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

csináló video bejátszásainkat!

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

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



▲ Hja-méghogy női szabadstrand

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

Kellékek

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

Vissza a Stúdióba

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



ságát, majd annak számban kifejezett értékét: 74 MB. Höhő. „Külbéivűsz.” Persze kitergegeti magát az installálással úgy 200 mega körülire, de nem is ez a legjobb. Ugyanis a progik ennek tetejében marhára meg van csinálva. Ugye még ma is dívik a buzgó keblükhöz kapkodás, mikor pl. az Unreal által megjelenített természetre és élővilágra koncentrálnak nosztalgikus kivételéseinket. Ez idő szerint az említett látvány minősége már társaival együtt temethető: a Carnivores 2 természet megjelenítése ugyanis egyértelműen túlmutat a pöffeszkedő elődök megvalósításán. A szint az, hogy egyetlen pillanatig sem érezzük a játék mögötti motort, csak a fullos természet fílinget, ami olyan erővel szakad a képünkbe, hogy egyre meredekebb szögben hajolunk a monitorba, s vadászati címén csak az erdőt járjuk mindaddig, míg át nem harapja a torkunkat valami kősa cica. Aztán kezdjük előlről. A legnagyobb disznóság tehát nem az, hogy 74 MB — hanem hogy irtó jól néz ki.

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

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

by GyZ

WizardWorks / WizardWorks
PIII 450 (P200), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D, 3Dfx
www.wizardworks.com

LÁTÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

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

96%

FUR FIGHTERS



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

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

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



**And Now:
Something Completely
Different**

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

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

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

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

**Csimbók Csapat vs.
Szörnyetegek**

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

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

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

Minden visszatérni látszott a

normális kerékvágásba: a Csimbók Csapat újra békés életét élte családjuk és hatalmas fegyvergyűjteményük körében.

Ám egy szörnyű hajnalon Viggo tábornok visszatért: bosszúja beteljesedéséhez először félre kellett állítania legádázabb ellenségeit, a Csimbók Csa-



▲ Fussá' Juliette, nehogy megmacskásodjon a lábaid!



patot. Mivel tudta, hogy még népes, gyagyás medvékből álló csapata élén sem képes legyőzni őket, aljas eszközkhöz folyamodott: altató gázzal elkábította hőseinket, és elrabolta féltőn szeretett kicsinyeiket.

...és itt kapcsolódunk be mi a történetbe. A progi elején lehetőségünk van részt venni egy tutorialban, Bristol tábornok közreműködésével — ő egy gigantikus szellem-rozmár, aki a játék során még jónéhányszor segítségünkre lesz. Itt mindent elsajátíthatunk, amire a játék során szükség lesz — mindenkinek javallom, hogy hajtásuk végre ezeket a feladatokat, ugyanis a Fur Fightersnek van pár olyan vonása is, ami lényegesen eltér a más gamékban megszokott kliséktől.

Ebben a játékban ugyanis egyszerre hat karaktert irányítunk! Mivel mindegyiküknek megvan a maga erőssége, ezért szinte minden feladat végrehajtásához ki kell választanunk a megfelelő plüssállatot. Ez eddig nem is jelentene problémát, hiszen az adott helyzetben csak át kéne váltanunk a meghatározott figurára. Csakhogy a Fur Fightersben ezt nem tehetjük meg ilyen egyszerűen! Ahhoz ugyanis, hogy egyik plüssállatról átváltunk a másikra, össze kell szednünk az illető arcát ábrázoló kristálygömböt

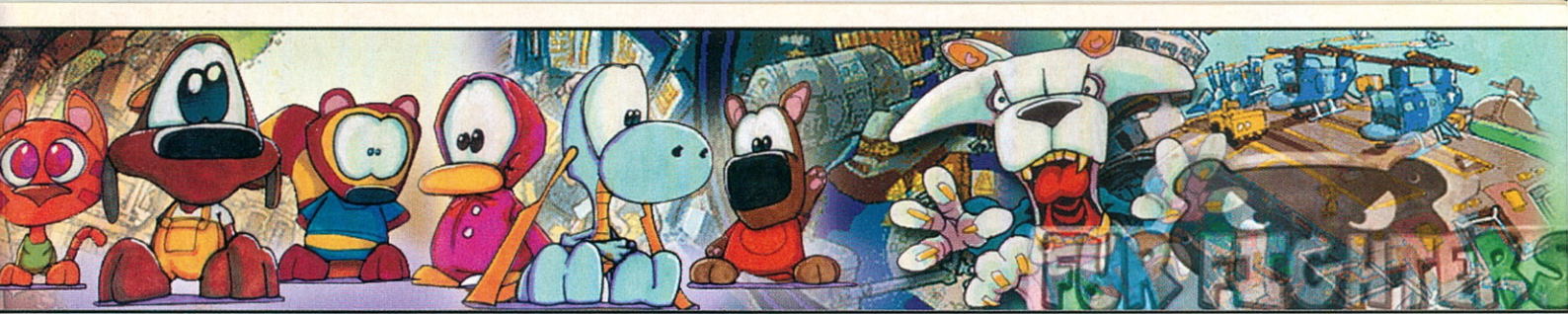
— ekkor, és csak ekkor tudunk karaktert cserélni, viszont ilyenkor legalább a leváltott figura arca bekerül a gömbbe, így bármikor visszaválthatjuk azt. Ez leginkább azért probléma, a megtalált szörnyebíbiket csak a velük azonos fajtájú Csimbók Harcos tudja kiszabadítani. Még szerencse, hogy a pályákon szerte-szana azért jócskán találunk ilyen transzformátorokat: nem túl sokat, de mindig a szükséges helyen, illetve annak közelében.

Ez nagyon jó, hiszen így némi keresgéssel mindig tovább tudunk haladni a játék során — viszont ha egy kicsit belegondolunk, rájöhetünk, hogy ez a rendszer éppen a játékos szabad kezét köti meg, hiszen teljesen lineárisra teszi a játékmenetet.

Valószínűleg a fejlesztők is rájöttek erre: telepakolták hát a játékot egy nagy rakás olyan feladattal, amelyek nem csak a bal-egérgomb-nyomogató izmunkat teszik próbára, de ügyességünket és eszünket is egyben. És ez kérem, jó!

Csak egy példa: adva van egy lift egy szállodában, amibe be kéne szállnunk, de az liftesfiú madár nem engedi (ha meg rálövünk, csak ránk szól, hogy ne csináljuk — ilyen hülyét!). Így hát nem tudunk átjutni rajta, de kihallgathatjuk, amint éppen magában beszél, miszerint öt órakor elmegy letölteni a tízperces munkaszünetét, amit a szakszervezet előír. Nincs más dolgunk,





Név: Rico
Faj: pingvin
Kor: 5 év
Méret: 1,8 m
Vércsoport: 0
Specialitás: úszás

Ez az idealista madár Argentína déli részéből származik — mindig is többre vágyott, mint a halászat és az orkák kicselezgetése. Álmaiól hajtvá botlott a Csimbók Csapatba, akik kiélezték képességeit. Rico túlságosan magabiztos és hajlamos az álmodozásra. Nem akkor a hős, mint amilyennek hiszi magát, de úszásban nincs párja.



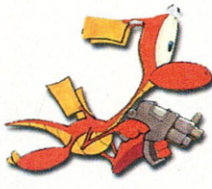
Név: Chang
Faj: vörös panda
Kor: 7 év
Méret: 1,3 m
Vércsoport: B

Specialitás: szűk helyeken való közlekedés
Chang Kína déli, lázongó vidékéről származik, egy gazdag családból. A Nagy Háború alatt egyszerű közkatona-ként kezdte. Tudományos és stratégiai ismeretei fürgeségével és ravaságával kombinálva a Csimbók Csapat egyik legjobbjává teszi őt.



Név: Tweak
Faj: sárkány
Kor: 0,002 év
Méret: 2,2 m
Vércsoport: A
Specialitás: siklórepülés

Tweak még nincs egy napos sem. Éppcsak hogy kikelt a tojásból, amikor Viggo elrabolta a testvéreit. Ő a legnagyobb és a legerősebb a testvérei közül. Úgyetlen és ideges, de veleszületett módon járatos a lőfegyverekben, és a többiek úgyis vigyáznak rá.



Név: Bungalow
Faj: kenguru
Kor: 7 év
Méret: 2,0 m
Vércsoport: A
Specialitás: nagy ugrás

Bungalow egy felnőtt hím kenguru, Roofus legjobb barátja. Minden testi ereje ellenére az ész dolgaiban nem túlságosan járatos: a parancsokat jobban szereti kapni, mint osztani — legyen szó akár Roofusról, akár zsarnoki feleségéről.



Név: Juliette
Faj: macska
Kor: 5 év
Méret: 1,6 m
Vércsoport: AB
Specialitás: mászás

Az elbűvölő, kecses Juliette szintén páratlan harcos. Temperamentumos és makacs, senkire nem szeret hallgatni (nő). Ha dühös, legszívesebben egyedül nekimenne a világnak is, de azért meg lehet győzni, hogy a csapatmunka rúlez.



Név: Roofus
Faj: kutya
Kor: 12 év
Méret: 1,7 m
Vércsoport: A
Specialitás: ásás

A Csimbók Csapat legöregebbje, mégis edzett és rettenthetetlen harcos. Glasgow brutális városrészéből származik, onnan szökött a seregbe, csak hogy kikerüljön a nyomorból. Ösztönös harcos, a Csimbók Csapat vezére.



mint az épülettel szembeni tornyon lévő órát megközelíteni, rávetni magunkat a kismutatóra, ami a súlyunktól lefordul, és — hoppá — máris ötöt mutat. Ezután már könnyedén beszállhatunk a liftbe.

Szerencsére ezen linearitás nem megy a szavatosság rovására, ugyanis multiplayer módban — neten és hál-

ban egyaránt, illetve a Gamespy Arcade segítségével — akár egyszerre tizenhatan is gyúrhatjuk. Az ám a móka: igazi pörgő akció!

Látvány, hangok, egyebek

A Fur Fighters látványvilágára egy rossz szavunk sem lehet: gyönyörűen kivitelezett „cartoon” világ ez, amelynek

minden hőse baromijól fest. Bár ezen nincs is semmi meglepő, ismerve a Dreamcast perifériáit — bár az igazat megvallva egy kicsit féltém, hogy a grafikában, vagy az irányításban elszűrnak valamit átírás közben, de szerencsére nem így történt; talán csak az átvezető animációk minősége hagy néh

Mindenesetre a progi támogat mindenféle mostanában divatos marhaságot: Triple Buffer, 32bit Z Buffering, Bump Mapping, dinamikus fények, Trilinear Filtering, 32 bit rendering és 3D térhatású hang — ezek mibenléte felől érdeklődjétek Kefe™ cimbinél (a 3D hangot még én is értem, de ezzel kifűjt).

A karakterek mozgása iszonyú jópofa, néha tényleg úgy tűnhet, mintha pattognának, mint egy labda (ez most itt egy VargaB. féle szójáték: a szörpamacs angolul Furball, azaz szörllabda — na jó tudom, ez gyenge poén volt...).

A hanghatásokra sem lehetett panaszom, a zene nagyon király, rock-funky keverék, a fegyverropogás hangja is nagyon jó (hiszen ebben a játékban igazi skulók repkednek). Talán az egyetlen, ami némi ellenszenvet válthat ki a nyájas gémekekből, az a figurák szinkronhangja: hőseink ugyanis nem beszélnek, helyette vadul morognak, nyávognak, hörögnek, valahogy így: vravrvuvravravuvravravaaa, mind-ezt persze bősz feliratozás közben, hogy azért legalább tudjuk is, miről van szó. Ez amúgy baromi idétlen,



▲ Karácsonyi hangulat New Quack Cityben



de szerintem vicces, nekem legalábbis bejött, de volt, akit huzamosabb hallgatás után mérföldekre űzött a szerkesztőség közeléből.

Azt is komolyan értekelem, hogy bár a játék aranyos, meg jópofa, meg minden, mégsem tipikus gyerekjáték — leginkább talán a múlt hónapban bemutatott No Escapehez tudnám hasonlítani: egy jó adag humor, egy jó adag akció, és egy nagy kalap báj. Már csak egy dolgot fűznék hozzá: szeressük ezt a játékot, egyszerűen csak azért, amilyen — és ne szégyelljük, mi fiúk sem, hogy szeretjük a szörös, puha meleg dolgokat.

VargaB.

Ezen cikk elkészülte során egyetlen plüss állatot sem bántalmaztunk!

Acclaim Entertainment / Bizarre Creations
PII 450 (PII 300), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D!
www.furfighters.com

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
✓	✓	✓	✗

tömény akció
- nagyon látványos
- multiplayerben nagyon király!

túl lineáris
- az átvezető animációk nem hibátlanok

86%

Disney's DINO SAUR



Izé... a méret a lényeg! (he-he)

Ha dinó, akkor tuti siker!
Ez ugyebár nem kétséges, hiszen elég csak arra gondolnunk, hogy denverdínójóbarát, és biztosan nem én vagyok az egyetlen, akinek az aktuális kedvence elhaló „jajdecuki” sóhajással nyugtázta a Jurassic Park dinó-tojás kelletős jelenetét — ellentétben azzal, amikor a nem kevésbé szimpatikus raptorok lelkes fejelgetéssel amortizálták le a park konyhájának berendezését.

Azt mondják (ők, nem én, de talán én is, de ez nem biztos), hogy a dinók sikerének titka magában az emberi lélekben, annak is legmélyebb bugyiraiban keresendő. Az ember ugyanis tudat alatt fél a hatalmas, ősi lényektől — tudatosan viszont meggyőződése, hogy ezek az állatok — lévén kihaltak — már nem okozhatnak kárt, és nem jelenthetnek veszélyt sekélyes életére. Ez a paradox kettősség okozza azt, hogy az emberek vonzódnak a dinoszauruszokhoz, csodálják és tisztelik őket.

Hogy ez mennyire igaz, nem tudom, de nem kell sok hozzá, hogy innen egy — a marketing léptékeivel nézve — kis ugrással már ott találjuk magunkat a dinós pótlók, dinós sapkák, gumi dinófigurák között (most elárulom, hogy nekem is van egy Tyrannosaurus Rex itt a szerkesztőségben).

Persze ehhez szükség volt Crichton agyszüleményére, a Jurassic Parkra is, amely soha nem látott dinó-örület indított el világszerte — ez a műsor sem jött volna létre, ha nincsenek azok a megszálított számítógép guruk, akik képesek voltak élethű dinoszauruszokat szülni a vászonra: hajtsuk fejet előttük tíz perces vigyázzállással.

Aztán jött a második része, szintén hatalmas siker — ám hiába tartalmazott nagyságrendekkel több dinós jelenetet, mint elődje, az első rész sikerét nem tudta felülmúlni. A folytatás már készült; azóta a számítástechnika még előbbre tart: szóval majd meglátjuk. Ezt a dinó-örületet meglovagolva,

pontosabban újra felszítva jött elő a farbával a Disney, amikor elkészítették Dinosaur című, egész estés számítógépes animációs filmjüket — nálunk Dinó néven nyomatják. Én nagy sajnálatomra még nem láttam a művit, de azt mondják, csak a látvány miatt érdemes megnézni, amúgy elég gagyira sikeredett (csókolatlak, Szjvc©).

A sztori szerint a kis iguanodon, Aladár, még születése előtt, igen meglepő módon tojáshéjban leledzve elrabolódik, majd némi viszontagságos repkedés után a júra-kori őserdő mélyére pottyanva egy jópofa lemúr csapatban látja meg a napvilágot: tulajdonképpen ők nevelik fel (egy kis Dzsungel Könyve, egy kis Tarzan) — hiszen egy nagyméretű barát mindig jól jön az igen apró lemúrok számára (egy kis Oroszlánkirály).

Am egy nagyon-nagyon-csúnya-rossz meteorit eső felborítja a Föld ökológiai egyensúlyát, így Aladár várt a feladat, hogy kis majom barátjaival csatlakozván egy dinó hordához összekovácsolja a reményvesztett, csüggedt csapatot a túlélés reményében, blablabla...

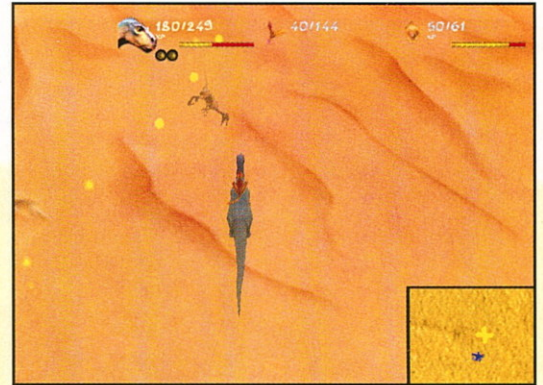
Segítség, dinók!

Megmondom az őszintét, nem vártam én túl sokat ettől a Dinosaurtól. Valami mászka, oldalra scrollozós stufra számítottam, vagy valami hasonlóra, amit én ugyebár nagyon bírok, de az ilyen programok mindig zsákbamacskák: vagy nagyon jók, vagy k...va szarok, én meg valahogy nem szeretek csalódni, nemtom, ti hogy vagytok vele.

Igaz, csalódni most is csalódtam — csak éppen kellemesen. Mivel már játszhatunk dinós főszereplőként, meg játszhatunk már dinós akciójátékot is, sőt, akár még sportból is vadászhatunk rájuk, épp itt volt az ideje, hogy valami dinós RPG-t is elénk hintsenek — és ez most tényleg nem vicc!
A Dinosaur ugyanis szerepjáték — igaz, nagyon lecsupaszítva, de megspékelve némi akció elemmel, stratégiával és egy kis taktikai utánérzéssel fűszerezve.

Huh!
Azt hiszem, ez azért egy kicsit bővebb magyarázatra szorul — ám legyen!

A Dinosaur egy az egyben a film történetvezetésére épül. Mivel az átvezető animációk is a műviből vannak kinyesegítve, azok minőségére nem lehet panasz, és így legalább azok, akik látták a filmet, tudják, hogy éppen mi fog jönni — akár csak a 100 feletti IQ-val rendelkezők, mivel a videók alapjában véve amúgy is eléggé



▲ Raptor barátunk nem bírta a kiképzést...



▲ Egy újabb fejtörő

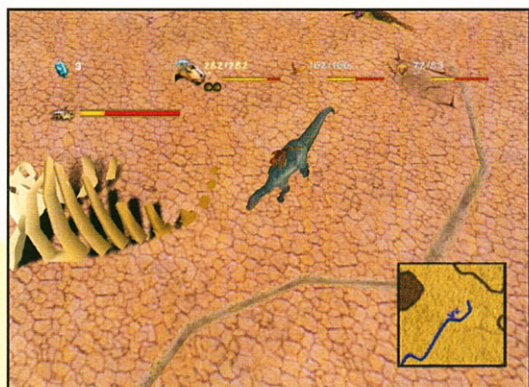
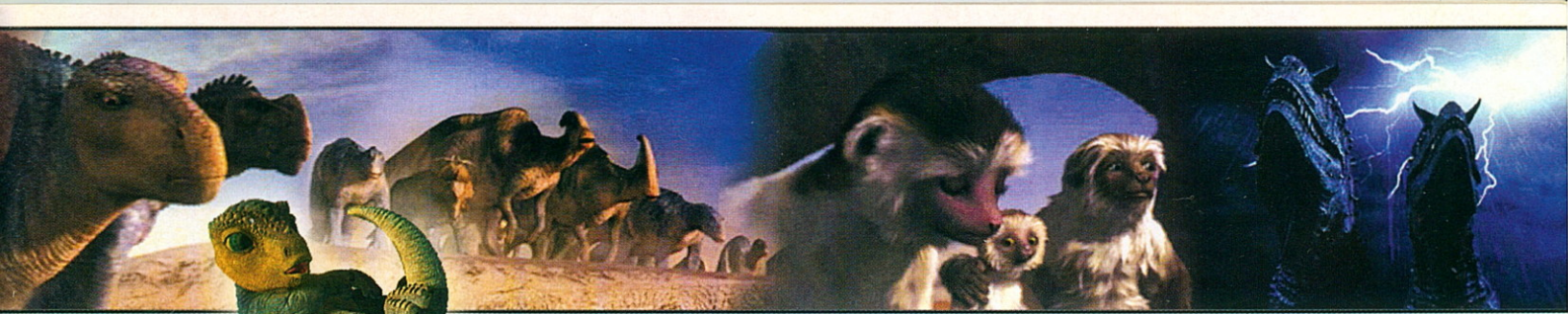
egyértelművé teszik a történéseket.

A játék telepítése után először is tegyük fel egy BIK lejártszót, és nézzük meg a művikat, csak úgy, az élmény kedvéért.

Komolyra fordítva a szót: a játék elég jól használható konfigurációs ablakot ajánl fel első indításkor — a Start menüből ez a későbbiekben is elérhető lesz. Itt állíthatjuk be a megjelenítési opcióit: ha rám hallgatok (és végülis miért ne, bár ez akár felelőtlenség is lehetne részletekről, hiszen nem mondtam, hogy ne, de azt se, hogy igen, pedig de!), a 32-bitet vegyétek le, más mindent állítsatok olyan jóra, amilyet csak elbírnak a gépetek szagatás nélkül — megéri. Én 1024x768-ban nyomtam, Best Image Qualityvel, 16 biten, és gyönyörűen futott, pedig a gépem már kezd kicsit elavulttá válni a maga Celeron 400-asával, meg a TNT2 M64 32 megás kártyával (mondjuk van benne 196 mega RAM, az igaz...).

Ha már elindult a program, ne is foglalkozunk semmivel (hacsak nincs valami spéci hang-kártyánk, vagy ilyesmi, amit be kéne konfigurálni az Optionsben), hanem egyből nyomassunk egy New Game-t.





▲ Elkéne most ide egy csontkovács...

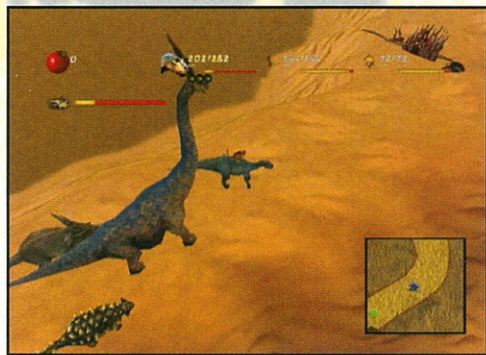
mint támadóerejük mértéke. A pályákon egy csomó cuccot fel is szedhetünk: a világoskék kavicsok az életkristályok, amelyek életeink számát jelentik. Felszedhetünk piros illetve sárga gyümölcsöket is (talán citrom és alma, de ez egyáltalán nem biztos, mert nem vagyok kertész, se kisgazda, meg különben sem tudom, hogy volt e a júra-korszakban alma, illetve citrom...), amiket aztán az inventoryban kijelölve, és a USE gombot nyomogatva megehetünk, ekkor életerőnk visszaáll (sárga gyümi 10 HP, piros gyümi 50 HP). Ha a zölden villogó sziklátak szétfejljük Aladárral, Zini számára gyűjthetünk municiót.

A kék-fehér kődarabkák segítségével hozhatjuk elő speckó támadásainkat, amik lényegesen hatásosabbak a szimpla attacknál. Egy, az életkristályhoz hasonló cucc fényt csinál. Az ananászserű cucc felszedésével azonnal kapunk 80-125 HP-t.

A lila szőlőszerű gyümölcsökkel Fliá az NPC-ket tudja etetni, az izzó meteorarabok felszedése szintén az ő reszortja: ezekkel bombázni tud. Az elhullajtott dínó-tojásokat is neki kell a helyükre szállítani.

Összesen tizenöt küldetés vár ránk — a missziók végrehajtásához mindhárom karakterünk bevetésére szükség lesz, révén eltérő képességeik miatt nem tudják egymás feladatát elvégezni.

Mivel a végrehajtandó feladatok elég összetettek (bár nem túl nehezek), ezért most szokásomtól eltérően vázolnék egy missziót, csak hogy érzékeltessem ezt nektek. Ez az x-edik küldetés, azaz



már nem emlékszem hányadik, de nem is ez a lényeg.

Szóval a végrehajtandó feladat az, hogy eljussunk a pálya túlsó végén lévő, elszigetelődött dínó pajtásokhoz, per sze meghatározott idő alatt. Szerecsére egyből kapunk egy kis segítséget, miszerint a progi közli velünk, hogy Ala-



▲ Keményfejú gyerek ez az Aladár...

dár és Zini nem tud elindulni, ugyanis a fennsíkban lévő sziklahidak közül nem mind biztonságos. Fliá feladata, hogy a kevésbé szilárd kőhidakat lerombolja. És óra indul!

Először is Fliával el kell repülnünk a pálya közepére, felkapni az ott heverő tojást egy raptor mellől, majd elhúzni vele a pálya tetejére, és belepottyantani az ott leledző fészekbe — így elérjük azt, hogy az ott keringő ragadozó szárnyas hüllő nem fog minket betámadni (azért mi támadjuk be nyugodtan egy speckóval, legalább szerzünk egy kis XP-t). Gyorsan intézzük el a denevérszerű, apró dínókból álló csapatokat, majd kapjunk csőrünkbe a pálya jobb szélén található égő faágot, repüljünk vele keresztül, amíg el nem érjük az utat elzáró farakást, és lobbantsuk lángra. Fáklya el, húzás vissza a pálya elejére.

Visszafelé menet szedjük fel az összes kék-fehér power-stone-t, és romboljuk le az összes piros színű hidat. Ha jól csináltuk, Zini és Aladár is útra kelhet.

Egyesítsük őket, gyorsan induljunk el velük a pálya teteje felé, és nyírjunk ki minden ellenséges dínót, majd Fliát elérve vonjuk össze a csapatot (ilyenkor Zini Aladár hátára pattan, Fliá felettük köröz, így nekünk

csak Aladár irányítására kell koncentrálnunk).

Szóval nyomás felfelé, míg el nem érjük a tavat, aztán húzás balra. A második vízből kimagasló kis homokpadra galoppoljunk fel — gyorsan szálljunk le Zinivel Aladár hátáról, vágjunk egy marék kavicsot a szemben lévő sziklaobeliszkehez, az ledől, így már a szárazon tudunk tovább haladni (ugyanis máshol nem is tudnánk felmenni, csak ennél az egy homokpadnál). Újabb csapategyesítés, csak gyorsan, mert az égből izzó meteor darabok kezdenek potyogni, amik igen káros hatással vannak egészségünkre.

Szaladjunk át a frissen keletkezett hídon, majd csináljunk egy újabb hidat: fejlejtük ki a korhadt fatörzset Aladár fejével. Már

csak egy kis gyors ugra-bugra, és el is értünk az azóta már szénné égett farakáshoz.

Itt kapunk egy újabb eligazítást: Zinivel kell felderítenünk az előttünk elterülő mini dungeon-t. Ez nem is lenne gond, ha nem támadna be minket néhány kőbor raptor-koma — szórjunk feléjük némi kavicsot, ez egy pillanatra meg-törli lendületüket, mi

addig húzzuk el a csíkot biztos távolságra...

Amint megkapjuk az üzenetet, hogy a felderítés sikeres volt, nyomuljunk vissza Zinivel a többiekhez, csapategyesítés, és nyomás, mert az idő már nagyon szorít. A raptorokat könnyedén leverhetjük Aladárral, de összefutunk egy nagyobb



kaliberű ragadozóval is (mittomén már a fajtáját...), velem szemben néhány Aladár által előadott spéci attack a leghatásosabb módszer. Ha legyőztük, szaladjunk fel a szimpatizáns dínókhoz és kész a küldetés. Pihil!

Mielőtt még jóindulatú rajongóim ismertető-köntösbe bújtatott végigjátszás-zigóta publikációjának vádjával illelnének, közlöm, hogy mindezt csak azért írtam le, hogy lássátok, milyen összetett egy játék ez a Dinosaur, és milyen jellegű kihívással/játékmenettel kecsegtet — ez egyszer úgy éreztem, így sokkal jobban érzékelhetem számotokra, miről is szól ez a game. A missziók nagyon változatosak, de még egy-egy küldetésen belül is csomó eltérő feladatot kell végrehajtani. Kész szerencse, hogy a pályák teljesítés után újra-játszhatók — a fent leírt pályának például, ha úgy gondoljuk, hogy kellőképpen gyorsak vagyunk, fussunk neki még egyszer: ily módon Zinivel felszedhető egy életkristály jobbra fent, illetve egy csomó gyümölcs mindenfelé, meg plusz XP.

Büszkén állítom, hogy a Dinosaur mind megjelenítésében, mind játszhatóságában megfelel a kor követelményeinek. Dicséretes, hogy ilyen gyengécske anyagból ennyire jó stuffot hoztak össze: ez általában fordítva szokott lenni. Úgy gondolom, ez a program is azt bizonyítja, hogy a Disney Interactive talán végre elkezdett felnőni — épp ideje volt.

Külön öröm, hogy akik a játék hatására lelkesen vetnék bele magukat a „dinosauruszológia” széles tárházába, azok a főmenü enciklopédia címszava alatt egy igen látványos dínó performanszt találhatnak, a játékban megismert barátai és ellenséges állatok bemutatásával, full 3D-ben, rövid ismeretessel. Kúúú...!

VargaB.

Ubisoft / Disney Interactive
 PII 400 (PII 233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D!
www.ubisoft.com

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
✓ gyönyörű látvány ✓ felhasználóbarát irányítás ✓ dínók	X túl rövid pályák X túl gyenge ellenfelek X túlságosan rövid		

82%

Winthrop's MANSION

A Rettegés (igen magas) Foka

... aztán megpillantotta az épület göcsörtös vonalait, melyek megváltásért könyörgő, elgyötört kezek módjára nyúltak az égbolt sötétjébe, óva intve a szemlélődőt a villa sötét titkainak s borzalmainak megismerésének szándékától. A hivatlan három bizonytalan lépést tett a kastély udvarát szegélyező tonnás kapuszerkezet felé, majd meggyőződött hatlövétűje megnyugtató jelenlétéről. Noha érezte a tenyerébe simuló fém csitító hűvösségét, tudta, hogy a szívét szorító rettegés bénító ereje csak az alkalmat lesi, hogy felülkerekedhesen egyre csak gyengülő józanságán. Bokor rezgett, a jövevény felkiáltott. Hosszú másodpercekig állt mozdulatlanul, s mintha a valószínűtlenül groteszk fák lombkoronái is megérezték volna e szentségtelen hely szellemiségében támadt zavart, felhagytak az eddig kitarató surrogatással.

A hivatlan a fekete murvára szegezve tekintetét, míg ki nem kristályosodtak a lába előtt heverő festett gumidarab torz, ijesztő, oszlásnak indult emberi arcot formáló vonalai.

- A Jenő megint elcseszte! — kiáltott fel, majd hátrált pár lépést. Jenő enerváltan kibontakozott a környező bokor rejtekéből, s visszaapplikálta magára rémisztő maszkját. Végül eleredt ismeretlen hang törte meg az éji csendet:

- Jenőnek hozzon koffeint, Nyinocska! Felvesszük az egész sz*rt még egyszer!

A környező lelkek, kik spectator üzemmódban szelnek e rettentő villa körzetét, eközben búsan panaszoznak: itt készülnek az új évezred eddigi legszégyenlenebb FPS-ének próba felvételei."

Hova kerültem?!

Az elhagyott, rémisztő kastélyok kényszerű felderítése már jó ideje a horror egyik klasszikus megközelítésének tekinthető. Az ötlet szülőatyjaként azt az urat kell megneveznünk, akinek láthatóan s érezhetően jót tett a jelenlegi konstelláció, hiszen hónapról hónapra vagyunk kénytelenek munkásságára hivatkozni, ő pedig Mr. Lovecraft. Írásaiban gyakorta tűnik fel valami nagyobb kúria, mely természetesen túlnyúló borzalmakat s tiltott

tanokat őriz, sőt filmeket is láthattunk már, melyek szintén a mester valamely rémlátomását vitték vászonra. (Ilyen pl. az egész felemelő „A Megnevezhetetlen” c. főfenet. Megtekintését ajánlom mindazoknak, akik Stephen Kinget manapság már csak esti meseként futtatják...) Míg az originális, hamisítatlan, „pjúr” Cthulhu mítosz informatikai interpretálása végre újra az arcunkba mászik — mert ugye volt már zseniális Alone in the Dark, szintén Cthulhu mondakörben — addig ismeretlen fejlesztők egy kis csoportja úgy vélekedett, szakszerűen betömik valamivel a rettegésre éhes pléjerek száját. No meg persze pénztárcáikét is. Először is összehoztak egy grafikus motort, melynek láttán eképp szóla az FPS addict: „Na hagyja má'...” Megerősítés következik: az enginet nyugodt szívvel nevezhetnének Minden Idők Eddigi Leginstabilabbjának, az általa nyújtott látvány pedig már '96-ban is ciki lett

ezt a megoldást a jobb érzésű horror progikban... már önmagában sejtetni engedti, hogy a neves alkotóknak nem sok köze van a parázttatáshoz, inkább csak szívesen meglövegelnek a Blair Witch Project relatív sikerét, s persze a Cthulhu mondakör ígéretét.



▲ Ahogy elnézem, nálatok sem központi a fűtés...

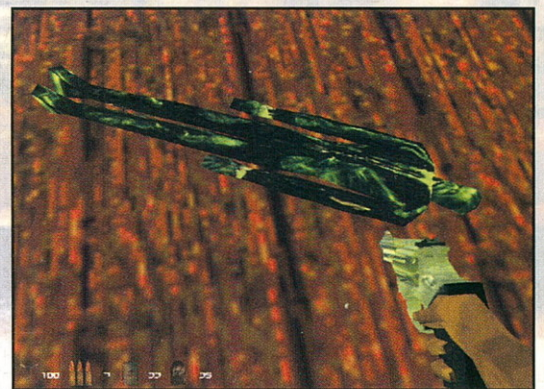


▲ Ezzel a testtel mire nyomod magad?

Aztán elkezdünk játszani. Höhő. Hát lássuk csak: valami egészen olcsó, szánalmas, gyermeteg dolgot tessék elképzelni. A szint az, hogy a nagy tudású fejlesztők már az első percben mindent a szánkba tologatnak, aminek szerintük horror s rettegés íze van, ennek megfelelően folyamatos szélfúvás, idióta békakurutyolás, meg vonyítás meg már-már komikus „Hé, Te ott!”-ozás megy a háttérben, nem beszélve az elkésztő — khm — "zenei aláfestésről", mely a 90-es évek derekán tonnaszám keltezett Amigás modulok általános nyitómegnyitkozásaira emlékeztetnek. (Misperint ugye rátenyerelünk szegény orgonára, aztán ha ugyanazon hangokat fél hanggal felcsúsztatjuk, akkor már jók vagyunk, tutira rosál a komplett audiencia...) Ehhez valami olyan látvány társul, ami szinte már kihagyhatatlanná teszi a

progit. Szegény gyermekek — csak tessék nézni, mi mindent megtettek, hogy összepippentsük magunkat: a filléres grafikus motor segédelmével még akasztófát is készítettek nekünk az udvaron, melynek még az árnyékát is lemodellezték a talajt szignózó, több száz méternyi fű textúrára, mely textúra kidolgozottsága bizony sarokba is szorítja a jó öreg Wolfeinsteint. (De mást nem nagyon.) Nem véletlen, hogy az akasztófával jövők: a pályaeépítkezés alapvető színvonala tart ahhoz a nivåhoz, mikor Endriske megtalálja a Buildet, (a Quake III grafikus motorjának mindenki számára hozzáférhető szerkesztője) majd elhatározza: ő is készít Quake III pályákat.

Endriskét még arca is dicsérem, hogy „haj de szép kis akasztófát csináltál, Endriske...” ám hogy egy állítólagosan profi, kereskedelmi forgalomba kerülő progit nyüstölve támad az a képzet bennem, hogy valami lelkes, szárnyait próbálgató „mepbilder” első tesztpályáján szaladgálok, teljességgel elfogadhatatlan. A hozzá nem értés azonban a játék más szintjén látszik körvonalazódni leginkább, ez pedig a karakterek modellezése, illetve — kucc — nos, talán animációja? Ha a képekre pillant valaki, aligha vádolhat elfogult-



▲ Én szóltam...



hogy a menü hajlamos meghalni. Az ám a kitűnő mulatság: ilyenkor hiába bökődjük a menüpontokat, semmi sem történik. Ily módon lehetetlenné válik persze a save s load funkciók használata. Hozzá kell tennem, hogy áldásos módon létezik egy quicksave s load funkció is —

zásoknak. Másik tréfás jelenség a beszaggatás. Egy viszonylag izmos gépen is hajlamos a progipár másodperces nyüglődéseket produkálni, hogy aztán a motor újra magához térjen. Szóval senki se haragudjon a gépére, nem ő tehet róla, hanem a magasan kvalifikált kóderek.

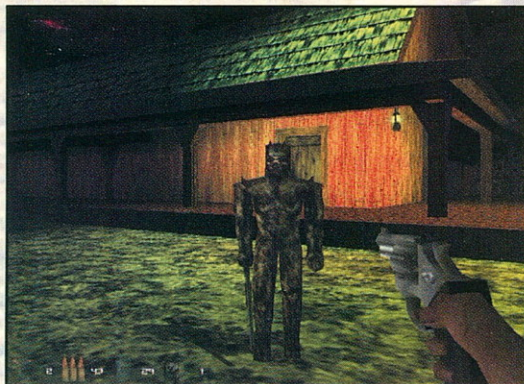


▲ Nem azért, de mi a te bizniszed ilyenkor a fák között azzal a másikkal...?

▲ Ott fent ég a lámpa. Bleeehehehehehe...

sággal: ezeket a polygon zombikat már '94 körül is szeméremhögte volna a jobb érzésű Doom katona, ám nem ez a legjobb: egyszerűen dunsztjuk sincs a készítőknél, mi módon lehet s kell animálni egy efféle polygonstruktúrát. Valami olyat tessék elképzelni, hogy a retentő zombi hótt merev végtagjait dobálgatja úgy 25 centis szabadságfokon, miközben alibiből egyenes mozgást végez a felszínen. Hát nem kétkem, hogy jó hecc lehetett elkészíteni, s én lennék a legboldogabb, ha valami CD mellékleten publikálnák az alkotók művüket horror paródia formájában, de a baj ott kezdődik, hogy ők ezt véresen komolyan gondolják.

Nézzük a motor bonusz heppjeit. Úgy tűnik, a készítők unhatják a konvencionális megoldásokat: options menü nuku, ahol esetleg beállíthatnánk a preferált felbontást, teszem fel — ehelyett lehet nyomkodni az F5-öt, s ha van egy kis szerencsénk, akkor a progipár még a bal felső sarokban meg is jeleníti az aktuális értéket. No persze nem árt résen lenni, mert 640*480-ig lefelejtődik a képernyőről az ESC hatására előröffenő főmenü. Ez ugye eleve ellehetetleníti az alacsonyabb felbontásban történő játékot a soványabb konfiguráción. Gratula. Külön öröm,



▲ Aggyon Isten, baatyaam! Ha' löegett oz őstallóú?!

F2, illetve F3 — így legalább eljuthatunk addig, hogy megértessük a progival, hogy menteni, tölteni szeretnénk. Ne örüljete: ugyanis az alapállapot ennél a kezelőfelületnél is a tetszhalál. Megoldás? Az is van: tessék kitarotán nyomkodni az F2-t, majd rákattintani a kívánt slotra. A művelet addig ismétlődő, míg a progivalami szerencsés sorsfordulat okán el nem menti jelen állásunkat. Jó, mi? Amikor magamhoz szoltítottam a drágát a szerkesztő-ségből, Sz.JVC.-vel meg VargaB.-vel tartottunk egy rövidke rutinszemlét, s dicső főszerkesztőnk számára bizony valóságos logikai rébusz volt a programoltörténelmük.

Ennek oka abban keresendő, hogy a menüből még külön meg kell hívunk az egeret egy jobb clickkel. Persze, ez még semmire sem garancia, köszönhetően a már tárgyalt menü-elhaláló-

The Játékmenet

Nem kétséges, hogy a készítők minden további nélkül megelőlegeznék a Winthorp's Mansion-nek a kalandjáték definíciót, ugyanis vették a fáradságot, s készítették inventoryt, melybe belepakolhatjuk azon tárgyakat, melyeket: 1. vagy a jobb egérgomb hatására jelentkező pointerrel, vagy 2. a space megnyomásával szólíthatunk magunkhoz. Nem mindegy ám! Van egy felakasztott nő a padláson (na nehogymá' ne legyen, ugye) alatta egy kulcs. Ezen kulcsot pl. csak space-el lehet felvenni, hiába is mutogatunk rá nagy lelkesen, ahogy tettük azt a gyufásdoboz esetében, pl. A nálunk lévő tárgyakkal csak csinálnám, ugyanis azokkal a natív világba clickelve, ultraintelligens főhősünk elhajtja azt a térkép egy véletlenszerű pontjára, s kutathatjuk fel újra. Nonszensz. A játékmenet leg-

inkább a kulcsok, majd az azokhoz tartozó ajtók felkutatásában, s az életünkre törő rémségek megrendszabályozásában merül ki. Hja, meg persze akadnak módfelett elmés logikai feladványok is: ha pl. meglőjük az orgonateremben lógó csillárt (hát szegény Bach velem sápad, mikor vigyázó szeméit arra az orgonára veti...) akkor kinyílik egy addig bezárt ajtó. Logikus, nemde? Van itt még kérem olajlámpa, melyet „I”-lel lehet aktiválni, s mely — jééé — világításra használatos, feltöltése pedig a szétszórt olajoskannákkal lehetséges. Micsoda mázli, hogy a zombik voltak szívesek elhelyezni nekünk azokat. Fegyverek is vannak, melyek a közelmúlt legsitesebb darabjai, ezzel együtt kénytelenek leszünk rájuk fanyalodni. Arra ne is gondoljunk, hogy egy szétamortizált, durrogató zombi fullra tömött shotgunját magunkhoz vesszük. Az további öt sor lett volna a forráskódban, gondolom...

Ennek ellenére mindenkinek meg kell néznie a Winthorp's Mansionot, mert annyira rossz, hogy az már jó. Végül a kötelező felvetés: ennyi negatívum után mi készítheti hosszabb maradásra a kifinomult ízléssel megvert/áldott FPS mexállottat? A válasz: semmi.

by GyZ



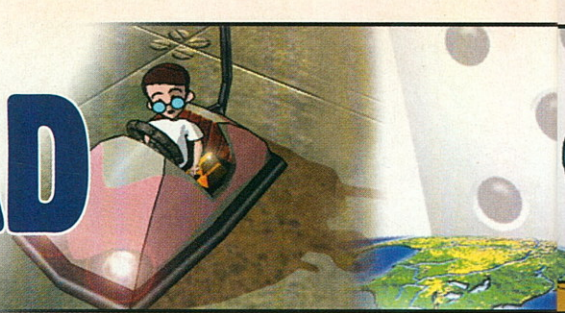
▲ Ne strapáld magad, öcsém! Kitalálók...

Crystal Interactive / Viper Byte
P200 (P166), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D!
www.viperbyte.com

LÁTÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
✓ - Ritkán látni...	X - EHHEZ fogható		

27%

MONEY MAD



Monopoly. PC... hō?

A Cryo ezúttal valami újszerűvel örvezteti köreinket. Helyesebben szólva, viszonylagosan újszerűvel. Bizonyára minden civilizált embernek volt már szerencséje valamely táblás társasjátékkal múltatni az időt, vagy legalábbis tudatában van ezek létezésének. Aki eddig azon morfondírozott, miért nem jut eszébe egyetlen kiadónak sem táblás társasjátékot készíteni PC platformra, tegye össze tenyereit, s rebejgen hálát a Cryonak: nekik — hát ki másnak, ugye? — ez is eszébe jutott.

Noha nem vagyok túlzottan nagy Monopoly, se Gazdálkodj Okosan szaktekintély (soha egyetlen partira nem volt ingerenciám, de biztos remek móka...) annyit sikerült levennem, hogy a Cryo alapvetően ezen klasszikusok főbb jellemzőit vonultatja fel művében, így a partikban résztvevők legfőbb célkitűzése a monopóliumok megszerzése mind nyersanyagok, mind a finansiális pozíció terén. Két okból nem vállalkozom a szabályrendszer teljes körű ismertetésére: először is a proggi rendelkezésére álló tér erre egyértelműen kevés, ugyanakkor az egész rendkívül érthető, fogyasztható formában megtalálható a játék help szekciójában, példa játékokkal, teljes körű magyarázatokkal, úgy röpké 9-10 oldalon, hoho. Ebből már eleve sejthető, hogy Cryoék ezúttal legalább böcsületes munkát végeztek. Öröm az örömben, hogy pont egy ilyen — érzésem szerint igen szűk — rétegjáték okán erőltették meg magukat. Félreértés ne essék: egy pillanatig sem vitatom,

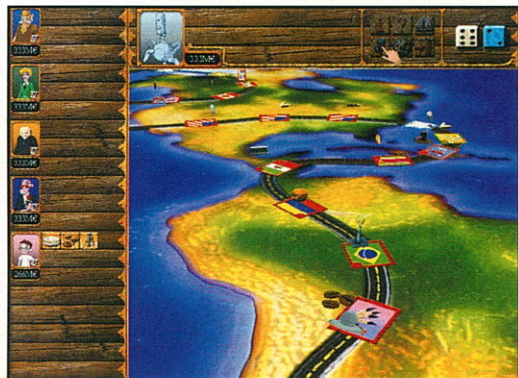
hogy emberek millióinak kedvenc táblás játékaik ne okozhatnának kellemes perceket akár egy monitoron is, leszámítva azt a körülményt, hogy a táblás játékok legfőbb vonzereje alighanem szocializáló voltukban keresendő. Mert ugye mindenki letelepedik szépen a földre, konspirálnak, nevetgélnek Julcsi, Tercsi, Fercsi, Jancsi... nem feltétlenül tartom telitalálatos ötletnek a játék ezen legfőbb érényét agyon-

vágni azzal, hogy másodpercenként ugrálnak fel a résztvevők a monitor mellől. Az igazi megszállottak persze gépi ellenfelek ellen is nyomulhatnak, s természetesen szabadon szelektálhatjuk mind az emberi, mind a mesterséges intelligencia által „irányított” résztvevőket. Irányított? No igen. Mint a táblás játékok zömében, itt is jelentős szerepet vállal magára Miss Fortuna, ugyanis a proggi full hagyományhű, értsd: dobókocka.

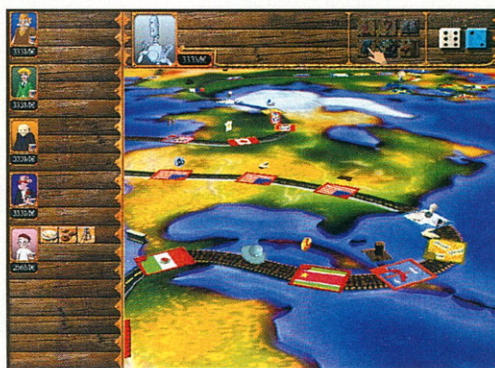
Csak szabályosan...

Lássuk csak, miképpen juthatunk tetemes nyereséghez, majd az áhított győzelemhez, in dióhéj formátum: az egyes monopóliumok révén juthatunk tőkéhez, elvégre a monopólium egyet jelent valamely nyersanyag többségi kontrollálásával, ugyebár. Monopóliumról így akkor beszélhetünk, ha egy adott erőforrás, nyersanyag teljes tömegű kitermelésének legalább 30% a mi kezünkben összpontosul. Ezen pozícióból már neki lehet állni überkedni, s csak igen tetemes honorárium fejében mérni a víz alá nyomott konkurensek számára az általuk óhajtott erőforrásokat, s lehetőleg úgy súlyozni, hogy azok több hájat kenjenek ránk, mint amennyit a

tőlünk vásárolt erőforrásokból magukra tudnának pakolni, tetszik érteni. Ezen honoráriumokat nevezi a gép royaltinek. A táblán található mezők alapvetően determinálhatják, ki mire juthat, ugyanis vannak roppant szerencsés, s roppant szerencsétlenek is



köztük. Ím: Vidék: ily típusú mezőn landolva 6 egységnyit vásárolhatunk fel az adott vidéken fellelhető nyersanyagokból. Értelemszerűen, ha ezek közül valamely erőforrás szintjén monopólium-

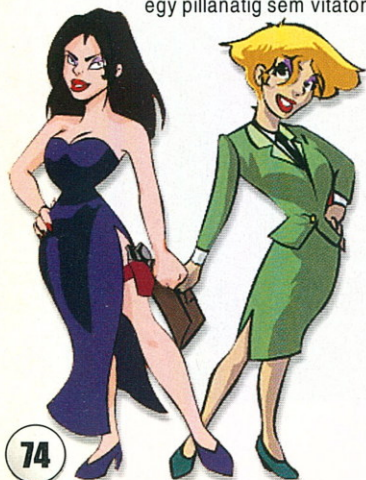


nak örvendünk, úgy a kérdéses mező folyamatosan tejel nekünk. Ami ugye jó s kellemes dolog. Kontinens: szintén hat egységnyit szőlhatunk magunkhoz az adott kontinens teljes repertoárjából, feltéve ha: a kívánt nyersanyagból legalább egy egységnyi már a bir-

tokunkban van. Ügyes húzás, minek hatására mindenki kénytelen lesz előre gondolkodni. Már, ha szeretné térdre kényszeríteni ellenfeleit. Világ: ezen típusú mezőkön bármit felvásárolhatunk, ám előtte teljesülnie kell egy előfeltételnek: az itt történő vásárlás csak azon kivételezettek számára adott, akik legalább egyszer már körberohanták a komplett táblát. Joker: az e mezőkre tévedők jutalma egy Joker kártya, mellyel elkerülhetőek az aukciós mezők kifejezetten irritatív, kártékony mellékhatásai. Esemény: valami kedvező, avagy kedvezőtlen fordulat áll be üzleti birodalmunk kis lelkivilágában, így itt fokozottan tanácsos jobban lenni Miss Fortunával. Van itt még a bonusz mező, melyen a kezünkbe nyomják az ide vezető út révén gurított összeg ötmillió euróval számított szorzatát, (és sikerült neki...) ebből következően igen kellemes hely. Az említett aukciós mezők teljes ismeretése már meglehetősen messzire vezetne, így azoktól eltekintek. A műfaj rajongói ettől függetlenül már javában gyömöszölik a gépbe a korongot, míg a lelkes érdeklődők már tudhatják, mire számíthatnak.

Prezentáció

A grafika — mint a képeken is látható — rajzfilmszerű, könnyed, s gazdagon kimunkált képet mutat. A választ-





A zene is rulez, sőt: szinte már beindul rá az ember. Leg-alábbis, aki fogékony a swinges szaxofonfújkálásra, melyeket itt érezhetően hozzáértő szájak fújkálnak.

A prezentáció tehát hibátlanul mondható a „műfaj” követel-

ható karakterek kicsiny animációi kivétel nélkül roppant szellemesek, s nem utolsósorban: szemléletesek is. A tábla előre rögzített pozíciókból követhető nyomon, melyek között mindenki megtalálhatja a kedvére való. Aki pedig nem, az fordítsa oldalára a monitort.

ményszintjén, sőt: ha nem erőltetik mindenképp ezt a tábla-szituációt, úgy egy, a nagybecsű North & South-hoz hasonló stratégia is születethet volna. Persze Miss Fortuna aktív részvétele akár erényként is definiálható, ezt ki-ki, álmodja meg magának. Nos aligha vitatható hogy jól felépített,

jól átgondolt, s kellően változatos a Mad Money ahhhhoz, hogy a műfaj szerelmesei rákattanjanak. Egyedüli fejtörést az okozza számomra, vajon miféle frusztrációk húzódnak egy afféle közösség interperszonális vonalaiban, akik frankón leülnek egy szegény PC-n táblás játékot játszani. Végül önkényes

kinyilatkoztatás következik: ehhez a játékhoz nem vállalok kép-aláírást. Panaszokkal forduljanak a — háhháá — főszerkesztőhöz. © (Kössz... — bekapott ütéted övön aluli volt! — Sz.JVC.)!

by GyZ

Cryo Interactive/Cryo Interactive
P200 (P166), 32 MB RAM (32 MB RAM), D3D
www.richesesses-game.com

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SAZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
✓			
- Társasjáték		X - Én tudok jobbat is	

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!

CSILLAGOK HÁBORÚJA
JEDI VISSZATÉR

CSILLAGOK HÁBORÚJA
JEDI VISSZATÉR

CSILLAGOK HÁBORÚJA
JEDI VISSZATÉR

CSILLAGOK HÁBORÚJA
JEDI VISSZATÉR

SEGÍTSETEKI!
Gyűjteményembe régi típusú, magyar gyártmányú Star Wars figurákat keresek! Minden figura érdekel!
Telefon: 3-49-48-47 Martin

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



Escape from Monkey Island (2. rész)

ACT II ENTER THE MANATEE

Ottan állunk a házukon kívül középen azzal a biztos tudattal, hogy LeChuck kapitány immáron negyedik alkalommal pályázik az... az... ööö, mire is? Valahogy nem vágtam, hogy egyáltalán megint hogyan támadt fel a kalózzellem, meg, hogy miért akar ő a sziget kormányzója lenni. Vagy, hogy pontosabban miért kell neki ahhoz hatalomra jutnia, hogy közelebb kerüljön az oly misztikusan emlegetett Ultimate Insult-hoz. A Voodoo Lady úgyis tudja — mondta Elaine, majd elviharzott a városba, hogy még jobban felturbózza kampányát - ezzel utalva arra, hogy a mágikus asszony meglátogatása ránk háruló feladat lesz. Nos a lédi szokásos telepátikus tevékenységét aktivizálta akkor is, amikor pontosan rájött, hogy miket akart Guybrush kérdezni. Természetesen a kincsek érnek nekünk most a legtöbbit, így nagy megelégedésünkre az asszonyosság már kezd is hangzatos imák mormolása közben kiimádkozni őket a ládából. Az ajándékok sorrendben: egy fülbevaló, egy nyaktoll és egy nyaklánc. A negyedik ajándék — merthogy eredetileg annyira lapul a ládában — valami érthetetlen módon nem akar előbukkanni. A Voodoo Lady szerint ez valami KÉK dolog lesz, és itt rejtezik a Méléé Island™-en. Hát, akkor köszönjük el szépen tőle és álljunk tovább. Elaine drága milyen serényen munkálkodik az utcán: házról-házra járva próbálja győzködni az ellenfeleket a helyes választást illetően. Addig mi mondjuk el neki, hogy mit beszéltünk a Voodoo Lady-vel. Az ajándékok nem éppen e századbeliek — legalábbis Elaine szerint, de gyorsan újságoljuk el neki, hogy ezek az Ultimate Insult-hoz kellenek. Ok, miután ezt letudtuk, álljunk tovább. Hová is vezethetne utunk egy vérbeli kalóz lévén, mint a LUA Bar-ba... Mi van??? Itt még nem a Scumm Bar álldogált néhány órával ezelőt??? Asszem valami büzlük Dániában... Lépjünk be csak gyorsan a helyiségbe. A derékban vékonyka pincéernő ropant előzékenyen helyet kínál, azonban az első döbbenettől még nem hogy leülni, de még csak levegőt venni is alig tud szegény Guybrush cimboránk. Ha körbevizslatunk a helyen, balra az asztalnál felvehetünk egy pár pálcikát,

majd megbeszélhetjük az itt tartózkodókkal az élet dolgait. Mivel, hogy halvány lila segédfogalmuk nincs arról, hogy mi történhetett a Scumm Bar-ral, maximum olyan mélységű diskurzusokat tudunk folytatni velük, hogy milyen íze van a már a nevével is gyomrot forgató sushi-nak. Nos, talán akkor ne is időzzünk itt sokáig, hisz rettenetes kalózhhoz méltatlan ez a limonádé feeling hely, úgyhogy menjünk el Meathook-hoz, akivel legutoljára csak a Monkey Island™-en futhattunk össze.

Az a hír járja, hogy mi is meglettünk halva, amit mondjuk az előző alkalommal még halotti bizonyítvánnyal is alá tudtunk támasztani, de az csak szükséghelyzet volt, úgyhogy élünk is meg virulunk is. Főleg, hogy 5 éves szerződésünk van... Meathook-nak nem volt ilyen szerencséje, mert csak egy First Person Shooter-hez akarták felkérni, viszont ahhoz a kampó keze - mint fegyver - kevésnek bizonyult - úgyhogy most csak pingálgat itt. Kérdezzük gyorsan őt is az Ultimate Insult-ról, majd mivel ez nem megy neki: Marley Nagypapi negyedik ajándékáról. Meathook-nak rögtön be is ugrik, hogy mielőtt az öreg elpuccolt volna Ausztráliába megkérte őt, hogy mint nagy mestere a vízfestékeknek — fessen egy térképet. Azonban mire befejezte volna Marley bácsi már elhajózott. Aztán mostanában lefestette olajfestékkel, és jól eladta, mert-hogy annyira kapkodják tőle ezeket. Annyira emlékszik mindösszesen, hogy egy tájkép van rajta... Nos, miután elmerengtünk a tetoválás marhaságán is, vegyük fel az ecsetet a vödörből és menjünk le a kikötőbe.

Hát azt hogy fogjuk elújságolni a fiúknak, hogy nincs többé Scumm Bar... De addig is ne törődjünk ilyen lehangoló dolgokkal, amíg valaki pénzt felejt a Grog automatában! Vegyük fel, majd mivel gondolom ti is az újrafelhasználás híve vagytok, küldjük a pénzt a megérdemelt helyére. Nyílásba való a nyílásba, és máris epekedve hallanánk azt az édes koppanást, ami a Grog és az alatta lévő műanyag tartó diszkjét összeütkezésének következtében kéne érzékelnünk, azonban ez műsorváltozás miatt elmarad, hisz az egyetlen nagyobb értéknek mondható — ráadásul talált — negyed pénzérménk is elnyelődött. Az anyád, te mocskos gép, a fene

a pofád, az aki legközelebb beléd helyezte a jót, hogy a visszaadó lyukat rohadjon el, hogy... és addig üsd a gépet, amíg nem ad el alapján csiholjunk is ki belőle pár doboz nedűt... Nos, most hogy helyreállt mindenféle lelki béke, nezzünk vissza a Lua Bar-ba.

Oh, ott jobbra az a kép igen csak emlékeztet Meathook elmondására... Azonban a csúnya, vékony pincéernő sehogy sem nézi azt jó szemmel, hogy a mi kecses becses kacsóink az ő vadiúj design-juk után kutakodik... Na, talán akkor kérdezzük meg, mint beavatottat, hogy mi a pállott pénisz történet itt a mi törzshelyünkkel. Mint mondja, múlt hét óta új a mánádzsment (Ejj, ennyi időt csak nem voltunk távol?). Nos ez még nem jogosítaná fel őket olyan merész húzásokra, minthogy Grogot még csak háról sem ismerik, s így nem is tartják... Az olyan egzotikus hangzó neveket, mint Pálmalevéllel Tűzdelt Tropicus Ananászlé, asszem meghagyjuk az antialkoholistáknak. Együnk! Jön a felszólítás Guybrush kicsi pocakjából, így rendeljük be a ház specialitását, a flambírozott Sushi-t. Ez abból fog állni, hogy jön egy égő hajóska az előttünk csordogáló kis csatorna részben. Mi lenne azonban, ha egy kicsit gonosz-kodnánk??? Mondjuk úgy, hogy a nálunk lévő ecsettel fejest ugratnánk a csatornát működtető szerkezetbe. A siker osztatlan, a hajók megálltak, a főszakács őrjöngve rohan ki a konyhából. Nos a feladatunk mindösszesen annyival bővülne ki ezután, hogy úgy próbáljuk kijátszani az idő faktort, hogy amikor leáll az egész rendszer, az égő hajó a kép alatt parkírozzon. Ez nekünk annyiban lesz jó, hogy... de majd meglátjátok. Amikor szokás szerint elbotorkál mösziő a konyhából, mi menjünk be, és a grogunkat felhasználva turbóítsuk fel egy picit a rendszert. Egyszerűen csak öntsük a stufot a kazánba... Szóval van egy kék festményünk. Ezzel azt hiszem ki is merítettük a nagyapó mind a négy nászajándékának megtalálása fogalmát, úgyhogy ha - a festményre gondolunk - nyugodt szívvel nem is, de elhagyhatjuk a bár területét.

A kikötőbe érkezvén igen csak szembetűnő volt, hogy nincs a helyen a Harbor Mistress. No, de ilyet! Hát milyen dolog ez?!

Nézzünk csak jobban be a kis kabinjába... Ööö, szia Otis! Hát Te? Várj, inkább nem akarom tudni, mit csináltál Te itt... Nos ne zavarjuk a szerelmespárt, inkább lépdeljünk oda a hajónkhoz (ami továbbra is rózsaszín...). Adjuk oda az elején lógó néninek a fülbevalót, mire az csodák csodájára meglepevededik. Csipem a banya stílusát, bár Guybrush most biztosan megpróbálna nem egyetérteni velem. Eléggé csipkelődős stílusban adja elő magát a hölgyemény, de ez ne gátoljon meg minket abban, hogy tovább folytassuk a feldíszítési hadműveletünket, és rá ne aggasszuk a nyakpántot, valamint a hozzá tartozó tollat. Na, de ez mind nem érne így semmit sem, ha nem nyomnánk a kezébe az imént szerzált képünket. Először tegyük fel azt a kérdést, hogy merre is kell keresnünk az Ultimate Insult-ot. A toll máris működésbe lép, és a Dainty Lady válogatott szitkai közepette berajzolódik a Jambalaya Island™ koordinátája. Most már csak magára az Ultimate Insult alakjára lenne szükségünk, ami a térkép hátoldalán fog helyet kapni. Brrr. Fura egy alakja van — mert-hogy egy bábúról van szó, még-hozzá egy voodoo bábúró. Nos azt hiszem, megvan az újabb cél: elhajózni Jambalaya Island™-re és felmarkolni az Ultimate Insult-ot. Előtte azért még köszönjük el az edestől, aki visszaveszi tőlünk a hivatalos pecséjtét, valamint az egész hajó lehülyéz, de vígan szedjük fel a horgonyt és rakjuk be a #2 CD-t.

Nos, íme a kalóz... hééé. Valami történt ezzel a hellyel. Kicsit unkalozos hangulata lett. Az a fránya Ozzie ide már teljesen betette a lábát és átreformizált mindent, erre a turistalátványosság híg langyira. Nos, amíg a többiek kipihenik az út fáradalmait, mi lépünk akcióba.

Felbaktatva a lépcsőn jobbra térünk be a helyi Kávészónába, ahol több dologra is felfigyelhetünk. Először is a kávéra. Mert, ahogy a jó öreg Gombóc Artúr barátunk mondaná: van itt kerek kávé, szögletes kávé, csikos kávé, lyukas kávé... No, de talán némi informatív jelleggel is fel kéne ruháznunk az itt tartózkodásunkat, úgyhogy lépünk oda a hölgyhöz, és mindennemű lelkiismeret-furdalás nélkül szabaduljunk bele a tatyójába. Amíg ő azt hiszi, hogy ingyen kávé van, nekünk lesz egy ingyen



poharunk... Most talán kérdezzük őt az Ultimate Insult-ról. Miután felmutattuk a képet, egy dolgot ismer fel róla: az arany emberkét. Ezt pedig a városi toronyugró verseny tróféjaként azonosítja. Mivel a többi része még csak homályosan sem dereng neki, lépdeljünk oda a pulthoz. Nini, valami süti magányosodik ott... Hát akkor szólítsuk magunkhoz a StarBuccaneer's™ speciális, Schmeer Whiz™-zel befuttatott mini bagel-jét. Ezután még beszélhetünk a pincérről, aki a grog gyanánt a nem messzi grogériát ajánlja, úgyhogy ne sokáig habozzunk itt, hogy kávét akarnánk inni, hanem lépdeljünk a kijárat felé. Valami mintha azonban lapulna ott a zöldek alatt. És hát a sas szemünk ismét jól látta (a feliratot a képernyő alján), hogy az bizony egy groggocino pohárka volt. Hát akkor elő a jó öreg börről a képünkről és kérjük szépen a mi kis megérdemelt adagunkat a pincértől. Miután teletöltötte, zsebüljük el és most már tényleg semmi teendőnk erre felé, hagyjuk el tehát az üzletet.

A térképre, ha vetünk egy sanda pillantást, láthatunk délre egy jókora nagy házat. Na, aztat kéne meglátogatnunk. És kibe botlunk egészen véletlenül: Stan-be a bötcsinálta a kereskedőbe. Az előző üzlete befuccsolt szegénynek, hogy úgy mondjam eleve halott vállalkozás volt a halálbizto... szóval életbiztosítás. No, de most az ingatlanban meglelte otthonát. Illetve, ha ki nem rakták volna onnan. Mivel nem éppen fásaszó a pasas stílusa... Szóval dobjuk be az ingyen kávét, és hallgassuk végig egyetemes értekezését arról, ami éppen a száján kijön. Miután végighallgattuk, megkapjuk amit ígért: egy kupont a Planet Threepwood-ba. Utána markoljunk fel egyet a szórólapijain közül, majd miután ő sem tud nekünk használható információkkal szolgálni az Ultimate Insult-ot illetően, vegyük fel a ragasztót a ház elől, és térjünk vissza a városba.

A főtérre még meg sem szemléltük azt a bronz szobrot, ami ott szobrozik... Az előtte lévő turistától megtudhatjuk, hogy elrabolták a bronz kalapját, amit rövid időn belül az Ultimate Insult egy darabjaként tudunk azonosítani. Kész öreg! Jobbra lesz a Micro-Groggyer — a következő állomásunk. Bele is gázolhatunk rögtön egy törékeny

nő lelkivilágába, hisz Carla lesz az szegény, aki egyedül búsul egy pohár grog társaságában. Guybrush is szívesen betársulna (bár ugye az alkohol nem VÁLASZ, hisz mindig csak KÉRDÉSEKET vet fel), de sajnos erre most azonosító kártya híján nem lesz lehetőségünk. Kérdezzük inkább a pincért arról, hogy mi is az az izé ott a háttérben. Hát az egy Manatee, ami leginkább egy vízi tehénhez hasonlítható, azonban ezen lovagolni szoktak a bátor egyének. Nos, azt hiszem, adhatunk egy próbát neki mi is (persze előtte jól beragasztózza az ülést, hogy a Fair Play díjért is indulhassunk idén...). Nos, 2 óra heveny rázkódás után megkapjuk az elismerést: egy kupont a Planet Threepwood étterembe. Vegyük át nyerevényünket és balagjunk át a balra villódzó épülethez.

Kit látnak szemeim: Murray a koponya! Jó vele újra találkozni, és azt hiszem Guybrush is hasonlóképp érez. Beszéljünk vele az élet nagy dolgairól, arról, hogy milyen érzés még mindig csak koponyaként létezni a nagyvilágban, és hogy nem lenne-e kedve az Ultimate Insult egyik része lenni. Mint az a képről is világossá válik: Guybrush-nak egy majom koponyájára lesz szüksége, és nem pedig egy emberére, mint amilyen Murray-é is. Meg még megtudhatjuk azt is, hogy LeChuck megborítottatásunk hiányában egyszerűen csak kiolvastotta magát abból a jégtömbből, amibe zártuk. Piff neki. De szó szerint... Akkor tán lépjünk a saját szentélyünkbe, a rólunk elnevezett étterembe, a Planet Threepwood-ba.

Heh, hisz itt minden Guybrush és az ő Monkey Island-os kalandozásai körül forog! Nézzük meg az étlapot, de LeChuck, akarom mondani, de csak azért, hogy tudjunk miből rendelni a pincérnőnél. Akármit is választunk, a mi kis gratisz kajajegyünkkel kell fizetni érte. Miután ezt a kötelező procedúrát végrehajtottuk, elébünk helyeznek egy ezüst majombögrét. Nos, ezt kéne megszerezni valahogy... Mondanom sem kell, a hagyományos úton nem fog menni, úgyhogy kis cselhez kell folyamodnunk: Szóljunk a nem messze álldogáló képzőművész úrnak, hogy ha már azért bérlti őt az Ozzie Mandrill Entertainment, akkor legalább aktivizálja magát és fessen le minket. Itt most az

lesz a lényeg, hogy legyen egy képünk a korsóról. A kép elkészülte után ragasztózzuk be azt, majd a majombögre képét ragasszuk a StarBuccaneer's™ kupánkra. Megszólalásig hasonlít az eredetire... Cseréljük ki a kettőt, majd feltűnés nélkül álljunk fel az asztaltól. Nos barátaim, akár hiszitek, akár nem Guybrush az Ultimate Insult egyik darabját fogdossa a kezében...

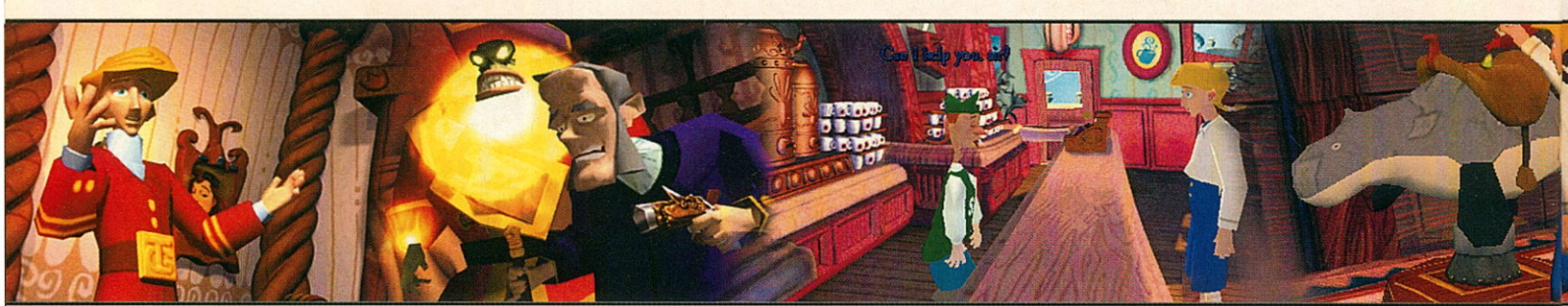
A kikötőbe ha benézünk, láthatjuk, hogy a mi csodálatos (ámbátor még mindig rózsaszín) hajónkon kívül tartózkodik még egy ladikocskás is a vízben, amit most ne átszálljunk fennhatóságunk alá vonni, és a szemközti szigetre elhajózni. Bár útközben összeakadunk a kimondhatatlan nevű kapitánnyal és hajójával, aki a kalózok hadát tartja vissza a szigetről — egyelőre ne törődjünk vele. Most csak egyszerűen szálljunk partra.

A fehér ház legyen elsődleges célunk, ami előtt egy nagyon szimpatikus terebélyes tanítónéni strázsál. Meg is kérdezhetjük tőle rögtön, hogy nem kicsit leamortizálódott hely ez pont egy iskolának? De aztán hamar mi is az iskola-padban találhatjuk magunkat azzal a felszólítással, hogy jól leszoktatnak minket a kalózos viselkedésről. Hát tudjátok mit? Azé' sem... Így a végső teszt során nem lesz más feladatunk, mintsem a lehető legeslegelveteműlőbb, legkalózosabb válaszokat adni Miss Rivers kérdéseire. Meg is kapjuk érte a jutalmat: az osztály számára címe mellett még egy jópofa papírsákkal is gazdagabbak lettünk. Na, nehogymá' egy ilyen vén banya (figyeltek: milyen hamar át tudott változni ez a szeretetreméltó hölgyemény — tisztára, mint egy igazi tanár) szórakozzon már itt velünk. Tenyereljük rá a bejárat mellett lévő tűzjelzőre, majd amikor őzsirossága kivonszolta magát az épületből, nézzünk szét a bejárat melletti ládában. Mivel az időnk nem éppen a leglazábbra szabott, elégedjünk meg a sípval — utána úgyis ki leszünk rakva újfent. Kalandosabb barátaim még begyűjthetik a poén kedvéért a LeChuckichu kártyajátékot, vagy az ehhez fogható agymenéseket. Asszem eljött az ideje, hogy egy kis időre búcsút mondjunk ennek a helynek, és visszatérjünk Jambalaya Island™ nagyobbik és jóval civilizáltabb részére.

Lépjünk egy új helyszínre, még-

pedig a sziget legmagasabb pontjának látszó sziklához. Marco-t megszólítva megtudhatjuk, hogy mint a Pollo család legfiatalabb leszármazottja, személyében a világ legjobb magasugróját tisztelhetjük. Akinek még a nagy Ozzie Mandrill sem tudott elég kihívást teremteni azzal, hogy felépítette a világ legmagasabb szikláját, és tulajdonképpen csak az nem állhat ki Marco ellen, aki nem akar. Dumoszint vele kicsit a mostanság mániává kezdő fejlődni Ultimális Inzulturnál. A középső arany részben a műugró trófeát véli felfedezni... Hohó, akkor talán ki kéne hívunk, és elnyerünk! Keressük fel tehát a bírakat, és nevezünk be a versenybe. Ehhez nem kell sok dolgot tennünk, egyszerűen csak hagyni őket dolgozni, és lemérni néhány paraméterünket. Ezek után vígan lobogtathatjuk ugrási engedélyünket Mr. Pollo-nak. Nos, akkor tán mérközzünk meg vele. Miután a habokba vetette magát, mi következünk... Hát talán akkor tudakoljuk már meg a bírától, hogy mi nem tetszett nekik... A bal oldali valamit olyasmit magyaráz, hogy a vörös hajú feleséges, meg a család. Hát nézzük csak meg közelebbről azt a prospektust, amit Stan-től nyúltunk. Azon is egy bíró van, de nem éppen vörös hajú leányzóval feszít. Nos, nem kenyerünk a zsarolás, de ha ezzel kell élnünk... Nos, 10 pont már fixálva van. Mint látható Marco nagyon allergiás az ő kis babakenőcsére. Hát tudod mit pajt? Habzoljunk be a szupi kis StarBuccaneer's™-es bagettünket, és Guybrush-ból kijövő maradékot tüntessük el, méghozzá az asztalon álldogáló palackba. Hívjuk ki öbörtőrabságát egy újabb menetre. Mielőtt leugranánk, egy procedúrán még túl kell esnünk: helyezzük a szárcsákót a fejünkre — ezzel a hippi előtt is nagy tiszteletre tehető szert (vagy ha arra nem is, de 10 pontra mindenképpen jók vagyunk). Most már csak egy pofásat kéne ugranunk, hogy tökéletesek legyünk. Ezt pedig úgy tudjuk elérni, hogy egy az egyben lemedelizzük Pollo úr mozgássorát. Figyeljünk oda, mit mond a bíró, mielőtt ugrik, majd nyomjuk meg a nevekhez tartozó gombsort mi is.

The Keelhaul = Fel, The Rum Barrel = Le, The Spinning Swordsman =



Jobbra, The Alpha Monkey = Balra.

Leérkezésünk osztatlan sikert arat — az állás döntetlen. Most változik a helyzet: mi ugrunk előbb, és ezt kéne utánoznia Marco-nak. Kalim-pájunk valamit a trambulinról — teljesen mindegy, hogy mit -, a lényeg amúgy is ezután jön. Marco barátunk bekeni magát a szuper kis kencéjével, majd ugrik... Hát ha a madarak nem zavarták volna meg, talán még egy egész kis értékelhető mozgást is össze tudott volna hozni. De így? Így „sajnos” miénk kell, hogy legyen a trófea... Mielőtt még Guybrush átvénné az arany szobrocskát, bepillanthatunk abba, hogy Elaine miként áll a választásokkal? Maradjunk annyiban, hogy büszkén...

Kombináljuk az arany szobrot és az ezüst majombögrét, így kapunk egy harmad Ultimate Insult-ot. A további részletekért pattanjunk újra csónakba, és térjünk vissza Knuttin Attol-ra. Itt a bábjátékos nem éppen atomstabil idegállapotának kijátszása lesz a cél. Lépjünk a bodegája elé, és hozzuk zavarba egy picit a bábuk nevével. Kérjük meg a bábot, hogy had beszéljünk egy picit a bábozóval is. Miután előbukkant, mutassuk meg neki az Ultimate Insult-os festményüket! Hát a hatás frenetikus: sírva szalad el az öreg. Viszont nekünk meg van 2 bábuk. Menjünk le a balra lévő tengerpartra, ahol kisebb közbjáték után egy ágyúgolyó landol mellettünk. Először is tisztázhatjuk azt, hogy mi ez az óvintézkedés? 2-nél több kalóz egyszerre nem tartózkodhat egy helyen, mert az a gyászhuszár százhusz nevű ember, azonnal a tettek mezejére lép, és akkor aztán jön megint az égi áldás. Viszont ez itt előttünk személyesen Jumbeaux LaFeet kapitány a nagy Tiny LaFeet leszámazottja. Hogy ez miért érdekes? Hát ő lenne a szigeten látott szobor. Aminek bizony hiányzott a kalapja. Mint az a nagydarabbal folytatott diskurzusból kiderül, egyáltalán nem volt jó kalóz az öreg, azt csak a Mandrill mandrő találta ki. Viszont Jumbeaux bosszúból jól elásta egy kőszikla alá a bronz tárgyat. Még rákérdezhetünk nála a vállán pihenő két papagájra, akik tősgyökerezettek és igazságmondók. Mármint az egyikük. Mert a másik csak hazudni tud. Na, talán nézzük meg azt a kincset, innen jobbra.

Húazanyját... Van itt kőszikla rendesen. Először is fújuk meg a sipunkat. Erre iderepül a két

papagáj. Az egyiket itassuk le a Grog Jr.™-al, majd kérdezzünk tőle valami tök egyértelműt. Ezek után már be tudjuk majd azonosítani, hogy a részeges, vagy a józan papagáj mondja az igazat. Azt kell ugyanis kiderítenünk, hogy vajon az alatt a szikla alatt van-e a korona, amin ülnek? Ha nem, akkor kérdezzük meg, hogy merre menjünk tovább, és így tovább, egészen addig, amíg igen nem lesz a válasz. Ekkor kapjuk elő a mi kis bábuinkat, és kezdjünk szépen játszani. A hajóról pedig máris küldik nekünk a szeretetsomagot, hisz azt hiszik 3 kalóz beszélget...

Szóval megvan az Ultimate Insult utolsó darabja is! Irány a kikötő, irány haza! Azonban itt nem várt események veszik kezdetüket. Otthon nemhogy egy dekagrammnyi Elaine nem fogad, de holmi LeChuck és Ozzie Mandrill nevű fazonokkal vagyunk kénytelenek egy levegőt szívnunk. Nos, eddig a langyos játékmenet elkezdett eljutni odáig, ahonnan az eddigi Monkey Island részek indultak: Természetesen a voodoo szobrot elkobozzák tőlünk, ami azért kell LeChuck-nak, hogy végre valahára feleségévé tudja varázsolni Elaine-t, és így, mint az új kormányzó, egy hozzá méltó nő tündököljön mellette. Ozzie pedig csak egyfajta eszközként használta félig halott barátunkat a kormányzói választásokra. Mi viszont mintha cseppet gondban lennénk. Se nő, se állás, se semmi. És még távol is kerülünk az otthontól, egy olyan helyre, aminek már a szaga sem jó...

ACT III ESCAPE FROM MONKEY ISLAND™

... a Monkey Island™-re. Andalító zene beúszik balról, csakúgy, mint Guybrush — aki kicsit viharverten érkezik a tengerből. És most az egyszerű emberi megnyilvánulás történik a részéről: feladni kényszerül az egészet. Nincs értelme. Mintha csak egy örök feladványmegoldás lenne az élete... Jön azonban Timy, a majom — és jobb kedvre deríti. Nincs még veszve semmi sem, hisz ennél már jóval gázosabb szituációkból is kimászott már Guybrush.

Szóval ismét miénk az irányítás. Az egyik fa alá tűzve láthatunk egy cédulát, melyen jóindulatúan felhívják a figyelmünket néminemű banán nevű képződményre az egyik fán. Hát nagyon úgy látszik, hogy már csak ez az utolsó fűrt függ erre felé. Mivel egyelőre sanszتانok vagyunk felérni, néz-

ünk el a kanyonba. Az egyik kak-tusznak támasztva rögtön remek ki banánszüretelő szerkezetre bukkanhatunk, amit ne habozzunk elsüllyeszteni zsebeinkben.

Irány a Vista Point, vagyis a balra lévő óriási nagy kötőmb teteje. Van itt egy kis vájatrendszer a földbe vésvé, meg egy kőhalom, amiből az okosok hamar ki is találhatják, hogy itt bizony mi most hajigálni fogunk... No igen, de kéne egy célravezető stratégia, hogy milyen sorrendben is... Ha akarod, kísérletezhetsz itt napestig, ha beleuntál mondom a magyarázatot... Szóval markolj fel egyet a halomból és hajtsd a jobb oldali járatba. Rögtön vegyél fel egy újabb követ, de várd meg, míg az előző megrezegteti az újjába eső gyökeret. Miután ezt is bedobtad - de immáron középre -, vegyél fel egy újabbat, és szintén várj a gyökerekre. Amint elérte az előző kő, máris hajthatod a bal oldalba. Nos, most már csak egy van hátra, amit szintén balra, és szintén az előző gyökér érintésekor kell elhajtaniod. A végeredmény pedig? Egy óriási kőszikla landol a közeli vulkán előtti kis tavacszkában. Mivel itt végeztünk, nézzünk is le a vulkánhoz. Ahol csupán csak szenvedő részesei lehetünk annak, hogy egy drágalátós majom az orrunk elől halássza el a teljesüveget, és dobja át egy kis szigetre a láva kellős közepén.

Inkább a mellette fekvő kastélyba pillantsunk csak be egy pillanat erejéig. A bejárat felett egy koponya szemében megláthatunk két kis pajzsocskát: ezt a banánszededegető gépezettel tudjuk magunkévá tenni. Jobbra egy szellem pappal futathatunk össze, aki LeChuck szolgálatában áll. Kérjük meg, hogy had játszhasunk egy kicsit a lávafolyammal, és kérjük egy fateknőt, amiben lecsusszanhajunk. Aszondja a pap, hogy LeChuck és Elaine házassága előtt végül is pont jó, hogy leteszteli valaki... Heh. Hát ez poén. De nem Guybrush-nak. Mikor megérkezik a győzelmi ladik, már csak egy szó üszik be bágyadtan a levegőbe: ...rózsaszín... Szóval mikor már lent vagyunk, kormányozzuk harci ladikunkat a jobbra, majd balra, aminek a végeredménye az lesz, hogy nagy bodycheck-be kezdünk a farönkökkel. A lényeg ugyanis az lenne, hogy a teljesüveget a banán felvevő szerkezetünkkel elkapjuk. Most már csak a kis öbölbe kell behajóznunk és a fából hidat ácsolva átmenve a sziget egy eddig már ismeret részére átbaktatunk.

Az a tengerpartra, ahol van nekünk letében egy banánfűrtünk. Szedjük le a párat az arany rudunkkal, így eséllyel pályázhatunk a cukros bácsi szerepére, mondjuk Timmy-nél. Hisz amint megkínáljuk a lelket, kezes bárányként fog követni minket.

Csaljuk el a barlanghoz, aminek végében egy nagy vasajtóba ütközünk. Nyissuk ki alul a kis rést és dobjunk be egy banánt. Balga barátunkra csukjuk rá az ajtókát, majd a felső rekeszen ismét próbálkozzunk be egy banánnal. Így meghúzza Timmy nekünk a kart, és bemászhatunk egy gépteremre igen erősen emlékeztető helyiségekbe. Mint láthatjuk a fogaskerekek közé egy turmixgép sorult... A banánfelvevő gépezetünkkel ezt vegyük fel, majd távozzunk innen.

A láva tónál a gyökérintőnkkel készítsük ki a burjánzó növényzetet, aminek hatására a fél folyam becsorog a bányába. Menjünk át a hídon és az erdőn keresztül kajtatva jussunk el a majmok falvába. Keressük meg a harmonikás majmot, majd amikor előtte kezdünk el játszani a cintányérunkkal, hanyatt-homlok menekül hozzánk, hogy elkunyerálja azt. Barterezni éppenséggel barterezhetünk, így megszabadulunk a két kis csegettűtől és nyerünk egy harmonikát. Menjünk oda a hordón csücsülő főmakihoz, majd kezdjünk el vele beszélni. Fontos infókat húzhatunk ki belőle egy bizonyos Monkey Kombat-ról, meg a fején csüngő bronz kalapról. Ahhoz, hogy a bronz kalapot elkunyeráljuk tőle nem kell mást tennünk, mint legyőznünk őt Monkey Kombat-ban. Viszont nem lehet csak úgy szimplán kihívunk ökelmét — előtte gyakorolnunk kell az erdőben. Akkor mérkőzhetünk meg vele, ha a barna majmot ütjük szét. Nos, itt azt a gondolat előszőr, hogy majd milyen jó kis stratégiát vázolok fel nektek arra nézvéen, hogy ezt és azt kell nyomni, de aztán 2 napi folyamatos próbálkozásom kudarcba fulladt. Egyszerűen nem értem. Nem vagyok képes felfogni azt a mechanizmust, ami alapján a játék működik. Nem értem. Egyszerűen nem... Na, de valami útravalót mégiscsak csomagolni kéne nektek, úgyhogy... Szóval van 4 fajta stílus, ami nagyjából úgy működik, mint a kő, papír, olló. Azaz egyik üti a másikat, másik üti a harmadikat, harmadik üti az egyiket. Nos, ez idáig rendben is lenne, viszont ezek össze-vissza változtatják magukat



Well, that's it. We've saved the mansion, found your grandfather, and over again made the Caribbean safe for bloodthirsty, grog-swilling reprobates. Whew! Who knew married life would be so much fun!

a játék során, így elég rendszeren jegyzetelni kéne ahhoz, hogy leírd, most milyen kombinációt melyik majom-stílus makogta el. Ja, mert-hogy ugye neked közben még egy háromtagú kis kombót is be kell vinned. Én elhiszem, hogy ki akarták parodizálni a Mortal Kombatot, de, hogy ennek miért kellett a játékmennet rovására mennie? De lépünk túl sérelmeinken és gyalázzuk el a sok kis csimpánzt, majd hívjuk ki Jojo Jr.-t.

Nos, asszem van egy kalapunk... Nézzünk el a sátóláborba a part közelében, ahol régi ismerősre lelhetünk. De vajon, ő is ismer minket??? Herman barátunk úgy látom heveny amnéziában szenved, hisz csak annyit tud magáról elmondani, hogy van. De, hogy mit csinált, mondjuk 3 órája, azt már nem nagyon. Szóval ebben az állapotában finoman szólva is használhatatlan az öreg, úgyhogy dobjuk hozzá a kókuszdiókat. Látom, elkezdte kapizsgálni, hogy mi, merre, hány méter, úgyhogy ne szégyelljük bikából megküldeni a tejesüveget irányában. Hohó, most már a nevünket is tudja... A homályos foltok eltüntetésé érdekében halásszuk elő a harmonikát zsebeinkből és tiszteljük meg vele az öreget. Nos, a művelet sikere minden várakozást felül múl, hisz mesedélután kezdődik, melyből kiderül, mit is csinált Herman jó pár évvel ezelőtt. Vagy, egyáltalán Herman? A történet végére kiderül, hogy nem más, mint drága jó nagyapánkat, azaz Horatius Torquemada Marley-t tisztelhetjük benne. Papaaa... De elég az érzélemből, hisz Ozzie és LeChuck nem nyugszanak! Apropó Ozzie. Nem más, mint az a suhanc

ausztrál gyilkolta meg húsz évvel ezelőtt. De ne keseregjünk, inkább az Ultimate Insult-tal kapcsolatban érdeklődjünk papinál... Szóval az van, hogy nem egészen mondtott el mindent Ozzie-nak még régebben erről a voodoo taliz-

mánról, merthogy nem három, hanem négy összetevő kell hozzá. Ez pedig nem más, mint a kormányzó jogar. Ami hál' Istennek Elaine-nél van! Ööö, Elaine-nél van? Ööö, bátortalanul tegyük fel a kérdést, hogy mi van akkor, ha már

valaki működésbe hozza ezt az Ultimate Insult-ot. Jön is a válasz hamar: egy

pálcikánkat pedig dugjuk az orrába... Hohó. Kinyílt a szája. Hát akkor ne sokáig habozzunk, és lépünk is gyorsan az ismeretlenbe. Itt aztán húzogathatjuk a karokat, meg

tekergethetjük a kerekeket napestig, akkor sem fog történni semmi (maximum tényleg lemegy a nap), úgyhogy inkább helyezzük bele a kormányzói jelképet az őneki kirendelt

ACT III+ Guybrush Kicks Unusually Large Butt

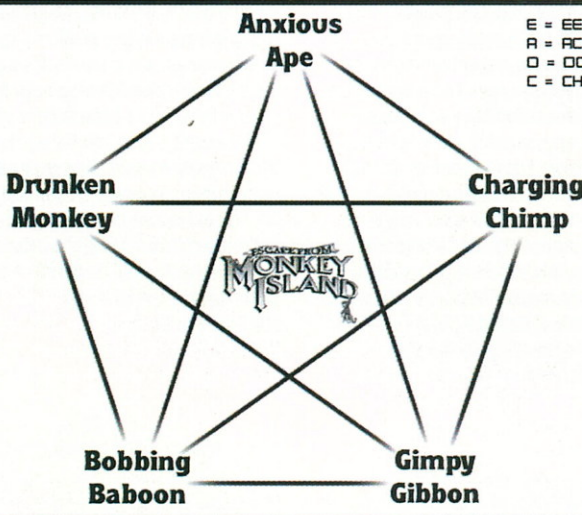
Hát kérem szépen, ott álldogalunk a bősze nagy robotunkkal egy szigeten, és akkor most mi van? Hát az van, hogy döngessünk a kis torony mögé, ahol egy impozáns fadarabbal lehetünk gazdagabbak. Ezt applikáljuk rá szépen az alacsony toronyra, minekutána másszunk is fel rá. A póznakon lengve, himbálózva pillanatok alatt a legmagasabb torony tetejére szökkenhetünk. Mivel olyan hivalkodóan néz ránk az a kar a kagyló hátán, ne kíméljük és rántsuk meg. Animáció következik, melyben láthatjuk, hogy Elaine hogyan hozza közvetetten működésbe a mi Ultimate Insult-unkat a kormányzói jelképpel, illetve, hogy miként szabadul el a pokol Méléé Island™-en. Ozzie tehetetlennek bizonyul, hiszen mi elzárjuk a minden kalózt kiirtó csigaházának szelét, és LeChuck is inkább csak magában fortog... Vagy mégsem? A város közepén álldogáló Ozzie kőszobor nagyon hamar gazdára talál, és nem sok kell hozzá, hogy új nevet adhassunk neki: óriási mászáló LeChuck szobor. Hát igen. A legenda újra körünkben... Persze, azért Ozzie-t sem kell féltelnünk: az Ultimate Insult segítségével irányítása alá vonja a nagy mamlaszt, és foglyul ejteti Elaine-t... Nekünk már csak egy választásunk marad: a Monkey Kombat-ban eldöntenünk, hogy melyikünk is a jobb...

Hümm. Hogy akkor most mi van — mondhatnám enyhe szőke hangszúllyal -, merthogy mindkettőnk energiája folyamatosan fog töltődni felfelé, és így lehetetlenség legyőzni, mert hiába viszünk be találatot, az mindig regenerálni fogja magát. Így egyetlen megoldásként a döntetlenek alkalmazása marad, amiből is csupán 3 darab bevitele után LeChuck barátunk olyan kirobbanóan lehangolt lesz, hogy el is száll egy ismeretlen koordinátára. Előtte meg jól péppé zúzza Ozzie barátunkat is, amivel így az ötödik rész kezdetéig teljes a boldogság. Elaine, Timmy és Guybrush most végre boldogan nézhetik végig a stáblistát, hogy aztán röhögj egy akkorrát (bár nagyon halkan megjegyezném, hogy ez a befejezés azért igencsak elmarad a sokéves átlagtól, és végképp nem tudom mire vélni, na, de mindegy, most már hiába keseregik ilyeneken)...

Bagó Péter



MONKEY KOMBAT MEGA-MONKEY COMBAT CHART



E = EEK
A = ACK
O = OOP
C = CHI

Ape erősebb & _____
Chimp erősebb & _____
Gibbon erősebb & _____
Baboon erősebb & _____
Monkey erősebb & _____

nagyobbat kell bevetni ellene. Huh. Nem volt elég összerakni egy saját kis, különbejáratú Ultimate Insult-ot, most meg nézhetünk másik után.

Hát egy helyen nem voltunk már csak csupán: a legnagyobb majom fej szobornál a szigeten. Mintha ennek is olyan ezüstös lenne a színe... A bronz kalapot hajítsuk a fedetlen fejére, és a banán

pozíciójába... Nos, beindul hirtelen a gépezet, és Monkey Island történelmének a legszórakoztatóbb videóját nézhetjük meg arról, hogy miként is kel életre az, ami a szoborban lakozott: mégpedig egy óriási robot majom. Segítőársaink is akadnak Jojo Jr. és nagyapai személyében, hogy Méléé Island™-re visszajussunk, és megmentjük Elaine-t.



Gold and Glory: The Road to El Dorado

1. Fejezet: Még hogy 25 peseta?!

Kezdjük kalandozásainkat némi környezetrongálással, s cibáljuk le szépen azt a rendkívül ellenszemes körözvényplakátot, majd oldalognak el balra. A piactér legszembetűnőbb alakja egy pókhasú fickó, aki kukoricaárusítással foglalkozik. Sosem lehet tudni, mikor jön jól egy adag kukoricamag, így egyetlen pesetánkból azonmód finanszírozunk is egy kisebb zsákra valót. A pókhasal szemben praktizál a helyi baromficsászár, akivel konzultálva megtudhatjuk, hogy errefelé bizony 20 pesetáért kínálják a mit sem sejtő csirkéket. Pénz hiányában nyilván sansz talánok vagyunk a vásárlásra, ám teljesen világos, hogy életünk értelmetlen s uninspiratív egy kővér csirke közelsége nélkül — így azonmód vissza is battyognak a kukoricaárushoz, majd egy trükkös mozdulattal becsempésszük magunkat a szekér mögötti szekcióba: itt kérem egy elkőborolt csirke vár arra, hogy magunkhoz szólítsuk. A riadt jószágot elsözzük a kereskedőnek, aki persze nem hajlandó teljes árat fizetni, de legalább némi pénzanyag áll a házhoz, melyből megala-pozhatjuk távozásunkat a jobb szélen székelő tavernában. Az itt jélszandó kockajáték ismertetésétől eltelkenked, tessék addig ügyeskedni, míg el nem nyerjük ellenfelünk térképét. Ha megszereltük, távozzunk. (Az ajtó célszerű használni.)

Kilépve az ivóból próbálunk meg lesaszézni az északi dokkokhoz, majd tűnődünk el, miért álltanak minden adventureben egy őrszemet az efféle izgalmas helyek elé. Mindenesetre smúzoljunk egyet a fickóval, hogy megtudhassuk a helyi árfolyamokat. Mint az kiderül, férfiak 25, míg a nőnemű egyedek mindössze 3 peseta fejében is bebocsátást nyerhetnek. (Itt már lehet rosszat sejteni...) Időközben felszabadul az egyik átjáró, lévén az ott feszítő őrszemet elszalajják két gyanús semmirekellő felhajtására. Hogy kik lehetnek azok? Tessék célba venni ezen átjárót, majd két képernyőit balra. Itt rontja a kicsiny város képét a Naaaagy Malezo, aki — mint az a vele való eszmecseréből kikristályosodni látszik — a Rettenetes El Diablo, a Démoni Bika Egyedüli Legyőzője, s ennek megfelelően nyomja is magát húszszerrel. Miután kibeszélgettük magunkat, tipli tovább. Csakhamar egy rosszindulatú kis utcafélyökbé botlunk, aki egy csúzlival tartja sakkban az ideremészkedőket.

Az átjutás lehetetlen. Lenne, ha Tulionnak nem támadnának briliáns ötletei az egyik környező hordóra pillantva. A feladat egyszerű: Miguel szépen bemá-

szik a hordóba, s elriasztja a csalást reklamáló kis kretenet, aki ijedtében ott is felejtli a csúzlifját. (Amit ugye az egyszerű kalandor a másodperc tört része alatt sülyeszt is bele a zsebébe.)

Tök jó, újabb őrhely szabadul fel: az itt posztoló őrszemet a dokkokhoz irányítják, ugyanis megbízható források szerint a két kétes alakot ezen körzetben látták mozgolódnál. (Érdekes, mi is ott voltunk, s nem láttunk senkit! ☺)

Menjünk el a felszabadult poszthoz, ahol egy aggasztóan magas kerítés mögött felfigyelhetünk egy női ruhadarabra. Vizsgálgassuk azt nagy lelkesedéssel, majd konstatáljuk, hogy annak megszerzése mostantól elsődleges objektivánk lesz. Battyognak el az El Diablo karámját őrző fickóhoz, s elegyedünk vele beszélgetésbe. Mint az az öreg beszámolójából kiderül, Malezo hajlamos rózsaszintűzásokba esni, mikor az ő s El Diablo konfrontációját kell közreadni imádóinak, így semmi sem menti meg a bikák rémét egy kis provokációtól: menjünk szépen vissza hozzá, s kérleljük, hogy ugyan-bizony mutassa má' be, miképp is bánik egy Igazi Férfiember egy ekkora darab bikával. Szerencsétlen Malezo mi mást is tehetne, nagy dírral-durrall nekiindul, s felkér minket, hogy kövessük. A karámhoz érve rövid, de velős gyalázkodásnak lehetünk szem- és fültanúi, melyet El Diablo őrzője követ el a torreador sérelmére. Az öreg mindenesetre eléggé felpapírtja magát ahhoz, hogy haza keljen ugornia, magába szólitani valami töményt. Beszélgessük hát az enerváltan áldogoló Malezovval, majd miután biztosított minket kitűnő felkészültségéről (hehehe), eresszük szépen rá a bikát.

A felettebb látványos performansz végén El Diablo állítólagos legyőzője a városi szökőkútban talál menedéket, melyet a gigászi bika azonmód ostrom alá is vesz. Majd mi segítünk: csúzlizzunk egy csipőset El Diablo mócsingos alfelébe, majd a lehető leggyorsabban vegyük sietősen távozóra a figurát. Tudvalevő, hogy a bika nem felejt el egyetlen arcot sem, ki szembe merészelt szállni vele, így értelemszerűen meg sem állunk a magas kerítésig, melyre felalkalmazzuk a körözvényt. A beérkező El Diablo pillanatokon belül levágja a szintet, s ezzel neki is ront a csúzlizó kis maszatoknak — a kerítés tehát immár múltidő. A temporális kábaságban leledző El Diablo mellől felemelhetjük szépen az áhított női ruhakölteményt, majd távozhatsz jobbra. Rövidke közjáték következik a csúzlizó kis porrtal egy s édesapjával, mely semmi másra nem jó, minthogy eltűnjön a tárgylistánkból

csúzlizó. (Ily módon is csökken a játék komplexitása, ugyebár...)

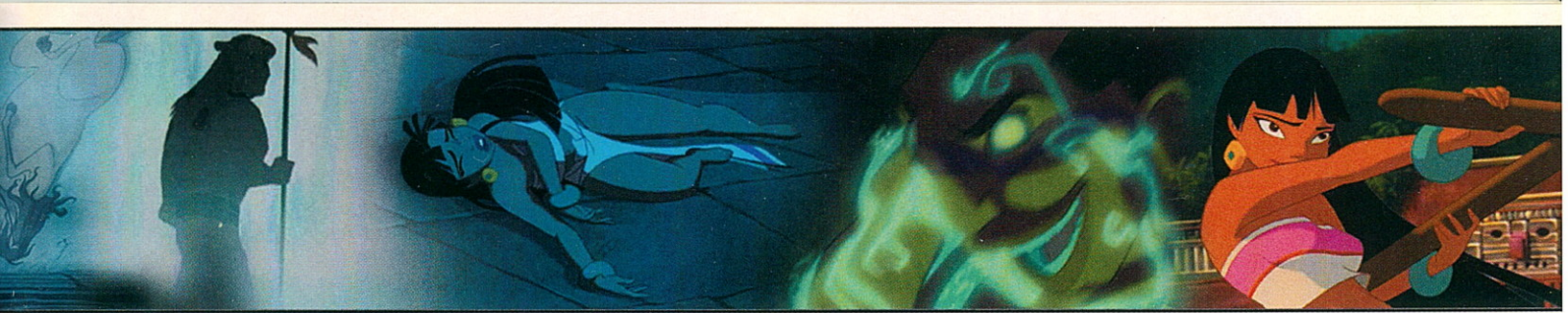
A dokkok közelébe érve Tulio automatikusan átvedlik a női ruhába, s alkalmunk nyílik betrúkközni magunkat: elegyedjünk szóba az őrel, s mikor az heves udvarlásba fog, Miguellel ereszkedjünk guggolálással, majd csempésszük be derék léhűtőnk az őr háta mögött. Tulio egy igen szellemes szófordulattal visszautasítja az őr terhes közeledését, majd csatlakozik Miguelhez már a dokknál.

Igen érdekes hely ez: van itt egy szamármár, két őr, s egy hordónyi répa. No és persze üres hordók is. Miguel újra kénytelen lesz belebújni az egyikbe, s oly módon odakommandírozni magát a répashordóhoz, hogy a két őr ne vegye észre közeledését — nem nagy ördöngösség, csak arra tessék ügyelni, hogy mozgásunk közben mindkét őr nekünk háttal álljon. Vegyünk fel egy méretesebb répát, majd csempésszük magunkat vissza Tuliohoz. A szamár által hajtott futószalagrendszer rögzítőelemére függesszük rá legújabb szerzeményünket, minek hatására a jószág önkéntelenül is megindul, ily módon beindítva a futószalagot. Jaj de jó nekünk. Van itt valahol egy kapcsoló, nehéz észrevenni, mert az aktuális képernyőnek csupán a harmadát teríti be, nna azt tessék meghúzni jól, majd a körzetében lévő létrára felkapaszkodva, ismét csak préseljük magunkat egy hordóba. Ezen műveletet végezzük el a hátramaradt léhűtővel is, majd fogadjuk el a tényálladékat: a menekülést jelentő hajóra kerültünk.

2. Fejezet: Hajó. De törött...

Vegyünk fel a bal szélen árválkodó, jóképű almát a fetregő Miguel mellől, majd kapaszkodjunk fel a falszerkezet oszlopszerű kitüremkedésén. Az almát adjuk oda a fedélzetten létező Altivonak, aki hálából egy jókora nyertéssel, s egy hajóhoroggal kedveskedik nekünk. Utóbbi szerencsésen fejen is nyomja Miguel, aki ennek okán azonnali álomba szenderül. A hajóhorog természetesen magunkhoz is vesszük, majd segítségével lepszikáljuk a jobb szélen található kötélletrát, mely állapotban sejtethető módon felcsavart üzemmódban leledzik. Egy bezárt cellához érkezünk, benne egy szunyókáló tengerészszel, egy adag keksszel, jópár darab kulccsal és egy majommal. A kekszből természetesen ki is vesszünk egy darabot, majd egyezkedni kezdünk a majommal: ő hajlandó nekünk odaadni a kulcsokat, kekszéért cserébe. Igen ám, de ha kettőnél több kulcsot akarunk magunkhoz venni, a

majom fellármázza a tengerészt, s kezdhetjük az egészet előlről. A kulcsok a szemközti ajtóhoz kellene, melynek két zárja van, így a megfelelő színűeket kell használnunk, hogy kinyithassuk azt. A feladat tehát egyszerű. (Meg is mondatnám persze, hogy mely színű kulcsok a nyerők, de így megfosztanám a Kedves Olvasót a 100% - os, pure sikerélménytől, hehe...) A kinyitandó ajtóhoz a mennyezetet díszítő „U” alakokban megkapaszkodva juthatunk át. Belépve konfrontálódunk egy ágyúfényezővel, aki némi testi fenytés révén rövid úton vissza is zavarja Tuliót a helyére. Miguel jön: provokáljuk addig Tuliót, míg az tehetetlenségében bele nem veri a fejét a falba, ily módon újra legördítve az időközben felcsavart kötélletrát. Im már Miguellel vissza az ágyúfényezőhöz, s guggolálással ereszkedve szerezzük meg a szélső ágyú mellett heverő fejkötőt. Így a fickó a partnerének sejt minket, s ad is nekünk egy pár zoknit, hogy hatékonyabban végezhesünk a munkát. Nosza: töröl-gessünk csak nagy szorgalommal s elhivatottsággal, majd a jól végzett munka örömére nyúlunk le a fickótól egy darabot a földön heverő kekszből. Az ürge sopánkodik egy sort, hogy azok a rettenetes patkányok folyamatosan dézsmálják a kekszellátmányát, de ő képtelen kezelni a problémát, mert szörnyen parázik tőlük. Csakugyan? Menjünk vissza Tuliohoz, s próbáljuk felnyitni a rácsot. Némi „csakazértis” poénkodás után Altivo újabb hajóhorogot hajít nekünk, így már kitémárazható a rácszat, s behelyezhetjük a kekszet. Hamarosan érkezik egy patkány, aki rá is veti magát a csemegére. Mi persze pókerpofával rácsapjuk a rácszatot, majd beleügyeskedjük a kis dögöt a zokniba. Rá is eresztjük zsákmányunkat az ágyúfényezőre, aki mintegy fél másodperc alatt tűnik el a helyszínről, s a zavaró elemek listájáról. A maradék zoknit mártogassuk meg a lámpaaljában, majd gyűjtsuk azt be az egyik lámpással. Egy rövidke videóbejátszás, s az ágyú hatalmas lyukat üt a hajó oldalába. Szabad az út. Időközben Tulio is magához tér, s elsőként tornázza fel magát a fedélzetre. Vegyünk magunkhoz egy szebb darabot az almarakásból, majd oldozzuk el Altivot, a kötelet pedig, szintén tessék eltetni. (Nem mintha ott lehetne hagyni... ☺) Új szerzeményünket kössük a hajó oldalát díszítő jókora gyűrűhöz, s így Miguel is felkapaszkodhat hozzánk. Kérjük is őt meg, hogy bocsátsa vízre a mentőcsónakot, majd némileg kétségbe performanszákat követően helyezzük az almát Altivo elé, a palánkra. Videó, s új fejezet.



3. Fejezet: Az Aranyváros nyomában

Eszményi nyitómegmozdulás címén vegyük fel a kardot, majd kaszaboljuk szét a hátsó bozótréteget. Mielőtt még kimennénk, kapaszkodjunk fel az itt látható méretes sziklára, s szintén a karddal nyisszantsuk le az indát. Mehetünk is ki. A következő helyszínen szemtanúi lehetünk, amint egy kígyó kósztolgat egy szegény kis tatut. Most még nem sokat tehetünk, de hamarost visszatérünk ám. Tovább balra, ahol magunkhoz szólítjuk a bal szélén heverő bambusz rudat. Ezen szakszerkezet birtokában Miguel már képes sápadásra s azonnali visszavonulásra készíteni a szerencsétlen kígyót némi sajátos furulyafutammal, a megmentett tatu pedig hálából szövetségesünkké válik. Tulio elnevezi őt Bibonak. (Abból baj, csaknem lehet...) Carapp vissza az előző helyszínre, s tegyük hosszas vizsgáldás tárgyává az itt látható madár ikont. Adjuk oda Bibonak az indát, majd Miguel kérjük fel, hogy legyen szíves a tisztás középet vigasztaló fára nehezdedni. Tulioval a fára nézve, s a menüből Bibot aktiválva a tatu átmegeg rakétába, s örvendetes módon a verem tetején végződik be repülőúttja.

Az indát használva hőseink felkapaszkodhatnak, s indulhatnak tovább jobbra. Már, ha meggyőződtek róla, hogy magukhoz vették az itt fellelhető s letörhető jóképű faágat is.

Tovább menve valami módfelett gyanús színezetű patakocskához érkezünk, partján egy nagy halom kővel. Ha elég kitartóan fényezésük Tulioval Miguel fizikai adottságait, ő hajlandó a sziklák közé szűrt faág segédelmével leborítani a kőhalmot. (Megjegyzendő, hogy az alkotók itt mérhetetlen lustaságról tesznek tanúbizonyságot: elég az hozzá, hogy inkább bedobtak egy olcsó poént, csak hogy ne kelljen megalkotniuk a szertesztét gördülő sziklák animációját.) A kövek — még ekkora mázlit — úgy szóródnak, hogy hid képződik belőlük, így mehetünk is tovább. Az ügyességi játékok diszkrét báját idéző ugri-bugri következik: Controllal tudunk átvetődni egyik teknősről a másikra, ám közben legyűnk résen, nehogy oda találjon harapni valami aljas kis piranha, ahol aztán neki biztosan semmi keresnivalója nincsen. Tulioval zökkenőmentesen átjuthatunk, ám Miguellel persze kitól a Jósors: az egyik teknős szabotálni kezd az akciót, s alámerül. Tulioval döntünk vízbe a jobb szélén látható kövek egyikét, így Miguel is átkelhet a posványon. Hohó, csak nem Fantom Halálfejtes Barlangjához érkezünk?! Nna, még csak az hiányozna a boldogságunkhoz. Mindenesetre vetődünk be a

képződménybe, majd húzzuk meg az emitt látható kapcsolót. Miguel alatt megnyílik a föld, s elnyeli őt az Ismeretlen. Ez olyannyira elszomorítja Tuliot, hogy át is baktat a megnyílt átgjárón. A Monkey Island II-höz hasonló csontlabirintus következik, ám jóval kevésbé szigorú formátumban: célunk a madár szimbólumhoz tartozó ajtó feltárása, mely a labirintusból kivezető lifthez vezet minket. Furmányos módon Tulio távoztával Miguel is előkerül az útvesztő bejáratánál, s vele is végigjászhatjuk ugyanazt az idiota játékot. Blöe. A lift újabb fejtröbte torkollik: Tulioval álljunk a jobb oldali koponyára, majd Miguellel húzzuk meg a kapcsolót. Eztán Miguel álljon az első koponyára, s Tulio húzza meg az alsó kapcsolót.

Álljunk vissza vele a koponyára, majd Miguel húzza meg a bal alsó kapcsolót. Tulioval át az első koponyára, majd Miguel újra csimpasszkodjon a kapcsolóba. Most együtt kéne lenniük. (Ha nincsenek együtt, akkor a hiba az Ön készülékében van.)

Lemehetünk hát, s kitörő örömmel konstatahatjuk a soronkövetkező kapcsoló jelenlétét, melyet azonnám meg is húzunk jól. Tovább balra. Az ösvény egy szűkös barlanglyukba torkollik, melybe sanszitalanok vagyunk bejutni, beszéljünk hát Bibohoz, aki könnyedén besülizhat oda. A tatu irányítását átvéve első körben döntjük le a barlangban álló kőrákást, majd a csinos kis relikviát controllal toljuk ki Tulionak s Miguelnek. Élelmesebbek akár ki is találhatják a következő lépést: vegyük fel a szobrot a földről. A csinos kis bálvány pontosan belepasszol a legutóbbi kapcsoló melletti foglalatba, így azt furmányos módon belehelyezzzük a legutóbbi kapcsoló melletti foglalatba. © A környező vízesés ennek hatására eláll, s feltárl a tovább vezető út, egy az őslakosok által kimunkált létraszerű bordázat képében. Odafejt ratalálunk a jó öreg Altivora, aki valamilyen úton-módon ide gondolta magát, majd az aktuális epizód végét, s az új kezdetét jelentő videó következik.

4. Fejezet: Kelltek ez nektek!?

A videóból megismert kalandos előzmények után úgy adódik, hogy hőseink nyomukban egy gigantikus kőszörnyeteggel az Érzékek Isteneinek Hídjára vetődnek, akik elvárható módon nem is igen akarják átengedni cimboráinkat, míg ők nem mutatnak be valamiféle áldozatot mindegyiküknek. Először is aktívál kell tennünk az éppen kielégíteni vágyott bálványt: ehhez a megfelelő pozícióba kell állnia valame-

lyik hősünknek, míg a másik megkísérli elkápráztatni a hatalmasságot. Nézzük csak: a jobb alsó bálvány a Hangok Isteneinek szimbóluma, ennek megfelelően valami olyasmire áhítok, mi kedves a fülnek. Miguel lelkesen bele is kezd jól ismert kígyóriasztó kompozíciójának első taktusaiba, s a bálvány csakhamar fel is emeli az irányítása alatt lévő hidszakaszt, amennyiben Miguel megígéri, hogy nem tolmácsolja újfent e büvös hangokat. Mindenesetre a felemelt szakasz révén Tulio magához veheti a középső szigetekcén heverő aranytányért. Miguellel keressük meg a bal felső bálványt aktiváló pozíciót, majd Tulio kápráztassa el ezen hatalmasságot az imént felvett objektummal, lévén ő lenne a Szem Isteneinek szimbóluma, ki ennek megfelelően olyasmit kér, mi kedves a szemnek. Most Tulion van a pozíciókeresés sora, célunk a bal alsó bálvány, a Szagok Isteneinek kielégítése. Mi más is lehetne alkalmasabb erre, mint a még mindig Miguel possessziójában leledző viseltes tengerészzokni, ugyebár... újabb hidszakasz emelkedik ki a mélyégből. A hátramaradt bálvány az Ízek Istene, szimpátiája pedig egycsapásra elnyerhető némi keksszel, ami még áldásos módon akad is a tar-solyunkban. A hid tehát készen áll, át is kelünk rajta erőteljesen.

Újabb ugri-bugri következik, ezúttal láva felett, olvadozó földdarabakkal. Miguellel átvergődhetünk a lávafolyam végében magasodó épületkomplexum jobb szárnyához, s ott találunk is egy kapcsolót, amit annak rendje s módja szerint meg is húzunk természetesen. A hatás nem is marad el, csupán az épület bal szárnyában képviselteti magát — így Tulioval ugrálunk át ide. Vele is találunk egy kapcsolót, melyet furmányos módon szintén meghúzzunk. Hőseink emitt újra csatlakoznak, majd megkeresik az igen sunyi módon elrejtett létrát, melyen felkapaszkodva kitörő örömmel konstatahatják a továbbjutás tényét, mintegy.

A játék legálmosítóbb része következik mindenféle lifttel, rovarral, no és — TADAMM - kapcsolóval, úgyhogy tessék előkészíteni a koffeintablettákat, lehetőleg méretes tégyelyben...

Vannak itt ezek a pókok: őket nem szeressük, lévén két méteres közelségük esetén hőseink megparáznak, s ez egyet jelent a komplexum legelejeire történő teleportálással. Miguellel húzzuk meg az újabb kapcsolót, s Tulioval irány felé a liftet. A következő helyszínen vegyük magunkhoz egy gyümölcsöt a bokorról, majd az itt található kapcsoló segédelmével jutassuk ide Miguellel. Tulioval álljunk a soron következő liftre,

Miguel pedig csimpasszkodjon a kapcsolóba. A következő helyszínen némi pókalázást helyezünk kilátásba: a kapcsolóval emeljük fel a liftet, majd csempésszük be alá a gyümölcsöt. Mikor a pók a csemegéért pedáloz, a kapcsoló újbóli meghúzásával változtassuk azokat trutyimóvá, majd Miguellel álljunk fel az előző helyszín liftfére. Tulio húzza meg a felső kapcsolót, hogy újra egyútt lehessenek. Tovább jobbra, ahol szerencsés módon újabb pók vár ránk. A kapcsoló segédelmével csakjuk az alsó pókfészkekbe a teremtést, majd tovább jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktiválva próbáljuk Miguel felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érinthesse dicső léhűtőnk. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a közép-része, s az alkalmas pillanatban üvöltünk rá Miguelre, hogy húzza fel a liftet, mielőtt még beérne minket a pók. Ha nagyon ügyesek voltunk, elmehetünk balra, s végre magunk mögött hagyhatjuk ezt a full idiota placcot.

5. Fejezet: Mi vagyunk a Vizművektől

Tulioval gyűtsük össze a három fogaskereket, majd helyezzük azokat a bejárat felett nyíló szoba víztartályára. Szólítsuk magunkhoz a Sun Gemet, mely birtokában megnyílik a Nap szimbólummal díszített ajtó. Az új szobában kezdjük el ránkintatni a rácszatot, minek hatására fel is ébred az itt posztoló kötigris. Miguel jön: a karddal piszkáljuk ki az idol szemét, majd a kő birtokában menjünk be a másik szimbólummal díszített ajtón. Az itt fellelhető gátat nyissuk meg a kard segédelmével, majd ugyanezen műveletet végezzük el az innen nyíló, szintén kötigrissel spékelt szobában. Tulioval rohanjunk a csapóajtós terembe, majd a kapcsolóval nyissuk meg a csapdát, mikor a tigris ránk vetné magát. Ugyanezt játsszuk el Miguellel is, majd vissza a második tigris szobájába, ahol a karddal megnyithatjuk a még zárt gátat. Van még egy gát a bejáratnál pár lépésnyire, tessék megnyitni azt is, majd vegyük utunkat a Nap szimbólummal díszített ajtó felé, ahol össze is futunk Tulioval. Menjünk be oda, ahonnan Tulio érkezett, s húzzuk meg az időközben már hozzáférhetővé vált kapcsolót. A víz megindul, hipp-hopp-hejehuja, s csupán három dolgunk marad hátra: 1. Kisétálni a templomból. 2. Végignézni a záró képsorokat. 3. Elhelyezni a CD-t az „Ez is megvan” szekcioba.

by GyZ

COUNTER-STRIKE

Klánbemutató

7xx The Original Veretlen Klán

Azt hiszem, a cím minden lényegest elárul a klánunkról, így bele is vágnék a taglista aktív részének közepébe:

Tagok

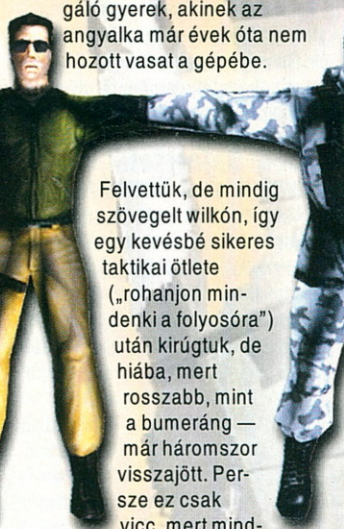
Iván: hivatásos bérgyilkos, a nemzetközi Hullagalázók Baráti Körének tagja.

Korábban a „Peresztrojka Times” című ukrán hírműsört vezette, de ott csak a száját jártatta.

A fordulópont az életében az volt, amikor a piacon vett egy „Biohazard” márkájú három másodperces jugszláv támadó-zoknit.

Mi pedig megláttuk a hirdetését a „Szabadnapos gyilkos és pszichopata” rovatban...

DisztroJer: rugós biciskával rohangáló gyerek, akinek az angyalka már évek óta nem hozott vasat a gépébe.



Felvettük, de mindig szövegelt wilkón, így egy kevésbé sikeres taktikai ötlete („rohanjon mindenki a folyosóra”) után kirúgtuk, de hiába, mert rosszabb, mint a bumeráng — már háromszor visszajött. Persze ez csak vicc, mert mind-

annyian szeretjük (amíg hoz sok sört). Néha nevet vált [PROSTITUÁLT]Anyád-ra, vagy [BOCS]Medvevagok-ra, aszerint, hogy valakit szidni akar, vagy csak bocsánatot kér éppen. Ő a klán legnagyobb trógeré, sőt DiszTróger és dezertőr is egyben, mert szeret Desszert Eagle-lel (ez valami ételféle lehet) kempelni, és úgy lő vele, mint más normális ember az AWP-vel:

egy lövés, egy halál. Persze, csak ha nem talál.

KisA, Pito: A mozgásuk annyira kifinomult (négydimenziós hullámmozgás enyhe delirium tremens-szel), mint egy tyúkbélen táncoló belótt vízilóé. Persze, ez Counter-Strike, nem ingyen-balett. KisA-nak nagy gyakorlata van magasan repkedő golyók lefejelésében; akár foCSizni is elmehetne, úgy melire tudja venni őket. Kedvenc mondata: eső lesz, alacsonyban szállnak a motorosok. :) Pito kedvenc fegyvere a sörgun, tudjátok, az ikercsöves. Kedvenc pályája pedig a ka_pjátokbe.

Mc: ő az Augos gyerek. Onnan lehet megismerni, hogy (meglepő módon) Aug van nála, 170 centi magas, és monitor van az arcában.

Wilkón kicsit mintha kisebbségi komplexusa van (gyk. nagyon halkán beszél), pedig valójá-

ban ordít, csak eltörtük a mikrofonját, mert mindig ránk szólt, hogy hangosak vagyunk és nem hallja, hogy mit énekel Pavarotti a cs_italy-n. Meg hogy nem hallja a lépéshangokat. Mit akar ez, szt(y)epntáncot?! Ennyiért?! Sir Abiter néven is szokott játszani, és ehhez méltóan lovagias, mert mindig előreengedi a társait az ajtóban, nehogy őt lője le. Egyes források szerint tőle származik a mondás: „üdvözöllek dicső lovag, szép a ruhád, nincs is lovad”. Persze hogy nincs, mert megártott neki az autópálya mellett szedett fű (ja, az ólmozott 91-es), és el kellett vinni olajcserére meg nagydzsenérolozásra. De nem baj, mert Mc cserébe

kapott egy víz- és golyóálló, tiszta Vergődiumból öntött alsógatyát — Monica után Clinton is ilyet viselt annak idején, amikor az asszony megtudta a „szivarügyet”. Sokkal tisztább, szárazabb, biztonságosabb érzés!

Kegyetlen: a gépük gyorsabb, mint a szervek egy része, de ez nem változtat az eredményükön, ha nem találják az egeret, mert kiszökött a befőttesüvegéből. Hja, nem bírta a „sörös portot”. Erre megpróbálták demagnetizálni, de agyonnyomta a monitor szegénykémét. Nem baj, bélyeggyűjteménybe még így is jó lesz.

Ilyen ez a kollégium. Kegyetlen különben is jellegzetesen tudat- és személyiséghasználásos jelenség, mert kettő van belőle, és az egyik 2.9 másodperc alatt issza a fél liter sört. Tudom, lassú, de még ném kaptunk vastagabb locsolócsövet a torkába. Leg-

alább addig se beszél, mert kihülne a gyomra.

Yossarian: a nyers erő sakk mestere, maximum 10 másodperces előregondolkodási ciklusokkal.

Kedvenc mondata: „sörtől nem lehet berügni”, a mi kedvenc mondatunk meg az volt, amikor egyik reggel (12:00-kor)

kicsit másnaposan visszavonta ezt. Kedvenc fegyvere a 42 (!)-es túrhabakancs, ami kétszeres sebzést produkál, egyszer a szagával, másrészt viszont a hátsó fogakat is könnyedén eléri, csak elég erősen kell próbálkoznia. A CS-ben AWP-zni szokott meglepő pontossággal, igaz nem sokáig, mert kilóvik a kezéből. Autogramot a /dev/null@7xxclan.net ööö... szóval az autogram@7xxclan.net címen lehet kérni tőle.

Argaies: ping-bajnok és fps-betyár egyben. Kedvenc cége a Matávol, amitől a magas pinget és a sok packet loszt kapta karácsonyra. Még személyesen nem találkoztunk vele, de ezen a Waraton-hévtévge változtatni fog. Argaies a taktikáját elmondása szerint arra alapozza, hogy mindig vesz valami lekvár suitot vagy

mit. Fegyvernek meg kombájt... azaz karbájt (M4A1), de leginkább azt szereti, amiben van lőszer. Ezért szokott le pl. a késről. Korábban mindenféle gyümölcsökkel játszott, azt hiszem, a Di(abl)ót említette. :)

Apollo: hardkóros játékos, kvékes származással. Bár ő még nem tudja, de nem azért tettük fel, mert jól játszik, hanem mert van egy barátja, aki szereti a Quake-et, és mint ilyen, talán megszeretheti még a counterezést is — ő lenne az első igazi női klántag Magyarországon. Kedvenc fegyvere a házi, főzött savanyúcukorra, kedvenc itala meg valószínűleg a Kocka Kóla.

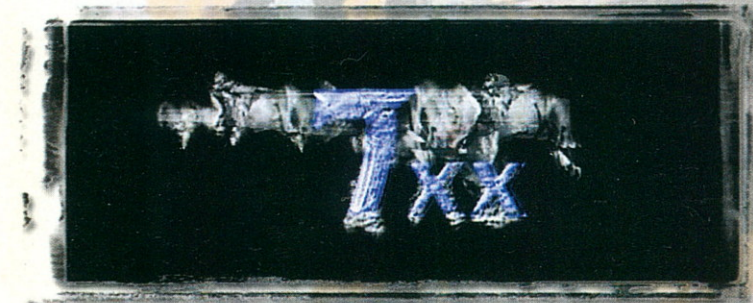
SatyR: a 7xx tiszteletbeli tagja. Halálméletl hallgat, brutális gyilkos és véresszájú hullagalázó. Sőt! „Hulla vagyok — a 7xx tiszteletbeli hullája. A FőGonosz bérgyilkosa,

Iván, ügyesen eltett szék alól, és most itt lent nyomom a CS-t ezerrel... Hentelem a pokolivadékokat!

Persze halálom után a 7xx besorozott, mivel nem tehettem ellene semmit. De ha visszajutok valahogy, visszakapják majd ezt egy 9 mm-es fémdarabbal megtámasztatva :) Addig is, hétkizsiks és hosszanfriss tejpóver (na meg HEF rulz :!)

Christianos Ad Leonem!” Kedves SatyR! A fenti írást sajnos nem tehetjük be az 576-ba, mert a végén nem a 7xx-et dicsérted. Sajnálom, talán legközelebb. — Gonosz.

Nagyarc: Kovácskocka Ákoska vagyok, 1000 éve csézem, vagyis má' a múlt évezredbe' kezdtem. Neten most kezdtem, előtte LAN-on játszottam a béta 0.0 óta, azelőtt az egyetlen háló itt a sarokban volt, és pók szolgáltatta. Anyuci csak minden másnap főz meleg ebédet, mert a szüleim elváltak, és drága az internyet. Korábban kvókáztam, előtte meg Európabajnok voltam Wolfeisensteinben és Doomában. Két kedvenc mondatom: „Nálatok is átlátszó a falak?!” és „Miért min-denkit fejbe?!” Elhatároztam, hogy a 17-ik születésnapomra végre felke-





lek a gép elől, lehet, hogy jó idő lesz kinn. Anyu azt mondta, hogy vesz egy nagyobb monitort, pedig már ez is alig fér az arcomba. Az igazság az, hogy Magyarországon nincs méltó ellenfelem; ezért a példaképem is én vagyok. Mindig is a KOckák csapatába szerettem volna bekerülni, de csak jól pofára ESStem tőlük. Namondom HUBA*ze, ha LAGalább a HEngerFejűek közé bevinnének. De oda se... így alapítottam egy saját klánt!

Gonosz: Róla nem tudok semmi értelmeset írni, pedig ismerem már vagy legalább húsz éve. Talán pont azért.

Jelmagyarázat

Kempelés: végy egy sátrat, egyheti hidegéllelmet, némi barátnőt (izlés szerint, mert lehet, hogy egy 7 XXX lesz belőle), és keress egy jó kis búvóhelyet. Pl. egy láda mögött.

Csomagolj ki, rakd össze a sátrat, porold le a barátnődet! Vedd elő a legnagyobb fegyveredet, amit csak hoztál, és menj el pisikélni egyet a sarokba (jót fog tenni, hidd el). Majd kapd kézbe a második legnagyobb fegyveredet, töltsd csőre, és várj az ellenségre. Ha szerencséd van (és nem neked kéne kempereket keresni), akkor előbb-utóbb jönnek.

Ha csendben vagy, és véletlenül jó helyre bújtál vagy elég balfék az ellenség, akkor nem látnak meg. Ilyenkor az előtted elrohanó ellen közl ne az elsőre lőj, hanem az utósról! Ha leszedted, és nem jön több, rohanhatsz a maradék után. Ja, és ha valaki úgy fordul a sátrad elé, hogy már ló, az nem azért van, mert „mocsock<füty>csaló”, sőt még telepátiikus képességei sincsenek, hanem azért, mert olyan helyre bújtál, ami az országos kék turistaút mellett fekszik — azaz rajtad kívül mindenki ismeri.

Rush-olás: így hívjuk azt, ha a védekező csapat elrohan, mint a hasmenéses elefánt. Nem szeretjük, mert nem illik a cséhez. Ennek ellenére sajnos sokan szoktak. Ilyenkor lehet támadóként kempelni kicsit, és leszedni a rusher-eket.

Ha netán te akarsz rohanni egyet (szabad, csak ne vidd túlzásba!), akkor vegyél Kanalasnyikot, vagy M4A1 Kombájt és lekvárt! Lőszert nem is kell, egy tárral is ugyanúgy meg lehet halni, mint hárommal. Mindezt minél gyorsabban, és amint eldördül a startjel, törj az éltre, és vágass az ellen irányába, hogy csak úgy porozzon a lábad alatt a dübörgés! Ha senkivel nem találkozol, menj a kezdőhelyük felé, és egy másik útvonalon indulj a bázisotok felé. Ha szerencséd van, hábakaphatod őket — ha nem, akkor IJ! (így jártál.)

Víz-bug: mint tudjuk, a kemény víz komoly károkat okozhat a mosógépben (pl. könnyen összetörheti, ha ráejtjük). A játékban már kiküszöbölték a problémát: bármilyen magasról ugrasz is bele az akár bokáig érő vízbe, nem fogsz még csak meg sem karcolódn! Viszont arra vigyázni kell, hogy a mapek

lehet belőlük pl. családfát kirakni. Mostanában testvér valami UNQL nevű társaság, akik mellesleg tartoznak nekünk két egész galaxisnyi minőségi sörrrel. Külön köszönettel tartozunk [ACS]Gyopinak, amiért a gépidőnket rabolja, és a hálózataunkat a 24 órás CS-ezésével leterheli. Ő (mivel nem hivatalos jogi személy), így nem lehet a testvérünk, viszont harmadunokanénikének még elmege.

A [7xx] Hangja Néprádió

Toth Andor „LeON” nevű olvasónk, aki mellesleg gyakorló CS játékos, készített kisebb egy közvélemény-kutatást, amit igen érdekesnek találtam, ezért meg-



[7xx]Vérmedve

osztom veletek, amúgy levezetésként a „megrázó” 7xx bemutatkozó után.

„A kérdezősködést a CS legkedveltebb fegyvereiről főleg LAN-os játéktérképben és Internet-kávézóokban hajtottam végre.”

A kezdők. Leginkább a távcsöves-közelítő fegyvereket szeretik, és minden akcióban közelítést használnak. Lista:
1, 4/2 4/4
2, 4/5 4/6
3, 5/1

A haladók. Ők is előnyben részesítik a távcsöves fegyvereket, de már közelítés nélkül is gyakran használják őket. A megkérdezettek 56% szívesebben kempel, mint élesben harcol. Az 5/1-et csak a fanatikus Rambo típusú játékosoknak tetszik, nem nagy a használata. A 3/* típusú fegyverek közül a 3/1 kezd kedvelté válni. A legkedveltebb távcső nélküli fegyverek a 4/* fegyverek közül a 4/3 és a 4/1. Nagyon sok ember kedvencei ezek, bár néhányan azt állítják, hogy a 4/1 pontatlan és használhatatlan. A 4/7-et és a 4/8-at alig-alig használja valaki, pontatlannak és gyengének tartják őket.

Lista:
1, 4/3 4/4 1/3
2, 4/6 4/1 3/1
3, 1/4 3/4

És jönnek a „profik”. A tapasztaltak már minden fegyverrel jól bánnak. Nem igazán vannak kedvenc fegyvereik. Ha elhangzott a „

Melyik a kedvenc fegyvered? , kérdés, akkor csak hosszas gondolkodás után kaptam rá választ. Nekik mindegy hogy milyen fegyver csak legyen benne golyó. Nagyon nehéz volt összeállítani a listát. De a válaszokban egy meg-egyezett: „A 4/3 ku*** jó fegyver!”
Lista:
1, 4/3 3/1 1/3
2, 4/4
3, 4/6 4/1

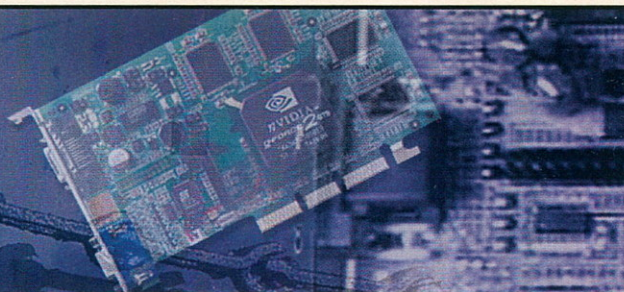
A kedvenc pályák eltérnek az Internetes „kedvencektől”. A lényeg, hogy a map ne legyen túl nagy, legyen rajta camp hely, de ne alakuljon ki állandó 4/6 csata. A Terrorok és a Counterek esélyei lehetőleg megközelítőleg egyenlők legyenek. Lista:
1, Militia
2, Assaultok (köztük az AA típusú is)
3, Dust (és sok-sok egyéni kedvenc)

Lekvár: kevlár suit (kevlar vest)

Waraton: február 9. és 12. között, három nap alatt négy klánháborúnk lesz. Erre az alkalomra Argaiés is feljön Pestre. Az eredményeket a CS-fórumon olvashatjátok.

Tezsvírklánok: na, ilyenek is vannak, bár nem sok mindenre jók. Nem

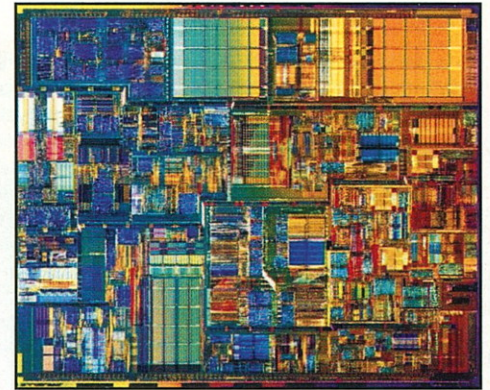
hardWARE



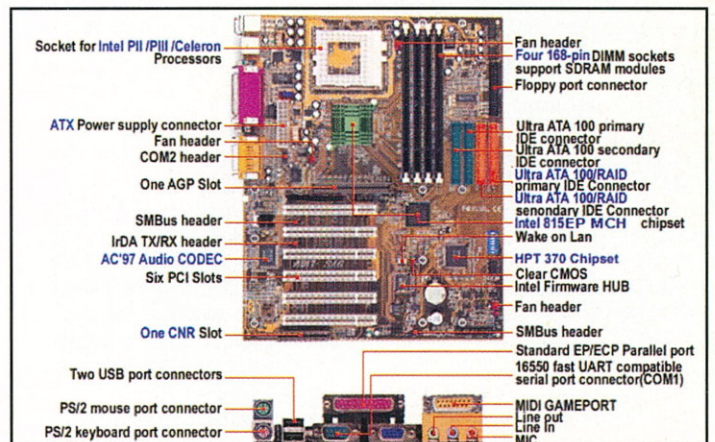
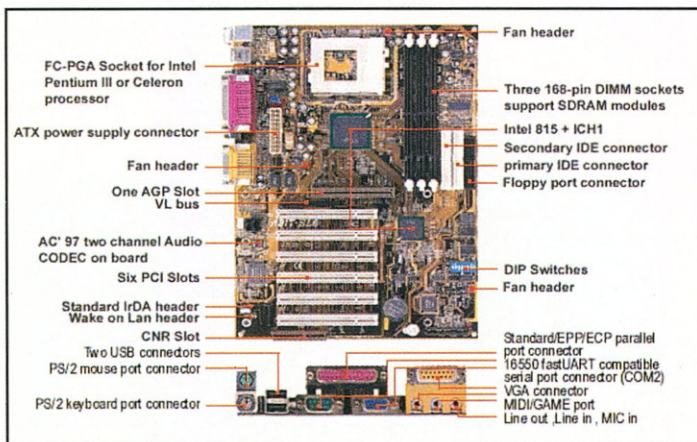
Az utóbbi időben egyre több olyan e-mail kerül a szerkesztőségbe, melyben élesen szapulják a játékok hardverigényét. Ezek legtöbbször, a személyi igazolványban feltüntetett ismertetőt is nagyon bírálja, miszerint az általunk megadott konfigurációkon nem-hogy a folyamatos futtatás, de még a programok elindítása is problémát okoz. Való igaz, hogy a gyártók által javasolt paraméterekkel rendelkező PC-ken, a programok igen gyatrán futnak. Ebből adódóan, az ott megjelent adatokért nem az újságírókat terheli a felelősség. Éppen ellenkezőleg, mi mindig a legoptimálisabb konfigurációkat javasoljuk, amelyeken a játék igazi valójában mutatkozik meg. Az persze természetes, hogy nem tudjuk kipróbálni minden egyes géptípuson az éppen tesztelt programot. Ebből a szempontból megértjük, a magukat nagyon dicsőró konzolos skacokat, akik igen büszkék a hardware optimalizált programjaikra (és a másodpercenkénti 50 fps-re). Ez a varázslatos sebesség semmi másnak nem köszönhető, mint a grafika orientált célhardvernek. A második generációs konzolgépek (PSX, N64) csak játékokra voltak alkalmasak, ezzel szemben az újgenerációs gépek (PS2, X-Box, Dreamcast) már a net böngészést, DVD lejátszást, és az on-line játékot is elérhető közelségbe hozták. De, konzolos barátainknak el kell ismerniük, hogy ennél többet nem lehet kifacsarni a gépeikből. Az anno 1995-ben debütált a PSX, amely az akkori PC-ket mind grafikában, mind pedig számítási teljesítményben megelőzte. Köszönhető volt ez, az akkoriban szárnyait bontogató RISC processzor technológia használatának. A PC-k oldaláról a visszavágást a 3dfx Voodoo kártyájának megjelenése jelentette, amellyel a PC-k grafikai színvonala

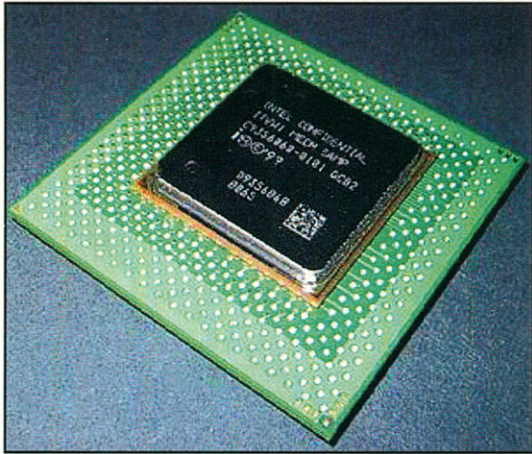
több testhosszal megelőzte a PSX által nyújtott minőséget. A pokol 1996 vége felé kezdett igazán izzani. Minden egyes gyártó örült versenyre kelt, a minél gyorsabb processzorok, 3D vezérlők, alaplapok területén, melynek levét a vékony pénztárcával rendelkező versenyzők itták meg. Ebben az örült versengésben egy-egy frissen debütált eszköz, legyen az a legmenőbb videó vezérlő, csak 2-3 hónapig képes a ringben maradni. Ezzel szemben a konzolokat 4-5 éves kifutási időre tervezik, amely idő alatt a tulajdonosnak nem kell folyamatosan újra és újra a pénztárcájába nyúlni, hogy megvásárolja a napi trendnek megfelelő hardver eszközt. Egyetlen előny itt még mindig megemlíthető, mire teljesen kiismerik a programozók az adott gép lehetőségeinek határait, abba 3-4 év is beletelik. Miért is jó egy konzol? Egyrészt, a programozók magában a nirvánában találják magukat egy adott program fejlesztése során, köszönhető ez a fix gépnek, amellyel minden egyes játékos rendelkezik. Ebből következik, hogy a szoftvertermék megírására fordított idő igen rövid, ezáltal a hibalehetőségek is jelentősen csökkennek (ti töltöttetek már le patch-et a konzoljátékokhoz??). A PC-s világban, forgalomban lévő kismillió alaplapon, chipkészleten, videó kártyán viszont futnia kell a programnak, ha a fene fenét eszik, akkor is. Itt ugyan van rá mód, hogy javítgassák a néha csúful elrontott játékokat, az aktuális patchek gyártásával, de ezek sem jelenthetnek mindenki számára megnyugvást. Naponta találkozhatunk olyanokkal, akik hiába rendelkeznek egy aránylag jónak mondható géppel, ha a fellelített driverek annyira elavultak, hogy el sem indul velük a program. Ezek karbantartása elsődleges jelentőségű, és mielőtt elkezdenénk szapulni a szegény

újságírókat vagy programozókat, nézzünk szét egy kicsit a gépünk háza táján, mert lehet hogy a baj nálunk keresendő (user error). Bármilyen meglepő, az sem biztos, hogy a mai csúcs videó kártyákkal és processzorokkal jó vásárt csinálunk. Példának okáért itt az Nvidia, GeForce terméke, amelynek már a 2.-ik generációja is kifutóban van, még sincsenek olyan játékok melyek, teljesen kihasználnák az agyonjárózott T&L-t. Vagy ugyanitt megemlíthető, a vásárolok egy szuper proci, 3D kártyát, sok memóriát effektus, amit tetéznünk egy ócska minőségű alaplap megvételével. Mivel itt tartunk, ássuk bele magunkat egy elég égető problémába, melynek létezésével sokan nincsenek tisztában. Jó néhány E-mail érkezett, ugyanezt a problémát felvetve. Bemegyünk anyuval vagy apuval az első számítástechnikai boltba, majd a nehezen összekuporgatott pénzünkért veszünk egy közepes minőségű, és áru alaplapot. Márkat nem említek, viszont előre leszögezem, hogy a következő mondatok a való életből származnak és nem hasra csapás után születtek meg. Vegyük úgy, hogy az alaplapunk volt az utolsó, amit meg kellett venni, a többi cucc már régebb óta megvan. Fogjuk az egész pakkot és átvisszük Gyurka bácsihoz, aki mellel rendszergazda az egyik iskolában. Megkérjük, hogy az összeépítés fáradságos műveletét végezze el helyettünk, a szoftverek telepítésével együtt. Már alig várjuk új gépünk elkészültét, ami be is következik néhány nap leforgása alatt. Bekapcs, és már toljuk is fel a vinyóra a havertól kapott



új stuffot. Minden rendben is megy, egészen az első tízpercnyi játékig, mikor is gépünk dob egy szép hátast és kifagy. Zsir új a masina, mi lehet a baj? Hívjuk Gyurkát, aki el is vánszorong egyik este és megállapítja, hogy minden rendben. Azt viszont véletlenül sem nézi meg, hogy az alaplap chip készletét a VIA corporation készítette (lásd: olcsóbb). Az op. rendszerünk szépen felült a gépre, minden driver friss és a helyén van, mégis kifagyogat a gép. Nos a probléma gyökere nem más, mint a VIA chiphez készített (úgynevezett Service Pack) hiánya. Addig, amíg ezt fel nem telepítjük a Windows alá, gépünk hibát hibára halmozhat, ugyanis a VIA bármennyire is olcsó, legalább annyira instabil is. Driver nélkül hibás lehet a memóriakezelés, és az AGP port vezérlése is. A fent említett driver vagy patch általában ott lapul az alaplap mellé csomagolt CD-n, de akár le is tölthető a VIA gyári weblapjáról (www.via.com/tw) vagy a magyar site-ok némelyikéről (www.hwhunpage.hu/drivers). Saját tapasztalatainkra és a tíz évnél is több ideje hardverekkel foglalkozó múltunkra visszanezve, egész lelki nyugalommal ki lehet jelenteni azt, hogy egyes konfigurációknál, igenis közrejátszhat a lefagyásban az alap-





kül, el sem indulnak az új programok. (Általában a szoftvert gyártók mellékelik a kiadott programjaikhoz.) Magyarországon szinte minden számítógépes ismeri a W98 utódját, a Millennium Edition-t. Nagyon jó és stabil op. rendszer, mindenkinek csak ajánlani tudjuk. A

lapunk chipkészlete. Még egyszer hangsúlyozni akarjuk, ezzel véletlenül sem az a célunk, hogy eláztassunk néhány gyártót. Csak azt szeretnénk elérni, hogy jobban figyeljünk oda a vásárlásnál és az összeépítésnél. Ha minden a helyén, csak akkor (lehűt fejfel) kezdjük el gyártani a vidám levélbombákat. Ha már itt tartunk, akkor megemlítenénk a jóval minőségibb és úttörő munkájáról ismert INTEL-t is, aki igencsak szépen befűrdött a 820-as chipjével.

A következő említendő problémákör nem más, mint az operációs rendszerek. Elég sűrűn találkozunk olyan illetők leveleivel, ahol a hiba megállapítása magában az op. rendszerünkben keresendő. Az első nagyobb galibaforrás a W95. Ezzel manapság már csak a régebbi (486, Pentium I) gépeken találkozhatunk. Előfordul, hogy az újonnan megvásárolt játékok nem indul el, még akkor sem ha a program által követelt rendszerrel rendelkezünk. A legáltalánosabb hiba megint az öreg driverek, valamint a Direct X frissítésének hiánya. Ez utóbbiból, ha lehetséges mindig a legújabb verziószámút (Dx8) telepítsük fel a gépünkre (www.microsoft.com/directx). E nél-

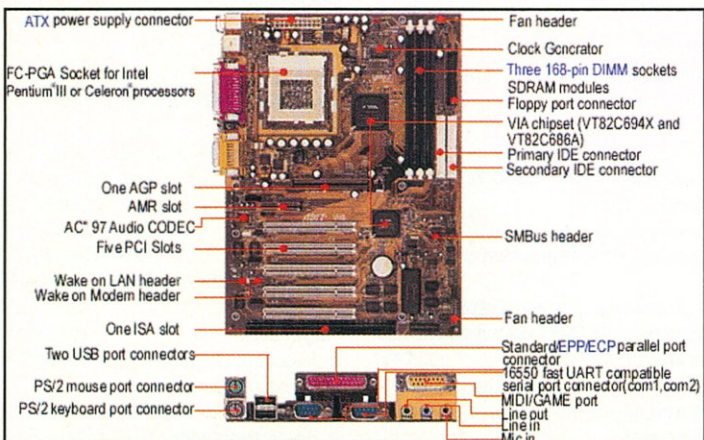
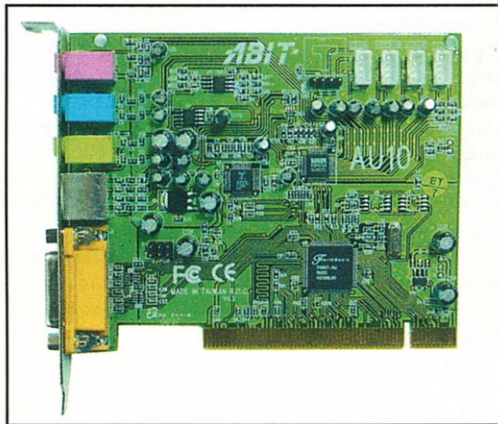
telepítése olyan, mint egy álom, hiszen a létező összes ismertebb hardvert magától felismeri és driverrel is, ellátja azokat. A szépséghiba csak annyi, hogy ezeknek a meghajtó programoknak némelyike igencsak öregecske, vagy éppen nem az általunk használt kártya alá tervezett. Példának okáért a millennium SCSI drivereivel mindent el lehet végezni, csak éppen cd-t ne próbáljunk írni vele. Ugyanez vonatkozik a videó vezérlők drivereire is, főleg akkor, ha márkásabb hardver elemekkel rendelkezünk. Inkább azt javalljuk, hogy eredeti a gyártó által írt meghajtó programokat alkalmazzunk, és ne bízunk meg feltétlen abban, amit saját kis windowsunk telepített fel. Akiknek bonyolult ezeknek a programoknak beszerzése, azoknak a legegyszerűbb út, ha fellépnek az internetre (már ha van) és a www.microsoft.com/

updates honlapról, letöltik az aktuális frissítéseket. Ezek általában a legújabb szoftvereket tartalmazzák. Hozzá tartozik a dologhoz, hogy az új driverek közt akadhat néhány béta verzió is. Ha nincs szerencsénk, akár meg is buggyanhat a gépünk tőlük, de ennek előfordulása igen elenyésző. A boltokban megvásárolt eszközöknél is megeshetnek hasonló szituációk. Már találkoztunk olyan hangkártyával is, ahol a driver két évnél is régebbi verziószámmal volt feltüntetve. Ugyan ennek ellenére, működni működhet, mégis kiakadásokat vagy „kék képernyős” elhalálozást okozhat a dolog. Mielőtt átlavagolnánk egy másik témára, egy arany szabály: mindig frissítsük a drivereket.

Ha megvizsgáljuk a programok használati utasításában feltüntetett rendszerkövetelményeket, általában a memória mellett a 32-es szám fog szerepelni. Talán nem mondunk újdonságot azzal, hogy ez minden, csak nem igaz, inkább tömény röhej. A 32 megabájt memória, ha egy W98-at használunk, csak éppen elegendő az operációs rendszerünk sima futtatásához. Amint elindítunk egy izmosabb alkalmazást, valószínűleg mennydörgésként fog hatni

másodpercnyi szünetekre elhallgat a zene. Mindezt folyamatos winchesterberregés kíséri. Mindebből mi a tanulság? Kevés a RAM. Nagy átlagban tényleg előfordult, hogy mi is az adott program használati utasításból vettük a minimum konfiguráció követelményeit. Viszont ha emlékeztek rá, az utóbbiakban előfordult néhány alkalommal, hogy kipróbáltuk a programokat a megadott gépigényekkel is. Ezeknek az eredményét aztán a cikkekben közzé is tettük. Nos ha jól emlékszem, igen ritkán fordult elő, hogy a megadott paraméterekkel rendelkező masinákon jól futott volna a játék. Hogy mindezek ellenére miért írják mégis az ilyen és ehhez hasonló agybeteg adatokat a kézikönyvekbe, arra sajnos nem tudunk értelmes választ adni. A legkézenfekvőbb talán az, hogy a lehető legkisebb konfigurációkra is eladható legyen a játék. Ez utóbbi az USA-ban nem jelent nagy gondot, hiszen szerintünk nagyjából kellene PI-es gépet keresni náluk. A legtöbb homepage-en működő online kérdőívek tanulsága szerint az átlag nyugati állampolgár számítógépe, legalább 128 vagy annál több memóriát tartalmaz. Processzor terén pedig a 600-700-as Celeron II a legelterjedtebb. Hiába, ahol vastagabba buksza, ott ilyen téren kevesebb a gond. Még egy megemlítenivaló a RAM-nál. Aki integrált videó vezérlővel ellátott alaplappal rendelkezik, a BIOS-ban találkozhat egy menüponttal, ahol beállítható a 3D gyorsítókhoz rendelt konvencionális memória mennyisége. Mivel ezek a hardverek nem rendelkeznek integrált memóriával, a gépünk saját RAM-ját használják. A leggyakoribb paraméterek a 4-8-16-32-64MB-os beállítások. Értelemszerűen, úgy kell konfigurálni a gépet, hogy ne legyen több memória engedélyezve annál, mint amennyivel rendelkezünk. (Általában a rendelkezésünkre álló memória negyedét illdomos kijelölni.) Nagyon vigyázzatok a beállításnál, mert itt nullás (disabled) értéket is megadhatunk. Ha ezt így hagyjuk, az újraindítás után a képkártyánk egyáltalán nem fog működni. Ilyenkor vagy CMOS törlést kell elvégezni, hogy alapbeállításra kerüljenek az értékek vagy mehetünk szerezni egy PCI-os képkártyát (az ilyen alaplapokon, általában nincs AGP port) amíg elvégezzük az újrakalibrálást.

Leírásunkat a következő hónapban folytatjuk, ahol az egyes hardverelemekre bővebben kitérünk.



a hosszú másodperceken át tartó swappelés. Például, ha a millennium alatt elindítjuk a media player-t, az kapásból negyven-hatvan megabájtot zabál le a memóriánkból. 32 megánál, azt hiszem ti is, ki tudjátok számolni mindez mit jelent. Képzeld el a következő szituációt (megtörtént). Barátunk 32MB memóriával és mivel neki úgy tetszett, mindez alá beküldte a media player-t egy kis mp3 lejátszással fűszerezve. Aztán egy szép holdfényes estén, síri hangon felhívott, miszerint számítógépe nem életlenül akadozik a játék, és jó néhányszor megtörténik, hogy

Kefe™ & -Uriel-

America

Az „enter” lenyomása után vakon begépelheted a következő szavakat:

Gimmefirepower
Maximális tüzerő

Goldinpockets
1000 Arany

iwantfastfood
1000 Élelem

icanwineverythingnow
A szint megnyerése

wantareallybadguy
Billy a kölyök lesz

wantareallystronger
Egy Gall, azaz erős lesz

woodisverygood
1000 Fa

icangeteverything
5000 kaja, fa, arany (100 fegyveres, lovas)

horsesarecrazy
10 Lovas

wantanamericanhero
David Crocket lesz vagyis egy „hős”

Gunlock

Hívd elő a konzolt a „~” billentyű lenyomásával, és beírhatod a következő kódokat:

REB GOD
isten mód

REB INFINITE AMMO
végtelen lőszer

Kingdom Under Fire

Az ENTER lenyomása után írd be:

~makemyday
Cheat-ek engedélyezése

~hastalavista
Megsemmisül minden épület

~baegopa
+500.000 minden termékből

~simsimhae
Gyors építkezés

~dayspring
Teljes térkép

~knowledgeispower
Gyors mana újratelődés

~amosbemerciful
Azonnal teljes mana

~godblessu
Azonnal teljes életerő

Oni

A Cheat engedélyezése:
Ha van egy egyszerű Hex editorod akkor azzal nyisd meg a játék gyökér könyvtárában lévő „Presist.dat” nevű fájlt. Az editorban ugorj a HEX044 pozí-

cióra és a decimális mezőben lévő számot írd át 07-re, és mentsd el a fájlt. (Ne felejtse el előtte az eredeti fájlról egy másolatot készíteni). Ezután játék közben az F1 lenyomásával hívd elő a konzolt, és vakon gépeld be a következő kódokat. Ha helyesen gépelted be, az alsó szöveges mezőben meg fog jelenni, hogy milyen kód lett éppen engedélyezve. A kódok beírását, minden újratöltés után, illetve minden új pálya kezdetekor újra be kell gépelni. A kódok ismételt beírásával azokat ki kapcsolhatod.

Liveforever
Örökélet

Shapeshifter
A karakter cseréje játék közben az F8 lenyomásával

Touchofdeath
Az összes ütés és rúgásmód ismerete

Canttouchthis
Megállíthatatlan lesz

Fatloot
Lőszer és életerő feltöltés

Glassworld
Minden átlátszó

winlevel
A pálya megnyerése

loselevel
A pálya elvesztése

bighead
Mindenkinek nagy feje lesz

minime
Mindenkinek miniatűr lesz

superammo
Szuper lőszered lesznek

reservoirdogs
A mesterséges intelligencia erősítése

roughjustice
„Gatling” géppuska

chenille
Egy erős energia pajzs lesz a karaktered körül

behemoth
A karaktered dupla méretű lesz

elderrune
Teljes regenerálódás

moonshadow
Láthatatlan lesz

munitionfrenzy
Az összes fegyverfajta előtöltés lesz a földön egy kis időre

fistsoflegend
Az öklöd akkorát üt, hogy minden csapás hatására az ellenfél messzire repül

killmequick
Ultra erős lesz harc közben

carousel
Minden mozgás lelassul

Star Trek: Starfleet Command 2

A Microsoft Excel programmal nyisd meg a „C:\namedir\assets\spec\shiplist.txt” nevű fájlt és abban módosíthatod min-

den beállítását. (Ne felejtse el előtte az eredeti fájlról egy másolatot készíteni).

Az induló „Prestige” módosítása:
Egy szövegszerkesztővel (pl Notepad) nyisd meg a „METAASSETS\SERVERPROFILES\SINGLEPLAYER\CHARACTER” fájlt, keresd meg ezt a sort és így javítsd át:

StartingPrestige=50

... és körülbelül 5.000.000 lesz a vagyoned. Mostantól megvehetsz minden hajót.

Screamer 4X4

Nyisd meg a menüt (ahol szabadon választhatsz versenyt vagy bajnokságot) és nyomd meg a SHIFT billentyűt. Fel fog bukkanni egy ablak, ahová beírhatod a következő kódokat:

ALLTROPHIES
Minden bajnokságon részt vehetsz

ALLTIRES
Az össze gumifajta használható

ALLRDIFFERS
Az összes fajta hátsó differenciálmű beépíthető

ALLENGINES
Minden motort beépíthetsz

RABACAR
Kapsz egy RABA kamiont

BIGFOOT
Kapsz egy Toyota Hilux Bigfoot-ot

ALLCARS
Minden autó választható

Giants: Citizen Kabuto

Pleasehealme
Teljes életerő

mapshowitall
Teljes térkép

gimmegifts
Megtelik a raktár

allmissionsaregoodtogo
Minden szint elérhető

basegoverlyfast
Gyorsan felépül a bázisod

basepopulate
Alap populáció

basefillerup
Szükséges alap energia

ineedspells
Végtelen Mana

itsmyparty
Azonnali „Party House”

A „Framerate” kiírása a képernyőre: Nyomd meg a T vagy az Y billentyűt és írd be:

„fr”,
és a monitoron megjelenik az aktuális „Framerate”

American McGee's Alice

A játék opciók menüjében kapcsolj be a „Console Mode”-ot. Játék közben hívd elő a konzolt a „~” billentyűvel és beírhatod a következő kódokat:

god
Örökélet

wuss
Minden fegyver

noclip
Figyelő mód kikapcsolása

health #
Az életerő beállítása # (100=Full)

notarget
Láthatatlanság

give all
Minden fegyver és lőszer

cg_cameradist 45
„First Person” nézet

cg_cameradist 128
Normál nézet

give [itemname]
Tárgy megkapása [tárgynév]

map [mapname]
Ugrás az adott térképre [térkép neve]

Térkép nevek:

centipede1
centipede2
facade
fortress1
fortress2
funhouse
garden1
garden2
garden3
garden4
grounds1
grounds2
gvillage
hedge1
hedge2
hedge3
jlair1
jlair2
keep
pandemonium
potears1
potears2
potears3
qlair
rchess
skool1
skool2
tower1
tower2
tower3
utemple
wchess1
wchess2
wforest

Tárgy nevek:

w_knife.tik
w_cards.tik
w_mallet.tik
w_jackbomb.tik

w_eyestaff.tik
w_icewand.tik
w_jacks.tik
w_blunderbuss.tik
w_demondice.
w_ragebox.tik

Freedom: First Resistance

Mielőtt bármilyen fájlt módosítasz, előtte készíts róla biztonsági másolatot!

Szint választás:

Egy szövegszerkesztővel nyisd meg a játék könyvtárában lévő „freedom.cfg” nevű fájlt, és add hozzá a következő sort: „showmissions true”. Ezután a játék betöltés („Load Game”) választásakor, minden szintet elérsz.

Cheat kódok aktiválása:

Egy szövegszerkesztővel nyisd meg az „action.cfg” nevű fájlt és add hozzá a következő sort: „bind tilde console”, és ezután a játék közben ha lenyomod a „~” billentyűt, előjön a konzol és beírhatod a következő kódokat:

toggleai

Az ellenség mesterséges intelligenciájának ki/be kapcsolása

toggledoors

Minden ajtó kinyílik

toggledamage

Minden karakter erősebben sérül

badguysarelousyshots.01

Az ellenség pontatlanul fog löni

toggledetection

Az ellenség nem észlelt téged

gimme [item]

Tárgy megkapása [Tárgy neve]

Tárgyak:

allergen grenades

catteni blaster

catteni blaster ammo

catteni pistol

catteni pistol ammo

rifle

rifle ammo

toolkit

The Typing of the Dead

Rejtett opciók eléréséhez játék közben vakon gépeld be:

DOARXSIM

Egyéb jelszavak:

A jelszónak ird be a következő kódokat:

KIKMAHP

DKRORCR

STKZJGH

A következők aktivizálódnak:

1) Szabad játék (Korlátlan folytatás)

2) Minden vezető elérése „Boss Mode”-ban

3) Minden szint elérése „Drill Mode”-ban

4) Minden CPU karaktert elérsz

(Citizens, Harry, stb...), ha az ellenfeled a számítógép.

Battle Isle - The Andosia War

Cheatek engedélyezéséhez játék közben gépeld be vakon:

alyenya

Alt+E

Minden ellenséges egység életerejére 1 lesz

Alt+Y

Minden „Flag” törlése

Alt+U

Az akadémián minden első feladat befejeződik

Alt+l

Az egységek láthatók

Alt+J

Enable/Disable Hamis időmúlás

Alt+F

Minden gomb és a Mouse engedélyezése

Alt+M

A küldetés megnyerése

Colin McRae Rally 2

Készíts egy új vezető profilt és használd ezeket a szavakat névnek:

Allthebuttons

Minden autó

Greatnews

Minden pálya

minime

„Mini Cooper S” autót kapsz

evilevo

Elérhető lesz a „Mitsubishi Lancer” minden fajtája

onecarefulowner

Minden autó

offroad

Lancer Road

jobinitaly

Mini Cooper

jimmyscar

Sierra Cosworth

coolestcar

Ford Puma

Mercedes Benz Truck Racing

Játék közben gépeld be vakon a következő szavakat:

BUGGYGIRL

Cheatek engedélyezése

MOGLI

Mindig nyersz

ALLOFF

Cheatek kikapcsolása

Crime Cities

Játék közben hívd elő a konzolt a (~) billentyűvel és ird be a következő kódokat:

_GIVEMEALLWEAPONS

Minden fegyvert megkapsz

_GIVEMEALLAMMO

Teljes lösz mennyiség

_GIVEMEMAXENERGY

Pajzs újratöltése

_GIVEMETHEMONEY

Több pénz

Sea Dogs

A játék közben a Ctrl + Z megnyomása után beírhatod a kódokat:

have live

Hajó helyreállítása teljes legénységgel

expu mne

Extra tapasztaltság

deneg day

Extra pénz

get me magic

Extra ágyú sebész

make screen shots

Nem sebzódsz az ágyúktól

now i flying

Ctrl + F lenyomására a kamerával együtt mozog a hajó

fire from camera

„0” megnyomására oda tűzelsz, ahol a kamera áll

teleport

Ctrl + L megnyomására oda teleportáld a hajó, ahol a kamera áll

Tomb Raider Chronicles

Ahhoz hogy a kódokat használni tudj, Lara arcát fordítsd teljesen Észak (NORTH) felé

Szint ugrás:

Lépj az Inventory-ba a játékalás betöltéshez, és nyomd le egyszerre:

L + I + F + T

Minden fegyver:

Lépj ki az Inventory-ba és állj rá a „Large medipak”-ra, majd nyomd le egyszerre:

C + T + R + L

Minden tárgy:

Lépj ki az Inventory-ba és állj rá a „Small medipak”-ra, majd nyomd le egyszerre:

A + L + T + G + R

Halhatatlanság:

Lépj ki az Inventory-ba és állj rá a „Flares”-ra, majd nyomd le egyszerre:

F + I + R + E

Pro Rally 2001

Használd játékos névnek a következőket:

IVAN LLANAS

Minden edző pálya elérhető

BUIN

Minden bajnokság elérhető

RICITOS

Minden „Arcade Mode” elérhető

PAC 10

A büntetési idő

ALCAPARRA

Dupla helyreállítási idő

A következő kódokat írhatod be játék közben:

TORPEDONOW

Nagy gyorsulás

2YOUNG2DIE

Gyors játék befelyezés

IHATEDAMGS

Nincs sérülés

REPAIRMEPZ

Azonnali helyreállítás

SICILIANDV

Autopilot

NLSMANDELA

Szabad mód

NPVITAMINC

Nincs büntetés

CREDITCARD 280

A bajnokság megnyerési ideje

Sacrifice

Játék közben nyomd a

Ctrl + Shift + ~

billentyűket, ekkor előjön a konzol és beírhatod a következő kódokat:

@ alliwantforxmasisa

(monster name)

Behívsz egy szörnyet, ami felajánlja a lelkét

@ aplethoraof (monster name)

Behívsz négy szörnyet, akik felajánlják a lelküket

@ bythepowerofgrayskull

Teljes életerő

@ ihavethepower

Teljes mennyiségű mana

@ dontfearthereaper

32 extra lélek

@ castrateheathens

Begyűjtöd a vörös lelkeket

@ gimmegimmegimme [spell name]

A beírt varázslatot (spell) használhatod.

@ timeisonmyside

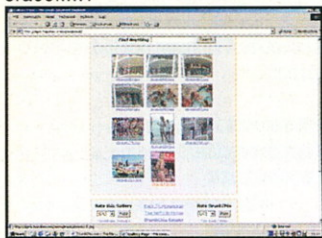
A varázslat időzítő nullázása

@ yourbulletscannothearme

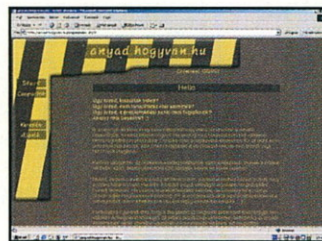
Megkapod a láthatatlanság varázslatot

DrunkChix.com
<http://www.drunkchix.com/>

Legszebb öröm a káröröm, és a csajokat stírólni a világon, így azt hiszem mindenki nagyon fog örülni annak a szájtak, ahol a fenti két tevékenységet egyszerre fejtheti ki. Hiszen a lányok bármennyire is angyalok, azért néha ők is szeretnek alkoholtartalmú szirupot szopogatni, s utána nem egyszerű fejeiket képesek vágni, illetve nem egyszerű dolgok véghezviteléhez lesz ingerenciájuk... Nos, valaki úgy gondolta, hogy ezt akár lencsevégre is lehet kapni, és azt publikálni az Interneten, így hát jó nézelődést srácok...!

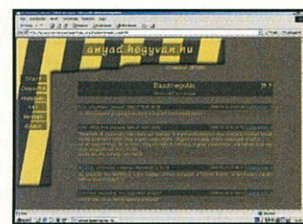


anyad.hogyvan.hu - lehet anyázni
<http://anyad.hogyvan.hu/>



azon kívül, hogy a fenti kérdés, nagyjából minden hozzászólásnál megtalálható. Elkaptott egy ellenőr? Átvágtak a közértben a visszajáróval? Rossz zenét játszottak a disco-ban? Vagy csak egyszerűen utárod a világot? Itt bátran kiírhatod magadból! Szerintem szenzációs egy ötlet volt létrehozni ezt a domain-t, nem is értem, hogy miért nem nekem jutott eszembe először (talán mert éppen a szerénység.hu bejegyzésével lehettem elfoglalva...). Ja, anyám jól van... ☺

Azt hiszem, ha ezt a kérdést felteszik nekünk, akkor nem éppen abból a célzattól teszik ezt, hogy a drága jó szülőnk felől érdeklődjenek, hanem hatni próbálnak piciny agyunkra, hogy az úgy nem megy. Mármint amit éppen mondtunk, vagy akartunk tenni. Talán nem véletlenül lett pont ez a neve annak az online fórumnak, ahol nem történik semmi rendhagyó



Official Darwin Awards
<http://darwinawards.de/>



Barom emberek mindig is voltak, és ameddig a világ világ marad, mindig is lesznek. Erre épít a német alapítású Darwin díj, melyet aki megkap, a világ elismerését teheti zsebre. Persze nem biztos, hogy ebben a delikvens is örömet leli, hisz általában már csak a túlvilágról szemlélheti az eseményeket. Mert a Darwin díjat az kapja, aki a lehető legpojácább módon oltotta ki önmaga életét. Mi másról szólhatna tehát ez az oldal, mintsem azokról a történetekről, melyekkel a „pályázók” „nyertesekké” avaszták elő.

Fellelhető az alapítás óta átadott díjakat elnyert összes történet, Best of lista a népkedvencekből, és online rendelési lehetőség Darwin pólót, zoknit, sapkát és könyvet illetően. Amerikában egyébként a történetekből már 4 könyv is megjelent és természetesen az összes bestseller lett úgy, hogy elég sokáig tanyáztak az eladási listák élén.



Mócsing
<http://mocsing.hu/>

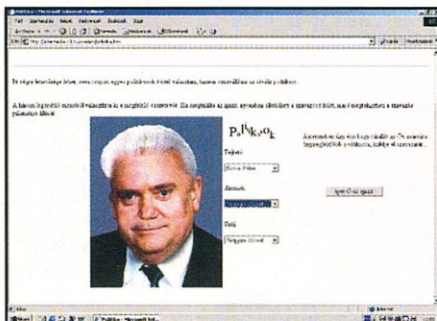


ezt a nevet, mert itt aztán mindent megtalálunk, ami csak a magyar média mócsingja lehet. Rádió, TV, nyomtatott sajtó, online újságok — mindenki egyformán kap az orcájára, hisz elmés kis kommentálásokkal lett kiegészítve egy-egy éktelen nagy baromság. Ez tetszik srácok. Határozottan tetszik...

Tessék megenni, az szín hús — hangzott gyerekkorom egyik hön utált mondata, mely általában egy vasárnapi ebéd közben szokott volt elhangzani. De én nem szeretem a mócsingot... Mert az valamilyen szinten selejtes, rossz, hibás, ésatöbbi, ésatöbbi. Szóval azt hiszem valami efféle indítatásból akaszthatták erre az oldalra a készítői

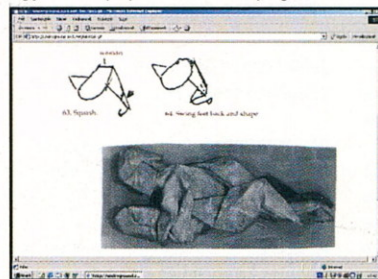
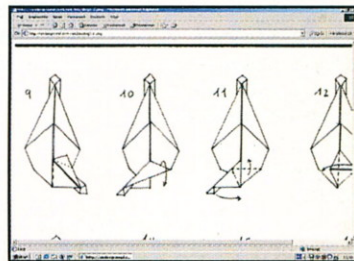
Politika
<http://intermedia.c3.hu/~adam/pokitika.htm>

Biztos voltatok már abban a szituációban, hogy egy embertől már a falra tudtatok volna mászni, mert idegesített, amit mondott, ahogy viselkedett, meg egyáltalán: ahogy kinézett. Nos, ha akárkiken nem is, de a politikusokon aztán tényleg lehet pumpálni az agyvizet rendesen. Amit némi képp talán le lehet vezetni, ha sajátot kreálsz magadnak. Itt ugyanis a meglévő honatyákat osztották három részre, úgymint: haj, szem és száj — és ebből kéne felépíteni egy vadi új embert. Elég mókásakat lehet vele alkotni, aminek a végén megnézhethjük a népszerűségi listát is.

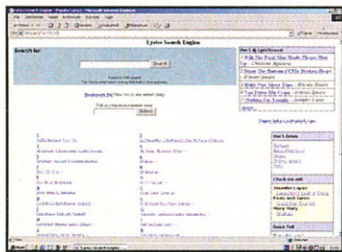


Origami Underground
<http://underground.zork.net/>

Remekbeszabott kézügyességnek köszönhetően technikából mindig is felmentett voltam az iskolában, így némi képp érthető az a csodálat, amit azon emberek iránt tudok tanúsítani, akik annyira lazán kenik-vágják azokat a művészeteket, mint például az origami. A Japánokat amúgyis élből komálom, de az, hogy egy A4-es papírból 4500 hajtogatás után olyan alakzatokat hozzanak ki,

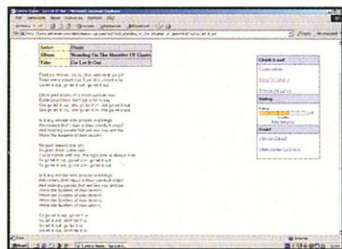


már engem is teljesen ledöbentett. Nos, ha a klasszikus origamit ezen az oldalon nem is fogjuk tudni elsajátítani, a különböző inycsiklandozó erotikus pózok elkészítése közül igen. Lepd meg a barátódot egy különösen izgató ábrával, amit véres verejtékkal hajtogatnál, hogy aztán behajtsd rajta is a megérdemelt jutalmat...



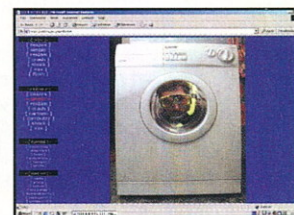
Lyrics Search Engine
<http://207.8.172.62/>

Mindig azon töpregek, hogy mi a rákfenét rakjak erre a két oldalra? Olyan szájtokat keressek, amin viszonylag jól lehet szórakozni, ne adj Isten kacarászni, vagy legyen némi komolyabb oldala is a dolgoknak, ami valamilyen szinten hasznotkara válik? Sokszor azonban a viccesebb dolgok felé hajlik a kezem, így mostanában kicsit el lettünk maradvva a hasznos táblát ráakasztható elemzésektől. Ennek öröme, álljon itt egy dalszöveg adatbázis, mindazon lelkes egyéneknek, akik nem átalnak együtt dúdolni kedvenc előadójukkal. Van itt kérem szépen elég nagy halom adat, úgyhogy lehet danonászni vígan...



III ROTFL III
<http://rotfl.hu/>

Biztos veletek is megtörtént régebben, hogy a haver valami tutkó titkos forrásból megkaparintott egy csillogó, villogó CD lemezt és annyi, de annyi érdekfeszítő anyag volt rajta, kezdve a meztelen nénis képektől, a kafa zenéken át, a röhöggető videóig. Nos, azóta talán felnőttünk egy picit, és most, hogy már az Internet korát éljük, nem lehetetlen a fenti dolgok beszerzése. A ROTFL oldal szerkesztői nem nyújtanak mást, minthogy a neten hanyagul szanaszét heverő, és az átlagostól teljesen elütő képeket, és videókat egy csokorba gyűjtve nyújtják át nektek. Van itt minden: vicces tévéreklámok, vicces rajzfilmek, vicces bakik, vicces szexjelenetek... Na igen, most már kapcsolódtok is a hálóra, mi...? Csak azt tudnám, mi a rákot jelent az a rotfl...



SlaveLand - nevelj saját földönkívülit!
<http://www.slaveland.hu/>

Hát nem tudom, hogy emlékszik-e még valaki arra a pár évvel ezelőtt fellángolt nagy örületre, ami hál Istennek nagyon hamar le is csengett, és úgy hívták: Tamagotchi... Szóval nem akarom itt a kedélyeket borzogatni azzal, hogy eme borzalmas korszakot felemlégesen, csak valahogy rá kellett vezetődni erre a szájtra is, ahol digitális kis szörnyecskét kell



nevelgetni (őő, nem tudjátok, hogy mi a francért használok ennyi kicsinyítő képzőcskéket?). Az újítás itt csak annyiban rejlik, hogy az itt tunningolt virtuális lényet megmérkőztethetjük egy más által termelt organizmussal. A technikai rész eléggé jól ki van munkálva, viszont 2-3 naponta rá kell nézni az oldalra, a szörnyed istápolása végett.



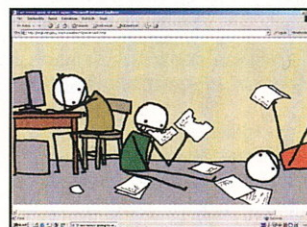
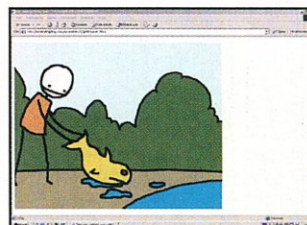
A szépség és a szörnyeteg: a BuliNet
<http://w3.swi.hu/cskadar/bulinet1.htm>

Persze önzetlenül gondolnunk kell azokra is, akik csak esetleg most kószolgatják ezt az Internetnek nevezett szemkidüllesztést, hátszibbasztást, és billentyűzetpüfögtetést. Szóval mit csinál ma egy fiatal a neten, ha nem ismerkedik? Ezen ingerenciák kiélésére több helyet is rendszeresítettek, ám nem olyan mókás és felhőtlenül szórakoztató az egész — már, ha az egészet komolyan gondolja az emberfia. Így remek kiindulópont lehet minden kezdőnek, sőt haladóknak is ez a kis esszé, arról, hogy mi is a filozófiája, működőtető rugója, ennek az egész hóbelevancnak.



Explodingdog

<http://explodingdog.com/>

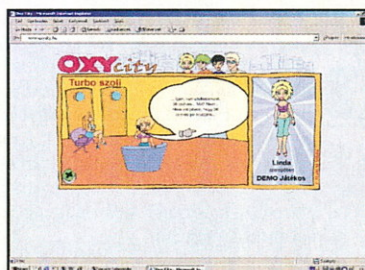


Sokat töprengtem mostanában, hogy volt-e olyan száj, ami megragadott volna? Volt-e olyan száj, amiben tényleg láttam fantáziát, és amúgy búskomor napjaimat feldobta-e volna? Töprengtem, mert bizony nem nagyon találtam ilyet az emlékeimben. Aztán egyszer csak ráakadtam erre a kis hangulatfokozó gyöngyszemre itt. Az oldal nagyjából arról szól, hogy van egy — nézőpontom szerint — tehetséges fiatalember, aki rajzolgat. Hobbiból, vagy kitudja miből, de teljesen egyedi stílusban rajzolgat. És itt lép az interaktivitás a képbe, ugyanis megmondhatod neki, hogy miről rajzoljon. Küldj neki egy mondatot, egy jellemzést, egy mozzanatot, és ő az elkövetkezendő időkből a rajzod megalkotásán fog munkálkodni. Hangulatos nagyon. Ötletes is, úgyhogy a hónap site-ja most!

OxiCity

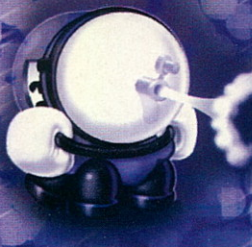
<http://www.oxicity.hu>

OxyCity bajban van. A gonosz Sunyi Sanya professzor bepattanásítja a város összes fiatalját, így azok nem járhatnak majd se diszkóba, se sehová, mert hát ugye csak tiszta és szép bőrrrel csinál ilyet az ember. Nos, tehát a Te feladatod lesz az, hogy ebben a falfaj játékban összeszedj 10 apró tércsképarabot és ennek segítségével eljussz a gonoszhoz, és legyőzd őt. Jópofa, és útközben egy csomót tanulhatsz is az arcodról...



Bagó Péter

A HÓNAP DUMÁJA



Este tizenegy óra tájban, az utolsó válasz e-mailek egyikénél elszánon magam, hogy utána nézzek, vaj' a gépem, miért nem úgy muzsikál, mint ahogy szokott. Lázasan kezdem kutatni az okát, aztán döbbenet ismerem fel, hogy jó! a swap-file akárcsak egy rémálomban, lelécelt a vinyómról és még csak egy francos búcsúlevelet sem hagyott! (A hálátlan dög)! Próbálom menteni a menthető, de közben vágtat az idő, és amikor véletlenül lenézek a képernyő jobb alsó sarkára, az óra már 01:02 mutat. Jézuskám, ma már ma van, ha hatkor idegen segítség nélkül akarok kipatanni az ágyból, akkor illene feküdnöm... Pánkszerű kikapcsolás, — a fogmosás még így sem maradhat el —, aztán parancs a gépháznak, „az ágyíky meleg takarója alá merülés!” Forgolódom még vagy kettőt, közben az eszem még mindig azon kavarg, hogy mikor lesz nekem időm lapzártá előtt újra telepíteni azt a sok szemetet. A pihenésre kiéhezett agyam nem vár a válasza tovább, magával cipeli Álomországba a problémát, és sikerül a hátamon cipelnetnie alvás közben is, egész éjszaka. A harmadik képzeletbeli lefagyást követően (mintha valójában egy percet sem aludtam volna) megcsörren a kis mérges dög, és jelzi, hogy valaki barom (én voltam!) kötelezte őt a hat órai hangoskodásra — ha kakas lenne, most minden valószínűség szerint megpróbálnám lelőni! Na jól van koma, te nem tehetsz az egészről, — ha nem jeleznél, azért vágnálak szemétre — álmosan botorkálok a sötétben, a konyháig még éppen hogy eltalállok valahogy, az életmentő „nap első kávéja”, percekben belül lefelek csorog torkomon. Aztán a stopper gúnyosan röhögni kezd rajtam, ő már tudja, hogy ma sem fogom megdönteni a rekordomat — sem a furdőszobában, (ahol még jól bele is nyisszantok borostás képembe) sem az öltözőkódés-versenyben — az állomásig tehát kisöreg, ma is rohannod kell!

A kétpénztár közül csak az egyik van nyitva, (merthogy a kalauzoknak is a csúcsidőben kell visszaváltaniuk a fel nem használt jegyeiket) kigyózik is emiatt tisztességesen a sor, de kivételes szerezésemre csak hármán kérnek előttem Áfás- számlát, akár még esélyem is marad, hogy elérjem a vonatot. (Még úgy is, hogy a természetes „szolárium” barna hölgy a négy gyerekével, a legnagyobb nyugalommal tolakszik elénk, mert hogy a körökben nem szokás a sorban állás). Végre rajtam a sor, kipengetem az ezervalahány száz Forintot, amiért nap, mint nap szállítmányoznak, és már száguldok is az alig két percen belül elinduló nemzetközi gyors felé. Még jó, hogy az oldallátásom működik, mert majdnem devágatatok a szegedi gyors alá, de mire az áthúzó szerelvény zaja amúgy is elnyom minden figyelmzettetést, a hangos beszélőben egy kétségbe esett női hang figyelmezteti a kedves utazóközönséget, hogy „az eeső vágányon tessék vigyázni, mér

szerelvény halad át!”. (Köszönöm védőangyalom, hogy ma is elkisérsz utamon)!

A szokásosnál, ma csak három kocsival rövidebb a szerelvény, amelyre felkapaszkodom, — ülni amúgy is szerencsés kiváltság mostanában, de most a folyosón való álldogálás is a heringes konzervdoboz zsúfoltságához hasonlatos. Nem is rossz, illetve rossz a fűtés, ezért direkt jó, hogy ennyien vagyunk, mert hamarabb beleheljük — a pofátlanabbja még fel is füstöli a társaságot! (Füstölni szoktam én is, na de nem a heringes dobozba zárva)! Mellettem mindkét oldalon beszélgetőtársak, ha jó a stílusuk, ma is lesz alkalmam hallani néhány jó pofi marhaságot. Nem, mintha hallgatóznék, de ha akar-nám, sem tudnám bezánni füleimet a túlságosan is közelálló beszélgetőpartnerek elől.

Balról, (mint később kiderült), egy 16, és egy 14 körüli skac nyomja a nagy vakert. Megpróbálom visszaadni abban a stílusban, ahogyan hallottam tőlük: „Tee! Az az Éva, hogy egy milyen hülye pic@. — Mee? — Hmm. A múltkor ott vótunk náluk, oszt vacsora közben kérdegettük, hogy szereted a száraz kóbászt? Oszti ő meg mongya, hogy csak disznóölés után, mer má' tavasszal neki kemény... Hát én még tizenöt évesben ilyen naívat nem láttam! — Hagyd má' hülye, hát nem tudtad, hogy a csaj még szűz? De az anyja az egy jó nő. A múltkor bent voltam vele a spajzban... (Hallgatnak, aztán a kicsiből kibuggyan a kíváncsiság!) — És? — Hát adogattam neki a befőtteket. — Oszti mé nem attá neki másit is? — Nem vagy kerek haver! A Józskabá' benn alutt a szobában. Mi lett vóna, ha felébred a nagy sikongatásra?” (Legfeljebb a harsány röhögésre — gondolom magamban, de most a jobb-ról állók beszélgetésébe halgatom bele).

4-en vannak, látszik rajtuk, hogy állandó utazótársak. A reggeli zötykölődés egyhangú unalmát próbálják beszélgetéseikkel elűzni. Egyikőjük benn alutt a szobában, hogy ő ugyan nem nagyon csípi a kis krapekokat, de remekül ért a nyelvükön. Csak neki fogadnak szót, még a szülőket is meglepi, hogyan tudja szeleburdálni, nevelési hiányosságokat mutató gyermeküket egyetlen hangos szó nélkül kordában tartani, amikor náluk vendégeskednek. Nocsak-nocsak, ez még engem is érdekel, hátha hallok valami újat, de a társaság feltehetően gyakorió apukái is látható érdeklődéssel kapnak a téma után...

„Hát az tudjátok úgy volt, hogy a múltkor is egy kissrác oda-vissza rohangált a nappaliban leterített perzsaszőnyegünk, és a talajvíztől éppen hogy csak megszabadult, — akár az altalaját tekintve, híg állagúnak is nevezhető pincénk között. Szűlei éppen nem figyeltek fel rá, hogy csemétéjük hogyan csempészi be nappalinkba a pince összes agyagát, ezért fondorlatos kellett folyamodom...”

Kiosontam a házból, és elbújtam belülről

a pinceajtó mögött. Nem sokára érkezett is a kiskrapek... Amikor megszóltam a háta mögött, csúszott még vagy másfél métert az agyagban, annyira becévekelte a meglepetéstől. Nem számított rá, hogy kedvenc játszóhelyén más is tartózkodik. Halkan, nyugodt hangom mondtam el neki, hogy ha még egyszer ki találná ide dugni a buksiját, mit tesz vele a pince szel-leme! — Mit tesz? — tették fel a kérdést szinte egyszerre a társaság tagjai... — Fogja a pici lábcsakadát, térdig belevéři az agyagba, aztán körbe betonozza. De ne félj, ez a része még nem fog fájni. Majd este, amikor a napocska már úgy gondolja, hogy a világ másik felét is be kell világítania, akkor kezd el hiányozni igazán a kis macikád. Aztán a kedvedért ne várd, hogy kihozzuk majd a TV-t csak azért, hogy láthasd az esti mesét. És azok a hatalmas, gusztustalan békák — itt a sötétben — sem lesznek egy szíverítőt látvány, amelyek csak azért fognak körül-lötted ugrálni, hogy minél többet el tudjanak kapni a véreden kövérre hizott szűnyogok közül. — Na neee! — szakadt ki a társaság tagjaiból a kétség, nem tudva eldönteni, hogy most valami középkori kínzás-móddal, vagy csupán egy ugratással állnak-e szemben. Bármí volt is, a mesélő tovább nyomatékositotta az előbb elhangzottakat: — Ne izguljatok, a kiskrapek ezek után el sem akart mozdulni az anyukája szoknyája mellől! — És azóta ismét pelenkázni kell éjszaka — tette hozzá a halgatóság egyik tagja...

Váltókon halad át a vonat, a „heringe” csapódnak össze-vissza, akik nem kapaszkodtak, azoknak koppán a fejük. Szinte hihetetlen, amiket a japán vonat-társaságok szolgáltatásairól lehet hallani. Még hogy lemond az elnökük, mert késett három percat a vonat... Akkor itt naponta kellene előrecsomogott elnökök tucaitjáról gondoskodni! A végén nem maradna állampolgár, aki még ne járt volna meg az elnöki széket.

Aprópó járkálás: tudományos elemzésem azt mutatja, hogy az ülve zötykölődők vizelet kiválasztódása jóval aktívabb, mint az állóké. A folyosón állók közül ugyanis csak a legtrikább esetben törekszenek a kocsi valamelyik vége felé. A kupék ajtaja viszont rendszeresen felvágódik, és az átfagyott ácsorgók egyhangú álldogálását megtörve, az ücsörgéstől elgémberedettek sietős durakodással csörtetnek a végek felé. A visszaüt már közel sem olyan sürgős, de átgondolva a dolgok logikáját, ez talán érthető. Különleges élmény, amikor ezt a mutatványt, egy 130 kg feletti utas próbálgatja (üt közben akár többször is), miközben az ácsorgók között ott lapul hasonszörű társa. Élményt írtam, holott az elképedés szó, itt százsor jobban megállná a helyét. Egymásnak feszül a két hatalmas test, és a sűrűlódási felületet próbálva csökkenteni, amit csak lehet, behúznak magukon. Hiába való próbálkozás, hiszen ezeket a folyosókat nem

ilyen találkozókra tervezték. A megszorulás tényének tudomásulvétele azonban nem azonos normaidőre történik a fennakadatok között. Ki előbb, ki utóbb, de a tüdőkből kiszorított levegő miatt, záros határidőn belül felismeri, hogy életveszélybe került. Hudini menekülő-művészete itt aztán kibontakoztathatná szárnyait, akrobatikus fényét azonban tompítja az életéért küzdő, — művészetekre kevésbé hajló — ösztönös, (de kevés eleganciával felruházott) reakciója, ahogyan megpróbálja a másik csontjait összetörni csak azért, hogy élve megúszhassa ezt a kalandot. Szumó-bajnokokra emlékeztető elsáztással gyűrük a másikat a vagon falába, majd miután leszaggatták az összes gombot magukról, elcsusszannak egymás mellett a hatalmas tömegek.

Balomon a srákok fantáziája ismét belendül, újabb témát tartanak szükségesnek kitérgyalni: „Wazzmeg! Tudtat, hogy mire harapnak a legjobban a halak? (A nagyobbik bamba arccal mered a kicsire). — Ez meg most miről jutott eszedbe? — Arról a kövér hapiról, aki az előbb itt végig tolatott. Karácsonykor anyám pontyot sütött, és olyan kövér volt, hogy alig látszódtott ki alóla a sütő. — Anyád aló? — Hülye vagy! A potyka alól. — Ki fogta a halat? — Nemtom, anyám vette valakitől fagyasztva. — Akkó azt biztos a Tiszpartján szedték össze egy a szennyezéskort. (A kicsi most láthatóan elbizonytalanodik, gondolatban felidézi a karácsonyi vacsora minden ízét, aztán félig maga elé halkán): — csak alig vót pocsolya ize. (A nagy észre veszi az összezuhanást, és próbálja visszahozni társát a letargiából): — na ne rinyájád, ha mérgező lett volna, már régen eljöttünk vóna a temetészdről. Amúgy meg, a mérgek képesek öszegyűni a májgdban. Csak gyűnek, csak gyűnek, oszt a végén má' elég egy vizesuborka a szalicillel, oszt leborúsz az asztal alá.

Na! Nekem ebből elég, (beteszem a képzeletbeli fildugókat) eszembe jut a tegnapi ebédem, amihez ecetes uborka volt a savanyú...

Egyhangúan zötyögünk tovább, (én a csend magányába temetkezem) már csak az ellenőrök hiányoznak, akik szinte mindennap jönnek rendületlenül, — mit nekik túlszűfolt, füttetlen szerelvény, szenvtelen arccal kéri, a magyaros szolgáltatás jegyre váltott ellenértékét.

Már alig félóra, és megérkezünk. Mindenki indul a maga dolgára, elkezdődik egy újabb munkanap... Gyomromban kellemes bizsergéssel gondolok rá, vajon milyen e-mail csodá (ka)rt tartogok számomra ez a délelőtt. De ne legyenek telhetetlen! Még el sem kezdődött igazából, és máris tengernyi élménnyel lettem „gazdagabb”...

Sz.JVC.

ACOMP SZÁMÍTÓGÉP KONFIGURÁCIÓK

ZENITH

- Intel Pentium III vagy Celeron procival
- **ABIT BE6 II RAID alaplap**
- Ultra DMA100
- 128MB SDRAM
- 45GB merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 12x DVD meghajtó
- **SoundBlaster Live! Value hangkártya**
- **Fax modem 56kbps V90**
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet



- Intel Pentium III 850MHz
- GeForce2 MX 32MB TV-OUT

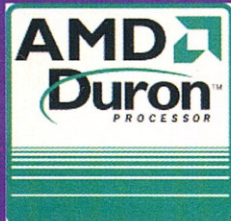
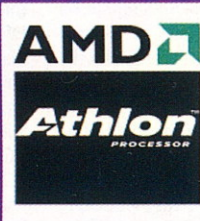
239.900 Ft

- Intel Pentium III 1000MHz
- ATI Radeon 64MB TV-OUT

299.900 Ft

Az **ACOMP AMD** egy 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 45GB-os merevlemez is belekerült. Ha a csúcskategória vételére kissé soknak tűnik, válassza a gépet a kedvezőbb vételárú Duron 700MHz-es procival.



- AMD Duron vagy Thunderbird processzorral
- ACORP 7KTA alaplap
- Ultra DMA66
- 128MB SDRAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- **Fax modem 56kbps V90**
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

- AMD Duron 700MHz
- Riva TNT2 Pro 32MB VGA
- 30GB merevlemez
- 48x CD-ROM meghajtó

129.900 Ft

- AMD Thunderbird 900MHz
- GeForce2 MX 32MB TV-OUT
- 45GB merevlemez
- 12x DVD meghajtó

184.900 Ft

AMD

A HIRDETÉS FELMUTATÓJA A KONFIGURÁCIÓK ÁRÁBÓL TOVÁBBI 3% KEDVEZMÉNYT KAP!

XPLORER

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

ACOMP XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép Intel Celeron 700 vagy Intel Pentium III 800MHz-es processzorral. A 128MB memória és a 45GB-os merevlemez minden program zökkenőmentes futtatását lehetővé teszi. Az egyik leggyorsabb TV kimenetes videokártyát és DVD meghajtót építettünk bele. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program maximális teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.



- Intel Celeron 700MHz
- Riva TNT2 Pro 32MB VGA
- 30GB merevlemez
- 48x CD-ROM meghajtó

129.900 Ft

- Intel Pentium III 800MHz
- GeForce2 MX TV-OUT 32MB
- 45GB merevlemez
- 12x DVD meghajtó

184.900 Ft



A gépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows-os irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép 64MB memóriája és 30GB-os merevlemeze elegendő kapacitású bármely program számára. A CD-ROM meghajtó, a hangkártya és a FaxModem segítségével az InterNet elérése, MultiMédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges. Az olcsóbb kiépítés is elegendő a legtöbb irodai, feladat ellátására!

- Intel Celeron processzorral
- 64MB SDRAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 3D sztereó hangkártya
- **Fax Modem 56kbps V90**
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

- Intel Celeron 633MHz
- S3 Trio3D VGA 4MB RAM
- 18GB merevlemez
- **Nincsen CD-ROM meghajtó**

89.900 Ft

- Intel Celeron 700MHz
- Riva TNT 2 Vanta VGA 16MB
- 30GB merevlemez
- 48x CD-ROM meghajtó

109.900 Ft

BASE

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

A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.

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

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

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

PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

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

Internet: www.acomp.hu

Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP

Számítástechnikai Kft.

Igazán elégedett vagyok veletek, mert komolyan vettétek a „fenyegetésem”, és gondoskodtatok róla, hogy ismét 4 oldalas lehessen a Csevi. Nos nagyon sok e-mailt kaptam, amelyek többsége az új design-nal foglalkozik. A második levél hangvételére már nagyon régóta nem volt példa, (kuriózusként is érdekes), de kérem tőletek, hogy küldjétek el róla a véleményeket! A következő számban ezekből a levelekből fogok csevegézn.

Kedves Széchenyi János! (...) 1.: DESIGN: Tetszik! Határozottan tetszik! Nem olyan színes, mint volt, de sokkal jobban átlátható, és könnyebben olvasható. En már kicsit idősebb vagyok, nekem a színek már nem annyira elbűvölőek, főleg hogyha nem látom a betűket. Nekem tetszik a könnyebb olvashatóság. A címlap is jó. Nem tudom marad-e a halványan négyzetekre osztott, képkockás megjelenítés, de szerintem esztétikus egy séget adna az újságnak! Fejléc: szintén tetszik. Ugyan elviszem némi teret a lapból, de a látvány összehatását emeli.

Többet „érzitek” úgy, hogy a fejléccel teret veszítettünk, ennek ellenére az egy oldalra eső karakterszám nemhogy csökkent volna, hanem emelkedett.

2.: TARTALOM: Még sok időm nem volt az újságra, csak tegnap jutottam hozzá, ezért csak kiragadótt dolgokat tudok írni. Képaláírás: A közelmúltban nagy vitákat kavart. En is nagyon szerettem, és korábban sajnós valóban jobbak voltak. A képaláírások visszatértek, de csak közel a régi minőségben. Ennek okát én abban látom, hogy aki a képaláírást írja, görccsen azon van, hogy vicceset írjon oda! Nem értem miért?! Ez nem vicc-lap! Nem lehet mindig minden megszólalás poénos!

Mintha ezt én is leírtam volna már, majdnem ugyanígy, szinte szó szerint.

Természetes, hogy vannak olyan aláírások, amik nagyon jól sünek el, de amikor az ellentéte igaz, az nagyon lehangoló. (...) Korábban mindenki azért hőzöngött, hogy a képaláírás ne azt tartalmazza ami a képen van, azt úgy is látja mindenki, hanem valami vicceset mondjon. Szerintem ez baromság! (...) Egyetlen kérés: ne akarjunk mindig vidámat írni, nem működhet! (...) Az új értékelő panel: Nem rossz, de még ezt is meg kell szokni! A zárójeles minimum konfig még furcsa, és a négy kicsi értékelő mellé-fölle-alá is jó lenne 1-1 szám vagy száralékos értéket, mint a végeredményhez. Egyébként esztétikus, és a zöld-pipa, piros-x megoldás ötletes, és aranyos. Jó kiemelni a fő tulajdonságokat. A leírás és cinkelt lapok változatlanul

minőségiek! Örülök (gondolom nem egyedül) a Monkey 4 leírásának. A SzösszeNet rovatotokon mindig meg-lepődök. Nekem otthon nincs net, de irodában van, és LAN, ami nagyon megkönnyíti a böngészést, mégsem szoktam szinte soha értelmes lapra találni. Mindenhol ezer banner, free sex klik here. Falra mászkok tőle. (...) Egyszóval csak annyi, hogy dicséret, amiért hónapról-hónapra értelmes oldalakat tudtok találni, amit érdemes megnézni! (...) A hónap játéka kép: Hiába vesz el egy oldalt, megéri! Ugyan ez a meztelen néni Uma Turman (nem hiszem, hogy jól írom a nevé) meztelen képére emlékeztet, ami elég kiábrándító, de a rendeltetés fontos! És az tetszik! (...) Végül csak annyit, hogy én nagyon kedveltem, és kedvelem most is Cov-ot, és akkor nem értettem, miért kellett mennie. Már látom, hogy az újság akkoriban sajnós kicsit tényleg lefelé ment, észrevételéhez ellenpélda kellett. Jól csinálod amit csinálsz, és tetszik az irány ahova haladunk. Érezni, hogy törődés veled! Remélem neked is megéri, és remélem sokan lesznek velem együtt ezen a véleményen. Egy új tisztelő: Sipka Csaba
Idézet a júliusi szám bevezetőjéből: „Hiszek a csapatunkában. Hiszek abban, hogy egy lelkes gárdával a hátam mögött, a világ is megváltható.” Ha eme hitvallásom beérésének kezdeti jeleit igazoltad most vissza, akkor annak csak örülni tudok, és köszönöm a többi kollégám nevében is!

Erre a megnyilatkozásra várom a leveleiteket!

Hail 576 Kbyte, kedves v. kedvetlen szerkesztők! (Tul. képpen Sz. JvC.) Semmi félrebeszélés, egy dolgot akarok közölni: az újság SZ@R. Miért? Nem a játékok egyre romló színvonala miatt, nem, ne tessék rájuk kenni... itt elsősorban rajtatók áll a vásár. Miért van ez? Sz@r cikkek. A cikkírók egytől egyig pelenkás sz@ros gyerekek. A cikkeknek nincs formájuk, nem szólnak semmiről, sok a téves információ, a félrebeszélés, buta a megszólalás, pongyola és gagyi fogalmazásmód. (Ezt régen nem engedhette meg magának az 576, a régi stábnál, de úgy látszik minden változik) Ez se lenne már hagyjam..... De..... Azt rohadtul utálok, ha AZ OLVASÓT, aki megfizet veled, hogy titeket választott, és nem is kevés pénzért dobott ki arra a szemétre, ÁTVERITEK.

Ha már a tiszteletről beszélsz... Talán elfogadod tőlem, hogy az csak akkor működik, ha kölcsönös. Ahogy a leveled elkezdted, a tisztelet legapróbb jelét sem vélttem benne felfedezni. Akár szemétre is dobhattam volna, de szándékosan közlöm, mert merem remélni,

hogy azok, akik szeretik az 576-ot, a következő számban helyettem is helyre fogják rakni téves elképzeléseid a „mit engedhetsz meg magadnak” témakörben is!

Miért kell egy olyan progira azt mondani, hogy JÓ, ha egyszer a kutya is látja, hogy SZ@R. Persze, persze, szubjektív vélemények. De vannak olyan dolgok, amiket úgy hívnak, hogy TÉNY. Ezek fix dolgok, csak legfeljebb valaki meglátja vagy belátja, valaki nem. Őszinte véleményeket, és kemény kivéséseket várunk, nem pedig latymatag kuytakaparást. Bezzeg a *****ban nincs ilyen.

Ha annyira jók, akkor nem is értem, hogy miért nem csak őket olvasod?

Hadd érzékeltessem konkrét példákkal a decemberi számból, hogy miről is beszélek: -Blair Witch vol. 3: A játék egyszerű, unalmas, nagyon rövid, még viccnek is rossz az, hogy ez kihívás. Semmi rejtély, gyenge akciók. A cikkíró persze két oldalon keresztül ecsetelte, hogy éjjel a legjobb játék, meghogy gumilepedő, meg kihagyhatatlan....blablabla.. miegymás... És arról MIÉRT nem beszélt, hogy a proggi „csak melleleg” igen gyenge modellezést, és grafikai motort használ, amit szintén melleleg a Terminal Reality készített anno. Az árnyékok szépek, de itt ki is merült minden. Az irányítás katasztrófális, ami egy ilyen típusú játéknál megbocsájt-hatatlan. Még viccnek is rossz az, hogy 900 Megát nyomtat fel a vinyóra. Mi a f@sz 900 azaz kilencszáz mega ezen?

”Kinek a pap, kinek a papné” — ismered ezt a mondatot? Neked nem jött be az említett program... Másnak ettől még okozhatott kellemes játékélményt. Azért pedig, hogy a mostanság megjelenő játékok memória, sebesség és helyigénye egyre nagyobb, talán nem ránk kellene haragudnod!

A Monkey 4 1100 megán elír, ehhez a játékhoz képest töménytelen mennyiségű képi anyaggal, hangokkal, no és párbeszéddekkel. Még sorolhatnám, éppen 2 oldalon keresztül... -RealMyst 3D: Komolyabb műfaj, viszont a játék igen szélsőséges és TÉNYLEG CSAK A MEGSZÁLLOTT RAJONGÓKNAK VALÓ. T&L-ben valóban szép, de miért kell azt majdnem egy egész oldalon keresztül ecsetelni, hogy ennyi-annyi poligon, meg a víz hullámzása... felesleges. Én egyébként nem sok értelmet látok benne, de ez most tényleg szubjektív. 1 oldalon ki lehetett volna végezni ezt a szutykot. 4 értékes oldal helyett... hüen tükrözi a pazarlást, és azt, hogy komoly munka helyett könnyebb süketelni oldalakat, ugye, kedves 576?!

Ha már valaki dolgozik, ugyanannyi energiájába kerül neki rossz, mint jó munkát kiadnia a kezei közül. Egyik újságírókról sem fel-

tételezem, hogy szándékosan, a dolog könnyebbik oldalát keresném, sőt! Veled ellentétben én ismerem valamennyi eltökéltségét (ami nélkül nem is dolgozhatna nálunk!).

-The Grinch: Ez a cikk költői, meg minden, csak éppen arról nem szól, amiről kellene. Könyörgöm, egy újságba minek írni billentyűkiosztásról? A JÁTÉK ÚGYIS TARTALMAZ HELP-PET, és ez nem is tartozik azok közé, ahol egy egész klaviatúra kevés az irányításhoz. Addig van rendszer, hogy szót ejt arról, hogy a figura milyen mozgásokra képes... De NE EGY EGÉSZ ODLALON KERESZTÜL b@zd má meg!

”A stílus maga az ember!” — örülök kedves, hogy kibuggyant belőled, legalább tudom, kivel állok szemben.

Na, ez a cikk vázolom hogy néz ki: 1. oldal: a grinch története, ami felesleg a játék szempontjából a legelgátolts. 2. oldal: az az ominózus billentyűkiosztás. Nem kellett volna inkább a sok süketelés helyett arról beszélni, hogy milyen típusú játékról van szó (mert még ez sem hangzik el, és igen is vannak olyan olvasók, akik a mell. csúnya minőségű képek alapján nem biztos, hogy tudnak övötközni), meg talán egy picit a történetről, de szigorúan két sorban ki is lehetne méríteni. Milyen nehéz? Milyen hosszú? Mi a tényleges cél? Milyen a játék hangulata? Mik a negatívumok (egy sem hangzott el, és ez! NEM HIZEM EL), amik mindenképpen dádát érdemelnek? Mi a játék erőssége? Mekkora kihívást rejt? Kiknek ajánlott? Mert egy játék minden rizikó magában hord, és ezen kérdésekre egyáltalán nem egyértelmű a válasz. De ezt miért nekem kell elmondani? Hallottatok Ti már olyanról, hogy egy olvasmány, cikk, bármelyfolyóirat is, legyen mindenki számára közerthető? Kérek Szjvc, vedd a fáradságot és lapozz oda a decemberi számban ehhez a cikkhez. Ez szerinted közerthető? Persze, nem arról van szó, hogy a cikkírónak ne legyen stílusa, természetesen ez a sajátja. De bizonyos korlátok között!

Elolvastam. És nem először, mert mire nyomtatásban megjelenik, legalább kétszer át kell olvasnom minden cikket. A feltett kérdéseidre én megtaláltam a válaszokat. Csak azért nem idézek belőled, mert mindenki fellapozhatja a nevezetes leírást, és kár lenne rá áldozni a drága helyet.

RED ALERT 2: A cikkíró egyszerűen szólva egy f@sz. Persze, hogy nem arról beszél, hogy pl. mi a lényeges változás az 1. részhez, illetve a Tiberian Sun-hoz - merthogy közel állnak egymáshoz - képest, elejt egy-két ilyet, aztán csókolom. Kérem szépen a játék szempontjából abszolút lényegtelen történetről beszél, hogy a GI, meg a TANYA. Kit érdekel? 2 sorban

kivégezhető a háttértörténet. Na jó, az egységeket nem baj. Ha jellemzi. De az nem kifejezés, hogy jellemezte. Szinte semmi mást nem csinált. Szerinte abban mérhető a játék minősége, hogy szerinte (hangsúlyozom: szerinte!) - ehhez képest már ki is adták az (első) nem fognak kiadni patch-et hozzá. Ez még viccnek is rossz! Figyeld meg ezt a fogalmazásmódot, idézem: „...van egy nagyon nagyon-nagy újítás...” Ember az ilyen? Magyar? Igen??? Hát csókoltatom. (Az elválasztás is pontosan meghagytam - csak nyelveknek).

Egyik kedvenc tanárom tanítása volt: „soha ne azt néz, hogy mit mond, hanem hogy ki mondja”! Ha komolyan vennék, nem hagyám, hogy sértegesd bármelyik újságírókat is! Lapzárta előtt érkezett meg ez az ominózus program. Kb. három napja volt a tesztésnek arra, hogy összehozzon belőle valamit. Tény, hogy nem a legjobban sikerült, de a „tévedéseibe” közrelejtettek a hivatalos WEB-oldalon található fals információk is. A második Csevimtől kezdődően mindig kijavítom a beérkező levelekben felejtett hibákat. Ha már annyira kivagy a magyar tudásoddal, most meghagytam — csak hogy „inyenckedhess” rajtuk!

Monkey Island 4: kit érdekel, hogy a cikkírónak hiányzik az égér? Kérem szépen, MA, Hogy a 3D-s kártyák ilyen széles repertoárja áll rendelkezésünkre, mondhatnám a PC-n 3D-s proggi korát éljük, hogy képzelei a kedves cikkíró, hogy meg fog jelenni 4 évvel ezelőtti elavult technológiával játék? Az, hogy a játék konkrét bukás, viccnek is rossz. Talán a grafika érdemel egy közepes méretű dadát, de a játék lényegében maradt a jó öreg LukasArc stílus, és igenis VAN HANGULATA! Lehet hogy ez a bácsi nem érezte, de ne vesse oda könnyelműen pillanatnyi elmeállapotában, hogy nagy csalódás, mert hogy az interneten is utána nézett, és fanatikusokon kívül senkinek nem tetszett, bla bla bla, ez hazugság. Én is vettem a fáradságot utána nézni (kurv@ nagy dolog) és mint mindig, most is vannak negatív, és vannak pozitív vélemények. Ami jó, azt bevezet az orostorzókat, és egy szó sem esett mondjuk a briliáns (az összes eddigi részt meghaladó) minőségű párbeszédéről. A szinkronszínészek abszolút kitettek magukért. Az év játéka is lehetett volna, csak az a fránya grafika... Ebben az egyben engedek a cikkíróknak. De másban NEM!

Önbizalomhiányban egy biztos — nem szenvedsz! Kategorikus kijelentésed azt tükrözi, hogy a saját tévedési lehetőségeiddel nem is számolsz. Sikeres leszel ebben a világban. Döngölj mindenkit a földbe, és remélj haladsz majd előre. — Legfeljebb nem fog szeretni a környezeted.

Csevegő (levelesláda): Mindenféle f@sz (akik jelenleg olvasótáborokat képezik) össze-vissza írkal mindenféle maszlagokat, Te SzjVc meg mégnagyobb hülyeségeket még reagálsz is. A TTC chat-ben nem látni ennyi baromságot, pedig az se semmi. Egyszerűen annyi baj van, hogy a levelek semmiről nem szólnak. Nem hogy nem a lappal, játékkal, esetleg azzal a csúnya géppel kapcsolatban, hanem SEMMIről. Tessék szó szerint érteni. És ezt el kell ismerned! Ha nem, akkor is csak ti szívtok.

Hát persze! Sértegeted a lapunkat, sértegeted az újságírókat, aztán jól megsérted az újság olvasótáborát is! És a végén röhögsz a markodba, mert akármilyen baromságokat is hordtál itt össze nekünk, csak mi „szívhatunk”!

Tanulság: Tessék szortírozni ezekkel! És a cikkíró ne most jöjjön le a fáról, legyen legalább 6-8 évre visszamenő játékkismerete, úgymond „játék-kultúrája” (sajátos fogalmazás, mi?!). Szóval inkább legyen a lap kisebb terjedelmű, olcsóbb, de sokkal jobb minőségű! Mint a régi 576, a régi csép lapok..... Egy régi olvasó László Csaba, Győrből

Ezt kellett volna tennem talán veled is. Szortírozni! Csak hát a megadott e-mail címed fals volt, és nem tudtam arra küldeni a választom. A következők Csevegőben reményeim szerint láthatod majd, mit váltottál ki leveleddel az olvasótáborunkból. Én biztosan helyet adok nekik!

Sheriff! Mikor az apacsok elkergették előldödet mindenki kételkedett, képes leszel-e helyrehozni a várost. Bár 576Kbyte sosem volt porfészek, de azért sokáig ellepték a gondok, és a város lakói kétségek között figyelték mi lesz a sorsa, főleg mióta kineveztek Sheriffnek. Legutóbb egy hónapra el kellett hagynom a várost, hogy bölényekre vadászjak, s mikor visszatértem az állam is leesett. Tudtam, hogy változásoknak nézünk elébe, de efféle csodákra nem számítottam. A házak kicsinosodtak, új színekben pompáznak, sőt újak is épültek. De hallom, hogy ti ennyivel sem elégedtek meg, és a következő hónap új, kellemes meglepetéseket tartogat városunk számára, és ahogy hallom jövő hónaptól szobor is lesz városunk főtérén! Ennyi szép után nem is merek rosszat mondani, de úgy érzem, hogy az utcák névtáblái nem lettek az igaziak. Festhetnétek más betűkkel ezután az utcaneveket, de bármilyen kisebb változtatást ez ügyben szívesen vennék. Mély tisztelettel, Bölény Henry.

Lebukattát! Ezek szerint, te tudod, hogy én voltam sheriff... Érdekes volt olvasnom a „sheriff-dumára” érkezett leveleket. Akik rájöttek a turpisságra, azoknak általában

tetszett. Akik azt hitték, hogy végignyáztam egy könyvet az idézetekért, azok többnyire elutasították. Egy újabb kísérlet eredményével lettem gazdagabb...

Hello! Most írok először e-mailt neked. Hogy most mér? Megmondom! Eljött a nagy nap megjelent az évezred első 576-ja. Most egy órája lapozom fel, mi történik? Leesem a székről! Mi lett az újsággal? Olyan ronda, hogy inkább nem írom le! Hova lettek azok a szép színek? Azt szerettem pont az újságban a legjobban, hogy a játékhoz illő volt a háttér (pl. Blair Witchnél sötét). Most meg mi van? Fehér, mint a koponyám! Hogy gondoltátok ezt? Úgy vártam már az új 576-ot, erre ezt kapom a kezembe. En többet vártam tőletek! Aztán nem tudom, kinek van igaza, mert ha másnak tecceni fog (jó sokaknak), akkor nekem kell megszoknom, de ha nem, akkor vissza a régi image-t! A tartalomról nem szólok, mert még nem olvastam bele. Remélem az nem változott semmit, vagy az legalább tényleg jobb lett. Ja és az értékelődoboz? Milyen ronda az is! Meg a Csevegő is csak 1 oldal! (VÁRJ MEGNÉZEM) Ja tényleg egy!

Aha, a 94., és a 95 oldal is egy-egy oldal. (1+1=1) „Ja tényleg egy!” Megállapítom meghalt az újság! Pedig én ezt nem szeretném, mert ti vagytok a kedvenceim! Te neked baromi jó cikkeid vannak és szerintem a többiek is jól írnak! (...) Ennyt akarom mondani. Azért sok sikert kívánok, mert ez az újság akármilyen ronda is, én elhiszem, hogy ti nagyon sokat foglalkoztatok vele. Hello!

A válasz e-mailem után:

Én meg köszönöm, hogy visszaírtál! Na azért nem olyan rossz a helyzet, csak a design lett gyenge! A tartalom KIRÁLY! Mert azóta olvastam is egy kicsit az újságot. Csak azt sajnálom, hogy Uriel mé' nem írt az IGI-ről többet, mert az a mission leírás állat jó volt! Kár hogy a többi dologról nem beszélt (több beállítások stb.). (...) További sok sikert és jó munkát! --Velkei Zoltán—

Tehát mégsem kell még kihívniunk a papot, hogy feladja az utolsó kenetet? Hányan szeretnék volna már látni a halánkat! Ennek ellenére élünk és virulunk!

Hello-belo Yoda! (...) Amiről írni akarok az az újság színvonala... Nagyon tetszett, hogy ismét van CS-rovat. Azon kívül a játékleírások színvonala is javult. A sheriff-történet maradhatnak, egész jók voltak, jó az új design is. Már csak az lenne a jó, ha még több lenne a leírás. CD viszont NEM kell: a minap sikerült beszerezni egy vírusos mellékelt CD-t, úgyhogy most egy ideig nem kell. Eddig a ***** és az 576-ot is gyűjtöttem, de pénziári miatt választanom kellett a kettő közül, úgyhogy

az 576-ot választottam. Ha lesz valami jó történetem, akkor elküldöm azt is. Addig is: Csá: Addamsson

A még több leírásra van esetleg ötleted? Csökkentsük a leírások méretét 1 oldalra, vagy növeljük az oldalszámot? Nem hiszem, hogy egy oldalra be lehet sűríteni elegendő információt, pl. egy szímulátorról. Az oldalszám növekedés pedig több okból is kizárt. Többek között: mert nem akarunk „pénziári miatt” elveszíteni!

Üdv Nagyfőnök! Azért bátorokdram írni neked, az 576 törzs, főnökének, mert megjelent az aktuális januári számotok, és én lecsaptam rá, mint indián a bölényfalkára. (Persze igazából a ti falkátokra sose csapnék le, mert nem akarok határvitákat). Szóval megvettem, izgatottan lapozgattam, és lelombozódva megállapítottam, amit még sosem, hogy iszonyat rosszul sikerült. Pontosítva, ó nagyfőnök, ki a 120W-os egőnéli is fényesebben ragyogsz, az új design nagyon nem tetszik! Aztán, ami a legrosszabb volt, szinte minden cikk 2 oldalas. Sok játékeszt van, de kevés a rájuk fordított hely, pedig jó pár nagy-név felbukkant, akik többet érdemeltek volna! És még egyszer, ó nagy Sz.JVC, ki igazságosabb vagy a tavalyi elektrotanáromnál, az egész újság fehér, mint a békepipa füstje, és ez nekem nagyon nem tetszik, olyan mintha egy fekete-fehér nyomtatóval csinálták volna, s ez bizony másnak sem jött be. Szóval nagy Sz.JVC, ki okosabb vagy (...) - nál is (bár ez nem nagy kunszt) kérek, álljatok vissza régebbi változathoz, az új fűzőt számában, légyszí. Ó bölcs férfú, ki most talán mérgesebb vagy rám mint Muter mikor meglátta az ellenőrzőm, még egyszer kérek fontold meg ezen dolgokat, és ha a többi testvér a nagyvilágban, is, hasonló véleményen van, akkor talán változtass! Egyetlen dolog, ami tetszett, ó fényes-séges, ki erősebb vagy, mint a 10. szintű boszorkánymesterem, a Counter Strike újbóli behozatala, jó ötlet volt. Kérek, ne dobd a levelem a „kukába” egyből, te, ki szebb vagy mint én (hm... repedezik a plafon...), mert komolyan gondoltam a dolgokat, és most először tényleg nem tetszett az újság. Tartson meg egészszében a nagy Manitó, téged, ki dicsőbb vagy mint haverom, akit felvettek a (...) ifjúsági szervezetébe. Zárom soraimat, nagy tisztelettel én, kit erre felé (a földön) istenként tisztelnék (bár akkor miért nem adja kölcsön osztálytársam a CD-t???) Viszlát! Rety

Nem haragszom rád rézbőrű testvérem! A szellemek fogják ügyis meghallgatni imáitokat. Pillanatilag úgy tűnik, a tetszésüket nyilvánító hangja hallatszik hangosabbnak a Nagy Manitó előtt...

Székely, János
főbírósági íráskönyvvezető
Budapest

Csökölc Sz.JVC.! Régióta terveztem, hogy írok neked egy levelet, vagyis e-mail-t. Szóval az újság király! Igaz a főszerkesztőváltás után gyenge volt, de most már ismét a régi szép fényében tündököl. Nagyon örülök, újra vannak képaláírások, még ha nem is minden kép alatt. Viszont vannak köztük egész jók is. Az meg még jobb, hogy újra lesz mindenkinek poszter. A Csevegő ugye csak átmenetileg lett 2 oldal?

Ha a januári bevezető utolsó bekezdését elolvastad volna, most nem kérdésnél tőlem ilyeneket!

Egyéb: a serif duma egész jó csak az a gond, hogy némely kérdésekre nem elég konkrét a válasz. Még valami észrevettem hogy az 576 kb. 60. Oldalától van egy kis gyűrődés! Ez a ti hibátok a nyomdái vagy az újságárúsé? Ha az utóbbi akkor majd harmadnapon összegyűlik a város apraja-nagyja s a kódos estében felvillannak az acél-pengék és süvitenek a nyilvesszők, eldördülnek a coltok stb. S a vérázattal betonon ott hever az újságárús ridég teteme melynek gaz lelkét az idők végeztéig a poklon fogják sütögetni. S mi eltávoztunk mint akik jól végezték dolguk. Ha a nyomda hibája akkor megbocsátást nyernek már annnyiban jobb lesz az 576 szaga izé illata. Ha a titek akkor nyomás a templomba gyónni s elmondani 20 Mi Atyánkot.

Ne bántsd a vétleneket! Bevallom, mi voltunk! 100 felbérelt indiánharcos gyűrögte össze az újságokat! Olszont tették, fejenként megelégedtek egy-egy úveggyönggyel...

Egyébként az új értékelő rendszer jó, csak lehetne az a hogy is hívják, ami méri a százalékok keskenyebb! Azt akarom kérdezni, hogy te játszol-e szerepjátékot? Üdvözlő Dányi Máté (Szegec) volt új osztálytársad...

Hehh? Ki volt, kinek a milye? Nem játszom szerepjátékot, osztálytársasjátékot pedig különösen nem!

/*** Hello, Sz.JVC.!***/Igen meglepődtem, mikor átlapoztam az újságot. Nem semmi az új nyugatias színvonal! Szerintem pont ez hiányzott a lapnak, igen kél ez a belső. Azért szerényen megkérte minket - olvasókat - hogy fejtssük ki véleményünket. Ha most asszondom, hogy k'ra jó, azzal nem leszel előbbre, tehát kifejténem bővebben: állatira tetszik a felső sáv, amiben a játék címe és a képek vannak, de egy kicsit gagyi az, hogy mindig kiírtjátok: ismertető/előzetes. Ez abszolút felesleges, mivel az olvasó úgyis rájön, hogy előzetes olvas, ha nincs értékelő doboz. Ha már itt tartunk, lehet hogy csak azért, mert még meg kéne szokni, de az a toló-méter egy pötttyet dark. Nemde? Amúgy egész O.K.

Ezt tőbben is jelezte, hogy nem jött be annyira. A következő számtól finomítunk rajta, esetleg le is csereljük!

Az oldalszámkiállítás jól néz ki, de jobban nézne ki tri-dí-ben, mint egy nyomógomb. Mit szólas hozzá? Még nem mondtam meg (pedig biztos rohadtul érdekel, hogy min lepődtem meg a legjobban. A képaláírásokon. Ne érts félre, én mindig is kedveltem őket, de a mostani megoldás tökéletessé (kis kép: noszöveg, nagy kép: kommentár with háromszög). Not bad! Már régebb óta figyeltem, hogy szinte minden játék leírásánál van a bal alsó sarokban egy illusztráció. Ezek igen jók, ne hagyjátok le őket továbbra sem! Más. Végre a zöldfülűk is elkezdtek színvonalas cikkeket írni, örülök, hogy fejlődtek, ezúton is üdvözölöm őket. Légysz' add át.

Ezt kérés nélkül is mindig megteszem! Ha dicséző levelet kap valaki, (netán az egész újság) azt körlevélben küldöm tovább, az elmarasztalásokat (főleg, ha jogos!) pedig személyre szólóan kapja meg a „vétkező”.

Najó, többet nem írok, de a Cseveiben akkor sem kéne azt a Sheriff bizb@szt erőltetni, jobb lenne, ha továbbra is személyes, érthető válaszokat adnál. Ennyi, elkussulok. Jó szerkesztést meg minden. Bye! Jonlan

Szegény sheriff! Akkor most ő is „kussol”.

Szia Sz.JVC.! Életem első levelét írom, és azzal kell kezdenem, hogy az újság nagyon király és a borító irtó „állatian” néz ki. A bevezetőben nagyon nagy figyelemmel olvastam a nagy hírt: LESZ PÓSZTER! Ennek a hírnek azt hiszem nem csak én örültem, az biztos. Ahogy az újságot kinyitottam azt hittem, hogy rosszat vettem meg, de aztán tovább olvasva rájöttem, hogy mégis csak jót vettem meg. Az oldalakat nézegetve az értékeléseket nagyon jónak tartom ahogyan az kinéz az í@sz@. Aztán ahogy az ember jobban megnézi a képeket, akkor még egy nagy csodát vettem észre: KÉPALÁÍRÁS. Az aláírások nagyon humorosak és képhe illeők. Azt sajnáltam csak a januári számban, hogy a Csevi rövid volt, de ahogy mondva nagyon a következő számban lesz 4 oldal, és ezt nagyon remélem is. Ezt nem kell fenytésnek venni. Annnyit még a levélben, hogy az újság még egyszer megemlítve NAGYON KIRÁLY és az újság tényleg az új évezredbe illően változott meg. Üdvözlettel: W.LÓRÁNT

Jé! Egy ember, aki olvassa a Bevezetőt is!

Szia Sz.JVC.! Annak idején, amikor megtörtént az a bizonyos váltás kedvenc újságomnál, nem akartam hitetlen felindulásból úgy hozzászólni a dologhoz, hogy legalább egy esélyt ne adjak az új stábnak, vagyis nektek. Ezért vártam, vártam és türelmesen figyeltem, hogy nektek mit sikerül kihoznotok. Kezdetben — bevallom —

kétkeltem a sikereitekben, de végül a januári szám meggyőzött arról, hogy kellett az a váltás. Az új külső nagyon megnyerő, a képaláírások elférnek, a megjelenés is időben, ráadásul a következő számban újra lesz poszter! Azt hiszem, nem lehet okunk a panaszra, így tényleg csak gratulálni tudok a munkátokhoz! További sok sikert kívánok! Csontii! Ul: Még 1 apróság. Az egyetlen dolog, ami nekem nem tetszett, az értékelés! Na nem a százalékok, hanem a panel...

Vesszük az adást, az értékelőt tényleg újra kell gondolnunk! Az új évezred első számának fogadtatása pedig... — boldogok vagyunk, veletek együtt örülnék!

Hello Sz.JVC.! Nem azért írok, hogy most valami fantasztikusan maradandót alkossak vagy, mert azt szeretném, hogy valaki is elolvassa rajtad kívül a leveleket, hanem azért mert szeretném elmondani a véleményem az 576-ról!

Hallelujah! Végre meghallgattattál! Nem tudom, hogy hogyan de azt hiszem ez az az újság, amire már oly régen vártam. Nem kell itt a sok nyafogás, hogy nem szeretem ezt, nem szeretem azt, nem veszem az újságot, mert új főszerkesztője van a sok „sz@ros” csak veri a nyálát!

Jajaj! Ugye érted csak a második levélírójára aztetted?!

Nekem az első három szám nincs meg a KByte eddig megjelent számaiból és szerintem mindig is ez volt a LEGJOBB újság számomra! Nem fizettem elő soha, mert a posta felénk is igen kellemetlen mellékhatásokkal működik, azt hiszem, nem kell ecsetelnem. Ezért fáj a szívem, amikor ilyen előfizetési akciókat szerveztek, mint például ez a mostani is. Egyszerűen odacoszogok az újságáruhoz és megveszem, ha nem tetszik az „állaga” egyszerűen kicseréltetem vele. Egyébként ezt az egy lapot vásároltam már évek óta és remélem, vásárolhatom még jó sokáig! A CD dolog egy nagy baromság! Van elég CD melléklet, nem kell még egy csak hogy elmondhassátok magatokról, hogy nektek is van ilyen. A Poszter! Nagyon a szívembe markolt, Köszii! Igen, mi is szeretnék, mi is ugyanolyan olvasóitok, sőt azt is meg merem kockáztatni, ugyanolyan előleges olvasóitok vagyunk, mint az előfizetők! Nagyon jó, hogy így gondolkodtok ezekről a dolgokról! A képaláírások adják meg az újság különlegességét! Egyszerűen kellene. Én is az a fajta „állat” vagyok, aki először ezeket olvasgatom, és csak ezután jönnek a cikkek. Ezt is köszi, hogy visszatettétek! Egyébként a januári szám volt az, ami levélírára készített. Régen akartam már, csak valahogy nem jött össze. Szerintem ez az eddigi legjobb szám az 576 tör-

ténelmében. Ehhez sokat hozzátesz a sok jó játék, de igazán ez rajtatok múlik! FNM Rulez! Marad Hú Olvasótok His_Airness

Ez felért egy szerelmes vallomással (a lélek megkapta, mel neki jár), egy kiadós sertécsülök péknémódrababálással (a test sem panaszkodhat tovább), érzem számban egy szivar aromáját — már csak meg kellene mozdulni, és dolgozni tovább!

Szia Sz.JVC.! Nem is tudom hogy kezdjek el egy ilyen levelet, hisz egy ilyen designhoz egy hozzáillő levelet kellene írnom. Ennek folyományaképpen kezdjük tehát először azokkal a dolgokkal, melyek nagyon megnyerték tetszésemet. Háááát, szerintem az újság — hatásszünet — FENOMÉNÁLIS!!! Egyszerűen briliáns, ilyen gondtal, odafigyeléssel, profizmussal megalkotott 576-ot még nem láttam! Szerintem ez nektek véletlenül jött össze, mert ilyen direkt csinálni egyszerűen képtelenség! Először is ott vannak a borítón lévő kis pillanatképek. Ezek hozzák meg először az ember kedvét ahhoz, hogy belelapozzon az újságba. Továbbá nincsenek rajta semmilyen felesleges csicsák, lát-szik rajta, hogy értitek a dolgokat, és szerintem így sokkal szebb és jobb, mint annak előtte! Aztán ott van még a HÍREK megalkotottsága, nagyon fel-dobják az egészet a lap tetején lévő kis alakzatok, illetve a CSEVEGŐ-nél burjánzó kézzel irt levél-darabka, ez jelzi a kötetlen hangulatot. A gamék nevei végre már nem azzal a borzasztó, (műanyag-ízű) betűtípussal vannak odagépelve, hanem sokkal inkább azokkal a csodálatos cirkálmányos betűkkel. Nincs az embernek az az érzése, hogy csak ez az egyféle betűtípusotok van, és hogy csak azért rakták be őket, hogy „azé legyen má” ott valami. A SzösszeNet-ben szintén nincsenek felesleges dolgok, szerintem is elég elválasztani egy vonallal a két ismertetőt, minden elismerésem: stílusos, de mégsem csicsás. Az előző oldal is jó lett, az előzetesek kiforrottabbak, többet is tudtok írni az eljövendő gémekekről, mint a régebbi számokban. Látom többé-kevésbé visszacsépeztétek a képaláírásokat is, melyek most tényleg kezdenek jók lenni, bár csak nagyobb képek alá biggyesz-tettetek be egyet-kettőt, mégis sokkal „öthetvenhatosabb” így az öthéthet, mint ezen apróságok nélkül. Most ki írja őket? Hát, most biztos az a gondolat: „jól tudsz nyalni, haver!”, pedig nem! En egyből beleszerettem az új 576-ba, ahogy megláttam. Biztos vagyok benne, hogy még sokan egyet fognak velem egyetérteni a leveleikben, és meggyőznek titeket arról, hogy nem volt hiába a sok tanácskozás az új design megalkotá-

A ME' NEM TESZTELTE AZ
TÖRLEMEN TET'E HEZ? TA NIN
AVT MI A KEMERMA? NOGE
ME NINCS A CEVILEK

sának céljából.

Dolgozni akarok! Valaki verjen fejbe, vagy kötőzőn le egy vaskos hajókötélem! Székem fölött levitálva nem érem el a billentyűzetet!
Ha ezt így folytatod, elolvadok és egy csészből (vagy felmosó vödörből?) kell szemlélnem, hogyan változik a világ! Kérlek, ne tedd ezt velem, kell, hogy valami rosszat is találj!

De: itt vannak a kis hibáscskák is. (Mert persze semmi sem lehet tökéletes, s a következő pár sorban ezekre a jelenléteken dolgokra szeretném felhívni figyelmeztetést.) Pl. szerintem elég nagy lett az értékelő, tudod, amiben összegyűjték a látottakat, nagyon sok helyet elfoglal, majdnem fél hasábot!!! Biztos nem lenne baj, ha egy kicsit lecsökkentenének a méretét. Az embernek pedig hiányzik a régi értékelőből az a jó kis „summa summarum” rész, mely nagyon feldobta a hangulatot, ha némi humorral is megfűszerezték. Szerintem egy kicsit jóságosabbak voltak a 100alékos megadásánál a cikkek. 92%, 94%, 97%, 98% jó, tudom van az alatt is jócskán, na de 98%?! Annyira nem lehet valami hibátlan!

Köszönöm, hogy megmentettél!
Az értékelő pontszámai: Gyerekek!
Tényleg ne kelljen már minden számban ezzel foglalkoznom! Nem vagyunk Istenek! A pontszámokat nem kellene megváltoztatatlan nyilatkozásként kezelni. Jó, tudom, ezekből lehet következtetni a játék minőségére, hangulatára, de higgyétek el, hogy egy pillanatyra is szubjektív „érzés” tükrökei csupán. Ha nem egyezik a véleményetekkel, nem kell azonnal felzúdulni, hanem magatokban tologassátok a helyére nyugodtan azokat a potmétereket.

Aztán itt van még az a dolog, amit a Bevezetőben tárgyaltál: épp most kezdjük megszokni ezt a jó kis ragasztott formát, a borító is marha jó, kemény, nem gyűrődik olyan könnyen, erre fogjátok magatokat, és bejelentitek, hogy jövő hónaptól szakítotok ezzel az „arculattal”, és visszatértek a jó öreg krammerozott formához. Ezzel nekem nincs semmi bajom, ne érts félre, de hadd világlítsak rá a dolog pár hátulütőjére: itt van pl. a kérdés, hogy a borító megmarad-e keményebbnek, vagy olyan lesz mint a többi oldal; aztán: remélem megmaradtok 100 oldalon, de azt elárlánád, hogyan akartok száz egész oldalt csak úgy ukmukfukk összefűzni? Kicsit nehéz lesz!

Abban a pillanatban, amikor ezeket a sorokat pötyögtetem, még benem is motoszkál a kérdés, hogyan fog bejönni a fűzött formátum 100 oldalon. A nyomdászok (akik mégiscsak a téma avató szakemberei) megnyugtattak, hogy semmi problémát nem fog okozni,

ugyanolyan szépek leszünk. A januári Bevezetőben nem véletlenül beszéltem „vezérlődozát”-ról — ahhoz, hogy most a poszternek örvendhesetek, meg kellett húznunk ezt a lépést. Ha nagyon nem jönne be, (de miért is ne jöjjön!) még mindig visszatérhetünk a fűzött formához, igaz akkor meg a poszter esik ismét áldozatul.

A másik ilyen probléma meg az, hogy az ember ugyebár megkapja a hón áhitott öthéthátját. Ekkor ugyebár egyből nekiesik kiszedni a posztert, de ennek a dolognak is megvan a maga kis rákfenéje: amint az egyszerű olvasó böszön belefog ebbe a nagyon is bonyolult műveletbe, és ne adj Isten véghez is viszi tervét, akkor az újság abban a pillanatban annak rendje, s módja szerint el is kezd lebomlani, más szóval szépen lassan kihullanak a lapok, mert meglazult a „kötés”. Ez volt a legnagyobb sajátossága még anno az 576-nak. Remélem nektek sikerül kiküszöbölnotök ezt a kis hibát. De remélem legalább a design megmarad!!! Ha már ilyen észvesztően (szinte) hibátlanra sikerült, legalább ne csesszék el egy ilyen dologgal. És tuningoljátok is még a motort, hogy még tökéletesebb legyen!
(...) Szia, és jó munkát mindenkierek!
Geronimo
Igy lesz! Míg élünk, tuningolunk és köszönöm a többiek nevében is!

Hi Sz.JVC.! Olvasom a Csevit. Látom, hogy valaki valamelyik számban valamit észrevett, és ez a valami az a valami, hogy valamilyen szakállas valaminek neveztek. Jé nem figyelem nagyon a Csevit. Úgy olvasom a Csevit, mint a kötelező olvasmányt. A Csevi unalmas. ... Eltelik valamennyi hónap. Megjelenik a decemberi szám. Olvasom a Csevit. Valahogyan észreveszem ezt a valakit, aki valamilyen olyasmi valót vesz észre, hogy valakik a valamilyen főszerkesztő valamilyen kritikát írtak az ő valamilyen külsejéről (szerintem nincs valahogyan semmi külső bajod). Észrevettem tehát ezt a levelet. Figyelek a Csevi-re. A Csevi király. Összehasonlítom a valahány hónappal előbbi véleményemmel. A vélemény +-umra változott. Gondolom ez a gondolatom, leírom neked. Elküldöm neked ezt a levelet. Olvasod. Rájöttél, hogy ez a FlaTama(a) baromságot írt. BéB@szod a lomtárba a levelem. Örülök, hogy végre vége! Tuti, hogy igen! Egyébként kicsit késve B.Ü.É./1000-etK. (boldog új évezredet kívánok) Üdv. FlaTama(a)

Mily szavakat eregetsz te a fogaid kerítésén! — de a negatív jóslatok önbeteljesítő hatása most elmaradt. A leveled sem landolt a lomtárban, sőt! Itt szerepel a Csevi-ben! Olvasgasd szeretettel a hátra lévő részeket is.

Eme remek verhetetlen! Esdek: Csevelyt, zeneteget! Szeretem e remek szerzeteseket, melyek szemtelenkegyetlen-verhetetlen ezer féle+hetven+nyegvenettes hetede szerzetet segedelnek eme terepre! Egyetlen egyszer esdeklek Neked, ezek helyett: 576 kell eme nemzetnek! Yes! Remek ezredet: S(i)m(o)n
Bakot ugrottam, amikor elolvastam kecske berkekben verhetetlen versedet! Ne mekegj nekem, mert megrettenek, s elszelelek. Te meg kereshetsz eszedet vesztesen, nem fedelve tetted, mellyel egyetlen főszeridet a Lipót mezőre üztéd...

Hi Sz.JVC!

(...) Amúgy tetszene neked egy Személyi igazolvány rólatok? (kicsit összemixeltem az előzetesek és a bemutatók személyiét) Fejlesztő: 576 team
Kiadó: COMGAME '576' Kft. Web: www.576.hu Minimum: 796 Ft, betűk, számok ismerése Ajánlott: 6999 Ft, számítógépes játékok szeretete
Megjelenés: havonta. Remélem tetszett.
(...) Na, Csá!!! Boldog izé! Vargedol u.i.: (...) Amúgy van valami automata-válaszóprogid, ami visszaírja nekem, hogy: „Leveled megkaptam, kösz! Sz.JVC.” vagy mi? Na csá!
Hát ez aranyos volt! Gyorsválasz-„sablonon” pedig talán nem kellett volna kitérni ország-világ előtt — most törhetem a fejem, egy újabb szövegen.

Dear Sz.JVC.! Már 5 éve veszem 576-ot. Meg kell, hogy mondjam szép időket, akarom mondani szép számokat éltünk meg mi 576 fanok. De egyszer minden elmúlik. Egy kicsit féltem a főszerkesztő váltástól, de őszinte leszek: le a kalappal előtted. Amit Te műveltél az nem semmi! Szinte a sz@rból indultál és a hegytetőn landoltál (jó értelemben). Csak annyit tudok mondani, hogy csak csináld azt amit Te jónak látsz mivel az újság úgy jó ahogy van!!! Az árral sincsen semmi gond, mert a pénzünkért megkapjuk azt, ami jár. A LEGJOBBAT! Más: CD téma. Fölöslegesnek tartom, mert tele lenne sok hülyeséggel. Aki-nek ez kell, az választhat valami másik újságot! További sok sikert kívánok az egész stábnak! Gucco. U: Akiknek valami oknál fogva nem tetszik az 576, azoknak üzenem, hogy szerkeszzen jobbat! (Bár ez elképzelhetetlen! 576 RULEZI!)

Nem én „műveltem”, magam nem tudnám hónapról-hónapra összehozni az 576-ot! Nem győzőm hangsúlyozni, hogy ez egy csapatmunka! Ebben persze az is benne van, hogy egyetlen játékos gyenge muzikája is viheti a többiek győzelmi örömét — de egyre jobbka a fiúk, és egymást biztatva

tolják előre a szekeret. Vége elkezdte ezt érezni Ti is! Üzeneted, kötelességemnek éreztem továbbítani!

Helló Sz.JVC.! Eddig is ez volt a legjobb újság, de ezek a változások, amik lettek, még jobbá tették! Nagyon örültem a képaláírásoknak, de hogy a nem előfizetőknak is lesz poszter, az fantasztikus! Az újság kinézetre is sokkal jobb lett, csak gratulálni tudok! Szerintem már mindenki elismeri, hogy sokkal jobb lett a főszerkesztő. A képaláírások között pedig volt néhány fantasztikus is, majd csak beajóztok! Szóval az újság sokkal jobb, mint volt. Hi, Robi!

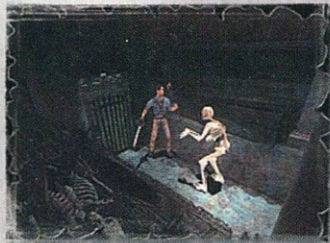
Hello Főszerkesztő Úr! Ezúton szeretném az öcsém és a magam nevében is mélyszéles tiszteletet nyilvánítani az új design miatt. Az öcsém szavaival élve a képaláírások „király, király stb.”. Én csak annyit tennék hozzá, hogy a munkahelyemen egy páran berohantok hozzá, hogy mi a nyavalyán röhögök ennyire hangsúlyosan. Röviden és velősen ennyi, várjuk a folytatást. Tom és Karesz

Hi Sz.JVC.! Hadd gratuláljak! Az új újság utánózhatalan! Van képaláírás (...) és az újság szuper! Amint a kezemből vettem láttam hogy valami történt! Aztán ellapozok a tartalomhoz, és látom, hogy te tényleg túlóráztál! Ahogy végiglapozom az újságot rájövök, hogy ez az évezred 576-a!
Üdv.:BB. (egy másik)

Sza'sz Főszeri! Jó, hogy megrestauráltátok magatokat, de még hogy! Cool lett a borító, a lapok „feltagolása” sem lett rossz (bár az előző sem volt rossz), sőt, egész frankó lett a cím mögött levő kis képsor! A TARTALOM is elég igényes lett! A százalékoló is öltetesen lett megoldva, bár ez nem annyira szép (szerintem). (...) Repdesek az örömtől, hogy visszaadtátok nekünk a hön szeretett képaláírásokat, amelyek elég f@szuál sikeredtek! (...) Asszem más nincs. Ja de: utólag is Boldog Karácsonyt, és BUÉK! -by Diablo-
Hiába töröm a fejem valami álszerény dumán, most nem jut eszembe semmi! Tudnotok kell, hogy dagad a mellem, de a fejem mégis józan, nem szállta meg a dicsőség. Szavaitok a fejlődés újabb állomásának eléréséhez adnak plusz erőt! Köszönöm.

Na! Hát ennyivel kell meglegednetek február havában. Vigyázzatok magatokra, hogy márciusban is itt lehessen mindenki, hogy együtt ünnepelhessük a születésnapom!

Sz.JVC.
szjvc@576.hu



Evil Dead: Hail to the King

Egy újabb horroszisztikus játék fogja felborzolni azok kedélyét, akik odáig vannak egy páncélba bújtatott, karddal hadonászó csontvázért, a reszketős mászkálásért egy piramis-hieroglifákkal díszített sötét alagútjaiban, vagy a halál jeges lehetétét kiparológ kietlen erdőben. Az Evil Dead játék-változata a film történetére épül. A főszereplő Ash, aki már háromszor túlélte az Alvilágról érkezett démonok és zombik pusztítását. A mostani kalandjának központjában újra a Halottak Könyve áll mely pusztítást hoz a világra, ha Ash meg nem állítja. Az Evil Dead az úgynevezett túlélő horror műfajába tartozik, amelyben az abszolút sztar mindenkétséget kizárólag a Resident Evil sorozat. A játék Resident Evil által kitaposott ösvényt fogja követni, például ugyanúgy rögzített kameraállásokból láthatjuk az eseményeket. Az ED elég valószínű, hogy nem fogja a stílust megreformálni, ám félelmetes és néha már háborzongató hangulatával sokak tetszését meg fogja nyerni. További izgalmas dolog, hogy a játékmenetet igencsak véresre és brutálisra készítik, elég ha csak azt említem meg, hogy Ash egyik alapfegyvere a jobb kezéhez rögzített vértől csöpögő láncfűrész lesz, és ez már önmagában is remekül hangzik.

Legend of Blademasters

Ha minden jól megy, igazi csemegére számíthatnak a manga stílusú RPG kedvelői a Legend of the Blademasters személyében. A prógi azonban örvedetes módon nem átal meríteni az európai klasszikusok legsikerültebb megvalósításainak tárházából sem. A módfelett érdekfeszítőnek ígérkező projectet az alábbiakban Troy Dunniway jellemzi, játéktervezői minőségében:

"Nem titok, hogy rengeteg elemet szinte változatlan formában ültettünk át a játékba más programokból, ám elmondható, hogy ezeket sikerrel gyúrtuk össze olyan egészé, mely minden RPG rajongónak könnyen elsajátítható kezelhetőséget, s kihívásokkal teli, minőségi játékélményt biztosít. Harcrendszerünkben lényegesen nagyobb szerephez jut a taktika, s bűszkék vagyunk a mesterséges intelligenciára, valamint az ezen műfajra máig sem jellemző, teljesen 3D-s megvalósításra is." Ilyen szép elmékedéseket már régen hallottunk, ennek megfelelően alig várjuk, hogy megszeretgethessük a kis drágát. Ehe-ehe: kisséééé...☺

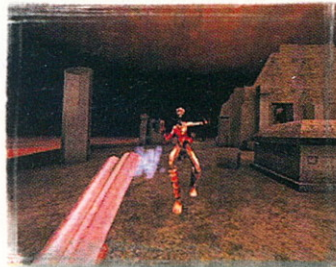


Age Of Sail II

Vérbeli, 3 dimenziós vitorlás hajókkal vívandó tengeri csata programmal örvedeztet meg bennünket a Talonsoft. A fejlesztők nagyon ügyeltek a valósághű környezetre, a szelek, a csaták, ill. a hajók realiztikájára is. Fantasztikus mennyiségű, mintegy 1200 akkurátusan ábrázolt, az 1775- és 1820-as évekből származó csatahajóval találkozhatunk. 11 nemzet valamelyikének hős fiaként indulhatunk majd a 100 leghíresebb angol, és amerikai történelmi ütközet valamelyikébe a Nile-i csatától, a Trafalgar-i ütközetig. A játék készítői úgy tűnik, mindent megettek annak érdekében, hogy nagyokat harapva kóstolhassunk bele az akkori kor hangulatába. A többjátékos módban egyszerre 16-an is játszhatunk majd, és ami különösen biztató, hogy a játék gépigénye igen szerénynek mondható a mai játékok között (Pentium 200, 32 MB RAM, 50 MB szabad terület a winchesteren).

Clive Barkers Undying

Az Electronic Arts igazi, hamisítatlan, vérfagyasztó rettegést ígér nekünk az Undying címet viselő fejlesztés képében. A prógi szellemiségéért az a Clive Barker felelős, aki a tengerentúlon a legnépszerűbb horror írók közé tartozik, s kinek rémlátomásaiba már a filmvászonon is betekintést nyerhetünk a Night Breed, illetve a Hellraiser sorozat képében. Barker ezúttal egy FPS-hez adta nevét, mely már ezen tényálladék révén is az idei év egyik sikervárományosának ígérkezik. Csak izelítől: a cselekmény a 19-edik századi Írországban kapott helyet, noha Barkertől elvárható módon, egyszerre több alternatív valóság is létezik a játék forgatókönyvében. Van itt minden, ami fajsúlyossá teheti a művet: a kelta folklór, s a gótikus millió sötét elemei mellé egy rettentő tudás birtokában lévő dinasztia őrteimes titkaiba s intrikáiba is bepillantást nyerhetünk.



TOPLISTÁK

Angol eladási lista

1. WWTB A Millionaire (Eidos)
2. Champ. Manager 00/01 (Eidos)
3. The Sims (EA)
4. The Sims: Livin it up (EA)
5. C&C: Red Alert 2 (EA)

USA eladási lista

1. The Sims (EA)
2. The Sims: Livin Large (EA)
3. Roller Coaster Tycoon (Hasbro)
4. C&C: Red Alert 2 (EA)
5. Age of Empires II (Microsoft)

Demo letöltési lista

1. Fallout: Tactics (Interplay)
2. Oni (Take 2)
3. Diablo 2 (Havas)
4. Typing of the Dead (Empire)
5. Q3: Team Arena (Activision)

A legnépszerűbb PC-s játékok a Global 100 szavazása alapján

1. Baldurs Gate II (Interplay)
2. Diablo II (Havas)
3. Planescape: Torment (Interplay)
4. Icewind Dale (Interplay)
5. Heroes of Might & Magic III (3DO)
6. Unreal Tournament (GT Interactive)
7. Deus Ex (Eidos)
8. The Longest Journey (Funcom)
9. Age of Empires II (Microsoft)
10. Alpha Centauri/Alien Crossfire (EA)

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



Flash Point



The Green Vapor



After Burner



Eclipse 5000

4999,-



4999,-



The Clown



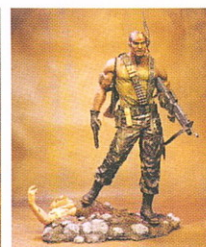
Malebolgia



Medieval Spawn



Spawn 5



Al Simmons



Tiffany



2999,-



Knuckles

Tails

Sonic

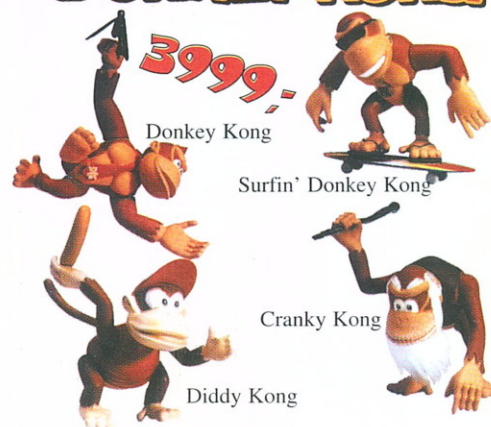


Liquid Snake Revolver Ocelot Psycho Mantis Sniper Wolf

Solid Snake Meryl Silverburgh Vulcan Raven Ninja



3999,-



Donkey Kong

Surfin' Donkey Kong

Cranky Kong

Diddy Kong



3999,-



Abbey Chase

Natalia Kassel

Major Maxim

Sydney Savage



3999,-



Blanka

Cammy

Alex

Vega

Ken

Ryu

Teljes figura választékunkat megtalálod boltjainkban és a www.576.hu honlapunkon.

FREDDY KRUEGER AKCIÓ MÁRCIUS 15-16



3999,- HELYETT 2222,-

FREDDY KRUEGER AKCIÓ! CSAK AKCIÓS SZELVÉNNYEL ÉRVÉNYES!

MOST MÁR **NÉGY** HELYEN TALÁLKOZHATSZ HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL

576^{KByte}

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



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

COLOR
GAME BOY



SEGA™



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



PC
CD
ROM



Dreamcast™



PC
CD
ROM



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



SEGA™



COLOR
GAME BOY



Mammút 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!