

398,-Ft

Számítástechnikai magazin

KByte

X. évfolyam, 10. szám, 1999. október

VALAMI A SZEMNEK:

GP500

PRINCE OF PERSIA 3D

SOUL REAVER

VALAMI AZ AGYNAK:

PANZER GENERAL 3D

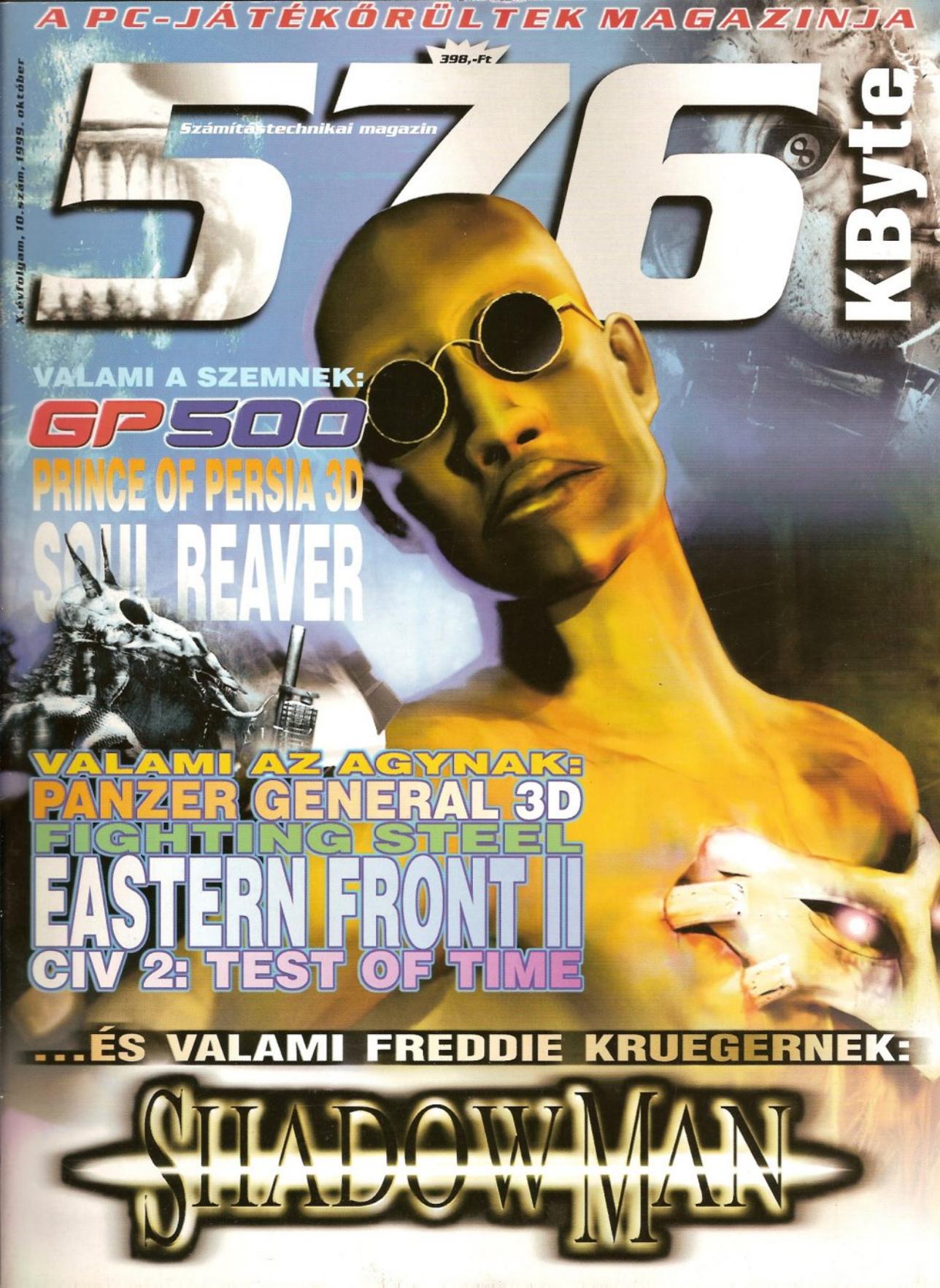
FIGHTING STEEL

EASTERN FRONT II

CIV 2: TEST OF TIME

...ÉS VALAMI FREDDIE KRUEGERNEK:

SHADOWMAN  
SHADOWMAN



# SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D É

## CRASH BANDICOOT

2999,- FT/DB

Jet Board Crash    Komodo Moe    Jet Paek Crash

Coco Bandicoot    Dr. Neo Cortex    Tiny

## CRASH BANDICOOT

2999,- FT/DB

Deep Dive Crash    Dingo Dile    High Flying Crash

Dr. N. Gin    Wave Rider Coco    Dr. N. Tropy

## SPAWN

3999,- FT/DB

Tormentor

Viper King

Mandarin Spawn

Iguantus & Tuskadon

Spawn: The Black Heart

The Necromancer

## DUKE NUKEM

2999,- FT/DB

Pigcop

Battlelord

Duke Nukem

Octabrain

## TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

3999,- FT/DB

Liquid Snake

Revolver Ocelot

Psycho Mantis

Solid Snake

Meryl Silverburgh

Sniper Wolf

Vulcan Raven

Ninja

## TESSA

3999,- FT/DB

Jin Kazama    Nina Williams    Paul Phoenix    Ling Xiaoyu

## TESSA

4999,- FT/DB

Heihachi Mishima

True Ogre

Evil Jin Kazama

Yoshimitsu

## QUAKE

2999,- FT/DB

Major

Athene

Iron Maiden

Tank

# MÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!

## MARIO KART 64

3999,- FT/DB

Bowser Yoshi

Mario

## STAR WARS

### EPISODE I

2999,- FT/DB

THE FORCE IS WITH YOU IN ALL THE STAR WARS FIGURES

1- Battle Droid, 2- Qui-Gon Jinn, 3- Queen Amidala, 4- Darth Maul, 5- Anakin Skywalker, 6- Padmé Naberrie, 7- Jar Jar Binks, 8- Obi-Wan Kenobi

1- Watto, 2- Senator Palpatine, 3- Ric Olie, 4- Darth Sidious, 5- C-3PO

1- Boss Nass, 2- Ki-Adi Mundi, 3- Chancellor Valorum, 4- Mace Windu, 5- Gungano & Pit Droid

## RESIDENT EVIL 2

3999,- FT/DB

Zombie Claire Redfield Licker Leon S. Kennedy

Tyrant/Mr. X William G-4 William G-3

William Birkin & Sherry Ada Wong & Ivy

Hank & Zombie

## THE LEGEND OF ZELDA

### OCARINA OF TIME

4999,- FT/DB

Link Ganon

## SPAWN

3999,- FT/DB

Curse of The Spawn 2 Zeus Hatchet

Jessica Priest & Mr. Obersmith Medusa Raenius

## AUSTIN POWERS

3999,- FT/DB

Austin Powers Dr. Evil Austin Powers Felicity Shagwell

Fat Bastard

## TOMB RAIDER

Lara & Motorbike 3999,-

Lara & Tiger 3999,- Jungle Outfit 5999,- Wetsuit 5999,-

Ami a képes listánkból kimaradt...

1999,- FT/DB

3999,- FT/DB

4999,- FT/DB

2999,- FT/DB

2999,- FT/DB

2999,- FT/DB

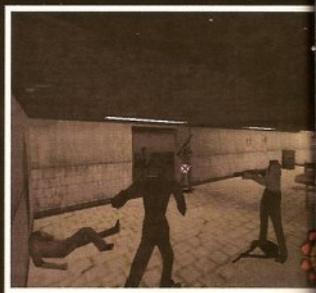
3999,- FT/DB

# tartalom

X. ÉVFOLYAM, 10. SZÁM, 1999. OKTÓBER

## 22 Minden löveg: tűz!

Húzza be mindenki a nyakát, mert a világ valaha volt legnagyobb hajóinak ágyúi dördölnek el a Fighting Steelben, a II. világháború tengeri összecsapásaiban!



## 32 Vitorla balról!

Kalózok, muskéták, fregattok és persze jópár hordó rum. A Cutthroats a 17. századi karibi kalózvilágot varázsolja a monitorokra a Pirates! legjobb hagyományainak alapján.

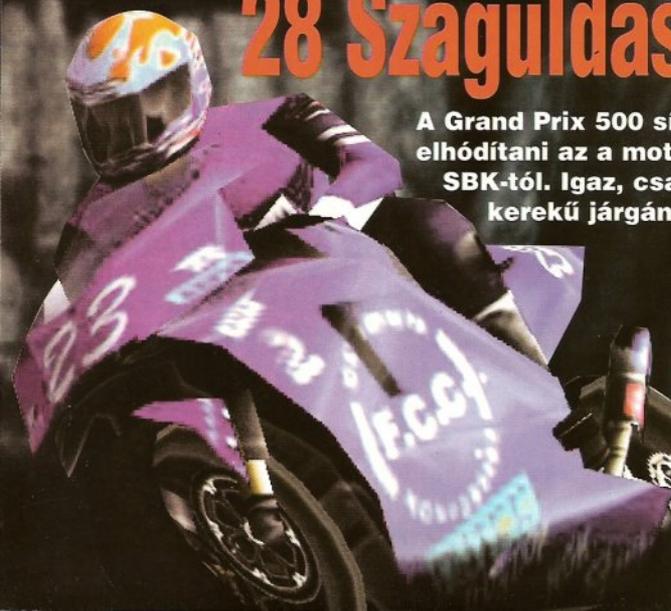


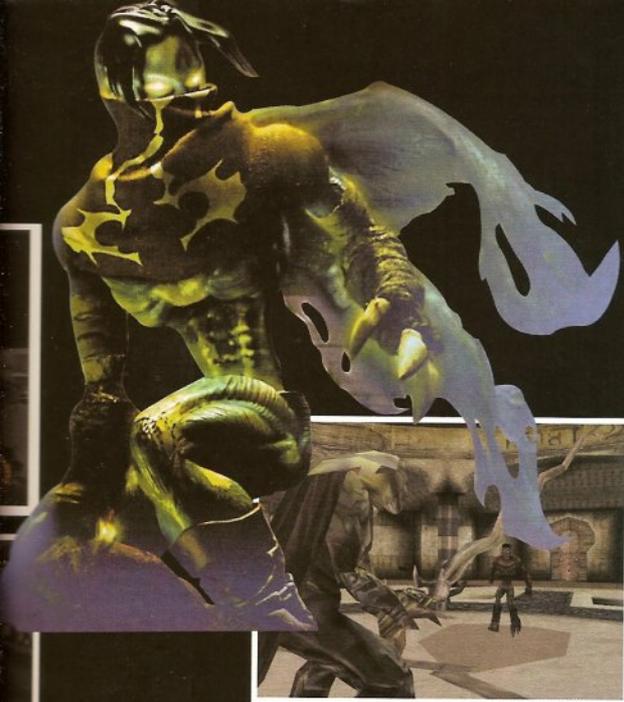
## 26 Új

Mostanában teljebb a jobb Civilization 2-vel is átruccan egy kiadás világába is.

## 28 Száguldás, Honda...

A Grand Prix 500 sívítő motorokkal próbálja elhódítani az a motorversenyek trónját az SBK-tól. Igaz, csak az 500 köbcentis két-kerekű járgányok mezőnyében...





# 10 Horrorshow!

A számítógépes borzongás kedvelői most két kört is futhatnak kedvenc pályájukon, bár a Shadowman vs. Soul Reaver mérkőzésnek az előbbi a favoritja.

## Civilizációk hajnala

an a könyvespolc jobbnál-  
ánzatokkal. Erre az ere-  
uszáj volt kiterjednie, és  
t a sci-fi és a fantasy



<b>HÍREK</b> .....	<b>4</b>
<b>GORKY 17-ELŐZETES</b> .....	<b>6</b>
<b>STAR TREK-ELŐZETES</b> .....	<b>7</b>
<b>PANZER GENERAL 3D</b> .....	<b>8</b>
<b>SHADOW MAN</b> .....	<b>10</b>
<b>EASTERN FRONT II</b> .....	<b>14</b>
<b>PRINCE OF PERSIA 3D</b> .....	<b>18</b>
<b>SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN</b> ..	<b>20</b>
<b>FIGHTING STEEL</b> .....	<b>22</b>
<b>CIVILIZATION II: TEST OF TIME</b> ..	<b>26</b>
<b>GP 500</b> .....	<b>28</b>
<b>GULF WAR</b> .....	<b>30</b>
<b>CUTTHROATS</b> .....	<b>32</b>
<b>EVERQUEST</b> .....	<b>34</b>
<b>FORCE 21</b> .....	<b>36</b>
<b>FLY!</b> .....	<b>38</b>
<b>CINKELT LAPOK</b> .....	<b>40</b>
<b>CSEVEGŐ</b> .....	<b>44</b>

**Laptulajdonos:**

Balogh Zsolt

**Főszerkesztő:**

Kiss László

**Lapterv:**

Molnár Dénes Kovács Ildi

**Nyomdai előkészítés:**

Kismaros Renáta

**Levélágítás:**

Recent Kft

**Nyomás:**

Grafit Pencil Nyomda Budapest

**Kiadja:**

**COMGAME Kft**

1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

**Cím:**

1389 Budapest, Pf. 132.

576kbyte@576.hu

**Terjeszti:**

Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők

**Előfizethető:**

576 KByte (Comgame '576' Kft)

1389 Budapest, Pf. 132.

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármely módon való felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.  
ISSN 0865-8226

Vészelyzet! Nem, nem, rosszul gondoltátok, ha arra gondoltok, hogy Ross doktor és emberszabású emberszabásainak népes kompániájának újabb kalandjai következnek – a segélykiáltás csak annak szólt, hogy T.J. elrabolta a Panzer General 3D-met és teljes illegálitása vonult vele. Szóval T.J. WANTED! (Ha valaki látná esetleg, akkor legyen szíves leadni az 576 Kbyte szerkesztőségében szerény tisztelet- vagy vérdíj fejében. Elve vagy halva, az tulajdonképpen mindegy – de mindenképpen a játékkal együtt!) Ez a gaz manőver persze nem jelentette azt, hogy nem tudtunk volna mivel játszani ebben a hónapban, hiszen két pszichothrillerbe hajló Tomb Raider-utánzat mellett egy rakásnyi remek stratégia is beüzemelésre került. Kettő ráadásul a nosztalgiahullám jegyében: a Civ2-nek új kabátot és új zsebeket varrtak a Microprose-nál, a Cutthroats nevű kalózszoftver pedig szinte megegyezik a nyilván mindenkiben roppant kellemes emlékeket ébresztő Pirates! nevű legendával. Hosszú és álmatlan őszi éjszakákra készüljete...  
Apropó! Tídadidampadidam! Szolgálati közlemény következik: szerkesztőségünk e-mail címei októbertől megváltoztak (ld. feljebb, az impresszumban). Ennyi elég is lesz előjáróban, ugorjunk fejést a játékok e hóra rendelt tengerébe!

## APRÓSÁG

■ Elég nagy divat mostanság a sikereiből számítottóképes játékok megfilmesítése, de a Columbia új szerzeménye azért elég megdöbbentő: ők ugyanis a Xatrix Redneck Rampage című játékából óhajtanak filmet gyártani. Leonard és Bubba tehát nem sokára a filmvászon is folytatja alkoholizáló ámokfutását az USA Arkansas államában leszállt UFO-kra vadászva. A film 2001-re várható, addig meg esetleg reménykedhetünk, hogy a Xatrix új játékát, a Kingpint meg Quentin Tarantino akarja majd celluloidra vinni.

■ Nyilván senkinek sem kell Douglas Adams "Galaxis Útikalauz stopposoknak" c. kis ötrészes "trilógiáját" bemutatni. Adams és Digital Village nevű fejlesztőcége a Stars-hoz Titanic után most egy 3D akciós/kalandjátékot dolgozik, amely az Útikalauzon alapul, és a játékos Arthur Dentet kíséri végig az Univerzumban tett kis körutazásán. A megjelenés 2000 végére várható. Csak semmi páni!

■ További erősítgeti magát az Activision. Legutóbb egy igazán nagy halat sikerült elcsaklania magának. Peter Molyneux (a Populous, a Dungeon Keeper és még sok súlyos büntény elkövetője) a Lionhead következő két játékának kiadására velük szerződött le. A játékok címe még nem ismert, de a Black and White-ből kiindulva nyilván Ballentines és Jack Daniels lesz.

■ Ha már a Dungeon Keeperrel tartottunk: a 2. rész szerzőgárdája némi kiegészítőknél munkálkodik a játékhoz: készül többek között jónéhány új szint, új szörnyekkel, továbbá egy játékszerkesztő is. Az elképzelés nem egy mission disk – a cuccok ugyanúgy ingyenesen letölthetők a Bullfrog site-járól, mint az előző új pályá.

## WARCRAFT III



Talán nem szükséges különösebb kommentár a fenntebb ékeltelenkedő címhez. Ki ne ismerné az előző kettőt, amelyek életet adtak egy új játéktípusnak – mégha ezt a bizonyos stílust szinte kizárólag Command&Conquer-klónként emlegetik. A frankó kis márkanevet már próbálták tovább vinni, de a grafikus kalandjátéknak induló Warcraft Adventures mintegy milliónyi dollár elkültése után a fiók aljába került – annak ellenére, hogy a rajongók zajos tüntetést rendeztek mellette az Interneten. A Blizzardnál szemléletmást még mindig nem bírnak magukkal: ha valaki ugyanis azt hiszi, hogy a trilógia harmadik része is a real time stratégiák népes táborát hivatolt majd egykoron gazdagítani, az milyen téved. A szerzők ugyanis az új alkotást a frappáns "szerepjátékos stratégiai játék" néven emlegetik, ahol sokkal nagyobb szerepet kap a hősselkel történő kalandozás vagy az NPC-ekkel való eszmecsere, mint mondjuk a nyersanyagok bányászata vagy a hatalmas csapasméretű seregek kiépítése. A történetben

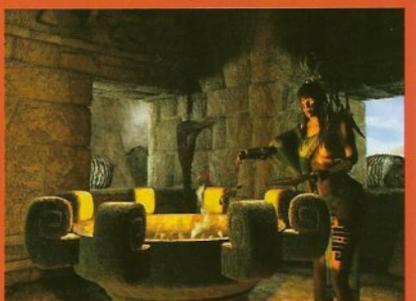


összesen hat faj szerepel. Az első kettő természetesen már ismerős lehet az elődökből, bár az némileg meglepő, hogy az orkok és emberek nem igazán egymást próbálják elverni, sokkal inkább a földjükre támadó démonok hordait. A másik három faj egyelőre még titok, az viszont biztos, hogy mindegyiket tudjuk majd irányítani. Hogy azért RTS-fanok se lázadjanak fel, lesznek azért csapatok, amelyek három kategóriára oszlanak: az elsöbe tartoznak a teljesen mezei csapatok, amelyek azért fajtájuktól függően egy-egy speciális tulajdonsággal fognak bírni; a másodikba a hőscsapatok (amelyek a mezeieket parancsnokolják); a harmadikba pedig a legfontosabb szereplők, a hősök. Utóbbiakból minden oldalnak maximum 6-6 lehet, és pontosan azt csinálják, mint amit a hősök szoktak a frantasy játékokban: tapasztalatot gyűjtenek, szintet ugranak és különleges skilllekre tesznek szert. A játékos otthonában lesz építkezés is (mintegy harmincféle épülettel), továbbá lesz egy fejlődési fa is. A világban a hősökkel ide-oda kalandozva nemcsak csapatokat toborozhatunk, nemcsak mágius tárgyakkal szerelhetjük fel a hőseinket, hanem a hagyományos kutatás mellett az NPC-ktől (vagy akár egy-egy kaland során) új technikákra tehetünk szert. A legmeglepőbb azonnal mindenképpen a látvány lesz, a játékhoz ugyanis egy saját 3D engine-t írtak (bár szoftver renderes üzemmódban is menni fog). A játéknak még nincs várható megjelenési időpontja (egy Blizzard-játéknál egy ilyen dátum egyébként is erős fenntartásokkal kezelendő), de ha további részletek szivárognának ki róla, még mindenképpen visszatérünk rá.

## ATLANTIS II

A Cryo játékprogramjai tulajdonképpen rendszerint nem jelentenek különösebben nagy újdonságot, hiszen már évek óta túlnyomórészt kedvenc stílusukat követik: 3D renderelt kalandjátékokat gyártanak, amelyben a játékos teljes panorámanézetet kap a játéktérről. Témának is leggyakrabban valami mitológiai dolgot választanak, és nem lesz ez másképpen az egyik legnagyobb sikerük, az Atlantis II részében. Ebben egy atlantiszi hőst alakítunk, aki különféle távoli helyekre (szám szerint ötre: Yucatánba, Tibetbe, Ir-

országba, Kínába és Shambalába) utazik. Az utazása során különféle érdekes figurákkal találkozunk (körülbelül 60 lesz belőlük), illetve 18 rejtélyt kell megoldania. A látvány rendszerint mindig kellemes volt a Cryo-játékokban, és erre most még rá is tesznek egy lapáttal: kedvenc grafikus engine-ük ugyanis már 800\*600-as felbontásban tárja a játékos elé a full 3D környezetet, továbbá a szereplők egyéni mimikáival rendelkeznek és természetesen a szinkronnal összhangban beszélnek. A megjelenés az év utolsó negyedében várható.



## B-17

Manapság, amikor minden PC-ben már muszáj ott mosolyognia egy 3D-kártyának, nem különösebben nagy csoda, ha valaki repülőgépszimulátort gyárt. Teli van velük polc, gyakorlatilag a II. világháború összes gépét újra és újra berepülhettük az utóbbi időben. Az már érdekesebb próbálkozás, amikor nem egy vadászgép, hanem egy nehézbombázó a játék főszereplője. A Microprose új játékában ugyanis – többek között – egy B-17 Repülő Erőd fedélzetén találjuk magunkat és az amerikai légi-erő 8. légi hadseregének kötelékében indulunk a frítzek szétbombázására. (Ha valakinek hiányérzete támadna, az természetesen repülhet Mustang, Thunderbolt vagy Lightning vadászgépeken kíséretet, vagy védelmezheti Bf-109, FW-190, Me-262 vagy akár



Me-163 szárnyakon a német légerő.) A B-17 tízfős legénységéből bárkinek a szerepkörébe beugorhatunk a géppuskásoktól kezdve a pilótáig és a bombázótisztig, és ami külön móka, nemcsak szimulátor hanem stratégiai feladatok is várnak henninket: a 26 történelmi hadjárat bevetéseim mi választjuk ki a célpontot, mi választjuk ki a bevetett gépek számát és összetételét, és –



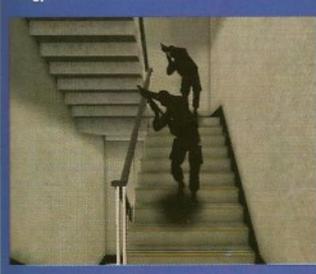
mielőtt elnavigálnánk a lebombázandó céljig – még egy nagyon fontos dolgot: a gép orrát díszítő festést. Első nekifutásra igencsak izgalmasnak hangzik az úgy – további konzekvenciák majd a november közepén esedékes startnál kerülnek levonásra.

# SWAT 3

A kommandós játékok terén mostanában, majdnem ottora a verseny, mint mondjuk a Quake és társai mezonyében: ha egy játékiadó egyáltalán felvesz a repertóriumába akciójátékokat, akkor biztosak lehetünk hogy hamarosan szuperemberek kis csoportja is feltűnik közöttük – legyenek azok a szuperemberek a törvény védelmezői vagy éppen hidegvérű gyilkosok. A Sierra készülő játékában az előbbiekre közé fogunk tartozni, márcsak azért is, mert kedvelt témájuk a Los Angelesi rendőrség különleges akciócsoportja kalandjainak számítógépes játéka való átültetése. Csináltak már belőlük lövöldözős akciójátékokat, a második részben izometrikus nézetű real time stratégia-szerűséget – a mostani verzió leginkább a Hidden & Dangerous, vagy még inkább: a Rainbow Sixet idézi. A játékban egy ötfős SWAT-kommandó parancsnokaként ténykedünk, és a két gyakorló küldetés mellett 18 éles bevetésre vezetjük csapatunkat. A csapatot irányíthatjuk alleszusunkkal, de szükség szerint kétfős osztagokra vagy egyedekre is oszthatjuk. Az embereinknek megadhatunk egy követendő viselkedésmódot (lopakodótól Ramboig), tovább egy nagy



kalap parancs is rendelkezésre áll, amellyel például arra utasíthatjuk őket, hogy fedezzenek bennünket vagy például betörjenek egy ajtót. Minden kommandós rendelkezik egy elsődleges löveggel, továbbá másodlagos kegytárgyakkal (bilincs, gázgránát, ilyesmi). Vérszomjasabb hajlamúak nem fognak örülni, de a Rainbow Sixhez képest nagy eltérés, hogy a SWAT tagjai rendőrök – az alapvető cél nem a teljes lélekszám likvidálása, inkább elfogása (így például a lövegekbe akár gumilövedék is kerülhet). A játék a harmadik részre teljes 3D-be kerül, amelyben hatalmas figurák mozognak a dinamikusan megvilágított, tükröződő felületek előtt – az élethűségére talán valamelyes garancia lehet, hogy az igazi SWAT tagjai nemcsak a fegyverek és az eljárások kapcsán látták el tanácsaikkal a szerzőket, hanem motion captured technológiával róluk készülték a játékosok mozgásait is. Várható megjelenés novemberben.



# NEVERWINTER NIGHTS

Mivel a Diablo csillaga még mindig fényesen ragyog, lassan már nem is múlhat el úgy hónap, hogy be ne essen az ablakon némi hír-morzsa egy-két(száz) fejlesztés alatt álló "real time szerepjátékról". Mostani alanyunk több okból is igen figyelemre méltó. Kezdjük mondjuk a fejlesztővel és a környezettel: az elsőt Bioware-nek hívják, a másodikat pedig Omen 3D engine-nek. Mint ahogy a Baldur's Gate-ben illetve a hamarosan megjelenő Planescape Tormentben is láthatunk, ez egy igencsak ígéretes párosítás! A következő említésre váró név a TSR Hobbies, a Dungeons & Dragons licenc tulajdonosa. Több nevet nem említünk, inkább rátérünk a lényegre. Mint ahogy a Bioware-nél büszkén állítják, a Neverwinter Nights lesz a legelső játék, ami a D&D új, immáron harmadszor módosított szabályzatán alapul. (Ezzel ugyan beljebb nem vagyunk, ugyanis mivel jövő nyáron jelenik meg az első új szabálykönyv, semmit nem lehet tudni róla – de hátha valakit ez boldoggá tesz.) A tények mindössze annyit mondanak, hogy a játékban körülbelül 200 fajta szörny és ugyanennyi varázslat várható, a történet színhelye a Forgotten Re-



alms jól ismert világa, és a single player játékosnak körülbelül 60-100 órányi tiszta játékidőt ígérnek a szerzők. A meglepetések a multiplayer-játékosoknál kezdenek el igazán begyűrűzni, a játékot ugyanis elsősorban erre készítették. Nem is feltétlenül arra, hogy a világ két végén lévő emberke kellemes perceket töltsön egymás békává változtatásával – a legérdekesebb az egészben a játékba épített Solstice Toolset, amelynek segítségével saját világokat hozhat létre, benépesítve őket szörnyekkel, kincsekkel, kastélyokkal, NPC-kkel és egyéb fantasy-kulisszákkal, ahol is saját kalandokat találhat ki (nyilván a többi játékos legnagyobb öröme) – ráadásul a világot bármikor szabadon módosíthatja real time-ban. A dolog tehát úgy fest, hogy a játékkal minden játékos egyből igazi dungeon mesterrel válhat, ráadásul olyan helyen, ahol az összes többi játékos is az! Az elképzelés arra mutat, hogy az egész egy önmagát gerjesztő univerzum keletkezik, amely a játékosok számának függvényében gyakorlatilag végtelen. Ha ez bekövetkezik, akkor nem tudni, hogy a Baldur's Gate 2-t kinek fogja eladni a Bioware – de hogy a Neverwinter Nightsot el fogja, az biztos. Kár, hogy várni kell vele a jövő év második feléig.



# SILENT HUNTER 2

Úgy látszik, az SSI-nál mostanában rámentek egy kicsit a nedves elemre: még alig úsztak ki a nyílt tengerre a csatahajók a Fighting Steelben, máris megint valami hasonló dologban forgatják a fejüket – csak most nem a felszínen, hanem egy szinttel lejjebb. Mint a cím és a sorszám is mutatja, elérkezettnek látták ugyanis az időt, régi nagyszerű játékok modernizálására, amelyben egy tengeralattjáró parancsnoki hidján találja magát a játékos. Az időpont a II. világháború, és a helyszín az Atlanti-óceán, ahol a német U-Boatok farkaskalkái lelkesen vetik magukat a szállítóhajók konvojaira – és némileg kevesebb lelkesedéssel veszik tudomásul, hogy nemcsak virgonc rombolók hajgálják őket mindenféle durrogó eszközzel, hanem a levegőben dühösen



zümögő torpedóvető gépek is. A szokásos küldetések és campaign mellé a játéknak terveznek egy külön Internetes változatát is, amelyben összesen 32 játékos csépelheti egymást lelkesen a víz alatt, a víz felszínén és a víz felett. Megjelenés az év végén.

## APRÓSÁG

■ Hamarosan tovább dől a virtuális fantasy-háború, ugyanis az Origin bejelentette, hogy – az Ultima IX után – jövőre megjelenik az Ultima Online 2 is.

■ Kretén zenék rajongóinak igen kellemes hír, hogy az Interstate 76 fantáziás 182 című viselő folytatásában három még soha ki nem adott Devoszámot is hallhatnak, amelyet a roppant lökött együttes még ugyanabban az évben rögzített. A játékot az Activision egyébként november közepére ígéri.

■ Heroes of Might & Magic-megszállottak elégedettlen vehetik tudomásul, hogy Armageddon's Blade címmel októberben jön a kiegészítő a HOMM3-hoz, benne többek között 2 új hősozattal és 12 szörnyel.

■ A telepek nem telepedtek rá a babérjaira: a Blue Byte bejelentette, hogy Quest of the Amazons címmel egy új kiegészítő érkezik hozzá, továbbá már dolgoznak a negyedik részen is. Az előbbi október, míg az utóbbi a jövő év végére várható.

■ Az őrbeli telepeknek sem kell sokáig szemerködni, mert Alien Crossfire címmel jön a kiegészítő Sid Meier Alpha Centauri-jához új tudományokkal, lítikus kutatásokkal és építmenyekkel, amely az ígéretek szerint majdnem a duplájára terjeszti ki az eredeti játékot. Pedig már az is bőven elég volt...

■ A 3dfx rendszerint eddig mindig két számmal nagyobb Voodoo-t mutatott be a közönségnek, mint amit az a boltokban éppen megvásárolhattott, de most önmagukhoz képest kezdnek lemaradni. A Napalm kőnévvel viselő 4-es sorozat bemutatását idén őszre tervezték, de most már biztos, hogy a jövő év zenéje lesz.

Igen különös dolgot vettek a fejükbe a Metropolis programozói, amikor nekiálltak az évvégi szezon egyik legkellemesebb darabjának ígérkező Gorky 17-nek. Úgy gondolták, hogy összeházasítják három játéktípus legkellemesebb tulajdonságait: a ka-

# GORKY 17



A helyszín ősrégi átokföldje, nagyján hasonlít Budapest egyes részeire

landjátékok izgalmait, az RPG-k karakterfejlesztéssel kapcsolatos kellemességeit és a körökre osztott stratégiai játékok taktikai vonásait. Mindehhez összeszedtek néhány olyan grafikai talentummal megáldott figurát, akik esetleg egy Baldur's Gate-ben is megfelelték volna és kitaláltak egy meglehetősen bizarr játéktörténetet is, amit nevezhetünk sci-finek vagy horrornak, de leginkább mindkettőnek.

A történet 2008-ban kezdődik, amikor a NATO hírszerzői jelentik, hogy az orosz hadsereg megsemmisítette az egyik, Gorky 17 fedőnevű ún. titkos városát. Az egykori Szovjetunió idején ezekben folytak a legtitkosabb katonai kutatások, de az aktuális orosz kormány azt állítja, hogy a vasfüggöny lehulltával kiűrtették a városokat. A következő évben nemzetközi csapatok kutatják át a lerombolt várost, és egy laboratórium nyomaira



Az oroszoknak szemlátomást sikerült kifejlesztenüik a nyolcadik utast



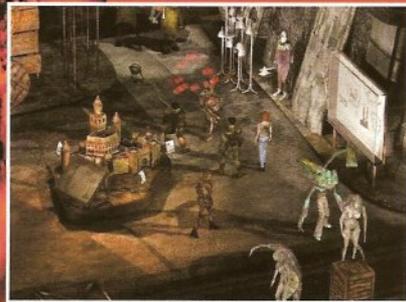
Az inádkozó sáska a neve ellenére sem kedveli telebarátait

bukkannak. Majd valami jóval kellemetlenebbre: elképesztő mutánsok támadnak rájuk, amelyek egyes részei emberiek, a többiek pedig mintha valamilyen állattól vagy rovartól származnának. A média felkapja a hírt, és a NATO nem tehet mást, mint hermetikusan elzárja a várost a külvilágtól, és egy három főből álló akciócsoportot küld a helyszínre a helyzet tisztázása végett.

Igy kezdődik a történet, amelynek kaland szálán végighaladva ki kell derítenünk, hogy mi folyik a Gorky 17-ben és mi áll az események hátterében. A cselekmény kifejlesztésénél elsődleges eszközeink a kalandjátékok szokásos arzenáljából kerülnek ki: tárgyakat találunk/használunk, rejtvényeket oldunk meg

és főleg: a többtucatnyi NPC-vel beszélgetve megpróbálunk minél több információhoz jutni. Mivel "egynehány" különös kreatúra nem nézi különösebben jó szemmel ténykedésünket, utunk során rendszeresen nézeteltérésbe keveredünk. Ilyenkor lép be a képhe a stratégiai és az RPG-rész: a körökre osztott küzdelemben a győzelem záloga, hogy a leghatékonyabb támadást hajtsuk végre, amely természetesen annak a függvénye, hogy milyen fejlettek a karaktereink. Hogy a három játéktípust, hogyan illesztették egymásba, azt jól szemlélteti az alábbi példa. Egy csatában péppé verjük az egyik szörnyet, aki megadja magát és kétségbeesetten könyörög az életéért. Cserébe azt ígéri, hogy leleplezi a lázadók egyik csatornában elrejtett löszerraktárát. Bizonyágképpen odaadja nekünk a kulcsát is. Amikor elfogadjuk és követjük, csapdába vezet bennünket, ahol négy óriási szörny támad ránk minden oldalról...

Mint a képek is mutatják, a grafikai megjelenés is elég kellemesnek ígérkezik. A zoomolható kamera fix nézőpontból mutatja a terepet, de van annyira intelligens, hogy szükség szerint (a játékos például belépett egy épületbe vagy esetleg harc tört ki) a legjobb szögbe váltson. Ennek minden egyes helyszíne egy-egy önálló, előre renderelt 2D háttér, amelyen a 3D figurák mozognak. A szereplők animációjához a csontváz-módszert választották, ami meglehetősen memóriatakarékos megoldás, az így megtakarított helyett viszont megtölthették animációs fázisokkal, hogy minél finomabb legyen a mozgás látványának minősége. A figurák által vetett árnyékokat a valós idejű megvilágítás szolgáltatja, melynek köszönhetően több fényforrás esetén egy-egy figura vagy 3D objektum akár több árnyékot is vehet egyszerre. Igen érdekes effekt a "3D" időjárás is, amely a Robo Rumble című játékban látott módszer erőteljesen továbbfejlesztett változata. (Akinek még nem ment volna teljesen az idegeire a 3D, annak megsgúnánk, hogy természetesen a hanghatások is azok.)



Lovagterem, kissé oda nem illő lakókkal



A harcot persze nem csak a sérüléseket jelző repülő számok jelzik

Az ígéretek és a screenshotok tehát igen kellemesnek tűnnek (sőt, jobbra valóra is válnak, a demo ugyanis már körbepertülte az internetet), ráadásul van egy külön jó hír is a játék kapcsán: a Topware magyarországi disztribútorának információja szerint nemcsak magyar nyelven készíthetővel, hanem teljesen magyar nyelven lesz kapható a hazai boltokban.

## Gorky 17

FEJLESZTŐ: Metropolis

KIADÓ: Topware

WEBSITE: [www.gorky17.com](http://www.gorky17.com)

MEGJELENÉS: '99. november



Star Trek: Voyager - Elite Force

Az a megállapítással talán senki nem fog vitába szállni, hogy a számítógépes játékok között a legnépszerűbb univerzum a Star Wars. A dobogó harmadik fokától és lefelé már lehet vitaközi (bár ott már minek?), de az is vitán felül áll, hogy az ezüstérmét a Star Trek kapná – sőt, ha a játékok számát nézzük, akkor talán még ennél előkelőbb helyezést is sikerülne elcsipelnie. A Paramount filmársaság talán maga sem hitte volna, hogy milyen sikeresorozat vár rájuk, amikor 1966-ban újtáras indították a filmet, ami az elmúlt 33 évben egy virágzó röhögő daganat sebességével kezdett elborjúzni – és ez a folyamat a mai napokban nemhogy lassult volna, de mintha még rátehető volna egy

Activisionra ruházta a Star Trek teljes számítógépes jogait (hogy mennyi időre, az más kérdés), így 2000-től csak az ő kiadásukban jelenhet meg Star Trek-játék. Az Activision maga is egyből három játékot tervez egyszerre, és a még le nem kegyezett licencekből kifolyólag is várható néhány apróság.

Az tehát már most biztos, hogy a jövőben is kedves

játékok lesznek a legkeresettebbek a Star Trek-rangjog.

Az időrendi sorrendre fittyet hányva, kezdjük ST-körutazásunkat az Activision ST: Voyager-sorozatának első várható darabjával, ami az Elite Force alcímet viseli. A játékot egy igen jól hangzó nevi brigád fejlesztés: az a Raven, akinek többek között a

3D akció/kalandjátékot még nem igazán láthattunk Belőlük. Ezen a tarthatatlan állapoton próbál segíteni a Star Trek: The Hidden Evil, amelyen a Star Trek-ügyekben már járatos Presto Studios (ld. ST: The 25th Anniversary) munkálkodik. A történet a Next Generation világán alapul, és tulajdonképpen az utolsó mozifilm, a nálunk is bemutatott Insurrection eseményeinek a folytatása. A történetben egy az Akadémiáról frissen kikerült fiatal tiszt, Sovok zászlós szere-

kategóriába tartozik, és egyaránt iránythatjuk benne a Szövetséget, a klingonokat, a romulánokat és a borgokat is, és attól függően változik a feladat, hogy melyik éppen fajt is irányítjuk. Megépíthetjük és harcba vezethetjük a különböző fajok 30-nál is több űrhajóját, amelyek között megtalálható a teherhajótól és az építőhajótól kezdve a foton-torpedókkal felszerelt cirkálóig és csatahajóig egy rakás ST-hajó, köztük természetesen az Enterprise is. A hadműveleteken kívül



Star Trek: The Hidden Evil

úrálomásokat építhetünk, továbbá új kiegészítő felszereléseket is kutathatunk. A faza történet köré épülő 26 küldetés egyikeben másikában akár harminc hajóból álló flottát is tartozhat a parancsnokságunk alá. A játék gépeinek modellezéséhez a készítők ugyanazokat a modelleket használták, mint a filmtrükkökhöz, így tehát gyakorlatilag teljes "élethűség" várható (azt persze nyilván mondani sem kell, hogy ehhez viszont kell 3D-kártya), mint ahogy az átkötő videókban is csupa ismerős alak jelenik meg.

Az Interplay hamarosan megjelenő Klingon Academy és a Starfleet Command című művei mellett a Star Trek-univerzum tehát ezzel a három eltérő kategóriájú Activision játékkal bővül, bár kövte hiszen, hogy itt abba is hagyják. Az idő pedig majd valószínűleg eldönti, hogy jót tett-e a Star Trek-játékoknak, hogy egyetlen kézbe kerültek a számítógépes licencjogok.

# STAR TREK-LÖKET

lapjával. Az eredeti óta három további önálló sorozat is született (Star Trek: The Next Generation, Star Trek: Deep Space Nine és Star Trek: Voyager), amelyek részét most már lassan elérik a 100-as álmhatárt. Emellett az egyszerű Star Trek-rangjog még kapott 9 egész estét betöltő mozifilmet is, ha esetleg hiányérzete támadt volna.

Egy ilyen luti név licencére természetesen a számítógépes játékipar óriási is éhes cápa-ként rontottak rá. Természetesen a Paramount licencjogaival sáfarkodó Viacom legnagyobb öröme, amely sajátos üzletpolitikával hol ennek, hol annak a kiadónak adott korlátozott jogokat valamelyik sorozatra vagy nagyjelre, ami azt idézte elő, hogy gyakorlatilag már nincs is olyan jelentősebb kiadó, aki ne adott volna ki ilyen-olyan minőségű Star Trek-játékot. A helyzet mostanában azonban tisztázódni fog, a Viacom ugyanis tavaly egy exkluzív szerződéssel az

Hewlett-Packard-tól. A névből már lehet következtetni arra, hogy az akciójátékok kedvelőinek fog tölte felcsillámi a szemük, ha másért nem hát azért, mert a látványért a Raven kétféle "munkaeszköz": a Quake-motor lesz a felület (abból is a Q3-Arenaé.) A játékos ebben nem a parancsnok szerepében találja magát, hanem egy elit kommandóegység zászlósaként lényekedik. Az egységnek természetesen az a feladata, hogy a maga kis eszközeivel megoldja azokat a problémás helyzeteket, amellyel a Voyager űrhajó küldetése során szembekerül. Az eszközök természetesen a sorozatban látott cuccok, és fegyverekből várhatóan nyolc darab lesz a játékban, ami a Voyager fedélzetén kezdődik, de lesznek klingon és borg hajókban zajló küldetések is. A tüzérség természetesen fontos momentum egy FPS-ben, de lévén egységéről szó, néha jobb eredményeket hozhat, ha nem tesszük ki veszteségeket a csapat tagjait, azaz a lopkodó stílust is muszáj lesz használni. Nyilván a konkurens Half-Life-ből származó ötlet, hogy a kommandó többi tagjával is tudunk majd kommunikálni, illetve talán lesz egy olyan lehetőség is, hogy szöveges parancsokat is elfogadjunk. A Q3-motorból már nyilvánvaló lehet, hogy az Elite Force a jövő zenéje: megjelenése a jövő év őszén várható.

Sokféle Star Trek-játék látott már napvilágot a flippertől kezdve a szimulátorig, de iga-

pét fogjuk alakítani. Az első feladata az, hogy segítsen Picard kapitányknak a Ba'ku bolygón talált idegen romokat felderíteni. A felderítés a phaserrel, tricorderrel és a Kommunikátorból. Az utóbbival terülj majd a kapcsolatot Picarddal: a tulajdonképpen

összefüggő történet tíz küldetésre tagolható, és minden egyes feladat előtt részletes eligazítást kapunk a feladatokról. A játékmenet leginkább a Resident Evil-féle játékok stílusát fogja követni: egyrészt végézzük a kalandozók szokásos dolgait (feltedezzük a terepet, tárgyakat gyűjtünk és használunk, valamint a többi szereplővel kommunikálunk), másrészt bőven akad olyan helyzet, amikor a phaserrel lövöldözve kell rendet raknunk a ránk vagy akár a békés bolygókra támadó különféle lények között. A megjelenítést egy vegyes 2D/3D megoldásokra épülő grafikai engine támogatja: a helyszínek háttérre előre rendelt 2D, amelyeken poligonokból álló 3D szereplők mozognak. A játék tehát támogatja majd a 3D-kártyákat, de szoftver renderrel is elkétyeg egy P200-as gépen.

A harmadik Activision-ST-játékra a Freespace és az űrhajó szimulátorok kedvelői fognak epedő pillantásokat vetni, a Next Generationre épülő Star Trek: Armada ugyanis ebbe a



Star Trek: Armada



Star Trek: Armada



Star Trek: Voyager - Elite Force

"Hát már semmi se szent??" – efféle ingerült gondolatok motoszkáltak a fejemben, mikor először megpillantottam a Panzer General harmadik részét. Már a program neve is baljós dolgokat sugallt: Panzer General 3D Assault. (Hangsúly a "3D"-n.) No, nem mintha olyan borzasztóak lettek volna a kiszívargott screenshottok, csak épp ehhez a műfajhoz (értsd: tili-toli, körökre osztott stratégia) kevésbé illik a teljes 3D-s megjelenítés. Legalábbis szerintem. Először, s mindenek fölött, nehezen átláthatóvá teszi a csatateret, ami egy vérbeli stratégiai játéknál nem kifejezett előny. Emellett semmi olyan pluszt nem tesz hozzá a program hangulatához, mely indokolná a megnövekedett gépigényt – tehát jogosnak tűnt a megérzés, hogy az SSI galád módon beállt a sorba, s az egyre egészségtelebber méreteket öltő 3D-mizériát meglovagolva óhajt új híveket szerezni a Panzer-sorozatnak. Üzletpolitikának ugyan nem rossz, ám az én konzervatív szívemnek felért egy tördőféssel.

Ennyi fanyalgás után úgy tűnhet, hogy a PG3DA-t (ej, be szép cím...) a futottak még kategóriába soroltam. Mit tagadjam, az első pár percben felettébb kritikus szemléltet azokat a fránya poligonokat: valahogy nem akart bejönni az a homályos táj és a kartondoboz-városok. Egy biztos: aki Dungeon Keeper- vagy Populous-szintű vizuális orgiára számít, az csatlakozni fog. A régi motorosokon kívül ugyanis az SSI grafikusai is ismeretlen tájakra tévedtek, s ez néhol



Szeruszta, Cruiser tank, én vagyok a 88 mm-es légvédelmi üteg. Ezt a támadás-dolgot tényleg komolyan gondoltad?



Hahh, mocskos ghurka, szóval bántod a szegény kis felderítőmet? Na várj csak, mindjárt befut északra az a rohamlóveg...

meg is látszik művükön. Aztán lassacskán hozzászoktam e – Panzer Generalhoz méltatlan – perspektívához, s elkezdtem magát a játékot költeni. Jelentem aláasan: határozottan kellemesre sikeredett.

## VAN ÚJ A NAP ALATT

Az SSI ezúttal nem csak a régi, felülnézeti perspektívával szakított, hanem az eddigi Generalok irányításával és szabályaival is. Alighanem az a cél lebegett a hiénalukú managerek szeme előtt, hogy egy egyszerűbb, a szélesebb rétegek számára vonzó rendszert csináljanak. Példának okáért a szokásos, "pontért egységet" szisztema végleg a süllyesztöbe került: minden ütközet előtt meghatározott számú egységet és parancsnokot pakolha-

ponton túl már csak gyengébb minőségű felszereléssel tölthetjük le hadainkat. Ez a gyalogság illetve légvédelem esetében nem sok gondot okoz, ám a légierőnél illetve harcoksnál igen hűsbavágó probléma lehet. Franciaország és Anglia elfoglalására például csak egy, azaz egy darab Me-109-est kapunk, a többi vadászpilótánk legfeljebb Me-110-el próbálkozhat. A téma ismerőinek fölösleges is lenne bizonygatnom, hogy ez miféle problémákhoz vezethet r a tömegesen előrajzó Spitfire-ek gyűrűjében.

leges képességeket. Ez akár 7-8 akciót is jelenthet, amihez legalább ennyire tapasztalt parancsnok is kell – tehát egy-egy veterán egység valóban aranyat ér. A már emlegetett különleges képességek szintén megérnek egy misét, feltűnésük nem csak színesebbé, hanem összetettebbé és realisabbá is tette a játékot. E különleges képességek függnek a parancsnok személyétől és az általa irányított egység típusától is, használatuk általában egy akcióba kerül. A választék finoman szólva is óriási: az orvtáma-

# ÚJJÁSZÜLETÉS

# PANZER GENERAL ASSAULT

tunk dicső seregünkbe. Nem tévedés: teljesen mindegy, hogy az adott csapat Panzer II-esekből, Tigrisekből vagy pedig Stukákóbból áll – a pontokkal együtt a számolgotatás is a kukába került. Hogy ez jó avagy sem, ki-ki döntse el maga. Egyrészt nem kell az elavult egységek újrafegyverzésével túl sokat bíbelődnünk, s a sereg összeállítását is küldetésről-küldetésre, teljesen szabadon variálhatjuk. Ugyanakkor viszont a People's Generalban remekül bevált "sok lúd dísznót győz" taktika már nem igazán kivitelezhető, s ezzel sok kombinációs lehetőség is kiesett. Emellett az egységekre sem kell annyira vigyázni,

mint az eddigi részekben, hisz a felszabadult helyre azonnal berendelhetjük a következő csapatot. A probléma ott kezdődik, hogy minden egységből csak egy meghatározott mennyiség áll rendelkezésünkre, így egy bizonyos

Új elem, hogy minden egységhez tartozik egy parancsnok is, aki együtt fejlődik (s időnként hal) az alá rendelt egységgel. E parancsnokokat a küldetések után kapott előléptetés-pontok szétosztogatásával fejleszthetjük, az igazán kellemes dolgok úgy öt plectsni-től felfelé jönnek. Az, hogy egy jó parancsnok irányítása alatt álló egységek sokkal éléképesebbek, az eddigi Generalokra is igaz volt. A PG3DA-ban azonban ez sokkal (de sokkal de sokkal) markánsabban előjön – a parancsnok személye gyakran többet számít, mint az általa irányított egység típusa. Először is a parancsnok szintjétől függ, hogy az adott csapat hány akciót hajthat végre az adott körben. Az egységeknél csak a maximális tüzelés illetve mozgás-parancsnok mennyisége van megadva, ezek nemegyszer jócskán meghaladják egy kezdő parancsnok képességeit. Egy PzIV-es például egy körben akár ötször (!) is támadhat, eztán mozoghat és használhat külön-

dástól az álcázáson át egészen a le-rohanásig van itt minden. Az eddig leírtak alapján gondolom mindenki hatalmas kedvet érez ahhoz, hogy seregét teleszórja a lehető legkeményebb parancsnokokkal – azonban ennek meg van a maga hátulütője. Ezek az úriemberek is foglalják a helyet seregünkben, egy igazán kemény parancsnok akár három (!) egységnyi helyet is elfoglal. Hát tessék, lehet kombinálni... Egységük pusztulásakor a parancsnok eltűnhet, illetve meghalhat: az előbbi esetben a következő ütközetben ismét bevezethető, az utóbbihoz pedig aligha szükséges kommentár.



Dicső hadaim épp egy vídám londoni kirándulásra készülnek

## HADJÁRATOK ÉS EGYSÉGEK

Ami az előbbieket illeti, ezekből igen jól el van látva a program, négy hosszú és négy rövidebb hadjárat várja a vállalkozó szellemű tábornokokat. A legérdekesebbnek ezúttal is a Franciaországból induló hadjárat ígérkezik, itt Rommel apó személyében kell a jenkit megrendszabályozni – a végső cél ezúttal is egy vídám, washingtoni túra nyélbeütése. A hadjáratok egyébként NAGYON széles szórást mutatnak a nehézséget

Az egységek egymáshoz viszonyított erőssége alaposan megváltozott a Panzer General 2 óta. Az alkotók érezhetően egy szintre szándékoztak hozni a különböző fegyvernemeket, s ez többekévé sikerült is nekik. A harccsók még mindig uralják a sík területeket, mi több, immár városi harcokban is egész jól használhatók. Amennyiben a támadás elrendelésekor egy gyalogos egység tartozkodik dell lánctalpasaink mellett, a megtámadott ellenfél (a gyalogsági támogatás miatt) nem kapja meg a terepből adódó jutalmakat. A

nélkül az esélytelenek nyugalmával bottladozhatunk végig a városok és utak környékén beásott gyalogosok között. Általánosságban elmondható, hogy a PG3DA-ban nincs felesleges, vagy használhatatlan fegyvernem: minden egységnek megvan a maga szerepe, s egy komoly seregből egyik típus sem hiányozhat teljesen.

### KORREKT DARAB

Az első pillanatok sokkjától eltekintve tökéletesen meg vagyok elégedve

Az irányítás szintén kellemesre sikeredett, bár némely opció (például az egységek listája) igen körülményesen csatlakozik csak elő. A főhadiszállás-képernyő kusza kavalkádjá egyébként a mai napig ideges szájrángásra készlet, szívesen látnám a vétkes kisujját valamelyik SSI-brosszra mellékkletként.

A neze viszont egész egyszerűen zseniális. Ennyire hangulatos és legfőképp kellemes katonai indulókat rég hallottam, ajánlom őket minden vajt-fülű figyelmébe. Tán csak a Panzerlied lide, a Halál 50 órájából megismert taktusait hiányoltam – hiába, a political correctness ismét kiütéssel győzött a korbúség felett.

Egy szó, mint száz: a PG3DA (közönet néked, óh, clipboard!) nagyon kellemes kis játék. Illetve nem is annyira kicsi, hisz a nyolc hadjáraton felül még jópár önálló küldetés is várja a nagyérdeműt. Ezek egy része ugyan a tapasztaltabb stratégiák számára semmilyen kihívást nem jelent, ám a többivel hosszú hónapokat át el lehet szórakozni. Külön dicsőret illeti a játék alkotóit, amiért nem elégedtek meg a leves felmelegítésével – a parancsnokok, különleges utasítások és

# PG3D



"Régi mániám, tankkal végigmenni Hollandián..."



Íme a főhadiszállás: Nem túl szép, de legalább áttekinthetően

illetően: az olaszok elleni hadjárat például nevelésesen egyszerű, ám a Kesselring vezette csaták egyenesen rémálomba illőek. Ez utóbbiban már az első ütközet ötödik körében akkora szövetséges ellentámadás törött képen, hogy csak néhány meglepett pislogásra futotta hadvezéri géniuszomból. Szóval kihívás, az van. Muszkák viszont nincsenek, ami azért igen nagy udvariartlanság az SSI részéről. Azt megértem, hogy az orosz szoftverpiac kevésbé jelentős, mint a germán vagy angol-szász, de azért nem kellett volna a II. világháború legvéresebb hadszínteréről teljesen elfeledkezni. Ejnye.

állandó le és fölpackolás rengeteg akciót elvisz, így nem árt a tűzér-parancsnokokat állandóan fejleszteni. A légvédelemre nagyjából ugyanezek igazak, akárcsak a páncéltörő lövegekre – különösen a németek számára nélkülözhetetlen e két fegyvernem. Az egységek megnövekedett hatótávja és ütőereje miatt a pontos felderítés értéke is megnőtt, e

gyalogos egységek amúgy is határozottan halandóbbak lettek, ami elsősorban a légierő és a tüzérség erősödésének tudható be. Ez utóbbiak már többször, körönként akár háromszor is képesek tüzelni – tehát nincs az a beásott gyalogos egység, mely a megfelelő támogatás nélkül akár egyetlen körre is fel bírna tartani egy erősebb támadó-éket. Ugyanakkor az

a PG3DA-val. A grafika ugyebár olyan, amilyen – meglehetősen szokatlan, közelről nézve nem is túl pofás, ám a célnak végső soron megfelel. Jömagam eddig tán három alkalommal váltottam perspektívát, ami szerény véleményem szerint két dologra utal: a) előzetes aggodalmaim ellenére a játékért tökéletesen átlátható, b) tök főlősleges volt ezzel a 3D-s izével szórakozni. Az egyetlen zavaró momentum az volt, hogy a csukaszürke uniformisban feszítő német egységek hajlamosak elveszni a városban – ez London bekerítésénél például roppant idegesítő volt.

utánpótlás megváriásával új ízeket is belecsempésztek e méltán legendás sorozat legújabb részébe. Hozsanna nékik.

T.J.



Ez a páncéltörő löveg már tudja, hogy nem jó Stuka alatt lakni

**Panzer General 3D**

FEJLESZTŐ: SSI

KIADÓ: Mindscape

WEBSITE: [www.ssionline.com](http://www.ssionline.com)

MEGJELENÉS: október

**Ketjere**

Minimum: PII-233, 64MB RAM, 3D-kártya  
Ajánlott: PIII-300  
3D-gyorsító: D3D, 3Dfx

Multiplayer: modem, soros, LAN, Internet

**Küicsin/belbecs**

Látványosság	■■■■
Játszhatóság	■■■■
Szavatosság	■■■■
Zenebona	■■■■

**Summa summarum**

Szép is, jó is – de miért akartak belőle Populous-3-at csinálni?

**végítélet**

**90%**

**A** kérdés örök: vajon mi vár ránk a halál után? Hát egy biztos: ha a Shadow Manben látható Halálmezsgye, akkor én még nagyon sokáig szeretnék élni... A Shadow Man egy horror játék, méghozzá nem is akármilyen. Nem is annyira a szó szerinti patakokban folyó vértől, a zombiktól, és az alvilági démonoktól lúdbőrözik a játékos háta, ha-

nek, hogy az erő, amit keres, létezik, de csak az úgynevezett Sötét Lelkekben. Légio megkéri Jacket: csatlakozzon hozzá, és segítsen felépíteni egy menedékhelyet a túlvilágon, ahol a hozzájuk hasonló lelkek egyesíthetnék erőiket. Ennek központjában a holtak lelkei hajtánák az ördögi gépezetet, melyet az Armageddon katonáit előállítanak. Légio szavait

hallgatva Jack lelkesen átlépi a halál küszöbét... Miután végignéztük a jelenetet, ugrunk időben és térben, s immár napjainkban járunk, egy New Orleans háztömb egyik szegényes lakásában. Mama Nettie – a voodoo papnő, aki az Árnyak Maszkját Mike mellé operálta – egy különös álmot lát. A profetikus látomás szerint az Apokalipszist őt sorozatgyilkos hozza el. Itt az idő, hogy Shadow Man átkeljen a túlsó oldalra, és elmenjen oda, ahová az örült és aberrált

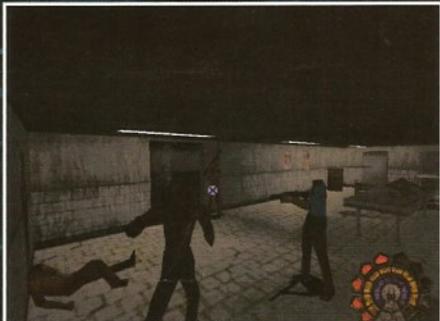
gyilkosok lelkei távoznak. Össze kell gyűjtenie a Sötét Lelkeket, még mielőtt Légio egyesítene őket.

A Sötét Lelkek (kivéve azt az ötöt, melyek a Való Világban szabadon garázdálkodnak) az ún. Govikba vannak bezárva. A Govik úgy néznek ki, mint holmi nyársra húzott szívek. Csakis a Shadow Man tudja felnyitni őket, s ő is csak

akkor, ha birtokában van a Sötét Erőinek. Ez utóbbi azért lényeges, mert néhány Govi a Való Világban található, és amíg nappal van, addig Mike nem tud Shadow Manné változni...

## SHADOW MAN KÉPESSÉGEI

A Shadow Man kitűnő példa arra, miként kell egy Tomb Raider-szerű játékot



A börtön ablakába soha nem sül be a nap, és elég nagy fejtetlenség is uralkodik

nem attól a leírhatatlan atmoszférától, ami az egész játékot körülengi – főként a féltelmes hangzású zenékre, és még inkább a körültekintően kiagyalt történetre célzok. Szerintem a Tomb Raider óta nem készült ennyire eredeti és izgalmas 3D akciójáték.

A képregény biznisszben is érdekelt Acclaim hivatásos írókra bízta a történet megformálását. A sztori először comics-formában elevenedett meg és a sorozat első hat részét dolgozták fel a játékban. A történet kicsit hasonlít a Turokhoz, már amennyiben itt is egy másik világból érkeznek a betolakodók, akikkel szemben meg kell védenünk a Földet. A másik világot ezúttal úgy hívják: Halálmezsgye. Minden lélek a Halálmezsgyére távozik, miután a Való Világban már nincs több dolga. Egyetlen kivételtől van csupán, aki szabadon közeledhet az élők és a holtak birodalma között: a Shadow Man. Ha leszáll az éj, a



A Lakberendezős Gyilkos egyik szolid kis tárlata

# "BALJÓS ÁRNYAK"

Shadow Man halhatatlan voodoo harcosává válik. A jelenlegi Shadow Mant Michael Leblanc hívják az ő történetét ismerhetjük meg a játékban.

Mint tudjuk, a világegyetem valamikor mostanában esedékes: már csak a kérdéses, hogy miként fog ez bekövetkezni. A Shadow Man meséje szerint természetfeletti erő hozza el az Apokalipszist, mely már sok évvel ezelőtt megkezdte az előkészületeket. A játék indításakor a múlt századi Londonba kerülünk, pontosabban a város csatornarendszerébe. Hasfelmentő Jack a kudarcát elemzi a rejtékhelyén: nem sikerült megtalálnia az emberi lélek közel fogható megtestesülését, melynek elvételével saját halhatatlanságát biztosíthatta volna. Elkeseredésében már az öngyilkosságot fontolgatja, amikor váratlanul megjelenik nála valaki. "Légio a nevem: mert sokan vagyunk" – mutatkozik be egy bibliai idézettel az ismeretlen, majd elmondja Jack-

# SHADOW MAN

nem túl bonyolult feladatokkal izgalmasá tenni. Nincsenek "lehetetlen küldetés" szintű feladatok, melyeknél minden ugrást milliméterre pontosan ki kell számítani, s a viszonylag gyenge ellenfelek miatt a küzdelmek sem jelentenek különösebb kihívást – gyakorlatilag nem is lehet meghalni. A kulcszó a kutatás. Óriási helyszíneket kell átfésülnünk, méghezza nem is egyszerű. A pályák nem egymás után következnek, és a felszedhető voodoo tárgyakkal és tetoválásokkal újabb helyek válnak elérhetővé.

Meglepő módon a kutatás egyáltalán nem válik unalmassá. Jómagam nem voltam rest több mint 20 órát ráfordítani (ez tiszta játékidőt jelent), hogy végül megtaláljam mind a 120 Govit. A pályatervezésnek köszönhetően nehezen lehet megenni a dolgot, és még nehezebben lehet elakadni. Ha látunk egy megoldhatatlannak tűnő akadályt, nem esünk kétségbe: tudjuk, hogy oda majd később kell visszatérni. Ha például azt tapasztaljuk, hogy egy helyszínen már csak egy Govi hiányzik, és ott van egy lávalöveg, akkor nyilvánvaló, hogy oda majd akkor kell menni, amikor már tudunk a lábában úszkálni.

Mike mozgásszabadsága Larához hasonlítható, sőt bizonyos tekintetben még túl is tesz rajta. Ilyen például, hogy ő külön tudja használni a jobb és a bal kezét. A két kezéhez tartozik egy-egy billentyű:

ezekkel válogathatunk a tárgylistán belül, illetve a kiválasztott tárgyakat ezekkel használhatjuk. Ennek köszönhetően két különböző fegyverrel is gyilkolhatunk egyszerre, s azt is megtehetjük, hogy akár mászás közben elővegyük a pisztolyunkat. Egyre kell nagyon vigyázni: ha meg akarunk szabadkódni valahol, legalább az egyik kezünknek szabadnak kell lennie! (Ha kötélen mászunk, akkor viszont mindkét kezünkre szükség van.) Újabb remek megoldás a játékban, hogy az ellenfeleket be lehet fogni, s ilyenkor a nézet és az irányítás a célponthoz igazodik.

A fegyverhasználaton kívül Mike a mászásnál is tud valami újat: ha mászunk valahol, nemcsak fel tudjuk húzni magunkat, de el is lehet rugaszkodni. Emberünk megtámasztja magát a lábával, és ha az ugrás gombját nyomjuk, elrúgja magát a falfőt.

A tennivalók amúgy elég tradicionálisak: futkosni, mászni, ugrálni, kötőböket tologatni, kapcsolókat működtetni, ajtókat kinyitni. Az előrejutás az összes gyűjtött Sötét Lelkekhez kapcsolódik. A Halálmészegye egyes szakaszait bizonyos koporsó-játók kötik össze, melyeket Shadow Man sötét erejével lehet herobbantani (az előttük található "kilincseket" használva). Mike sötét erejének a növekedését egy tízes skálán mutatja a program, s ennek megfelelően szintekre vannak osztályozva az ajtók. A sötét erő a begyűjtött lelkek számának arányában növekszik, magyarul: az első szint eléréséhez elég egy Govit feltérni, a többi fokozathoz viszont egyre több szükséges.

Nagyon tetszett, hogy a pályák kiépítése nem labirintus-rendszerű, aminek köszönhetően nem kell a többkilométernyi úthálózatot a fejünkben tartanunk, vagy bonyolult térképeket böngészni. Majdnem minden egyes mellékküldetés vissza van hurkolva a fő útvonalhoz, s tulajdonképpen egyetlen útból áll a Halálmészegye, melyről elágazások vezetnek az egyes helyszínekhez. Ennek az elrendezésnek köszönhetően a játékhöz mellékeléppont egyszerű térképet is el lehet igazítani.

## NAGY UTAZÁS

A történet kezdetén a Való Világból, egy louisianai mocsaras vidékről indulunk. Bayou Paradiseben található az a templom, ahol Nettie-től megkapjuk az alapvető tárgyainkat: a mindkét világban

használható pisztolyunkat, és az "ötlevélünket", egy Teddy macit. Hogy miért pont egy Teddy maci lehet utazni a világok között, az egy hosszabb történet. Mike Luke nevű kistestvérének a játékáról van szó, mely egykori tulajdonosa révén (és persze Nettie praktikáinak köszönhetően) mágiusok kapcsolata vált a két világ között. A játékban egyébként nem csupán a két világ között képez átjárót: lerövidítendő a gyaloglást a főbb helyszínek között teleporthatunk vele.

A túlvilágra átélve Mike halhatatlan harcossá válik – halhatatlan, hiszen már halott. A játékban ez annyit jelent: a program nem számol életeket, s nincs halálozás. Ha sérülünk, akkor fogy az energiánk, ha pedig ez nullára redukálódik, az adott pályarész bejáratához kerülünk vissza. Ez a játékmenet nagyon hozzájárul az élvezetességhez: nem kell újra és újra likvidálnunk minden zombit, csak meg kell keresniük, hol hagyjuk abba. Igaz, az elenségeket újratermelőnek, de csak akkor, ha egy másik helyszínről térünk vissza. Amíg nem hagyjuk

el az adott helyszín határait, a végtelenségig kuthatunk úgy, hogy akár egy teremtet lélekkel nem találkoznak. Hogy ne lépjünk át véletlenül egy más helyszínre, a nagyobb pályarészek között hiadok jelzik a határt.

Az energiánk csak ritkán fog teljesen elfogyni: kis adagfelfrissítéssel ugyanis mindig szinten tarthatjuk. Elég a mindenütt feltehető agyagedényeket szétörni, melyekben gyakran energia rejtőzik, nem beszélve arról, hogy a porhüvelyűktől megszabadított démonok erejét is magunkba szívhatjuk. (Amikor néhány találat után összegörnyednek, azonnal ki kell végezni őket, különben új erőre kapnak.) Ezen felül még arra is van mód, hogy a máximális életerőnköt növeljük. Ehhez az ún. Cadeaux-kat kell gyűjtenünk apró mágius edényeket, melyek tartalmát Loának lehet áldozni. Az is

lábókból és vérel átitatott műtőkből áll. Miközben barangolunk a bizzar környezetben, diszkrét muzika szól: mintha valaki egy zenebottot nyitott volna fel. A halk csilingelésbe időnként teli torokból belekapog valaki, s mindezt a vidámság szöges ellentétben áll az időnként felharsanó, velőtrázó sikolyokkal, és egyéb borzalmas zajokkal. Az alkotók finoman, művészi módon hatnak a pszichónkra így a látványt, mint a zenét tekintve. Nagyon nyomasztó például az is, amikor a londoni földalati

szakszálát vizsgáljuk át. Has-



Kutyát a motróba csak párázzal és szájszékkel szabad vinni – különben Shadow Man felvívóidőzi szegény négylábúakat



Lelkes fogadóbiztoság a túlvilági vasútvállomáson – vajon hányas lábuk lehet?

tenség oldalait az Élet Templomában találjuk. Áldozatot bemutatásához 100 ilyen edényre van szükség. Az életerőnkön kívüli persze fontos tényező a varázserőnk is, melyet koponyák felvételével regenerálhatunk – ezek szintén az agyagedényekből kerülnek elő. A varázserő a voodoo varázstárgyak működtetéséhez szükséges.

## A CSELEKMÉNY ZANZÁSÍTVÁ

A Shadow Man szerintem az egyik legjobban megszerkesztett játék. Nincsenek homályos pontok, mindvégig tisztában vagyunk vele, mit és miért te-

felmetsző Jack utódját földözve csatornavízben úszkálunk, veszett kutyákkal vereksznünk, s közben mintha valahonnan fentről szűrődne be a zene: a Holdfény szonáta dallamait hallani.

A grafika nagyon ász. Főként akkor tűnik ki a program tudása, amikor szabadban gyalogolunk. Hihetetlen távolságban rajzolja ki a gép a tájat, amit már rögtön a játék elején megtapasztalhatunk. Legjobb még egy pernyi gyölgöfira van a templom, amikor már megtaláltuk a tavolban a tornyát – gyakorlatilag alig van ködösítés.

A helyszínek tehát állati klasszák, ráadásul nagyon jól illeszkednek a logikusan felépített sztorinhoz. A sorozatgyilkosok közül három például börtönben



Ilyen bájos arcok készülnek az Ázium boszorkánykonyháiban

van, minek köszönhetően az egyik világi helyszínen egy börtönlázadás zajlik. S micsoda vértgyszóttó látnyvaról ott élénk! Tudni kell, hogy a Gyikkirály néven emlegetett eszelős gyilkos démoni erővel robbantja szét az áldozatait fejét. A látványt csak fokozza, amikor az éj beköszöntével a fejeten rabok és örök zombikká változnak, és puskákkal és gép-pisztolyokkal lövöldöznek ránk. A Lakberendező Gyilkosnak is van egyfajta stílusa: öt egy dűlédző bérházban kell keresniük, s a nevét onnan kapta, hogy "ziléses" szétárgyakként elszáradt telmeket állít ki az otthonában. Nála a sötétség még felviselhetetlenebb, mivel infra-szemével közlekedik.

## AJÁNLÓ

A játékban olyan helyszíneket járhatunk be, mintha valakinek egy rémálomába tennék látogatást. A kedvencem például a "jászóház", mely koszos cel-

Lidérces hangulat, brilliás játémenet, 30-40 órnyi kihívás: több se kell egy jó horror-játékhoz. Esti mesének ideális a Shadow Man – feltéve, ha alvász helyetti játékkal kívánjuk eltölteni az éjszakáinkat. Amint már említettük, egy eléggé egyszerű, ámde használható kérképet mellékeltek a játékhoz, mely nagyságrendileg eligazítást nyújt, mit hol kell keresni. Csupán két ajtó hiányzik a térképről.

## TÁRGYAK

**Teddy Bear:** a macsó a helyszínek közti utazáshoz szükséges. Már a játék elején megkapjuk Nettie-től.  
**The Prophecy (les cartes):** az előző Shadow Man hátrahagyott egy könyvet, melyet az egyik túlvilági

**Flashlight:** az elemlámpa nem egy nélkülözhetetlen tárgy, bár praktikusabb, mint fáklyával világítani.  
**Jack's Journal:** Haszelmetsző Jack naplója értékes információkat rejt. A "szőnyermelő motor" leállításához szükséges kódokat találhatjuk benne (géptermek szerinti felbontásban).  
**Retractor:** Az Ázium katedrálisából öt mágiikus kúrtó vezet a Való Világ sorozatgyilkosaihoz, de ezek közül három nem működik. Az aktiválásukhoz van szükségünk a három retractorra.  
**Prism:** Az Ázium, pontosabban az ott lévő motor négy géptermé közül háromhoz csak a Való Világból lehet eljutni a három utolsó gyilkos kinyírása után.

## EVILÁGI FEGYVEREK

**Handgun:** Mike alapfegyvere, mely a Való Világban sima löfőgyverként funkcionál, míg a Halálmezsgyén az ellenségek lelkeit lehet vele elszívni.

**Shotgun:** Mike két shotgunt is talál a Való Világban – kár, hogy csak kevés patron fér a zsebébe.  
**MP-909:** "csinos" kis géppisztoly, melyhez 9mm-es löszert kell gyűjtenünk.



Abból a kék pixelből a cőkereszt közepén egy Nővér akar kikerekedni



A kotrechben lévő óvít kicsit körülmenyes volt megközelíteni



Átmentünk Quake-nézetbe, ami ugyan nem sokat ér, de Batman túlvilági reinkarnációját ellen kimondottan jól jön

ösvényen találunk. Benne tarokk kártya-szerű lapok mondják el az apokalipszisról szóló jóvondolást.

**Polone:** ez egy karperec, melynek segítségével képesek leszünk felmászni a vérzuhatokon.

**La lune, le soleil, la lame:** ebből a három tárgyból az ún. Eclipse tört lehet összerakni, ami egy különleges rituáléhoz szükséges. Ezzel világos nappal sötétséget lehet varázsolni. A Való Világban van szükség rá, mivel arra nincs idő, hogy Mike megvárja az éjszakát. Ha megvannak mindhárom "alkatrész", Nettie végzi el a szertartást – hozzá kell tehát elvinni őket.

**Engineer's Key:** az Ázium gépezeteit működteti ez a kulcs – többnyire ajtók nyitásához szükséges.

**Key Card:** feltehetően egy ör felejtette ott (a kezével együtt) ez a kulcskártyát a börtön egyik leolvásójában – értelemszerűen a börtön egy-egy szektorának a biztonsági rácsait nyithatjuk fel vele.

**Accumulator:** akkumulátorból több is van; a "ját-szóház" vitrinjeit lehet nyitni velük.

Az ún. lélekkapukat nyithatjuk fel a prizmmal, amiket a bűnözőktől vehetünk el: a kapuk előtti fény sugarába kell illeszteniünk őket.

**Book of Shadows:** ez a könyv az emines játékosok jutalma, a poénját inkább nem lövöm le. A tízes szintű ajtó mögött található, azaz mind a 120 Sötét Lelket be kell gyűjteni a felvételéhez.

## TETOVÁLÁSOK

A mágius tetoválásokat a túlvilági templomokban égethetjük Shadow Man testére. Három van belőlük.

**Toucher:** segítségével a forró tárgyak megfoghatóvá válnak, vagyis el lehet tolni az izzó blokkokat, vagy megkapaszkodhatunk a tűzes peremeken.

**Marcher:** a birtokában Shadow Man képes lesz izzó köveken gyalogolni.

**Nager:** ezzel Shadow Man teljesen "lúzbiztos" s, s egy llyennel akár a lávafolyamokban is megmártózhathat.

**0-9-SMG:** még nagyobb tűzerőjű 9mm-es géppisztoly – ha mindkét géppisztoly nálunk van, dupla annyi löszert tarthatunk magunknál.

## VOODOO FEGYVEREK

**Shadowgun:** Shadow Man alapfegyvere két szempontból is előnyösebb, mint a többi voodoo hákuszpáncs. A varázstárgyához varázserő is szükséges, másrészt a varázslatok megsemmisítik az ellenfelek léteeréjét is. A Shadowgun ezen kívül nélkülözhetetlen azoknál az ellenfeleknél, melyeket halhatatlan Sötét Lelkek bitrolnak: a többi eszközzel csak meggyengíteni tudjuk az ilyen szörnyeket.

**Asson:** halálfejes voodoo csörgő, mellyel tízes lövedékeket generálhatunk.  
**Baton:** ezzel a mágius törrel szintén tüzet varázsolhatunk, de van egy sokkal fontosabb funkciója. Több helyen találhatunk fénylő oltárokat a Baton ábrájával, melyeket telepörtként használhatunk. Mindegyik oltárnak van egy párja, s egy közlekedhetünk közöttük, ha a tört a fény sugarába tartjuk.

**Flambeau:** ezt az eszközt is kétféleképpen lehet használni; egyrészt fáklyaként világíthatunk vele, másrészt gyújtogatáshoz is alkalmas: ahol tűz szimulomot látunk a falakon, ajtórákát égethetünk ki.

**Marteau:** ez az első olyan tárgy, amit hiába keresünk a térképen. Valami okból lemaradt egy hetes

ajtó, ami egyébként ugyanazon a tájon található, mint a többi azonos szintű ajtó. A mögötte rejtőző Marteau – azon kívül, hogy egy támadó varázslathoz jó – a Rada Dobok megszálltatásához szükséges. A dobólással a bedeszkázott ajtórákát szabadíthatjuk

meg a mágius pecsételtől. Bár a legtöbb ször az így feltárt helyeken csak Cadeaux-kat találunk, néhány Sötét Lélek is csak ekképp közelíthet meg.

**Calabash:** ez a tárgy is hiányzik a térképről. A Vér Templomában kell keresni. A bejárat után (ahol a maci megjelenik) a két magasban lévő, leereszthető szobor közül a jobb oldalhoz kell felmászni. A szobor mögötti úton a "lítése" platformig kell haladni, amivel egy ajtóhoz emelhetjük fel magunkat. Egy jókora helyiségbe lyukadunk ki, benne rengeteg olyan kölappal, amin a Calabash szimbóluma látható. Menjünk tovább a zöld járaton a kilences szintű ajtóig. Mögötte van a Calabash, amivel aztán robbantani lehet. Különös tekintettel robbantgassuk az olyan kölappokat, amiket az imént említettük.

**Sisigne:** hathatós pajzs, ami bármilyen támadást kivéd. Igencsak "zabálja" a varázserőket, úgyhogy én például nem nagyon használtam.

**Violator:** ez a pengéket kilövő fegyver nem is annyira voodoo fegyver, de mivel az Ázium egyik szobájában lehet felvenni, mégis itt soroltam fel. A megszerzéséhez akkumulátorokat kell gyűjtenünk...

## TITKOK

A Secrets menüben titkos helyek felfedezése után olyan "jüpe" dolgok jelennek meg, mint a szereplő átváltoztatása egy kuttyára, vagy a nagy fej mód. A "titkos helyek" alatt körülmenyesen megközelíthető pályaszakaszokat kell érteni, amelyek elérése annyi nem fontos a végjátás szempontjából.

V.Z.

## Shadowman

FEJLESZTŐ: Acclaim Studios
KIADÓ: Acclaim
WEBSITE: <a href="http://www.acclaim.net">www.acclaim.net</a>
MEGJELENÉS: megjelent
<b>Ketgere</b>
Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: P-III 300, 64MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, D3D
Multiplayer: -

## Külsőin/belbecs

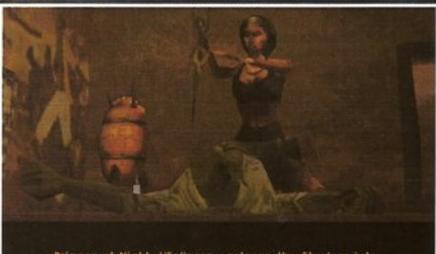
Látványosság	★★★★★
Játszhatóság	★★★★★
Szavathatóság	★★★★★
Zenebona	★★★★★

## Summa summarum

Rendkívül "bajos" pszicho-horror, ráadásul még akciójátéknak sem utolsó

## végítélet

# 92%



Tök jó kis szertartás: Nettie egy tört vég hősünk mellkasába, amittel aztán sötétség jön. Talán egyszerűbb lett volna a villanykapcsoló használata

# 500MHz Hordozható ERŐMŰ

A világ  
legerősebb  
gépe!

Elképesztő kiépítettségű  
gép kiváló 14.1" TFT  
színes kijelzővel,  
8MB videó és masszív  
128MB rendszer-  
memóriával, gyors  
10.1GB merev-  
lemez kapacitással,  
32<sup>MAX</sup> CD-ROM-mal,  
Intel® Celeron 500MHz  
processzorral és DVD vagy  
CD-író beépítési  
lehetőséggel.



Made in Germany

## 509.900 Ft

### GERICOM Overdose 2

- 14.1" TFT (1024x768) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 500MHz
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 6.4GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 32<sup>MAX</sup> sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI RAGE LT PRO AGP videokártya 8MB
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- DVD/CD író, dupla akku opcióval
- Celeron 333-500MHz processzorral
- 316mm x 216mm x 38.5mm, 2.7kg, metál színben

### GERICOM Overdose Polo

- 12.1" TFT (800x600) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 466MHz
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 6.4GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 32<sup>MAX</sup> sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI RAGE LT PRO AGP videokártya 4MB
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- DVD/CD író, dupla akku opcióval
- Celeron 333-500MHz processzorral
- 280mm x 240mm x 39.5mm, 2.1kg, metál színben

### GERICOM Overdose Polo

- 12.1" CCS (800x600) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 466MHz
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 6.4GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 32<sup>MAX</sup> sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI RAGE LT PRO AGP videokártya 4MB
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- DVD/CD író, dupla akku opcióval
- Celeron 333-500MHz processzorral
- 280mm x 240mm x 39.5mm, 2.1kg, metál színben

Nettó ár: 489.900 Ft

Nettó ár: 379.900 Ft

Nettó ár: 299.900 Ft

CompuGroup Budapest VII. Rózsa utca 35.  
351-7447, 351-7448, elias@compugroup.hu  
CompuGroup Budapest XIV. Nagy Lajos kir. 113.  
220-5286, 220-5289, gaalk@compugroup.hu  
CompuGroup Szeged Móra u. 38.  
62/442-217, szeged@compugroup.hu  
CompuGroup Debrecen, Bercsényi u. 7.  
52/322-999, debrecen@compugroup.hu  
CompuGroup Nyíregyháza, Géza u. 9.  
30/9657-82630/9533-823, nyiregyhaza@compugroup.hu  
CompuGroup Pécs, Király u. 76. Átr.űh.  
72/213-411, pecs@compugroup.hu

CompuGroup Szombathely, Kossuth Lajos 19.  
94/340-842, szombathely@compugroup.hu  
CompuGroup Győr, Nagy Imre u. 8.  
96/415-434, gyor@compugroup.hu  
CompuGroup Székesfehérvár, Zsolt u. 35.  
22/320-105, vigvari@mail.alba.hu  
CompuGroup Sopron, Újteleki u. 1-5.  
99/334-278, sopron@compugroup.hu  
Mo-Ro Szekszárd, Széchenyi u.  
74/319-663, szekszard@compugroup.hu  
Spéci Budapest XIV. Bánki Donát 62.  
220-05-90, spec@speci.hu

ACOMP PEST1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.  
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648  
ACOMP BUDA1125 Budapest, Királyhágó utca 2.  
Tel./Fax: 356-6790, 212-8963  
ACOMP PÓLUS 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.  
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092  
ANSAN COMPUTER1119 Budapest, Bárfai u. 24.  
Tel: 464-7110, 464-7111 Fax: 206-7420 ansan@ansan.hu  
ANSAN COMPUTER5600 Békéscsaba, Temető sor 8.  
Tel: 06-30-9-553-269 Fax: 06-66-430-755 www.ansan.hu  
ANSAN COMPUTER9700 Szombathely, Kötő u. 12.  
Tel/Fax: 06-94-312-333 szombathely@ansan.hu

A Talonsoft nevét nyilván nem kell bemutatni a háborús stratégiai játékok szerelmeseinek, hiszen már jónéhány éve hosszú, tömött sorokban nyomják sajátos stílusú, közköze osztozt cuccaikat a szobagerások legnagyobb örömeire. Ha jól emlékszem, a Battleground Ardenne című kis mókájukkal ők csinálták az első, kimondottan Windowsra gyártott háborús játékot. Később ez a sorozat végeláthatatlan aradtát változott a II. világháború, az amerikai polgárháború és a napóleoni háborúk különféle epizódjaiból. Szó se róla, a maguk idején az első elég kellemes kis szórakozást nyújtottak a rászorulóknak, de azért idővel az ember már kezdett megcsömörölni tőlük: egyrészt a különböző fázisokkal szétszabdalt játékmenet kissé körülményessé tette őket, másrészt már a maga idején is kissé szegényes grafika is elég régejtéköt csinált belőlük – és amikor már a tizenötödik Battleground Akármi jelent meg, ami gyakorlatilag mege-

retin túl a játék legnagyobb erőnye az élet-hűség: a térképeket a német és orosz parancsnokok által használt 1:50.000 léptékű térképek alapján tervezték (a jó öreg hatszög körülbelül 250 méternek felelnek meg); gyakorlatilag a keleti fronton bevett fegyverek közül az összes megtalálható, valóságos paraméterekkel és természetesen azokban az időszakokban, amelyekben rendszerben álltak, sőt ugyanabban a szervezeti felépítésben, mint eredetileg (egy motorizált zászlóalj összetétele például az adott nemzet adott időszakban létező felépítésének hű mása). Szóval az egész kivételnek csak tapsolni lehet, mert elképesztő, hogy milyen precíz kutatómunka fekszik benne. Mindehhez jön a játékmenet néhány sajátos vonása. A történet nagy vonalakban a kategória szokásos hagyományain alapul: minden egyes csapathoz hozzá van rendelve egy bizonyos számú – fontosságától függő – győzelmi pont (VP), amelyet elpusztításukkor bezsebelhünk; továbbá vannak bizonyos kulcspozíciók, amelyeket egy-egy ütközetben el kell foglalni vagy meg kell tartani. Ezek után jönnek a kavarások. Teljesen logikusan van néhány olyan küldetés típus (például az áttörések), ahol tulajdonképpen nem az a legfőbb cél, hogy az adott számú körben minél több ellenséges egységet elimináljunk,

nek az úgymond magasabb egységeket valamennyire együtt mozgátni. Minden magasabb egységhez (zászlóalj-, ezred- és így tovább) tartozik egy-egy parancsnokság (HQ), amely egyrészt utánpótlást oszt az alárendelt egységeknek, másrészt újra szervezi a szétverteket. Ha egy egység a HQ-ja hatótávolságán kívül van, akkor nem kap löszert, Disrupted állapotban nem mozoghat az ellenfél felé, amíg újat nem szervezik – szóval a harcmezőn valamely fegyelem uralkodik.

Az Eastern Front II tartalmazza egyrészt a teljes első részt, a mission disket, továbbá még az egészet ki is bővítették néhány dologgal. Az újdonságok közül az első szembetűnő dolog, hogy a felszín típusok kibővültek. Mivel – ha jól számolom – 33 különböző típus

veremenként ismerteti is őket. Szereplők: németek, lengyelek, szovjetek, finnek, románok (a tengely és a szövetségesek oldalán külön-külön), olaszok, szlovákok. Természetesen magyarok is szerepelnek a játékokban: van Csaba felderítő, Toldi és Turán könnyű harckocsik, Zrinyi rohamlővegek, satöbbi. Lusta voltam leszámolni, de lehet olyan 1.500 különböző típus (magyarból a parancsnokokon kívül olyan 70). Szóval



"Hovod in Russia" – na, az egy érdekes kanyar

gyezett a többivel, még a legfanatikusabb stratégák is kezdtek csúnyán forgatni a szemüket. Talán már a Talonsoftnál is rájötték, hogy ráfér némi modernizálás az engine-re, amelynek első eredménye az Operational Art of War, majd az Eastern Front lett.

## FRONTÁTVONULÁS

Az Eastern Frontot és a hozzá kiadott mission disket volt szerencsém nekem tesztelni 98/10. számunkban, és meglehetősen elképedtem tőle. Tulajdonképpen arra a sémára alapult, mint amit a Panzer General tett népszerűvé – csak ahhoz képest egy kicsit nagy volt. NAGYON nagy. Pedig tulajdonképpen egy számmal kisebbnek kellett volna lennie, kámbé "akkorának", mint a Panzer General 2: míg a PG1-ben hadászati szinten (hadsergecsoportokat irányítva) működtünk, addig itt csak harcászati (zászlóalj-, ezred-, dandár-, hadosztály- vagy hadtestparancsnokként). Az egy más kérdés, hogy itt a zászlóalj szintjén irányítunk annyi csapatot, mint a Panzerekben – a tíz bonyolultsági fok legkeményebbikében már 750 (igen: HÉTSZÁZÖTVEN!) egységnyi is több csapatot kommandírozhat mindenki, aki végérvényesen megőrült és mindenképpen a számítógép előtt akar végelgyengülésben meghalni. Az egészen az a legjobb, hogy a játék jóval bonyolultabb, mint a Panzer, de mégis sikerült egy viszonylag egyszerű játékmenetet, és a hozzáillő kezelőfelületet kialakítani. Első látásra az alatt sorjázó ikonerdő és a felül terpeszkedő pull down menühegyek ugyan kicsit ijesztőnek hatnak, de tulajdonképpen az egész kezelés az egyszerű alapul, esősebb napokon meg néha nyomkodni kell a Ctrl-t is. Elképesztő mé-

## KELETEN A HELYZET VÁL

# EASTERN FRONT



Apró gondok akadnak, de a gyorshadtest gyorsan nyomul előre Ukrajnában

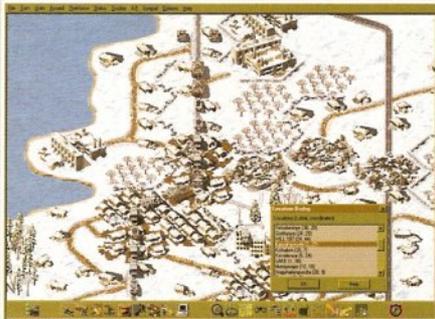
sokkal inkább az, hogy a területen minél több csapattal áttörjünk. Ilyen esetekben van egy-két kilépési pozíció a térkép "túloldalán" (rendszerint utakon), amely kezdetben nulla VP-t ér, de annál nagyobb lesz az értéke, minél több csapatunk kilépett rajta (vagyis áttört). Virgoncabb parancsnokok szomorúan fogják tapasztalni, hogy nem lehet (vagyis inkább nem igazán ajánlatos) lekötöztetni a kényükre-kedvükre ide-oda száguldozni a csapatokkal: kénytelenek lesz-

nek megkímélni az olvasót a felsorolástól. Az újdonságok a különböző teherbírási hidak, a városok beépítettségére és a köfalakra. Hogy új csapattípus van-e, azt sajnos nem tudom megmondani. Ennek igen egyszerű a magyarázata: mint már utaltam rá, gyakorlatilag az első részben az a mission CD-n minden egység szerepelt, ami csak a keleti fronton felbukkant bármelyik hadviselő színeiben. A kézikönyv szép sorban, országoként, időrendben és fegy-

érhető okokból nem tudom, hogy az előzőekhez képest van-e új csapat (a readme-ben egyébként is fel vannak sorolva) – az viszont biztos, hogy a műszakiknak most van pár új parancsuk (aknákat szednek, továbbá lerombolhatnak egy köfalat vagy hidat). Légi egységből szintén van új: az előző Eastern Frontokban kizárólag Stukák és Sturmovíkok szerepeltek, mintegy repülő tüzérségként (így működtek, mint az indirekt módon tüzelő



Ma rossz napja lesz ennek az Irvánnak: négy egység rohamozza meg



"Kapolnasnyeken" német harcocsioszlop halad át. Balra a Velencei Lake

ágyúink). Fenti két jeles versenyző most is megvan (különböző típusváltozatokban), továbbá kiegészül a létszám meg az egyes nemzeteknél rendszerben álló pár csata- és vadászbombázó repülőgéppel (4-8 típus országonként) – a használatuk viszont változóan. Egyébként ha ebben az impozáns játékban van egy kis hiányosság, akkor az a légi-erő alkalmazása: még mindig kizárólag tűz-séggként üzemel, elfogó vadász bevetést még mindig nem lehet repülni.

**SCENARIÓK**

Na igen, a küldetések elég vidám részei a játéknak. A CD-n megtalálható a gyakorló miszlik mellett az első rész és a mission

összes campaignje mellett még kapunk egy pár újat is. A hadjáratok között megtalálható a keleti front összes nagyobb szabású hadművelete 1939-45 között (lengyel hadjárat, szovjet- finn téli hadjárat, Barbarossa-hadművelet, Sztálingrád, Kursz – egyzóval minden). Van egy kellemes meglepi is, amit úgy hívnak "Honved in Russia". Ebben a '41-ben Ukrajnába kiküldött magyar gyorshadtest egyik parancsnokaként fogunk ténykedni. A legjobb az egészben az, hogy ugyebár campaignnél kiválaszthatunk egy arcképet is magunknak – a magyar hadműveletnél nemcsak hogy magyar tisztak fotói közül választhatunk, hanem magyar neveket is kínál fel a játék! Hát ez igen korrek. (Az más kérdés, hogy rendszerint ne a fotóhoz tartozó nevet kapjuk – de ne legyünk maximalisták...)

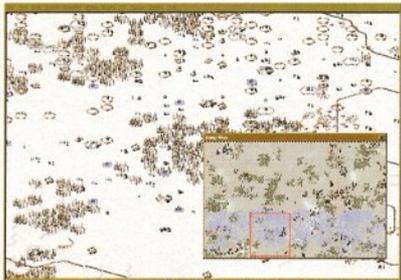
Az Eastern Front családjának jellegzetessége a két különböző típusú campaign: a dinamikus és a linkelt (vagyis statikus). A hasonló típusú játékokban inkább az utóbbi stílus lehet szerencsénk: a hadművelet küldetéseit fix sorrendben követik egymást, történelmileg valóságú térképeken, és a győzelem szintje befolyásolhatja a következő küldetést – a parancsnoki szint, a szervezeti felépítés és a játékos által vezetett oldal viszont fix, nem lehet választani. A dinamikus hadjáratok viszont véletlenszerűen generáltak, bármelyik oldallal játszhatunk bármelyik parancsnoki szinten, és a standard egységeink is fejlődhetnek a hadjárat során. Ennek a stílusnak külön sajátossága, hogy kiválaszthatunk egy vezért is, tetszés szerinti fotóval, aki – rendszerint egy dzsipen – fel-alá bók-lászhat a harcmezőn, javítva a csapatok morálját és támadási hatékonyságát, jóval nagyobb mértékben, mint a NQ-k. Sikeres csaták megvívásáért természetesen különféle

placniket szerezhethetünk, idővel pedig előléptetést (magasabb parancsnoki szintet) ajánl fel a program. Az egy más kérdés, hogy ha tesztem azt, vitéz CoVboy, karpaszományszakaszvezető a hosi halottak listájára kerül, akkor természetesen a katonai karrier véget ér. Szintén az Eastern Front sajátossága, hogy campaignt nem lehet menteni csata közben (a gép automatikusan ment, de csak egy-egy küldetés végén). Ez valahol logikus is, ha már minden annyira élethű: nyilván másként alakultak volna az események, ha mondjuk Paulus Sztálingrádnál visszatölthette volna a legutolsó állást.

**HOSSZÚ TÉLI ÁLOM**

Szóval az Eastern Front II egy picit méreteztes játék. Szerintem egy kicsit túlságosan is az: igazából akkor lenne jó, ha más játék ezen kívül nem is létezne. Szépen elvermelnének vele néhány évre egy csendes zugban, és amikor már a felét lejátsoztuk, akkor térdünk körül kavargó szakállal kinézőnk a napfényre, hátha odakint is van valami érdekes. (Megjelent például a harmadik rész.) Ha már a sorszámkonál tartunk: igazából sokkal inkább egy Eastern Front Gold nevet érdemelt volna a játék, mint egy sorszámat, mert igaz, hogy ugyan van benne némi újdonság, de inkább egy kibővített EF-nak felel meg (amit egyébként is egy pakkbán árultak a ki-egészítő lemezzel). Aki azt megvette, az EF

II-vel mást nem kap, csak többet. Mondjuk igazából nem tudom, hogy hova lehetett volna ezt tovább fejleszteni: maximum a légierővel tudnak még variálni, esetleg rámennek egy kicsit a látványra, mint mondjuk a Panzer 3D-ben. (Remélem real time nem lesz – 750 egységnyi az egy kicsit érdekes lenne.) Egy apró problémám azért volt a játékkal, ami mellel még már nem lepott meg. Nevezetesen a setup, amitől kicsit upset lettem. Az EF ikertestvére, a Western Front is borzalmas volt, amin háromnegyed órán keresztül installálta magát – most azt hittem már installálni se kell, először ugyanis nem találtam az installt a 2.700 file-t számláló CD-n. A marhája elindult CD-ről is, aztán ki is folyt az első küldetésnél. Utána nagy bátran fel-



Gondoltam elmegyek Sztálingrádba hadtestparancsnoknak – mikor megláttam, hány csapat várja parancsalmat, elhessgettem ezt a gondolatot

installáltam custommal (ne foglaljon itt nekem fél gígát, a zenéket töltségesse) – erre siri csöndben zajlott a csata. Pedig a zenéről kár lenne lemaradni, mert legalább olyan jók, mint az előző részben. (Mellesleg T.J. koma hiányolta a Panzer 3D-ből a "Halál 50 óráj" –ból ismert Panzerliedet – itt esetleg meghallgathatja.) Ettől függetlenül a játékot mindenkinek csak ajánlani tudom, akinek csillogni kezd a szeme, ha egy Panzer General-stílusban játszódó, bár annál tán bonyolultabb játékról hall – még akkor is, ha eme grafika felett némileg már el is járt az idő. Egyre azonban nem árt vigyázni: bármelyik irányból futsz neki, ez a játék nagyon hosszú – és nem lehet abbahagyni.

CoVboy

**TOZATLAN  
TONT**

dlsk 50-50 scenarioja, és ha valaki még kevesellné a dolgot, csináltak még egy kettőt hozzá – ezt se számolgtatom, de a dobozon az van, hogy most már több mint 150 küldetést játszhat a polgár a keleti front különböző helyein és időpontjaiban. Itt aztán van minden, még igazi kuriózumok is: az egyik scenarioiban például a Franco által küldött spanyol Kék Hadosztályt vezethetjük harcra. Magyar küldetésből is akad öt darab: kettő az orosz pusztában (érdekes, Don-kanyar nincs), kettő a Kárpátokban (az egyik az áltált románok ellen) és egy '45 márciusában, a "Tavaszi Ébredés" hadművelet idején. A scenarioik 10 különböző komplexitásra vannak osztva, amely egyben nehézségi fokozat is, mivel meghatározza, hogy mennyi csapatot fogunk irányítani: az 1-es szintűeknél csak 20, míg a 10-eseknél 750-nél is több a sereg létszáma.

**CAMPAIGNEK**

A hadjáratokra ugyanaz vonatkozik, mint a scenarioikra: az első rész és a mission disk



Komolyabb nézeteltérés Berlin előtt. A "Óris, gyge nyimek?" kérdésre legalább egyértelmű a válasz

**Eastern Front II**  
 FEJLESZTŐ: Talonsoft  
 KIADÓ: Take 2 Interactive  
 WEBSITE: www.talonsoft.com  
 MEGJELÉNYÉS: megjelent

**Ketjere**  
 Minimum: P166, 32MB RAM  
 Ajánlott: P233, 64MB RAM  
 3D-gyorsító: -  
 Multiplayer: PBEM, modem, soros, LAN

**Küicsin/belbecs**  
 Látványosság: [checkered]  
 Játshatóság: [checkered]  
 Szavatosság: [checkered]  
 Zenebona: [checkered]

**Summa summarum**  
 Eastern Front 15, de még így is eltoltheted vele az időt 2005-ig

**végítélet**  
**89%**



To SONT.

Dave Prowse

DMTH

VnolR

**1999. december 4-5. között**

Budapestre látogatok a (játékos) Birodalom képviselőjeként. Itteni főhadiszállásomat az

**576 Kbyte Westend City Centerben nyíló shopjában,**

ütöm fel, ahol e két napon találkozhatnak velem az autogram- és relikviavadászok. Az 576 Kbyte olvasói **INGYENES** autogramot kaphatnak bármilyen emléktárgyra, ha magukkal hozzák összeállított fényképet, amelynek két részét a mostani és a jövő havi Csevegőben találják meg.

**Addig is az Erő legyen veletek! Ti pedig velem!**  
Dave Prowse

# SOMAGKÜDŐ SZOLGÁLAT

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

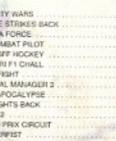
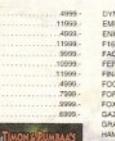
Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltozás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

### PC CD ROM

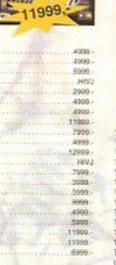
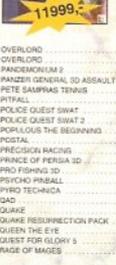
BEST ARMOURED IN NORMANDY	1199,-
17TH HOUR	499,-
3D ZEPHYRUS HOUSE DESIGNER	499,-
ULTRA PARALL - LOST CONTINENT	499,-
THE LIFE IN A BUGS LIFE	3199,-
ACTIA SOCCER 2	1199,-
WWW LONGBOON FLASHPOINT DATA	799,-
AGE 1	1199,-
AGE 10 PREDATOR	1199,-
ALPINA CENTAURY	1199,-
ARMY OF TWO	1199,-
ARMOR COMMAND	999,-
ARMY MEN	1199,-
ASCENDANCY	499,-



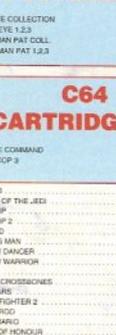
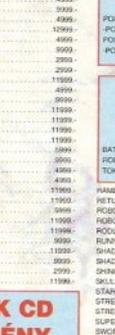
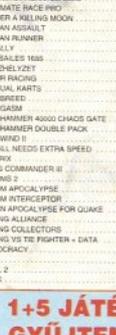
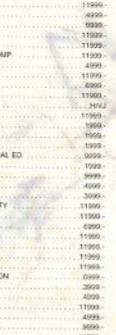
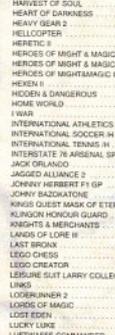
### E HAVI AKCIÓS ÁRAINK A KÉSZLETEINK EREJÉIG ÉRVÉNYESEK!



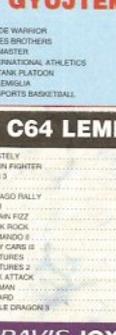
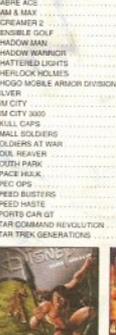
ATM NATO FIGHTERS	599,-
BALANCE DATE DATA	1199,-
BALLS OF STEEL	499,-
BAMBLE JEWELRY DESIGNER	399,-
BATTLE PACK	499,-
BATTLE ZONE	1199,-
BEASTS OF THE PREY COLLECTION 2	1199,-
BENEATH A STEEL SKY II	499,-
BEST OF SIERRA	699,-
BIG BROTHER	399,-
BIG GAME HUNTER	799,-
BIGWORLD CLASSIC	499,-
BLAZE & THE MONSTER MACHINES	399,-
BRUHEHEIT	1199,-
BRUSHOUT DRAG RACING	399,-
CAESARS PALACE DOUBLE PACK	499,-
CANNON FODDER 2 II	1199,-
CAPTAIN QUARZ	199,-
CARNAMEADON	199,-
CARNAMEADON 2	199,-
CARNAMEADON 3	199,-
CHAMPIONSHIP MANAGER 2000	399,-
CHAMPIONSHIP MANAGER 3	399,-
CHIMP THE RIFT	399,-



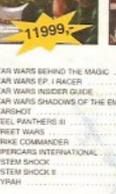
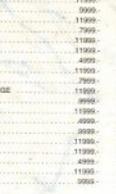
BLAZER	499,-
BLAZER 2	499,-
BLAZER 3	499,-
BLAZER 4	499,-
BLAZER 5	499,-
BLAZER 6	499,-
BLAZER 7	499,-
BLAZER 8	499,-
BLAZER 9	499,-
BLAZER 10	499,-
BLAZER 11	499,-
BLAZER 12	499,-
BLAZER 13	499,-
BLAZER 14	499,-
BLAZER 15	499,-
BLAZER 16	499,-
BLAZER 17	499,-
BLAZER 18	499,-
BLAZER 19	499,-
BLAZER 20	499,-
BLAZER 21	499,-
BLAZER 22	499,-
BLAZER 23	499,-
BLAZER 24	499,-
BLAZER 25	499,-
BLAZER 26	499,-
BLAZER 27	499,-
BLAZER 28	499,-
BLAZER 29	499,-
BLAZER 30	499,-
BLAZER 31	499,-
BLAZER 32	499,-
BLAZER 33	499,-
BLAZER 34	499,-
BLAZER 35	499,-
BLAZER 36	499,-
BLAZER 37	499,-
BLAZER 38	499,-
BLAZER 39	499,-
BLAZER 40	499,-
BLAZER 41	499,-
BLAZER 42	499,-
BLAZER 43	499,-
BLAZER 44	499,-
BLAZER 45	499,-
BLAZER 46	499,-
BLAZER 47	499,-
BLAZER 48	499,-
BLAZER 49	499,-
BLAZER 50	499,-



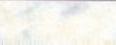
BLAZER 51	499,-
BLAZER 52	499,-
BLAZER 53	499,-
BLAZER 54	499,-
BLAZER 55	499,-
BLAZER 56	499,-
BLAZER 57	499,-
BLAZER 58	499,-
BLAZER 59	499,-
BLAZER 60	499,-
BLAZER 61	499,-
BLAZER 62	499,-
BLAZER 63	499,-
BLAZER 64	499,-
BLAZER 65	499,-
BLAZER 66	499,-
BLAZER 67	499,-
BLAZER 68	499,-
BLAZER 69	499,-
BLAZER 70	499,-
BLAZER 71	499,-
BLAZER 72	499,-
BLAZER 73	499,-
BLAZER 74	499,-
BLAZER 75	499,-
BLAZER 76	499,-
BLAZER 77	499,-
BLAZER 78	499,-
BLAZER 79	499,-
BLAZER 80	499,-
BLAZER 81	499,-
BLAZER 82	499,-
BLAZER 83	499,-
BLAZER 84	499,-
BLAZER 85	499,-
BLAZER 86	499,-
BLAZER 87	499,-
BLAZER 88	499,-
BLAZER 89	499,-
BLAZER 90	499,-
BLAZER 91	499,-
BLAZER 92	499,-
BLAZER 93	499,-
BLAZER 94	499,-
BLAZER 95	499,-
BLAZER 96	499,-
BLAZER 97	499,-
BLAZER 98	499,-
BLAZER 99	499,-
BLAZER 100	499,-



BLAZER 101	499,-
BLAZER 102	499,-
BLAZER 103	499,-
BLAZER 104	499,-
BLAZER 105	499,-
BLAZER 106	499,-
BLAZER 107	499,-
BLAZER 108	499,-
BLAZER 109	499,-
BLAZER 110	499,-
BLAZER 111	499,-
BLAZER 112	499,-
BLAZER 113	499,-
BLAZER 114	499,-
BLAZER 115	499,-
BLAZER 116	499,-
BLAZER 117	499,-
BLAZER 118	499,-
BLAZER 119	499,-
BLAZER 120	499,-
BLAZER 121	499,-
BLAZER 122	499,-
BLAZER 123	499,-
BLAZER 124	499,-
BLAZER 125	499,-
BLAZER 126	499,-
BLAZER 127	499,-
BLAZER 128	499,-
BLAZER 129	499,-
BLAZER 130	499,-
BLAZER 131	499,-
BLAZER 132	499,-
BLAZER 133	499,-
BLAZER 134	499,-
BLAZER 135	499,-
BLAZER 136	499,-
BLAZER 137	499,-
BLAZER 138	499,-
BLAZER 139	499,-
BLAZER 140	499,-



BLAZER 141	499,-
BLAZER 142	499,-
BLAZER 143	499,-
BLAZER 144	499,-
BLAZER 145	499,-
BLAZER 146	499,-
BLAZER 147	499,-
BLAZER 148	499,-
BLAZER 149	499,-
BLAZER 150	499,-



### C64 LEMEZES GYŰJTEMÉNYEK

POPEYE COLLECTION	499,-
POPEYE 1,2,3	499,-
POSTMAN PAT CALL	499,-
POSTMAN PAT 1,3	499,-

### C64 CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	499,-
POBOPOP 3	499,-
RAMBO	499,-
RETURN OF THE JEDI	499,-
POBOPOP	499,-
POBOPOP 2	499,-
ROLAND	499,-
RUNNING MAN	499,-
SHADOW WARRIOR	499,-
SHINOBU	499,-
SKILL & CROSSBONES	499,-
STAR WARS	499,-
STREET FIGHTER 2	499,-
STREET ROY	499,-
SUPER HARIO	499,-
SWORDS OF HONOUR	499,-
TERMINATOR 2	499,-
TERMINATOR 3	499,-
TERMINATOR 4	499,-
TEST DRIVE 2	499,-
TETRIS ES KISUKI	499,-
TOM & JERRY 2	499,-
TOTAL RECALL	499,-
TURBO OUTRUN	499,-
TURPICAN 1	499,-
USAGI YUMBO	499,-
VENKETA	499,-
WATERLOO	499,-
WEST BANK	499,-
WIND DANCES WING	499,-
ZERKO	499,-

### 1+5 JÁTÉK CD GYŰJTEMÉNY

BLACK WARRIOR	1999,-
BLUES BROTHERS	1999,-
GP MASTER	1999,-
INTERNATIONAL ATHLETICS	1999,-
MI TANK PLATOON	1999,-
MILLEMINGIA	1999,-
TV SPORTS BASKETBALL	1999,-

### C64 LEMEZEK

A KASTLEY	499,-
ACTION FIGHTER	499,-
ALLEN 3	499,-
BAK	499,-
BIBRAGO RALLY	499,-
BOOM	499,-
CAPTAIN PIZZ	499,-
CHUCK PUCK	499,-
COMBANDOO 1	499,-
COMBANDOO 2	499,-
CRAZY CARB II	499,-
CREATIONS	499,-
DALEK ATTACK	499,-
DARNAIM	499,-
DE HARK	499,-
DOUBLE DRAGON 3	499,-

### C64 KAZETTÁS JÁTÉKAINKRÓL KÉRÉSRE LISTÁT KÜLDÜNK

### GRAVIS JOYSTICKOK 3 ÉVE GARANCIÁVAL!

GRAVIS PC Joystick	999,-
GRAVIS GAMEPAD Pro	1699,-
GRAVIS Joystick	499,-
GRAVIS Joystick	999,-

Komolyan mondom: a világon nincs még egy olyan herceg, akinek annyit kellett volna koslalnia a jegyese után, mint a híressé vált perzsialnia. Az Ezeregyéjszaka meséibe illő történet – nyilván sokan emlékeztek még rá – úgy kezdődött, hogy egy szegény vándor beleszeretett a szultán lányába. A lány viszont szerette, így hát a szerelmek ügy döntöttek, meg is ejtük az eljegyzést – ám közbe szolt Jaffar, a gonosz vezír. Amikor a szultánnak egyszer külföldre kellett távoznia, Jaffar kihasználva az alkalmat elfogatta az újdonsült herceget és tömlőcse vetelte. A herceg azonban nem hagyta annyiban a dolgot: megszökött, s átverekedve magát Jaffar katonáin végül legyőzte az árulót – ez történt a Prince of Persia első epizódjában. Aztán jött a folytatás, a Shadow and the Flame, amiben Jaffar visszafért, s egy még aljasabb csellel próbálta elnyerni a hercegnő kezét. Jaffar örögi varázstudományát vetette be: felöltötte a herceg alakját, riválisát pedig koldussá változtatta, s

kidobta a palotából. Na persze a herceg ebből a kilátástalan helyzetből is kivágta magát, s Jaffartól végérvényesen megszabadult – itt tartottunk legutóbb. Sajnos az a bizonyos "legutóbb" immár hat éve volt, úgyhogy meglehetősen sokat kellett várniuk a mese folytatására. Hát ami a meseszöveget illeti, a harmadik rész alkotói nemigen érnek Seherzade nyomába. Nekik csupán egyetlen sztori kiagyaldására volt 1001 éjszakájuk (sőt, van az már 2x1001 is), de mégis csak annyit teltelt tőlük, hogy az első részt kopirozták le...

Jaffar ugyan a múlté, de még mindig akad olyan, aki nem nézi jó szemmel a Hercegnő házasságát. Amikor Assan, a szultán hatalomra éhes öccse, értesül a dolgok állásáról, szinte tombol a dühtől. Ő ugyanis egészen másnak szánta a hercegnő kezét: torz fiát, Rugnort akarja a szultáni trónra ültetni. A házasság híre azonban nem riasztja el tervétől, sőt: céljai eléréséhez nem állal csapatát állítani az uralkodói családnak. Amikor vendégségben jár a szul-

cellájához. Már csak a címben szereplő 3D is mutatja, hogy a Prince of Persia ezúttal a 3D-s akciójátékok táborát gazdagítja, azon belül is a Tomb Raider-féle, külső perspektívájú anyagok mezőnyét.

Tomb Raider-féle játékról beszélünk, ami amennyig elég érdekes, lévén, hogy enyhe tűzással inkább a Tomb Raider készült a Prince of Persia útmutatói alapján. Mert aki esetleg nem tudná: a 2D-s platformjátékok idejében a Prince of Persia igazi klasszikusnak számított. Gyönyörű animációk,

zűnk, és nem benne. A herceg amúgy a megjelenésében is újszerű: a turbános vándort egy határozatlan katonás öltözékű fickóval cserélték le.

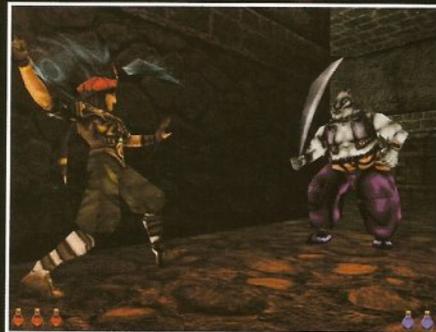
Az animáción kívül immár ahhoz is adott volt a technika, hogy a pályák tervezésénél se spóroljanak a részletekkel. Mondhatni korai építészeti csodák hoztak létre. Egyformán texturázott, unalmas folyosók helyett hatalmas termekbe nyelünk bebecsást, avagy sötét zugokban, titokzatos romok között kell a túlélésért küzdenünk – 15 különböző stílusú helyszín lett a játékhoz kidolgozva.

kevésbé életerőv van valamelyik fél kijelzőjén (mert ahogy már megszokhattuk, ívecségek jelzik az erőt), a gyengélkedő elkezd szűkelegni, mire a fülémbre került szó szerint egy kivégzést mutathat be. Az animátorok fegyverszakértőket konzultáltak, úgyhogy nem véletlenül olyan hiteles, ahogy néhány csapás után az áldozat nyomába tövig hatol a penge. A szakértők közreműködése azért is fontos volt, hogy megfelelően tudják ütemezni a támadás és védekezés kombinációját – méghozzá fegyvertípusonként eltérően. A végeredmény önmagáért beszél: nem

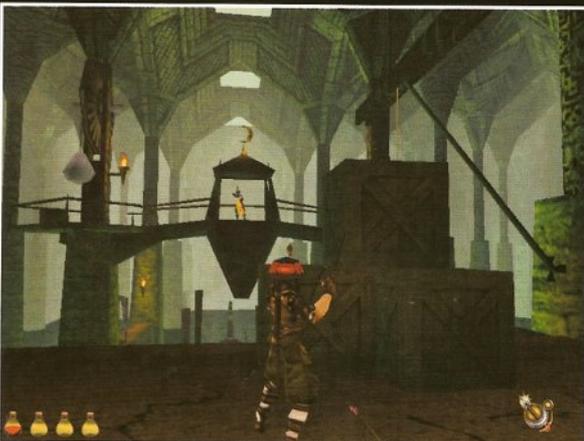
csak a fegyverek élethűek, de az is, ahogy használják őket. A 3D-n kívül talán a legjelentősebb fejlődés, hogy a kardozás mellett most ijáskodni is lehet. Az új fegyver némileg több stratégiát csempész az akcióba, hiszen ki kell ta-



Ext hívják fejszertett menekülésnek



Lenőző áldozatom elképzelve fitymóli hihetetlenül gyors kardkezelésemet



Robin Hood kollégái nagyobb távolságból is folytathatnak eszmecserét



Ez egy nagyon kedélyes hely: balra egy hűsáradó, és nemskára egy méretebbő kő is ériak a tisztelőnkre

alattomos csapatok, küzdelem és kaland kombinálása: ezek voltak azok az "alapkövek", melyekkel a Prince of Persia a stílusirányzatot megalapozta. Bár a '80-as évek végén még közel sem olyan nívón zajlott egy szoftver fejlesztése, mint a mai szuperprodukciók esetében (nem ritkán a játék kiagyaldója egy személyben volt a fejlesztő "team"), olyan játékok születtek, ami még ma is megállja a helyét. Jordan Mechner úttörőket alkalmazta az ún. rotoscoping technika:

át a saját bátyját filmetre le, majd a felvett mozgást számítógépre vitte.

A Prince of Persia 3D-re azért kellett várni, hogy a technikai fejlődés utolérje a készítőket szárnyaló fantáziáját. Csakúgy mint a kezdetek szarjában, most is a csúcsmínőségű tüztek ki célul: szép síma mozgásokat megfelelő képráfrissítéssel a megfelelő hardveren. Az új gyorsítókartárkák közreműködésével a herceg animálásához a legújabb vívmányokat vetették be. Még olyan apróságokra is adtak, hogy emberünk eltérő magasságokban lévő tárgyakat anélkül tudjon működtetni, hogy "melléjük nyúlna". Továbbá nem folynak egymásba a poligonok, ha mondjuk két szereplő "ütközik", mászarsnál nem sípced a falba a lábunk, és ha egy kötélen csüngünk, valóban a kötélen tesz a ke-

## MITŐL DÖGLIK A LÉGY? (MÉG A HERCEG)

A játék úgy 70-75%-ban ügyeskedős, platformról platformra haladó kalandozás, és 20-25%-ban küzdelem. A korábbi részekben is sokat adtak a jól irányítható és látványos csörtékre, és ez most sincs másképp. Amint előhúzzuk a kardot, a kamera hő-sünk mögül rögtön kifordul oldalra, s ekképpen tökéletesen fel tudjuk mérni az ellenség távolságát, mozgását, és várható támadásait. Ez pedig azért lényeges, mert a vívásnál – a jó hagyományokat megörö-zve – nem csak szühintgatni, de védekezni is kell. Ráadásul az sem mindegy, milyen irányba blokkolunk. Csapást mérni is három irányból lehet – mindegyik irányhoz tartozik egy bilentyű.

A küzdelmeket remekül megkö-geografált mozgások, és igazi kardcsatóságok teszik feledhetlenné. Úgy forog a jatafán a küzdők kezében, hogy a találatok kellő pszichológiai hatást gyakorolnak úgy is, hogy a játékbán egyáltalán nem látni spriccelő vért. Főként a kivégzések nagyon meghökkentőek. Amikor már egy kupicányinál is

pasztal-nunk, hol "pazaroljuk" a véges számú nyilvesszőkészetünket. Mellesleg a nyilakkal olyan kapcsolókat is lehet működtetni, amiket amúgy képtelenek lennénk elérni. Akár örökökkel végezhetünk úgy, hogy azoknak nem marad idejük észrevenni minket. Több-fajta nyilvessző is található: ha például mérgezet hegyüvel lövünk, biztos elég csupán egy találat. Hasonlóképpen kardból is van több típus – míg az egyik a közelharc, a másik a távoli "szurkáláshoz" előnyös.

Ellenfelekből még bővebb a választék, ráadásul nem is csak emberi eredetűek akadnak. A félig ember, félig tigris Rugnorn kívül a perzsa mitológia néhány rémalakja is élre kel. Mesterséges intelligenciájuk az ellenségeink csak mértékkel kaptak, mert a készítőik szerint a komplex rendszerek gyakran természetellenes mozgásokat generálnak. Inkább előre megírták, hogy az adott ellenfél mondjuk önkidőlni, üldözze a hősinkeit, értesítse a többi ellenfelet, és így tovább. Rigótn hozzáteszem: az elemlet lehet, hogy jó volt, de a gyakorlati megvalósítás valahogy nem az igazi. Az ellenség gyakran "be-ragad", s nem tudja, mit is csináljon. Vagy ami még inkább zavart: nemigen lehet csapdába csalni őket.



A kép kissé csalóka: a jegyeseinket nem Jane-nek hívják

## MIRE KELLETT VÁRNI?

A herceg – amint azt említettünk vel – tehát a régi sablon: ott találjuk magunkat egy cellában, s szólni kéne. A hely azonban már közel sem olyan ismerős: ez a cella nemigen hasonlít az első rész



**M**erő véletlenségből ebben a hónapban két nagyon hasonló játék került a boltok polcaira. A Shadowman és a Soul Reaver nem csak műfajilag hasonló, de a kerettörténetük és a cselekményükben is sok a közös vonás. Mindkét játékban holtak lelkeit kell gyűteni, s ennek érdekében megfordulhatunk még akár a túlvilágon is.

A Soul Reaver egy egészen rendhagyó vámpír-sztori. A Lugosi-féle jól bevált sztereotípiákat felrúgva a Soul Reaver vámpírjainál nem a vérszíváson van a hangsúly, hanem a lelkek csapdába ejtésén. (A vér csak azért kell a vámpíroknak, hogy táplálják az újraélesztett holttestet.) A vámpír ezúttal nem is egyfajta misztikus teremtmény, hanem egy nemzetség. Egy vérszomjas faj, mely leigázta Nosgoth földjét. Csaknem egy évezredes háborús-

sét kapja: a Holtak Tavába dobják. A víz halálos veszély minden vámpírra: az örvény sav módjára marja össze Raziel testét. A tó aljára jóformán csak a csontjai érnek le. Aztán váratlan dolog történik: egyszer csak magához tér...

### A LELKI VILÁG

A játék végül is arról szól, hogy Raziel esélyt kap a Mindenhatótól, hogy bosszút álljon. Persze a Mindenhatónak megvan a saját célja kiválasztottjával. Normális esetben a lelkek visszatérnek a szellemi világba, de most, hogy a halhatatlan vámpírok uralkják Nosgothot, ez a rend felborul: Raziel lesz az, aki heggyíti a bűnös lelkeket.

kettő, néhány apróbb részlet tekintetében mégis mások. Sokszor pedig az ilyen apró részleteken múlik a továbbjutás: a szellemi világban az egyik kő kijebb lóg a falból, amire így rá lehet ugrani, vagy egy csövezeték kevésbé meredek, s ezért végig lehet gyalogolni rajta, stb. Az sem elhanyagolható, hogy a szellemi világban ugyebár anyagtalannak vagyunk, s ráadásul az idő sem telik. Ergo ráléphetünk olyan platformokra, amik amúgy nem bírják ki a súlyukat, s működtethetünk

anyagtalanságnak is megvan a maga hátánya: nem tudunk semmit sem megfogni, még egy ajtót sem tudunk kinyitni. A szellemi világba bármikor átféphetünk (a varázslat-menüben a túrváltás már kezdettől fogva megvan); viszont az anyagi világba lépés egyrészt helyhez, másrészt maximális energiához van kötve.

### SZÍVVEL, LÉLEKKEL

Az alvilágból az anyagi világba visszatér



Újabb látogatás egykori sajnálatos halálunk helyszínén

codás után a vámpírok teljesen átvették az uralmat a fantaszy világ felett, s megkezdtek a környezet átalakítását a saját igényeiknek megfelelően: sötét fellegek tüntették el a napot az égről. Történetünk idején már csak elvétve léteznek emberi városok. De talán lássuk, hogyan is kerül a játékos ebbe a világba.

A vámpírok vezére, Kain a kezdetek kezdetén őt lélekért ereszkedett le az alvilágba: ebből az őt lélekből alkotta meg hadvezéreit – köztük leendő feleségét, Razielét. Raziel becsületesen szolgálta Kaint a háború alatt, ám nemrégiben elköveztett egy végeztes "hibát": a Sötét Istenektől tul értékes ajándékokat kapott. Tudni kell, hogy a vámpírok evolúciója folyamatos, miközben elvesztik emberi külsejüket, s egyre inkább istenekhez válnak hasonlatossá. Minden esetben Kain az, aki elsőként változik, s őt követik – mondjuk egy évtized elteltével – a többiek. Ezúttal azonban nem így történik. Amikor Kain meglátja, hogy egy új mutáció révén Razielnek szárnyai nőttek, éktelen haragra gerjed, és brutálisan megcsönkíti alattvalóját. Ezután hősünk az árulók bünteté-



A Soul Reaverben kétségtelenül a túlvilág kivitelezése a legérdekesebb. Valójában nem is annyira túlvilágról, hanem egy úgy-mond szellemi világról van szó. Bővebben kifejtve ez annyit tesz, hogy minden egyes helyszínen két különböző síkban tudunk jelen lenni: vagy az anyagi világban, vagy a szellemi világban. A két világ közti utazás igazi élmény – már csak a látványt tekintve is: amikor átlépkedünk, a szemünk előtt mosódik át az egyik világ a másikba. Noha nagyjából ugyanaz mind-

olyan időzített szerkezeteket, amikhez valóban időben két ember kéne! Persze az

ve végeznünk kell a vámpírok klánjaival, és természetesen a klánok vezetőivel. En-



Ortozox módszer a vámpírok likvidálására a nyársra tűzés



Ha rövid a kardod, toldd meg egy lépéssel! Vagy vedd el Kainét

nek a realizálását úgy kell elképzelni, mintha csak a Tomb Raiderrel játszanánk, de kevesebb logikai fejtörővel és jóval több akcióval. Majdnem minden sarkon egy szörnyeteg kell lekaszabolnunk: gorilla-szerű lényeket, pókhoz hasonló alien-forma fazonokat, stb. Noha ezek a mutáns vérszívók nemigen hasonlítanak a hagyományos értelemben vett vámpírokhoz, néhány alapvető dologban azért hűek marad-

tak önmagukhoz. Például abban, hogy hozzánk hasonlóan ők is halhatatlanok. No de akkor hogy intézzük el őket? Mi sem egyszerűbb: elő a hagyományos módszerekkel! Karó a szívébe, esetleg egy alapos mosdatás, vagy egy forró napfürdő. A küzdelmek rendkívül szórakoztatóak (legalábbis eleinte egészen biztosan), a Mortal Kombat-rangokhoz biztosan odáig lesznek érte. Raziél borotvaéles karmalval círegatja meg vámpírköltőjét, majd miután azok kómába estek, jöhet a kivégzés! Azaz pontosítok: nem csak jöhet, hanem muszáj is jönnie! A vámpírok ugyanis hamar felépülnek a kábulatból, és ha visszatér beléjük a lélek, erősebbek lesznek, mint valaha. A hőhőmunkát roppant figyelmesen kell elvégezni: már csata közben ki kell kímélnünk a helyben lévő "szerszámokat", hova hajtsuk majd áldozatunkat. Rendszeresítve van egy kivégzés-gomb: azzal ragadhatjuk meg az áldozatunkat, majd elengedve eldobhatjuk. Fénysugárba vagy vízbe penderítve frankón elég az elefél, de fel is tüzhetjük őket, ha netán valami hegyes tárgy áll ki a falból. A legelőnyösebb azonban, ha fegyvert sikerül beszerezniük. A leghasznosabbnak a lándzsák bizonyulnak, hiszen a segítségüket mindigjárt könnyebb "megtalálni az utat a barátaink szívéhez". De ha nincs kéznél más, leakaszthatunk a falról egy fáklyát is. A fáklyák csak azért macorásak, mert miután felgyújtunk velük valakit, nyomban kiálszanak, úgyhogy kereshetünk egy táborhelyet, hogy újra meggyújtsuk őket. Amúgy még a vékonyabb csővezetéseket is leszakíthatjuk, s nyársalhatunk velük. Akármelyik módszert is választjuk azonban, a holtak lelkeit nagyon gyorsan magunkba kell szippantanunk, különben elillannak, s nem lesz extra energiánk. Energiájára pedig szükségünk van, mert az anyagi világban folyamatosan fogy az erőnk. (A spirituális síkon ezzel ellentét-

ben töltődik.) A gyors szippantás azért is lényeges, mert addig nem tudjuk kihúzni az áldozatokból a lándzsáinkat. Pontosabban ki tudjuk, csak épp abban a pillanatban újra beléjük költözik a lélek...

Meg kell mondjam, sajnos a játék egy bizonyos része után idegesítően sok a lenyelni jön, ráadásul újra-termelőnek. Igaz, a játék még így sem nehéz: nyugodtan kerüldhetjük az anyagi világban az ellenségeket, mert ha meg is halunk, ugyanott maradunk, s csak "dimentziót" váltunk. A szellemi világ kísértetei pedig majdnem hogy ártalmatlanok: a lelkekkel pillanatokat alatt visszatölthetjük az energiánkat, s utána visszalépv a valóságba ugyanott folytathatjuk, ahol abba hagytuk.

### LÉLEKVÁNDORLÁS

Bár a játék közel sem olyan "nagy lélegzetvétel", mint mondjuk a Tomb Raider, azért egész csinos kis logikai feladványok vannak néhol. Többnyire köbökkel tologatásával kell szoros értelemben vett puzzle-darabkákat a helyükre raknunk. Remek ötlet, hogy a kockákat nem csak tolni/húzni lehet, hanem guríthatjuk, vagy akár egymásra is pakolhatjuk őket – mindössze le kell guggolnunk, s az aljuknál kell megragadnunk őket. A kockák egyrészt "ugródeszkaként" szolgálhatnak magasabb helyekhez, de ami még gyakoribb: a megfelelő követ a megfelelő helyre tolvá kapcsoló lépnek működésbe. Vagy jópofa az is, amikor a kockákban furatok vannak, s a segítségükkel nekünk egy csúhálózatot kell kiegészítenünk. A meghódítandó kastélyok utolsó termeiben persze elmaradhatatlanok a gigantikus nagyfőnökök. Szerencsére ellenük nem a szokásos örült tempójú kaszabolásra van szükség, hanem egy

kis gondolkodásra. Például ha adva van egy hegyes karokban végződő rács, amit a túlóladalról fel tudunk nyitni, nem kérdéses mit kell tenni – elég ha csak az emlékeztetőnkbe idézzük, mi történt Jabbánál a Jedi Visszatérben...

Ha meg egy Alien-királymót megszügyenítő rusnyasághoz vetődünk, logikus,

csak nyomkodnunk kell a támadás gombját és kész. Az sem volt ingyenre, hogy a játékról messziről leri, hogy PlayStation-átírat. A feljavított grafikán kívül minden teljesen megegyezik a konzolos verzióval! Rég nem tapasztaltam például PC-s játéknál, hogy a mentelt állásnál nem jegyzi meg a gép a figuránk pozícióját. A tárgyak és a varázslatok állása megmarad, de a kezdő helyszínről indulva kell megtalálnunk, hol is voltunk legutóbb... Még szerencse, hogy vannak azok a bizonyos teleport-kapuk, amelyeket aktiválva lerövidíthetjük a máskálást. Éppen ezért ha valahol egy emlémszínre ajtó látunk, javasolom: mindenképpen benézni!

Néha kinszenvedést okozott tehát a játék, de azért tetszett. Az ellenfelek intelligenciája főként. Kivégző modulokat például bármikor lehet kezdeményezni, csak épp el fognak ugrani előle. Leszámítva persze azt az esetet, ha hátulról lapokunk: úgy egyetlen dőfféssel véggezhetünk a figyelmetlen örrel. Író klassz továbbá az emberekhez való viszo-



Az emberek idővel önkéntes véradókká válnak. Illetve "életerő-adókká"



A jó öreg Rács Apó és a rácsapódó rács. Ezzel a mondattal csak annyit akartam mondani, hogy már majdnem sikerült eltenni láb alól az első főelleneséget



Főhősünk nem Prometheusz babérajára pályázik, mindössze azt a ronda pókmotációt óhajtja kinyitni kissé felmelegített petéivel

gy valami tüzet kéne eszibolnunk... Újabb hasonlóság a Shadow Mannel, hogy Raziél is tanul új dolgokat a játék folyamán, s ezért majdnem minden területen többször is vissza kell menni. Amikor hősünk a legyőzött klán-vezérek erejét magába szippantja, örökli azok leglényesebb tudományát is. Például képessé válik arra, hogy a szellemi világban keresztülhaladjon a rácsokon, vagy hogy a való világban felkapaszkodjon az érdes falakon. Ezenkívül Raziél varázstudományát is bővíthetjük. Hat ósi tárlható Nosztothban: ha megfejtjük a titkokat, mindegyiknél egy-egy támadó varázslattal gyarapodunk. A varázslatainkhoz külön gyűjthetünk energiát.

### ÉRTÉKELÉS – LELKESEDÉS NÉLKÜL

Ha a Shadow Man előtt jött volna ki a Soul Reaver, most talán agyba-főbe esedcsérném. Mert hát az biztos, hogy az Eidos palettáján egy igen egyedi szint képvisel az akciójáték – pedig azt hiteltük, hogy e cégnél csak Lara-baba bájjainak terem babér ebben a műfajban. A Shadow Mannel összehasonlítva azonban alulmarad a játék. Például sokkal iránnyihatalanabb. Borzasztó, hogy a kameránézetet folyamatosan manuálisan kell állítanunk, mert hát a perspektíva nem szorosan követi a hősnöket, holott az irányítás miatt ez létszükséglet lenne. Ha nem lehetne befogni a célpontot, játszhatatlanok lennének még a csaták is. Igaz, így meg a küzdelem némileg elszányul, hiszen ha ráállunk a célpontra,

nyunk is. Amikor elsőként bemegyünk egy városba, még lőnek ránk az örök, a civilek meg menekülnek. Ha azonban nem bántjuk őket, s csak a vámpírokat irtjuk, elkezdnek háványozni minket. Térdre ereszkednek előttünk, és önként hagyják, hogy elvegyük az erejüket. Ilyenkor életerőt úgy is el tudunk szívni, hogy nem öljük meg az áldozatot.

V.Z.

### Legacy of Kain: Soul Reaver

FEJLESZTŐ: Crystal Dynamics  
KIADÓ: Eidos  
WEBSITE: www.eidosinteractive.com  
MÉGELLEN: megjelent

### Ketycere

Minimum: P166, 32MB RAM  
Ajánlott: P-III 300, 64MB RAM, 3D-kártya  
3D-gyorsító: D3D  
Multiplayer: –

### Külsőin/belbacs

Látványosság: ■■■■■■  
Játszhatóság: ■■■■■■  
Szavathosság: ■■■■■■  
Zenebona: ■■■■■■

### Summa summarum

Nem egy utolsó akcióhős – és még csak gombolyó idomok sem kellettek hozzá

### végítélet

81%

Múltkoriban a Fleet Command ismertetője kapcsán csendesen elsírdogáltam abbéli bánatomat, hogy a háborús stratégiák fejlesztői nem igazán kápráztatnak el bennünket a nedvesebb közegekben zajló hadműveletekkel. Se szeri, se száma a játékoknak, amelyekben le-fel kommandórozzhatjuk tankjainkat és csapatunkat Európa legkülönbözőbb vidékein, avagy Holovacsák módjára a levegő ördögeivé válhatunk – acélból készült víziszörnyek admirálisaként viszont csak elvélve arathatunk mostanában babérokat. A Jane's Fleet Commandja után szerencsére egy másik patinás fejlesztő is vízre szállt: az SSI Fighting Steeljében ismét a hajóké, és főleg a hajógyűlék lesz a főszerep.

## MINDEN, AMI A FELSZÍNEN ÜSZIK

A Fleet Commandhoz képest mondhatni új vizekre evezünk: ha az óceánok nem is változtak, az idő mindenesetre igen, mert a Fighting Steel a II. világháború tájékos vizeire repít bennünket. A "II. világháborús tengerészvárosi hadviselés 1939-42" alcím rögtön meg is határozza a cselekmény időpontját, és egyben a játék jellegét is: nincsenek tengeraltárjárók, torpedóvető- és bombázó repülőgépek, a csaták kizárólagos résztvevői a felszíni egységek lesznek. Ebből adódóan tulajdonképpen logikus, hogy a játék csak a világháború első felében játszódik, hiszen a tengeri hadviselés a háború utolsó éveire teljesen átalakult: már Pearl Harbor megsemmisítése, de különösen a '42 júniusában lezajlott midway-szigeti csata nemcsak a háború menetét fordította meg a Csendes-óceánra, hanem megmutatta azt is, hogy a tengeri háborút a jövőben a repülőgépek hordozók fogják eldönteni, amelyek nemcsak 30-40, de akár 3-400 kilométer távolságból is képesek megsemmisíteni az ellenséget.

A játékban négy haditengerészet színeibe illyhezünk: a német Kriegsmarine, az angol Royal Navy, a japán Császári Haditengerészet és az amerikai US Navy hajóit fogjuk ütköztetni vezetni. Ha a légierő és a tengeraltárjárók hiánya esetleg fájtát is valakinek, a felszíni egységekből aztán tényleg teljes a választék: a négy haditengerészet gyakorlatilag összes hajója felvonul, a szállítóhajóktól és a rombolóktól kezdve a méretesebb csatahajóig, köztük az európai vizek legnagyobb orriszával (a német Bismarckkal és Tirpitz-cel) és persze minden idők legnagyobb hadihajójával (a japán Jamatoval és Muszasaival). Kilencvené is több hajóosztály több mint ezer egysége kerülhet a parancsnokságunk alá, ami azért meglehetősen imponáns szám. A nemzetiség kiválasztása nemcsak a vásárolható hajóosztályokat és egységeket határozza meg, hanem egyes pozitív és negatív nemzeti jellegzetességeket is. Ezeknek a faktoroknak az alapját a britek képezik: hozzájuk képest a németek messze a legpontosabb tüzérők, viszont – különösen a háború első éveiben – állandó problémát jelentenek náluk a célba csapódva bedöglő lövedékek és főleg a torpedók; torpedók hatékonyságában és hatótávolságában a japánok a mesterek, ők viszont elég gyengén céloznak; a jenkik sokkal gyorsabban javítják úgy kikötőben, mint csata közben a hajóikat, ezzel szemben ők torpedóikból négy bedöglő. A nemzetiségen kívül az időpont is meghatározza a hajók legénységének legfontosabb paramétereit (kiképzettség, fáradtság, éjszakai harc).

## KÜLDETÉSEK

A történelmi küldetések két helyszínre tagozódnak: míg az



A világ legnagyobb víziszörnye, a Yamato valószínűleg örök rekordar mad

Atlanti-óceánra a britek és a németek, addig a Csendes-óceánra a japánok és az amerikaiak aprítják egymást. Ha úgy vesszük, tulajdonképpen nincs túl sok küldetés, de az egy-egy Tutorial scenarion kívül megtalálunk minden fontosabb eseményt az adott időszakból (már legalábbis azokat, ahol a felszíni egységek játszottak a főszerepet). Az Atlanti-óceánra például lejátszhatjuk a német Graf Spee zsebcsatahajó utolsó csatáját, amelyet '39 végén a kapitánya Montevideo előtt felrobbantott; vídám pulykalövészetet csaphatunk egy Arhangelszke tartó brit szállítókonvoj és az azt fedező rombolóközlelték között, míg egy cirkálóközlelték érkezése véget nem vet a vídamságnak; a Scharnhorst és Gneisenau csatacirkálókkal megütközhetünk a Renown csatacirkálóval és az azt kísérő rombolóflottillával a norvég partok előtt; egy hipotetikus küldetésben az előbbi párossal kifuthatunk az Atlanti-óceánra, hogy csatlakozzunk a győzelmes Bismarckhoz. Természetesen nem hiányozhat a listából az atlanti hadszíntér legizgalmasabb összecsapása sem: a Bismarck üldözése. A konvojvadászathoz hasonlóan ez az utóbbi is több részre van osztva. Az első felvonásban a Norfolk és a Suffolk cirkálók által üldözött Bismarck és Prinz Eugen megütözik a brit haditen-

gerészt zászlóshajójával, a Prince of Wales csatahajó kíséretében érkező Hoodat; a második felvonásban pedig a kormányzhatatlan német csatahajó megpróbálja minél kevesebb további sérüléssel megúszni öt brit romboló éjszakai támadását. A Csendes-óceánra kicsit szerényebb a kínlat: az itt játszódó öt scenario Guadalcanal környékén kialakult elhúzódo összecsapás egyes részleteit eleveníti fel, küldetéseként állandóan változó erőviszonyokkal.

A taktikai feladatot tekintve a játékban öt különböző küldetés-típus található. Ezek közül a legegyszerűbb a sima összecsapás, amelyben a feladat mindössze annyi, hogy nagyobb veszteséget okozunk az ellenfélnek, mint amennyit elszenvedünk tőle. Ez persze az összes többire is igaz, de a többi négyben már egy feladatnak is lesznek. Klasszikus japán küldetés Guadalcanalnál a Bombardment, ahol a küldetés végére egy megadott térségbe kell vezetni a hajóinkat, hogy azok tüzérségi támogatást nyújtsanak egy akcióhoz. Német-brit küldetésekben szintén klasszikus a konvojok támadása, ahol az előbbi fél a szállítóhajók között próbál rendet venni, míg a másik pont e rüt próbálkozás meghiúsítására törekszik. Az előző két típus kombinációja a szállítás, ahol a konvojnak egy megadott térségbe kell érnie, míg az Interceptnél a gyengébb fél dolgoz az, hogy az öt üldöző erősebb elől meglepve mielőbb elhagyja a csaterrel.

A scenario végén az eredmény függvényes az okozott/elszenvedett veszteség arányától, másrészt attól, hogy az adott taktikai feladatot milyen mértékben sikerült teljesíteni. Az előbbi tényező elég egyszerű pontozásos módszer szerint van eljávaz: az egyes hajóosztályok méretétől függő győzelmi pont jelentenek (egy csatahajó nyilván a sokszorosát egy rombolónak), és az okozott sérüléseknek megfelelő pontot takarunk be; az utóbbi tényező pedig egy, a feladat jellegéből adódó szorzószámot jelent.

Az oldal kiválasztása után először is a nehézségi fokozatot kell beállítani, ami egy rakás könnyítélen/nehéztésen (elhízottat manőverek, bedöglő torpedók, nemzeti jellegzetességek, információk) és az ellenfélről, és így tovább a végtelenségig) az AI intelligenciáját hivatott befolyásolni. Hát ez mondjuk elég nagy szórással dolgozik, fityeg hányva a történelemre, amire mondjuk jó példa a Denmark Straits

# FIG FIGHTING STEEL

## WORLD



Éjszakai tűzijáték tüstőlhető görög hálgyel



A pimasz konvoj füstfelhőbe burkolózott – ami persze nem menti meg őket



A Hood problémái akkor kezdődtek, amikor a Bismarck tüzet nyitott rá



Másképp test a dolog, ha a Hoodot egy avatott kéz vezérl

scenario, azaz a Bismarck és a Hood összecsapása. A helyzet elég egyszerű: a Bismarckot és a Prinz Eugent két cirkáló üldözi északi irányból, míg a Hood és a Prince of Wales csatahajók délkelet felől próbálják elvágni az útjukat és ütközetre kényszeríteni őket – a két német csatahajónak tehát délnyugati irányban kell a túlerő elől lelépnie a tettehlyről. A történelemben ez az összecsapás mindössze öt percig tartott: a cirkálók lőtávólán kívül maradtak, míg a csatahajók összütözt zúdítottak egymásra. A Bismarck egyik lövedéke egy szerencsés véletlen folytán pont a Hood kéményén keresztül a gépházába esett, a brit haditengerészet büszkesége pedig egyszerűen darabokra robbant. Ezt írja a krónika, de IGY soha nem zajlik le a csata a játékban. Ha a briteket irányítjuk, boldogos (érszt: zászlós szintű) Alnál a németek képményes séthajózást művelnek, és nagy erőfeszítés kell ahhoz, hogy NE sülyesszük

# FIGHTING STEEL

## WAR II SURFACE COMBAT 1939-1942



## ÓRIÁSOK CSATÁJA

el mindkét hajójukat; admirális szinten pedig azonban le akarnak lépni, és ha nem sikerülne, akkor megpróbálják a két brit csoportot külön-külön megsemmisíteni. Ennyit az AI-ról.

Az összecsapásokat irányíthatjuk standard és "divízió parancsnok" szintről. Az előbbiben az összecsapásban résztvevő valamennyi egységet mi kommandírozunk, az utóbbiban csak egyet. A program az összecsapásokban részt vevő egységeket csoportokba ("divíziókba") – mi maradunk a "kötelék" meghatározásánál) rendezi. Egy ilyen "kötelék" lehet mondjuk egy százi csatahajó, vagy akár egy 4-5 rombolóból álló csoport is, ez az adott küldetésben előre beállított paraméter. A kötelékek harc közben együtt manővereznek. Egy kötelék felbontására (vagy akár több összevonására) csata közben nincs módunk, az viszont előfordulhat, hogy valamelyik köteléki tag felbomlik, azaz egy (vagy több) hajó kiválik belőle. Ez olyankor következhet be, ha a köte-

lék valamelyik tagjának beragad a kormánylapátja, a többi hajóhoz képest a felére csökken a sebessége, vagy – ha a nehézségi fokozatban engedélyeztük – hibásan hajt végre egy manővert. Ha a kötelékparancsnoki szinten játszunk, akkor mindig csak egy köteléket irányítunk, a többi a saját (pontosabban az AI) szakállára ténnyedik. Mivel az AI-nak rendszerint más elképzelései vannak az ütközetről, mint a harci szellemű duzzadó játékosnak, inkább csak a mókás események kedvelői és a lottómegszállottak erőltették ezt a játéktípust.

Az egyes küldetések fix időpontig tartanak, de természetesen az ütközetnek előbb is vége szakadhat, amennyiben valamelyik fél elvesztené az összes hajóját vagy esetleg az eligazításnál megjelölt "lelépési irányban" elhagyná az ütközetet. Egy másik módszer a befejezésre, ha megadjuk magunkat (bár nem tudom, hogy ez miért lenne bárkinél is jó), vagy ha "gyorsított befejezést" kérünk. Utóbbi eset-

ben villámgyorsan letelik a hátralévő idő, és a program az utolsó helyzetből kilindulva számolgatja a végeredményt. Ez kellemetlen meglepetéseket is hozhat, mert itt beáll(phet) egy új faktor: ugyan személynem nem irányítunk légiert, a küldetésekhez hozzátartozik egy légi/tengeri fölény paraméter is – ha ez az ellenfél, akkor a gyorsított befejezés előtt még erőtlől és magabiztosságtól duzzadó csatahajóink is könnyen a tenger fenekén találhatják magukat a végelszámolásra.

### VAJON HOL VAGYUNK?

Na igen, az óceán közepén általában egy igen gyakran felmerülő kérdés. A szerzők szerencsére megkíméltek bennünket a navigáció problémáitól: a bevetések elején rögtön az események kellős közepén találjuk magunkat. A mozgás így tehát a harci manőverekre terjed ki. Mint már volt róla szó, hajó-

ink közelében manőverezhetnek. Az új kurzust cél szerű a 2D térképen meghatározni, mert ezen a külféle fegyverek (elsődleges és másodlagos ágyúk, valamint a torpedók) hatótávolságán és a hajóosztályok észlelési távolságán kívül bekapcsolhatjuk az 5-15-30 perc múlva várható kijelzését is. Fordulást két módszerrel hajthatunk végre: az egyikkel a hajók egy bizonyos pont elérése után veszik fel az új irányt, míg a másikkal azonnal fordulnak (azaz oszlopból vonalba sorakozhatnak és visszont). Utóbbi meglehetősen komplikált manőver, keményebb nehézségi fokozatokon ilyenkor szokták derék kapitányaink elrontani az ügyet. Fenyegető esetben mód van még hirtelen vészfordulóra is, amikor nemcsak kormánylapáttal, hanem motorral fordul a hajó (tehát jóval kisebb íven). Ennyit a manőverezésről, aminek esetünkben tulajdonképpen két célja van: a megfelelő kurzust felvéve mielőbb elűnni, avagy olyan helyzetbe hozni a hajónkat, hogy fegyverrel maximális hatékonysággal tüzelhessenek. A roppant tanúságos hajóenciklopédiát lapozgatva



Mint a 2D térképen is látható, a nemzetközi helyzet fokozódik



Ebből a távolságból már nem lehet elhibázni – vagy mégis?

nem árt elmélkedni azon az apróságon, hogy hol is helyezkednek el ezek a fegyverek: a csatahajók és a különböző cirkálóosztályok elsődleges és másodlagos ágyúikkal rendelkeznek. Az előbbiek a nagy kaliberű hajóágyúk a hajó hossz tengelyével párhuzamosan, előre és hátra tájolt lövegtoronyokban helyezkednek el, míg az utóbbi kisebb kaliberűek – rendszerint – a hossz tengelyre merőlegesen. Ebből adódóan a fő lövegeknek a hajó felépítménye kb. 90, míg a másodlagosaknak 180 fokos holtteret okoz. A leghatékonyabb ösztűzet nyilván oldalra lehet leadni, azon az áron, hogy így a hajó jóval nagyobb célt mutat a beérkező dísztörzéseknek, nemkülönben a torpedóknak. Torpedóval a cirkáló és a romboló osztályba tartozó egységek rendelkeznek, az előbbieken a vetőcsövek a másodlagos fegyverzethez hasonlóan a hossz tengelyre merőlegesen, tehát ennek megfelelően a bal (portside) vagy jobb (starboard) oldalról kell a célpontra felé fordítaniuk ahhoz, hogy elengedhessük a halacszákat.

### HAJÓ A HORIZONTONON

Ez a kiáltás már pár másodperccel a küldetések megkezdése után fel szokott hangzani. A napszaknak és az időjárásból adódó látási viszonyoknak megfelelően idővel a sima kontaktusból kialakulnak a hajó méretei, majd a körvonalai (ami majd meghatározza az osztályát és a nevét). Nehezebb fokozatokban a sajnálatos baleseteket megelőzendő elő-

szór a saját egységeket is illik azonosítani. Ezt meggyorsítja, ha bekapcsoljuk a hajó azonosító fényeit (ez persze nemcsak a saját egységek dolgát könnyíti meg). Éjszakai ütközeteknél a vizuális kontaktust elsősorban a kezdetleges radar, másodsorban pedig a lövegek torkolattüzei mozdítják elő, de van két egyéb eszköz a tarsolyunkban: a kiválasztott célpontra világító lövedékeket lőhetünk ki, illetve kereső fénysórókra pásztahatjuk a tengert. Néha persze jobb láthatatlanná válni, különösen ha egy súlycsoporthal nehezebb ellenfél vetett szemet ránk: ilyenkor melegen ajánlott klickakkos kiterő manővereket végezni (amit ugyan a 3D nézet nem mutat, viszont a találati valószínűségbe a program beleszámolja), és/vagy füstfelhőt fejleszteni, amely a szállítóhajók és rombolók kedvence módszere a mielőbbi anonimitásba burkolózásához.

Célpontokat külön adhatnak meg a fő lövegtoronyoknak és – ha vannak – a másodlagos ágyúknak és a torpedóknak. Ágyúknál megadható egy, a teljes kötélek által követendő automatikus célzási mód, illetve direkt célpontok. Az általános célzási mód háromféle akadá: harcvalónál a kötélek a lehető legutóbbi célpontot tartja tűz alatt; távolsági

valami miatt nem tud (a lövegtoronyk holterében van, egy másik hajó zárja a tűzonalat, meg ilyenek). Miután a célt kijelöltük, megadhatjuk még, hogy milyen típusú lövészrel tüzeljenek az ágyúk (páncéltörő, általános, repesz vagy automatikusan választott gránátok), majd a lövegtoronyok szépen ráfordulnak a célra és megkezdik a sortűz durrogatását. Hogy egy-egy sortűz talál-e, azt egy rakásnyi statikus (látási viszonyok, időjárás, a löveg típusa, a legénység kiképzettségi szintje és fáradtsága, nemzeti sajátosságok) és dinamikus paraméter (mindenekelőtt a távolság, a saját egység és a célpont sebessége, kiterő manőverek) határozzák meg. Ha jól számolom vagy 15 paraméterből számol találati valószínűséget a játék, amelybe természetesen egy véletlen faktor is beletartozik – így tehát Dávid és Góliát csatájából bárki kikerülhet győztesen. Ha a sorozat véletlenül találma, egy újabb adag matematikai függvény kerül bevetésre (milyen kaliberű és típusú gránát csapódott be, hol ült a találat, milyen volt a páncélozottság, stábóbbi), aminek eredménye bizonyos foku sérülés lesz. Ez lehet, hogy meg sem kottyan az egységnek, könnyebb veszteséget okoz (pl. például átmenetileg kikapcsol a radar, amit idővel még a tengeren is kijavíthatnak), esetleg komolyabb zúrt csinál (beragad a kormány, felrobban egy lövegtorony, csökken a sebesség, meghal a tűzvezető tiszt). Vagy akár

kaliberű ágyúkat. Clausewitz maximuma fordítva a dolgot: sok lúd disznót gyűz, de még inkább: sok disznó lúd.

## CAMPAIGN

E meghatározás alatt az ember általában egymásra következő küldetéseket feltételez, amelyben dicső pályára és ámoktatásra indul az ellenség sorai között. Itt ez egy kicsit azért meglepően süll el: a történelmi ellenfeleken kívül (német-brit és japán-amerikai campaign) pl. játszhatunk akár Jenki-rit összecsapás is. A campaign négyféle hosszúságú lehet, amelyben az öt fő típusnak megfelelő, véletlen küldetéseket generál a program. Szó sincs azonban olyasmiről, hogy különböző köteleket küldözgetünk az óceán erre vagy arra a pontjára – a program egyszer csak a hasára csap, és ha olyanja, akkor valahol csata lesz. Ha meg olyanja, akkor nem. Sajátos. Az összecsapásban résztvevő egységeket ugyanezzel a tudományos módszerrel választja ki, és rendezi kötelekbe – bár abban van némi logika, hogy az egyes összecsapásokban megsérült egységeknek bizonyos időt javításra kell tölteniük kikötőben. Az idő múl-



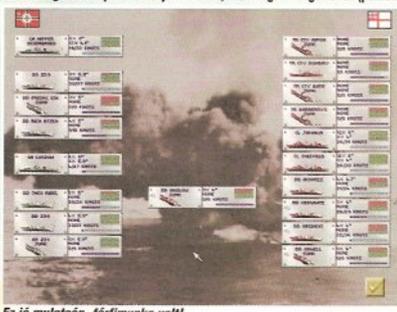
A Lützow cirkáló torpedóval adja meg a kegyelemfeladést

csináltak, miközben megmaradtak a játék "zutti az ütközet közepébe"-jellegűség.

## NELSON ÖRÖME, NÉMI ÖRÖMMEL

Az úgynevezett szakma (mármint az internetes és az offline játékosok) elég egyöntetűen fogadták a játékot. Léven igen szerencsés témaválasztás, mindenki vadul tapsolt az elzöretseknek – és mindenki savanyú képpel szívtá a fogját a végeredményen. Nem tudom, mi baja van a világnak, de szerintem ez egy elég dögös kis játék. A grafikát tekintve ugyan láttam már ennél szebben hullámzó tengert és ennél több poligonból felépített objektumokat is, de ha valaki nem akarja a fürdőszobáját a sirtusi kápolna mintájára kifestetni, annak szerintem meg fog felelni. A 3D kamerakezelés tők jó: a manuális forgatható és zoomolható lebegő kamerán kívüli van egy csomó félautomata (értsd: bizonyos szempontból célszerű) megoldás is, bónuszként pedig torpedó és ágyúgolyó-nézet is. A kezelőfelület a lehető leg- egyszerűbb: kizárólag az egeret kell nyomkodnunk, és a különféle panelek is teljesen logikusan épülnek fel. Küldetésből ugyan nincs valami sok, viszont az önálló programként futó Battle Generatorral olyat fabrikálhatunk, amilyen jól esik – a több mint ezer hajó tán több is lesz, mint elég. A fogszívők legnagyobb problémája nyilván a repülőgépek és a tengeralattjárók teljes hiánya, de hát a szerzők igazából a felszíni harcra hegyezték ki a játékot. Igaz ugyan, hogy a játéknak így több köze van a fentebb említett Nelson admirális korának haditengerészeti doktrínájához, mint a II. világháború idején alkalmazottakhoz – mindenesetre a vállalt feladatot elég jól elvégezték. Lehet reménykedni egy 2. részben, amelyben a víz alatt és a víz felett operáló járgányok is dicső parancsnokságnak alá kerülhetnek.

CoVboj



Ez jó mulatság, térfilmunka volt!

célzásnál minden egység a legközelebb lévő célpontra tüzel; míg a Threatend arra az egységre összpontosítja a tüzet, amelyik a legveszélyesebb (rendszerint a legnagyobb). Direkt célpontoknak kijelölhetünk elsőlegéseket és másodlagosakat, utóbbiakra olyankor fog a hajó tüzelni, ha az elsőlegese

elsüllyed a hajó, mert a viznél nehezebb testeknél az gyakorta megesis. Mivel a találati valószínűségét és a sérülési nagyságát is egy rakásnyi képletből számolja ki a játék, olyan történelmi "malacokra", mint amilyenek a Bismarck útját kísérték, azért nem igazán kell számítani. A Hooodal összecsapva már az első sorozatának egyike pont egy véletlen pontot talált meg, ami azonnal az ellentettjére fordította az aktuális erőviszonyokat, és a britek kénytelenek voltak gyorsan visszavonulni; pár nap múlva viszont egy brit torpedóvető gép elképesztő szerencséjével eltalálta a Bismarck egyetlen sebezhető pontját: a kormánylapátját, ami aztán mozgásképtelenné tette, és egyben meg is pecsételte a sorsát. Na, ilyen véletlenek itt nem nagyon lesznek: a Fighting Steelben a tengeri hadviselés istene nem a szerencselovagokat kedveli, hanem a jó nagy

távval természetesen újabb és újabb erősítések válnak bevethetővé az elhullottak helyett. A campaign lényege nemcsak a küldetéseken elért minél nagyobb pontszám (amelyeket aztán összeadogat avagy kivon a program), hanem sokkal inkább az, hogy jól gazdálkodjunk a rendelkezésre álló erővel. Van ugyanis egy bizonyos "harckészültségi létszám", egy minimum, amelynek mindenképpen bevethetőnek kell lennie egy adott körben. Ha csak egyetlen nyamvadt romboló is hibázik a hadrendből, akkor a körre büntetőpontokat kapunk: az elsőre 200, a következőre 400, a harmadikra 800 pontot és így tovább. Így fordulhatott elő az a nagyszerű esemény, hogy egy szép hadműveletben négy romboló elvesztésével elsüllyeszttem három cirkálót és három rombolót (a transzportokat már nem is számoltam), szóval azt hittem, hogy lassan zászlóshajót fognak elvezetni rólam. Tévedtem. Egy romboló ugyanis négy körön keresztül hiányzott a hadrendből, és nemhogy az Admiral Von CoVboj páncélnál nem bocsájtották a vízre, de jó, hogy nem kúdtak gályarabnak... Érdemes módszer. A valósághoz ugyan vajmi kevés köze van – mindenesetre igyész huszárjárás a szerzőktől, amelyben campaignt is



Ááá, hülye angol! Nem látod, hogy én jöttem jobbról?!

## Fighting Steel

FEJLESZTŐ: Divide by Zero

KIADÓ: SSI/Mindscape

WEBSITE: www.fightingsteel.com

MEGJELÉSE: meglejvent

### Ketjere

Minimum: P200, 64MB RAM, 3D-kártya

Ajánlott: P-III Direct3D

3D-gyáritók: Intel3D

Multiplayer: LAN, Internet (4 fő)

### Külcsín/belbecs

Látványosság

Szávathatóság

Szavattosság

Zene b o n a

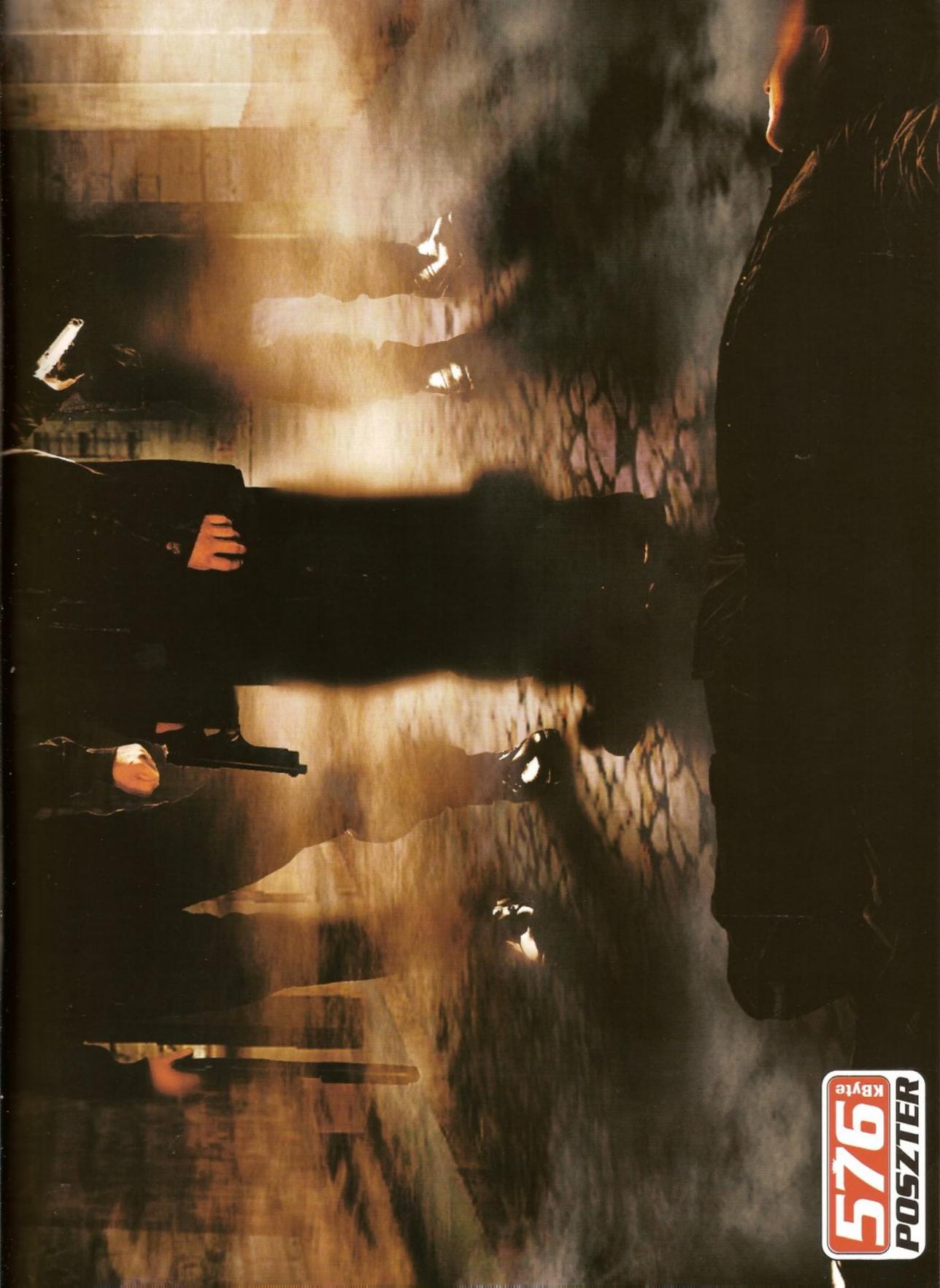
### Summa summarum

A megjelölt feladat becsületesen

vegrehajtva. Talált. Sullyed.

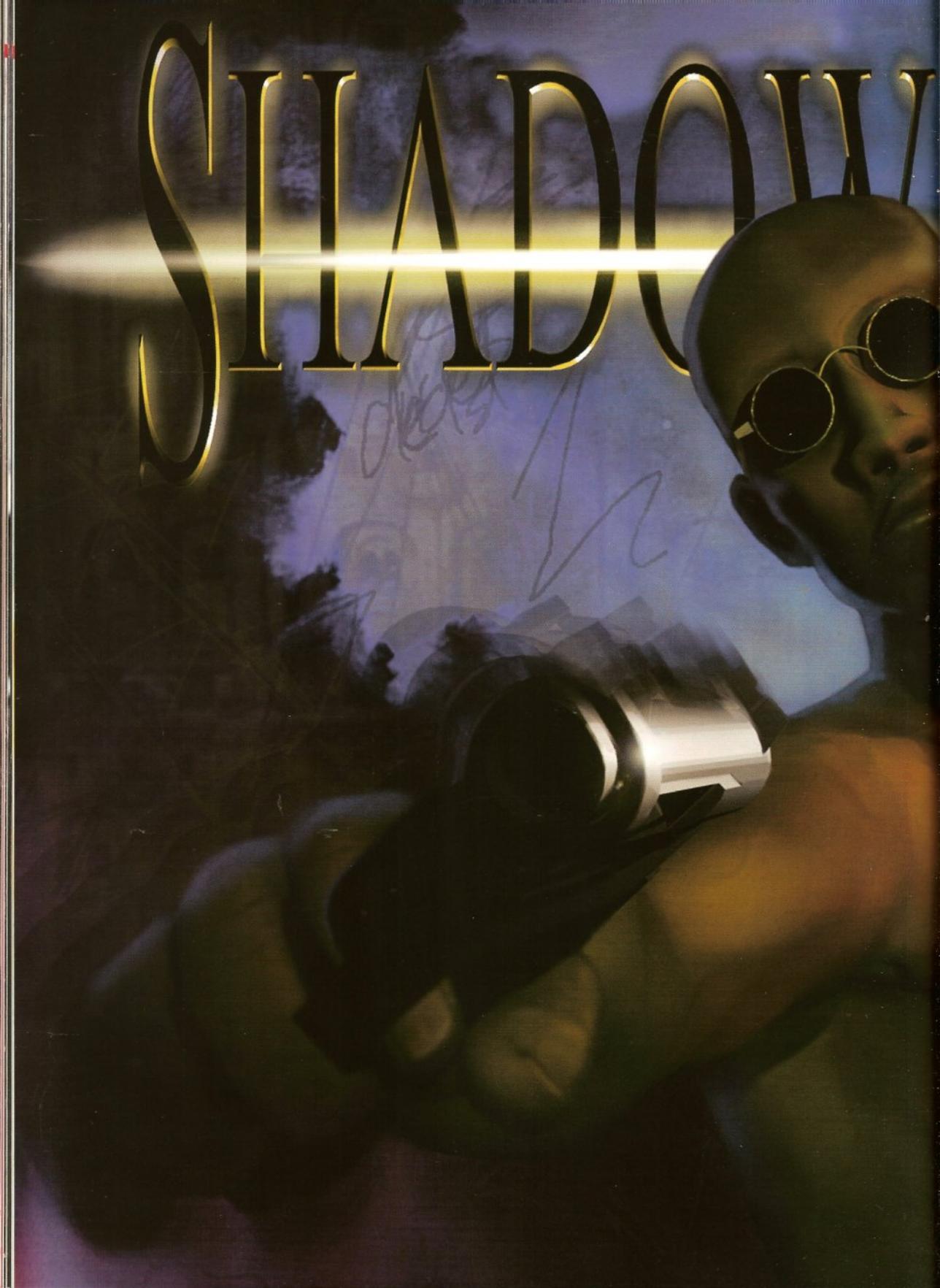
## végítélet

# 89%



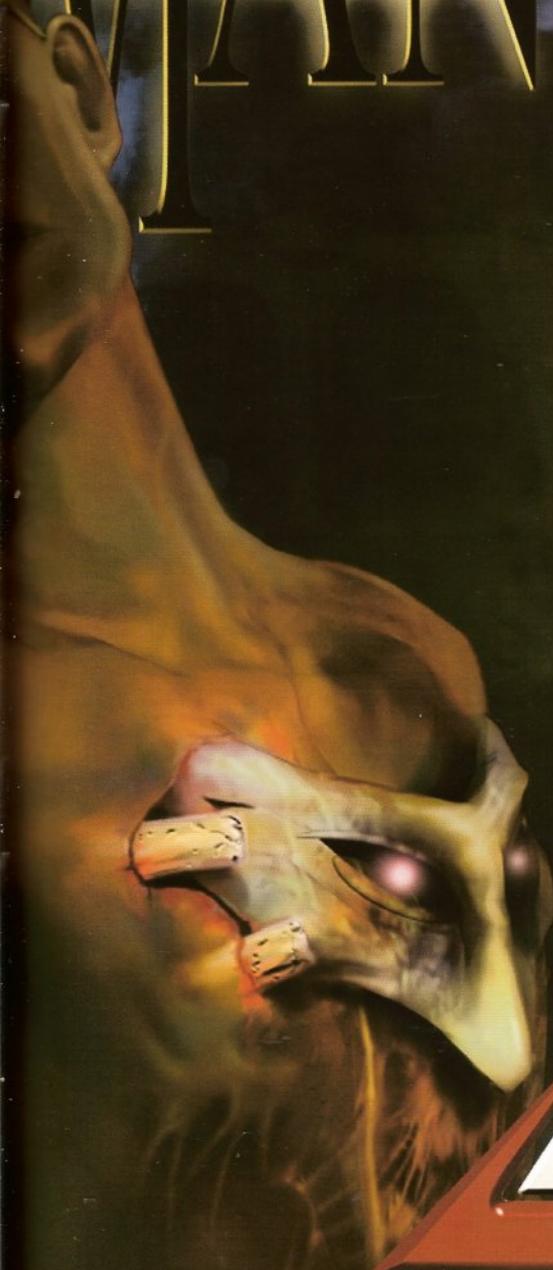
**576**  
KByte  
**POSZTER**

# SHADOW



# MAN

**576** KByte  
**POSZTER**



**AKKlaim**  
STUDIOS



Az előző nagy siker volt...  
... itt a folytatás !!!

# GOLD GAMES 3

23 teljes verziójú játék 24 cd-n egyetlen válogatásban  
fantasztikus áron! Számoljon utána...  
Egy játék allig több, mint 600 Ft!  
Mit kap ma ennyiért...?

**14.995,-**

TOMB RAIDER, PANZER GENERAL 3D,  
HAVE A N.I.C.E. DAVE!, JOINT STRIKE FIGHTER  
WARWIND 2., VIRTUJA FIGHTER 2., stb...

## JAGGED ALLIANCE 2.

Zsoldosok... Kormányzók... Harcosok... Pénz...  
Vezesd egy ország szabadságharcát zsoldosaid élén!  
Légy katona, diplomata, zsoldosvezér és stratégia egy  
személyben, és lépj be a Jagged Alliance 2. izgalmas világába...

magyar nyelvű kézikönyvvel

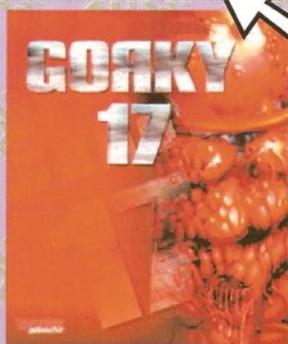
**9.995,-**

**2 in 1 akció!**  
**ROBOKUMBLE**  
**2.995,-**



**SHOGO 昇龍**  
mobile armor division  
**4.995,-**

Preview



**GORKY 17**



KALAND ÉS STRATÉGIA 3D-BEN MAGYARUL...

**VÁRJUK VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT !**

TRAVELBOX - Hungária Kft.  
3201 Gyöngyös, Pf.310 Tel/Fax: 37/315-905  
www.travelbox.hu tbh@interdnet.hu

AZ ÁRAK AZ ÁFÁT ÉS A POSTAKÖLTSÉGET TARTALMAZZÁK.

**TopWare**  
INTERACTIVE

Abban talán megegyezhetünk, hogy a Civilization II egy vérbeli játékosnak olyasmí lehet, mint mondjuk egy kereszténynek az Exodus. (Már nem Abe-é, az két D-vel van) Sid Meier meg maga Mózés, aki néhanapján lejön a hegyről CD-kkal a kezében, mi pedig máris mehetünk az Igért Földre. Az egy más kérdés, hogy mire jutunk oda, rendszerint így érezzük magunkat, mintha vagy negyven évet lenyomtunk volna a pusztában: összes szakállunk a térdünk köré csavarodik, és álmátlanoságtól véreces szemmel érdeklődünk: "Miért nem hagyzt minket aludni, óh, Uram?!" A Civ2 a világ összes valamirevaló

csak a nagy körvonalakig jutok el (tekintet nélkül arra, hogy az most szilveszterkor esedékes avagy jövőre).

Kezdjük tehát azzal, hogy a játék új grafikai kinézetet kapott. Ezt állítják legalábbis a szerzők. Szó se róla, tényleg másképp fest – de hogy ezt "kinézet"-nek lehet-e definiálni, azon még elmerengenek egy kicsit. Tényleg némi előrelépésnek nevezhető, hogy az összes csapat a maga módján animálgat, a repülő cuccoknak kedves kis árnyéka van, és a különböző irányokba fordulva más-más profilt mutatnak. Ez mind nagyon jó is lenne, ha a játékért nem lenne olyan értelmes. Volt szeren-

amí úgy dolgozik, hogy nagytánsá a duplájára növeli a pixeleket, mintegy C-64 feelinget kölcsönözve az ügynek. Szörnyű. A magából kikelt grafikus további ámkotást is rendezett: az eredeti játékban a füst például teljesen egyértelműen jelezte a környezetszennyezést – most ezt egy rőzsaszín maszthatott jelképezni, ami engem leginkább egy főlig kiklopolt tarjára emlékeztet. (Első látásra azt hittem, hogy egy titkos mirellt húsraktár bősúszra bukkantam.)

Új képernyőt kapott a városi menü is. Párszáz parti után már hozzászoktam az eredetihez, így egy kicsit ijesztő volt a dolog – de ezzel tulajdonképpen nincs baj: minden megvan (ha más helyen is) és tulajdonképpen logikusan csoportosított ablakokban. Ami nincs meg, az a városi látkép. Lévéen látványeffekt volt, tulajdonképpen nem hiányzik különösebben a játékból, de azért igen jó volt megnézni egy kiépült városunkat. Ugyan-csak

Hát ennyit a Civ2 "megújult" grafikájáról, amelynek kapcsán az embernek olyan érzése támad, amikor az őregek otthonában találkozik az első szerelmével. ("Hát, izé, MENNYIRE megváltoztál!")

## APRÓ ÚJDONSÁGOK

Van egy-két apró változás a szabályokban is, amelyek nem különösebben jelentősek. Most csak azért keritünk rájuk szót, mert a kézikönyvben egy



E havi rejtélyünk: szerinted hány Lopakodó bombázza Helopolist?

PC-s újságja szerint a valahol volt legjobb három játék egyike. (A másik kettő a Quake2 és a Half-Life.) Ezt nem én mondom – űk mondják. (Szerintem a Civ2 A legjobb.) Az ember azt hinné, hogy egyszerű és megismételhetetlen történet: ilyen egyszerű volt, és nem lesz többet soha. Erre mit ad Isten, az év elején Sid apó megint lejtő a hegyről, és a kezébe nyomott egy Alpha Centaurit, ami azért akár egy Civ3-nak is beillt volna. Az emberek még fel sem ocsdáltak megdöbbenésükből, mire megint megjelent egy Civ, csak ezt Call to Powernek hívták és ugyan jeles prófétánk keze ebben kivételesen nem volt benne, akár még neki is becsületére válhatott volna. Ha minden nap csoda történik, az azért megfekszi az ember gyomrát, így most már nyhe székspekszei szemlélnhetjük, amint egy újabb Civ kerül a boltokba: az "eredeti", a "hamisítatlan", a "Microprose-os", és így tovább. Új barátunk a Test of Time alcímet viseli, és az eredeti elképzelés szerint új külsőt és kiterjedt belsőt kellett benne az egykori legendának kapnia. Lássuk, hogy sikerült a dolog.

## ÚJ ARCNAK CSAK EGY A JOBB: A MEGSZOKOTT

Megkérlelem a tisztelt publikumot attól, hogy ismeretesen a Civilization című játék lényegét. Egyrészt feltehetőleg mindenki ismeri (aki nem, azt öszintén sajnálom – kimaradt valami az életéből), másrészt a kézikönyv mintegy 200 oldalon boncolgatja, harmadrészt pedig ha most nekiköl beszélni róla, akkor valószínűleg az ezredforduló is



"A nép, az istenadta nép, oly boldog e rajt..." (míg a kaja el nem fogy)



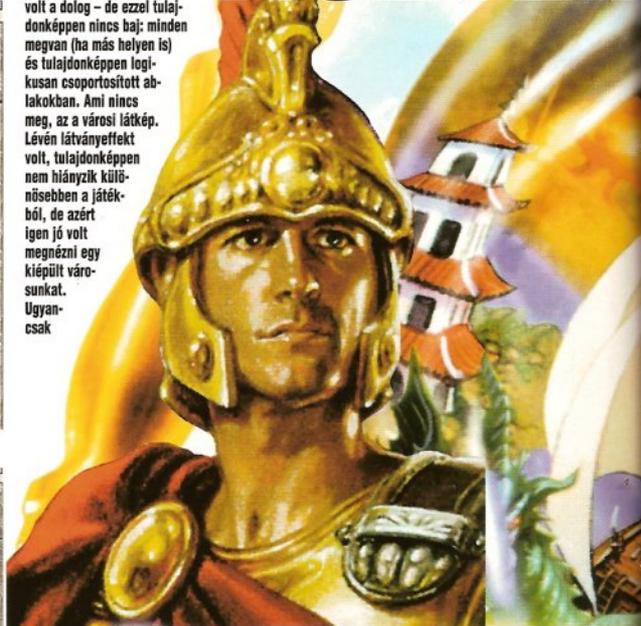
A játék végére már egész jó kis városokat sikerült növeszten

csém látni a Civ2 nemrégiben megjelent PlayStation verzióját, így tehát már ismerősként üdvözölhetem az új designt. ("Már megint itt vagy, te rondaság?!") PlayStationon nagyon sok szép játék van. Ott van például a Final Fantasy. A Metal Gear Solid. Meg még sorolhatnám, de a Civ2 még véletlenül sem tartozik ezek közé. Jó érzésű grafikus ugyanis nem csinál olyat, hogy egy egyszerű lopakodó bombázó repül egy tányér spenótban, ugyanis – ha nem alapvetően vak – látja, hogy nem látja. (Na látja!) Ha már a "látni" ige szóba került, akkor említsük meg az új, több fokozatú zoomot,

nagyon jó volt az eredetiben az a másik vicces kis momentum, amikor alattatónk bürökkel, fával, majd márványan díszítették vezéri főhadiszállásunkat, jelezve, hogy milyen szépen fejlődik civilizációjuk. Jó volt – merthogy csak volt, most kimaradt ez is. Ha már kihagytak dolgokat, akkor az ember esetleg elvárta volna, hogy néha egy jelesebb eseményről (például egy csoda megépítéséről) benyomjanak egy videót, mint mondjuk a Call to Powerben – de hát így látszik ez a játék nem a grafikusok elképesztő teljesítményéről lesz híres.

külön fejezetet szenteltek nekik. Az elkövetők külön képesek voltak kiemelni, hogy a cirkáló rakéta támadási ereje most 18, és nem 20, valamint a vadászok és a lopakodó gépek védekezése kicsit nagyobb. Fantasztikus. Arról nem szóltak, viszont ropant idegesítő, hogy a nukleáris rakétát most már nem lehet bányóra kiliőni, mert ugyanígy csak 16 pozíciót repülhet, mint a cirkáló rakéta. Pedig a zulus meg az egyiptomiak még most is ugyanolyan pofátlanok, mint az eredeti Civ2-ben és amikor kicsit meglepeltém őket, akkor ropant szomorúan kellett tapasztalnom, hogy megszűnt ked-

# TISZTEL



# CIVILIZATI

# TEST OF TIME

veinc fegyverem interkontinentális jellege. A másik apró változás a telepekre (illetve később a mérnökökre) vonatkozik: automatizálhatjuk a tevékenységünket, továbbá képesek terraformálni is. (Úgy látszik, azért Sid mester Alpha Centauri-ját azért ők is látták.) A telepek mozgása egyébként most hasonlatos a katonai egységekhez: a program náluk is figyeli a kontrollzónákat, azaz most már csak a kém és a diplomata csúszkálhat át ellenséges egységek mellett.

páncélosaim fennakadtak Hannibál egyik elefántján... Megvan még a kedvenc bugom is a Go To parancsnál: tízből nyolc esetben a masina még viszonylag ki tudja számolni a legkézenfekvőbb útvonalat a célvárosba, de ha a (vas)útban esetleg lenne egy kanyar, akkor általában 0 légonvalban akar közlekedni, azaz még mindig tud egy rövidebb utat az erdőn keresztül. Úgyisintén nem ártott volna csiszolni egy kicsit a diplomácián (itt aztán tényleg nem ártott volna az Alpha Centauri alaposabb tanulmányozása!), ami most is ugyanolyan egysíkú, mint volt: nem az aktuális érdekeket tartják szem előtt a gépi ellenfelek, és a mese vége mindig az, hogy az egész világ összefog ellenünk és kénytelenek leszünk mindenkit lepofozni.

**NAGY ÚJDONSÁGOK**

Ha valaki az eddigi alapján azt hinné, hogy nem érdemes több szót vesztegetni a Test of Time-ra, az téved. Ha kicsit fura izlésre is vall a grafikusok ténykedése, az biztos, hogy az új játékokkal (vagyis inkább játékkörnyezetekkel) teljesen új dimenziókat adtak a Civ2-nek. Az új játékokban az alábbi három feladattal találkozunk.

**Kibővített eredeti játék:** Az eredeti Civ2-nek ugyebár akkor lett vége, amikor valamelyik játékos űrhajója először megérkezett az Alpha Centauri csillagrendszerbe. A kibővített játék itt tovább folytatódik: az űrhajó által szállított telepeseinkkel megkezdhetjük az új bolygó gyarmatosítását is (ha hét civilizációval játszunk, akkor esetleg még konkurenciánk is lesz a gazpichik, a tregek vagy valami hasonló zürös nevű faj képeben) – és közben persze folytathatjuk a Földön viselt ügyeinket is (a két térféle között bármikor át lehet váltani). A Call to Powerhez hasonlóan különféle futurisztikus technológiákat is kifejleszhetünk, és a végső cél pedig most is a transzcendencia, egy magasabb szintű létezési forma elérése. Hú, ez nekem tetszik! – vidultam fel, és buzgón erőltettem is a dolgot, akadt viszont egy kis probléma. Az emberi felfedezések végpontja ugyebár a Jövő technológia 1-2-3-n, a futurisztikusok kiindulópontja pedig az Ultrastring Theory – a kettő között viszont nem találtam a linket. Először azt hittem, hogy a Centaurin is lehet majd űsi teker-csek találni (nem lehet), aztán meg azt, hogy a gazpichiktől lehet lopni vagy zsákmányolni (de

azt sem lehet). Nem tudom, hogy ez vajon programhiba akar-e lenni, de amikor már a 40. Jövő technológiát fejlesztettem ki, akkor meguntam a dolgot (illetve nem untam meg, mert zuluakat bombáznai jó – de be kellett fejezni a cikket). Így tehát a vállalkozó kedvű időmilliomosoknak sok sz-

az eredeti Civ2-höz: az új játékok egészen sajátos miliőt teremtenek, és ugyan van egy jópár dolog, ami az eredeti egyik csapatának vagy építményének megfelelője, van néhány igen eredeti újdonság is. Hogy a Civ2: Az Idő Próbája hogyan fogja kiállni az idő próbáját, én nem óhajtom



Harmadik típusú találkozások a gazpichi csapatokkal. Bár tegyük hozzá, hogy egy viszonylag jó izléses megoldott telepek már elvből nem száll le egy ilyen színekben pompázó bolygón

kert kívánok a transzcendencia kutatásához...

**Science Fiction:** Talán Sid Meier távozásokor hátrahagyott néhány jegyzetet, mert ez a világ igencsak Alpha Centauri-utánérzet (még a leírásához tartozó csillagászati jegyzetek is igencsak az AC kézikönyvére emlékeztetnek). A történet helyszíne a Lalande 21185 rendszer, egész pontosan annak három lakható bolygója. Kicsiny csapatunk itt szenved hajótörést, de különféle bizarr környezeti technológiák kutatásával inkább utóbb, mint előbb képes lesz megépíteni a tényességénél gyorsabb űrhajót, amellyel visszatérhet a földre.



Szentséges Pirx pilóta! Hogy mennyi baja van egy eltévedt űrhajósna!

**Fantasy:** Diablo-rajongóknak első osztályú szórakozás lesz Midgard földjének négy világban kommandozni mondjuk a fanatikus gobliokat vagy a militarista hitetleneket, ahol a militarista legjobbak hagyományainak megfelelő "tudományokat", csapatokat és "csodákat" fejleszthetünk. A végső cél itt egy hatalmas ostromlóronny megépítése, amellyel megostromolhatjuk a Midgardra vést bocszót gonosz istenség erődjét.

**HÁT NEM IS TUDOM...**

Lehet, hogy enyhe szarkazmust véltetek kiolvasni a fenti sorok némelyikéből, de ennek megvolt az oka. A Civ2 még mindig a legjobb játék a föld kerekén, csak nekem ebben a grafikai köztömbben nem nagyon tetszett. Ennek pedig az az egyszerű magyarázata, hogy mióta az Alpha Centauri és a Call to Power megjelent, a Microprose nem húzódhat le kedve szerint újabb bőrvetkőzést eről az aranytojást jóly tyúk-ról. A grafikát leszámítva azonban most adtak is valamit



Úgy tűnik, Dungeon Keeper lettem Midgard alagsorában



Erre a csodára nagy szüksége van a faliszütesek (gobe)linok urának

**ETKÖR**  
**ONII**  
**IME**

Ha már belepiszkáltak a játékba, akkor nem ártott volna az eredeti Civ2 gyengéin is csiszolgatni egy kicsit. Gondolok itt például a nehézségi fokozatra: a legkönnyebb Chieftainben igazi Civ-játékos például már elvből nem játszik, mert abszolút nem kihívás. Deityben pedig saját jól felfogott érdekből, mert meg fogja űtni a guta, hiszen a nehézségi fokozat nem ügyesebben játszó gépi ellenfeleket jelent, hanem sokkal lassabban kutató tudósokat és egy "nem-túl-véletlenszámot" az összecsapások végeredményének kiszámolásánál. Természetesen most is akadt olyan, hogy a

megjósolni, de szerintem minden Civ-játékosnak muszáj kipróbálnia. Még akkor is, ha ilyen ronda. Zársónak meg csak annyit, hogy Sid bácsi megint fenn van a hegyen: átmenetileg visszatért a Microprose-hoz, hogy az eredeti gárdával együtt elkészítse az igazi Civ3-at. Uram, könyörülj rajtunk!

CoByo

**Civ II Test of Time**  
FEJLESZTŐ: Microprose  
KIADÓ: Hasbro Interactive  
WEBSITE: www.microprose.com  
MEGJELENÉS: megjelent

**Ketjere**  
Minimum: P166, 16MB RAM  
Ajánlott: P200 MMX, 32MB RAM  
3D-gyorsító: -  
Multiplayer: LAN, Internet

**Külcsin/belcs**  
Látványosság  
Játszhatóság  
Szavatosság  
Zene/bóna

**Summa summarum**  
Egy bemáthegyt uszárnak oltoztettek  
- de attól még bemáthegyt maradt

**végítélet**  
**85%**

**K**ecses, áramvonalas forma. 500 köbcenti. Dögös. Ez akár az a bizonyos kőlareklám is lehetne, ám ha egy számítógépes játékról van szó, nyilván mindenkinek egy kétreklő gépcsoda ugrik be. Úgy tűnik, az utóbbi hónapokban egymás után jelennek meg a jobbnál jobb motorszimulációk: az SBK Superbike és a Castrol Honda után ismét gyorsasági motorok nyergébe pattanhatunk. Az Electronic Arts után most a MicroProse is egy "tök" hivatalos FIM li-

lyák képét adták vissza, míg itt eléggé "poligonos" a környezet), maguknak a motoroknak a kidolgozása páratlan. Klasszul csillognak a fémfelületek és a spoilerok, s a járgányunknak minden egyes porcikája a helyén van. Mély benyomást keltethet például a "belső" nézet, ahol nem csak hogy a műszerfal kialakítása tökéletes, hanem még azt is láthatjuk, ahogy az emberünk a gázkart csúri, vagy ahogy a fékkel és a kuplunggal kavar.

telenség. Amíg hozzá nem szokunk a különös látványhoz, olyan érzésünk van, mintha a motor egy sínen futna, s azon a sínen nyugodtan "ingázhat". Először azt hittem, hogy az arcade (játéktermi) körülményeknek köszönhető mindez, de hiába állítottam át szimulációra: az nem sok változást hozott. (A szimulációs mód többnyire csak a gumik csúszását növeli meg jelentősen.) Eme esztétikai hiba ellenére viszont meglepő módon a motorozás élménye mégis

egy motorral meg lehet tenni. Például az egykerékre kapást úgy kell kivitelezni, hogy hátra dőlünk, és gázt adunk. De monddk valamit: még azt is megtehetjük, hogy a hátsó keréket emeljük fel. Csak annyiból áll a "bravúr", hogy kicsit felgyorsítva előre dőlünk, és behúzzuk az első féket. Persze a bravúroskodásnak nem ritkán bukta a vége. Hagyjuk is most a marhaskodást, hiszen a leg-többben nyilván versenyezni szeretnének.



cenccel rukkolt elő, s a patinás hírnévnek örvendő 500 köbcentis bajnokságot "játékosították meg". A GP500-ban a tavalyi, immáron ötévesedik 500cc Grand Prix futamai elevenednek fel újra – természetesen a cégtől megszokott magas színvonalon. Korszerű grafika, tetszőlegesen állítható élethűség: a GP500 az első igazán élethű 500 köbcentis motor-

Szóval a grafika elég prima. Kár, hogy a játék irányíthatósága, s a motor mozgása némiképpen rontja az átélhetőséget. A játék tesztelése során elég ellentmondásos érzelmek kavargtak bennem: egyes megoldásokat gyengécskének, míg másokat nagyon szupernek találtam. A pilóta mozgását tekintve például a GP500 jócskán lemarad az SBK mögött – rendkívül furcsa, ahogy a motort döntögetjük. Az még csak hagyján, hogy a motorosunknak illene egy kicsit jobban "megmozgatnia az ülepét", de az lepett csak meg igazán, amikor a kanyarokból kijövet a gép akár huzamosabb ideig is döntve marad, holott egyenesen haladunk. Ez fizikai kép-

elégé realisztikus – például a pálya lejtése/emelkedése és a motor rugózása jobban érezhető, mint az SBK-ban. Figyelemre méltó újítás, hogy az eddig megszokott sémáktól eltérően jóval nagyobb mértékben uralhatjuk a gépet, és sokkal kevesebbet kell a programra bízunk. Szabaddon választható opció például a pilóta súlypontjának manuális áthelyezése. Ergo ez annyit tesz, hogy nem csak a kormányt forgathatjuk, hanem mi határozhatjuk meg, emberünk mikor hajoljon előre, hátra, s oldalsó irányokba. Vagy az is érdekes lehetőség, hogy a hátsó és az előlősi féket külön billentyűre rakhatjuk. Noha ez inkább csak profiknak ajánlatos (a hátsó kerék ezután könnyen blokkolhat, és kifarol alólunk a járgány), azért érdemes kipróbálni. Igazán remek szórakozás, hogy a komplexebb irányítással gyakorlatilag bármit megtehetünk, amit

#### A MŰSZAKI HÁTTÉR

A megmérettetésre irányuló ősi ösztöneinket a stílusban immár tradicionálisnak mondható üzemmódokkal élhetjük ki: a 14 futamból álló bajnokságon kívül van egyszeri futam (tetszőleges pályán), idő elleni gyakorlás szellemmotorossal, és persze multiplayer játék. Utóbbi sajnos csak hálózaton keresztül választható, azaz osztott képernyő nincs. Az egyszeri futamok, illetve a bajnokság egyes versenyei három részből állnak: a pálya begyakorlásából, a rajtkockáért zajló kvalifikációból, és magából a versenyből. A gyakorlás és a kvalifikáció alatt nem csak a technikánkon, de a motorunk tudásán is csiszolhatunk.

Na még nem említettünk volna: 16 csapat közül szelektálhatunk, és egyáltalán nem mindegy, hogy melyikükre voksolunk. Bár csak hat márká talál-



szimuláció – állítja a játékhoz mellékelt ajánlás. Na de valóban az övé az elsőség, vagy netán ez csak egy szimpla reklámszöveg?

#### MAJDNEM ÉLETHŰ

Az biztos, hogy a GP500 külső megjelenésében nincs hiba. Noha a pályák az SBK Superbike-ban jóval szebbek voltak (ott a remek árnyékhatásokkal kiegészítve a tereptárgyak egy az egyben az eredeti pá-





Nem tudom, miért büntet engem a sors, de az utóbbi időben szinte csak a 3D0 csapat által készített produkciók akadnak a nagytítom alá. Ezzel a kijelentéssel nem akartam általánosítani, vagy neadjisten minősíteni a 3D0-s programok színvonalát – mert akadnak kivételek is – csak az utóbbi pár játékukkal nem voltam teljes mértékben kibékülve. Nos, ezek közé tartozik a most tesztelésre kerülő Gulf War is. A fiúk egy arcade-shoot'em up stílust ültettek full 3D-s környezetbe és ezt megtoldoták napjaink legpikánsabb témájával, a balkáni és Közel-keleti háborúval.

### ELTANTOTT BOSSZÚJA

A történet mostanság játszódik, éppen az ezredfordulón, amikor egyre durvább és véresebb zavargások indulnak be, szerencsére messze a mi kis hazánktól. Természetesen az amerikai "testvéreink" ezt nem nézik jó szemmel, főleg, hogy már amúgy is

zűn Irak területére, itt kezdjük a tiszogatást a hadsereg legújabb fejlesztésű tankjával, az M12-es harcigéppel (emberi körökben csak Hammernek becézik). Nekilátunk a csatamezőnek, hogy superhős módjára egyedül teuremsünk rendet és fenekeljük el a rosszfiúkat. Most azt mondhatnám képzelték el a sivatagi tájat, a dim-

pozitív tulajdonsága is egyben.

A program csak egytájjá lehetőséget kínál indulásként, a campagint, ami a játék történet szerinti végjátását nyújtja számunkra. Itt pályáról pályára haladva kell elvégeznünk a küldetések. A multiplayer játék természetesen itt is megtalálható modem, IPX protokoll és soros

különböző célpontokat (házakat, radarokat) kell megsemmisíteni. Végül is, mi mást is várhatna az ember egy arcade stílusú lövöldözős játéktól? Nos, miután részantuk magunkat, hogy a "Kalapács" nyergébe pattanjunk, tenyerejünk rá a start gombra. Villámgyors töltés után máris a csatamezőn találjuk magunkat, és be is

# GULF WAR

## OPERATION DESERT HAMMER

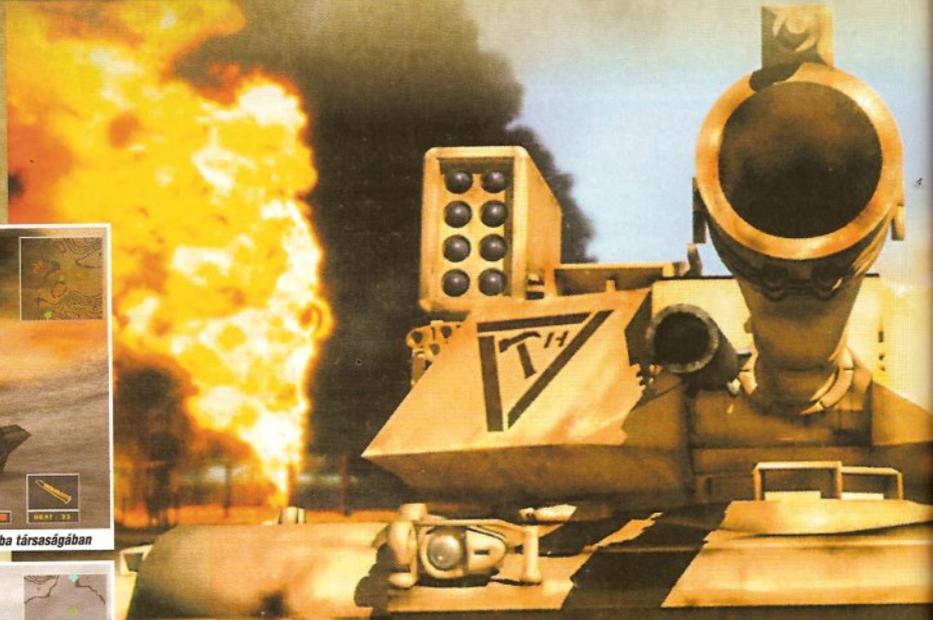


Völgyben parkoló kamionkonvoj egy szép textúráhba társaságában



A bombázás kinyírta a bunkereket, nekem már nem kell foglalkozni velük

sok melót öltek bele a béketárgyalásokba és hadműveletekbe. Az éppen aktuális amerikai elnök úgy dönt, örökre véget kell vetni a háborúskodásoknak és meg kell teremteni a világbékét. Ezt természetesen háborúval akarja elérni. Szóval, megérke-



## VIRÁGOK SZAD

bes-dombos fedezékeket – de nem mondom, mert a játék intrójából és átvetető filmjéből még ezt a látványt is tökéletesen visszakapjuk. A videó jelenetek nagy része eredeti felvételt az igazi háborúból, különböző tv tudósításokból és hírvideókból összeválogatva. A képminősége ugyan hogy maga után kívánvalót, de azért ne legyünk telhetetlenek. Illetve legyünk csak azok, mert amit most meséltem el ily nagy lelkesedéssel, az volt a játék összes

kapcsolat formájában. Hálózatban maximum 8-an játszhatunk és ilyenkor bizony nagyon fel kell kötnünk a gatyánkat, mert minden domb mögött lapulhat egy emberi intelligenciával bíró ellenfél, aki csak a megfelelő pillanatra vár, hogy ránk szabadítsa rakétái armadáját. Visszatérve a campagin-ben teljesítendő küldetésekre, minden pálya előtt megtekinthetünk egy filmet az aktuális helyzetről a térségben. Ezután természetesen a mission briefing következik, ahol pontosan ismertetik a megoldandó feladatot, melyeknek a változatossága kimerül abban, hogy

kapjuk az első találatokat. A készítőik úgy gondolták, hogy nem kell időt hagyniuk az irányítás megszokására, mert olyanira egyszerű, hogy szinte semmit sem kell megjegyeznünk. A tankot az egérrel és a fel-le nyilakkal mozgathatjuk, a bal gombbal pedig löni tudunk. Ezekon kívül a jobb egérgomb szolgál a rakéták és bombák kioldására, a nulla viszont (a numerikus billentyűzeten) a légitámadás hívására. A Pagedown gombbal lehet a fegyverek között váltani és a Delete-tel tudunk kapcsolni a kétféle irányítási mód között. Ezek annyiban különböznek



Van egy olyan gyánúm, hogy mindazon személyek, akik egy bizonyos Pirates! című játék megjelenésekor már a számítógépes játékosok táborába tartoztak, most valahol az öregek otthonában lehetnek, vagy ha más nem, hát legalábbis rettegve gondolnak arra, hogy gyermekeik nem sokára új alaplap/processzor/videókártya utáni vággyal fognak előjönni a PC-jük alól. Ha jól emlékszem, a játék először '87 táján jelent meg Commodore 64-en, egy akkor még viszonylag ismeretlen cég (Microprose) viszonylag ismeretlen ifjú titánjának (Sid Meier) neve alatt – és hát, khm, "elég" türhető darab volt. Ha az imént a Civ2-t neves egyszerűséggel minden idők legjobb játékának definiáltam, akkor a Pirates! is megérdemel annyit, hogy benne van az első ötben. A történet a 16-17. század idején játszódott a karibi szigetvilágban, a kalózok aranykorában. Az újonnan gyarmatosított földrész a kalandorok paradicsoma, ahol egy vállalkozó kedvű ember épp olyan közel állt a gyors meggazdagodáshoz, mint ahhoz, hogy köztéri látványosság legyen, amint részt vesz élete utolsó akasztásán. A játék egyszerre volt gazdasági simuláció (a cél az, hogy a kereskedelemből és a rablásból származó javak áruba bocsátásával minél nagyobb magánvagyonra tegyünk szert), kalandjáték (menet közben különböző küldetéseket kapunk, kezdve az elásott kincsektől a fejedvadásza-

kezetben mindig egy kicsi (de nagyon gyors) brigd fedélzetén vesszük át a parancsnokságot.

## VÁROSNEZŐ

A játék mindig a kalózok fellegréből, Tortuga városából indul, amely így egyben bázisunkként is szolgál. Itt mindig lesz megfelelő utánpótlás emberből, felszerelésből és ellátmányból, nincs kereskedelmi "árás" (az eladás és a vételi árak azonosak), jó áron akad gazdája a lopott holminak, és a kikötő "parkolási tarifája" is itt a legalacsonyabb. A városi főképernyőn először mindig a legutóbbi hírekről, a lakosság irántunk érzett szimpátiájáról, az aktuális pletykákról (ezek néha még igazak is) és a várost birtokló hatalom politikai viszonyairól értesülünk. A sós víztől cserzett tengeri medve első útja természetesen a kikötői csapszékbe vezet, ahol több kellemes időtöltés mellett legénységet toborozhatunk.

elviszi a hasznát.) Így tehát sokkal célszerűbb a rablott árua szakosodni.

A hajócsónaknál tudjuk a sérült hajókat javíttatni (bár elég érdekes, hogy tökéletesen ép hajók is mindig talál javítanivalót), mi több itt lehet hajókat adni/venni is. A mentőcsónakokon kívül vásárolni csak olyat tudunk, amivel kezdtünk (ennek nincs sok értelme), ellenben a nagyobb kereskedelmi hajók még teljesen szétlőve is nemritkán 2-3.000 pesóért találunk itt gazdára. Ugyancsak itt lehet boltolni a fegyverzetelt (hajócsigák, muskéta, pisztoly, gránát, és főleg: ágyúgyötyök). Venni csak ágyúgyötyőt érdemes (igen ciki ugyanis, ha egy tengeri csata kelles közepén kifogy a löszer), a többit pedig az elfogott hajókról bőven szőlíthajunk magunkhoz. Nálam idővel szépen jövedelmező iparágá fejlődött a rablott fegyverekkel való kereskedelem.

A vásárolt áruk, fegyverek és a szerződött legénység a dokkokba kerülnek, ahol kifutás előtt be kell ra-

kásan is silhet el, csak egy példa: egy szép napon üzleti okokból kifolyólag kiraboltam Rio Hachát, amit a kormányzója valamiret zokon vett (be sem futhattam a kikötőbe); Coro kormányzóját viszont már elég régóta pumpoltam különféle ajándékokkal, és a kedves úriember nemcsak hogy eltörölte a vérdíjamat, de adott egy ajánlólevelet is Rio Hacha kormányzójához. Ha épp nem másfélét telt volna dolgom, akkor tehát nyugodtan eladhattam volna a Rio Hachából rabolt holmit Rio Hacha kereskedőinek – íme az üzlet, ami saját magát gerjeszti!) Ugyancsak kaphattunk meg a kormányzótól kincses térlevelet meg a kormányzótól monopóliumot (a vételi áron adhatunk el), kölcsönözhetünk felszerelést vagy csapatokat, sőt, még polgárgyógot vagy rangot is kaphattunk (az előbbinél kapunk egy lakást a városban és nem kell magunkkal hurcolni a pénzünket mindenhol, az utóbbinál pedig egyre több kísérő küldetést kérnek tőlünk a kereskedelmi hajók).

A városokban tudjuk felosztani a zsákmányt is, de csak akkor, ha a legénységi rész elérte az 500 pesót. Ez az ok prózai: ha tovább akarjuk folytatni, új hajót is kell vennünk és a leg-

kisebb is majdnem pont annyiba kerül, mint a mi négyzseres részesedésünk. Biztonságosabb (értsd: nagy létszámú) legénységeknél ez persze eltart egy ideig, de itt is müködik a Pirates!-módszer: osztozkodás előtt leletjük a legénység nagy részét valamilyen elveltelt akcióban. Ez ugyan nem túl etikus dolog, de mivel így nagyobb rész jut nekünk, üzletileg indokolható. Kapitalizmus van...

## NAVIGARE NECESSÉ EST!

Horgonyt fel, irány a nyílt tenger! Ha nem is nagyon látszik, a szerzők a környezet kialakításában igen aprólékos munkát végeztek. Én ugyan nem számoltam le, de állítá-



Ez itt 6 millió négyzetmérföld aprólékosan lemodellezve, madártávlatból

ton át a spanyol Ezüstfótták elcsípéséig) és – habár ez a kifejezés akkor még ismeretlen volt – a tengeri és szárazföldi ésszecsapások megvalósításából kifolyólag real-time stratégia is.

A nyajas olvasóban felmerülhet a kérdés, hogy vajon mit hablatyolok itt össze-vissza erről az ősrégi game-ről, amikor ez az ismeretlen az Eidos vadonatúj játékáról, a Cutthroats-ról kellene hogy szóljon. A válasz röppent egyszerű: azért, mert gyakorlatilag szórti szóra lemásolták a Pirates!-t. Ha valaki ismerte ezt a játékot, akkor ő azonnal képen van a Torokmetszőkkel is, mindössze az egyéni párbajokat hiányolhatja. A feladat ugyanaz: egyszerűen adva vannak a térségben torzalkodó hatalmak (bár a dánok szerintem maguk sem tudják, hogy hogyan keveredhetek ide), akiknek harcait kihasználva hírnevet és dicsőséget szerezhethünk valamilyen színeiben (vagy akár az ötszében, de az azért igen cinkes, amikor az összes hajó a horizonton egy lehetséges támadót rejti); másrészt jelentős eredményeket teszünk a kereskedelmi hajók menetségességének fokozása érdekében (amelyik ugyanis megpillantja Jolly Rogert lengető zászlóshajónkat, saját jól felfogott érdekében is rekordsebességgel fogja szántani a habokat). A játék különféle időpontoktól kezdve indulhat (mindig változó politikai körülmények között), és

juk magunkkal vinni, el kell sülytesztenünk). Igen idővs, hogy zsoldot nem kell menet közben fizetnünk: a zsákmány felosztásánál a legénység egy, a tisztek két, mi pedig négy részt fogunk kapni.

A kereskedőnél tudunk árukat adni/venni. Minden utazáshoz szükséges egy nagy adag elemőzia (vagy az azt kiváltó gyömbölcsemő/háziállatok) a legénység élelmézésére. Pár napot még kibírnak élelem nélkül a tengeren, viszont hamarost komoly zundülés várható, amennyiben kifogy a szabványkalóz legfontosabb üzemanyaga: a rum. (Zundülésnél egyszerűen leváltak bennünket a kapitányi posztról, és kezdhethük a pályafutásunkat újra.) A többi áru helyi jellegű cucc (fűszer, kakaó, préme, stb.), amelynek vételi és eladási ára nyilván különböző (néhány pófátlan spanyol például 100%-os haszonkulccsal dolgozik). A Pirates!-hez képest szerintem elég nagy buzásság, hogy az árak nem változnak a kereslet és a kínálat függvényében (vagy legalábbis abban a 8-10 városban nem változtak, amelyeket felírtam). Kereskedelemmel nem lehet igazán meggazdagodni, mert egyes cikkeken csak kisebb városokban lehet kellemes haszonra szert tenni – ott viszont a szegény kereskedő nem tud egy nagyobb tételt átvenni. (Ha várunk egy hetet, akkor már megint lesz pénze, de akkor meg a kikötő parkolási díja

kodnunk. Beszórathatjuk a cuccot a géppel is (ilyenkor arányosan szétosztja a flotta hajói között a méret függvényében), de egy kisebb körülményes rendszer segítségével manuálisan is elosztjuk a hajók között. Ennek csak a legénység és a fegyverek elosztásánál van jelentősége, kajánál és rumnál például mindegy, hogy melyik hajón van – a lényeg, hogy legyen valamilyen. Ja, a pénz né! A vagyonunkat ugyanis mindig magunkkal hurcoljuk, és ha egy csatában el-süllyed egy hajónk, akkor a rajta levő pesóinknak is fájdalmas búcsút kell intenuk.

Üzleti ügyeink elvégzése után tiszteletlenül tehetjük a város első emberénel, a kormányzóval. Jellegzetes politikai figura: a saját pecsenyéjét sütogeti, függetlenül országánál, vagy városának érdekeitől. Így megtörténik velem, hogy míg az egész Karib-tenger összes spanyol fregattja csekélyes-gemter kereste valami titokzatos okból kifolyólag, addig Coro kormányzója adott nekem egy papiruszt, miszerint az ő személyes jóbarátja vagyok. A kormányzókat megfenygethetjük, csevegthetünk velük különféle tönusokban, megvesztegethetjük/megajándékozhatjuk őket (pénzt, részesedést, ágyúkat meg vigyünk el valakit/valamit egy adott helyre – esetleg fogjunk el/öljünk meg egy bizonyos személyt (utóbbi esetben megadja a tartózkodási helyét, és ilyenkor a városban a csatanézetben tudunk szembe-kerülni az illetővel). Ha a kormányzóval jó viszonyt ápolunk, akkor különféle kellemes dolgokat adományozhat nekünk. Eltöröltheti például az eddigi büneink listáját vagy adhat esetleg bebecsolt ajánlást egy városba. (Ez igen mó-



Lassan befutunk az 576 Konzol fűszerkesztőjéről elnevezett kikötőbe



Online szerepjáték? Létező fogalom, ez a játéktípus már sok embert szippantott a számítógép elé hosszú-hosszú napokra, hetekre, extrém esetekben hónapokra. Volt Diablo, ahol rögzített kameraállásból követhettük az eseményeket, játszhattunk az Ultima online változatával, ahol a szokásos Utimás környezet fogadott minket. A Klasszikus MUD-ok (multi user dungeons: szövegesen játszható szerepjáték a Neten, olyasmik mint az Itthon népszerű Túlélők Földje levelezős szerepjáték) szabadságát eddig talán csak az Ultima Online közelítette meg, ám most megjelent egy újabb trónkövetelő az Everquest személyében. Hogy mi lesz a trónkövetelés vége, az mondjuk így jövő ilyenkorra derül ki, tekintve online szerepjátékról van szó, ami ugye akkor az igazi, ha hónapokig tartó szórakozást nyújt. Az Ultima Online-nal kapcsolatban csak annyit, hogy mára már kicsit mintha ellassodott volna a játék: nincsenek új kalandok, sokan csak a tápolásra mennek, a szerverek olykor elérhetetlenek stb. Utóbbiból per is kerekedett, ahol a történelemben először nyert a user a szolgáltatóval szemben, tekintve, hogy nem felelt meg a szerver működése a szolgáltató

gye devizás fizetésre alkalmas hitelkártyáról, melyen akad is valami. Még az egyhónapos ingyenes használatához is szükség van a hitelkártya adatokra, ennek híján nem léphetünk be a virtuális világba, még próbaidőre sem.

### VARÁZSLÓ NEGYEDMILLIÓÉRT

Akinek egy kicsit megfutotta, és nincsenkedve a karaktergenerálás görögnyögős útjait bejárni, és néhány hónapot masszívan a monitor előtt tölteni, annak is lehetősé-

ge van az elit játékosok közé kerülni, úgy a 40. szint fölé rögtön. Ehhez csak az ebay online aukciós házba kell elsitálni ("hyperlink "http://www.ebay.com"»), bepipőgyni, hogy everquest, és máris dőlnek az ajánlatok 10 centtől 1000 dollárig. Amikor ezeket írom, éppen 1435 bejárt szott karaktert és varázstárgyat kínáltak portékára. Egy-egy magasabb szintű karakternek 500 dollár és 1000 dollár között van az ára, és ami fontos: ajánlatok is érkeznek szép számmal. Virtuális, Norrath-i valutát is vásárolhatunk, az árfolyam kb.: 15 platina 1 dollár. Egy varázslót két por-

### AMIT KAPUNK

Az Everquestet pénzügyi oldaláról most már mindenki ismeri, ám magáról a témáról nem sok szó esett lássuk, mint számítógépes játék mit kínál az Everquest! A játék Norrath földjén játszódik, mely három kontinensre van felosztva: Antonica, Faydwer és Odus földrészekre. Hogy jobban el tudjuk képzelni a helyet, a játékhoz mellékelnek egy remek térképet is. A lakosság a szerepjátékokban megszokott: orkok, sárkányok, elfek, élőhalottak tanyáznak a különböző helyeken. Karaktergeneráláskor 12

# FANTASY ONLINE



A lovak egyre forróbb helyzetben. Nem szerencsés a témpáncél tüzesöbén

által ígértnek. Az Everquestnél a hírek szelint jól rákészülték a zökkenőmentes szolgáltatásra, a nap 24 órájában kisebb csapat felügyeli a játékot, a szervereket, a mailboxokat. Persze ennek ára is van (akár az Ultima esetében) miután leperkáltuk a kb. 12.000 forintot a játékért, jöhetnek a havi díjak! Egy hónap 10 dolcsi, fél év csak 50... Ha egy kicsit utánaszámolunk egész emészthető összeg jön ki egy napi játékra, vagyis ha a hónap minden napján játszunk, az naponta csak 80 forintot jelent! Ezért már kávét is igen lehet kapni. De ezt a fajta érvelést meghagynom a marketingeseknek, én inkább ez átlagos, nem megszállott magyar diák szemével nézem az árat, aki mondjuk hetente 2-3-szor ül le néhány órára játszani, és máris sokalomban a 2500 forintnak megfelelő devizát havonta. Ha valaki mégis ki szeretné próbálni, annak az eredeti program megvásárlása után (minden példány egyedül azonosítóval ellátott) gondoskodnia kell



Na ennek a varázslónak a piaci értéke 1025 dollár. Lehet licitálni!



Lovag bácsi, tessék gyorsan hívni a 105-öt!

kolájával 730 dollárért vesztegettek, és volt is rá szépen kereslet. Az eladó a következőket zengte róla: A Karana szerveren töltött idő alatt a 100 főt számláló Titánok együletét vezette, melyet nagy tisztelet övez a Karana szerveren. Miért is ne tennéd át a varázsló irányítását? 50 szintű, Ice Comet varázslattal (ilyen csak három varázslónak van Karanában), mindenkit leigáz. Egy varázslattal 1120-at sebez! És így tovább, eladója hosszan dicséri a virtuális varázslót – én is ezt tenem 200.000 forintért! Persze sok munkája van benne, nem egy héthe telik összehozni egy ilyen karaktert.

féle faj és 14 féle kaszt közül választhatunk, melyekre a megszokott megkötések érvényesek (pl. törpeből nem lehet lovak). A karakterek arcai költöttek, nem készíthetünk úgy skinet, mint a Quake-ben. A kü-



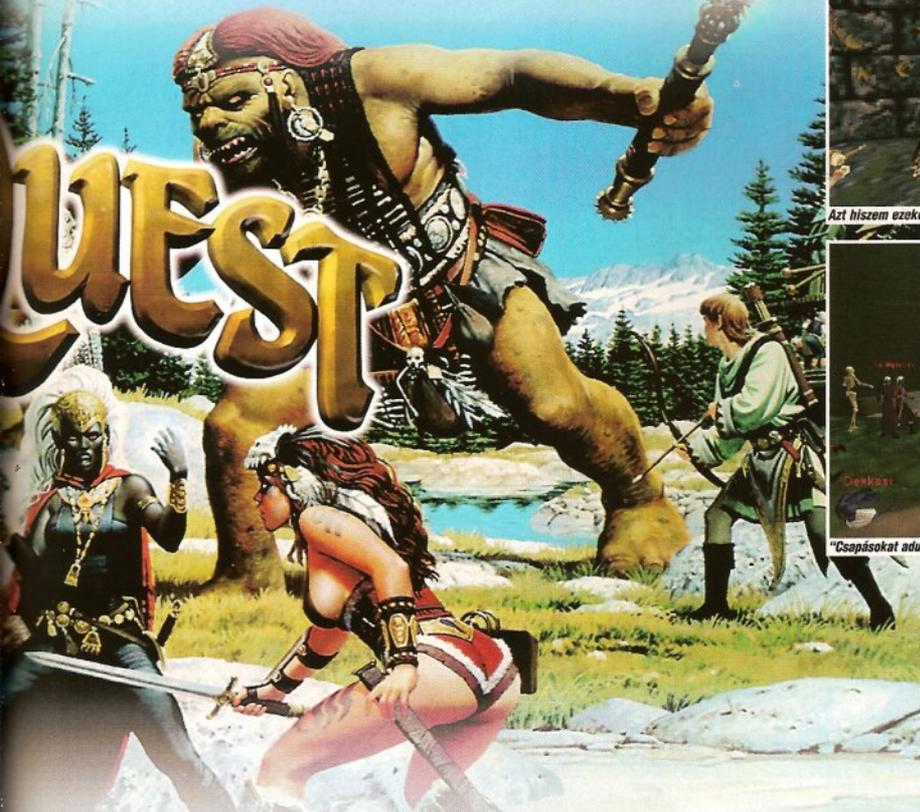
Mindenki elfoglalja magát valamivel, csak a dwarf lábátlanodik üsse\* vissza az előtérben. Szó szerint...

lönféle fajok helyhez kötöttek, nem mi választjuk ki honnan kezdjük a játékot, és a játék folyamán is figyelni kell, hová megyünk karakterünkkel az orkokat például ferde szemmel nézik az ember lakta városokban, a sötét elfek pedig kifejezetten elenszenvesek minden idegennel. A játék elején semmi támpontot nem kapunk, egyedül biztos pont kasztunk céhe, ahol megkapjuk alapfelszerelésünket (egy gúnyát és egy fegyvert), majd szelnek eresztnek néhány jó tanáccsal. Ha ezeket megfogadjuk, hamar belekeveredünk egy apróbb kalandba, ami aztán még nagyobbcskákba tor-

## LÁTVÁNY ÉS HANG

3D nélkül lassan már nem is készül játék ez alól az Everquest sem kivétel, és egész tűrhető 3D-s környezetet sikerült a készítőknél összehozniuk. Persze nem veszi fel a versenyt a legújabb 3D-s motorokkal, de az eddigi 3D-s szerepjátékok között viszi a pálmát. A Lands of Lore 3-nál jobb, főleg azért, mert a szereplők is 3D-ben készültek (és nem a LOL3 voxel technológiájával). A fényeffektek megérnek egy külön misét: a nappal és éjszaka változása folyamatos, rendszeresen sötétedik, feljön a hold,

akik a játékosokhoz hasonlóan járják a világot, és ha valakinek nagy problémája van, azon segítenek. Ezek a kalandmesterek olykor kalandokat is találnak ki menet közben, garantálva, hogy a játék sosem laposodik el. A kalandmesterek a szerverek zökkenőmentes működésére is figyelnek, úgyhogy állandó a technikai felügyelet is. Ha valaki úgy érzi, remek kalandtölte van, nyugodtan kiadhatja magából egy e-mail formájában, komoly esélye van rá, hogy bekerül a játékba. A lehetőségek közel végtelenek.



Azt hiszem ezeket a karaktereket hívják ész-játékosoknak



"Csapásokat adunk, csapásokat kapunk" – mint a régi szép időkben

kollik, és pillanatok alatt beszippant Norrath világa. A vezető egyéniségek csoportokat is alkothatnak, és mint egy klasszikus AD&D partiban, együtt nézhetnek szembe a kihívásokkal.

hajnalodik, feljön a nap. A varázslatok is látványosak, nem spóroltak a füst, tűz és egyéb effektekkal. Az időjárás is változó, olykor elered az eső, vihar tör ki heves vilámlások közepette, néha havazik, máskor sűrű köd száll alá. Egyedül baj a grafikus motor látótere: olykor a távoli dolgok egyszerűen nem látszanak. Hangok terén sem panaszodhat az Everquest: üvölt a szél, kopog az eső, ráadásul minden fajnak külön hangja van: a csontvázak recsegnek, az orkok üvöltenek, hallani a lépések zaját és mindehhez a játék támogatja az SB Live! EAX-ét. Tehát pozicionált, környezetfüggő hangok feleltetik el velünk a va-

szükség van erre. Néhány év múlva, amikor a hálózatok elbírják a hangátvitelt is, ez a probléma is megoldódik. Ha valaki arra apellál, hogy majd a munkahelyéről, jó gyors kapcsolattal játszik és NT-s gépe van, annak sajnos le kell tennie erről a tervéről: a játék csak WIN 95/98 alól indul. Viszont elegendő egy 28.8-as modem is hozzá, és egy 56k-sal tökéletes a sebessége. Gépigénye sem túl nagy, már egy P166-on is elfut, egyedül egy D3D-t támogató videokártya kell hozzá.

## A SZOLGÁLTATÁS MINŐSÉGE

A játék több szerveren is játszódik párhuzamosan, ezek a szerverek azonban nem átjárhatóak. Egy-egy szerver 1000-1500 játékos adatait képes megfelelő sebesség mellett kezelni, ami nem kis szám. A játékra folyamatosan figyelnek a kalandmesterek,

akik a játékosokhoz hasonlóan járják a világot, és ha valakinek nagy problémája van, azon segítenek. Ezek a kalandmesterek olykor kalandokat is találnak ki menet közben, garantálva, hogy a játék sosem laposodik el. A kalandmesterek a szerverek zökkenőmentes működésére is figyelnek, úgyhogy állandó a technikai felügyelet is. Ha valaki úgy érzi, remek kalandtölte van, nyugodtan kiadhatja magából egy e-mail formájában, komoly esélye van rá, hogy bekerül a játékba. A lehetőségek közel végtelenek.

Gáspár



Tanita Tikaram új videoklipjében fontos szerepet kap egy gyógy

## Everquest

FEJLESZTŐ: 989 studios

KIADÓ: Sony

WEBSITE: www.everquest.com

MEGJELENÉS:

### Kettyere

Minimium: P166, 32MB RAM

Ajánlott: P200, 64MB RAM

Szavathosság: Zene bónus

3D-gyorsító: D3D, Glide

Multiplayer:

### Küicsin/belbecs

Látványosság  
Játszhatóság  
Szavathosság  
Zene bónus

### Summa summarum

Hitelkártyás szerepjátékosoknak hosszantartó penzinyelő vagy penzforrás?

## végítélet

# 85%

**A**dátum: 2015. A hidegháború korszaka rég lezárult, ám az ember ugye már csak ember marad, s mint olyan, továbbra is háborúzik. A tömegpusztító fegyverek eltűnése csupán teret

hát nem egy hagyományos RTS játék. Minden küldetést adott létszámú sereggel kezdünk, s azzal kell legyőznünk az ellenség szintén meghatározott számú csapatait.



Orosz helikopterek az amerikaiak szolgálatában – ilyen együttműködéshez valószínűleg tényleg a III. világháborúnak kell kitörnie

### TÖKÉLETES IRÁNYÍTÁS

Külsőre leginkább a Battlezone-hoz hasonlít az egész, csak sokkal élthűbbek a körülmények, és sokkal áttekinthetőbb az irányítás. Grafikailag elég pofás a látvány: a domborzati viszonyok a megfelelő mértékű ködefektussal egyetemben természetesnek hatnak, és a járművek is szépen

az oldalsó térkép (melyen tökéletesen látni, hogy is áll a nézet, merre tartunk, és merre tekintünk), szóval a tájékozódás nem gond. A játéktéren, illetve a térképen a jobb-kattintás a kijelölt hely megközelítését jelenti, míg a bal gombbal kiválasztani lehet dolgokat. Utóbbi esetben a saját egységeinkre kattintva a szakaszaink között válogathatunk, míg az ellenségre mutató célpontra kattintva a célpontra mutató jelölhetünk meg. Több célpontra is kijelölhetünk egyszerre – az embereink szisztematikusan kezdik meg-

szakaszok közt is. Az egységek átadásának (vagy akár különböző szakaszok egyesítésének) az az egyetlen feltétele, hogy elég közel legyen egymáshoz a két szakasz. (Persze a légi és a szárazföldi szakaszokat nem lehet keverni egymással.) Egyszerűen "fel kell venni" a kívánt járművet a bal gombbal, majd azt a cél-

## TVENTIVÁNÉJI ÁLOM

adott a "hagyományos" hadviselésnek. Az utóbbi időkben Ázsiában alakul ki kezelhetetlen konfliktus. A gazdasági "nyitásnak" köszönhetően az elmúlt két évtizedben Kína egészen elképesztő fejlődésen ment keresztül. Hihetetlen mennyiségű tőke gyülemlett fel az országban, noha az államforma még mindig népköztársaság, és a politikai elitnek eszébe sincs letérni a kommunizmus rögös útjáról. Sőt, épp ellenkezőleg: hogy hatalmukat megszilárdítsák, terjeszkedni kívánnak. A gazdaságilag megerősödött országnak új nyersanyagelőhelyekre van szüksége, s ezért szemet vetettek szomszédos Kazahsztán ásványi kincsekben gazdag területeire. Azzal az ürüggyel, hogy terroristák szabotázsakciókat hajtottak végre kínai külalajzetékeken, jelentős csapatösszevonásokat kezdeményeznek a határ mentén. (Érdekes módon amíg Kazahsztán a Szovjetunió tagállama volt, sosem volt probléma a vezetékekkel.) A teljesen tönkrement orosz gazdaság az IMF pénzügyi segítségére támaszkodik, úgyhogy a kínai hadvezetés egyáltalán nem tart Oroszországtól. Peking oda se bagózik Moszkva figyelmztetésére, de hasonlóképpen figyelmen kívül hagyja Washington és Brüsszel fenyegető szavait is. A kínai csapatok végül átépítik a határt, s ezzel kezdetét veszi a III. világháború.

Aki egy cseppet is odafigyel a világpolitika mai állására, az nyilván észrevette, hogy a fenti jóváindulás sajnos cseppet sem elképzelhetetlen. A Force 21 alkotói nem véletlenül egy ilyen "valóság-hű" környezetbe ágyazták a játékukat: egy olyan real-time stratégiával jöttek ki, ahol teljesen "hétköznapit", hagyományos fegyverekkel (többnyire már ma is létező tankokkal, helikopterekkel, és légfegyverekkel) folyik a harc. A műfajon belül ez ugye már nem egészen megszokott (előleg, ha csak a legnagyobb neveket, úgy mint a Tiberian Sun-t vagy a Battlezone-t említjük), hiszen a valós fegyverek és a valós helyzetek rengeteg utánjárást és adatgyűjtést kívánnak, s ezt nemigen preferálják a fejlesztők. Meg aztán a szokásos RTS játékműben nem is nagyon illik bele a valóság-hűség. Gondoljunk csak bele: kapásból ki van zárva, hogy csak úgy fel lehessen húzni egy gyárat, és ott utánjárást lehessen termelni. A Force 21 te-



Az amerikai erők keze messzire élér – de ilyen magásra azért talán mégsem

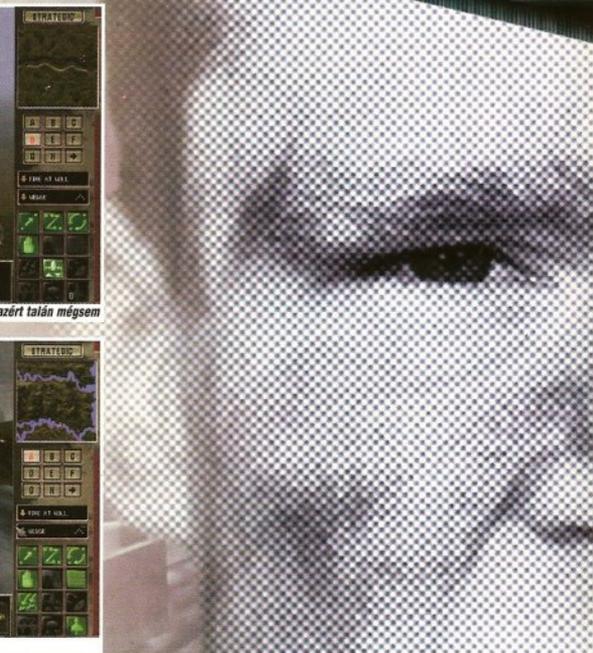


A kellemesnek ígérkező fűrdő vérfürdőbe torkollott



Egy orosz parancsnoki épület közvetlenül a múlt időbe kerülése előtt

beleillenek a környezetbe. A kamera mindig a kiválasztott szakaszt, pontosabban annak a parancsnokát követi. Az akár mozgásban lévő járművet az egérrrel teljesen "körbejárhatjuk", ezzel teljes rálátást biztosítva a terepre. Ehhez jön még



semmisíteni őket. A nézet könnyed kezelése már önmagában is fél siker, ezt egészíti ki a praktikus irányító panel. Tulajdonképpen minden megtehetünk pusztán az egér használatával – csak olyan esetben kell a billentyűzet, ha mondjuk több iránypontra akarunk lerakni. Az irányítópanel első sorában a kiválasztott szakasz egységei, illetve azok állapota látható. Maximálisan öt egység lehet egy szakaszban, melyek közül az első a parancsnok. Az egységeinket tetszőlegesen pakolthatjuk egy alakzatot belüli, de nemcsak ott, hanem a különböző

csoport a betűjelére húzni – mely betűk amúgy a szakaszok kijelölésére használandók. A kijelölt csapat viselkedésére is adhatunk utasítást (tűzeljen-e automatikusan, vagy csak viszonozza a tüzet, esetleg maradjon vesztég), valamint különböző alakzatok közül is választhatunk. Az erők egyszerűbben aligha lehetett volna megoldani, s szerencsére hasonlóképpen kézenfekvő a parancsikonok tárháza is. Az elég egyértelmű ábrák a következőket jelölik: adott pont megközelítése, újrátöltés (az aktuális helyzetünk, és a kije-

lőlt pont között), gyülekezőpont megadása (ha esetleg megtámadná az adott szakaszt), stop (minden parancs törlése), állcázás (a gépeket sátrak alá rejtik), az egység "beásása", tüzérségi támadás, helikopter esetén magasabban repülni, az ellenséges radar zavarása/nagyobb hatótávolságú radar bekapcsolása, hídépítés,

választjuk, a történelmet más-más irányba terelhetjük. A hadjáratok küldetesei logikus módon következnek egymásból. Néhány átfevés is akad köztük: például az amerikaiak oldalán meg kell védenünk az oroszok ürközözpontját, míg a kínaiakkal el kell pusztítanunk azt. Mint látható, védekező, illetve támadó missziókból áll a repertoár, ezeket egészítik még ki időzített feladatok (mondjuk meg kell akadályoznunk, hogy egy vonatot evakuáljanak), és menekülős küldetések. A bevetések előtt mindig ropant részletes eligazításban van részünk – a feladat elmagyarázásán kívül infót kérhetünk a felszerelésünkről, valamint hírszerző tisztől is megtudhatunk egy-két érdekességet.

A történet minkét oldalon frappánsan meg van írva, csak azt sérelmeztem kissé, hogy csupán szövegesen "elmondva" halljuk az eseményeket. Ha már egyszer egy intro-animációt sikerült összehozni a játékokhoz, igazán készíthettek volna néhány "filmet" a közbenső eseményekről is.

### KISZÁMÍTHATATLAN

Ötletes módon a pályák töltötése alatt híres katonai stratégiák aranykópéselt olvashatjuk, s ezt csak azért említem, mert közülük az egyik megragadt az emlékezetemben. Sajnos azt már nem tudom ki mondta, mindenestre a játéka is nagyon jellemző: "A háború a kiszámíthatatlanság birodalma.". Hogy őszinte legyek, nekem pontosan azért nem tetszett a Force 21. A kiszámíthatatlanság ugyanis túlonról reális.

Nem annyira stratégiára van szükségünk, sokkal inkább szorcensőre, vagy jóvöbelátásra. A Tiberian Sun-féle klasszikusoknál ugyebár arról szól a dolog, hogy megfelelő összetételű csapatot kell küldennünk a megfelelő helyre, s ha netán hibázunk, akkor sincs még baj: mindössze utánpótlást kell biztosítani. A Force 21-ben ellenben a következő a menetrend: elindulunk mondjuk egy

páncélos szakasszal, mire hirtelen ellenségessé ösztübe futunk. Az ellenség egészen távolról – amint látóvalba érünk – azonnal kiszőr minket, s pillanatok alatt végez valamennyi egységemmel. Utánpótlás pedig természetesen nincs. Ha teszem azt: meg kell védenem valakit, ezek után, mivel védjem meg? Egy megoldás van: újraindítani a kü-

nyit elmondhatok: nem annyira összetett, és nem olyan mozgalmas, mint a klasszikus RTS játékok. A küldetések többségénél pusztán az ellenség teljes megsemmisítése a cél, aminél valetlenül elkerülünk egyetlen tankot, utána hosszú percekig csak azért leszünk elfoglalva, hogy össze-vissza turikázunk és kutatunk.



Redis környezet: az amerikai csapatok orosz tankokkal Kazahsztánban kínál tankokat amortizálnak MĒH-hulladékká...



Hiba lapakodtak ezek a ronda madarak, én mégis észrevettem őket

Hiába lapakodtak ezek a ronda madarak, én mégis észrevettem őket

Megítélésem szerint a realiztikus műszaki paraméterek sem váltak a játékmélet előnyre – bár folyamatosan kapjuk az egyre jobb gépeket (helikoptert, légi csapat), számomra ez közel sem jelentett olyan élményt, mint amikor a Tiberian Sunban végre egy teljesen új fegyvert tudtam gyártani. Az élethűség oltárán túl sok olyan dolgot feláldoztak, amik a C&C-féle játékokat igazán élvezetessé teszik.

V.Z.

### HIÁNYÉRZET

Bár a játék multiplayer opciójáról sok jót hallottam, kipróbálni nem volt alkalmam – mindenesetre tíz helyszín külön ehhez a módozathoz készült. Az egyjátékos módról

aknásítás/aknafelszedés, légi csapás. Az utóbbi hat ikonhoz persze megfelelő járművek kellenek a szakaszba. A hadmozdulatok jobb áttekinthetősége érdekében átválthatjuk a játékeret egy stratégiai térképre – a gombot az irányítópánel letetején találjuk.

### A HADJÁRAT

Az "egyszemélyes" játék összesen tizenöt küldetésből áll, pontosabban kétszer tizenötből, hiszen akár a kínaiakkal is lehetünk. Attól függően, hogy melyik oldalt



A Bajkonur vs Vári úr mérkőzés esélyese a vendégcsapat

### Force 21

FEJLESZTŐ: Red Storm

KIADÓ: Red Storm

WEBSITE: www.redstorm.com

MEGJELÉNS: megjelent

### Ketgere

Minimum: P200(3D-kártyával), 32MB RAM

Ajánlott: P233MMX, 64MB RAM

3D-gyorsító: 3Dfx, D3D

Multiplayer: LAN, Internet

### Külcsin/belbecs

Látványosság

Játszhatóság

Szavatosság

Zene/bóna

### Summa summarum

Egy RTS játék realiztikus környezetben?

Biztos, hogy ez jó ötlet?

### végítélet

79%

Mióta a 3D-kártyáknak és a gyorsabb prociknak köszönhetően kezdenek egyre profásabban kinézni a repülőgép szimulátorok, a kiadók kezdenek egyre nagyobb fantáziát látni azokban a játékokban is, ahol tulajdonképpen különösebb akcióról nincs is szó – nevesen azokban, amelyekben polgári repülőgépek pilótájaként ténykedhetünk. Ha egy katonai szimulátorban a játékos átadja magát a táj szép-

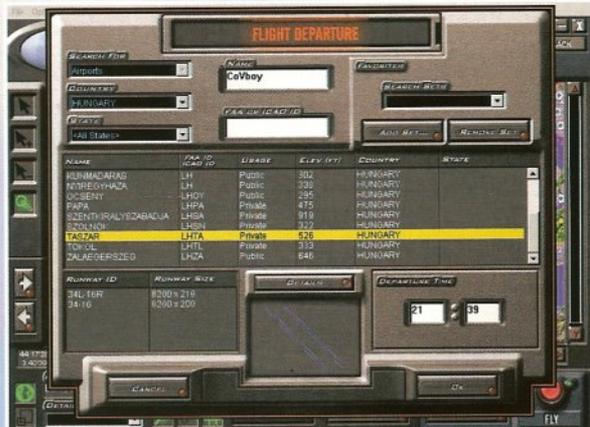
je Chieftain és Beech King Air B200) és egy sugárhajtóműves (Hawker 800XP Jet), ami igen szerencsés csokor, hiszen már csak ebből adódóan is tökéletesen eltérő repülési tulajdonságokkal rendelkeznek.

Aki nem szeret a különféle repülési paraméterekkel és hasonló nyálaksgokkal vesződni, az a Fly Now! opcióval azonnal a "küldetésmenüben" találhatja magát, ahol az öt típushoz összesen 24 "USA-scenariót"

lág összes országának összes reptere megtalálható a játékban. Persze nyilván nem vagyok teljes mértékben tisztában mondjuk a Feröer-szigetek vagy Uganda légiközlekedési viszonyaival, de természetesen én Magyarországon felett akartam repkedni, és itt aztán bőven találtam leszállópályát. Nemcsak a polgári, hanem a katonai repterek is megtalálhatók a játékban. (Még a kis börtöngöndi támaszpont is, amit csak harci helikoptereink használnak – már ha a honvédelmi tárcának éppen van pénze üzemanyagra.) Az persze furcsa volt, hogy a kecskeméti és a taszári légítámaszpont "magánkézben" van (ez igazából a korlátozott, azaz vészhelyzet idejére szóló használatot hivatott a játékban takarni), továbbá a Balaton nevű "repülőter" sem tudtam hirtelen

hatják magukat a féldolgalasan repülő masinakkal.

Szintén kedvünkre állíthatjuk a környezeti tényezőket (felhőzet különböző magasságokban, hőmérséklet, csapadék, szélirány és -erősség), a napszakot pedig az induló reptér menetrendjében megadott időpont fogja meghatározni. Állítható az ún. realizmus is, de ez nem igazán a repülő-



Szomorúan látom, hogy a honvédelmi tárcá privatizálta a taszári repteret – most hova megy a NATO?

ségeinek (jó magasan a fellegek között, mert egy két 3D-kártya és processzorgeneráció azert még le kell csorognia a PC-folyón, amíg földközélszemben sem lesz illuzióromboló a látvány), azaz SzJVC-típusú megfogalmazással: "örömpüli", akkor ugyebár leggyakrabban egy jól irányzott géppuskaszorogat vagy egy levegő-levegő rakéta rendszerint derékba tör a városnéző körutat – egy polgári szimulátorban ugyebár ilyesmi nem fenyeget. (Bár a Carmageddon mintájára mondjuk el tudnék képzelni egy légi "Airmageddon", amiben mondjuk a londoni Heathrow környéki légityolásokban vadászhatnánk különféle Boeingekekre egy F22-vel...) Az ilyen bámszokdó lelkelütő pilótáknak készült a Fly!, amelyben a szerzők azt a grandiózus elképzelést vették a fejükbe, hogy az egész világot berepítetik a játékosokkal.

## GÉPEK, VÁROSOK, EGYEBEK

A játékban a polgári légiközlekedés legnépszerűbb típusai kaptak helyet. Legalábbis a magánkézben levő, 2-8 személyes masinák – Jumbo Jettel nem fogunk repülni, bár a légtérben és a nagyvárosok repterein azert bőklászik egy-kettő belőlük. A masinák között van két egymotoros (Cessna 172R és Piper Malibu Mirage), két kétmotoros (Piper Nava-



Kedvesnád a scenariorhoz egy ígertes "screenshottal"



És egy igazi screenshot, kábé ugyanonnan. Nem pont ugyanolyan...

találhat. Itt előre beállított környezeti paraméterek mellett különféle repülési helyzetből indul a játék: a kifutópályán parkolva, repülés vagy leszállás közben – vagy éppen vészhelyzetben, amikor is az egyik hajtóműből elfogyott a benzin.

Sokkal szórakoztatóbb viszont, ha magunk tervezük meg a környezetet, mert erre aztán tényleg elég széleskörű lehetőségeink vannak. Kezdődik a történet a helyszínnel, és nagy meglepetésemre, abszolút nem bizonyult túlzásnak az az állítás, hogy a világ bármelyik szegletében repkedhetünk. A vi-

# FELHŐTLEN

hova tenni – mindenesetre ez a rakás reptér azt mutatja, hogy a Feröer-szigetek lakosai is otthon érezhetik magukat a játékban. A gép kiválasztása után szabadon kiválaszthatjuk, hogy melyik üzemanyagtartályba menni létyót akarunk tankolni, továbbá összeállíthatjuk a rakománylistát. Ez utóbbi alatt nemcsak a különféle rakterekben elhelyezett poggyásról van szó, hanem természetesen az utasokról és esetenként a másodpilótáról is. Az üzemanyag és az utasok elhelyezése egyrészt mind-mind befolyásolja a gép súlypontját, mind a hossz- mind a keresztengelyre vonatkozólag (azaz ennek megfelelően viselkedik majd a gép repülés közben), mászochista játékosok pedig aszimmetrikus elrendezéssel kedvükre szivat-

si modell befolyásolja, hanem az elénk társuló feladatokat (manuálisan állítható például a légszavar(ok) állászsége; kiválasztható, hogy melyik tartályból szívjuk az üzemanyagot; kelljen-e "szivatózni" a motort; és így tovább.).



Éléggy "emelkedett" nézypont esetén azert nem olyan csúf a dolog



## CSITTI!

### FORCE 21

A "..." billentyűvel csak simán húzzuk be a szöveg-panelt, és ott már írhatjuk is be az alábbi kódokat:

**AMAZON:** nincsenek fák

**AVATAR:** sárga kezet jelenik meg az egységek és az épületek körül

**LONDON:** nincs köd

**HASSELHOFF:** azonnali vereség

**ISPY:** megszűnik az ismeretlenség ködefektusa

**POLYTHEISM:** mindenki sérthetetlen (is) az ellenség (is!)

**KILLENYEM:** az ellenség meggyilkolása

**GRID:** csontváz-mód

**CHESSMATCH:** 100 %-os radar

**COMMANDERS:** a parancsnok-effektus kikapcsolása

**STRATRESPECTIVE:** nézetváltás

**NOVICTORY:** soha nincs győzelem

**HURT:** az első egység sérül a szakszabban

**CHILLOUT:** a csata kifagyasztása

**SEATTLE:** felhők kikapcsolása

**GAMEOVERMAN:** azonnali győzelem

## DISCWORLD NOIR (2. RÉSZ)

Utóljára ott hagytuk abba a nyomozást, hogy Al-Khali, a fejszét lobogató gonosz kis törpe Horsthoz kísért bennünket. A törpék ritkán szoktak trollokkal vegyülni, szóval ez egy érdekes párosítás. A két jómadár néhány szót vált egymással, amiből nem sokat értünk, viszont megüti a fülemeket egy dolog: Al-Khali megemlíti egy érmet. Horst nemsokára negédesen közli velünk, hogy nyilván nem az ellenségünk, ha pedig nem az, akkor barátok is lehetünk. Bár Lewton szerint a barátságok nem úgy kezdődnek, hogy bárdot lóbálól törp kísér az első találka színhelyére, idővel hosszas eszmecsere alakul ki. Jasper Horst szerint van pár dolog a birtokunkban, ami ropantul érdekelné őt. Itt van például egy bizonyos érme. Meg egy bizonyos aranykard. Miután igen szerencsés módon újabb megvesztegetési kísérlet áldozatul esünk (Horst megduplázta azt a pénzt, amit Carlotta ajánlott nekünk), érdeklődünk egy kicsit az utóbbiról (meg természetesen a "bizalomról" is, mert a ropant filozofikus társalgást eredményez), majd a fizetésről. A mafiózó troll nem szereti a fix árat, mert kizárja az új üzletek lehetőségét, ha új helyzet állna elő. Legyen elég, hogy az aranykardot igen-igen veszélyes lenne másnak eladnunk, ő pedig többet fizet, mint Carlotta. Annyit, amennyi a kard értéke: legkevesebb tízezer dollárt. Lewton összegezi az eseményeket: anny biztos, hogy a kardot Mundy csempészte a városba, és ő is akart betörni érte a raktárba, csak az ő megállította. Carlotta biztos tud mondani valami érdemelegeset erről a nemesfém kézfegyverről, menjünk tehát vissza hozzá a kaszinóba. Carlotta nem fakad sírva, amint közöljük vele, hogy Mundy elhullott a nyomozás során. A noteszünkben közben megjelent az aranykard – Lewton erről négy-szemkötő akar Carlottával beszélni, tehát visszavonulnak a kastélyba. Itt lesz egy kis szőpárba azzal kapcsolatban, hogy a hölgy arra használta bennünket, hogy a "lársát" kövessük, aki meghalt, mielőtt leszállyhatna volna az árut. Carlotta dühösen hallja, hogy beszélünk Horsttal, és enyhe zsarolás után (mindent elmondunk a Grófnak, ha nem mondja el a teljes igazságot) alkut is köthetünk vele: segítünk neki megkeresni a kardot – de felelünk a hasznon, miután eladtuk. Hiába, anyagiás világban élünk... Szóval a történetem az árut Tsoarából, viszont az útton valami baj történt. Carlotta Reginnel ment a találkozó helyére, de Mundy nem jött el. Regin nem tudta mi járhatott van (mindent visszamondott volna a grófnak), és utóljára akkor látta, amikor letette a Kisebb Istenek Templománál. Még egy apróságot el kell mondania nekünk – és következik az a jelenet, ami a hasonló történetekben már megszokotti, amikor a látszólag megbízhatatlan vamp és a cinikus magádetektív már elég sokat szapulta egymást. A hosszú törő

csók. Utána vissza a munkához: a notesz használatával kezdjük a lányt a Milka rakományáról. Volt rajta egy ládaja, ami nem tartalmazott semmilyen fontosabb holmit, minősége arra szolgált, hogy Mundy elrejtse benne a kardot, ha szükségessé válik. A kard azonban nem volt a ládában. A ládát a lány Reginnél tárgyalt, de még megvan a szállítási bizonylatokra – esetleg odaszalhatja, ha szükségünk van rá. Persze, hogy szükségünk lesz rá! Irány a Pier Five, ahol a raktárak enyhén nehezebbi úre a bizonylat felmutatásával hajlandó beengedni bennünket úrködszének tárgyába. Odabent megtaláljuk a Milka egykori rakománylistáját: a gróf család ládája ugyan sehol nincs, viszont Lewton megnézheti, hogy mi volt még a hajón: egy adag cucc az Archaológusok céhének, továbbá néhány horzó bár a Café Ankh megrendelésére.

Itt az ideje utánanéznünk, hogy mi lehet a Regin parókájában talált kulcs. Lewton szerint ez egy nagyon kicsi kulcs, tehát egy nagyon kicsi ajtó kell keresni hozzá, de a magyarázat ennél egyszerűbb. A Saturnalia kaszinó rendkívül pénzéhes krupiéjánál használna újabb díjazás fejébelet meg tudjuk, hogy a kulcs a kaszinó csomagmegőrző fiókjainak egyikét nyitja. A fiókok a tremlő balra találhatók. Igaz egy rakás van belőlük, de mivel Lewton ügyes magádetektív, nem kell keresgélni, elég csak használni (hősnik gyorsan kiszámolja, hogy mivel Regin törp volt, nyilván valamelyik alsó fiók lehet az övé). A borban dús és haszontalan zsákmány egyaránt vár bennünket: az első egy tetszőtől nyaklánc, az utóbbi pedig egy teljesen üres boríték.

Itt az ideje, hogy tájékozzunk a gróft a Regin utáni nyomozás állásáról. Irány tehát a kastély, és miután a lakój a gróf elé kísért bennünket a notesz segítségével számolunk be az úregnek kedves barátja meggyilkolásáról. Ez igen letörő, de megígéri, hogy kifizeti az erre fordított időnket, különösen, ha meg tudunk még valamit az ügygel kapcsolatban. Lewton kibővíti, hogy volt egy nyomozása egy Therna nevű troll énekesnő után, aki talán valami kapcsolatban állt Reginnel – de mivel nem fizetnek érte, pillanatnyilag az ügy szünetel. A gróf fizetni fog érte, amitől hősnik máris gazdagabbnak, ebből adódóan boldogabbnak érezheti magát. Mutassuk meg a grófnak a Regin fakkjában talált cuccokat: a borítékról nincs véleménye, a nyaklánc azonban hosszú tőraddal vált ki belőle. Régi családi ékszer, ő ajánlékozta Reginnel – azoknál kapunk még egy hosszú botanikai értekezést a Korongvilág különleges növényfajtájáról, a "szerencsés fákrról". Ennek se füle-se farka pár pillanat, de Lewton azért mindent szorgalmasan feljegyez a noteszába.

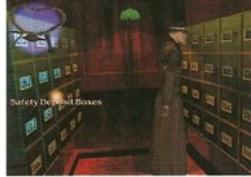
Ennyi nyomozás után minden valamire való magádetektív torka kiszárad – térjünk be tehát törzshelyünkre, a Café Ankhba. A vendégek időközben felszívódtak, és úreg vámpír barátunk is abbahagyta a zongorázást. Hátul üldögél, ott ahol Ilával találkozunk. Beszélgetünk Samaellel a Cafénak szállított borshordókról, mire ő flegmán odaajaja nekünk a pince kulcsát. Ezt rögtön használhatba is vesszük (ja bár előlt jobbra, az eres alatti csapóajtónál). Odalent Lewton azon elmélkedik, hogy világ életében mennyire szeretett volna bejutni a Café Italraktárba, ahol annyi finom pia van felhalmozva. A piáról megint Ilsa jut eszébe. Aki egyébként szintén itt tartózkodik a kissé megviselt Two Conkers társaságában. Őt Remora egy kissé amortizálta, de ezen Lewton nem talál semmi kivételalót: a bérnyakosok rendszerint illyesmiből élnek, az a csoda, hogy a kizsemelt áldozat még él. Ilával hosszas beszélgetés veszi kezdetét a fájdalmas múltiról, amelyből kiderül, hogy Two Conkers a férje, és foglalkozására nézve régész. Férjhez ment? – hitetlenkedik az elhagyott Lewton. Mindig is férjnével, csak a férje egy veszélyes küldetésre indult, és ő azt hitte, sosem látja többet – akkor habarodott belénk. Amikor éppen nem haladok, Two Conkers egy ősi tárgy után kutat, amelynek a leírása (arannyal futtatott érme, rajta vésett) gyanúsán emlékeztet arra, amit a Mundy-ügyben beszerezünk – de erről inkább hallgassunk. Kérdősködhetünk viszont az aranykardról, sőt, még inkább: a noteszbe felírt "Varberg-ládáról", amit az Archaológusok Céhének szállított a Milka. A Varberg Ilsa leánykori neve, és az ő leletei vannak benne – semmi különös. Lewton feltétlenül látni akarja a láda tartalmát, és Ilsa meg is ígéri, hogy bejuttat bennünket a Céhhöz (a térképen ugyan már megjelent, vi-



When she kissed me, fire burned in my



You're paranoid / Lewton



Safety Deposit Boxes



He said he'd been carrying some sort of bank that were kept in the right place and were out of the scene. / Lewton

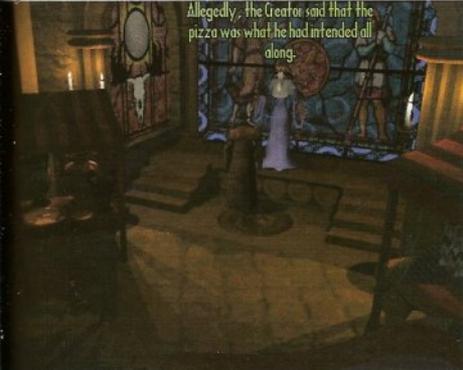


Years ago, it would have been my dream to stand in the Café Ankh's wine cellar.

Lewton

## PAM Computer

<p>Samsung S320 13.3" TFT/LCD 249900.-Ft+áfa</p> <p>Samsung S520 15" TFT/LCD 341900.-Ft+áfa</p> <p>Asus Booksize akatáskába rakható asztali Pentium II számítógép</p> <p>Asus és Samsung notebookok bevezető kedvezményes áron</p> <p>Speciális DVD szaktanácsadás és alkatrészválaszték</p> <p>Samsung DVD olvasó 15.900.- Ft+áfa</p> <p>Philips IDE író 4x/4x/24x, 43.800.-Ft+áfa</p> <p>Panasonic SCSI író 8x/20x, 64.800.-Ft+áfa</p> <p>1077 Wessselényi u. 21 Nyitva: H-P 9-18, Sz 9-13</p>	<p>AOpen</p> <p>ABIT</p> <p>Asus</p> <p>Gaba</p> <p>CTX</p> <p>APC</p> <p>Acorp</p> <p>Lexmark</p> <p>Cherry</p> <p>Samsung</p> <p>Tel.: 932-9576</p> <p>Fax: 921-9092</p>
--	--



Allegedly, the Creator said that the pizza was what he had intended all along.



szont a marcona ajtónálól csak a cég tagjai hajlandó az ajtón beengedni) – cserébe viszont találmunk kell egy biztonságos búvóhelyet, ahol Two Conkers elrejtőzhet Remora további támadása előtt. Mielőtt távoznánk, érdemes jobban körülnézni: a sarokban (Lewton háta mögött) ugyanis ott van a megrendelő lista, amiről Samael beszélt. Micsak az derül ki belőle, hogy a hordós bor legfőbb vásárlója a Patricius, hanem a palotája is megjelenik a tércépen.

Ez az a pont, amelyen először komolyan sikerrel elakadunk, minek következtében teljesen feleslegesen bókásztam vagy egy-két órán keresztül. A dolognak egy apró figyelmen kívül volt az oka: volt ugyebár nekünk egy kedves "barátunk" az Oktarin Papagájában – Mankin, a félf-csapos. Belőle bármilyen csavargási kísérlet folytán csak válogatott sérteket sikerült kibújni, így tehát jó szokással ellentétben nem kérdeztem végig a tárgyokról és a noteszben levő apróságokról, mondván: úgysem verek ki belőle valamit. Ha viszont Sapphire pénzéről szólatra kérdezzük, akkor a szokásos köztudomású kiűlés kibókó volt: Sapphire-nak soha nem volt egy kanyija sem, ha pedig véletlenül bankot robbantott volna a Saturnalia-ban, akkor mostanra az egész város tudná. Ha van pénze, akkor azt csakis attól a személytől kaphatta, akivel titokban találkozt az az este, amikor kihagyott egy fellépést. A személyről Mankin jó szokása szerint nem tud semmit – de ennyi elég is lesz nekünk. Menjünk a természetes "művésznő" öltözőjébe, és először kérdezzük rá nála a vezetési sorozatra (továbbra is azt állítja, hogy nyerte a pénzt), majd a titkos találkájára. Ezek után a beszélgetési témák között megjelenik a Confront opció, amivel Lewton éleseszenen összegzi a tényeket: a kutya nem emlékszik a kaszinóban arra, hogy Sapphire valaha is nyert volna, a nemrég történt találka után a troll hülyy mégis tele van pénzzel. Teljesen egyértelmű, hogy a pénzt ez az ismeretlen adta Sapphire-nak, hogy tartsa valamiről a száját, valamiről, ami minket viszont roppant érdekel.

Mivel a troll még mindig nem hajlandó elárulni a nevet, Lewton átmegegyt a hangneme: ilyen vagy olyan úton-módon biztos hogy megtaláljuk az illetőt, és ha esetleg neheztelne a látogatásunkért, akkor majd szépen megmondjuk neki, hogy Sapphire igazított hozzá utá minket.

– De hiszen az a nő akkor megöl! – szörnyülködik Sapphire.

– KICSODA?! Ki ő meg?! – ordítja Lewton.

– Therma – bűki ki végre szívgova a troll hülyy.

Nocsak. A Malachite által oly hűn keresztetett troll énekesnő mégiscsak él. Ezen Lewton nagyon örvendezik, és arra utasítja Sapphire-t, hogy szervezzen meg egy találkozót vele. Újabb ödzkodás következik, de egy újabb életveszélyes fenyegetés után ("Meygek és megmondom a Tolvajok, Útonálló és Kapcsolt Ügyletek Céhének, hogy iparegenedély nélkül fogadtál el megvesztegetési pénzt valakitől!") Sapphire rááll az ügyletre. A dologhoz persze némi időre lesz szüksége – majd üzenetet hagy az iródnakban, ha van valami feljemeny.

Szóval most húznunk kell egy kicsit az időt, amire a legkézenfekvőbb módszer az, hogy információszerezés céljából végiglátogatjuk a tércépen újonnan megjelent helységeket, ahol eddig még nem jártunk. Az Archeológusok Céhéről már tudjuk, hogy oda csak Ilsa segítségével tudunk bejutni, kezdjük tehát a látogatást a Patricius Palotájánál, amelynek kapujában két marcona stráza őrködik. Illetve nem is olyan marconák. Lewton meglepetten kérdezi, hogy miért nem állítják meg és kérdezik meg kicsoda és mi jártaiban van, hiszen lehetne akár egy idegen kék is. Cseppet hűledezik, amikor megmondjuk neki, hogy az ki van zárva, hiszen ő Ankh-Morporkban született. Sőt, a kiejtéséből azt is meg lehet állapítani, hogy nyolc évvel ezelőtt mély érzelmi megrázkódást szenvedett ment keresztül, amitől inni kezdett és a kedvenc itala a whiskey. Lewton teljesen elképed a létebe látás ilyen mélységben, míg a másik őr meg nem segít neki, hogy a kollégának csak jó az emlékezőtehetsége: ő is ott volt azon a napon a Vödör-

ben, amikor Ilsa elhagyott bennünket. A két stráza büszkén kifejti, hogy a palotáirág feladata a palota működtetéséhez szükséges legfontosabb be- és kifelé vezető útvonalak biztosítása, amelyek közül ők az egyik legtestretemetőbbat érdemelték ki: a személedobót. Jobbra esetleg meg is tekinthetjük, bár ellöpi semmit nem szabad: ez a Palota tulajdonában levő magánzemét. (Egyébként kizárólag használt – értsd: üres – hordókóbb áll.) Ha valaki esetleg fejféjára vágjuk, akkor mindenképpen beszéljesszen még tovább velük, hiszen kap egy érdekes kis összefoglalót a városka zaklatott történelméről (például: gyakorlatilag is elfoglalták a barbárok, vagy csak azért jöttek, hogy tiszta ágyban aludjanak), a bérlyikosok szokásairól és hasonló vegyes témákról. Az egyetlen épkezbál információt a Titokzatos gyilkosságok kapcsán szedhetjük össze, az is arról szól, hogy a Kisebb Istenek Templomában van egy pap, aki mindenről tud, ami a városban zajlik. Célsezerül lesz tehát a Palota Securityt faképnél hagyni, és inkább őt felkeresünk.

A Kisebb Istenek Temploma azon istenségek tízezeinek, vagy talán millióinak a lakhelye, akiknek a Korongvilág otthont ad. A Korongot benépesítő meglehetősen vegyes társaságnak ugyebár egy csomó istene van szükségük, hogy legyen kit átkozni, ha különböző dolgait rosszul alakulnak – és esetleg áldani, ha mégsem. A templom tele van szülőfa ezen istenek szobraival és szent kegytárgyaival (itt van például Lamentationak, a Végeérhetetlen Opera Istennéke a bálványa vagy Hyperopianak, a Cipők Istennéjének Szent Cipőfűzője is – hogy csak a legfontosabb latinvalókat említsük), amelyet a vallásos révéletbe esett játékos tiszteletteljesszen megcsodálhat. Ez már eleve megrázó élmény lehet mindenkinek, de a dolgok csak tovább fókuszálnak, amint tiszteletünket tesszük a templom előterében található Malacypse-nél, aki annyi ökörséget fog összehordani, hogy abból Terry Pratchett akár 8-10 regényciklust is összehathatna. Malacypse szemmel láthatóan elmebeteg, ami egyáltalán sajátos ízt ad a vele való tárgyalásnak. Rövid kérdéscsoportjáték után ki derül például róla, hogy Errata követője, aki sok egyéb elfoglaltsága mellett a Megnémeteltség Istennéje, és egyébként arról neveztes, hogy mindenki az ő követője, ami is tud róla, ha az illető pillanatnyilag nem is tud róla. A szektába belépő tudatos követők ezen a héten például aranyozott almákat kapnak ajándékba. A különféle misztikus dolgokkal kapcsolatos hosszas eszmecsere igen kellemes délutáni elfoglaltság, bár a nyomozást talán jobban elősegíti, ha inkább a noteszünkben levő adatok és a tárgyalok után érdeklődünk nála – Malacypse ugyanis tényleg szinte mindent "tud", amit Ankh-Morporkban manapság csak érdemes. A Mundy után maradt éremről például kiderül, hogy teljesen értékelen, kivéve azt az esetet, ha valaki esetleg egy Hashishit (az első bérlyikos-kiáng) akar felbérelni, míg Regín nyaktáncáról az öreg Gróf ködösebb fogalmazásánál világosabban is meg tudjuk, hogy egy szerencsét hozó amulett (jó és rossz szerencsét egyaránt hozó: először pár kisebb jót – aztán meg annyi rosszat, hogy bőven kiegészítse az előző számlát). Malachite-ot "ők" meg akarják gyilkolni (hogy kicsoda ők, csak ők tudják). Jasper Horst a legsötétebb összeesküvés központja alakja. Carlotta nemkülönben. Ha valaki mosolyogni akar, véglegkérdezgetheti az összes nyomot: egy csomó, Pratchett-regényből már ismerős dolgot hallhat, legalábbis olyan előadásban, ami minden borzalmas összeesküvés és persze a hatalmas Errata körül forog. A megpróbáltatások tovább folytatódnak, ha átvonulunk Mooncalthoz, aki a templom hátsó fertályában tartózkodik. Már a mögöttes álló színes berakásokból készült üvegablak is roppant figyelemre méltó: azt a Korongvilág-szerzte közismert vallásos jelenetet ábrázolja, amikor Morphine, az Álomk Angyala átadja az első pizzát az első halandóknak. Mooncall Malacypse-hoz hasonlóan ugyancsak erősen spirituális szinten mozog, csak ő Anu-anu követője, aki – a templomban levő többi isten leg-többjéhez hasonlóan – az egyedüli üdvözítő leg-főbb hatalom, az Istenek Istene. Az mondjuk

## CSITI!

### SHADOW MAN

A következő eljárással a játék fejlesztőinek debug menüjét kapcsolhatjuk be. A főmenü tömbök között olyan opciókkal egészül ki, mint pályaválasztás, sértethetlenség, az összes fegyver, tászes vagy tetoválás választása, örök löszér, és még sok más egyéb. A könyvtárban, ahová a játék önmagát installálta (PROGRAM FILES\CLAIM ENTERTAINMENT\SHADOW MAN), először is meg kell keresnünk a DATA\SCRIPTS\MENU\ENGLISH alkönyvtárat. Azon belül három fájlunk kell lennie, név szerint: DE-BUG.MSC, E3.MSC, RELEASE.MSC. A RELEASE.MSC-t nevezzük át valami másnak (hogy később esetleg vissza tudjuk tenni), majd másoljuk rá a DE-BUG.MSC-t. Ha ezek után indítjuk a játékot, máris tapasztalhatjuk a különbséget.

## CSITI!

### STAR TREK: THE BIRTH OF FEDERATION

A Microprose kellemes kis Star Trek-játékát még nem teszteltük, de azért talán a már vadul játszott Star Trek-rajon-góknak jól jönnek az alábbi csafások. Csináljunk a játéknak egy ikont a desktopra, majd a Tulajdonságok-menüben a játékot indító.exe file után írjuk be: -MUD (előtte space!) Ezután játék közben F9-re legyörsul a kutatás, F10-re kapunk egy halom pénzt, az F11 pedig a Reveal Map, ami megmutatja az egész térképet.

## CSITI!

### F-22 LIGHTNING III

A Novalogic szimulátorra tényleg gyönyörű, izgalmas – csak egy kicsit keményre sikerült. A CTRL+ENTER megjelenése után megjelenő ablakba begépelte családokkal kicsit könnyíthetnek a dolgunk mindazok, akiknek a családneve nem Richthofen:

### TRUST NO ONE: sórthetelenség

### GHOSTPIT: láthatatlanná válunk az ellenséges gépek számára mindaddig, amíg tüzet nem nyitunk rájuk

### THE TRUTH IS OUT THERE: végtelen löszere lesz akkor is a pilótánk, ha nem Mulder vagy Scully névre hallgat

### BLACK OIL: felantokolja az izemanyagtartályt

### THIS ISNT HAPPENING: megjavítja zuhanás közben is a lefőtt gépet

### I WANT TO BELIEVE: az előző ellenkezője, vagyis lezuhanunk.

## CSITI!

### DESCENT 3

Játék közben géphelhetjük be az alábbi kódokat:

**BURGERGOD:** Isten mód

**IVEGOTIT:** maximális energia, pajzs és löszere

**MORECLANG:** az adott színt megnyerése és ugrás a következőre

**TREESQUID:** megmutatja a teljes térképet

**DEADOFNIGHT:** megfőli az összes ellenséget

**BYEBYEMONKEY:** a kamera átvált követő nézetre

**TUBE RACER:** 200 sérülés

**SHANAGANER:** mindennél földönkívülieknek való ronda textúrák jelennek meg

nem derül ki, hogy egész pontosan minek is az istene Anu-anu (ő túlságosan hatalmas ahhoz, hogy homli földhözragadt elképzelést szolgáljon), mindenesetre a társalgásból az derül ki, hogy a vallási liturgia középpontjában külföldi pizza-alkotóelemek és hüvelykujjak állnak (Anu-anu rossz szokása ugyanis, hogy leharapja a hiteltelnek hüvelykujját). A nyomok után érdeklődve mellesleg Moon-calf is igazolja Carlotta alibijét Regin halálának éjszakájára – viszont roppant gyanúsán viselkedik, amikor a rituális gyilkosságokról, avagy Mundy és Regin haláláról kérdezősködünk.

Ennyit egyelőre a vallási témákról. Ennyi időhözás bőven elég ahhoz, hogy Sapphire létrehozza a találkozót Thermával. Ha visszabaktatunk az irodánkba, láthatjuk, hogy valaki egy levelet csúsztatott be az ajtó alatti rensz. Ez nemcsak azt jelenti, hogy ideje lenne egy levélsekretynt felszerelni, hanem azt is, hogy Sapphire összehozta a találkozót a titokzatos Thermával. A helyszín ugyancsak titokzatos a város egyik kihalt részén lesz a randevő, ráadásul a háztetőkön. Ha egyedül indulnánk oda, akkor nem találunk senkit a helyszínen és Lewton azon mereng, hogy sokai jobb lenne Malachite-ot is magával hoznia: egyrészt segíthetne pár Thermával kapcsolatos kérdésben, másrészt meg végre leszálna rólunk ezzel az ügyvel. Irány tehát Rhodan műhelye és közülük a nehézejéi trolai, hogy összehoztunk egy találkozót a hön áhított Thermával – és már rohanhatunk is a helyszínre.

Ahogy Malachite előtt felmászunk a tetőre vezető tűzfutórn, meglepő dolog történik. Illetve tulajdonképpen ez a lassan hagyományyá váló esemény tulajdonképpen nem is olyan meglepő. Mármint az, hogy ismeretlen személy jól fejbe költött bennünket, és arra eszmélünk, hogy a hold világát az arcunkba és beszédoszlanókat hallunk. Ahogy jobban magunkhoz térünk, a holdról kiderül, hogy egy erős asztali lámpa egy sötét szobában, a hangfolyások pedig a városi őrsg két tagjainak a szavai. Az első Nobby barátunk, a második pedig Detritusé, aki az egyetlen troll a városi őrsgben. A helyzet ugyanis az, hogy Malachite-ot valaki agyonverte a háztetőn. A néhal testi felépítését tekintve ez már önmagában is figyelemre méltó tény, az pedig nemkülönben, hogy a tett eszköze a pajzserunk volt. Mundy után ez már a második gyilkosság, amit valamelyik holminkkal követtek el, minket eszméletlenül otfléjtettek a tetelhelyen – szóval szokás szerint benne vagyunk a pácbán, még akkor is, ha az indíték mind a két esetben hiányzik.

Nobby és Detritus jelenleg éppen arról vitakozik, hogy melyikük a jó szaru. Az utóbbi az igazát bizonyítandó útni akar, majd – amikor Nobby azzal csitítja, hogy nehéz lesz valomással kiszelni belőlünk, ha kiverik a fogunkat – rúgni. A kihallgatás a továbbiakban is hasonlóan kedélyes hangonben zajlik: a tényleg felsorolása közben Detritus különböző típusú testi fenytéseket ígér, Nobby pedig kétszemélyes vakáció egy tengerre néző motelszobában, ingyenes fogyasztással a minibárból. Később megjelenik Vimes kapitány is, aki a Cégnél egykoron viselt dolgaink miatt még mindig személyes haragosunk, és ő is beszéli a csevegésbe. Szeretné mielőbb lezárni ezt a pitiáner ügyet, hogy mielőbb a titokzatos Ellensúly-kontinensen tekvő Agathea Birodalomból érkezett bérgyilkossal is leszámolhassanak, aki a rituális gyilkosságokat elkövette a város fontosabb polgárain. A dolog szerinte úgy fest, hogy Lewton ölte meg Mundy és Malachite-ot, közben megpróbálta úgy beállítani a dolgot, mintha az Ellensúly-gyilkosságok elkövetője végzett volna ezzel a két nimmaddal is. Próbálhatjuk bizonygatni az ártatlanságunkat, ráterelni a gyanút Morstra, Al-Khaltra vagy akárkire – a végén úgy is kénytelenek leszünk feladni a dolgot. Az összes holminkat elkobozzák és mi a Patricius palotájának alagsorába levő tömlőcse kerülünk.

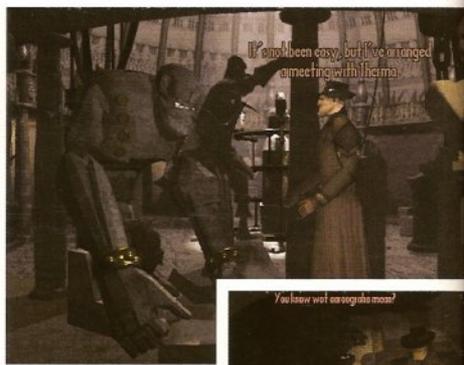
A tömlőcseben sok mindent nem tudunk cí-

nálni, legalábbis azon kívül, hogy szemügyre vesszük a cella falát, ami mellesleg a 'Hónap cellafala' címet nyerte az 'Ottthon és Dungeon' című lap aktuális számában. Az unalmat az törli meg, hogy a cellaablakon beszuródó fényben idővel egy patkányt pillantunk meg. A derék rácsaló hajkurászása némi felüldülést jelent a rabok egyhangú perceiben. Egy idő után nem szalad el – ez az a pillanat, amikor a jobb oldali falon felfedezhetünk egy patkánylyukat. Ebbe belekotorva pedig azt, hogy a falnak ezt a köbökjét el lehet tolni. Miután így tettünk vele, Lewton bemászik a résbe, hogy ő is részese lehessen annak a kevésbé szórakoztató élménynek, mint Monte Christo grófja. A vált menokülési útvonalon ugyanis nem a szabadságba, hanem egy másik cellába vezet. Illetve nem is egészen cella ez: teli van terrázzokkal, műszerekkel, modellekkel – sokkal inkább valami kísérleti műhelynek látszik. A "cella" lakója sem Faria abbé, hanem Leonard da 'Quirm', a legendás ezermester, aki tával kínál bennünket. A Patricius jobbnak látta, ha ördögös találmányainak kifejlesztését a városi néptől légmentesen elzárva folytatja tovább, de ettől függetlenül a tudós nem vesz tudomást róla, hogy fogva tartják. Akárcsak legendás druszája (nem a Titanicos – a Mona Lisás!), ő is a Csapkodó-Szárnyú-Repülő-Gépezet kifejlesztésén munkálkodik, és egy technikai jellegű probléma miatt teljesen megszünt számára a külvilág. Ezt az állapotot még az itt átutazóban levő troll sem tudta megtörni. (Malachite-ról van szó. Nobby és több szereplő is beszél már róla, hogy Malachite-ot régebben lecsukták a Von Uberwald udvarházba történt betörés miatt, de ő megszökött a tömlőcseből.) Mi se zavarjuk a Mestert, inkább sétáljunk a műhely végébe, és vizsgáljuk meg (jobb kattintással!) a falon levő részt, amit Malachite vésett ki, amikor megszökött.

Ebben a pillanatban lépteket hallunk a cellánk felől, így Lewton villámgyorsan visszaszalad. Szerencsére nem a kivégzőosztag érkezik, csak Nobby barátunk, aki azért jött, hogy kiengedjen bennünket, ráadásul Vimes tudtával. Taláitak ugyanis egy szentantút, aki homályosan látta a gyilkosságot. A szemtanú személye elég meglepő: egy gargoyle. (Olyan köszobor, aminek víz folyik a szájából.) az általa adott személyleírás alapján minket kizártak a gyanúsítottak listájáról. A kapitányságon visszkapjuk az összes holminkat, leszámítva a pajzsert, ami bűnjelként a Yardon marad. (Sehaj; a Cafő Ankh pincéje előtt álló kocsiról fel lehet venni egy másikat.)

Mivel Nobby nem osztotta meg velünk, hogy mit is látott tulajdonképpen a kővé dermedt "szentantú", célszerűnek látszik, ha mi is szőtnézünk a tetelhelyen. Nobbyék akkurátusan körberajzolták Malachite holttestének körvonalait, de mivel ez csekély információval bír, forduljunk a Gable nevű köszoborhoz. Rövid próbálkozás után eltekintünk az "iroda locsogója" (Clerk's Gable) és Clark Gable nevéből származó szövicc magyarrá interpretálásától, koncentráljunk inkább a monodokáljára. A társalgás ugyan kicsit nehezen indul be (Gable kicsit nehezen beszél, lévén egy esőcsatorna a szájában, továbbá nem szereti, ha igen nyugodt életvitelt kritizálják), miszerint nincs más dolga, mint itt ülni a tetőn), a Malachite-gyilkosság adat használatával sikerül egy új nyomot kiverni belőle, miszerint a trollt valami hatalmas, szörny-szerű lény verte agyon.

Tegyük újra tiszteletünket a Patricius palotájánál. Na, természetesen nem az örökké fogunk diskurálni, hanem megyünk tovább a személtrepre. A falat jobb kattintással megvizsgálva a fejünk felett pont azt a lyukat látjuk, ami Leonard műhelyéből nyílik. A feljutás módja kézenfekvő: elő a csákyját és Lewton már mászik is. Itt egyelőre nincs dolgunk (szóval mászhatunk is vissza), a dolagra csak azért volt szükség, mert ha most a noteszből előszedett "bűvőhely" adatot használjuk a falon, akkor meg is találtuk a Two Con-



"It's been easy, but I've arranged a meeting with Isma."



"Yes, I've not arranged a meeting?"

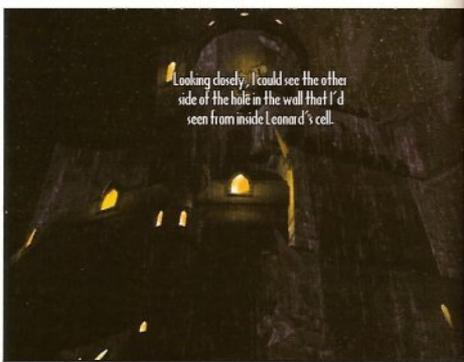


Crack



"You need look to my cell, madam."

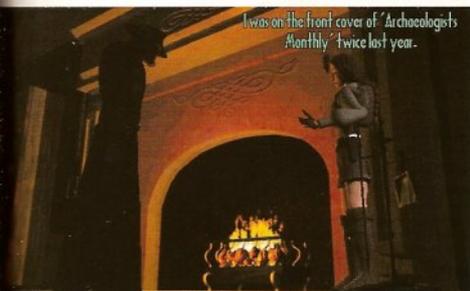
"Have you come here to speak with me, or to get in my way?"



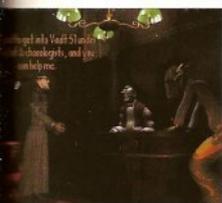
"Looking closely, I could see the other side of the hole in the wall that I'd seen from inside Leonard's cell."



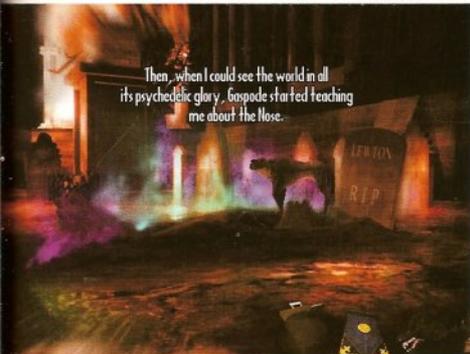
If I had a second to spare that I could spare would be very practical. It's, but I guess you don't have an out complex excavations without too long a time or too about engineering.



It was on the front cover of 'Archaeologists Monthly' twice last year.



... and with a Vaid 51 and a...  
Archaeologists, and...  
... and...  
... and...



Then, when I could see the world in all its psychedelic glory, Gaspode started teaching me about the Hove.

kers számára ideális rejtekhelyet: a Patricius orra előtt – elég árul ötletnek tűnik, hogy működjön.

Ballagjunk vissza a Café Ankh borspincéjébe, ahol Lewton elűjságolja Ilának, hogy megtalálta a bővíthető. Two Conkers úgy látszik egyéb tanulmányokat is végezhetett, mert azonnal beszélt Leonard gépezetének munkálatába. Hagyjuk is őket magukra, és nézzük Ilsa után, aki jön nekünk egy szívséggel: bejuttat bennünket az Archeológusok Céhének roppant exkluzív, zárt körű klubjába. A belső tér roppant barátságos benyomást kelt: félfomályos könyvtárszoba, a kandallóban ropogó tüzel. Mintha a kandallónak támaszkodó női alak is ismerős lenne valahonnan. Feszés zöld blúz. Még feszesebb világosbarna forrnadrág. Egyetlen vastag coptha font hosszú vörösesbarna haj. Roppant figyelemre méltó domborzati viszonyok. A két pisztolyt ugyan mintha elhagyta volna valahol, de semmi kétség: az Lar...

Laredo Cronk, "tomb evacuator". Kicsit szkeptikusan hallja, hogy vendégek volnának: tíz vendég közül nyolc eilop valamit. Ami tulajdonképpen nem is nagy bűn, lévén a régészek raktáraiban levő összes holmi is lopott (az ő mentsége például az, hogy kizárólag ezer évnél régebb épületekből szokott lopni). Lewton ugyan soha nem hallott a lányról (pedig tavaly kétszer is szerepelt a 'Havi Régész' címlapján), de hosszasan csvegehet a lánnyal – a játékos rekeszszimánának nagy öröme. Laredo elmondja az ő kis életét, amely abból áll, hogy órségi, elhagyott épületekbe tör be, hogy teljesen értéktelen kökörü vackokat szedjen össze (amelyeket aztán rendre visszalopnak) – marhaság, de az emberek szeretik hallgatni a kalandjairól a szülő történeteket. Egyébként már szeretne nyugdíjba vonulni, de a közönség nem hagyja. Azt is elkotyogja, hogy a vackokat az épület alatti termekben tárolják, amelyeket különleges, saját tervezésű biztonsági rendszere véd. Mellesleg ismeri Jasper Horstot is, a rossz hírű kincs vadász: már egy csomószor versenyeztek egy-egy tomb raidelésében, és persze mindig legyőzte. Mint szakértő, természetesen azonnal felismeri a Mundytól származó érmét is, továbbá fellebbenti az eddigi beszélgető partnereinek által már sokat emlegetett Tsort is. A kettő között a különbség 2000 méter. Az első egy város (a véres tsorti háborúk helyszíne), a második egy falu (a tsorti véres háborúkkal kapcsolatos turizmus helyszíne). Az érmét nyilvánvalóan loptuk (látja a szemünkben), de ő roppant büszke ránk: a Korongnak ugyanis egyre több "tomb evacuatorra" van szüksége, mert végeleáthatatlan készletek vannak ősi sírokból, katakombákból, templomokból, piramisokból, elveszett városokból, eltemetett kontinensekből, dungeonokból, szentélyekből...

... szóval itt az ideje itthagyni ezt a nőt. Ugorjunk be a mi jó öreg Horst barátunk rezidenciájára, aki családottan veszi tudomásul, hogy még nem hoztuk a kardot. Ha viszont megemlítjük neki, hogy Laredo a városban van, egészen felvilványozódik és egy újabb üzenet ajánl: ha összehozunk neki egy találgat vele, akkor esetleg részletesen is megbeszélhetjük a kard-ügyet.

Vissza a Régészek Céhébe, ahol a noteszben Horst nevére kattintva átadjuk Laredonak az üzenetet, azzal a kommentárral, hogy ez valószínűleg csapda. Ezt ő is nagyon jól tudja, pontosan ezért érdekli az ügy – és ezzel a hölgy elvonul újabb tomboló "tomb"-olásokra. Most már piszkálhatjuk a berendezési tárgyakat, elsősorban a könyvespolcot, amelyen észrevesszük, hogy az egyik könyv pánttal van rögzítve. Ha meghúzzuk, a kandalló nyikorogva elfordul és feltárul a raktárrakhoz vezető rejtekhelyes. Laredo természetesen nem hazudott a biztonsági rendszerrel kapcsolatban (vagy legalábbis nem sokat: ugyan a felirat bizottsága szerint nem ő készítette őket – viszont léteznek). A teremajtó körül vibráló rőzsaszín energia-

nyalábok pont fordítva működnek, mint az a bizonyos mesebeli herceg: ha összecsofoljuk velük, Lewton a magányomozói állást meteorológusra cseréli, és vidám bekegessel elugrul. Nem kell különösebb képzelető ahhoz, hogy a megoldást a falon levő panel szolgáltatja, de per pillanat csak véletlenszerű kódokat tudunk beírni, ami kevés lesz a sikerhez.

Van nekünk viszont egy biztonsági szakember ismerősünk a Saturnalia kasznóban, a krupie társaságában. A Warb nevű varázsló (aki feltalálta a biztos módszert arra, hogy hogyan lehet veszíteni) ismeretünk szerint a Láthatatlan Egyetemen tréningezt magát, s mellesleg a Láthatatlan Securitynál dolgozik, ahol mágiusk (és roppant költséges) biztonsági berendezéseket készítenek. Fogalmunk sincs róla, hogy miért jár ide, amikor egy nagy rakás szerencsétlenség és állandóan veszít, de úgy gondolja, hogy itt talán van egy kis esélye. Egy ilyen szerencsétlen fickónak nyilván nagy szüksége van egy szerencsét hozó amulettre (ha balszerencsét hoz, akkor meg úgysem veszi észre a változást), tehát ajánljuk fel neki Regin nyakláncát. Warbnak ismerős a csucc: Regin sokat viselte itt játék közben – csak tudnánk, hogy csinálta, hogy mindig nyert... Azt sem igazán érti, hogy ha tényleg ilyen szerencsét hoz a lánc, akkor ugyan miért akarjuk neki adni. Majd megérti: nem nekünk adni akarjuk, hanem EL. Mivel pénze nincs, barterüzlet lesz a dologból: a csevegségi listában megjelenik az 51-es raktárra vonatkozó lehetőség. Ugyan a kódot nem tudja, viszont minden biztonsági rendszernek van egy szervizkódja is, ami mindegyiknél ugyanaz: a "hátsó ajtó" (egy X a panelen) – ezt némi házőzó és rábeszélés után meg is kapjuk tőle.

Vissza a mágiusk kapuhoz, ahol a noteszből tárgyként használva a "hátsó kapu" kinyithatjuk a termet. Kis gond: van: dugl van mindenféle kagalland, valami útmutatásra lenne szükség. Az útmutatást már megadta Ilsa, ha a Mundy halálának helyén találta szám után érdeklődöttünk nála: "3712V? Ez úgy hangzik, mint egy leltári szám az Archeológusok Céhének raktárában." Használjuk tehát ezt tárgyként a ládákon, és máris ott állunk a Varberg-ládát tartalmazó vitrin előtt. Újabb probléma: a vastag üveg gondosan le van zárva, amit a pajszerrel sem tudunk betörni. A megoldás a Korong legelősebb dolga: a gyémánt trollfog, amit a Mauzóleumban, a Madame Lodestone sírjában fekvő troll-romok közül vettünk magunkhoz. A fog kiválóan hasítja az üveget és nemso-kára a kezünkben is tartjuk az értékes zsákmányt: az aranykardot, ami után Carlotta, Horst és még ki tudja hányan vágyakoznak. Lewton családottan megjegyzi, hogy azért annyit elvart volna egy ilyen mágiusk herkenytől, hogy egy Kicsit vibráljon vagy egy Kicsit világitson – de ez egy teljesen szokványos kardnak tűnik.

Pedig nem az. Ahogy kilépünk a Céh épületéből, Lewton úgy dönt, hogy jobb lesz, ha hazáig rohan. Valaki azonban a nyomába szegődik és ugyanazt a rémálmod látjuk meglevenedni, mint az introban. Lewtont üldözöbe veszi valaki – vagy Lewton veszi üldözöbe valakit? Ez egyelőre nem tiszta. Az viszont igen, hogy akinél a kard van, az az üldözött, és egy ügyes csellet hamarosan elvágja a másik útját. Villan a kard, eldőli egy test és az eső vérfolyamat most a büdösen hömpölygő Ankh folyóba. Meghaltunk. Eltemették bennünket a Kisebb Istenek Templomának temetőjébe. Nyugodj! békeben, Lewton... Ámen.

Mielőtt gyászba borulna a kedves olvasó, megnyugtatom, hogy nem ő halt meg, csak Lewton – legalábbis a történet szerint. Hamarosan farkasemberként kel ki a sírjából, ami meglehetősen új perspektívát ad egy magányomozó karrierjének. Még a végén talán elnyeri Carlotta kezét. Vagy Ilsaét. Vagy Sapphire-ét. Vagy Horstét, mert van aki forrón szereti... Vagy egyiket sem. A jövő hónapban kiderül.

## CSITT!

THRUST,  
TWIST AND  
TURN

Nyárban megfeleltünk egy kicsit erről az autóversenyről, de azért két könnyítés talán nem fog megártani hozzá. Csináljunk a játéknak egy short-cutot, majd a Tulajdonosság-menüjében az Indító TTT.EXE után írhatjuk be a következő paramétert (a – előtt szököz!)

–ACCS: az összes pálya választhatóvá válik  
–CODENAME:LAA-MANEN007: bónusz autó

## CSITT!

ROLLER-  
COASTER  
TYCOON

A Vidámpark-tulajdonosoknak egy csomó problémája van mindig a látogatók lelkiállapotával. A dolgon jelen-tősen segít, ha az alábbi nevekre nevezik át a parkjukat:

JOHN MACE: a látogatók dupla pénzt adnak ki minden menetért mindegyik látványosságban

JOHN WARDLEY: a látogatók mindig elégedettek, semmitől nem romlik a hangulatuk

MELANIE WARN: a látogatók mindig tökéletesen boldogok

## CSITT!

DRAKAN  
(DEMO)

A beszéd billentyű megnyomása után az alábbi csalások begépelésével a következőket érhetjük el:

SANCTUARY: Isten mód  
SMEGHEAD: maximális egészség

ismétlés a tudás anyja! Nemcsak azért, mert ismét az 576 Kbyte levelező tagozatát olvasod, hanem azért is, mert most megismerem a szolgálati közleményt, ami a bevezetőben már egyszer elhangzott. (Tudom, hogy a bevezető olvasgatásának élvezeti értéke csekély, viszont nem szeretném ha valaki lemaradna róla.) Szóval:

**Az e-mail címek megváltoztak!**

A továbbiakban az lenne a tiszteletteljes kérés, hogy a nekem szóló elektronikus leveleket az alábbi címre nyomassátok:

**covboy@576.hu**

Ugyanide jöhetnek az újságban írkáló gyanús alakoknak szóló levélbombák, én majd továbbítom őket a megfelelő helyre. (Recycle.bin) Az impresszumban szereplő 576kbyte@576.hu címre azonban nekem szánt irrományt nem kéne küldeni – ide azok írjanak, akik véletlenül nem kapták meg a megrendelt csomagot, csekét, újságot, egyéb bigyót. (Illetve lehet ide is írni nekem, csak nem biztos, hogy meg is fogom kapni, ezzel az erővel lehet akár mi@akarmi.hu-ra is küldeni a dolgot.) Ha valakinek az a perverzítése, hogy továbbra is az 576kb@irisz.hu e-mailezik, gyorsan élje ki magát, mert az már csak decemberig éli. (Mármost az e-mail cím, bár ebben a mai világban sosem lehet tudni.)

Na, térjünk akkor vissza megszokott kis mérdunckre: jöhetnek a levelek. Mint az várható volt, papírkos... Izé, nyelvboltias volt (sőt: nyelvboltias, hogy azért tartstok a 100 karakterre jutó nyomdahiábák átlagát is), szóval a postaládámot e hónapban jobbára a múltkorai egyik prominens kis levélre érkező reakciók töltötték meg. (Aki nem tudja melyik levélről van szó, gyorsan rendeljen egy múlt havi számot az 576kbyte@576.hu-n, mert gyakorlati teszi a mestert!) Voltak akik vállonveregettek, voltak akik megjegyezték, hogy csönyán beszéltek (bizony! és még a mostani Csevegőt is anyázzal kezdem!), sőt, még olyanok is voltak, akik azt írták, hogy igaz van barátnak, és nekem nem kellett volna úgy megharagudnom rá. Nahát, nahát. Kaptam is egy hosszas levelet egy régről ismerős arcól, azt most íktatnám is, aztán le is zárhatnánk az ügyet egyszerű s mindenkorra.

Üdvözlétem Néked, kedves kolléga! Nos, valóban igaz volt annak a Papp Gábor nevezett embernek, mert levele alapján ragadtam én is újfent billentyűzetet. A régebbi számban még megírtam Neked, hogy ez az egy újság, amit végigolvasok rendszeren, ezért most egy hosszabb lélegzvetéltől levelet írok, melyben másokkal ellentétben megpróbálok a konkrétumokban is segítséget adni, kérdés, hogy ezeket a tanácsokat megfogadjátok-e, de ez már ugye rajtatok múlik... (Nyugodtan berakhatod a levél részét a nem mindent, mert az unalmas lenne, max emelj ki néhány dolgot szerintem, ha akarsz) a Csevegőbe is nyugodtan írjalj bele mindenféle vastagított betűvel, ugyanis ezért volt élvezetes mindig is a Csevegő, mert igazából a belepofázások miatt olvastam el az emberke összefüggéseiben az egész levelet, míg a mostani számban (99/9) három liyet találtam csak... (Kérlek, ezen ne müljélj! – már megint egy statuszikus –)

Szóval először is, ami a leginkább ba\*\*\* a csőrömöt (Csillagok, csillagok, szépen ragyogjatok...), az a Csevegő legvégén tör-

tendő kifakadásod volt. Hiába is cseszegetnek olvasók, hiába kapsz akárhány kritikát, nyilvánosan NEM szabad lehordani azokat, akikről a pénzdetet szerzed, mert egy újságot csak addig vesznek meg, amíg a haverokkal beszélgetsz. Még dicsekedhetsz is, ha pedig támadja valaki az újságot, akkor az olvasóközönység nagy része összetart és összefog a védelmében! (Mint ahogy az történt is, csak nem tapétázom vele tele a csevegőt – elég ha én olvasom.) Te pedig pont ezt bombázod szét, amikor ilyeneket írsz a nyilvánosság felé. Nem tudom, mostanában olvastál-e a fórumokban (HírNet, index, Internetto) ilyen és olyan hozzászólásokat, sajnos, nagyon sokan lehúzzák a lapot és nincs olyan sok ember, aki felszólalna az érdekekben. Szerintem minden egyes olvasót meg kell becsülni, még ha hülyeségeket is csinál, és tűrni azokat, mert ez majdnem olyan, mint amikor a kiszolgálónak azt mondják, a vásárló szava szent és mindig igaza van.

Na, akkor itt meg is állhatnánk egy szóra, mert kezdenek sűrűsödni az események.

Egyrészt: Nem olvastam mostanában "a fórumokban" ilyen és olyan hozzászólásokat, de ha már a fórumoknál tartunk: a Magyar Fórumot néha szoktam olvasni és képzeld, Csurka Pista bácsi egyszer nem szólt fel például Horn Gyula érdekében. Mivel gondolom a Gyula ettől még tudott este aludni, én se zavartatom magam nagyon. Ettől legalábbis nem. (Azt meg csak úgy zárójelben jegyzem meg, hogy a mi kis háztáji fórumunkban sem szólt fel senki e fórumok érdekében. Eddig szóba sem kerültek. Ez meg csak így eszembe jutott.)

Másrészt: Nem igazán értek egyet azzal a megállapítással, hogy azért mert valaki megvette az újságot vidámparkot is játszhat benne. Szemléletes példával élve: ha betérek egy vendéglátóipari egységbe, hogy néhány pohár habzó nedűvel öblítsem le a levelezés közben kiszáradt torkomat, nyugodtan használhatom a mellékhelyiséget, ha a szükség úgy hozza. Azért viszont már neheztelni fognak, ha a dolgomat a mosdókagylóba végzem, és marhára nem érdekli őket, hogy kinek a sörétől is kellett sürgősen kimennem. (Mielőtt valaki még megmagyarázná: ez a példa nem vonatkozik feltétlenül a múltkorai levélíróra – kizárólag az efféle gondolkodás visszásgaira óhajtottam a magam szerény módján rávilágítani.)

(Meglepő húzás következik. Mivel úgy látom, hogy ez az eszmecsere majd' az egész csevegőt be fogja tölni, közben elhítek pár egyéb levélkét is. Az ilyen kis mellékvágnányokat majd ilyen kurzív betűvel írom, hogy azért valamelyest elkülönüljen a főcsoport irányától.)

Kritikát egyébként így is ki lehet fejteni:

**COVBOY!!!**

A ro\*\*\*t életbe! Miért van tele 576 nyomdahiábákkal?! Miért?! A szeptemberi számban, átfutottam, 7 nyomdahiábát találtam!!! Ez azért mégis csak sok!!! Megyarázatot követelek a TSCHE-Wlā-ben (GYK.: a csevegőben)!

Üdv.: Div

**Dear barátom!** A magyarzat egyszerű: ennyl halom karakterben néha becsúszhat egy-egy baki. Azért szegyelem én magam. Az azért vigasztal, hogy nyomdahiábákat nem dírekt kvétíjék ell, és az 1:40.000 arány talán azért nem is olyan rossz. Még másképp miről másról is leveleznék, nemde?

Na, látod, ez sem egy szép kritika, mégis a szerző teljesen szabotázos hangot ad annak, hogy vajh' miért is dúl a lelkében szörnyű vihar. Aztán van még jobb is, amikor mosolyogni is lehet a kritikán (és mellesleg sokkal szívesebben veszi az ember tudomásul). Ugyancsak az előbbi témánál maradva például:

ÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ!!!!!!!

Kérdéseket fogok feltenni:

- 1.Mit csináltak?
- 2.Olvastátok az újságot?
- 3.Mi van benne?
- 4.Eláruljam?
- 5.Kb.10 db nyomdahiaba van az újságban?
- 6.Megtaláltad?
- 7.Most mi lesz?

"Néha kérdéseket feltenni nehezebb, mint válaszolni rájuk." (Sz.Á.3.könyv, 5.szentbeszéd)

Széchy Ádám

**Az utóbbi megállapítással teljes mértékben egyetérték.**

Tessék, nem sokkal jobban néz ki egy ilyen kis finoman cizellált má?!?

Másrészt szerintem a KIBASZOT-TUL szó használatával nem értél el semmit.

Hogyne értem volna el! Mivel eddig szorgalmasan kicsillagoztam a kizárólag nagy szótárban megtalálható, vulg. kitételű szavakat, mindenkinek feltűnt! Az írott és nyomtatott szó ugyebár egy kommunikációs forma – márpedig én itt azt óhajtottam közölni a tisztelt publikummal, hogy nekem itt valami kibaszottul nem tetszik, és ezt a célkitűzést szerintem el is értem. A magam szerény módján, persze.

Szóval véleményem szerint nem az olvasók kritizálása a megoldás, főleg, ha bizonyos dolgokban igazodni, csak maximum nem tudják ezt pontosan megfogalmazni számodra, mert egyszerűen nem értenek hozzá, mivel nem járatosak a témában.

Na, itt elhangzott a kulcsszó, álljunk is meg egy percet. Most szimplán megkérdeshetném, hogy "akkó meg mé pofázik bele?!" – de inkább árnyaltabban is kifejtésem a dolgot. Igazából nem volt nekem személy szerint semmi bajom a múltkorai gyermekkel, csak egy valami már kezdett bosszantani. Való igaz, én kértem, hogy ha esetleg van valakinek építő jellegű javaslata az újság jobbá tételére, akkor az ne mulassza el megosztani velem. Én igazából a tartalomra vonatkozó konkrét dolgokra gondoltam (mittómm): legyen minden számban 2 oldal josticketeszt; legyen 3 játék, amiről írunk 10 oldalt, a többitől pedig egy hasáb; legyenek nagyméltű lányok tangabugyiban; tangabugyí nélküli; nagyméltű tangák lányok nélküli – ilyenek-re.) Ehelyett kaptam jó esetben olyan résbuszokat, mint hogy az "újság színvonalas sokat romlott". Ez egy kijelentés, indoklás nélküli, ezzel az erővel azt is mondhatta volna bárki, hogy kartonvarrónó vagy hogy minden követ követ. A rosszabbik esetben elkezdtek megmagyarázni, hogy tova legyen a reklámokat, hogyan csinálják bevételt, hogyan lehet árnövelés nélkül az oldalszámot teleemelni – vagyis hogyan csinálják újságot. Khm. Szerintem azt én azért jobban tudom, hogy a jelenlegi háttérrel hogyan lehet technikailag üzemel-

tetni ezt az újságot. Én kész vagyok elismerni, hogy ha valaki már 12 hosszú perce foglalkozik ezzel a témával, akkor már jogosult egy egyetemi katedrára – de mivel én már 12 éve csinálom, úgy gondoltam, hogy nem fogok a továbbiakban odaálni senkivel vitatkozni ilyen marhaságokon. Szegény barátunknak peche volt, pont ő volt soron. Az élet kegyetlen.

És azért megpróbálom, mert valamennyire ismerem a dörgést. Akkor kezdeném is az elejéről, vagyis olyan sorrendben, ahogy eszembe jutnak a dolgok...

(...)

(Égy kis vágás következik. Itt számos érdekes megállapítás található (sőtétek a Kingpin-képek, tartalom jó, hírek nem jó, stb.) – vitafórumot nem nyitunk nem nyitunk rajta, hanem ugrunk, amíg esetükben nem vágó téma bukkon fel. Nem fogjátok kitalálni, mi lesz az...)

A Csevegőben szerintem kicsit eltöltődtek a témák, talán amiatt is, hogy olyan leveleket válogatsz bele, amelyek miatt mások nem ragadnak tollat. Ennél akkor már sokkal érdekesebbek voltak azok a levelek is, amikor mindig a sör küldözgetéséről volt szó. Ha javítottok bizonyos dolgokon, akkor nagy valószínűséggel ez is inkább egy példa



levelező fórummá változik vissza. Amúgy meg ha valakinek a levelére csak gorombán tudsz válaszolni, mert annyira felmegy bened a levél olvasata közben a pumpa, akkor inkább ne radd be, ezzel csak további embereket dühítesz fel, azok is írni fognak hülye leveleket stb. Talán ebben lehet igazán legjobban megsérteni az olvasókat.

Ne feledd, a CoV is a postája miatt vált híressége mellett hírhedtté is, ez egy olyan része volt az újságnak, amelyre bízunk lehetett mindenki, hogy ismeri, olvasta, az ő CoV-jában is benne volt. No, és persze a benne elhangzó témákat nap mint nap felhozták a sulikban a kölykök és a munkahelyeken a számítástechnikusok. Ezek a jópofa ügyek még mindig megvannak, csak vagy látják a színvonalcsökkenést és elpártolnak, vagy elvesztik a kedvüket az írás-hoz.

Szerintem itt most alapvető marhaságot beszélsz.

1. A CoV-hoz képest itt jól nevelt, választékos úriember vagyok. Ha nem tetszett valami, ott szépen elküldtem az illetőt oda, ahova hirtelen kívántam – itt szerényen megpróbálom láttatni vele azon dolgokat, amelyek elkerültek amúgy éles figyelmét.

2. A benne elhangzó témákat meg azért hozták fel másnap az iskolában, mert egyrészt a levelezési rovatval rendelkező újságok körében akkor (is) az volt a trend, hogy kizárólag olyan

25 ezer ember előtt. Nem ildomos viselkedés – mondaná Fülöp Jimmy. (Bár alapanyag még bőven lenne az ügyre.)

3. Olyan leveleket válogatok be, amilyenek jönnek – na jó meg olyanokat, amire érdemes válaszolni, netán direkt a Csevegőben akarok rá válaszolni ilyen-olyan okokból. (Mint az imént kifejtettem, ez is egy "ilyen-olyan okból" kategóriájú volt.) Meg néha olyat is, amin valamiért nagyon kacagtam. Itt van egy ilyen is, ami egyben egy közérdekű kiáltvány is:

MEGNŐSÜLTEM!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Ééééén marha!

FÉRFITÁRSAIM!!!!!!!!!!!!

A nő csak messziről jó, na meg sötétben! Ha egy nő megkérdezi hány gyereket szeretnél, kapd fel a nadrágot és rohanj, ameddig bírsz (a következő nőig :-))

No pá...

1999.09.21. Rabságom naplója...

Mfalcon

Látod-látod? Ezért (is) jobb a PC: van rajta On/Off gomb. Szerencsés egybekelés-tekhez egyébként az 576 olvasók nevében is szívből gratulálok / őszinte részvétel. (Nem kívánt rész történelmi.)

Nem tudom, mennyi bevétel van az apró hirdetésből, de én a helyeteken vagy eltörölöm, vagy ingyenessé tenném, de valamilyen terjedelembeli korlátozással (lásd mondjuk VOX és a szelvényes megoldás), bár ebbe annyira nem tudok beleszólni, mivel a hátterét a dolognak nem ismerem.

Akkor elárulok egy háttérinformációt:

saját joga eldönteni, mikor van ezredforduló, de szerintem a legjobb, ha nem írjuk le, hogy szerintünk mikor van, mert ez nagyon feldühítheti azt az olvasót, aki mondjuk pont az ellenkezőjét gondolja (például engem a meggyőződésem miatt, hogy 0. év nem volt és eddig évezredekben át úgy számoltuk, hogy az 1000. év még az előző századhoz tartozik, ahogy ez az évszázadoknál is megvan (pl. 1800 még a XVIII. század, így 2000 is még a XX. század).

Pheew, hát remélem, hogy valamennyit sikerült segítenem egyik kedvenc újságom jelenlegi helyzetén és sikerül a hírneveteken az olvasók körében esett csorbát kiküszöbölni (Pardon, ez így nem pontos: a TE körében esett csorbát kiküszöbölni – mindenki csakis a saját maga nevében beszéljen, ne képzeljen maga mögé nem létező tömegeket. Ez persze nem vonatkozik a kormánypartii politikusokra, nekik szabad.) és remélem, hogy nem a rossz oldaláról nézed a dolgot és nem veszed az egészet kioktatásnak egy feldühödött pillanatodban.

Ha esetleg valamit felhasznál az ötletekből, én annak nagyon örülni fogok, remélem, pozitív változásoknak leszünk szemtanúi (ha esetleg honorálni szeretnérd eme tettet, nyugodtan küldj sört, de csak gyömbérsört, én azzal élek.

Kívánok minden jót a továbbiakhoz! Üdvözlettel, Chilly

Dear dude! Sok mindenre itt a végén meg

most szíveszerzők lesz-e vagy jövőre – látod, már tudat alatt is vigyázkod minden szavamra! Mindegy. Sörrel persze szó sem lehet (gyömbérről meg pláne), a lényeg, hogy jól csvegeztünk, csocsesz.

Volt még egy borzasztó baklövés az előző számunk Kingpin leírásában, amit most még mindenképpen orvosolnunk kell:

Szia CoVboy!

Mond meg a Vári Zolinak, hogy a a Cypress Hillt meg egyszerű a hardcore-ba sorolja, akkor letétem a fejét és le\*\*\*\*ok a nyakán!!!!!!!!!!!!!! Vagy még jobb: többet nem veszem az 576KB-t. (Maradjunk az első verzióval.) Utóbbi esetben én követem el a mi Zolinak az elírtet inzulust.) A szülem így is ugrálnak, hogy minek veszem azt a marhaságot ha már egyszer előfizetted a pc gurura. A Limp Bizkit, az hardcore. A Cypress Hill az igaz-végig californiai ganxtarap. NEM hardcore.

Ennyit erről, csá!

Killer MC

A helyreigazításnak helyt adok. (Különböző mértékű az Országsház.) Vári Zolinak munkaköri kötelessége lesz ezentúl a "Ki kicsoda a jelenkori rapzenében?" (röviden: Deathrap Dungeon) című lexikon tanulmányozása. Ismereteiről hónapok végén felmérő dolgozatot fog írni, melynek eredményeiről természetesen tájékoztatot olvasóinkat.

Mielőtt fájó búcsút vennék tőletek, felhívnam a figyelmet az alant látható interaktív társasjátékunkra, amihez még egy jövő havi 576, valamint egy illó is szükséges! A dolog egyfajta Magic the Gathering-szerű gyűjtögetős kártyajáték, csak itt nem tart olyan sokáig összegyűjteni egy teljes paklit (meg nem is kerül annyiba). A fotó nem engem ábrázol, tehát nem kell darts-láblának használni. Ha valakit az is érdekel, hogy akkor vajon kicsoda, lapozzon a 16. oldalon lévő reklámhoz, ahol abban a szerkóban látható, amelyben talán egy kicsit már könnyebben felismeri pármillió ember a Föld kerekén.

Ha gondoljátok, a jövő hónapban vitatkozhatunk esetleg arról, hogy mikor lesz az ezredforduló. Vitaindítónak:

a./ 1999. december 31. utáni napon  
b./ 2000 december 31. utáni napon  
c./ holnap  
d./ nem lesz ezredforduló: most szíveszerzők lepatannak az újévről, és mandírnéből meggyünk vissza 0-ig.

Pusszant mindenkit: CoVboy

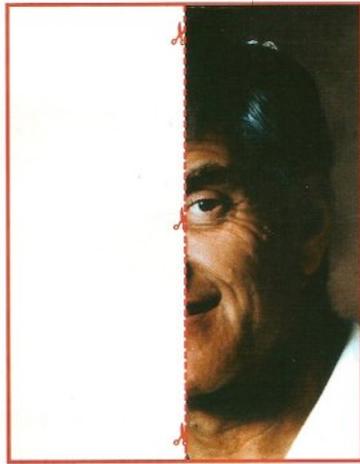
leveleket közölték le, amelyben a t. levélíró valószínűleg már attól is orgazmust kap, ha csak rá gondol az adott újságra. Én másként gondoltam az ügyet: a vállonveréseket szépen zsebrelettem, az újságban pedig azokra válaszoltam, akik pont ellenkező alapállásból írták meg kicsiny véleményüket. Biztos volt egy kis meglepetés először, pedig én csak annyit csináltam, hogy mindenkihez olyan hangnemből beszéltem, ahogy ő velem: ha boldondozott, akkor én is mókáztam; ha komoly volt, akkor próbáltam megmagyarázni neki a dolgokat (már ha tudtam); ha pedig kilógott a kapa a szájából, akkor természetesen azonnal elhajítottam a jó büdös – szóval oda. Most lehet, hogy öregszem, de már rég nem okoz elégtételt, ha sikeresen bohócot csinálók valakiből 20-

ciót: mint a hirdetési tarifákból és a hirdetések számából is láthatod, nem ez az évezred boltja – ez csak egy lehetőség az olvasóinknak. A hirdetés meg igen egyszerű okokból nem ingyenes: amikor például a CoV-nál ingyenes volt, akkor mindenki nekiallított hirdetni (ha már egyszer ingyen van!). Ilyenek jöttek, hogy BMX-kerékpár eladó, 20 év körüli szőke lányok ismeretségét keresem, valamint méz kapható. Gépelhettük három napig.

Amúgy még egy dolog a hátsó borítóról, mégpedig, hogy az ezredforduló már hivatalosan sem 1999. december 31. után következik be, hanem 2000-ben ugyanezekkor, ugyanígy nem volt 0. év, ebben megegyeztek a vitás felek és ez már hivatalos álláspont. Ez valahogy szúrta a szemem a WestEnd City Center reklámjában. Mindenkinek megvan a

tudok válaszolni itt a végén, hiszen menetközben már meglettem. Gratulálok, hogy ekkora levelet bírtál írni, ami még erősen megvágott állapotban is majdnem beterítette a csevegőt.

(Persze ehhez én is hozzájárultam, de álmos vagyok, és ilyenkor mélyen filozofikus hangulatba kerülök, ami nálam akut szózátyárságban csapódik le.) Az utóljára felvetett probléma szerintem úgy marhaság, ahogy van – de legyen neked! Nekem legalábbis tökmindegy, hogy volt-e nulladik év vagy sem. Tiberius római császár és kortársai viszont szörnyen pechesnek éreztették magukat ahogy -1-ből +1-be zuppantak, és így szinte teljes mértékben kiesett az életükből egy év. Persze mély elégedettséggel tölt el, hogy milyen kis ügyes vagyok: mostanában valamelyik cikkben úgy fogalmaztam, hogy valami várható az ezredfordulón, függetlenül attól, hogy



# A P R Ó H I R D E T É S E K

Diafilmek nagy választékban kaphatók.  
Tel.: 200-80-16

Használt diavetítőt vennék. Tel.:  
200-80-16

## EGYÉB KERES

Magas áron veszek KINDERTOJÁS játékokat és M&M figurákat, ha vannak megunt vagy felesleges darabjaid kérlek hívj! Tel.:06-1/388-55-34

## AMIGA KÍNÁL

Commodore 64 - Amiga Gyors szerviz és Kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókartyák, Amigás bővítések. Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510

# A P R Ó H I R D E T É S I S Z E L V É N Y

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

## HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánszemélyeknek:  
Közületeknek:

20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szóznak számít)  
20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

GÉPTÍPUS:	PC	C64	ROVAT	CSERE KERES	OPCIÓK	VASTAG BETŰ INVERZ	(+50% FELÁR) (+50% FELÁR)
-----------	----	-----	-------	----------------	--------	-----------------------	------------------------------

# M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

## E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj:

### 576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot  példányban

Megrendelő neve:

Címe, irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj:

### 576 Kbyte

negyed évre	1000,-
fél évre	1950,-
egy évre	3800,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot  példányban

Megrendelő neve:

Címe, irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:



COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LACÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

**TRANS-AM** *elektronika*

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe: Budapest, 1145. Titel u. 2/b.

Telefon / Fax: 364-05-79 és 251-79-16

Rádiótelefon: 06-209-344-391

FaxBank: 2-333-666 (1471#Tone üzemmódban)

Http://www.trans-am.hu Email: info@trans-am.hu

Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig

Szerviz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

**Diákoknak 2% kedvezmény!**

14" SVGA 3 év garancia	26.400,-
17" SVGA 3 év garancia	52.000,-
Creative 48x IDE CD drive	9.920,-
4.3 Gb Quantum winchester	21.600,-
6.4 Gb Quantum winchester	24.400,-
Pentium II EX/AT alaplap	13.600,-
Pentium II Abit BH6 BX / ATX	21.400,-
Pentium II 333A Intel Celeron CPU	13.760,-
Pentium II 366A Intel Celeron CPU	15.200,-
Matrox G-200 AGP MBM	17.600,-
Sound Blaster 128 PCI oem	7.200,-
Turtle Beach Mailbu dobozos	15.600,-

Trans-Am Devil PII Celeron:	119.920,-
Pentium II HEX, PII 333A Celeron, 32 SD,	
4.3 Gb HDD, 1.44 FDD, Mtlai tor., S3 4Mb AGP,	
48x CD drive, hangkártya, 14" SVGA, 105g klav.	

Használt Pentium számítógépek klárusítása!!!

Canon BJ 10 SX használt/3hó garancia	10.800,-
--------------------------------------	----------

**HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!**Komplett gépek tetszőleges összeállításában, 24 óras teszteléssel,  
1+2 év garanciával, raktsárról!

Teljeskörű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlóinkat!

**VISZONTELADÓK JELENTKÉZÉSÉT IS VÁRJUK!**

Hívjon, alkudjon és vásároljon!

Árának ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak  
és képzőszolgáltatásra vonatkoznak.**Ready**  
COMPUTERS**SZÁMÍTÁS-  
TECHNIKAI  
SZAKÜZLET,  
BEMUTAZÓ-  
TEREM,  
SZERVIZ****READY COMPKER KFT.**  
Bp. V. ker. Vadász u. 36. (Vadász-Báthory sarok)Tel: 331-0518, 311-66-96, Fax: 311-8671  
H-P: 9.30-18.00 Szó: 9.00-13.00**SZÁMÍTÓGÉPEK**Tetszőleges konfigurációt összeállítunk 1-2 év  
garanciával, jogtisztá ajándék szoftvekekkel!**OTP áruvásárlási hitelre már 20% kezdőrésztel  
befizetésével hazaviheti számítógépét  
vagy 25.000 Ft érték feletti részegységét.**  
Helyszíni ügyintézés, hitelösszeg 300.000 Ft-ig.**ALKATRÉSZEK, TARTOZÉKOK,  
ELEMELK SZÉLES VÁLASZTÉKA**Abit, Gigabyte, Asus, Acrop, Intel, Soyo alaplapok,  
Quantum, Seagate, IBM, WD, Maxtor winchesterek,  
S3, Asus, Diamond, Trident, ATI VGA kártyák,  
Creative, Sony, Panasonic, Asus, Plextor CD-rom-ok  
SoundBlaster, Diamond, Aristo, Yamaha hangkártyák  
Canon, HP, Lexmark, Epson nyomtatók.Interneten: [www.ready.hu](http://www.ready.hu), [ready@alarmix.net](mailto:ready@alarmix.net)

Részletes árlista faxra: 2-333-666/1310#

Viszonteladói árak: 06-30-9413-453

**BALATI Computers Bt.**

1146 Budapest, Thököly út 88.

AMD, Intel CPU-k, Epox, Abit, Acrop,  
GigaByte, Asus alaplapok, CD-ROM-  
ok, hangkártyák, Winchesterek  
**Gépatépités:**Epox MVP3-C + AMD K6-2 400MHz CPU  
már 30.000,- Ft-ól  
Használt, működő  
alkatrészeit beszámítjuk!  
Javítás, tanácsadás.**OTP részlepfizetési lehetőség!**  
Viszonteladókat is kiszolgálunk!Tel./Fax: 341-5343,  
06-20 9264-507

Faxbank: 2333666/1607#

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

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

**Star Wars Akció****Canon**Ha most Canon BJC-2000-es  
nyomtatót vásárol, ajándékba  
kapja hozzá a Star Wars CD-ROM  
2 teljes-verzióját:

Canon BJC-2000

**22 990 Ft+ÁFA\***A JÖVŐNEK  
TEREMTETTA Star Wars játék és multimédiás CD-ROM minimális hardverigénye: P166; 32 Mb RAM és 3D gyorsítókártya. Az akció a készlet erejéig és kizárólag az akciós kiszérésekre érvényes.  
Kapható országszerte a Canon partnereknél. További információ az (1) 237-6055-ös telefonszámon kaphat. FAX BANK: (1) 233-3666/1030. Internet: [www.canon.hu](http://www.canon.hu)

# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



Az 576 KByte 1990-1997-es régi számai akciós áron, egységesen

## 100.-FT/DB

(+ postaköltség\*) boltjainkban megvásárolhatók  
vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	63.-	21	404.-	41	490.-
2	80.-	22	404.-	42	490.-
3	200.-	23	404.-	43	490.-
4	200.-	24	404.-	44	490.-
5	200.-	25	404.-	45	490.-
6	200.-	26	404.-	46	490.-
7	200.-	27	404.-	47	490.-
8	200.-	28	404.-	48	490.-
9	338.-	29	404.-	49	490.-
10	338.-	30	404.-	50	490.-
11	356.-	31	422.-	51	508.-
12	356.-	32	422.-	52	508.-
13	356.-	33	422.-	53	508.-
14	356.-	34	422.-	54	508.-
15	356.-	35	422.-	55	508.-
16	356.-	36	422.-	56	508.-
17	356.-	37	422.-	57	508.-
18	356.-	38	422.-	58	508.-
19	356.-	39	422.-	59	508.-
20	356.-	40	422.-		

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

### Akciónk a készletek erejéig tart!

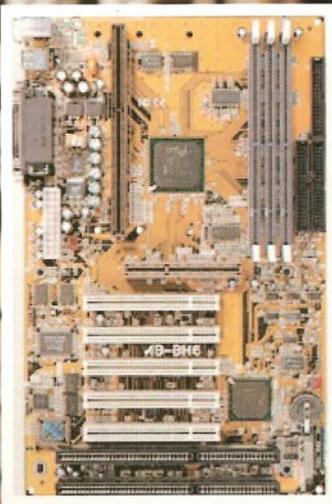
\* A darabszámtól függően a  
postaköltséget az alábbi táblázatból  
számolhatod ki.

576 KByte 1998-1999-es  
számai eredeti áron (postaköltség) megrendel-  
hetők illetve megvásárolhatók

98/1	318.-	98/12	398.-
98/2	318.-	99/1	398.-
98/3	318.-	99/2	398.-
98/4	318.-	99/3	398.-
98/5	318.-	99/4	398.-
98/6	318.-	99/5	398.-
98/7-8	576.-	99/6	398.-
98/9	398.-	99/7-8	576.-
98/10	398.-	99/9	398.-
98/11	398.-		

# KönyvComp

1122 Budapest, Városmajor u. 3/A. I. emelet  
 Telefon/fax: 06-1-214-2662 Mobil: 06-309-514-053  
 Nyitvatartás: H-P:9-19 óráig, Sz: 10-13 óráig



**Gépátépítés, használt alkatrész beszámítás!**  
**Diákoknak 2% kedvezmény!**

Riva TNT 16MB RAM

**14.500 Ft + ÁFA**

Voodoo 3 2000

**18.900 Ft + ÁFA**

Voodoo 3 3000

**27.800 Ft + ÁFA**

P-II alaplap, 400 Celeron, 64Mb RAM, 6.4GB HDD,  
 1.44 FDD, Midi ATX, SB kompatibilis hangkártya,  
 Riva TNT 16MB, 40x CD-ROM, bill, egér, 15" monitor

**163.364 Ft + ÁFA**

**Egyedi igény szerinti konfigurációk kiépítése is!**  
**További információért kérjük telefonáljon!**

## 576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



Következő számunk tartalmából:

- Soul Reaver: Legacy of Kain (PSX)
- N64 Explorer-ismertető (N64)
- Final Fantasy VIII (PSX)
- Gex 3 (PSX)
- Spyro 2 (PSX)
- Warzone 2100 (PSX)
- Shadow Man (PSX)

**Egy újság, amiben mindent megtalálász a konzolról!**

**AKCIÓS SZELVÉNY**  
 Akciók, drókok, csuk, ezzal a szelvényem megkapod ingyenek. Egy szelvényre több játék vásárlásához is jópofa!

**576**

## ÚJ BOLTUNK NYÍLIK!

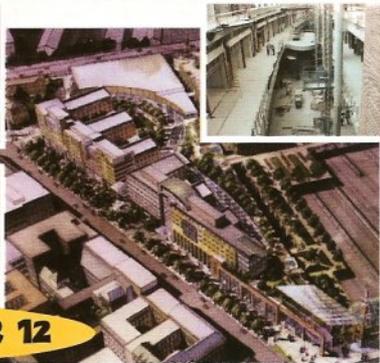
1999-ben három olyan dolog is történik, amelyet sokáig emlegetnek majd a történészek. Lesz egy **NAZFORDULÓ**, egy teljes **NAFFOGYATKOZÁS**, és a Westend centerben **HIHETETLEN** nyitási akciókkal megnyílik a 100m<sup>2</sup>-es **576 SHOP**! Teljes 576 választékkal és **PROFI** kiszolgáló személyzettel **VÁRUNK!**

WESTEND



CITYCENTER

1062 BUDAPEST,  
VÁCI ÚT 3



**NYITÁS: 1999 NOVEMBER 12**

## 576 KByte SHOP

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ:

1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TEL.: 35-90-576

ISSN 0865-8226



9 770865 822000



## 576 KByte a Mammutban!

Budapest, II.kerület, Széna tér 2. emelet,  
a Libri könyvesbolt mellett TEL.: 345-80-76

## 576 KByte a Pólusban!

Pólus Center, Center Court 237  
TEL.: 419-4117 (A központi Információnál)



# 576 KByte

