

# 576

KByte

**MINTHA MÁRIS  
KARÁCSONY LENNE:**

**RAYMAN 2**

**FREESPACE 2**

**X-BEYOND THE FRONTIER**

**ROGUE SPEAR**

**GRAND THEFT AUTO 2**

**HOMEWORLD**

**DRIVER**

**GORKY 17**

**DARKSTONE**

**NATIONS: FIGHTER COMMAND**

**AGE  
OF  
EMPIRES  
THE AGE OF KINGS**

**"EGY KIRÁLYNAK MINDENHEZ ÉRTENIE KELL"**

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

## CRASH BANDICOOT

2999,- FT/DB

Jet Board Crash    Komodo Moe    Jet Pack 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

## 3999,- FT/DB

Jin Kazama    Nina Williams    Paul Phoenix    Ling Xiaoyu

## 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- Quen Amidala, 4- Darth Maul, 5- Anakin Skywalker, 6- Padmé Naberrie, 7- Jar Jar Binks, 8- Obi-Wan Kenobi

1- Watto, 2- Senator Palpatine, 3- Rie Olié, 4- Darth Sidious, 5- C-3PO

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

## RESIDENT EVIL 2

3999,- FT/DB

Zombie & Claire Redfield Licker & Leon S. Kennedy

Tyrant/Mr. X Willem G-4 & Willem G-3

William Birkin & Sherry Ada Wong & Ivy

Hunk & Zombie

## THE LEGEND OF ZELDA

### SCARINA OF TIME

4999,- FT/DB

Link Ganton

## SPAWN

3999,- FT/DB

Curse of The Spawn 2 Zeus Hatchet

Jessica Priest & Mr. Obersmith Medusa Raenius

## AUSTIN POWERS

3999,- FT/DB

Fat Bastard

Austin Powers Dr. Evil Austin Powers Felicity Shagwell

## TOMB RAIDER

Lara & Motorbike 3999,-

Lara & Tiger 3999,-

Jungle Outfit 5999,-

Wetsuit 5999,-

Ami a képes listánkból kimaradt...

1999,- FT/DB

3999,- FT/DB

MARVEL VS CAPCOM 4999,- FT/DB

2999,- FT/DB

CARNAGE 2999,- FT/DB

ALIENS 2999,- FT/DB

3999,- FT/DB

WILD WILD WEST

# tartalom

X. ÉVFOLYAM, 11. SZÁM, 1999. NOVEMBER

## 28 Hazárd városok lordja

Los Angeles, Miami Beach, benzinfaló országúti cirkálók és a maffia. Négy szóval így lehet összefoglalni a Driver lényegét, amely bizonyosan megdobogtatja minden játékos szívét, aki kedveli az autós üldözéseket.



## 10 Koronázás

Az Age of Empires 2. ugyan a sötétnek nevezett középkor idején játszódik, de az biztos, hogy a realtime "istenjátékok" történelmének legfényesebb lapjaira kerül.



16

... de hoz  
kapcsol  
titokzato  
nagy me

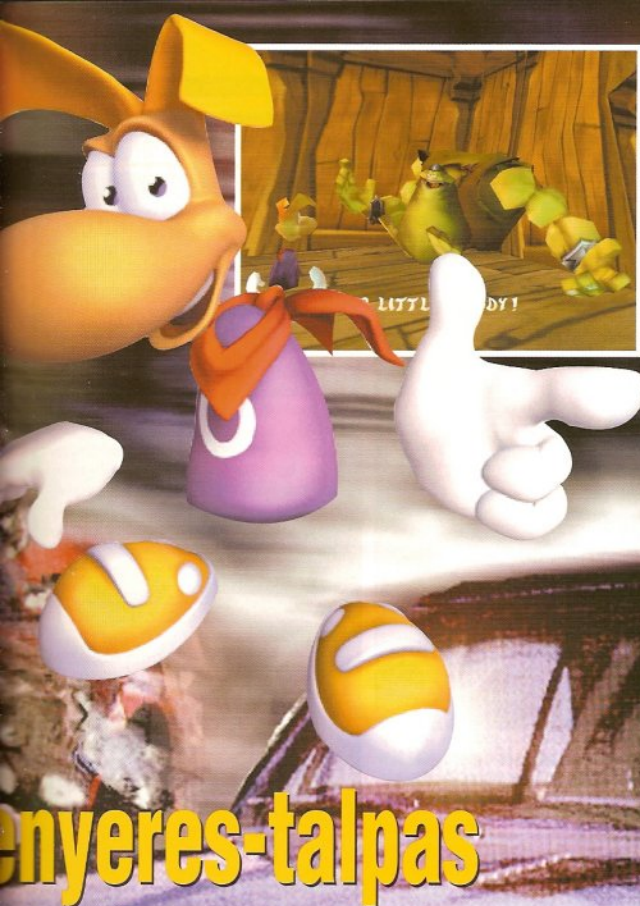


## 38 Jómadarak

Ugyan meglehetősen érdekes, hogy a Psygnosis II. világháborús repülőgép szimulátorral rúkkol elő, de a virtuális vadász ászok meg lesznek elégedve a Nations: Fighter Commanddal.

22 A

A 15 éves  
rendkívül h  
és - nem u



# nyeres-talpas

ezeket az alkatrészeit mifelé paranormális  
zi a törzséhez, azt a Rayman 2. részében is  
omály fedí. Azt viszont nem, hogy a legényke  
ülése minden idők legjobb 3D platformjátéka.



# Elite új kabátban

e új életre kel az X-Beyond the Frontierben, ami  
zan tartó szer galaktikus kalandvág, vérszomj  
ó sorban – nyereségvág csillapítására.

<b>HÍREK</b> .....	<b>4</b>
<b>LAND RAIDERS-ELŐZETES</b> .....	<b>.8</b>
<b>AGE OF EMPIRES 2</b> .....	<b>.10</b>
<b>GORKY 17</b> .....	<b>.14</b>
<b>RAYMAN 2</b> .....	<b>.16</b>
<b>FREESPACE 2</b> .....	<b>.18</b>
<b>HOMEWORLD</b> .....	<b>20</b>
<b>X-BEYOND FRONTIER</b> .....	<b>.22</b>
<b>GRAND THEFT AUTO 2</b> .....	<b>.26</b>
<b>DRIVER</b> .....	<b>.28</b>
<b>RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR</b> . . . .	<b>.30</b>
<b>PANDORA'S BOX</b> .....	<b>.33</b>
<b>INTERNATIONAL FOOTBALL 2000</b> . .	<b>.34</b>
<b>NBA INSIDE DRIVE 2000</b> .....	<b>.35</b>
<b>DARKSTONE</b> .....	<b>.36</b>
<b>NATIONS FIGHTER COMMAND</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:**

Kismarosi Renáta

**Levélígítás:**

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

Az utcákat még a Guns'n'Roses November Rainje öntözi és Télapó is még csak most kezdett el alapjáratot állítani frissen generálzott rénszarvasain, de ahogy az ember a játékpiacra pillant, rögtön láthatja, hogy a kiadók már elkezdték kilőni azt a zárótüzet, amelyet a karácsonyi nagybevásárlás idején szottak. A patinás nevek 2. részei (Age of Empires, Rayman, Conflict: Freespace, Grand Theft Auto, Rainbow Six) mellett olyan roppant kellemes dolgok közül szemezgethet az egyszerű játékos, mint mondjuk a kötelező felelősségbiztosítással foglalkozó biztosítótársaságok legrosszabb álmait életre keltő Driver, vagy mondjuk a teljesen magyar nyelvű Gorky 17. Emellett szemléltetést megkezdődött játékok között az "ürkorszak" is, hiszen most egyszerre három, különböző kategóriájú játék is a csillagközi térbe repít bennünket: a Freespace 2. másodikra is tökéletes mintaként szolgál arra, hogy hogyan kell kinéznie egy űrben játszódó akciójátéknak; a Homeworld megmutatja, hogy milyen is a Command&Conquer, ha a "terep" az űr három dimenziója; míg az X-Beyond the Frontieről elég annyit elmondani, hogy méltó utódja a dícső Elite-nek. El lehet képzelni, hogy ilyen bevezető után milyen lesz a karácsonyi választék!

## APRÓSÁG

■ Jó szokás szerint kezdjük a legrosszabb hírel, mert ezután az összes többi már csak jó lehet. Vítán felül áll, hogy a Diablo II a legelőkelőbb helyek egyikét foglalja el a mostanában legjobban várt játékok képzelt-beli listáján – eddig szerény csend honolt körülötte, de a karácsony előtti megjelenést most már hivatalosan is a jövő év első harmadára halasztották, de az év végéig még biztosan megkezdik a béta-tesztjét, amelybe ezernél is több játékos vonnak be.

■ Ugyan kicsit megoszlottak a vélemények a maga nemében tényleg sajátos stílust képviselő Outcastről (lehetett érte rajongani, de páran tudtak rajta unatkozni is), mindenesre az Infogrames már bejelentette, hogy már folyik a munka a második részen.

■ Karácsonyra jelenik meg az első hivatalos küldetéslemez a Descent 3-hoz, amely a hasonló stílusú játékok szokásos repertoárjával (új hajók, új szintek, új fegyverek) egészíti ki az alapjátékot. Címe: Mercenary.

■ Nyilván nem különösebben nagy meglepetés, viszont kellemes hír, hogy jövő év elejére igéri a Westwood a Tiberian Sun első kiegészítőjét, amely a Firestorm nevet viseli. A történet ugyan logikailag véget ért, de az nyilván senkit nem fog zavarni, különösen azért, mert egy új faj is feltűnik a játékban.

■ Újabb tiszteletköröket fognak hamarosan futni az önjelölt maffiafőnökök: a Hothouse Creations már dolgozik a Gangsters második részén, ahol az előző részhöz hasonló bűjos feladatokkal fogunk szembesélni, viszont több városban és változó napszakokban. A "hamarosan" persze kétszemen értelendő, hiszen a legközelebbi megjelenés jövő év vége.

## BALDUR'S GATE 2 FURBALLS



Gondolom, a fent éktelenkedő névtől alaposan megdobbant a szerepjátékosok szíve, mert úgy az első rész, mint a kiegészítője igen kellemes nyíncfalatnak számított a maga kategóriájában. Erről általában az egész piac így vélekedhetett, hiszen a Black Isle már gyártja a folytatást, amelyben egy rakásnyi újdonságot ígérnek. Az alapok természetesen maradtak a hagyományos AD&D-nél (annak is a 2. szabálykönyvével). A játékos a játék elején egyetlen főszereplővel indul, de a későbbiek során szokás szerint néhányan hozzácsapódnak, így idővel egy csapat akár hat főből is állhat majd. A főszereplő kulcsember annyiban is, hogy ha egy csatában ő meghal, akkor a játék véget is ér – míg a többi halottat alkalmasint még fel lehet támasztani hamvaiból, ha nem esett volna -10 alá a HP-je. Jó hír, hogy lehet importálni az első részben vagy a kiegészítőben feltápt karaktereket is (amire nyilván szükség is lesz, ha a BG2 így viszonyul az elődöjéhez, mint mondjuk a Tales of Sword Coast a BG1-



hez. Az eredeti BG adatbázishoz képest egyébként még 20 faj csatlakozik (fél-ork, fél-elf, ilyesmik), amelyek közül úgy az ellenfeleknek, mint a parti karaktereinek is saját intelligenciája lesz (bár az utóbbiak a játékos természetesen felülbírálhatja). Viselkedésük meghatározásánál fontos tényező lesz mindegyiknél a morál. A csapatunk tagjai rendszerint a vezért a követik, de például megadhatunk csaták idejére előre definiált formációkat is, valamint a különböző parancsokhoz szabadon hozzárendelhetünk egy hotkeyt. Érdekes vonás, hogy a játék más történet követ egyes játéknál, mint multiplayerben. Egyes játékosnál több mint 100 különböző léptékű küldetés várható, amelyek nem feltétlenül tartoznak a cselekmény fő szálához, de egyrészt a kaland, másrészt meg a karakterek fejlesztése miatt mindenképpen célszerű lesz végigjárni őket. Multiplayert helyi hálózaton hatan, interneten pedig akár több százan is játszhatnak, amelyben mindenki épp a maga kis küldetésével van elfoglalva. A vizuális megjelenítés továbbra is a BioWare Infinity-engine-jének a feladata. Nyilván lesznek páran, akik szerencsésnek tartják, hogy az RPG-kben is rákos daganatként terjedő teljes 3D helyett továbbra is maradtak az izometrikus megjelenítésnél, de így legalább a játék nem igényel 3D-gyorsítót és minimális konfigurációja is csak egy P200-as és 32MB RAM lesz. A Shadows of Amn alcímet viselő második rész legkorábban a jövő ősszel kerülhet a boltokba – ha addig további izgalmas részletek kerülnek nyilvánosságra, még mindenképpen visszatérünk rájuk.

Manapság, amikor a meglehetősen közepes teljesítményű PC-k is tele vannak aggatva RAM-okkal és egyre gyorsabb 3D-kártyákkal, egyre népszerűbbeké válnak a 3D ügyességi játékok, amelyekben az elvetemiltebb designerek is rendre kiélhetik furcsa hajlamaikat: tökéletesen lehetetlen figurákat mozgathatnak kedvükre olyan 3D-környezetben, ami eddig csak rajzfilmstúdiókban volt lehetséges, így nem is csoda, ha rendre jelennek meg a Crochoz, az Earthworm Jimhez vagy akár a Raymanhez hasonló játékok. Ezek főfősei ugyan általában úgy néznek ki, mint akik pont most akarnák rávenni naggyit, hogy vásároljon hamburger-menüt az unokának, de idővel várható volt, hogy feltűnnek a felnötteknek szóló "rajzfilmek" is, akik rendelkeznek Hamupipőkéktől eltérő tulajdonságokkal is. Valami ilyesmiről szól majd az Acclaim Furballs című játéka is, amit az a Bizarre Creations fejleszt, ami már jelentős sikereket ért



el a Psynosisnak gyártott Formula 1-játékaival. A Furballs tulajdonképpen egy akciójáték, amelynek hat főhőse van. Tudjátok, olyan kis cuki cica, tornacipős madár meg ilyenek – a megszokottól viszont annyiban eltérnek, hogy állig fel vannak fegyverkezve, roppant gorombán viselkednek és a maguk rendkívül sajátos stílusában kommentálják a körülöttük zajló eseményeket, amelyeket talán nem mindenki szeretne gyermeke százából halla-

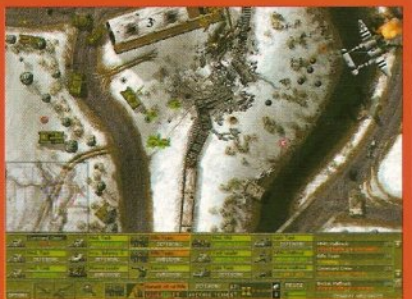


ni... A feladat tulajdonképpen "egyszerű": a küldetés során a hat főszereplőt hat különböző világban és összesen 24 pályán kell átvezetnünk a rájuk leselkedő ellenfelek és rejtélyek között. Ami igazából kiemelhető dolgot a hasonló akciójátékok hétköznapi tömegéből, az a kiváló rajzfilm-szerű grafika lehet. A várható megjelenés jövő év április.

## CLOSE COMBAT IV

Egy játék negyedik részéről talán már nem is szükséges ismertetőt írni, hiszen az érdeklődő játékosok tökéletesen tudják, hogy mire számíthatnak. Valami ilyesmiről van szó a CCIV esetében is, amely most a "halál 50 óráját" (a német hadsereg '44-es ardenneki hadműveletét) dolgozza fel. A játékos ugyanazt kapja, mint az előzőekben: egy real-time stratégiai (vagy inkább taktikai) játékot, amelyben nemcsak a kombinációs készsége határozza meg a sikert, hanem az is, hogy milyen gyorsan képes reagálni az ellenfél hadmozdulataira. Az előző

rész igazából pontosan a taktikai elemek emelték ki a hasonló játékok sorából, ehhez most még társul az időjárástól függő légitámadások és a nagyobb harcsoportok együttes mozgásának lehetősége. A grafika különösen nem változott, és ez a felülnézeti perspektíva – figyelembe véve, hogy elméletileg egy C&C-kiforról van szó, – manapság már kissé kezd ósdiának hatni. Megjelenése még az idén várható.



# HALO

**A**már kétszeresen visszaeső Myth-elkövető Bungie csapata érdekes dologgal lepi meg a világot. Nem, nem a Myth 3. Részére gondolok (arról egyelőre még nincs szó), sokkal inkább a Halo néven készülő játékról, amelynek az előzetesek alapján minden esélye megvan arra, hogy új etalon legyen az akciójátékok között. A játék egy hasonló című sci-fi novellán alapul, és a történet szerint a játékos (pontosabban a csapata) egyfajta gerillaháborút vív két titokzatos idegen faj ellen. Hogy első nekifutásból milyen klónnak nevezzük, az nem világos (legjobb lesz saját maga klónjának), márcsak azért sem, mert játék közben egyaránt használ majd saját szemszögű megjelenítést, külső nézetet és lebegő kamerát is – ahogy éppen az aktuális helyzet hozza. Szintén nem kell olyan kispolgári csökevényekre gondolni, mint a "szintek": itt az egész játékért egyetlen szint lesz (függetlenül attól, hogy egyaránt megtalálhatók zárt és teljesen nyitott helyszínek is), ráadásul az a szint elég méretes, lévén egy egész világot hivatott megjeleníteni. Az már a játékos feladata, hogy eldöntse, hol és mikor támadjon avagy védekezzen – miként az ellenséges idegenek is rugalmas stratégiát fognak követni. (Természetesen bármelyik fajt lehet majd játékra választani.) A stratégia kiválasztásába mellesleg beleszólnak majd az NPC-k is, továbbá az, hogy hogyan irányítjuk a



csapatunkat. Utóbbi rendkívül leegyszerűsített módon történik: nincsenek parancsokhoz rendelt funkcióbillentyűk vagy végeláthatatlan almenük – csak simán kijelöljük társainknak az adott célpontot, és ők legjobb belátásuk szerint fognak cselekedni. Hasonló próbálkozás az eddigi játékokban enyhén siralmas eredményeket hozott, de a Bungie-fiúk vadul fogadják, hogy legalább olyan szintű AI-vel fognak előrukkolni, amelyet az általuk választott módszer megkíván. Márpedig társainknak bőven adhatunk ötleteket, ugyanis a földön, vízen és levegőben egyaránt zajló összecsapásokban hatalmas fegyverzetnél vonul fel, ami – talán mondani sem kell – fajokent teljesen eltérő. Az igazi hab a tortán azonban minden bizonnyal a látvány lesz (az előzetesek láttán már kezd izzadni az ember, hogy vajon milyen konfliktus kell az előzetes képeken felvonuló dolgokhoz, ha azok mozogni is fognak). Hatalmas figurák, aprólékosan kidolgozott járművek, tükröződő vízfelület, elképesztő részletességgel megrajzolt táj – ha valaki csak a képeket nézi, már előre teleggathatja a játékot különféle kitüntetésekkel! A kezdet tehát biztató, hogy mi lesz a dologból azonban csak a jövő év második felében derül ki.

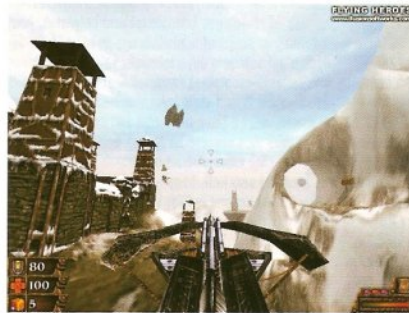


# FLYING HEROES

**H**a az embernek hirtelen egy cseh fejlesztőcsapatot kellene mondania, kövte hiszem, hogy az Illusion Softworks nevén kívül más is eszébe jutna – az viszont NAGYON, mert bemutatkozásuk (Hidden & Dangerous) egyszerűen pompásan sikerült. Manapság sem kotlanak a babérjaikon, és bár harc a Flying Heroesben is bőven lesz, most mégis valami teljesen más témáról van szó. Amit az ember hirtelen nem is tud hova tenni – az egyik angol újság nemes egyszerűséggel "Heroes of Flight and Magic"-nek titulálta a játékot. A történet Hesperie fantasy-dús földjén játszódik, amely lakóinak kedvenc szórakozása a légi összecsapások szervezése. Errefelé négy különböző faj él és mindegyik más módszerét választotta a repülésnek: a Sky Knightok óriási madaraknak lovalognak, a Lizard Raiderek hatalmas gyíkok hátán szárnyalnak, a Hammercraftok gépi technológiát használnak, míg a Magionok némi mágiát hívnak segítségül. Mint a sportesemények általában, a versenyek idővel természetesen idővel itt is eldurvultak, és amit a repülő szerzetek feltűn-



tek a fedélzeti fegyverek, egy-egy verseny kezdte szabályos légiháború képét ölteni. Mostanában a versenyök komoly igabaj-nokságban mérkőztek össze tudásukat, amelyekben mérkőzőikért folyik a küzdelem – a díjakból tudják az indulók javítani, fenntartani és persze fejlesztelni repülő jóságaikat. Mind a négy faj 6-6 különböző repülő eszközzel rendelkezik, amelyek mindegyikét négy szinten keresztül tudja fejleszteni. Ugyancsak 6-6 fegyvert (balta-dobáló, számszerjű és hasonló) használhat minden faj, amelyeknek kilenc szintje lehetséges. Talán mondani sem kell, hogy a "gépek" nemcsak hogy teljesen eltérő kinézettel, hanem eltérő tulajdonságokkal is rendelkeznek, ami természetesen mindnél eltérő taktikát is jelent a légiharcban, ráadásul a "pilóta"-karakterek egyénileg is fejleszthetők: tapasztalatot gyűjtenek, szintet ugranak, idővel akár speciális mozgásokat (combókat) is tanulhatnak. Meglehetősen renthagyó ötlet, mindenestre igen sokat ígér. A Hidden and Dangerous kinézete sem volt piskóta, de az előzetes képek alapján ahhoz képest a Flying Heroes maga lesz a vizuális orgazmus. A megjelenésére sajnos 2000 elejéig várunk kell.



# OPPOSING FORCE

**N**ilván nem szükséges különösebb kommentár ahhoz a névhez, hogy Half Life, ami gyakorlatilag szinte az összes számítógépes játékokkal foglalkozó médiában az Év Játéka volt. Ahhoz sem, hogy az ember mit vár a first person shooterek doyenjének számító játék mission diskjétől. Így tehát maradunk csak a száraz adatoknál (fanyalogni ráérünk, ha megjelenik...). A mission disken ismét visszatérünk a Black Mesa kutatólaboratóriumba, de – mint a név is jelzi – pont ellentétes szerepükben: egy olyan katona szerepét játszunk ugyanis, akiket az alapjátékban oly nagy elszántsággal csépellünk. Az alapfeladat Gordon Freeman kinyírása, továbbá egy idegen faj egyedinek buzdó páholása. Ebből adódóan hét új fegyverrel rendelkezünk, amelyeket azért nem árt kicsit óvatossággal kezelni, mint előző részben a kollégáink. Egyedül vagyunk tehát né-



ha szükségünk lesz a laboratórium biztonsági őröknek és néha tudósainak a segítségére. Jövő több NPC (és ezzel szöveges jelenet) várható, a multiplayer pályákról már nem is beszélve. Bemelegítésnek ennyi elég is, hiszen a következő számban talán már teszteljük – megjelenés ugyanis már november végén várható.

## APRÓSÁG

■ Lara Croft negyedik kalandjának hivatalos megjelenési ideje november 26. Ha valakinek viszont ez nem lenne elég a bögös baba kalandjaiból, halmozott büntetés-ként újabbat is kap. Akárcsak az előző részeknél, a harmadik iránti érdeklődést is úgy próbálják az El-dosnál fenntartani, hogy egy Gold Edition keretében az eredeti játék egy kibővített verziója is a piacra kerül. A Tomb Raider III Gold a Fifth Artifact alcímet viseli, és szintén a karácsonyi piac idején bukkan fel a shopok polcain.

■ Szinte még meg sem jelent, az X-Bevond a Frontier (Id. ismeretünket a 22. oldalon), az Egosoft márís bejelentette, hogy már folyik a munka egy bővítésen, amely új lehetőségeket (továbbifejlesztett grafika, több irányítható űrhajó egyedileg tervezett belső, távolabbi szektorokban levő gyárak távirányítása, stb.) ad a játékhoz. Meg több mint száz új küldetést. Mivel a játék már alaplatokban is horrorilis méretű, ez valószínűleg már az emberi túróképesség határán jóval túlra fogja terjeszteni – szóval várjuk szeretettel!

■ Az X – BTF idővel konkurenciára is számíthat, ráadásul pont annak a játéknak a személyében, amiről másolták. David Braben, az Elite atya ugyanis most túl van némi pereskedésen, és januártól megkezdte a szuperjáték IV. részének fejlesztését.

■ A Bullfrog derék népe szerencsére tovább folytatja az Ingyenes kiegészítők gyártását a Dungeon Keeper 2-hoz: a legfrissebb újdonság egy új szörny, amelynek a felső része egy meztelen hölgy, az alsó fertályá viszont egy pók. (Az is meztelen, de szörös is.) Szokás szerint ingyen letölthető a játék site-járól.

## APRÓSÁG

■ Még alig loptunk egy-két dolgot a GTA 2-ben (ld. ismertetőnk a 26. oldalon), már jönnek az örömhírek, hogy újabb eltulajdonításra várható dolgok várhatók a nem is oly távoli jövőben. A Take 2 ugyanis azt tervezi, hogy a DMA huncut kis univerzumát két újabb darabbal bővíti. A GTA 3D nevével nyilván önmagáért beszél: a szokásos felülnézeti perspektíva helyett Half Life-ot idéző 3D-ben szólítunk magunkhoz mindent, ami nincsen lebetonozva; a GTA: Online Crime Worlds pedig az internet multiplayer maniakusait szólítja csoporthoz bűnelkövetésre (bár ezzel jobb lesz vigyázni, mert még a magyar BTK is minősített esetként kezeli). A megjelenésekről egyelőre még nincs adat.

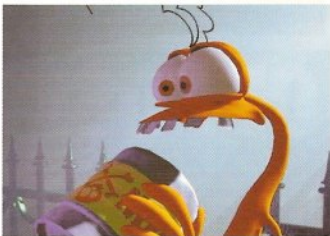
■ Az év legjobbját a Gamespoton sikerült megtalálni (ők meg a Reuters hírügynökségtől vették át). Eszerint Mateus de Costa Meira, brazil orvosi egyetemista egy vidám csütörtöki napon megállt egy sao pauloi mozi bejáratá előtt, majd amint a jeles köznösgé a film végzetével kitűdött a mozból, tüzet nyitott rájuk. A sortűz megölt három mozi látogatót, további nyolcat pedig súlyosan megsebesített. A tetes lakásban három számítógépet és többszáz CD-t találtak. A rendőrség szerint tette a 3D Realms Duke Nukem 3D-jének nyitó pályája inspirálta: erre utal a lőfegyver kiválasztása, a mozi előtt elfoglalt tüzelési pozíció, valamint az, hogy az elkövető komótosan beszélt a mozi mellék-helyiségébe és ott szétlövődte a tükröket is. Arról nem szólt a hír, hogy tettének elbírálasakor a Duke-mániát enyhítő körülményként vették-e figyelembe. Szerintünk viszont jogos felháborodásnak tekinthető a Duke Nukem Forever kesése miatt, amiből ugyan már megjelentek az új engine-re átdolgozott képek – na de hol van márr?!

## STUPID INVADERS



Manapság az RTS-ek és FPS-ek korát éljük, a kalandjátékok pedig oly ritkák, mint a fehér holló. Különösen azok a jó öreg Lucasarts-stílusú követők, amelyekkel játszva a t. kalandor kénytelen volt folyamatosan hisztérikusan rohogni is (Monkey Island, Day of the Tentacle, Sam and Max, stb.). Ezen a roppant áldatlan helyzetben azonban hamarosan enyhít a Ubisoft Stupid Invaders c. műve, ami ékelen nagy marhaságnak ígérkezik. A játékot a Gaumont Multimedia fejlesztői készítik egy általuk gyártott rajzfilmből (de mellesleg neki köszönheti a mozi látogató a Leon, a profit is). A történetben Dr. S, a gonosz tudós földönkívülieket gyűjt, hogy titkos laboratóriumában a szokásos formaldehid fűrdő kíséretében tanulmányozza őket, mert megpróbálja megállítani az ő bontott agyában létező közelgő inváziójukat. Egy szép nap rondán sikerült piknikje után a földre pottyann őt egyszerű személyiséggel megáldott idegen, akik természetesen azonnal elsőrendű célponttá válnak számára. Felbérrel tehát egy pénzhes fickót, bizonyos Bolokot,

hogy azonnal vegye üldözőbe őket. Megkezdődik a vérnyagasztó hajszá, ahol természetesen az őt idegen egyikének bőrébe bújunk (pontosabban a történet folyamán sorban mindegyikébe), amely igencsak farszto mulatság lesz. Az idegenek ugyanis tökéletesen rondák, ostobák, ámbar jóindulatúak, és ez fokozottan jellemző azokra, amelyeket épp nem mi irányítunk. A szerzők az elsődleges szempontot arra helyezték, hogy lehetőleg az anyjukat is eladják egy poénért. A rejtvények tehát sohasem egyértelműek, valami nyakatekert kifejezettel kecsesgetnek (vagy inkább: fenyegetnek), és megoldásuk már csak azért sem lesz különösebben egyszerű, mert a játék több mint 500 háttér előtt 50-nél is több illis karakterbe fogunk bötlni, akikkel 2000-nél több előre eltárolt beszélgetést folytathatunk le. Mondani sem kell, hogy – lévén rajzfilmkészítőkről szó – ezeket száznál is több videó és átvezető animáció színesíti, szóval a rekeszizmokra hosszú és keserves munka vár. A játék várhatóan a jövő év első felében jelenik meg.



## FELONY PURSUIT

Az autóversenyek rendezése túlnépesedett világában ma már csak olyan dolog tehet sikeresé egy játékot, ami a többitől hiányzik. Senkit nem hatnak meg már különösebben a checkpointok, időmérő edzések, szellemautók, bajnokságok – így általában a fejlesztők is valami formabontó ötlettel próbálnak előállni. Rendszerint úgy bontják a formát, hogy néhanapján leengedik a játékot a pályáról. Az még érdekesebb, ha nemcsak hogy leengedik, de akár arra is mehet verseny közben, amerre akar. Erre például remek példa volt a Midtown Madness. Más helyeken pedig ezen felül cselekményt is adnak a versenyeknek, mint tették azt a mostani számunkban bemutatott Driver szerzői. Valami hasonlóban mesterkedik a Felony Pursuittal a Polygon nevű brigád is, ami az előző két példának egyfajta



kombinációjával operál. A verseny története a 21. század metropoliszában játszódik: nagy a forgalom, nagy a város bírózás, nagy a rendőrkés sürűsége. A jófiúk kergetik a rosszakat. Vagy éppen fordítva. Mindezt 38 küldetésen keresztül, amelyet egyaránt játszhatunk mindkét fél oldaláról – természetesen merőben más célkitűzésekkel. Léven a jövőről szó, a játékban szereplő 15 autót természetesen nem valódi típus – de akár az is lehetne, mert megtervezésükhöz neves autógyárak konstruktőreit kérték fel, akik egyrészt itt kedvükre kiélhették futurisztikus elképzeléseiket, másrészt pedig ügyelhettek arra, hogy azok a gépek pontosan így történjen, mintha valódiak lennének. Ugyancsak képzelhetetlen a helyszínnek is, bár egy két jellegzetes európai épületről azért lehet sejteni, hogy melyik várost képzelték is el – és hogy ez se álljon túl messze a lehetséges valóságtól, egy városvezető memóriánk biztáka az ügyet, aki mellesleg abban is közreműködött, hogy a városi forgalmat irányító AI realisztikus szablon alapján rendezze a kocsítómeget a délutáni dugótól a vasárnapi autósokig. Mindezt életre kelti egy ügyes kis grafikai engine, ami majd bőven adagolja a játékosnak a 3D-effekteket, akár 60 fps sebességgel frissíti a képet a nagyváros háza között kanyargó autósorokban is – és máris készen van egy reményteljes sikerrecept. Ami egyelőre még csak recept, hiszen a Ubisoft csak a jövő év tavaszára ígéri a játékot. Akkor viszont biztos érdemes lesz visszatérni rá.

## STUNT CAR GP

Ha valaki megpróbálja összeházasítani az autóversenyeket és a hullámvastakat, annak talán kétségbe merülnek fel szellemi képességét illetően – kivéve ha számítógépes játékról van szó, mert azt esetleg mindenki szívesen kipróbálja. Erre tökéletes lesz a Team 17 új játéka, a Stunt Car GP. 24 pályán rohajtunk éjjel és nappal a hurkokat, ugrathatunk vagy éppen keringhetünk a spirálokban, akár hat fős versenyekben, akár szabadon futott egyéni körben. A teljesítményünkért a szponzoroktól kapott

pénzt pedig autók felszerelésére költ-hetjük a még szédítőbb mutatóványok érdekében. 16 különböző típushoz 9-9 különféle kiegészítőt kapható, egyenként 5 upgrade-lehetőséggel, amelyekkel több mint 1 millió lehetséges kombinációt tudunk összeállítani. A játék tehát meglehetősen flúgos futamnak ígérkezik, és valószínűleg még az idén behuppanhatunk a fura masinák kormányai mögé.





# JÁTÉKSZOFTVER KARÁCSONYRA? AZ JŐ!!

## BOLDOG ÜNNEPEKET KÍVÁN AZ ECOBIT MULTIMÉDIA

### KARÁCSONYI MEGLEPETÉS DECEMBER 1-TŐL 31-IG

## válasszon!!



A fenti játékokból **12000** db-t  
csomagoltunk ajándékaink mellé

**Keresse a címkével jelölt termékeket!**

Tesco; Székesfehérvár, Szeged: Bp. IV. ker. Fogarasi út • Média Markt; Europark.; Western City Center • Cora; Budakalász; Törökbálint; Fót • Herta: Bp. XV. Szentmihályi u. 131; Bp. Kerepesi u. 73. 2623164; Bp. Dohány u.; Lurdy-ház • Fotex; Virgin-Duna-Plaza • Ápisz; Bp. V. Kossuth Lajos u. • CBO Kft; Bp. Budagyöngye Bevásárló kp. Uni video 5600, Békéscsaba Andrassy u. 3-5 66/448-148\*21 • KimSoft'99 Szoftverkereskedelmi Kft 3390, Füzesabony, Rozsa u. 11 302-8996 • Videójáték Szaküzlet 8200, Veszprém, Kossuth u. 6. 30/95-97-479 • ComGame 576 Kft 1136 Bp, Gergely Gy. u. 17 349-48-47 • Uni-Video 1114, Bp. Vásárhelyi Pál u. 8 361-4061 • Sprint 1087 Bp. Berzsenyi u. 3 210-48-35 • Alba Plaza 8000, Székesfehérvár Palota u.1. 22/502-881 • Szeged 6722, Szeged Bartók tér 13. 62/552233 Szoftver-ABC Bp. Jászai Mari tér 3. 329-2737 • Magép BT. 2600, Vác Zrínyi u. 5 27/510-190

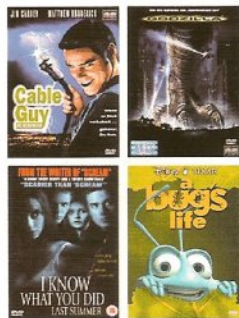
**Játékszoftver mintabolt - DVD Center 1077 Bp, Wesselényi u. 25. Tel.: 351-3078**

- Hosszított nyitvatartás december 1-től
- Tanácsadás telefonon - forró drót
- Új játékok, demo-k bemutatása

**DVD  
VIDEO**

- Széles választék
- Klubkártya
- Internetes rendelés, másnapi szállítással

Karácsonyi ajándék:  
**Képernyő  
tisztító**



- Multimédia hardver

**Hardver nagykereskedőknek egyedi  
kiszolgálás - OEM bundle!**

## ÉÉÉS...

# Puzzle

## ...ÈÈÈÈ

**Na ezt rakd ki!**

**www.ecobit.hu - INFO-SHOP**



Rég volt, tán igaz sem volt, amikor még mindenki Amiga lázban égett. A 90-es évek elején amikor PC-t még csak a Pentagonban lehetett látni, akkor terjedt el ez a kis számítógép, mely multimédiás képességein kívül rendkívül alkalmas volt a játékok futtatására is. Talán nem meglepő, hogy magyar próbálkozás is készült a gépre OnEscape címmel. Sajnos a programnak csak egy hibája volt, miszerint későn jött. Eppen ezért, bármennyire is lepálta stílusa addigi királyát az Another World-öt, már nem válhatott ismertté. Ennek ellenére az esemény nem szegte kedvét a programot fejlesztő Invictus Team-nek ésők már másról álmodtak... És, hogy miről is pontosan?

Nagymáthé Dénes – nevezük csak AZ agynak –, volt az, aki kipróbálta, mennyire lehet élethűen modellezni az autók viselkedését. Erre próbálkozás volt a Terep 2 nevű játék, ami annyira meglepett világszerte az embereknek, hogy folytatást követelt maga után. S ekkor gyűltek össze embereink, hogy leüljenek és egy komoly project tervezésébe fogjanak. Ez pedig nem más, mint a Land Raider – Off Road Tournament. Én naív – gondoltam felkeresem a srácokat, leülünk egy pohár itál mellett és szépen elcsevegünk a játékról, azonban erre senkinek sem volt ideje, így hát be-

csönyi autós játékdömpingnek köszönhetően februárban adjuk ki. Nekünk ez annyit jelent, hogy január 14-én kell leadnunk a végleges anyagot ahhoz, hogy február elején megjelenhessen. Az ára amúgy meg annyira lesz, mint minden más játéknak, szóval kb. 8-10 ezer forint.

**576:** Mielőtt bármi konkrétumot kérdeznék, pár szóban vázolnád mi is a játék lényege?

**KT:** Akkor ugorjunk neki. A LR egy rendkívül élethű, 3D világban játszódó jármű szimuláció, mely az elemi fizika szabályaira épülve az autók és a külön-

hogy még nem létező modellek is készíthetők és tesztelhetők. Mint ahogy minden járműkategória szimulálható, úgy egyik sem hiányzik az Off Road Tournament-ből: 4 kerék meghajtású, teherautók, katonai járművek, hogy csak a legfontosabbakat említsem.

Raadásként a környezet a vezető körül legalább annyire jól van szimulálva. Sőt, anélkül, hogy hozzányúljal az irányításhoz, a környezet mozog és állandó változásban van. Gnűk, szarvasok, bivalyok, madarak néznek ki és viselkednek is úgy, mint az

függő játékosok akár órákon át is tudnak nyomolni. A Land Raiders képes az embereket hosszú időre magával ragadni: a versenytípusok majdnem mindegyike engedi, hogy egy opcionálisan generált terepen versenyezzünk, és több ember tud együtt játszani osztott képernyőn vagy hálózaton.

**576:** Lesz-e benne lehetőség a magyar nyelv választására?

**KT:** Természetesen lesz. A lista így néz ki: lesz magyar, angol, német, francia, olasz, spanyol.

**576:** Hány pálya (terep): lesz benne?

**KT:** 34 van kész eddig. Ezen kívül lesz jó néhány "fun" pálya, mint pl. Hold, Labirintus, Motocross...)

**576:** Ezeket a pályákat csak a képeket szűlte, vagy becsapásztetek némi valós dolgot is?

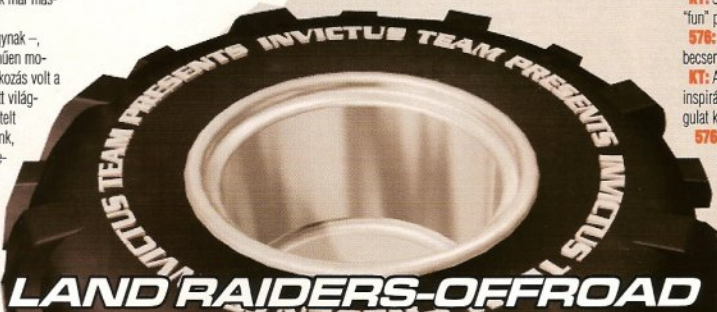
**KT:** A komoly pályák komoly, azaz valódi helyszínek inspirációi, de van egyhány kitalált is, csak a hangulat kedvéért.

**576:** A hangeffekteket (motorzaj, ütközések, kipufogó durrogás) generáltátok, vagy felvettétek őket?

**KT:** Természetesen felvettük igazi járművek hangjait.

**576:** Hányféle autó lesz a játékban?

**KT:** Jelenleg 24 van kész, de idővel a Netről is lesz letölthető járműarzenál (lesz, van pl. repülő, UFO, 4 kerékű motor, bulldózer, rally kocs...)...



## LAND RAIDERS-OFFROAD TOURNAMENT



Út nincs, szembejövő forgalom van

kellett érnem az e-mailés módszerrel. Vagyis: kérdés elküld, órákat vár, válasz megjön. De végül is megkaptam az áhított válaszokat, úgyhogy jöjjön maga az interjú, amit Kozák Tamással készítettünk:

**576:** Ha jól tudom, a Terep továbbfejlesztett engine-je lesz az Land Raiders-é.

**Kozák Tamás:** Jól tudom. Mármint a fizikai engine. A 3D engine teljesen új, természetesen 32 kártya támogatott.

**576:** Hányan csináltátok most a játékot. És milyen környezetben?

**KT:** Kb. 10 aktív (full time) ember dolgozik most a projekten és néhány külsős besegítő. Van egy irodánk, ahol nap mint nap dolgozunk.

**576:** Hogyan találattok a megfelelő emberekre?

**KT:** Bártil ismeretségekéből, és előző munkáinkból állt össze a team.

**576:** Miként sikerült olyan neves cégre lenni, mint a Codemasters?

**KT:** Elküldtük nekik a demót, és azonnal vevők voltak az ötletre.

**576:** Mikor kezdtétek el fejleszteni a játékot?

**KT:** Az első ceruzavonások egy éve történtek.

**576:** Mikorra lesz elérhető az első publikus demo?

**KT:** A demó még idén megtalálható a Codemasters homepage-en ([www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)) vagy a nagyobb magazinok borító CD-in.

**576:** Ezek szerint csúsás lesz az eddig tervezett karácsonyi megjelenéssel?

**KT:** Hát igen. A végleges változatot a nagy kará-



böző környezetek széles skáláját vonultatja fel. Míg az újabb játékok legtöbb jellemzője a "PÁLYA

MENTEN" zajló verseny, addig mi – szakliva a hagyományokkal – teljesen más ötletre építettünk, s ezáltal nehezen összemérhetővé tettük a többi termékkel. Hiszen, amit nem találás meg a játéknakban – az a határvonal. Nincsenek korlátok, kerítések, amik az úton tartanának, hanem szabadon kóborolhatsz egy gyönyörű virtuális világban, felfedezve annak titkait, eljutva a nehezen megközelíthető helyekre a versenytípusok számos módjában. Nincs kerítés, nincs határ – ellenben más játékokkal, melyekben a környezet pusztá dekoráció az út mentén. Nálunk mindez szerves része a játéktérletnek! A játékhoz nem csak az Off-Road versenyzők reflexeire van szükség, hisz gyakran a problémamegoldó képesség is elengedhetetlen ahhoz, hogy felállíts különböző stratégiákat a különböző verseny módjzatokban. A játék szíve, a járművek fizikai szimulációja segít a játékos elé vetíteni a visszaható erőket, ezáltal a legmesszemenőbbben visszaadja a valódi járművek irányításának érzését. Az egyedülálló szimulációval lehetséges nyúlik a több, mint 4 kerékes rendelkező járművek szimulálására, mindazonáltal bármilyen valós adatai is olyanmilyra "beültethetők",

igaziak. A 3D-s megjelenítésért felelős 'motor' megjelenés gyors és a szoftveres megjelenítés mellett támogatja a gyorsítókártyákat is. Rendelkezik azon beépített effektusokkal, melyek alapkövetelményé váltak napjainkban és néhány olyan is, mely eddig nem volt látható más termékekben. A hangért felelős 'motor' gondoskodik a teljesen sztereo hangokról a realisztikus effektusokkal egyetemben. Jelenleg a PC-s fejlesztés van előtérben, de szóba került egy PlayStationös átirat is. A minimum hardverkövetelmény PC-n: P133MHz/16Mb/8xCD. Az ajánlott: P200MHz/32Mb/3Dtx kártya. A játékban rendelkezésre álló idő erősen függ a választott játéktípustól, s mivel az konfigurálható, így egy perctől akár órákig is tarthat. Az ember néhány szabad percében is leülhet játszani, de a megszállott, hálózaton



Lefelé gyorsabb vagyok, engem a gravitáció is segít



Erre a terepre mindenestre ez lesz a cőlszerű járgány

**576:** Ezek csak terepjárók?

**KT:** LSD fenn. :) De komolyra fordítva a szót: nem. 5 kategóriából lehet választani.

FUN – amolyan viccesebb könnyebb kis női terepjárók. 4x4 – Komoly versenyre is alkalmas igazi terepjárók. TRUCK – Teherautók. PICKUP – mint a neve is mutatja ezek pickupokból buheráltak, gyorsabb terepjárók.

WALLCLIMBER – Igazi erőművek, amelyekkel falra is fel lehet mászni, illetve jól viselkednek extrém terepviszonyokban is.

**576:** Ezek valós autók másai, vagy van kitalált is?

**KT:** Is-is. Megemlíteném az olyan dolgokat is, mint, hogy lehet menni reggel, délben, este, hóban, fagyban, esőben, sárban, stb. – s ez mind meg is látszik a járműveken. A sofőr pedig nem csak egy bábu: ő is együtt él a játékkal, mozog a feje, rászódkodik, tekeri a kormányt...

**576:** Hüha. Ez aztán nem semmi. Én teljesen ledöbbentem. Köszönöm a válaszaidat kedves Tamás!

**KT:** Mi köszönjük a lehetőséget! Sziasztok!

Aztán kialakult a fény a monitoron és elcsendesedett az utca zajai, én meg szép lassan nyugovóra tértem. És ekkor kezdem el igazán gondolkodni a felsorolt paramétereken. Ha ez mind benne lesz a játékban, s nem is akárhogy, akkor könnyen világsiker lehet a játékból. Ezt meg úgy gondolom a Codemasters garantálja, hiszen mostanában minden játékuk tökéletesen játszható és hangulatlal is fenomenális. Alkalmadtán természetesen mi is szeretnénk visszatérni rá, addig további infokat a <http://www.invictus.hu/cfm>-en találhattok.





gyalogosok, leghátul pedig az íjászok és a papok. Tánadásról tarva hasznos a box formáció, amikor is az erősebb alakulatok körbeveszik a gyengébbeket. Szélsőséges formációk érdemes felvenni, ha katapultokból tüzetességi támadás ér bennünket (ezek ugyanis területre harnak, az egyszerre több csapatunkat is sebtől), míg a Flankel (őként lovasokkal tudunk átkelni a több irányból támadni) egy ellenséges alakulat.

A csapatok mozgásánál fontos, hogy mit adunk meg célpontnak. Ha ez egy hely, akkor a célt előlensegben felveszik a megadott alakulat, és a beállított hangulat szerint viselkednek (menet közben viszont nem foglalkoznak azaz, ha valaki őrít őket). Ha az egy ellenséges csapat vagy épület, akkor persze meg is támadják, viszont mindannyian azt az EGYET – tekintet nélkül arra, hogy közben őket őrít-e valaki.

A mozgásánál és a támadásán kívül speciális parancsokat is adhatunk armádiáink tagjainak. Kirendelhetünk például egy brigádot egy épület védelmére, vagy akár saját csapatára is, amikor követeli is a mozgó delikvenst (például egy társzerket vagy egy ereklyét cipelő papot). Rendelhetünk egy csapatot egy másik követésre, illetve díjazatot is lehet szervezni egy bizonyos területen, amikor is a kijelölt waypointok között fognak körkálni. Mielőtt meg nagyobb távolságra mozgásnál is hasznos lehet, ugyanis az AI a leggyorsabb útvonalat használja A és B pont közötti mozgásnál – tekintet nélkül arra, hogy egészséges-e-e mondjuk a papunknak egy ellenséges táboron keresztül. Meg lehet adni a csapatoknak egyfajta viselkedési módot. Az agresszivitáért meg dühösen megtámadnak minden látóhatóságra



Hát itt bizony egy komolyabb tengeri nézeteltérés kezd kialakulni

szele között az egész sereg. Csapatok együtt tartására sokkal alkalmasabb a defenzív mód: ilyenkor szintén megtámadják a látóhatóságra levő ellenfelet, viszont nem őrítik, hanem visszahúzzák és felveszik az alakzatban addig elfoglalt helyüket. Ennek a módszernek egy változata a Stand Ground, amikor tartják a pozíciójukat és csak akkor harcolnak, ha ahhoz nem kell kilépniük az alakzatról (ideális például íjászokkal). No Attack Stance parancs esetén a csapatban levő egységek nem harcolnak önálló elképzelések alapján: kizárólag az a célpont támadják meg, amit külön megadunk nekik. Ez meg a katapultoknál jön jól, amikor egy területre löknek tized – ergo a SAUAT, kézítve vívi csapatokat is bombázzák, ha ők választanak célt maguknak. Ez mondjuk logikus, de a játékos igen idegesül tud lenni, ha egy 6-8 katapultból álló kis brigádot egyetlen sorozattal elintézi a előtte

a mesterséges intelligencia ŐJ-át szabályozza, ami egyben is elég gyorsan tud lenni, viszont ilyenkor például nem javítgató a megrognált épületek, nem vidi a támadások ellen a tüzetességi, satöbbi.

- megadjuk a maximális "populációt", azaz összesen hány egység lehet a játékosoknál;
- kiválasztjuk, hogy melyik korból induljon a parti. Ez meghatározza, hogy néptől függően milyen technológiákkal rendelkeznek kezdetben a játékosok, továbbá az kiemelt állhatók, az az összes technológia elérhető legyen-e;
- beállítjuk, hogy a pályát normál módon kell-e lefedezni, a terep látható vagy a játékosok is látják;
- végül megadjuk a győzelemi kondíciókat. Ez lehet például a meggyőzés vagy időköz között, amikor is a pontszám dominál:



XI. Lajos (a palástos fickó középen) szánalmas birodalma az utolsókat rúgja. Pontosabban én rúgom belé az utolsókat

galoppozó lovagi armádiát. Melegen ajánlott tehát már a legvárásuk után nyugomlana inteni őket, meg mielőtt kárt tennének valakiben. Ez már csak azért is célszerű, mert olyan célpontot, ami képes mozogni, nem nagyon lehet eltávolítani: mivel eltérni némi idő, míg a skuló előtte ér, a bunkó AI szépen kicsit arébb eltolhatja a célt a vett csapatát. (Ezért ugyan nem számol a program, de roppant bosszantó tud lenni, ha a gyújtó próbálunk löközni egy vízen úszó hajóra...) Álló célpontok (érszt: épületek) ellen viszont mármint az eredmény, különösen a legnagyobb hatóható trebuchet-k esetében, amik nemritkán 500-as találatokat visznek be a célnak. Gondolom, illesztjük a játékosokkal senkit nem kell társzánom, hogy úgy az íjászok, mint az ostromgépek alkalmazhatók a közelharca (utóbbiak bizonyos távon belülre nem is tudnak lölni), így nem azt vártam őket...

Fontos újdonság, hogy a csapatokat be lehet költöztetni a saját épületekbe. Ilyenkor egyrészt "szervezzük" őket (pap híján az istállóban például lehet győgylógni a lovasokat), másrészt – dedektől – védik is az épületek. Különösen hatásos védelmi módszer, ha a bástyáknak szolgáló őrtornyokba például 4-5 íjézt telepítünk.

**JÁTEKSTÍLUSOK**

A hasonló játékoknak rendszerint az az áka, hogy idővel a feladat enyhén sablonosra válik: épít ki az ellentéte gyorsabban hatékony gazdaságot, aztán kilövi az egy mérete sereget, mielőtt még ő lenne új csúfúságot veled. Ezen az ákon a fejlesztők különféle trükkökkel szoktak segíteni – de hogy egyszerre ennyit legyenek a megurhatatlanság ügyében, ilyet meg nem pihátlam. Úgyvált EGY dolog a nemzeti jellegzetességek ügye (mint fentebb kioldott), azon belül is több, de amikor megláttam, hogy hányféle játékos lehet indítani egy-

pontról kapunk minden egyes kiteremt nyersanyagot, amelyet megújul, ha épületek/csapatok épülnek belé, pontot ér minden ki-fejlesztett technológia és a pálya felledezett része, meg persze az összes likvidált/átértelt ellenséges csapat és épület. Magától érteendő győzelem a Conquest, amikor elbaktarjuk a pályáról a konkurencia összes egységét és épületeit. (Igen kellemes, hogy itt figyeltek arra, hogy az ostromokban improvizálj csúcsok – bá, szántóháló, halászhajó, satöbbi – nem kell kitékarnálni.) A Standard teállítás in épen hogy speciális lesz, lévén a játék két sajátágához kapcsolódik az ereklyékhez és a csodákhoz. Az ereklyék dobzara emlékeztető cuccok, amelyet egy szerelésimkel tudunk felvenni, és a templomunknak kell eltárolni, mikor is rendszerint pénzt "gerjesztenek" (mivel több van, annál gyorsabban). Ha valamelyik játékos beszélt a templomába az összes ereklyét, akkor visszaszámlálás indul (egy igen hosszús visszaszámítás), és ha végleg nem tudnak legelőbb egyet elvenni tőle, akkor győztél. Újdonságok a játékban a csodák (a teutonoknál egy görögus székességnéz, a bizánciaknál az Hagia Sophia, az az mindenkinél valami jellemző épületeszék, amik enyhén költség mutatók (a kaján kívül minden nyersanyagotól 1.000 egységét igényelnek) és meglehetősen hosszú ideig tar a behúzásuk. Ha valamelyik játékosnak sikerül, akkor indul az ereklyékhez hasonló visszaszámítás – és valószínűleg néhány katapult a többi játékostól.

Nna kérem, ezek lennének a teljesen szimpia egyjátékos lehetőségek. Ez is több a skónál, de azért a szerzők még rádtettek egy lapátal a dologra. Pontosabban kétfelől. Az első lapát a Deathmatch, amelynek variációs lehetőségei teljes mértékben megöveznek a sima játékkal, azaz a különbséggel, hogy a gazdasági háttér hosszús hercehurcát igényli képletesen itt elmarad: minden játékos már töztes nagyságról néz kétfelől rendelkezik az összes nyersanyagotól.

Az armáda haladási sebessége a csapat leglassabbikához igazodik. Nyilván a lökhöz közelebbiek a leggyorsabbak, őket követik a gyalogszerelem mozgók, míg az ostromgépek igen komoly sebességgel zárják a sort. Ebből adódóan rendszerint célszerű legyvernem szerinti csapatokba szervezni őket (egy-egy brigádot már egyetlen kettőséssel ki lehet választani a hasznosírókat), amelyet egy billentyűvel azonnal újra kijelölhetünk.

A csapatoknak megadhatunk bizonyos formációkat is. A leggyorsabb példaként a vonal (illette ha a terep csak úgy enged, akkor oszlop), amikor a lovasok az alakzat élén haladnak, mögöttük pedig a





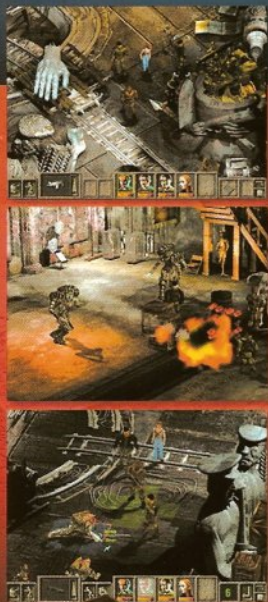
Magyar nyelvű kézikönyvvel

# SEPTERRA CORE

LEGACY OF THE CREATOR

Egy igazi Fantasy-játék stratégiai és szerepjáték elemekkel.  
Irányítsd a bátor hőst, Mayát a Septerrá népeinek megmentésért vívott csatában!

**VÁRHATÓ MEGJELENÉS: NOVEMBER VÉGE**



Titkos orosz katonai kísérletek...  
Valami nem úgy sikerül, ahogyan tervezték...  
Egy egész város elpusztul...

## GORAKY 17

Kaland és stratégia 3D-ben  
egy lehetséges jövő lehetséges  
mutánsai ellen...  
TEJES MAGYAR NYELVŰ PROGRAM !!!

**NOVEMBER VÉGÉTŐL A BOLTOKBAN !!!**



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

**14.995,-**

**GOLD  
GAMES**

## JAGGED ALLIANCE 2

**9.995,-**

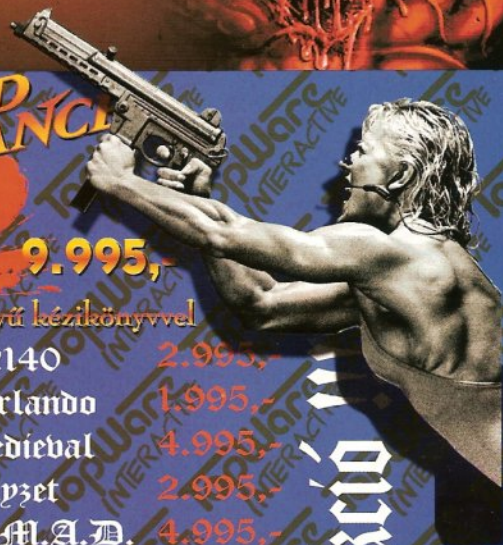
magyar nyelvű kézikönyvvel

- Earth 2140 2.995,-
- Jack Orlando 1.995,-
- Get Medieval 4.995,-
- Vészhelyzet 2.995,-
- Shogo M.A.D. 4.995,-
- RoboRumble 2.995,-
- Rage of Mages 4.995,-

**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.



**Akció!**

**TopWare  
INTERACTIVE**

Gyűlölöm az előzeteseket. Gondolom CoVhoy barátom is így van ezzel, elvégre rendszerint ő írja őket – ám a múltkor a Gorky 17 esetében rendkívül gonoszul járt el. Példának okáért kimerítően ismertette a háttértörténetet, a játékményt és a grafikai megjelölést, úgyhogy kisebb problémáim akadtak jelen cikk tartalmával. Elvégre igen nagyfokú illetlenség lenne, ha a "CoVhoy vs. TJ Fordítási és Fogalmazási Verseny" középöntőjével untatnám a nagyjérdeműt. Inkább a már emlegetett előzetes valóság-tartalmát venném pontból-pontra vizsgálat alá, mivel dőlceg főszerkesztőm legfeljebb a Topware enyhén tendenciózus szóróanyagaira támaszkodhatott. Nos, én a végleges mű ismeretében kissé árnyaltabban látom a dolgokat.

A biztonság kedvéért azért ejtenék néhány szót a Gorky 17 háttértörténetéről azon halga lelkek kedvéért, akik valami miatt kihagyták az októberi számot (nem baj, meg is lehet rendelni). Na szóval... egy erősen alternatív világban járunk, ahol a vasfüggöny leomlása 2008. táján következik be, néhány kevésbé örömteli eseményen egyetemben. Egy Gorky 17 nevű, elvileg kémek kiképzésére fenntartott mesterséges "város" például különösen felkelti a NATO figyelmét, melyet a Vörös Hadse-

blokád alá veszi a várost, s egy újabb válogatott csapatot küld a helyszínre, hogy felderítsék e baljós romvárost (a műholdak nyilván sztrájkolnak). Gondolom mindenki kitalálta, hogy ki irányítja majd a felderítő-egységet...

Hát röviden ennyi. Ha valaki azt gondolná, hogy e sztori egy Resident Evilbe oltott Falloutot sejtet, az nem téved: manapság egyre divatosabbak az ilyen apokaliptikus horror-látomások. Az viszont már



A kép, mely egyetlen újságból sem hiányozhat: a kétitemű esodal

annál meglepőbb, hogy a játék magyar nyelvű feliratokkal és hanggal üdvözi a nagyjérdeműt. Igen-igen, ez egy magyar, illetve magyarított program – ami azért igen komoly jöponat.

...a Gorky 17 a kalandjátékok izgalmait, az RPG-k karakterfejlesztéssel kapcsolatos kellékeségét és a körökre osztott stratégiai játékok taktikai vonásait egyesíti...



Löszerkészletemet elnézve a Fa Testápolóra marad a rovarirtás...

reg meglehetősen romos állapotban testál a lengyel népre. A kiküldött felderítők például érdekes dolgokról számolhatnak be, ha nem tépődtek volna egészen apró darabokra néhány különös mutáns lény által. A jelek szerint az oroszok biológiai kísérleteket folytattak, s valami végtelenen félresikerült. Az egyre vadabb hírek pedig futótüzként terjednek a médiában, így a helyzet szép lassan kezd kicsúszni a brüsszeli urak kezéből. A NATO végül

letesen átérezhetjük a klasszikus Romero-zombifilmek nyomozott hangulatát. A cselekmény szintén változatos, bár a logikai feladvá-



Tipikus szovjet iroda, bár a vodkásüvegeket kissé hiányolom

nyok érzésem szerint kissé könnyűre sikeredtek, maga a történet pedig kifejezetten lineáris. Kissé furcsálltam, hogy a kulcsfontosságú tárgyak használata szinte teljesen automatikusan történik, így még a legminimálisabb agytorna sem szükséges a továbbjutáshoz. A legkomolyabb kihívást talán az Elképesztő részletességgel kidolgozott hátterek és a felvehető tárgyak megkülönböztetése jelenti. Mindegy: maga a sztori ennek ellenére is remek, bár kétem, hogy akadna olyan fanatikus játékos, aki másodjára is nekiugrana.

Ami a karakterfejlesztést illeti, ez valahogy nem sikerült a legtekintélyesebbre. A legfőbb problémám az volt, hogy csakis és kizárólag harci, vagy a harchoz kapcsolódó tulajdonságokat növelhetünk a szintlépések alkalmával, á la Diablo. Az oly fontos másodlagos képzettségek, mint orvoslás, elektronika vagy rejtőzködés teljes egészében kimaradtak a játékból – márpedig ezek létfontosságúbbá tehetnék volna a játékményt. Itt viszont annyiból áll az egész, hogy felcútatni tulajdonságra szétoszthatunk

# GORKY 17

öt pontot minden szintlépéskor. A fegyveres képzettségek teljesen külön fejlődnek: egy adott fegyvert használva szép lassan egyre jártasabbak leszünk annak kezelésében, s így mind a sebészség, mind pedig a találat valószínűsége nő. Mindenki mindenből első szinten indul, ami azért kissé furcsa: egy magyar kiskatonára esetében még el tudnám fogadni az első szintű gépfegyver-használatot, de egy über-Rambo NATO-felderítőtől azért többet várnék. Egy szó mint száz: karaktereink fejlődnek ugyan, ám ez túl sok szint nem visz a játékba. Hanem a körökre osztott harci: Az aztán igen debilre sikeredett. Amint csapatunk egyik tagja egy szörnyű szörny közelébe kerül, a program átvált egy négyzethálós,

izometrikus nézetre. Időlimít nincs, tehát nyugodtan megnézelhetjük minden lépésünket. Erre mondjuk szükségünk is lesz, mivel a fegyverek igen furcsán működnek. Pontosabban: Igen hülyén. A pisztolyok csakis 90 fokban képesek tüzelni, s lőtávolságuk kb. 20 méter. A találat valószínűségét ugyan semmi nem mutatja, ám tapasztalataim szerint a kommandósunk előtt tornyosuló hegyomlásnyi mutáns kb. ugyanakkora valószínűséggel találjuk el, mint a távolban sunnyogó csótány méretű kis izét. A komolyabb fegyverek már



# K MÁR A VANNAK!

Hát éppen az a baj, hogy szinte semennyire. Példának okáért hiába szakad el az egyik csapatnak akár több képernyő távolságra, a harcban mindenféleképp részt vesz. A "kalandnézetben" szinte nem is lehet az ellenséges lényeket megpillantani: akad néhány pont a játéktéren, ahol minden előzetes figyelmeztetés nélkül átváltunk a horrosztrikus sakktabla-üzemmódba, s a nyakunkba szakad több tonnányi mutáns. Véletlen találkozások nincsenek, menekülni nem nagyon sikerül, s a legnagyobb baromság: ha valamelyik csapatag elhalálozik, kezdhetjük előlrol az egészet. Már ebből is sejthető, hogy mennyire lineáris a cselekmény. Az viszont nem rossz ötlet, hogy csaták közben ellenfeleink időrol időre erősítést kapnak, így az egyszerű ujjgyakorlatnak induló mészárlás igen hamar élethalálharcra durvulhat.

Ami a karakterek kommunikációs lehetőségeit illeti, ezek szintén erősen behatároltak. Példának okáért a játék elején ránk akaszködő veterán sehogyan sem tudjuk lerázni – teszünk bármit is, ő átmenetileg a csapat tagjává válik. Egy kalandjáték esetén ez teljesen természetes lenne, ám az előre beígért szerepjáték-jellemzők ismeretében ennél azért nagyobb szabadságot reméltem. A párbeszédok ugyan tanulságosak (különösen Owicz barátunk szájából áll ki a kapanyél),

ám az egy dialógusra jutó toposzok száma néha egészségtelenül magas. S még csak az esetleges válaszok/kérdések közül sem választhatunk, ami azért nagyon nem az igazi.

...mint a képek is mutatják, a grafikai megjelenés is elég kellemesnek ígérkezik...

Ezzel viszont tökéletesen, teljesen, minden vité nélkül egyetérték. A játék ugyanis szép. Sőt: SZÉP. A 2D-s terep kidolgozottsága minden képzeletet felülmúl, s a horror-han-



Itt egész jól látni, hogy milyen effektetek érhetőek el a real time-ban számolt árnyékoktól, ha több fényforrás is megvilágítja a játéktérteret



Enekítő mutáns – némi smink, s bármelyik fiúzenekarba beférne

gulathoz is tökéletesen illeszkedik. Mi több, a háttér s a "poligonhóssz" összhangja is a tökéletesség határára sűrölja, amit a Resident Evil 2-rol példának okáért nem lehetett elmondani. Már említettem, hogy a kulcsfontosságú tárgyak néha hajlamosak túlságosan is elrejt-

tasztikus játékokat eredményezett volna. A Gorky 17 ugyan a maga módján így is kiemelkedik a hason-szörű, 3D-s mászkáló/kalandozó játékok tengeréből, ám igazán legedés darab aligha válik belőle. Persze néhány átvirrasztott éjszákát még így is bőven megér. Ez kü-



A "mindent vegyél fel, ami nincs leszövegve" alapul erre a játékra is áll

tözni, ezért nem árt minden képernyőn alaposan körülnézni. Külön elismerés jár a szörnyek alkotóinak, mivel ezek – néhány időtlen kivételtől elteintve – igen fopásra sikeredetek. Különböznek ugyan egymástól, ám valami közös vonás mindben akad...szóval jól összerakták őket, na!

A CoVhoy által is emlegetett fény/árnyék effektusokról szintén csak a legmelyebb elismerés hangján szólhatok, efféle dolgokat legfeljebb a Diablo 2 dudva módjára tenyészd előzeteseiben láttam. Tehát ami a grafikat, animációt és hangokat illeti: minden nagyon szép, minden nagyon jó, mindennel meg vagyok elégedve.

Olyannyira, hogy még a Gorky 17 számos, más jellegű hibáját is hajlamos vagyok megbocsájtani. Erről a témáról nem is érdemes többet ömlengeni. Az igazat megvallva kissé kétes érzésekkel viseltetek a Gorky 17 irányában. Először is: a játék kétségkívül szép, s mindenek fű-

lönösen vonatkozik azokra, akik ez ideig a hiányzó angol nyelvtudás miatt nem játszottak ilyen típusú játékkal.

T.J.

## Gorky 17

FEJLESZTO: Metropolis

KIADO: Topware

WEBSITE: www.gorky17.com

MEGJELENÉS: november

### Ketjere

Minimum: P233, 32MB RAM

Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM

3D-gyorsító: Direct3D

Multiplayer: LAN, Internet

### Külsín/belbecs

Látványosság	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Játszhatóság	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Szavatoság	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Zenebona	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

### Summa summarum

Kellemes kalandjáték RPG-jegyekkel – nem több, de nem is kevesebb

## végítélet

# 85%

kapnának, a negyedik ütközettől kezdve már csak a legveszedelmesebb mutánsok ellen engedhetjük meg a lőfegyver használat luxusát. A kisebb randaságokat jómagam baltával illetve pajszerrel szoktam lehentelni. (NATO rulez!) A harc során elvesztett életerő szintén érdekesen regenerálódik: a ragtapasz illetve kaja gyógyítja karaktereinket.

... hogy a három játékkifestust hogyan illesztették egymásba...

A régi jó ismerősöket általában szívesen látja újra az ember, ezért nagy örömmre szolgált, hogy Rayman most ismét hallat magáról. Nagyon jó és nagyon régi ismerősöm (de nem csak nekem), hiszen a címszereplésével készült Playstation (majd később PC-s) játékot '95-ben a legszebb platformjátéknak kiáltottam ki. Mindezek fényében CoVboy barátom nyilván a szennilitás kezdődő jeleit vélte felfedezni rajtam, amikor kérdésére, hogy "Tulajdonképpen ki is az Rayman?", csak bambán bámultam magam elé. A szótlanágomnak azonban egészen más oka volt: nem tudtam hirtelen hova tenni ezt a kedves kis figurát. Mert bizony elég nehezen beskatulyázható fickó ő: csak annyi bizonyos, hogy egy tenyeres-talpas legény. No nem mintha egy robusztus alkat lenne, mindössze arról van szó, hogy a fején és a törzsén kívül csakis az emittett két testrészt adatott meg neki. Karokról és lábszárakról megfeledkezett az őt megteremtő szórakozott grafikus, s ezért egy elég poénos mozgású teremtményt született. Az már egy más kérdés, hogy a Rayman világot benépesítő többi kreatúra sem hétköznapi lény – aki játszott az előző résszel, tudja miről beszélnek.

Két dimenziós síkban, azaz rajzokként halálán néztek ki ezek a se füle se farka figurák, úgy-hogy legfőképpen arra voltam kíváncsi, három dimenzióban is ugyanolyan lesz-e a hangulat – mert hát az természetes, hogy ezúttal már egy 3D-s platformjátékról van szó. Nos, a játék be-töltése után az élénk taruló kép nyomban eloszlát minden kételyt: a hangulat a régi. Egy mesebeli világba lépünk be, zöldellő pázsittal, rikító színű gombákkal, az égen átúszó gomoly-felhőkkel, és olyan szürreálisan girbegurba épületekkel, amilyeneket csakis rajzfilmekben látni. A grafika stílusa leginkább a Crochoz hasonlítható, de mivel sokkal több textúra van felhasználva, jóval felülmúlja azt – majdhogynem még a fűszálak is meg vannak rajzolva. Mellesleg a felbontást akár 1024x768-ig is fel-vihetjük.

## KALÓZTÁMADÁS

A mese – ahogy az már lenni szokott – termé-

szetesen a Jó és a Gonosz harcáról szól. A meglehetősen sablonos sztori tulajdonképpen kiköpött mása az előző részének, csak hát most nem Mr Darknak, hanem Blackbeard kapitánynak hívják a csirkefogók főnökét. Blackbeard és robotka-lózái leigázták Rayman vilá-gát, s meg magát, Raymant is bebörtönözték. Innen az alcím: The Great Escape. Igaz, konkrétan a Nagy Szű-kés nem tart talán egy percig sem, hiszen Blackbeard martalócái vannak olyan ostobák, hogy hűsün-keket, és annak legjobb barátját, Globoboxt ugyanabba a cellába zárják. A meghatározha-tatlan fajjú, kék hájpacni egy varázstárgyat csempész be feneketlen bendőjében: egy



Erre is kedvelt sport a vizisi. A hajtóerőt egy 5000 köbcentis dinó adja

hogy ha az összes lumot begyűjtjük egy pályá-ról, akkor bónuszpályákra kapunk belépési engedélyt.

A lumoknak több típusa van. Közülük a sár-gák a legalapvetőbbek – belőlük tehát 1000 van. A sárga lumokat – hasonlóan az előző rész electoonjához – néha bebörtönözve találjuk. Zöld lumokból is van szeren-csére bőven. Azért "szerencsére", mert ezek jelképezik az ellenőrzé-si pontokat. A program alkotói szemléletmást nem akartak untatni a játékost, ezért ha meg is ha-lunk, a zöld lumoknak köszönhetően szinte mindig majdnem ugyanonnan folytathat-juk. A kék lumok a levegőt jelképezik. A Rayman meséje szerint minden egyes teremtmény egy kék lummal születik. A gyakorlati hasznuk a

ezüst-gömböt, amitől Rayman képessé válik lö-völdözni az öklével. Első lépés-ként tehát mindjárt szét is lehetjük a cella fa-lán a rácsot, második lépés-ként pedig már



viseli a koronát: a lényeg, hogy csakis ők tudnak utat nyitni (bizonyos örvényekben keresztül) a kapuk termébe. Ez utóbbi egy varázsla-tos hely, ahonnan minden világba nyílik egy-egy kapu – mint azt már kitalálhattátok, ez lesz az összekötő helyszín. Á-lást menteni csak akkor lehet, amikor átfejük ebbe a tereembe.

Rayman első útja Lyhez, a tündér-hez vezet, ugyanis ez a lánya tudja őt új tulajdonságokkal ellátni. Lyt egy



A kapu marcona öre fél szemét mindig rajtuk tartja



A bónuszmenet nagy kérdése, hogy a Globobox-csemete vagy a kalóz nyeri-e a futóversenyt. Ez egy (vadonat) "újj kibívás"

is kint szívjuk a szabad leve-gőt. A nagy szűkés nagy visszavágásba csap át...

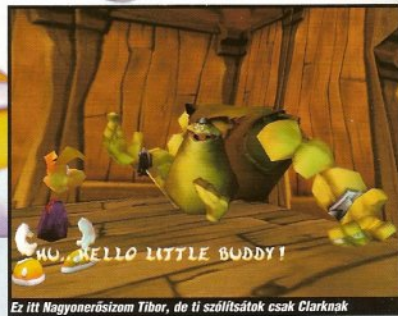
## A LUMOK

A kalózek teljesen megfertöz-ték gonoszágukkal Rayman vilá-gát, ezért a dolgok rend-behozása persze nem kis ki-hívást jelent. Rayman világá-ban egy központi erő biztosítja a harmóniát, amit azonban a kalózek kirobbantottak a bolygó közepéből. Most ez az erő ezer darabra szétfűrve, ún. a lumok formájában (kis fényes gömbök szárnyakkal) szanaszét hever mindenfelé. Az összesen 14 fajta vilá-gon minden egyes pályáján 50 ilyen lum gyűjthető be – eb-ből mindenki következtet-heti a játék hosszúságát. Plusz még hozzá kell tenni,

a víz alatt nyilvánul meg: velük tudunk leve-gőhöz jutni. A piros lumokat a kalózek is nagyon szeretik, tudniillik erőt adnak. Az ellenségeink-től ezért gyakran vehetünk el ilyeneket. Végül léteznek még lilá lumok is: ezek hinta-kaéknak működnek. Ha beléjük lövünk, egy ener-giákétfélen himbálozhatunk.

## A "STÁBLISTA"

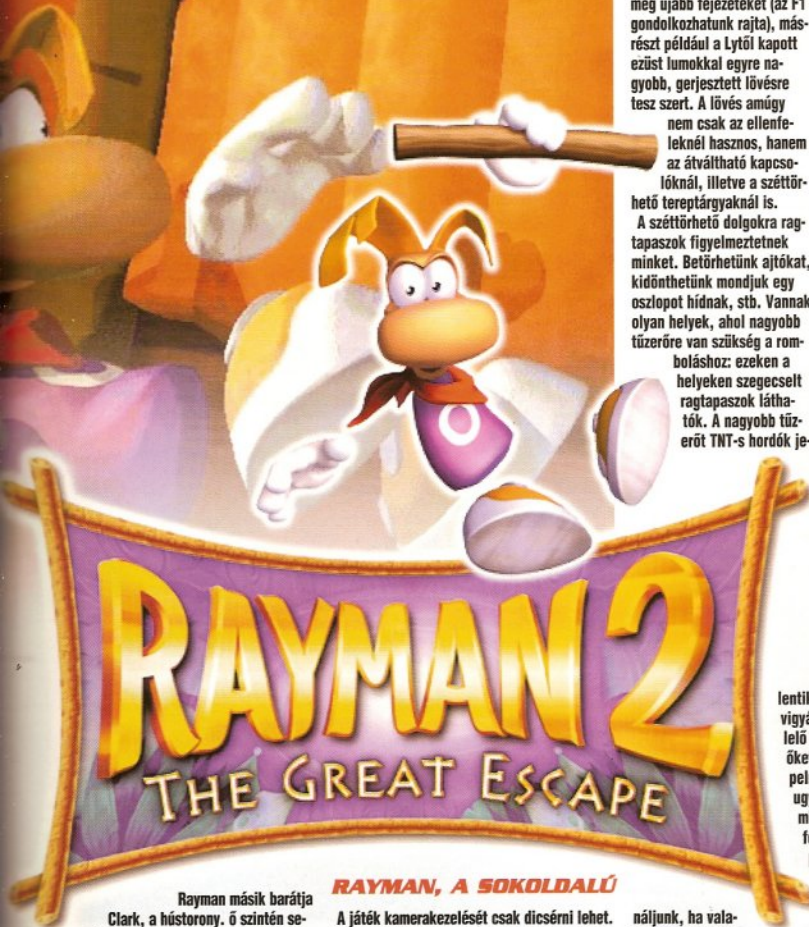
Lássuk a sokat emlegetett figurákat! Mind-járt ahogy elindulunk, halálai arcokba botlunk. Először is egy légybe, akinek fülig ér a szája. Murry, illetve az őt ábrázoló kölapok a tájé-koztatásunkat szolgálják. Murry mindenféle okos dolgot sugdos a füliünkbe – ergo megta-nti minket, hogyan is kell játszani. Az első pá-lya végén négy újabb fura szerzetbe ütközünk: a teenslekbe. Pontosabban a teensiek királyá-ba. Csak az a baj, hogy nem tudják eldönteni, melyikük az. Bár nekünk teljesen mindegy, ki



Ez itt Nagyörvényszom Tibor, de ti szültséteket csak Clarknak

géppel tartják bebörtönözve a kalózek. Miután kiszabadítottuk, elírányítja hűsünkeket a nagy va-rázslóhoz, Polokushoz, akinek a négy maszkrétán kell begyűjteni végül a világbékéhez. Rayman néhány pályán segítséget is kap – ez különösen tetszett számomra. Bár a "nagy szű-kés" után elvállik Globoboxtól, később újra kisza-badíthatja a barátját. A börtöncellája előtt van egy utalás, hogy mire tudjuk őt majd használni: Globox a második számú közellenség a kalóz flotta számára – esőtáncával ugyanis elkorro-dálta egyenemély hős katonájukat. Bár a csete-patéknál Globox elmenekül, és amúgy is nyög biztositani neki a sima utat, az elektromágne-ses kapuk zárhatóságá tételeéhez szükségünk van a szakértelmére.

# OKÚ RAYMÁMOR



Rayman másik barátja

Clark, a hőstorony. Ő szintén segít néhány akadályt elhárítani, de ő egészen másképpen: egyszerűen áttöri a falakat.

Barátok helyett persze többször botlunk ellenségbe. A lövöldöző robotkalfók mellett ellenségként támadnak ránk például óriáspókok, döngők, stb. A csatákat nem túl nehéz megvívni: van ugyanis az oldalzás, ami egyben automatikus célzás is. Csak arra kell ügyelnünk, hogy legyen elég helyünk elugrani a kalózok lövedékei elől.

## RAYMAN, A SOKOLDALÚ

A játék kamerakezelését csak dicsérni lehet. Az automatikus operatőr megbízhatóan alkalmazkodik a terephez (például nem rántja el a nézetet, ha mondjuk egy keskeny pallón gyalogolunk át), a helyes út megtalálása pedig gyerekjáték – köszönhetően a körülnézés lehetőségének. Ha pedig látjuk az utat, már nem lehet gond, hiszen Rayman mozgásképzete igen bőséges. Az ugrálás és a megkapaszkodáson kívül tud például helikopterezni a hajójával (amivel meghosszabbíthatja az ugrásait), tud létrákon, köteleken mászni, függeszekni, ugratókon (gombákon, pókhálókön) keresztül fellőni magát, s hogy egy igazán szokatlan mozzanatot említsék: a függőleges részekbe beélkelheti magát, s ezzel a módszerrel feljebb tud ugrálni.

Hogy azonban ne csak ugrabugrásból álljon a játék a pályatervezők gondoskodtak róla, hogy hősünk időről-időre csináljon valami szokatlanit is. Az egyik vízes pályán például egy dinoszertu barátjával találkozik, mire vízisi-

hez támad kedve. Később meg hárzók rakétákat szelődik meg. Az ebek módjára támadó rakétákat csak ki kell fászanunk, majd miután "betörtük" őket, lovagolhatunk rajtuk.

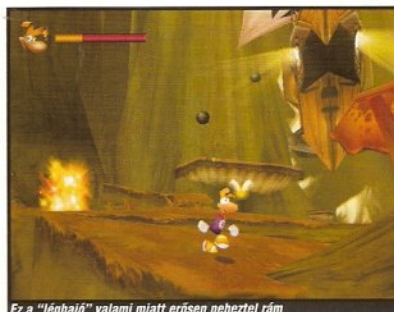
Érdekes dolog, hogy Rayman menet közben folyamatosan tanul új dolgokat. Egyrészt a lumok gyűjtésével a háttér-sztoriból ismerhet meg újabb fejezeteket (az F1 lenyomásával elgondolkozhatunk rajta), másrészt például a Lytől kapott ezüst lumokkal egyre nagyobb, gerjesztett lövésre tesz szert. A lövés amúgy nem csak az ellenfeleknél hasznos, hanem az átváltható kapcsolóknál, illetve a széttörhető tereptárgyaknál is.

A széttörhető dolgokra ragtapaszok figyelmeztetnek minket. Betörhetünk ajtókat, kidönthetünk moudjuk egy oszlopot hídnak, stb. Vannak olyan helyek, ahol nagyobb tüzerre van szükség a romboláshoz: ezeken a helyeken szegceselt ragtapaszok láthatók. A nagyobb tüzerőt TNT-s hordók je-

réshez. Például van egy rémálom-világban játszódó rész, ahová csak azt követően nyernünk bebecsátást, hogy Clark barátunk elárul egy kódszót. Továbbá persze bármelyik pályát újrajátszhatjuk, hogy megtaláljuk mindenhol az 50 lumot. Külön kiemelném (mint pozitívumot), hogy ilyenkor a már begyűjtött lumokat nem kell újra felvinnünk – magyarul ha vala-



Globox esőtűncából itéve elmehetne meteorológusnak is egy kereskedelmi tv-be



Ez a "léghajó" valami miatt erősen nehezít rá

lentik: csak arra kell vigyázni, hogy megfelelő irányba dobjuk őket. A hordókat cipelni elég macerás: ugyanis olyankor mindkét kezünk foglalt, lerakni pedig nem lehet őket. De hát akkor mit csi-

hol már 49-et felvettünk, a visszatérésünkkor már csak egyetlen lum lesz valahol elérhető. A további dicsőítményeket mellőzve: a PC-s platformjátékok zászólívójének mostantól fogva a Rayman 2-t kell tekinteni – és ezzel azt hiszem, mindent elmondtam. Nincs is más hátra, minthogy kéz- és lábtörést kívánjak hozzá. Azaz mégsem, hiszen ha van olyan dolog, amire Rayman nem képes, hát ez az egy biztosan az.

V.Z.

náljunk, ha valakik támadnak közben? Van megoldás: a feldobás billentyűje! Feldobjuk a hordót, gyorsan lövünk, és elkapjuk a hordót.

## EGY IGAZI CSILLAG

Ezek a kacifántos, de ugyanakkor nagyon laza mozdulatok a nagy rajzfilmsztárok nivójára emelik a főhősünket. Hát bizony: a rajzfilmszektlől kölcsönvett profi animátorok gondoskodtak róla, hogy fergeteges legyen a hangulat. (Rayman főszereplésével egyébként egy tévésorozat is készülöben van 2000-re.) Már csak az is poén, amikor éppen nem csinálunk semmit: egy idő után Rayman kosárlabdázni kezd a saját testével. De nem is csak a saját "emberkénkről" van szó! Minden figura egy külön karakter – még a lusta kalózok is, akik sokszor alszanak, s csak akkor riadnak fel, ha sietősen haladunk el mellettük. Egy szép, színpompás, és vicces "rajzfilmmek" lehetünk a főszereplője. Ráadásul ez a rajzfilm még tartalmas is. Bár nagyrészt a jól bevált séma szerint "csupán" pályáról pályára haladhatunk előre, de azért vannak elágazások is, és akad olyan is, hogy vissza kell menni egy korábbi

## Rayman 2 - The Great Escape

FEJLESZTŐ: Ubi Soft  
KIADÓ: Ubi Soft  
WEBSITE: www.ubisoft.com  
REGIÉLÉSE: megjelent

### Kettyere

Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya  
Ajánlott: P-III 300, 64MB RAM  
3D-gyorsító: 3Dfx, D3D  
Multiplayer: -

### Külcmin/balbac

Látványosság  
Játszhatóság  
Szavatosság  
Zenebona

### Summa summarum

Hogy mi is lehet ez a játék a kategóriájában, arról sokat elmond az alant lévő szám

végítélet

96%



Innen is látható, hogy bizonyos fogkréme akár 24 órák védelmet is biztosítanak. Csak nem Raymannek.

**A** Nagy Háború, az idegen Vasudan faj és az Emberiség szövetsége, az agresszív Shivanok hadüzenet nélküli támadása: valószínűleg sokaknak ismerősek ezek a "történelmi" meghatározások. Számukra igen örömteljes pillanatot jelenthetett, amikor végre a boltok polcaira került a Freespace 2, annak a játéknak a folytatása, mely meglepetésszerűen

működik.) A Vasudan hollywoodi megsemmisült, a földi flotta ott állt elzárva az anyabolygótól: mindez a szövetség (GTVA) megerősödéséhez vezetett. Az azóta eltelt évek alatt együtt fejlesztették tovább a Nagy Háborúban kifejlesztett technikai válmányokat...

### A BEVETÉS ELŐTTI TEENDŐK

A Freespace 2-ben ismét egy kezdő pilótát alakíthatunk a GTVA oldalán, s természetesen ezúttal sem maradunk munka nélkül. Újabb konfliktusok várnak ránk – bár ha jobban megvizsgáljuk a dolgát, csak félig-meddig újak. Az eltelt idő alatt a földi flottán belül megosztottság alakult ki, s a lázadók nem nézik jó szemmel a Vasudanok-



A Colossus kilép a tévgrásból. Utoljára Ródosban látták...

tört be az X-Wing vs. Tie Fighter és a Wing Commander által uralt piacra. Az űrháborús játékok igen tömört mézőnyéből elég nehéz kitörni, ám az Interplay játéknak most már második ízben is sikerült.

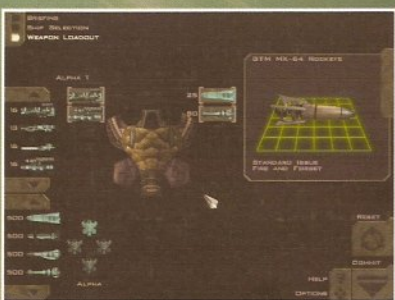
A történet az előző részben sikeresen lezart Nagy Háború után 32 évvel játszódik. Miután a Terran-Vasudan szövetség megsemmisítette a Lucifer nevű csatahajót, s ezzel döntő csapást mért a Shivan erőkre, megmenekült a Föld az idegen invázió elől, de



A rakétákat én erogotom, de a kődört már nem vállalom a felelősséget



Szocialista munkamegosztás: én megjelöltem a Thaumiel-t, az anyahajó pedig elvégzte a szükséges amortizációs munkálatokat



Még egy űrsztabán sem illik üres közlő megjelenni

ugyanakkor egy kataklizma keletkezett a téralagútban (amelyben a csata lezajlott), s ez bezárta azt a csomópontot, amelyen keresztül a földi haderő visszatérhetett volna a saját laprendszerébe. (A csillagrendszerek közötti közlekedés ugyanis csakis ezeken a csomópontokon keresztül

oda és végezz velük" szintű küldetések szintjére süllyed. Az efféle monotonitást elkerülendő a Freespace 2-ben minden egyes küldetés (amiből mellelleg több mint 30 van) konkrét céllal zajlik. A nagyobb hadműveletek több küldetésen keresztül bontakoznak ki: azaz logikusan felépített

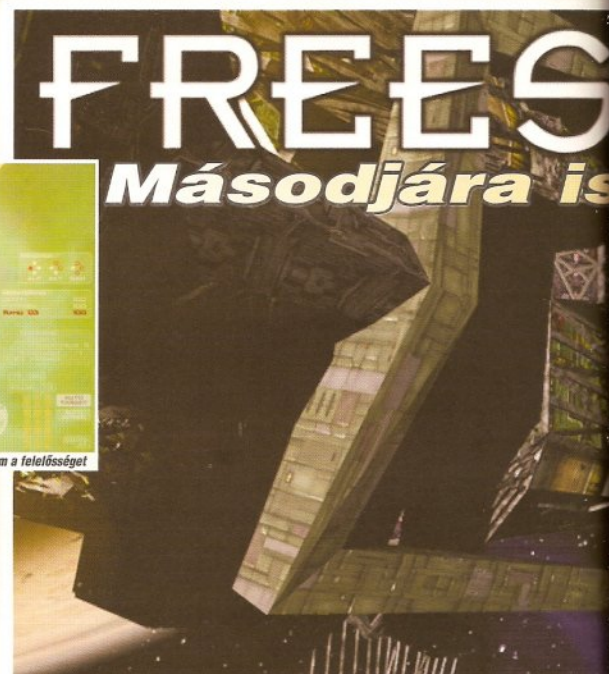
terv alapján, fokról fokra kell felszámolnunk az ellenség erőit. És ami még életszerűbbé teszi az egészet: a terv nem mindig válik be.

Az egyes bevetések előtt kis képernyős bejártásokkal tarkított szöveges eligazítások gondoskodnak arról, hogy mindig "képhez legyünk". (A felteveseink hangjáról profi színészek gondoskodtak. pl.: Robert Loggia, Stephen Baldwin). Hogy még jobban át tudjuk élni a helyzetet, a "történelmileg" lényeges fordulópontoknál hatásos pre-renderelt videók mutatják be a fejleményeket – ilyen például, amikor hadrendbe állítják a gigantikus méretű Kolosszus cirkálót. Ahogy már megszokhattuk, az eliga-

teremben kell keresnünk a "menüpontokat".

### A KÖLÖBÖSÉNY

Na de térjünk rá a lényegre, hiszen magáról a harcról még nem is volt szó! Ami azt illeti, hazudnék, ha azt mondanám, hogy a grafikai engine eget rengető újdonságokkal halmoz el minket – de hát tulajdonképpen erre nem is volt szükség. A továbbfejlesztett fény- és robbanáseffektusokon kívül leginkább az anyahajók és a hatalmas cirkálók látványa hagy mély nyomot bennünk. A döbbenetes monstrumok tükörsimán úsznak át a képernyőn, s teszik mindezt akár



zítás után magunk válogathatjuk össze a háborúba induló kötelek gépeit, és azok fegyverzetét (kivéve néhány küldetést, ahol úgymond nincs idő válogatni). 32 év alatt persze a flotta jelentősen átalakult, úgyhogy egy-két régebbi típust kivéve vadonatúj vadászgépekkel és fegyverekkel harcolhatunk. Elképesztő mennyiségű (több tucat) gép közül válogathatunk, ráadásul ahogy telik az idő, még bővül is a választék. Földi és Vasudan gépek egyaránt szerepelnek a repertoárban – a gépek formatervezésére igazán nem lehet panasz. Elég jópofa, hogy amikor Vasudan rajba kerülünk, még a főmenü is megváltozik, s az ismerős bázis helyett egy meglehetősen furcsa

1024x768-as felbontásban. Az új effektusok terén lényeges színfolt még a csillagköd megjelenése. A sűrű köd a játékmenetre is kihatással van, hiszen a gomolygó felhők között igen csak megromlanak a látási viszonyok, ráadásul a szenzoraink hatótávolsága is csökken, vagyis a támadó hajók hirtelen bukkannak elő a sem-



A közs erőszítés eredményeként a portál a múlt és egy robbanás játékonny kódébe vészett

miből. Hogy jobban "lássunk", főnökeink gyakran AWACS-gépeket küldenek a segítségünkre – érdekes, hogy ezek a felderítők a jövőben is majdnem ugyanúgy néznek ki, mint a mostani társaik.

Mindent összevetve a Freespace 2 továbbra is listavezető a grafika terén, s ugyanez szerencsére elmondható a hangeffektokról is. Többek között nagyon életszerű, ahogy a hajónk rázkódik, amikor véletlenül egy cirkáló hajtósugarába kerülünk – mintha tényleg szét akarna esni az egész kóceráj. A tégurásból kilépő hajók pedig klasszul süitvenek: új figyelmeztetés nélkül is mindig tudjuk, mikor érkezik új résztvevő a csatába.

tást az anyahajó végzi el.

A Freespace 2-ben nagyon logikusan vannak felépítve a missziók, s ez az a momentum, amiért szerintem a műfajában a legjobb. Például egy robotusztus legyőzéséhez egy legalább ugyanakkora robotusztura van szükség. A vadászoknak sokszor csak az igazi csata előkészítése a feladatuk. Teszem azt: ki kell vonnunk a forgalomból a Shivan anyahajó sugárfegyverét, hogy aztán a mi Kolosszusunk esélytel lépjen ki a tégurásból...

Az irányítás megmaradt a jól bevált formuláknál, azaz mind a csapatársainkkal való kommunikációhoz, mind a saját hajónk irányításához a már jól ismert metódusokat használ-

nagyobb hajók esetében külön szelektálhatunk a becélzandó alrendszerek között. Ez utóbbira akkor van kiváltépp szükség, amikor szorít minket az idő – mármint ez sűrűn előfordul. Érthető okokból ugyanis legtöbbször a csomópontok körül zajlanak a csaták, s olyankor stratégiai fontosságú, hogy még azelőtt végezzünk a feladatainkkal, hogy az ellenség távozna a csillagrendszerből.

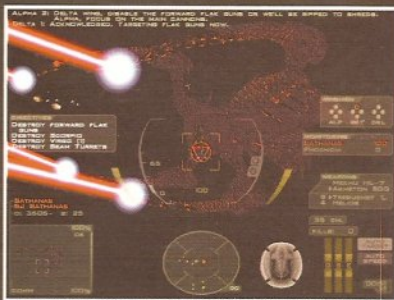
## NEM MINDENNAPI KALAND

A teljesen átlátható hadműveleteknek köszönhetően tehát mindig tudjuk, mi a dolgunk, s mit miért teszünk. Az eddig leírtakon kívül a cselekmény életszerűségét növelik a közvetlen dumák az éterben, és a váratlan fordulatok – akár akció közben is.

Titkos szövetségekre derül fény, új hajók és fegyverek kerülnek bevetésre, stb. Noha a karakterünk nincs úgy megformálva, mint a Wing Commanderben ("csupán" egy pilótát alakítunk a sok közül), az előremenetelünk mégis elég látványos. Azon kívül, hogy a medálgyűjteményünkbe újabb és újabb kitüntetést tűzhetünk be, a főnökeink a helytállásunkat még extra küldetésekkel is jutalmazák. Időnként felkérnek minket nagyon veszélyes küldetésekre, amelyeket elfogadva, kisebb "kitérőket" tehetünk. Például el kell vegyülnünk a lázadók között, s néhány küldetést az ő oldalukon kell megvívunk. A kémkedésünk ott fejeződik be, amikor pilótáinkat felkéri egy civil menekülteket szállító teherhajó megmadadására. Persze az "elágazások" ellenére a cselekmény előre megírt forgatókönyv alapján zajlik – de az a jó, hogy ezt alig venni észre. Hogy az íménti példánál maradjunk: nem folytathatjuk kémkedést a végtelenségig. Ha megöljük a civileket, csak annyit érünk el a lázadóknál, hogy hidegvérű gyilkosnak neveznek minket, de ugyanúgy rájönnek a kétkulacsos mivoltunkra.

Nem utolsó érv a Freespace 2 beszerzése mellett a multiplayer játék is. A többjátékos módon belül egyedi küldetésekkel csapatjátékokat

játszhatunk terület-hódításos elv szerint, avagy mindenki-ellen mindenki ellen alapon írhatjuk egymást. Az utóbbi dogfight módnál az alkotók gondoskodtak róla, hogy mindenki a kedvenc úrhajóját választhassa, s ezért a fegyverek tudását



Az elsődleges feladat a Flakok eltakarítása. Rövidlebben: Flak off!



Az akció sikerült: az expedíció dokkolhat a lázadók kilörtt anyahajóján

kiegyenlítették. A játék szavatosságára mellesleg még az is rátesz egy lapáttal, hogy a korábban megismert küldetészerkesztőnek is van egy második része (FRED2).

## ÉRTÉKELÉS

A több nehézségi szinten játszható hadjáratával, és a kiforrott multiplayer lehetőségével a Freespace 2 tehát az a játék, amit a csillagháborús játékok kedvelőinek – kezdőknek és haladóknak egyaránt – csak ajánlhatok. A technikai finomításokon átment játékmenet a kiforrott grafikával összhangban képet nyújt arról, hogyan is kell egy ilyen játéknak kinéznie. Csak annyit kívánhatunk: soha rosszabbat!

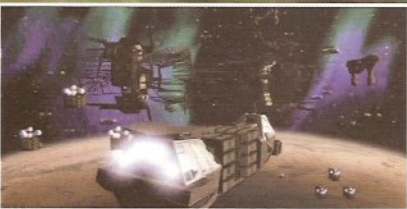
V.Z.



## ÉSSZEL – NEM CSAK TŰZERŐVEL

A játékmenetben első pillantásra nem történt változás, de ez csak a látszat. Az irányítás és a HUD elrendezése valóban maradt a régi, de mauguk a csaták annál mozgalmasabbak – ahogy azt már a történet kapcsán is említettem. A méretükhöz illő szerepet kaptak például az anyahajók: a megjelenésükön túl a fegyverzetük is rendkívül riasztólag hat a támadó szándékú pilótára. Légvédelmi ágyúhoz hasonló lövegek forgolódnak az oldalukon, s ami még félelmetesebb: pusztító lézersugarak gerjesztenek. A Halálcsillag fegyveréhez hasonló sugarak főként a másik fél anyahajói ellen lettek kitalálva – a "sima" vadászgépeken úgy mennek keresztül, mint kés a vajon. Ezekhez a sugárfegyverekhez kapcsolódik egy új rakéta megjelenése is: ezzel megjelölhetjük az ellenség gépeit, s a pusztí-

hatjuk. A kommunikációs panellal hívhatunk segítséget, ha "felforrósdna a levegő", vagy kérhetünk utántöltő hajót, ha netán kifogyánk a municióból. A saját hajónkon természetesen csoportosíthatjuk az energiakészletet a fegyverek, a pajzs és a hajtómű között. A pajzs egyes részeit természetesen külön konfigurálhatjuk, mindig az igénybevetett oldalát erősítve. A küldetések végkimenetelénél a célpontok megfelelő kiválasztásán igen sok múlik. Például a



A távolban a Colossus váza, amelyben jelenleg csak margarita tárolható

## Freespace 2

FEJLESZTŐ: Volition

KIADÓ: Interplay

WEBSITE: www.freespace.com

MÉGBELENS: megjelöltem

### Ketgere

Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya

Ajánlott: P-III 300, 64MB RAM

3D-gyorsító: 3Dfx, D3D

Multiplayer: LAN, Internet

### Különsín/belbecs

Látványosság

Játszhatóság

Szavatosság

Zenebóna

### Summa summarum

Sebbs, izgalmasabb, jobb, mint az előd –

mi kell még ezen kívül?

## végítélet

93%

A honvagy nyomasztó dolog. Főleg akkor, ha netán az ember otthona sok millió fényévnyi távolságra van. Érhető hát, hogy a Kharak nevű bolygó lakóit hírtelen ez az érzés keríti hatalmába. Több száz évig mit sem sejtettek a származásukról. Charles Darwinnak nagy szerencséje, hogy nem azon a vidéken született, merthogy arra felé aligha tudta volna megalapozni az elméletét. Az egész bolygón nincs még egy olyan élettforma, mint a kharaki népé. Néhány bakteriumot meg növényt kivéve még a sejtjeik felépítéséhez sincs hasonló. Már régóta sejtették, hogy valójában idegen fajnak számítanak a sivatagos bolygón, de bizonyítékok csak nemrégiben találtak rá. Amikor a tudomány elért arra a szintre, hogy a világűr meghódításába fogtak, egy véletlen baleset vezetett a szenzációs felfedezéshez. Az egyik hibásan fellőtt műhold a világűr helyett a bolygó felszínét pásztázta végig, és ennek során egy hatalmas roncsot fedezett fel a sivatagban. Expedíció indult a különös lelet átkutatására, s csakhamar kiderült, hogy egy ősi űrhajó van a homokba fúródva. A roncs belsejében egy köre bukkantak, melyen egy csillagterkép volt felrajzolva, központjában a Higaara nevű bolygóval. Mindenki számára világossá vált, hogy a végnapjait élő, száraz bolygó szűk lakható csücske helyett a Higaara a kharakiak valódi otthona. Már csak el kéne oda jutni: ennyi "mindössze" a teendő – de az ősi hajón talált technika segítségével ez sem lehet különösebb probléma...

A Sierra új real-time stratégiai játékában az elbeszélék után 100 évvel az első csillaghajó beüzemlése a feladatunk.

## ELŐRE A HAZÁERTI DE MERRE IS VAN AZ?

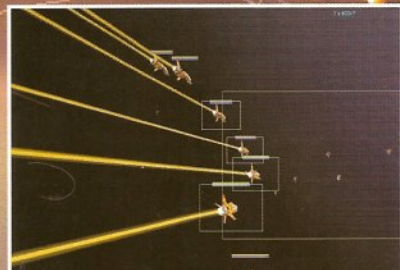
RTS játék még nem volt ennyire "3D-s" – ezt már rögtön az elején megállapíthatjuk. Előttünk a végte-

hető – harc lesz bőven. A világűr elég nagy, de ahhoz mégsem, hogy két faj megérjen egymás mellett. Sok száz négyzetkilométer (bár inkább köbkilométert kéne mondanom) területre kell rálátással lennünk, s mindig tudni, hol mi történik. Mi tagadás: ez már csak így felvázolva is nagy kihívás!

A kivételzés azonban mégsem ördögösség: erről a Relic által kifejlesztett kezelőfelület gondoskodik. A kamerakezelést illetően maximális 3D-s mozgásszabadságot kapunk: csak rá kell kattintanunk a használni kívánt objektumra, majd ráfókuszálnunk, s máris teljesen körbejárhatjuk azt, avagy tetszőlegesen zoomolgathatjuk a nézetet.



A két mentőhajó az anyahajóhoz tereli a személyzet kihallgatására az elfogott hajót. Sajnálatos módon kihallgatás közben elhunytak...



Kicsit érdekesen hangzik Command&Conquer-klónnak nevezni a Homeworldot – de ebből a perspektívából talán már jobban érthető

A látóhatárunkon kívül eső dolgokról a szenzoraink által nyújtott 3D-s térképről szerethetünk tudomást, amit szintén forgathatunk, zoomolhatunk – a legtovábbi pontról akár a teljes szektort beláthatjuk. A térképen természetesen eltérő színekkel vannak megjelölve az ellenséges hajók, valamint külön jelek figyelmeztetnek az aktuális célpontokra. A C&C-féle RTS-játékokhoz hasonlóan teljesen point&click vezérlésű a dolog, ami a 3D-t figyelembe véve elég meglepő – ráadásul meglepően egyszerű is! Csak néhány kiegészítő funkció bekapcsolásához, vagy a képernyő közötte gyorsabb váltás miatt kell a billentyűzethez nyúlnunk – nekem például többnyire csak a fókuszáláshoz kellett a klaviatúra. (Akinék

3 gombos egere van, annak erre sem lesz gondja.) A point&click megoldást úgy kell elképzelni, hogy a bal gombbal az egységeinket jelölhetjük ki (ahogy megszokhatjuk, a gombot nyomva tartva akár többet is bekeretezhetünk), a jobb gombbal pedig a célpontokra mutathatunk rá (a Ctrl lenyomása mellett egyszerűen többre is). A támadáson kívüli persze egyéb parancsok is vannak: ezek kiadásához a kiválasztott szakaszra kell a jobb

gombbal kattintani. Ennek eredményeként egy kisebb menü jelenik meg, amiben alakzatot és taktikát hatá-



Ez egy páncélozott hot dog és egy plasztik hamburger eszmeeszerje lehet. Vagy csak az anyahajóknak ajánlanak egy előnyös legyervezletet?

ruk, hogy azok órákig keringjenek a szállítmányokkal, nem árt egy termelésirányító hajót is legyártanunk. Harcra egyre nagyobb tüzerejű vadászgépeket, illetve csatahajókat gyárthatunk. Az új gépek kikísérletezésének feltétele, hogy legyen legalább egy kutató hajónk –

# HOME

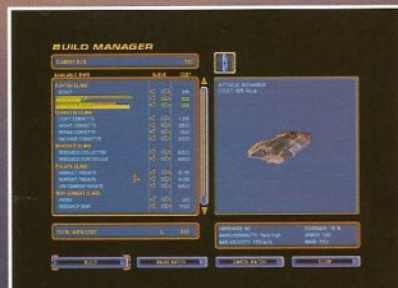
## Veszélyes

rozhatunk meg a csapat számára, megmozdítjuk is (a láthatáron belül), törölhetjük a számára kiadott összes parancsot, visszavonulást fújhatunk, a "MEH-be" küldhetjük a hajókat (ha kevés a nyersanyag), vagy az anyahajóhoz dokkolva felújíthatjuk az egységeket.

Egy igaz-vérgi RTS-játékból persze a háttország biztosítása sem hiányozhat. Bázisként és gyárként az anyahajónk szolgál. A termeléshez szükséges képernyőket egy gördülő menüből érhetjük el, melynek aktiválásához csak le kell vinnünk a nyilat a képernyő aljára. (Onnan választható egyébként az említett térkép is.) Különböző csatahajókat, szállítóhajókat, nyersanyagbetakarító-hajókat, felderítő szondákat állíthatunk elő – csak legyen elég nyersanyagunk (R.U.) Nyersanyagot az űrben lebegő aszteroidákból nyerhetünk (a térképen nagyobb pontokkal vannak jelölve), s a begyűjtésükhöz betakarítógépeket kell alkalmaznunk. Ha nem akar-

ha több van, gyorsabban fog menni a fejlesztés. Na persze fejlesztendő ötlet is kell: ezek a cselekményhez kapcsolódóan adódnak. A kutatók menüjét szintén az alul begördülő panelről lehet elérni.

A teljesség kedvéért még meg kell említenem az alsó panel két további lehetőségét: a hajók kibocsátását, és a hipertér-ugrást. Ezt a kétöt ritkábban fogjuk használni, mivel az automatikus kibocsátást aktiválva (ami szerintem ajánlott) minden legyártott hajó magától elhagyja az anyahajót, a hipertér-ugrás pedig csak a küldetések végével lesz aktív – ezzel távozhatunk a helyszínekről. A küldetések alatt nem is jelenik meg a "gombja". A térrugrás helyén menet közben egy ablak helyezkedik el, benne az egyes feladatok vannak pontokba szedve. Ha nem tudjuk, hogy per pillanat vajon mihez is kellene kezdenünk, elég csak erre az ablakra vetni egy pillantást, és máris lőn világossá.



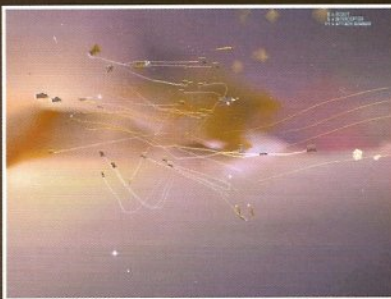
A termelés hatalmas lelkesedéssel folyik – míg ki nem fogyok a pénzből!

len világűr, benne szinte porszemnyinek tűnik a hatalmas anyahajónk, s nekünk az onnan kirajzó több tuhat űrhajót kell mindíg a megfelelő helyre vezényelnünk. Szakaszokat kell alkotnunk, azokat hatásos alakzatokba parancsolni, s kellő taktikát választva harcba küldnünk őket. Mert – ahogy az sejt-

## ÉLJEN A HAZA, MENJETEK HAZA!

Az irányításról elmondottak begyakorlásához egy jól kidolgozott training opció áll a rendelkezésünkre, melyben leckéről leckére haladhatunk az egyes mozzanatokkal – az oktatónk magyarázata után mindjárt vizsgálunk is kell.

Az egyjátékos módnak nekivágva 16 küldetésen vezet át az út az "anyavilágig". Mondanom sem kell, az út elég rögös. A hiper-hajtómű tesztje után mindjárt problémák merülnek fel: a célállomásként funkcionáló hajónak (ami – a félreértések elkerülése végett – többévi utazás után van a megadott ponton) csak a roncsait találjuk meg. Utána amint leszálljuk a fekete dobozának az adatait (erre



A csata madártávlatból meglehetősen szövevényes képet fest

felé. Ám alighogy ugrunk egy újabbat, ismét közeledik egy hajó. Teljes a riadókészültség, és akkor... fellélegezhetünk: a Bentusi faj csak kereskedni akar velünk. Velehetünk egy új fegyvert.

Ami a sztorit illeti, díjazni tudtam, hogy nem csak ide-oda kell

figyelembe vesszük, akkor talán illetet volna még kb.16 küldetés. Igaz persze, hogy van multiplayer játék, melyen belül akad skirmish mód is. Utóbbival egyedül játszhatunk tetszőleges számú gépi ellenféllel szemben, rugalmasan változtatható szabályok szerint, szabadon kijelölhető helyszíneken. Mondjuk a szenariók nem sokban különböznek egymástól. (Úrról lévén szó, ugyan miért is különböznek?) Legfeljebb más alakzatban és más mennyiségben vannak aszteroidák, esetleg más terület van a háttérben.

### A TOTÁLIS 3D

Kevés küldetés ide vagy oda, nagyjából 20 órát azért biztosan el lehet szórakozni a Homeworlddel. És ami nem mellékes: ez idő alatt teljes beleéléssel játszhatunk. Na jó, a legelső percekért nem állok jót, ugyanis a kezdeteknél akadhat némi gond. A játék – ki tudja miért – "alapban"

automatikusan szoftver renderrel indul el, s ha át is állítjuk hardveres gyorsításra, csakis a legfrissebb csatló programokkal hajlandó megfelelően futni. A látvány miatt azonban megéri beszerezni a legújabb drivereket és a játékhoz kiadott patchet. (A CD-n is mellékeltek egy OpenGL driver-installt – bár az már nem túl friss.) Ha minden klapol, a finoman kimunkált hajók igazi Star Wars-os érzéket adnak az egésznek. A hajtóművek sugara mondjuk lehet, hogy kissé érthetetlenül megnyúlik, s a "kondenzcsík" hülyén néz ki a légűrben, de ez megbocsátható, hiszen csak a szíven érzékelhetjük a hajók sebességét. A grafikában inkább az szúrta a szemem, hogy néhány nagyobb cirkálóit durva felbontású textúrákkal éktelenítették el.

Zeneileg a Sierra igazán nem kicsinyeskedett: énekkari művektől kezdve keleties dallamokon át egy Yes számig terjed a repertoár. A játék fejlesztői természetesen ez utóbbira a legbüszkébbek: a nagy múltú együttes kifejezetten a játék részére írta dall. (Magánvéleményem szerint a "névtelen" szerzemények jobban visszaadják a világról hangulatát.) A Homeworldt nagyszerűen használja ki a 3D-s "terepet", s végül is ennek köszönheti, hogy nemigen lehet egyetlen más játékhoz sem hasonlítani. A kötelezőformációk és taktikák ren-

geteget számíthatnak, például vannak térbeli alakzatok is. (Ha teszem azt gömb alakzatban fogunk közre egy hajót, az azt jelenti, hogy minden irányból éri a tűz.) Egy egészen egyedül RTS játékról beszélhetünk, de – hogy ne csak a jó dolgokat domborítsuk ki – nem 100%-os az anyag. A pilótáink intelligenciája például messze nem tökéletes. Dokkolni akagunk, mire az egységünk fölösleges tiszteletköröket ír az anyahajó körül, közben pedig szépen ki is lövik. Vagy az sem rossz, amikor egy egész flotta támadja az anyahajómat, de a frissen legyártott és kibocsátott vadásznak magától észbe nem jutna, hogy védekezzen. Túl sokat számítanak továbbá a számok. Rendezgethetjük akár hogy a sorainkat, az a legbiztosabb stratégia, ha a közeledő ellenféllel szemben azonos fajsúlyú gépet, csak épp nagyobb számban küldünk. A hagyományok kedvelőinek nyilván az sem fog tetszeni, hogy az eredményeinket mindig továbbgörgetjük magunk előtt. (Ebben a műfajban már túlságosan is megszokhattuk a fix küldetéseket.) Néha régebbi küldetéseket kell visszatöltenünk, mivel egyes helyeken csak úgy van esélyünk, ha már eleve megfelelő össze-



"Ki irtja ki a másik anyahajót?"-játék esélyese szemlátomást én vagyok

állítási hadsereggel lépünk ki a hirtérből. Mindenesetre egy C&C-fannak igen érdekes újdonság lehet.

V.Z.

# WORLD

## az út hazafelé!

a célra speciális mentőhajót kell gyártanunk), nyomban elő is bukkanak a támadók. Először meg kell védenünk az információt hordozó hajót, majd magát az anyahajót. Ezt követően visszatérünk a Kharak rendszerbe, de már későn: a civilizációnk bölcsője lángokban áll, az anyahajónk állványzata már csak törmelék az űrben. Ettől a ponttól fogva csak a lefagyasztott telepések vihetik tovább a fajtánk "vérvonalát", de ők is csak akkor, ha mihamarabb megszabadulunk az óriásplatóinkat támadó ellenségtől. Minden plató elpusztulásával 100.000 földinket veszítjük el. De csak mértékkel kell harcra mennünk: az egyik ellenséges hajót ugyanígy muszáj elfognunk. Így megtudjuk, mit is akarnak tőlünk: kiderül, hogy egy 4000 éves törvényt szegtünk meg azért, hogy átlépjünk a hipertérbe, s ezért kellett az egész civilizációnknak megbőgöngnie. Most már tényleg nincs visszaút: fel kell pakolni a telepéseket, és elindulni a Higaara

ugrálni a szektorok között, s irtani az ellent. Űröm az örömben, hogy noha két klán közül választhatunk, mindkettővel teljesen ugyanúgy alakul a történet. A "szereplőválasztásnak" csupán annyi az értelme, hogy másfajta űrhajókkal fogunk rendelkezni. Ráadásul még ez sem egészen igaz, mert az eltérő formájú hajók (egy-két kivételtől eltekintve) teljesen azonos tudásúak. Ha mindezeket



Az évekel korábban kiküldött előrs hajójából sajnos ennyi maradt

### Homeworld

FEJLESZTŐ: Pöle Entertainment

KIADÓ: Sierra

WEBSITE: www.sierra.com

MEGJELENÉS: megjelent

#### Ketgerez

Minimum: P233, 32MB RAM

Ajánlott: P-II 350, 64MB RAM

3D-gyorsító: 3Dfx, D3D

Multiplayer: LAN, Internet

Külső/Belső

Látványosság  
Játszhatóság  
Szavathatóság  
Zene/Érdeklődés

#### Summa summarum

Érdekes koncepció, kellemes kivitelezésben – csak nem túl hosszú

végítélet

84%





irányára...) az északnyugati három szektorban Él a Boronok kicsiny népe, tőlük delőre pedig az Argonok. Ez lesz a legfontosabb faj a játékokban: nemcsak az az első küldetés, hogy találjunk utat hozzájuk, de a történet is akkor kezd igazán elkezdődni, amikor az Argon Prime szektorban beszélünk az Argon cirkáló kapitányával. A hatodik faj a déli-délkeleti szektorokat uraló Xenonok hájas népe, akiket a Teladi cirkáló parancsnoka nemcsak egyszerűséggel így jellemző: "ha találkoztál velük, már halott vagy". Az X-BTF-ben ők "az a bizonyos" idegen faj, akik mindenkit ki akarnak irtani. Kivétel nélkül mindent és mindenkit megmártanak, és "gyűlölet magyarálat"-alagán soha nem adják fel. A játék előrehaladtával egyre nagyobb hullámokban tűnek

a fészelt megrendelő, ha hozzát magával elég készpénzt. A termékek elosztó helyei a kereskedelmi állomások: minden szektor központi részén található egy Trading Post, ami egyszerűbb felszerelések és nyersanyagok bevásárlóhelye (nem nehéz már messziről felismerni őket, ugyanis a többi-tilt elérhető ezek a saját tengelyük körül keringenek, a dokkolni vágyó játékos legnagyobb öröme). Egy ilyenben lesz állva nyugodtan cserézt a ragadtatunk, ugyanis a kereskedelmi állomásokon mindig fűvaz az árak (sőt, adott cikkek minőségét ugyanannyi az ár), míg a termékek a rakárkészlet függvényében akár tépőerővel is változhatnak. Malesztog szintén fűvaz vannak a Shipyardok is, valamint a Space Equipment Dockokban, ami a kelleme-

folgamatosan változnak. Nagyból árszikkendés/növekedést természetesen nem a mi kis vállalkozások nagy okozói (tévén meg lehetőségen pitonér raktörők): minden állomás rendelkezik egy vagy több nagy kapacitású szállítóhajóval, amelyek nemritkán 5000-es tételben szállítanak. Ezzel persze rendszeresen belekoppunk a levelesünkbe, mert egy-egy ilyen érkezése nemritkán 100-150%-os árvalást is okoz. Árvalástól brókernek készülő játékosoknál mindenesetre itt már idejekorán megtanulhatunk káromkodni. Az állomásról szóló info egyébként tartalmazza azt is, hogy a szállítóhajói egy bejövőkimenőben (esetleg kibemenőben) vannak-e, meg azt is, hogy merre járnak és milyen távolságra mentek. A Xenonok sűrű, és meglehetősen barátságatlan látogatásal

máshol van a bejárata is. Meg azt se, hogy mivel fűvaz törvények szerint telegnek, másfete is néznek (céltás a fen-több emlegetett sikok használatának teljes hányára). A dokkoló hajókra van egy kötelező maximális sebesség, amelyet a szilphex érve nem léphetnek át (a sebességmérőn a zöld vonal világosra jelzi, ha túl gyorsak vagyunk) - ki-lílenben a helyő sájtá nem nyílik ki. Ezt melegen ajánlott betartani, mert a közeli pajzsunkkal max egy ütököszt bírnuk ki, aztán éhen. Még egy apróság: igen szórakoztató, hogy a dokkoló rendszer közepesen fejlett, ugyanis egyszer több hajónak is szabad jelzést adhat, ami a szilphex méretéből adódóan igen kínos túlköszdéshez is vezethet. Érdekes TV-hír lenne, ha mondjuk egyszer Forthegyen is hasonlóan



# Frontier 2000

miért minden egyes állomás egy rakásnyi vé-  
dő vadászgéppel rendelkezik, amelyek dühös  
darazsaként rajzanak elő, ha valaki lűzet nyitna  
rá. Minél ezek közelebb infog a legkisebbek is nálunk  
messze jobb fegyverrel rendelkeznek, feltehetőleg  
Wannan beszerzett lézerrel, és egy állomás  
közvetlen közelében - már amennyiben a játék folytatása  
a szektor a védő gépek mondjuk elég érdekesen izme-  
neknek: nem az adott faj vagy szektor érdekeit védik, ho-  
nem kizárólag az anyadiómságot. Csakis akkor szállnak fel,  
ha ezt érte támadást, egyébként meg nyugodtan szunditá-

használnak a leszállópályákat...  
**ADALÉKOK A HAJÓKHOZ**  
Minden egyes fajnak három egyéni vadászgépe és egy jel-  
legzetes szállító hajójúpusa van. A vadászok fegyverzet is  
pajzsok alagján három súlycsoporthoz oszthatók, melvel  
májd megtanuljuk őket, amit viszont már a játék elején  
fontos az eszünkbe vévni: nemcsak nyomászó számbélti fő-  
lénben vannak, hanem még a legkisebb is messze erősből  
nállunk. Sok értelme tehát nincs is az ellenük alkalmazandó

fel az összes (!) szektorban. A Földre vezető út is természetesen a Xenon anyahajó elpusztításán keresztül vezet, de ha valaki esetleg megérzi már csak a Teladók anyahajójának pajzs és fegyverzet adatait (a rajta parkoló vadászoknál már nem is beszélhet), akkor az rögtön sejtetni fogja, hogy ez a NÁGYON távoli jövő zenéje. Szóval a két kulcsfaj az Argon és a Xenon - nem kell egy Menylejelennek lenni hozzá, hogy abból már mindenki tudja: gázos játék lesz ez. Emeyt a szektorok lakói, most térjünk át a berendezésekre, vagyis az állomásokra. Van egy rakásnyi belülről, mindössen típuson belül is vannak különböző fejlettségű változatok, amelyeket görög betűi jelöl a névben (alpha, beta, gamma, delta, stb., valahol találkoztam egy eszponálmal is). Természetesen hatékonyabb, illetve fegyverrel és pajzsokkal minőségben (meg persze árban) a magasabb minőségű változatok jóval erősböek. A legalapvetőbb ezek közül az energiacellákat gyártó Solar Power Plant, amit minden faj használ. Az energiacellákra minden egyes állomásn szükség van, ahol valamilyen termelés folyik. Az egyszerűbb termelési gépek valamilyen nyersanyagot (érc, teladialum, szilikon, stb.) bányásznak egy asztroterázió vagy élelmiszer (netán kábítószer) állítanak elő, a bonyolultabbak több komponensből álló (következésképp drága) készterméket: fegyvert, pajzsot vagy valami egyébét. Ezek közül igen figyelemre méltó például a "PC-ágy", ahol 7.500 credit értékű microchipet és még egy pár egyéb marhaságból 700 (!) credit körüli értékű számítógépet készítenek - ez valami igen ügyes szarver-technológia lehet! Szépsékes "gyár" a Shipyard, ahol viszont komplett gyártat vásárolhat

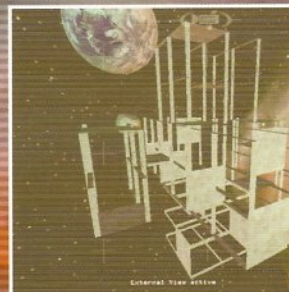
sebb felszerelések és fegyverek/alkotók becsarok-  
si helye. Utóbbiakból a faj által gyártott szaktörök-  
höz csak egy-két darabot találunk, és ott is csak azokat a ciccokat áradjuk, amit a technológiai szintjük szerint ismernek. Mint az a játék elején elhárított hirtel-  
ből is kiderül, az állomásokkal való kapcsolattartásnak vannak bizonyos normák. Párdrányi (hűtény...) játék után a játékos már kezdi alak-  
jukról is felismerni őket, de azért nem árt a célkeresőt keresőre állítva azonosítgatni őket, mert ilyenkor fontos információkat kapunk róla. Mindenekelőtt azt, hogy ki az, mit termel és miből. Hogy mi-  
nek mennyi az ára, azt kezdetben még nem tudjuk (kiseb-  
b azonban egy felszerelési dokkban lehet venni egy kereske-  
delmi blokkot a hajóra, amivel már dokkolás nélkül is meg-  
nézhetjük az árforrásokat), viszont a sárkövök azért követ-  
keztetjük a készletekre. Fontos: a fix áras állomásokon ki-  
vül minden egységben csak a gyártott terméket lehet meg-  
venni, és csak a szükséges nyersanyagokat lehet eladni.  
Mint már említettem, az árak a rakárkészlet függvényében



Tájkép valahol az Isten háta mögöttől ( pontosabban egy Split szektorról, de az már majdnem ugyanaz)

nak akkor is, ha a számszédő éppen egy nagyobb Xenon-  
galéri vert szét. Sajátos.  
Ha le óhajtunk szállni az éppen befogott állomásn, el-  
őször is a kommunikációs csatorná-  
leszállási enge-  
délyt kell kéremük. Ilyenkor két dolog  
történhet: az automata közli hogy je-  
lenünk nemkívánatos az állomás-  
on, de utóvalánan bevezetjük, hogy  
egyébként legyenek lévőkölve hoz a  
passzívnan elleneséges népeknek fordul  
elő, például a Split-kénei és a Paradi-  
doknál, már amíg meg nem békítjük  
őket); a második esetben megkapjuk  
az engedélyt. Azonnal leszállhatunk,  
mihelyt zűd irányfűvazokat kapunk a  
dokk bejáratánál. Ehhez persze a be-  
járat felől illik megközelíteni az álló-  
mást, különben a leszállási procedúra  
automatikusan félbeszakad. Azt  
talan mondani sem kell, hogy mivel  
minden állomásnak más az alakja,

taktikára vesztgatni a sűt (nem érdemes összakaszko-  
dunk velük). Amát inkább a Xenonokéra. Máluk ugyancsak  
megvan a három kategória a vadászoknál (szállítóhajók  
szerintem nincs), és szomorú tapasztalat, hogy egy adott  
szektorban alagban mindig a Xenon hajók a legjobbak. Na-  
grob a pajzsuk, erősböek az ágyuk, akár helyben is  
megfordulnak és mellesleg gyorsabbak is a többi hajónál  
résztünk példálul eleinte csakis turbóval tarthatjuk a lé-  
pést velük. A játékok előrehaladtával egyre nagyobb számban  
jelennek meg az újraköpi Környékén. Saját kárán májd  
mindenki megtanulja, hogy komolyabb fegyverek beszerző-  
s előtt maximum csak a legkisebb Xenon típusúval akasz-  
kodhat össze a siker reményében. A kezdet szektorban (Sol-  
zewell) vásárolható Beta Sugar Ray Emitter ágyúkkal is jö-  
néhány találat kell a pajzsok eltakarításához, ráadásul zá-  
ros határidőn belül (ha nem kap újabb találatot), akkor  
ugyanis a pajzs elkezd felőtűdni, minél nagyobb a pajzs,  
annál gyorsabban). A közepetárogás Xenon hajókat in-  
kább ne piszálgassuk. Ugyan nagyon jól néznek ki, de már  
érdemes elemelmélni őket, úgy információit kérve rólok  
azt találunk meg, hogy a Xenonok először használták őket  
kamikaze-támadásra a nagyobb cirkáló ellen. Ha esetleg



Ünnepélyes pillanat: első naperőművet kibontják a csomagolásból!

valamelyikre hátulról beledurrantának, erről első kézből szerethető tapasztalat: a hajó ugyanis megfordul és nyílegyenesen nekünk roton. A bator (akármondomni bator) játékos persze buzgón sorozza a célkeresztben egyre növekvő gépet – aminek persze egy húszas-harmincas sorozat sem kottyan meg különösebben, arról már nem is beszélve, hogy ha esetleg az agyujjával nem lö szét addig, akkor egész egyszerűen letapos bennünket. A nagy Xenon vadász ugyan nem tesz ilyen csúnya dolgokat, viszont olyan ügyfél vagyok, hogy alapozgatnál két-három gyors találat után már mehetünk is a Vallhallsba. Jellemző módon nem is nagyon lének hajókra (azokat a kisörök dajkálják), ők az ür-állomásokot támadják.

rosra váltva jelzi, hogy a hajó aktív ellenőrsége váltott. Ettől függetlenül nem fog lőni ránk (legalábbis engem még soha nem támadott meg egyik sem, de a másik sem). A kalózok itt ugyanis sokkal inkább csempészrűt (Spaceweird, Spaceflies vagy Space Jump) visznek. Lassú stílusú hajóikon edző kényvesen javíthatjuk a személyi statisztikánk találati arányát, és hosszas időzítésben még a nagyobb pajzsokat is szép lassan lebontathatjuk. Az öreg Elite-ekes szomorúan vehetik tudomásul az itteni "kalózkodást". Ott sajnos tét köi-észtük a játéknak, hogy eleinte rendszeresen a barány szereplőt is játszattuk a farkasok között, idővel pedig jüve-  
delmező bevettél forrás lett a nevesebb kalózok likvidálásá-

ni fognak, nevezetesen az, hogy mi is vásárolhatunk hajókat (már nem direkt használókat). Miután vetünk megunkkal ürállomást, vadászgépekkel vásárolhatunk a vedelőmőre a Shipyardból. Egy kis Teladi Ból 10.000, egy közepes Hawk 54.000 egy nagy Falcon 270.000 creditbe kerül. Min-  
tán a megrendelt vadász bedökölt, öntöndin is védent fogja az állomást, de a kommunikációs csatornán direkt fel-  
szállási parancsot is adhatnak nekünk, majd különféle parancsokkal kommandírozhatjuk őket ("Gyere utánunk!", "Tá-  
mad a célpontomat!", "Felezz!", stb.) Gazdagabb Teladi vállalkozóknak már nagyobb vadászfloata edző járhatjuk az univerzumot, amelyek aztán lelkesen (és viszonylag okos-  
san) védelmezik főnöküket – akár Teladiak ellenében is!

sak és hajók, nemkülönben azok automatizálható működtetése. A grafikai megjelenés annak az iskolapéldája, hogy egészen egyszerű megoldásokkal hogyan lehet egészen nagyra mutatni az élményt. A szektorok "hőtere" pl. normál nézetben minősége négy textúrától áll, de azok aztán teljesen felbomlók a tőljépre. Az engine képségszerűsége annyit, hogy lökötletesen megelieit a remek intro és a játék közben kapott videók logyártására is, arról már nem is beszélve, hogy minden eltérő típusú ürállomáson másfajta, külső nézőpontból felvett jelenetben láthatjuk, aminet hal-  
hoz leparkol a forgalmazókötőben. A "kamera-feelinget" erősíti az is, hogy a külső nézőpontokhoz hasonlóan a videó-  
ók itt is Interlace-ek. Ezek még külön felbomlók a lát-



A szállítóhajók nem rendelkeznek sem ágyúkkal, sem rakétákkal (utóbbiakkal a kis vadászok sem), ellenben elég erős (6-8-10.000 körül) pajzsok vannak, amelyek hosszab-  
ban bírják a gyengébb fegyverek által okozott gyűrődést. Minden népeknek vannak ürállomások is, azokból viszont csak egy-egy darab, amelyek rendszerint a központi szektorokba tartoznak. A Teladi cirkálója (Phoenix) már régóta a játék elején találkozik, ennek kapitányát kapjuk köi-  
csőn alapítványként. Hatalmas páns, ordorandó méretű ágyú és egy rakás védővadászgép a fedélzetén – ez mindegyik sajátja. Ugyanez vonatkozik a pár száznál nagyobb anyahajókra, csak többzetős sorozat. Szóval mindenkinél van egy feyvertelen óriás szállítója (a Teladiaknál a Setre-  
wellben "horgonyzó" Albatros), amelyek nem árul szállitá-  
nak: ezek viszik ugyanis a rendelkezési helyükre a Shipyard-  
ban vásárolt ürállomásokot.

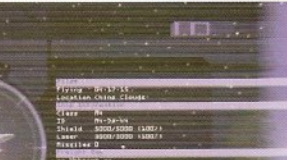
ért járó fejpenz. Az X – BT-ten erről szó sincs: a kalózok a céltábla szerepét alakítják, és – mitán egy kereskedelmi állomáson vásárolunk a faj összes szektorára érvényes rendőrgépvadász – még fejpenz is kapunk értük. Tekintve, hogy egy rendőrtől 4.500 credit körül nem moog, nem egy nagy bolt a Xenonokért egységesen jár 100, a kalózo-  
kért pedig 200 credit, hacsak nem egy adott faj megkötés-  
se a cél. Ugyancsak nem bolt a kalózkodás sem: a szétlőtt hajók után mindig marad az ürben némi rakomány is, amit aztán beszállíthatunk a rakodótérbe a Le Elite, csak az a good hogy ez a "némi" rendszerint egyetlen darabot jelent (576-1.200 credit értékben). Kalózok esetében ráadásul ez csempészecse, márpedig ha a szektor valamelyik vadászgép-  
e a hajókat scannelve lyet fedez fel a rakortéren, akkor azonnal felszólít rá, hogy dobjuk ki, különben támadni fog (ha volt, akkor természetesen azonnal bevonják a rendőrgépvadászunkat is). Szóval az Elite-ből ismert kalózevadász kombinált mesterség itt amonien jön be.

Ugyancsak vásárolhatunk az állomásokra Vulture szállító-  
hajókat is (kivétel a Solar Power Plant – oda nekünk kell szállítanunk), és velük ráadásul nem is kell foglalkoznunk. Mindössze annyit a dolgunk, hogy megadjuk, hogy milyen maximális áron vásárolhatunk, hátrahagyunk egy kalap pénz – a Vulture pedig automatikusan útra kel, hogy bevá-  
sároljon, ha valamilyen nyersanyag fogytán lenne! Ráadásul még elég okosan is dolgozik, csak egy példát: ha van egy bányánk, ami energiacéllak felhasználásával mondjuk szilkont bányászik egy közeli aszteroidról, és egy Solar Power Plantunk is, ami energiacéllakot gyárt, akkor a Vulture először a saját állomásra megy áruért (nem költi a pénzt), azaz akár egy feldolgozási láncon is kiakathatunk! (Ez NAGYON okos lenne, az ELÉG jelzi az arra vonatkozó, hogy már megálmodja előre, hogy mennyit akar hozni: ha

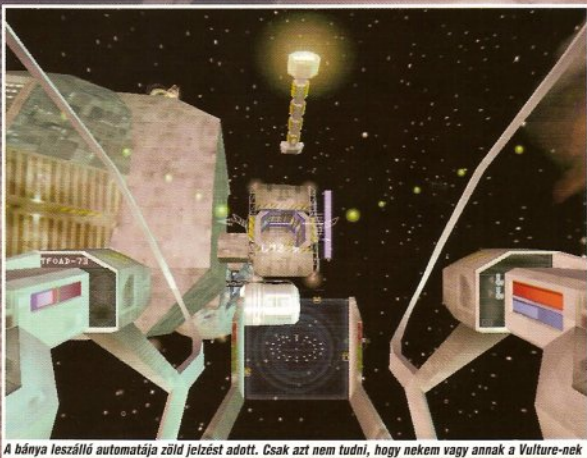
ványt, ami azért egyébként sem piskóta: merem állítani, hogy az ürállomások látványa, a hajókban elért találatokat kísérő robbanások (ami mellesleg szintén egy szimpla textúrát van megoldva) és úgy általában az egész látvány nyugodtan versenyez kelhet az egyébként etalonnak számító Freespace-éval. Lévn az ürállomásokon van áruvas és megvilágított oldala, logikusnak tűnik, hogy a szektorokba van egy-két fiktív fényforrás ("nap") is. Ez a megvilágítás mellesleg módosít arra is, hogy a szektorok békésen szórják a lens flare effektusokat. Bár igazából nem biztos, hogy ez annyira szerencsés volt: a "hubokot" mögött a tőjékonlatlan szem rendszerint állomásokot sejt, arról meg nem is beszélve, hogy meglehetősen nehéz egy bolygót az áruvas oldalfóliá kiszűrni, amennyiben az semleges "irritá-  
tór" előtt tüntetődik el. Ezt az apró kellemetlenséget leszámítva az egész designnak csak lapsóli lehet. Ugye-  
n vonatkozik a hangokra is: a fedélzeti számítógép infoit közli bőszen szkeptikus nő hang, a kommunikációs csatorna recsegése, és az egyes játékok minimál dűm és ki-  
éjező önmagukban is nagyon el vannak találva, a stílusban meglehetősen eklektikus alfestés zenék hallatán pedig né-  
ha kezdtem érteni, hogy miért is hívják ezt a játéktílust "space operának". Szóval az egész játékkal szemben meg vagyok elégedve, és annak roppant módon örülök, hogy nincs külön többször aktív játékosok lekezelő internetes videózat. Ez ugyanis azal feyvertelen, hogy elfalacta-  
na a bejárati ajtót, és továbbá lételem kizárólag az X – Beyond the Frontierben való kalózkodásnak szenteltem.

Ákrácsak a bolygók esetében, a befogott hajókról is ugyan-  
nyug kérhetünk információkat, amikor is megkapjuk leg-  
fontosabb adataikat (típus, faj, fegyverek, páns, stb.), va-  
lamint kapcsolatba is léphetünk velük. Passzív ellenőrsé-  
gek ilyenkor rendszerint elhajtathatók lenni ("A Split-  
tek nem tárgyalnak ellenségekkel"), és nyugodtan folytath-  
ják az útjukat, semlegesülőt pedig külfeltele infokat köi-  
helünk ki. Kezdetben ugyebár a külfeltele az Argonok meg-  
telése. Róhák a legtöbb hajó semmi nem tud, de azért né-  
hány szűkei nem élménytelével, legalábbis annyival, hogy az adott szektorból milyen irányban kell kilépünk. A Teladi cik-  
kóhóhó hura lekérhetjük a játék elején elhangzó leg-  
fontosabb adatakat (a cirkáló és anyahajók egyébként is kitüntetett információs bázisok lesznek), míg például a Teladi Albatros felkérhetjük, hogy szállítson el nekünk egy állomást, ugrókapunként 500 creditért.

A hajók kapcsán van valami, aminek azért az Elite-ekes igencsak örül-  
teszen azt el a szám 1.147 és a napórólminikben csak 270 cello van, akkor egy másik helyre megy vásárolni. A maradvány... Mellesleg a bolygókra neml eruccokra meg-  
adhatunk egy eladási árat (ami celszerűen minimálisan van, ha-  
már világok az erre járó kereskedőkkel), és néhány Vulture szolgálathoz állításával gyakorlatilag teljesen automatizál-  
hatjuk a termelést. Mehetünk a dolgunkra, néha pedig be-  
ugrunk, hogy beszeboljuk a felhalmozott pénzt.



Ez a Xenon vadásztípus roppant bunkó kamikaze-módszere miatt az egyik legkevesebb szimpatikus UFO ebben a játékban



A bányászó állomataja zöld jelzést adott. Csak azt nem tudni, hogy nekem vagy annak a Vulture-nek

**X-Beyond Frontier**  
 FEJLESZTŐ: EgoSoft  
 KIADÓ: THQ  
 WEBSITE: www.beyondthefrontier.com  
 MEGJELÉÉS: megjelent

**Ketycere**  
 Minimum: P233MMX, 32MB RAM, 3D-kártya  
 Ajánlott: P-III 300, 64MB RAM  
 3D-gyorstípus: Direct3D, 3Dfx  
 Multiplayer: -

**Kölcsín/belbecs**  
 Látványosság  
 Játékososság  
 Szavatosság  
 Zenebona

**Summa summarum**  
 Ez egy roppant veszélyes kábítószert, ami súlyos és hosszú függőséget okozhat

**végítélet**  
**94%**

CV/By



PLANTS  
CITIZEN KABUTO





# NO FEAR<sup>®</sup> DOWNHILL MOUNTAIN BIKING<sup>™</sup>

Codemasters<sup>®</sup>

576  
KByte  
POSZTER

*Interplay*



**576**  
KByte  
**POSZTER**

## ACOMP Base

- Intel® Celeron processzorral
- 32MB SDRAM 100 MHz
- 8.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- CD-ROM 40x meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board videokártya max. 8MB RAM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- Ethernet hálózati kártya 10/100Mbit
- Fax modem 56kbps V.90
- 120W aktív hangfalak
- AT minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron  
400MHz **Nettó ár: 99.900 Ft**

Celeron  
466MHz **Nettó ár: 108.900 Ft**

## ACOMP Xplorer

- Intel® Celeron processzorral
- ABIT BE6 alaplap, Ultra DMA 66.
- Intel® BX chipset, 153MHz
- 64MB SDRAM 100 MHz
- 13GB EIDE Ultra DMA HDD
- DVD 6x / 32x meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Riva TNT2 videokártya 32MB RAM
- SoundBlaster 128 PCI hangkártya
- 120W aktív hangfalak
- ATX midtorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron  
400MHz **Nettó ár: 159.900 Ft**

Celeron  
466MHz **Nettó ár: 168.900 Ft**

# AZ ÁRPARÁDÉ FOLYTATÓDIK...

## ACOMP Zenith

- Intel® Pentium® III processzorral
- ABIT BE6 alaplap, Ultra DMA 66.
- Intel® BX chipset, 153MHz
- 128MB SDRAM 100MHz
- 13GB EIDE Ultra DMA HDD
- DVD 6x / 32x meghajtó
- LS-120 PANA.SONIC a: drive
- ATI Fury TV-OUT videokártya 32MB RAM
- SoundBlaster Live! value hangkártya
- Fax modem 56kbps V.90
- ATX midtorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet
- Windows®98 telepítő
- Ajándék DVD film

Celeron  
500MHz **Nettó ár: 259.900 Ft**

Pentium III  
550MHz **Nettó ár: 319.900 Ft**

Pentium III  
600MHz **Nettó ár: 349.900 Ft**

Az ACOMP Zenith az Intel Pentium III processzorral elérhető legnagyobb teljesítményt nyújtja. Minden, amit Ön csak elképzelhet, belekerült a gépbe egy szenzációs árfekvés mellett. A világ legjobb hardver DVD támogatású S-Video és kompozit videó kimenetes 32MB-os VGA kártyája az ATI Fury, a legújabb technikát képviselő DVD meghajtó, a hangkártyák csúcsa a SoundBlaster Live!, minden feladatra elegendő gyors elérésű 128MB memória, és nem utolsósorban az ABIT legújabb alaplapja, mely már a szuper gyors Ultra DMA 66-os merevlemezeket is kezeli: a BE6. Az adatok mozgatóját a 120MB-os kapacitású a: drive segítségével könnyedén elvégezheti. A gép átvételekor már minden készen áll az azonnali munkára. Telepített magyar Windows 98, beállított DVD lejátszó program. Külön ajándékként válasszon egyet a legújabb DVD filmek közül és csodálja meg a hibátlan DVD kép- és hangminőséget. A gép a kedvezőbb vételár érdekében Celeron 500MHz-es processzorral is megvásárolható.

Az ACOMP Xplorer egy optimálisan kialakított játék- és munkagép. Gyors 64MB memóriája és 13GB merevlemez kapacitása elengedhetetlen a programok futtatásához. Kiváló teljesítményű Riva TNT 32MB-os videokártyája, éles és kifogástalan képet biztosít minden alkalmazásban. A gép DVD meghajtót és eredeti SoundBlaster 128 hangkártyát tartalmaz, hogy Ön hazavihesse otthonába a mozi varázsát. A rendszer alapját az ABIT legújabb alaplapja: a BE6 képezi.

Az ACOMP Base egy döbbenetesen kedvező árfekvésű, mindennel felszerelt konfigurációnk. A gépet Intel® Celeron processzorral ajánljuk, 400 vagy 466MHz-es változatban. A beépített 40x CD-ROM, az 56Kbps fax modem és a hálózati kártya egy komplett rendszert alkot. A gép 8.4GB-os merevlemeze elegendő kapacitású bármely program számára. Ezzel a géppel azonnal elérheti az Internetet, faxot küldhet és fogadhat, de akár egy többgépes hálózat része is lehet!

**Természetesen mindhárom gépünk „Year 2000” kompatibilis!**



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

A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig

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

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.  
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2.  
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

Tel./Fax: 339-5647, 339-5648  
Tel./Fax: 356-6790, 212-8963  
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

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

Faxbank: 2-333-666/1477##

# ACOMP

Számítástechnikai Kft.

Mint az köztudomású, vannak olyan játékok, amelyek demoralizálják a fiatalokat. Amikor '97 végén megjelent a Grand Theft Auto, egy csapásra felháborodott kritikák célpontjává vált. "Micsoda dolog az, hogy egy játékban autót kell lopni? Sőt mi több: rablásokban és bérgyilkosságokban kell részt venni!" – kukorékolta a felháborodott egyedek. Bizony súlyos vádak ezek. Olyannyira, hogy a játékot fejlesztő DMA ezt nem is hagyhatta szó nélkül – muszáj volt a játéknak egy második részt készíteni.

Persze aki azt hiszi, hogy ezek után GTA2-ben a szabályos előzéseket, és a KRESZ pontos betartását díjazták, az nyilván bolond. Mi sem volt nagyobb reklám a játék számára, minthogy a médiákban a játékok fekete báránnyaként szerepelt a Carmageddonal együtt – most már csak ezért sem csaphatták be a folytatásra kiéhezett közönséget.

Hogy mit várhatunk a játéktól, arra remekül felkészít minket az indításkor bejelentkező intro. Nem rajongok különösebben a "B" kategóriájú színészekkel felvett videókat, de ezúttal ez egy elég jól sikerült darab. Nagyvárosaink minden napjairól villannak fel képsorok: autós üldözések, bandaháborúk, és még ami kell. Valaki várakozik egy furgonban, mire egy főszer hirtelen



Milyen népszerű vagyok mostanában: egyszerre négy rendőr lohol utánam

letében "dolgozhatunk". A terepet továbbra is felülnézetből látjuk, hiszen – amint a készítők is hangoztatják – az autós üldözéseknél ebből a perspektívából követhető a leginkább a zsaruk mozgása, meg amúgy is: az egész játékot az amerikai ámokfutókról közvetített élő helikopteres beszámolóik ihlették. A cselekmény maradt a régi kerékvágásban: egy vagányt alakítunk, akivel mindenféle illegális ügyletekben kavarhatunk, s mellesleg – mintegy szakmai ártalomként – egy halom autót lovasíthatunk meg. (Több, mint 120 típus bukkan fel a játék során.) Nyilvános telefonokon kapjuk a megbízásainkat, melyeken belül mindenféle kábítószerüzletek



A járdán történő előzés néha parasztdolozatokkal jár

táló emberkék kivétel nélkül mind mesterséges intelligenciával lettek ellátva – s azt hozzá kell tenni, hogy meglehetősen forgalmas a város. Mindenki siet valahová: egyesek leintenek egy taxit, mások felülnek a magasvasútra vagy a

játékmenetben, hogy a városok fel vannak osztva a helyi bandák között. Ez a munkalehetőségeinket nagyban befolyásolja: ha például a legelején a Yakuzák-tól akarunk egy melót, akkor előbb a kedvükben kell járunk, amihez kicsit meg kell ritkítani a Zaibatsu banda sora-it. Ezzel persze magunkra haragítjuk a Zaibatsukat, aminek az az eredménye, hogy a kerületükben minden egyes fegyveresük azonnal tüzet nyit ránk. Mint-hogy azonban mindegyik banda rühell valamelyik másikat, szerencsére a megbántott fél szimpátiáját hasonló "gesztusokkal" könnyen visszanyerhetjük. A "tetszési indexeink" a képernyő bal felső sarkában vannak nyilvántartva. Hogy melyik banda melyik fülkénél próbál hivni minket, azt a hősünk körül látható színes nyílak jelzik. Miután megkaptunk egy megbízást, lila nyílak mutatják, merre találhatók az aktuális célpont vagy ta-



A közlekedési morál megsértőt ebben a batisban igen megdorgálhatjuk. A közlekedési morált pedig már eleve megsérti, aki közlekedni mer...

feltépi az ajtót, se szó, se beszéd lefejeji az illetőt, s kiráncigálja a volán mögül. A következő képen már a tolvajjal együtt zötykölődik néhány nehézfű is – az már ránézésre megállapítható, hogy nem babzsúrra igyekeznek. Majd végül a tolvaj új eseménydús napja végén jön a jól megérdemelt jutalom: a tarkoló-vés...

## NYÜZSGÓ NAGYVÁROS

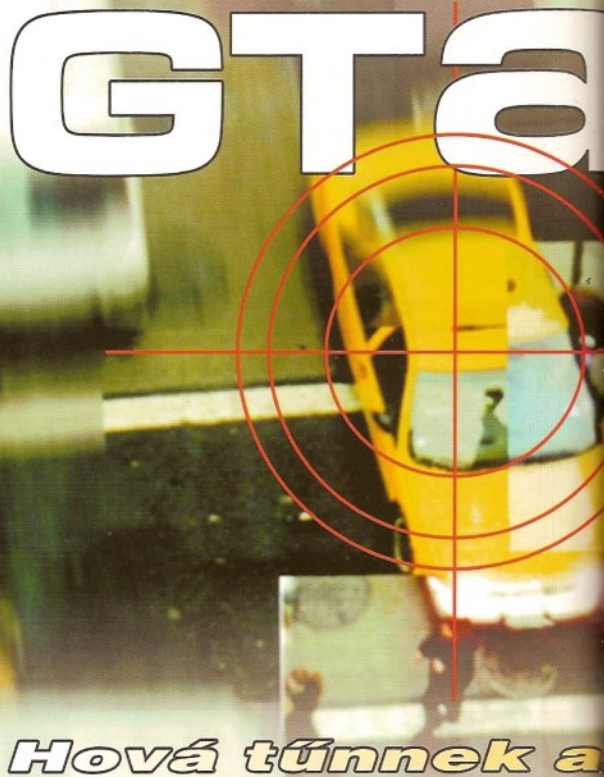
A Grand Theft Auto nem véletlenül lett olyan sokak kedvence: életszerűen kidolgozott városok, életszerű "munkákkal" adták a játék sava-borsát. Ami a folytatást illeti, természetesen meg is őrizték az előd eme pozitív vonásait. Egy képzeltbeli amerikai nagyváros három nagyobb kerü-



Személyvonat indul az első vágányról. Velem együtt. (Tényleg, tulajdonképpen a vonat az egyetlen jármű a játékban, amit nem loptam el)

ben, bankrablásokban meg egyéb törvénybe ütköző akciókban vehetünk részt. Így egyre több pénzhez juthatunk, a jó munkánk eredményeként pedig végül újabb kerületek kizsákmányolásába foghatunk.

Most pedig lássuk a változásokat! A terep kidolgozásán rengeteget javítottak. Pofásabbak a háztömbök, s több látványeffektus tarkítja az utcákat – például a közlekedési lámpák színes fénnel világítják be az aszfaltot. A jóval kimunkáltabb grafika ellenére azonban mégsem a "poligonok halmozása" az, ami jóval nagyobb művelti sebességet kíván a processzorunktól, hanem az utcákat benépesítő, nagyságrendileg mozgalmasabb élet. Ezúttal valóban "életről" van szó (na persze van azért halálról is), hiszen az utcákon sé-



## Hová tűnnek a

buszra, stb. (A tömegközlekedési eszközök egyébként hősünk is igénybe veheti.) Mint a való életben: hangyák módjára nyüzsögnek a járókelők, ha azonban balhé van, egy szempillantás alatt kiürülnek az utcák.

lálkozóhely. Itt kell megjegyeznem: a tállálkozóhelyeknél néha a dudával kell jelezniük a megérkezésünek.

## A ZSARUK

Számomra legnagyobb örömet okozó pozitívuma a rendőrök intelligenciája volt. Amikor az első réssel játszottam nagyon idegesített és igen nagy hülyeségnek találtam, hogy a rendőröket csak úgy lehetett átjezteni, ha átfestetük a járgányt. Hiába menekültem egy kies zugba, s onnan hiába emeltem el egy teljesen "tiszt" kocsi, a fakabátok csak nem tágtítottak. Most azonban minden úgy zajlik, ahogy az elvárható: csupán el kell tűnni a szemük elől, s

## A SZERVEZETT BŰNÖZÉS

Márpedig balhé vannak szép számmal, ugyanis a készítők gondoskodtak róla, hogy még a közreműködésünk nélkül is legyenek események. Gyakran láthatunk "kollégákat" munka közben, amint kipenderítenek egy autót a kocsijából, avagy olyan gengszterekből sincs hiánya, akik csak úgy passzióból lövöldöznek a járókelőkre. Gyökeres változást jelent a

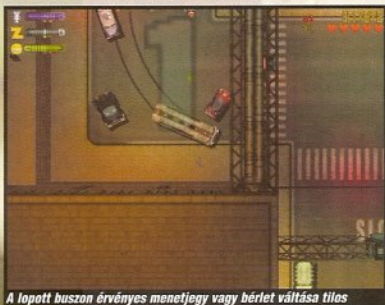


egy új kocsival máris ártatlan "báránkává" változunk. A festés trükköt mindjárt most is bevetjük, de csak akkor érdemes pénzt pazarolni rá, ha már túlságosan sokan vannak a nyomunkban, és nincs idő trükközni. A rendőrök ébersége is figyelemre méltó. Míg az előző részben jóformán csak épphogy a rendőrököt nem lehetett észrevétlenül lopni, most már azért is üldözöbe vesznek minket, ha csak nekikoccunk egy kincstári autónak. Nagyon jópofa, amikor bekeményítenek a zsaruk: négyes körözési fokozatnál (amikor már kordókat vonnak), fургonnal érkezik az erősítés. Golyóálló mellényes SWAT kommandósok rotnak ránk, ha pedig netán ők sem bírnak velünk, jönnek az FBI ügynökök.

A rendőrök éberségével mondjuk némiképpen el-

## GYALOGTŰRA

A játékban ezúttal nem kizárólag az autózás van a hangsúly, amit már az is jelez, hogy gyalog ugrani is tudunk. Képzeld el, amint például sikátorokban keresztül rohanunk a rendőrök elől, felkaptunk egy háztetőre, majd a tetőről leugorva nyerünk egérutat. Gyalog legalább olyan szórakoztató a játék, ugyanis rengeteg kézfegyvert találhatunk – géppisztolyt, hangtompított fegyvert, rakétavetőt, lángszórót, stb. A gyaloglás azért is lényeges, mert a tömegben elvegyülve (a háztömbök közti utakon átvágyva) könnyedén le tudjuk rázni a zsarukat.



A lopott buszon érvényes menetjegy vagy bérlet váltása tilos

Újabb érv a "lábusz" használata mellett, hogy a szűk sikátorokban különféle bónusz tárgyakkal bújhatnak meg. Van például láthatatlanság, gyorsabb töltés, nagyobb tüzerő, na és persze a régi ismerős: a Kill Frenzy. Ha netán valaki kihagyta volna az első részt: ez a bónusz annyit tesz, hogy adott időn belül meghatározott számú járókelőt kell lemészárolnunk. Eme "dicső hőstetthez" különböző eszközöket kaphatunk: mondjuk géppisztolyt, Molotov-koktélt vagy netán lángszórót. De olyan is előfordul, hogy Kill Frenzy bónuszt rejt egy parkoló tüzoltó kocsi vagy egy elhagyott tank – ilyenkor értelemszerűen gázolással kell célt

érni. Páncélos ugyan már a korábbi részben is volt, azonban most sokkal mulatságosabb, hogy a roncsokon is át lehet hajtani vele.



Ez egy nagyon vidám bónuszmenet: ha jól látom, 38 másodperc alatt még 13 gyalogost kell a tüzoltóval elgázolnom. Ez mondjuk igen szerencsétlen szám. Mármint a gyalogosokra nézve

## MINÉL BETEGESEBB, ANNÁL JOBB

A pénz szerzését jelentősen megkönnyítették a játék alkotói – e tekintetben őszintén szólva az elődben volt mit kifogásolni. Ha elfogytak a megbízások (mert mondjuk elfuseráltuk őket), nagyon lassan gyűlt össze a továbblépéshez szükséges összeg – csakis a lopott kocsik eladására támaszkodhattunk. A GTA2-ben azonban ezt a csorbát is kiküszöbölték. A hagyományos "üzleteken" túl a program mindennemű eszelős büntetést pénzzel jutalmaz – legyen az gyalogosok halomra gázolása, vagy kocsik robbantgatása. (Pfüj, micsoda erkölcsi fertő!) Pénzre nagy szükségünk van, mert több helyen is kénytelenek vagyunk költekezni, és mindenhol borsosak az árak. Az autótényező műhelyek (Max Paynt) szomszédságában találhatunk még fegyverüzleteket (Smith&Hestons), ahol magára az alvázra szerelhetünk géppuskát, terrorista shopokat (Red Army Surplus), ahol a kocsiba szerelhetünk bombát, és végül olajboltokat (Hell Oil), melyekben afféle James Bondos olajfolt generáló szerkezetet vásárolhatunk.

Végül, de cseppet sem utolsó sorban: a bűnös csánatért is fizetni kell. Mert ha ne adj' isten véltünk is a tízparancsolat egyes passzusai ellen, hát 50.000\$ leszurkolása fejében meggyónhatunk egy papnak. Mielőtt valaki azt hinné, hogy ez csak egy rossz tréfa, elárulom, hogy a templom meglátogatása egyenlő az állásmentéssel.

## HÁT ANNYIRA SZŐRNYŰ EZ?

Mit is mondanék befe-

jezőként? Nagy marhaság ez itten kérem, de remek szórakozás. Távol álljon tőlem, hogy bárkinek is meg akarám méltelyezni a lelkét, de ezt a játékot sze-

rintem mindenkinek ki kell próbálnia. A rengeteg apró részletet képtelenség leírni, amitől az egész olyan igazi nagyvárosi ganxta hangulatban zajlik. Különböző zenék szólnak például az autórádiók csatornáin, amiket még ostoba reklámok is kísérek – mindegyik gangnek külön rádióállomása van. A legpoénosabb pedig az, hogy még egy küldetés is kapcsolódik ehhez: egy izben a megbízónknak nem tetszik az egyik adó műsora, mire a levegőbe repítettünk az átjátszóállomást. Szóval van ötlet az anyagban. Az olyan élethű adalekokról még nem is szóltam, mint hogy egyes autókban megszólal a riasztója, vagy hogy sétálgatva az utcán egyszer csak arra ébredhetünk rá, hogy kizsebeltek minket. Igaz, a mindennapi élet kicsit túldrámatiszál (mondhatni morbid) formában elevenedik meg a játékban, de hát a fekete humor nem a játékfejlesztők találmánya, és nem is annyira borzasztó, mint amennyire egyesek állítják.

V.Z.

## GTA 2

FEJLESZTŐ: DMA

KIADÓ: Take 2

WEBSITE: www.gta2.com

MEGJELENÉS: megelelt

## Ketűre

Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya

Ajánlott: P-III 300, 64MB RAM

3D-gyorsító: 3Dfx, D3D

Multiplayer: modem, soros, LAN, Internet

## Küicsin/belbecs

Látványosság

Játszhatóság

Szavathosság

Zene b o n a

## Summa summarum

Enyhén morbid, ám igen mókás

kirándulás a nagyvárosi élet surjébe

## végítélet

90%

Képzeli magunk elé a következő párbeszédet:

- Kéne egy sofőr!
- Nem gond.
- Na és megbízható az illető?
- Hát persze. Kezeskedem érte.

Azt hiszem, elég ez a pár mondat, s mindenkinek ugyanaz a kép "ugrik be": megrögzött bünökök a nagy fogáshoz készülődnek. Mi tagadás: elég sztereotip helyzet, a '70-es, '80-as években készült – immár klasszikusnak számító – amerikai krimik tucatjaiban hallható hasonló duma. Krimikben, amelyekben bankrablók és a maffiózók a főszereplők, s amelyekben kivétel nélkül megtalálható egy bizonyos kulcsfontosságú jelenet: az autós üldözés. Nos, hogy a lényegre térjék: az ilyen krimik kedvelői valószínűleg már régóta vártak egy olyan játékra, mint a Driver. A GT legújabb játékaiban ugyanis azt a bizonyos "megbízható sofőr" kell alakítanunk.

Jómagam nagy rajongója voltam az Interstate '76-nak, úgyhogy számomra különleges öröm, hogy végre egy újabb játékban eleveendőtt meg a '70-es évek életstílusa – amúgy ezzel nyilván nem vagyok egyedül. Főként a korabeli autókát csipem na-

élethűségéről nem tudok nyilatkozni, mindenesetre grafikaiag igencsak versenyképes a játék a másik nagyvárosi öröklettel, a Midtown Madness-sel. Itt sem csupán "sablontházak" követik egymást, hanem az utcák nagyon is jellegzetesek. Például New York felhőkarcolói, vagy L.A. neonfényektől áradó utcáit mindenki felismeri, hiszen ezerszer látta már filmekben. A városok kidolgozásához plusz még hozzártóznak a postaládák, a közlekedési táblák, és megannyi apró tereptárgy, ami az utcán fellelhető – nem szóva az időjárásról, ami persze az utvízszonyokra is kihatással van.

A városokkal újonnan ismerkedőknek találták ki a "kocsikázás" menüpontot: ezzel mindenütt szétnehezítünk. Persze nem követelmény az utca nevek megtanulása, hiszen a küldetéseknél a radaron mindig látható, merre van az aktuális célpont, to-



A Carmageddon-rajongók nagy szomorúságára a kávézó itt túl fürgék

jesen össze nem török a járgányukat (vagy a sajátjukat), ami pedig – lévén, hogy ebből a szempontból is elég élethű a játék – nem tart sokáig. Elképesztően agresszív a zsaruk. Pofátlanul lökdösődnek hátulról, avagy szemrebbenés nélkül szemtől-szembe hajtanak velünk – és nem rántják félre a kormányt. Hajtanak "ezerrel", mit sem ér-

## GENGSZTEREK SOFŐRJE



# DRIVER

gyon. Modern, áramvonalas, csillogó-villogó gépcsodák helyett, hamisítatlan amerikai cirkálókat népesítik be az utakat – ilyen játék kell nekem! Az volt aztán a formatervezés! Ráadásul nem csak az autók formája nagyon baba, hanem az is, ahogy bennük rejlik a motor. A Driverben halálpontosan vannak modellezve az autókát érő fizikai hatások: a terjedelmes kasznijócskán beleng, a gyors kanyaroknál az autó fara könnyen kifordul (mely így ellenkormányzást igényel), és még sorolhatnám tovább. Már csak az öncélú kocsikázás is nagyon király – de persze ez még korántsem minden.

### AZ ALAPVETŐ KÖVETELMÉNY

Egy "megbízható sofőrnek" (azon kívül, hogy jól vezet) ugyebár ismernie kell a várost, és pontosnak kell lennie! Először vegyük ezeket sorjában. Aki esetleg járt már Miami-ban, San Franciscóban, Los Angelesben, vagy New Yorkban, mindenképpen előnyben van, ugyanis a játékban ezeket a nagyvárosokat reprodukálták. Én mondjuk még egyszer sem kelttem át az óceánra, úgyhogy a városok

várbá – hogy ne menjünk be esetleges zsákutcákba – a pause menüből bármikor lehívható a teljes várostérkép is.

Az utcák persze akkor igazán életszerűek, ha forgalmasak is. Hát kérem: a Driver e tekintetben pártatlan. Nem csak hogy rengeteg kocsit és járókelőt meg a saját dolgára (ilyen már volt a Midtown Madnessben is), de ezek még be is tartják a közlekedési szabályokat – az autók még indexelnek is. A szabályokat amúgy nekünk sem árt betartanunk. Ha átlépjük a megengedett sebességhatárt, vagy átmegyünk a pirosra, máris számíthatunk rá, hogy üldözöbe vesz minket egy rendőr. Ha azonban jófiúk vagyunk, a járőrök még azt sem veszik zokon, ha megelőzzük őket. Szabálytalankodni ugyan lehet, csak arra kell vigyázni, nehogy a közelben furikázzon egy közeg. A muszáj persze nagy úr – nem mindig van időnk óvatosságnak lenni. Mert hát a "megbízható sofőr" második nagy erőnye a pontosság. A bankrablók ugyebár igencsak rossznéven vennék, ha egy piros lámpa miatt véletlenül nem várná őket senki a pénztárcázt elölt...

### A TÖRVÉNYTŐL SÚTVÁ

A törvény tehát – előbb vagy utóbb, de – megpróbál lesújtani hősünkre, s innentől kezd felforrósodni a hangulat. Először csak egyetlen piros-kék villogó akaszodik ránk, de amint a menekülés hevében felszaladunk a járdára vagy nekicsapódunk egy-egy civil járműnek, úgy azonnal jön az erősítés. Egyre több kihágással halmozva a bűneinket egyre vadabban jönnek utánunk üldözőink, s idővel útlezársarok is eszközölnek. Addig nem hagyunk nyugodni minket, míg tel-



Fő a lélektelenül! Tele a kocsik gengszterekkel, ömlik a füst a motorházból – de ha a KRESZ-t betartjuk, a zsaruk ügyet sem vetnek ránk



Ez egy igen mókás küldetés: nemcsak a rendőrök zargatnak, hanem egy konkurens banda is rámszótt. Mint látható, kevés sikerrel

### A BEÉPÜLÉS

Az egészen pedig az a vicc, hogy zsaru zsarut üldöz. Tanner, a főhős ugyanis csak látszólag olyan megbízható fickó: valójában egy new yorki zsaru. Mivel különleges szervezkedés hírik az alvilág berkein belül, főnökétől azt a megbízást kapja, hogy utazzon Miami-ba, és ott próbáljon meg kapcsolatot létni egy bizonyos Rufus nevű alakkal.



Gondolom a képből nyilvánvaló mindenkinek, hogy az utóbbi időben sikerült meglovasítanom egy rendőrautót is

Miamiban azzal kezdjük a munkát, hogy valahogy a "jó hírnöket" kell megalapoznunk. Bevezetéséknél apró-cseprő sofóri mellet kell elvégeznünk...

A választható játékmódok közül az "Undercover" kiváltságosával indulhatjuk a karrierünket. (A főmenüt egyébként elég nehéz észrevenni, ugyanis az opciók panel a játék logójának tünik.) Mielőtt azonban elindulnánk szerencsét próbálni, néhány változtatást nem árt kieszakóználni az irányításon. Nagyon úgy tünik, hogy (kétf)balkezeseknek konfigurálást a billentyűzetet – az alapokiosztal teljesen játszhatatlan az egész.

A karrierünk kezdetén legelőször is demonstrálnunk kell a tudásunkat, azaz vizsgáznunk egy parkolóházban. Ironikus módon ez az első feladat az egyik legnehezebb: rövid idő alatt be kell mutatnunk a gép által elvárt a manővereket, amiket már megcsináltunk, azokat áthúzza a gép. A kilövést (a kerekék kipörgetéséhez külön van egy billentyű), a kéziféket, a szalomat, a 180 és a 360 fokos megpördülést, a hátramenetből 180 fokot, a gyorsulást és végül a féket kell tesztelnünk, továbbá egy kört os kell mennünk. A felsoroltak közül csupán a szalomhoz fűznék magyarázatot: az oszlopok között oda és vissza (!) is kell szalomozni, mint ahogy azt a gyakorlásnál meg is nézhetjük.

A bemutató után meghítt otthonunkba kerülünk, ahová telefonon fognak bejutni a megbízások. A szobánk voltaképpen egy almenü: az üzenetrögzítőnkel fogjuk a küldetéseket indítani, a tévénel pedig állást menthetünk. Az egyes városokban összesen három-négy megbízást kapunk. Néha egyszerre többen is hívják hősnöket: olyankor szaktálmái vagyunk kénytelenek. Igaz, a hívások közül megcsiki, hogy csak új autót ajánlanak fel, néhánykor pedig csak téves a kapcsolás: a pizza rendelésnek nyilván nem tudunk eleget tenni, a kínai hablatyolást pedig felesleges is végighalgtatni.

### A MELÓ

A küldetések sokféleképpen lehetnek. Többnyire persze személyeket, vagy eszközöket kell elszállítani valahova időre, de vannak speciális feladatok is. Az egyik legpoánosabb például, amikor ál-taxisofót alakítunk, és a képzelt utast halálra kell rémitenünk. A "fönökök" is speciális bánásmódot igényelnek: az ő kocsjukat általában üldözni, és leszorítani kell.

A legtöbb küldetésnél az persze gondot jelent, ha követnek minket. A zsarukat nem kis fáradság lértázn: mint már említettem, nagyon ránk ragadnak, és csak akkor tágtának, ha már jó ideje kikerülünk a látómezőjükből. Hogy meddig látnak minket, azt pontosan követhetjük a radaron. Ameddig pirosan villog a radar, addig folyamatosan CB-zgetnek a zsaruk, s tájékoztatják egymást a haladási irányunkról.

Hamar rájöhetünk, hogy a játékban nem a "mindent bele" stílus a nyerő. Ha nem szorít minket az idő, nem érdemes szabálytalankodni. Ha ugyanis a két "bűnkijelző" már mutat egy értéket, az onnantól már csak feljebb mehet. Márpedig ameddig nincs semmi a rovácsunkon, addig a rendőrök kevésbé figyelmesek!

A küldetések sokszor "folytatásos" szisztéma alapján zajlanak (pl. miután felvettünk valakit,

utána tovább kell vinni), ezért egyáltalán nem mindegy, hogy az adott szakaszt milyen kijelzőkkel végezzük. Ha összeröjjük az autót, a program van annyira "kegyes", hogy csak a legutóbbi eseményeket kell újrajtszani, de annyira már nem kedves, hogy a sérüléseinket vagy a körözési szintünket lenullázná! Ez ugyan teljesen logikus, de mégsem árt, ha előre szólók. Például ha már az elején tropára törjük az autót, inkább érdemes egy újrakészést nyomni, mintsem később a következő pályaerdést egy totálkáros koccsal indítsunk.



Leendő utasunk jelenleg tujázik, de a következő megállóban már beszélken az anyósülésre

### EGYÉB MÓDOZATOK

A "kaland" üzemmódon kívül gyakorolhatunk egy külön tréning móddal is (a parkolóházban és egy sivatagi szalom-pályán), és küldetéseket is kérhetünk a főmenüből közvetlenül. A Driving Games opcióval a már említett üldözés, illetve zsaruzar勒斯 típusú feladatokon kívül van verseny ellenorzési pontokon keresztüli, nyomkövetés verseny (fix idő alatt mennyi bóját tudunk feldönteni), türelés mód feldühödött zsarukkal, teljesen hagyományos autóverseny egy sivatagi verseny pályán, és végül tombolás, ahol minél több kár okozása a cél. Ez utóbbi az egyetlen mód, ahol még a fizika törvényein is változtatnak: a civil autókak holmi lufiként elsodorkjuk. A Driving Games-nél szabadon választhatjuk meg a helyszínt – igaz, L.A., és New York csak akkor választható, ha már "melőzünk" ott.

A játék minden menet után felkínálja a lehetőséget a visszajátszása: ez persze el is várható. Ami azonban új és meglepő: a visszajátszást testközeliben megvághatjuk. Kiváltsáthatjuk, hol, milyen kameraállást akarunk: fixet avagy kocsi követőt, ha ez utóbbit, akkor az üldözöt vagy az üldözöttet kövess, stb. Hogy az opció elnevezése is sugallja: mintegy filmrendezőnek képzelhetjük magunkat.

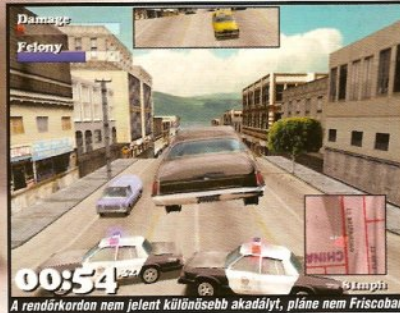
### MINDEN JÓ HA A VÉGE ROSSZ IS

Persze rendezés nélkül is nagyon filmszerű az egész. Elindulok, az első kanyarban rögön letérek egy dísztrácsra, aztán a keresztelődésnél váratlanul megindul a keresztforgalom, mire a fémbe taposok – az utasom beveri a fejét és hőzöng. Alighogy kibosszankodta magát, ismét idegeskedik: csak ezúttal azért, hogy mikor rázom már le a zsarukat. Szóval ez nem csupán egy zúzó versenyjáték. Ha a Midtown Madnesset kereszteljük az Interstate 76-tal, akkor kapjuk meg a Drivert.

Nagyon hangulatos játék, nagyon jó móka. Csak a vége ne lenne olyan nehéz! Nem tudom, ki volt az a kapitális barom, aki a küldetések legvégét tervezte, mindenesetre sikerült elérnie azt, amit amúgy kizártnak tartottam: elvenni a játéktól a kedvem. Anélkül, hogy felöném a sztori végét, elmondanám, nagyjából mi a helyzet. Egy elnöki li-muzinnal furikázunk New York Cityben, szakadó hóesésben: tehát egy lomha, nehézkesen forduló járgányral vagyunk és eléggé sükos az útfelet. El kézzárosban hemzsegnek a zsaruk, akik ráad-

sul teljes riadóéjszákban vannak. Ez ugyebár annyit tesz, hogy a látóterük szélesebb, s ha észrevesznek minket, azonnal a nyomunkban lesznek. A feladat ezek után pedig "mindössze" annyit, hogy valahogy átjussunk a város... Meg lehet próbálni az egyes utat, azaz végigszárgatni az 5. sugárút, ám a kordonoknak és az eszelős zsaruk köszönhetően jó, ha a táv feléig eljutunk. A másik megoldás: valahogy észrevétlenül maradni. Ez utóbbi azonban még nagyobb képtelenség. Annyi járőrökös van, hogy előbb vagy utóbb valamelyiknek belekerülünk a látságarába. Plusz itt kell megjegyezmem a játék egy kis csalását: a zsaruk áttátnak a háztömbökön is! Némi ügyeskedéssel, és egy nagy kalap szerencsével persze nyilván át lehet jutni, de egyelőre én ott tartok, hogy úgy másfél órai próbálkozás után feladtam. Igaz, biztos vagyok benne, hogy még újra fogom próbálni...

V.Z.



A rendőrkardon nem jelent különösebb akadályt, pláne nem Friscoiban

### Driver

FEJLESZTO: Reflections  
KIADÓ: GT Interactive  
WEBSITE: www.gtgames.com

MEGJELENÉS: megjelent

### Ketjere

Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya  
Ajánlott: P266, 64MB RAM  
3D-gyorsító: 3Dfx, D3D  
Multiplayer: -

### Külcsm/belbecs

Látványosság  
Játszhatóság  
Szavatósság  
Zenebona

### Summa summarum

A játék, amire a klasszikus autos üldözések komálosai öjregóta vártak

végítélet

93%

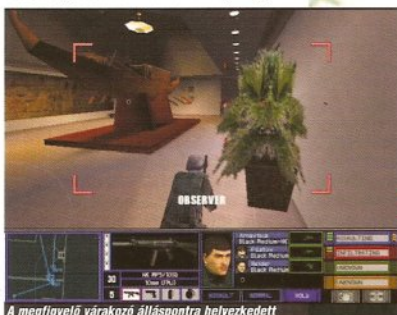
2001-et írunk. A hidegháborúnak több, mint 10 éve vége, de a két nagyhatalom közti feszültség helyébe kisebb helyi összecsapások lépnek. Ezek mögött legtöbb esetben a terrorizmus áll, mely sosem volt még ilyen hatékony – a terrorista csoportok a média segítségével pillanatok alatt több millió ember figyelmét hívhathatják fel tetteikre, összekötéseik révén pedig a legmodernebb fegyverek birtokába jutnak. Nem véletlen, hogy megjelentek az anti-terrorista csoportok, melyek hírszerzése behálózta az egész világot, és titkos különítménye pár órán belül a világ bármely pontjára eljuthat. Ezekben a különítményekben kizárólag elit katonák vannak, a legmodernebb felszerelésekkel, fegyverekkel felszerelve. Ilyen csoport a Rainbow Six is.

A Rainbow Six név hallatán sokan felkaphatták a fejüket: jó egy éve találkozhattak már egy ilyen nevű játékkal, és teljesen igazuk van. Tom Clancy nevével fémjelzett akció-stratégiai játék tavaly jelent meg. Az FPS-rajongók meglepetésére az a játék nem arról szól, hogy

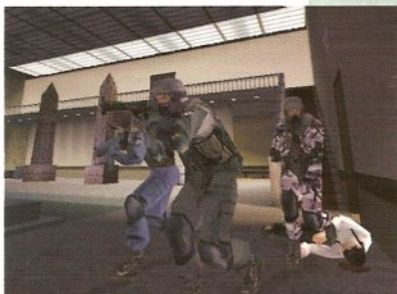
sek jelentek meg. Akiben kétes érzések támadnának az "új küldetések" hallatán – ismervén a kb. fél éve megjelent Eagle Watch kiegészítőt a Rainbow Sixhez, azokat megnyugtatom: a játékban 18 egyjátékos küldetés kapott helyet, egy csokor multiplayer pálya és ha ez még nem elég, ott van a Rogue Spear küldetés és térkép-editor, ahol kedvére tervezhet az ember. (Az Eagle Watch összesen 5 új pályát tartalmazott, ami kb. egy délutánig tartott – nem véletlenül orroltak meg a Red Stormra egy ilyen, ráadásul nem ingyenes kiegészítő miatt.) Félreértés azonban ne essék: a Rogue Spear önálló játék.

megfelelő hangkártya kell, de ez azért manapság már nem megy ritkaság számba. Grafika terén a környezeti hatások fogtak meg leginkább: a koszovói városi pályán olyan élethűen esik az eső, hogy teljesen elolvadtam tőle (elsőre le is szedték az egész csapatot). Vannak még ilyen apróságok: hidegben látszik a lehelet, a havas pályán a hóesés, stb. A legszembetűnőbb változás azonban a katonák mozgása. Ez nem véletlen, hisz 400 új mozgásfázist "vettek fel" és illesztettek be a programba a készítők. Ez hihetetlen élethűséget kölcsönöz a játéknak, olykor akár azt hihetjük, felvettél látunk. Nem véletlen, hogy a játék

nagy kommandósoknak ajánlom, mert itt pillanatok alatt leterítenek, és a túsok életének is hamar véget vetnek, ha észreveszik ténykedésünket. Ha kiválasztottuk szintünket, jöhet az eligazítás, ahol sok mindent hallhatunk, többet is annál, amit egy katonának tudnia kell. Elmondják a jelenlegi krízis okát, ismertetik a garázdálkodó terrorista banda történetét, ideológiáját, vélhető céljait. Ha más véleményre is kíváncsiak vagyunk, érdemes végighallgatni a katonai tanácsadókat, valamint aki el akar mélyedni a hadjárat hátterében, az böngezzze át a hírszerzés aktáit, ahol sok mindenre fény derülhet még. Miután teletöltötték a fejünket, kö-

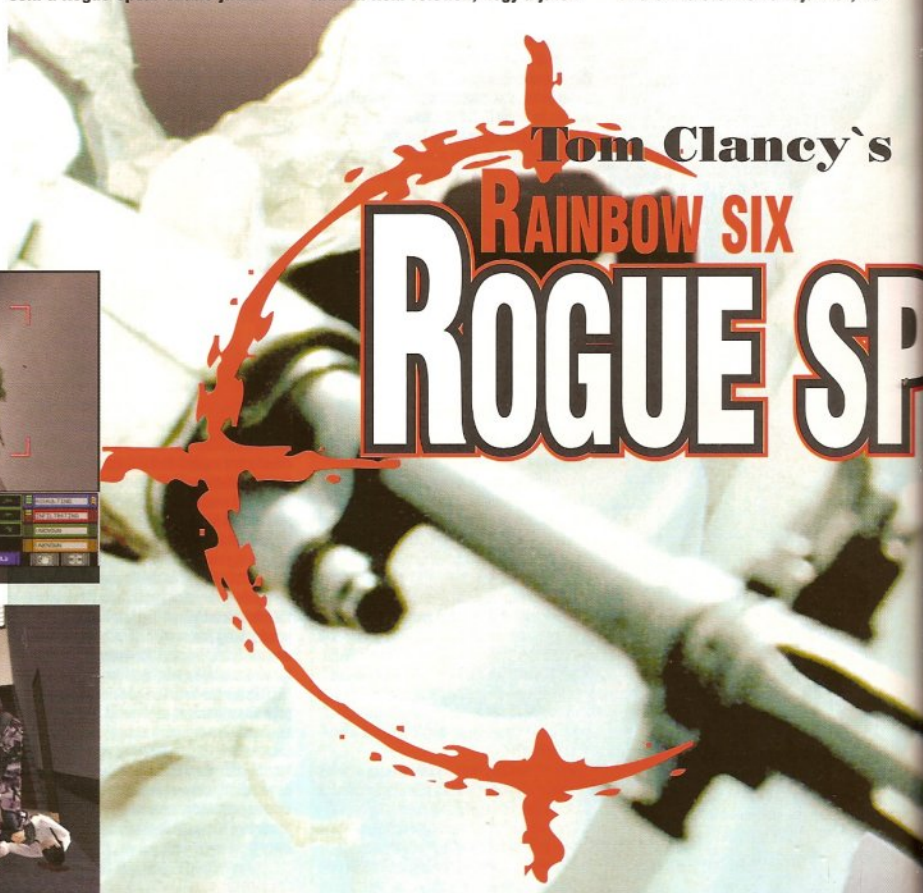


A megfigyelő várakozó álláspontra helyezkedett



Szép volt, fiúk! Tapossátok meg azt a terroristát, aztán gyertek!

ellövök néhány ezer löszert, kötszercsomagokkal helyben gyógyítom magam és kiírtom azt a pár száz ellenfelet, aki velem szembe jön. A Rainbow Six sokkal életszerűbb, többek között játék közben nem jutunk löszerekhez, azonnal gyógyító kötszerhez, csak a nálunk lévő néhány tárra és figyelőnkre támaszkodhatunk. Általában egy lövés elegendő ahhoz, hogy csekélységünk vagy az ellenfél kimúljon. Tulajdonképp a tavaly megjelent játéktól nem tér el sokban a Rogue Spear – a játék felépítése a régi maradt, de új fegyverek, küldeté-



## TERRORISTA ANTI VISSZ

### SZEMBETŰNŐ VÁLTOZÁSOK

Sőt, a fülünkkel is tapasztalhatunk változást, mivel ezen a téren a Rogue Spear szorgosan követte a trendet: 3D-s, környezetfüggő hangok fogadnak a játékban. Előbbi nem egy haszontalan dolog, hisz sokszor a fülünkkel kell tájékozódunk, s ebben nagy segítség, ha pontosan tudjuk, honnan jönnek a hangok. Ehhez mondjuk négy hangszóró és a

introja is a saját grafikus motor felhasználásával készült – ráadásul ilyen jeleneteket előben megrendezni nagy feladat lett volna. A játék grafikus motorja egyébiránt nem sokat változott, talán a sok részletes textúra nyújt szebb látványt a Rainbow Sixnél.

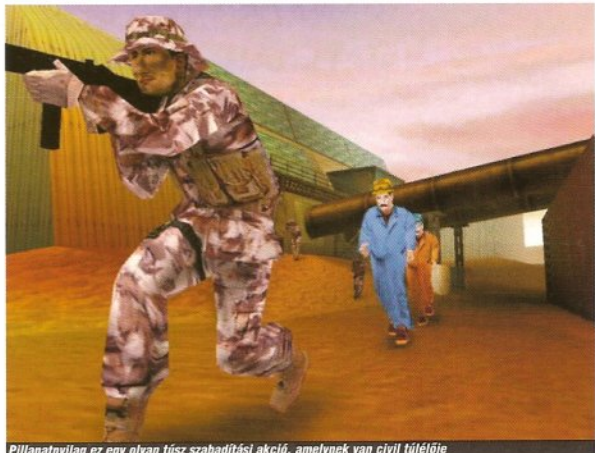
Ha egyjátékos módban játszunk, hadjáratot kell indítanunk. Ekkor kiválasztjuk, milyen szinten akarunk játszani (kezdő, veterán vagy elit). Utóbbit csak erős idegzetűeknek és

vetkezhet az érdemi munka – a csapat összeállítására és felfegyverzésre. Ha nem bízunk a számítógépre, hogy összeválogassa a csapatunkat, akkor figyeljünk oda, hogy milyen feladatok várnak ránk, és ennek jegyében szedjük össze emberinket. Természetesen a behatólók alkotják általában a csapat magját, de speciális feladatokhoz igénybe kell venni mesterlövészeket, felderítőket, robbantás-szakértőket vagy műszerészeket. Ezt kö-

veti a katonák felöltöztetése – a ruházat jelentősen bővül a R6 óta, van pl. téli viselet, sivatagi, erdei, utcai, éjszakai – összesen 12 féle, mindegyikből könnyű-közepes és nehéz kivétel. Ezután következik az a rész, ahol a fegyverszakértők sokat fognak időzni, mert mintegy húsz féle fegyver közül lehet válogatni. Megtalálhatóak a HK MP5 különféle típusai, mesterlövész fegyverek, gépkarabélyok és természetesen pisztolyok is. A fegyverekről részletes leírást ad a program és

letet bombák hatástalanításához, betörőkészletet mechanikus és elektronikus zárhoz, valamint egy "hacker" csomagot is, poloskák telepítéséhez vagy védelmi rendszerek lekapszolásához.

Ezt követi az útvonalterv elkészítése, ahol akár órákat is eltölthet egy stratégia. A csapatot maximum négy alegységre lehet bontani, és ezeknek külön utat lehet tervezni. Tekintve, hogy a játék alatt egyszerűen csak egy alegység bőrébe bújhatunk, itt hangolhatjuk össze a teljes csapat működését. Egy alegység útvonalán töréspontok vannak, és ehhez indítókódokat rendelhetünk. Ez azt jelenti, hogy az egység addig nem mozdul a törésponttól, amíg nem adjuk ki a kódot. Az egységeknek ezen túl további parancsok adhatók (ezek is indítókódhoz rendelhetők), mint pl. támadás, beszívárgás, felderítés, villanógránát használ-



Pillanatilag ez egy olyan túszerhadítási akció, amelynek van civil túlélője



Aludj el szépen, kis Balázs!

# EAR



A mesterlövész most is sokak kedvenc figurája lesz

a kézikönyv. Övünkön további két felszerelést is vihetünk magunkkal – pl. villanógránátot, mely néhány másodpercre elvakítja a terroristákat, és így pontatlannabbul tüzelnek. Vihetünk kizigránátot

lat, repeszhasználat, behatolás, orvlövészet – ezek használatáról pontos leírás ad a (szerencsére magyar) kézikönyv. Aki nem kíván útvonaltervezésbe bonyolódni, azok használhatják a program által felkínált tervet is.

## AZ IGAZI MÓKA: MULTIPLAYER

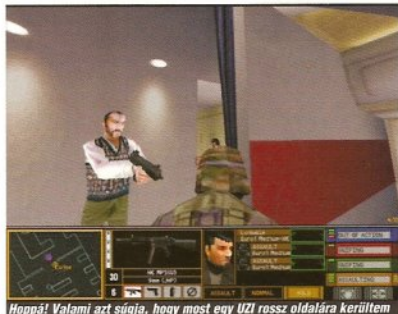
Ha valaki legyűrte a 18 küldetést, és valami újra, változatosra vágyik, az mindent megkap a multiplayeres részből. Játékosok rá lenni a multiplayer.com-on és a MSN Gaming Zone-on mindig lehet, ha nincs előre megbeszölt játék. (A multiplayer mód kizárólag TCP/IP kapcsolatnál használható.) Ha megvan a csapat, jöhet a játéktípus kiválasztása: két fő csoportba lehet osztani a hálójátékot, a kooperatív és egymás elleni módba. Ha egymás ellen játszunk, természetesen választható a Rogue Spear saját kis Deathmatch-je, a "Túlélés". Játshat két csapat egymás ellen, kétféleképpen is: vagy egy helyről indul

el a csapat, vagy eleve szétszórtan helyezkednek el a csapattagok a pályán. További remek szórakozást nyújt a terroristavadászat, ahol a két csapat azon versenyez, ki tud több terroristát leteríteni (szintén két fajtája van – bázisról indul a csapat, vagy szétszórtan). Az előbbinek kifinomultabb formája a tábornokvadászat, ahol az ellenséges csapat tábornokának leterítése a cél (és természetesen saját tábornokunk védelme). Aki szeretik próbára tenni idegeiket is, azok szeretni fogják a "save your base" módot: ilyenkor egy bombát kell hatástalanítani, melyet a bázisunkra drótoztak – izgalmas pillanatok, hisz egyszerre feladat az ellenfél távoztatása a saját bázisától és a mi bázisunk időben történő elérése. A túszerhadítás további izgalmas tartogat, ilyenkor mindkét csapatnak van egy-

kooperatív módban maximum nyolcan szállhatnak szembe a terroristákkal, ha nincs ki a csapatlétszám, kedvünk szerint számítógép-vezérelt katonákat is választhatunk. Ezek a küldetések az egyjátékos módból ismert pályákon játszódnak. Játék közben szöveges üzeneteket küldhetünk egymásnak, üzenetet előre beállíthatunk és letárolhatunk, hogy gyorsan tudjunk reagálni. Ezen kívül kézzel leírhatjuk üzeneteket társainknak. Sajnos hangos üzeneteket mikrofonnal nem küldhetünk a játékban – pedig meglepene a hangulata.

Hmm. Aki szerette a Rainbow Six-et, az szeretni fogja ezt is. Aki az eddigi FPS-ekhez szokott, annak fura lesz ez az aránylag lassú és kevés akció tartalmazó játékmenet, de ha ráéreznek az izére, izgalmas óráknak nézhetnek elébe. A multiplayer rész szerintem mindenkinek bejön, akinek az sem, az ne erőltesse a Rogue Spear. Szerintem sok rajongója lesz, márcsak azért is, mert a program hazai disztribútora magyar kézikönyvvel dobja piacra a játékot.

Gáspár



Hoppá! Valami azt súgja, hogy most egy UZI rossz oldalára kerültem

egy túsza, és az a cél, hogy mindkét túsza az egyik csapat bázisára kerüljön. Utolsó egymás elleni móka az ostrom, ekkor az ellenséges csapat védelmi vonala mögé kell kerülni (vagy csak az egyik csapatnak van bázisa, vagy mindkettőnek). Ha egymás ellen játszunk, feltűnik egy sor új felszerelés is a játékban, mind egyik a szívveréshez kapcsolódik. Van mobil és telepíthető szívveréssel zavaró, szívverés-jeladó, telepített szívverés érzékelő és némi C-4-es robbanóanyag is. Ezek kicsit bezavarnak, ha valaki szívverés érzékelővel próbál az ellenségre találni (A C-4-es máskor is bezavar).

**Rogue Spear**  
FEJLESZTŐ: Red Storm  
KIADÓ: Take 2 Interactive  
WEBSITE: www.redstorm.com  
MEGJELENÉS: megjelent

**Ketjere**  
Minimum: P233MMX, 32MB RAM  
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM  
3D-gyorsító: D3D  
Multiplayer: LAN, Internet

**Külsőin/belbecs**

Látványosság	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Játékoság	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Szavattosság	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Zenebona	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

**Summa summarum**  
Igen kellően sikerült átmenet a kommandós/taktikai játékok és az FPS-ek között

**végítélet**

# 87%

KARÁCSONYKOR IS KERESSE A H&H '92 KFT  
JÁTÉKAIT A LEGJOBB PC-S BOLTOKBAN!



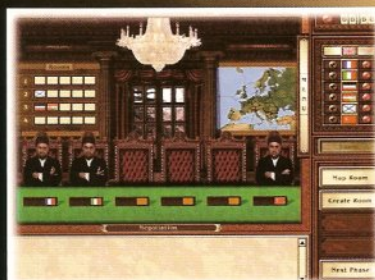
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR



AGE OF WONDERS



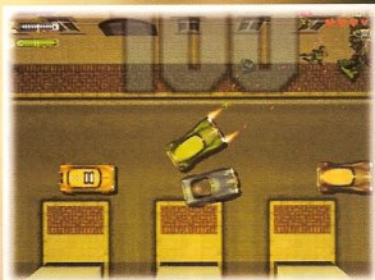
SPIRIT OF SPEED 1937



AVALON HILL'S DIPLOMACY



NOCTURNE



GRAND THEFT AUTO 2



BIG BANG



SETTLERS III: QUEST OF THE AMAZONS (mission disk)



CODENAME: EAGLE



SEGA RALLY 2

KÖZPONTUNKBAN VÁRJUK BOLTOK,  
VIZSONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT!

**H&H '92**

Cím: Budapest, 1149 Kövér Lajos u. 52  
Telefon: 223-1500, Fax: 223-1501

M A G Y A R O R S Z Á G I D I S Z T R I B U T O R



**Codemasters**

**MICROPROSE**

**empire**  
INTERACTIVE



Gondolom nem sokan vannak, akiknek Alekszej Pajtinov neve mondana valami. Úgy hangzik, mintha valami előkelő pedigrelre rendelkező orosz agár lenne, esetleg valami közepes minőségű vodkámárka. Pedig e jeles orosz matematikusnak köszönhető a világ legismertebb számítógépes játéka: a Tetris. Szemlélőmást még vannak további ötlettel, amelyekből most a Microsoft Pandora's Box néven szedett össze nekünk egy helyre kis csokorra valót. A címhez némi magyarázat szükséges. A görög mitológiából nyilván a Pandora nevére baba eset, aki kapott egy szépséges szelencét, azzal a használa-

**Interlock:** Ilyen lehetett kapni a trafikban fröccsöntött műanyag játékként is, csak már nem emlékszem hogy hívták. Lényeg az, hogy forgatással és tiközéssel hét részből össze kell állítanunk a megadott mintát.

**Jesse's Strips:** Egy fotóból csikok vannak kihazogtató és öt tálcába szétszórva. A csikok forgatásával össze kell rakni a fotót – külön idegesítő, hogy nemcsak négy külön tálcában vannak eldugva, hanem a darabok át is fedhetik a már megvolt részeket.

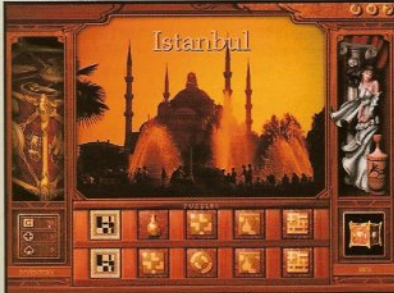
**Overlap:** No, ez már tényleg egy igazi puzzle, a szó szoros értelmében! Egy fotóból kiemelték egy rakás részt, amelyek két vagy három négyzetnyi (I vagy L alakú) darabokra

párizsiból össze kell állítanunk egy rudat.

A játék főmenüjéből természetesen választható edzés, bár amikor mind a tíz típust először kipróbálunk, kicsit csodálkozom, hogy vajon komolyan gondolják-e ezt a dolgot. Kábé úgy éreztem magam, mintha egy kétévésnek szóló IQ-tesztbe csőp-pentem volna: egymásra kell tenni három építő-kockát, aminek a végén finom szponát a földj.

Ha valaki hasonló gondolatokra jutna, az ne keseredjen el: a játékban ugyanis ennél egy "csőppet" nehezebb lesz a dolog. A Find and Fillben kivágták massz-

ját használva a játék csak egy részeit oldja meg a feladatot. Taktikus játékos azonban a későbbiekre tartalékolja a zsetonját, lévén személyenként és pályánként egyre borzасzóbbak a feladatok. Műtán az ötödik városban megtaláljuk Maui komát, visszakerül a szelencébe, de hogy ott is maradjon, meg kell oldanunk egy Challenge (ha úgy jobban tesszük: "főellenség") pályát is. Ez volt az a pillanat, amikor a kiskutyám vad hűressel rontott be a szobába, ugyanis minden további nélkül sikoltozni kezdtem. A pályá ugyanis egy olyan Overlap-játék volt, amiből hiányzott vagy 50-60 darab és az összerakandó kép

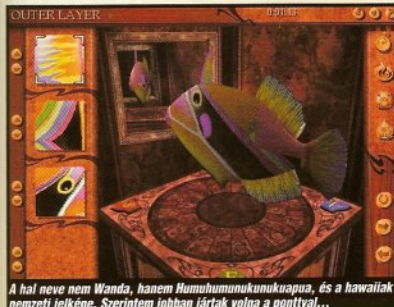


A görög istennő utáni nyomozás Istambulba vezetett

ti utasítással, hogy semmiképpen ne nyissa ki. A hülye tyúk persze kinyitotta, és a szelencéből kiszabadult gonosz szellemeknek köszönhető az emberiség minden gondja-baja, a BKV-ellenőrtől kezdve az addig és a matematika dolgozatig. A játék története szerint – mostanában ugyanis már a logikai játékoknak is van olyanja – itt is valami hasonló baleset történt: a szelencéből kiszabadult hét veszedelmes trükkmester, és szerteszéledt a világban. Az ő nyomait kell a világ különböző városába, majd visszazárunk őket a szelencébe. A nagy nyomozás úgy zajlik, hogy elutazunk egy-egy városba, ahol tíz rejtvényt vár bennünket. Minden rejtvényt egy, az adott városra jellemző műtárgyhoz, festményhez vagy esetleg fotóhoz kapcsolódunk: Kairóban nyilván óegyiptomi cuccokkal akadtunk össze, New Yorkban Manhattan és a Szabadság-szobor íntegét egy jellegzetes tájképen és így tovább. A játékból összesen tíz különböző típusú puzzle található, amelyek – a Tetrishez hasonlóan – szőben kicsit körülményes leírni, de ha látja valaki, majd egy teljes másodperc szükséges a lényegük megértéséhez. En azért megpróbálom szóban:

# PANDORA'S BOX

## HA MÁR UNOD A TETRIS



A hal neve nem Wanda, hanem Humuhumunukunuuia, és a hawaiiak nemzeti jelképe. Szerintem jobban jártak volna a pontyral!

**Find and Fill:** Kapunk mintánkat pár képet, amiből ki van vágva néhány részlet. Ezek körvonalal a munkatáblán egymásra vannak helyezve, és a maszk ki-festésével meg kell találnunk a részleteket.

**Focus Point:** Egy fotó szét van szabdálva egy rakásnyi téglalagra, majd az egyes részek össze vannak keverve és beletartozítva egy másik téglalapa. Két téglalap tartalmát cserélgetve szépen össze kell rakni a fotót.

**Image Hole:** A Find and Fillhez hasonlóan ki lett vágva néhány maszk egy képből, amelyek most a kép előtt repkednek, és annak tartalmát csak a maszkokon keresztül látjuk. A maszokra akkor kell rákattintani, amikor a rész felett úszik, amelyről kivágták.

szabdaltak. A halomnyi alkatrészből össze kell állítanunk a fotót. Az segít, hogy a legtöbb puzzle egyik darabja azonos a kép egy már lényen lévő részével. Az már kevésbé, hogy a puzzle-okat rendszerint forgatni kell, és a fotók is elég licskősek. Az egyik afrikai témájú fotón például egy olyan 400 banán szárd. Azóta nem szeretem a banánt.

**Lens Bender:** Itt is egy kép van szétszabdálva, és különféle méretű lencsék alá helyezve kell megtalálni, hogy hogyan lehet összehelyezni őket és melyik a jó méret.

**Outer Layer:** Egy térbeli műtárgy felületéről leszárgattak néhány részt, amelyet 2D-ben látunk, és a megfelelő részeket (akár forgatás után) vissza kell feszíteni a helyükre.

**Rotascope:** Ez hasonló a Focus Pointhoz, pár csavarással. Egy fotóból kivágtak egy kör alakú részt, amelynek

egy részét három koncentrikus körbe torzították, amelyből a külső kettő négy részre van osztva, és tárcsaszérien forgatható. A középső kör üres, és a nyolc képrészét úgy kell tologatnunk és tekergetnünk, hogy a részek visszerkérüljenek a helyükre.

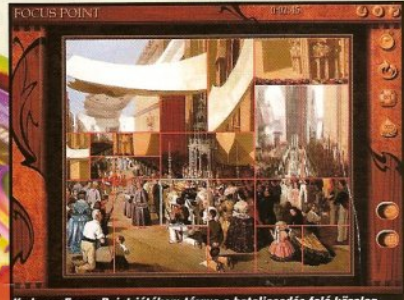
**Slices:** Itt restaurátorként fogunk dolgozni. Ismeretlen tette-sek felsabdaltak egy műtárgyat, és az egyes részek forgatásával illetve fejrre állításával két kilő szeletelt

kökből idővel egyre több kerül egymásra, amitől a minták rendszerint úgy néznek ki, mint különféle fő-szerkesztők EKG-ja a leadás előtt éjszakai; a képek egyre több darabra szabdálva kapjuk meg – idő-vel egy-egy feladat már-már horrorisztikus méreteket öit; egyszerűen egyre nehezebb a dolog.

A játék első "pályáján" egy Maui nevére arcot kergetünk Kairóban, New Yorkban, Madridban, Párizsban, s végül otthonában, a Hawaii-szigeteken. Minden helyen tíz puzzle vár bennünket, egy típusból viszont akár több is. Az egyik puzzle megoldása nyomán találunk valami "nyomot" Maui kapcsán, de a sikeres feladatokért bónuszok is járhatnak: minden tízedik puzzle megoldása után jár egy token (de találhatóunk véletlenül is, vagy kaphatjuk ajándékba is egy adott pályán, ha azt időre teljesítjük), amelyet felhasználva egy adott puzzle-nál, az automatikusan megoldódik. Ez mondjuk nem rossz ötlet, lévén mindenkinek más stílus fog jobban menni (nekem például ez a Rotascope valahogy nem felszik, viszont Focus Pointhban nagy király vagyok). Szintén egyfajta bő-



nusz a néha ajándékba kapott hint, ennek a zseton-



Kedvenc Focus Point-játékomb tárgyja a beteljesedés felé közeleg

témája az volt, hogy 50.000 csi-kos hal úszkál egy közméter vízben. Meg két piros.

A Pandora's Box puzzle-jal lényeg- güket tekintve nem nehezebbek, mint mondjuk a Tetris – az egy más kérdés, hogy miket hoztak ki belőle. A Tetris-példánál maradvok: idővel olyan ér-zés, mintha kizárólag H alakú cuccok esnének lefele, néha egy-egy nyolccsal. Mondjuk egy ilyen játékhöz nem kell Voodoo3 és P600, azokívül multiplayer aspektusai is meglehetősen csekélyek (bár én el tudnék képzelni egy olyan variációt, hogy amíg valaki a helyére tesz egy puzzle-darabot, addig én kivesszek kettőt...) – viszont remek és hosszas móka, mert a CD-n levő 350 feladat csak lényegében hasonló, gyakorlatban teljesen más, ráadásul a rakásnyi aláfestő zene is remek. Szerintem nagyon korrekt kis játék, amellyel bárki kellemesen eltöltheti az unalmas számítástechnika órákat vagy a munkaidejét, ha már ráunt az Akna-keresőre vagy a pasziánszra.

CoVboY

**Pandora's Box**

FEJLESZTŐ: Microsoft  
KIADÓ: Microsoft

WEBSITE: [www.microsoft.com/games](http://www.microsoft.com/games)

REGISTREZÉS: megjelent

---

**Ketgyere**

Minimum: P100, 16MB RAM  
Ajánlott: P133, 32MB RAM  
3D-gyorsító: -  
Multiplayer: -

---

**Külső/belső**

Látványosság  
Játszhatóság  
Szavatosság  
Zene/bónus

**Summa summarum**

Ocsinyi hárásó puzzle programká

végítélet

86%

Fura dolog történt velem a mi nap. Még mielőtt sikerült volna leadnom a Microsoft egyszerű kosárlabdajátékát az NBA Inside Drive 2000-t, máris az ölembre potyant egy újabb Microsoft csoda, ezúttal egy foci személyében. Ebben az esetben talán lehetne a csodát idézőjelben is érteni, mert az Inside Drive-hoz képest nem nagyon rúghat labdába az International Football 2000. A világhódító óriáscég 2000-es játéksorozatának legújabb tagjával nincs különösebb baj, de az biztos, hogy az egyébként

lünk. Nincs túlszícsáva, nincs túlbonyolítva, egyszerű és áttekinthető. Itt rögtön beállíthatjuk milyen videokártyával rendelkezünk és elkezdhetjük megtanulni a játék irányítását is a Training opció alatt. Ez nem lesz túl bonyolult, mert az egész, úgy ahogy van pofon egyszerű – csakúgy, mint az NBA-nál a szerzők a játszhatóságot vették fő szempontként, ami ugyebár nem egy negatív vonás. Miután kiszórakoztuk magunkat a gyakorlópályán és kitapasztaultuk a teendőket a fontosabb szituációkban, elkezdhetünk komolyan játszani. Kattintsunk a New Friendly gombra és már is a csapat, akkor mondani az országos választások következőknek. Itt kell eldönteni melyik ország zász-

az elején átállítani a billentyűkiosztást az abban megszokott módra, mert az alapbeállítás eléggé idejétlenül van elmentve és nem igazán esik kézre (persze végül is emberek válogatja, de ebben szerintem a FIFA nyugodtan lehet etalon). Az egyszerű, bárati mérkőzés mellett természetesen választ-

meccseket. Nekem az tetszett a legjobban amikor Brazília ellen játszottam a magyarokkal, és a stadion háromnegyedében magyar zászlókat lobogtattak a nézők. Kifejezetten élvezetes meccs volt az aznapi, ha jól emlékszem 2:0-ra vertem meg a Ronald de Aóékat (ez egy olyan fickó a fociban, mint mondjuk az Adias a sportmárkák között). A játékosok grafikai kidolgozása kimondottan jól sikerült: a mozgás finoman animált és általánosságban igen kellemes látványt nyújt. Külön említést érdemel az időjárás, amelynek szélességét nagyon fel tudják dobni a mérkőzés hangulatát. Csak azt sajnálom, hogy a hőmérséklet nem maradnak meg és nem lesz havas a pálya. A grafikai élmény mellé – ha a zene nem is nyerte el különösebben a tet-



A megfelelő ellenfelet kiválasztva tán lehet reménykedni egy pontban

## FIFA-KONKURENCIA

remek akciójátékaikról ismert Rage Software nem ászította úgy fel a játékot, mint holmi karácsonyfát. Az első kellemetlen tapasztalat szinte már szokásos lehet: sportjátékok állandó mumusával, licenccel igencsak gondban lehetnek, mert semmiféle csapat vagy játékos nem szerepel a nevében, sőt, tulajdonképpen még nevéük sincs. A csapatokat kizárólag országnév szerint választhatjuk ki – úgy látszik, a nemzeti megnevezéseket mégsem lehet csak úgy kalap-kabát felvásárolni. Mindegy: senki se számítson arra, hogy kedvenc csapatával fog küzdeni a Real Madrid ellen és azt se várja, hogy Ronaldoval fog szaladgálni a fűvön. Viszont nem kell elkésredni ettől a negatív visszhangoktól terhes bevezetőtől, mert ettől eltekintve nem is olyan rossz ez a játék.

### MAGYAROK A NÉZŐTÉREN

Miután végignéztük a szokásos rendelt kezdőfilmet, egy meglepően szépen megtervezett menübe kerü-



...és tessék! Az utolsó percben lött góllal túlszárnyaltuk a tervet! Előre tiúk! Egyszer még a legjobb 150 válogatott közé is bejuthattok!

# INTERNATIONAL FOOTBALL 2000

laja alatt kívánjuk megszenvedni a győzelmet. Ezután a paraméter képernyőre kerülünk, ahol a játékkal kapcsolatos fontosabb dolgokat állíthatjuk be. Van itt a játékidőtől kezdve, az időjárásról át a stadion kinézetéig minden. Ezután nincs más dolgunk, mint hátradőlni a széken, megmarkolni a sörösüvegünket és hosszas konferanszal kezdődik a játék. A riporterek bemutatják nekünk az egyébként álnéven szereplő "sztárjátékosokat", megtárgyalják az időjárás viszontagságait, kiemelik a gyepek kémiai összetételét és talán egyszer végre elkezdődik a játék is.

Nos az irányítás feletébb őröngös, mert a nyilakon kívül körülbelül három gombra lesz még szükségünk. Ez pedig nem más, mint a rúgás, a passzolás és a gyors futás. A többi gomb esetünkben gyakorlatilag fölösleges, nem muszáj a FIFA-hoz hasonlóan egy hatodik ujjat is növeszteni a bal kezünkre. Egyébként ha már a FIFA-nál tartunk: célszerű már



Korner, szöglet van! Meg igen kellemesen festő stadionok is

hatjuk a bajnokság opcióit is (itt a New Competition), amely ezúttal semmi mást nem takar, minthogy a gép sorban adja a legyőzendő ellenfeleket és ész nélkül haladunk előre a ranglétrán. Sajnos semmiféle összesítést nincs a csapatokról, főleg grafikonok nem, maximum a meccs utáni statisztika az, amely valamennyire tükrözi a teljesítményünket.

A stadion kidolgozása meglepően jó minőségű, sőt úgy is mondhatnám, hogy egy igazi tv közvetítés már fakóknak és csúnyáknak is tűnik utána. A közönség kidolgozására különösen nagy hangsúlyt fektettek: minden ember egyedülálló objektum és országa zászlaját lobogtatva önfeláldozóan végigtombolja a

szésemet – hasonlóan jó hanghatások is párosulnak. Ilyen grafikai megjelenítés mellett csoda, hogy már egy 133-as Pentiumon is elfut a játék. Helyesbíték: a készítőik állítása szerint. Az én tapasztalatom egy kicsit más volt. Igaz, hogy nem a legkisebb felbontásban játszottam, de egy Pentium II-esen néha bizony meg-megakadt a program.

Ettől eltekintve azért egész jól el lehet játszani a kis drágával, lennartva persze azt a sokak által osztott véleményről, hogy a FIFA mellett azért csak az utánpótlás csapatba kerülhet be.

ET

### International Football 2000

FEJLESZTŐ: Rage Software  
KIADÓ: Microsoft  
WEBSITE: www.microsoft.com/games  
MEGJELENÉS: meglelen

### Ketycere

Minimum: P133, 32MB RAM  
Ajánlott: P200, 64MB RAM  
3D-gyorsító: Direct3D  
Multiplayer: -

### Külsőin/belbcs

Látványosság  
Játszhatóság  
Zavartosság  
Zene b o n a

### Summa summarum

Nem rossz, de a FIFA mellett egyszerű vidéki unokacsoknak gondolja az ember

### végítélet

82%



Már a (hőskortól kezdődően létezett egy cég, aki a számítógépes sportjátékok körében etalonnak számított és akinek a mai napig sikerült megőriznie egyeduralmát a piac felett. Ez pedig nem más, mint az Electronic Arts. Lehetséges konkurensek hosszú sorához csatlakozik a Microsoft is. (Csendben jegezzük meg, hogy remélhetőleg a játékipiacon nem fogják megszerezni az egyeduralmat.) Mostanában sorra jelennek meg az újabbnál újabb Microsoft játékok, melyek általában minden kategóriában igen kellemes színvonalat képviselnek, sőt, néhol már rá is másznak a piacvezetők nyakára. Legjobb példa erre a most megjelent NBA Inside Drive 2000. A játékot a High Voltage fejlesztette, a Microsoft pedig megteremtette hozzá a megfelelő körülményeket. Nevezetesen megvásárolt pár licenct. Ez azt jelenti számunkra, hogy minden egyes csapat, sportoló és bajnokság a saját nevén szerepel, nem kell szegényeknek röhejes álnevek alatt küzdeniük. Nekem ez máris meghozta a kedvemet, hogy belekóstoljak a dologba.

### A VALÓDI MÉRKŐZÉSEK

A kissé csúnyácska kezű animáció után egy szintén elég sivár menürendszer fogad. Az áttekinthetőségével nincs baj, de a sebességével már annál inkább: egy viszonylag gyors gépen is eléggé álmódosva nyílnak meg a menüpontok. A játék természetesen kínálja a már szokásos választási lehetőségeket: gyakorlás (a sráccokkal leugorhatunk a térre és ott nyomhatjuk a dugókat), egyszerű mérkőzés, baráti találkozó és bajnokság. Ezeknek kívül található még egy játékmód, az úgynevezett Tonight's Game. Ez annyit takar, hogy ha az aktuális napi dátum egybeesik a valódi NBA valamelyik fordulójával, akkor választhatóvá válik az opció és szépen lejátszhatjuk az aznapi, aktuális mérkőzést is. Így a számítógépünkön nyomon követhetjük, sőt át is írhatjuk az NBA ideit történelmémet. Miután kiszó-

rakoztuk magunkat az opciók között, megnéztük az összes NBA játékos fényképét, kigyönyörködtük magunkat Dávid Kornél bájos mosolyában, neki is állhatunk az igazi akciónak. A stadionok kidolgozása teljes mértékben megfelelt az elvárásainknak: a fények és árnyékok megcsillannak a padlón, a közönség önkívületben tombol a Microsoft zászlóktól duzzadó nézőtérén (nyilván egytől-egytől

kozna és a legtöbb mai játék szinte már hanyagolja a szoftveres rendert. Nos, az Inside Drive-ban ez is megtalálható és ráadásul nem is akármilyen kivitelezésben. Csak a kíváncsiság kedvéért próbáltam ki ebben a módban a játékot és legnagyobb meglepetésemre tapasztaltam, hogy még 3D gyorsítás nélkül is különösen nézett ki, mint egyes konkurens játékok és még a sebessége is teljes mértékben elfogadható volt.

### VALÓDI CSAPATOK, VALÓDI AKCIÓ, VALÓDI HANGULAT

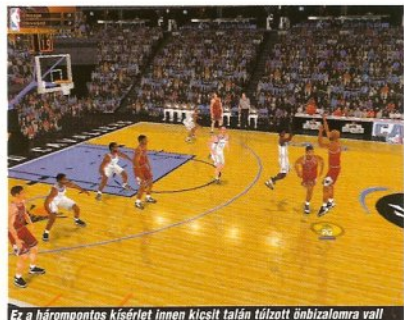
Mint már említettem az elején, a csapatok a valódi főállás szerint szerepelnek és persze a valódi erőviszonyokat is képviselik.

## BÍZD A SZOMJADRA!

# NBA INSIDE DRIVE 2000

Windows-felhasználó), egyszerűen a látvány és a hangulat rémek. A játékosok kidolgozása minden várakozásomat felülmúlt. Nemcsak az arcuk volt maximálisan felismerhető, hanem egész testük kifogástalanra sikerült, a mozgásukról már nem is beszélve: személy szerint még egy kosárlabdás játékban sem láttam ilyen élethű mozgást, mint itt. Sehol nem egy textúra hiba, a passzolás és cselezés mindig jól láthatóan történt és egyes játékosok rakásnyi speciális mozdulattal szórakoztatják a publikumot. Nyilván már sokan észrevették közületek, hogy a készítő mostanában teljesen a 3D-kártyák teljesítményére hagyat-

Emellett a játékosok tulajdonságai egyenként is eltérőek, a legnevesebb labdadabuvölök pedig speciális mozdulatokkal is rendelkeznek. (Ezek előhozása személyenként változik, így csak azt tudom ajánlani, hogy mindenki próbálkozzon kedvére.) A mozgásra szolgáló nyíllakon kívül egyébként egérral is irányíthatjuk embereinket, de ezt senkinek sem ajánlom, mert hamar begörcsöl a keze. A szokásos passz illetve kosárlabdás mellett van egy külön blokkolásra és cselezésre szolgáló billentyű is. Az egyszerű irányítás mellett igazi élmény, ahogy a játékosunk a monitoron a helyzetnek megfelelően reagál a parancsainkra. Végre egy sportjáték, ahol a látvánnyal szem-



Ez a hárompontos kísérlet innen kicsit talán túlzott önbizalomra vall

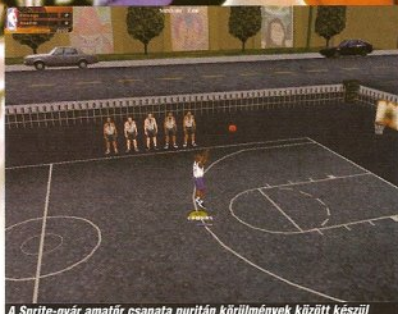
ben támasztott elvárások mellett nem sikerült el teljesen a játszhatóság kérdése!

Ami nekem mondjuk a legkevésbé tetszett az a zene egyhangúsága és esetleg a videó betétek hiánya. A zene (bár ezt a két patternes, monoton, rap utánezatot talán pontosabb lenne zajnak nevezni) már rövid játék után is szabályszerűen az ember idegeire megy, ráadásul az intro alatt is ugyanaz szól. Borzalmas. (Persze ízlelések és pofonok különbözőek...) Az viszont roppant örömteli, hogy ez volt az egyetlen apróság, amivel nem voltam teljes mértékben megelégedve az NBA Inside Drive 2000-ben. Az iskola-példája annak, hogyan kell szép és egyben élvezetes sportjátékok csinálni. Kíváncsi vagyok, hogy erre az igencsak komoly "hadüzenetre" hogyan reagál az EA Sports az NBA-sorozat hamarosan megjelenő következő részében. Remélhetőleg méltó revansot vesz – azon ugyanis csak mi, játékosok fogunk nyerni.

ET



A mozdulat is figyelemre méltó, de nem piskóta a közönség sem



A Sprite-gyár amatőr csapata puritán körülmények között készül

### NBA Inside Drive 2000

FEJLESZTŐ: High Voltage Software

KIADÓ: Microsoft

WEBSITE: [www.microsoft.com/games](http://www.microsoft.com/games)

MEGJELENÉS: megjelent

#### Ketyszer

Minimum: P166, 32MB RAM

Ajánlott: P-1 266, 64MB RAM

3D-gyorsító: Direct3D

Multiplayer: Modem

#### Külső cím/belbecs

Látványosság

Játszhatóság

Szavatosság

Zene/bóna

#### Summa summarum

I love this game!

### végítélet

# 89%

**A**rra a kérdésre, hogy a Darkstone-nal valami eredeti születt-e vagy egy régi nagynevű játékot koppintottak le, rögvést rá lehet vágni a választ – ugyanis egy izzig-vérig Diablo-klónról van szó, ami persze egyáltalán nem baj. Sőt! Egyéb közismert jellegzetességei mellett a Diablo 1997 eleji nagy sikere annak is köszönhető volt, hogy szívvel-lélekkel támogatta az internetes játékok. A közel három év alatt az internetes mód kötelező része lett

egy Diablo teljesen 3D-s köntösben. A játék karakterlapja, helyszínelnek felépítése, játékstílus mind-mind a Diablos idöket idézik. Ennek ellenére nem leragott csöntről van szó, hanem egy jó 3D akciószerepjátékról.

### A JÓ ÉS A ROSSZ – SZOKÁS SZERINT

A galiba már megint a két ellentétes erő jelenlétéből fakadt. Valamikor réges-régen megszületett



Amíg ez a csinos lányka énekel, belenézek a karakterlapomba – vagy inkább a pénzzel teli kosarába?



Ezek az fjszok nyilván a túlzott foggyükürára visszavezethető depresszióból kifolyólag fogadnak minket ilyen barátságatlanul



Amint a kijelző mutatja, halottak vagyunk. Ez a suhintás nem ezt bizonyítja

a játékoknak, és természetesen ebből a Darkstone-ból sem maradt ki. Az eltelt évek alatt szinte minden játékos gépébe belopódzott a 3D-kártya, amit a Darkstone is kihasznál, ugyanis amit kapunk, az

gére voltak a Druidák, az ősi mágikus erő ismerői, és az Idögömb, melyet könnyűiből készített. Mivtan a harc véget ért, a druidák hét darabra törték az Idögömböt, nehogy valaki csúnya dolgokra hasz-

nálja, s minden jóra fordult. És most jön az a cseppet sem meglepő fordulat, melyből a játék táplálkozik: egy néhai szerzetes atáll a rossz oldalra, és mint tanult, profi nekromanta hozzákezd a birtadalom módszeres lemészárolásához. A mesékben ezek az alakok valahogy mindig pörül járnak. Itt is.

### PÁROSAN SZÉP AZ ÉLET

Sőt, akár négyen is bele lehet vágni a játékba – de ehhez már hálójáték kell. A játék alapsab az egy és kétjátékos módot támogatja. Két játékos esetén párukat a gép nem túl kifinomult AI-je vezérli. Olykor tényleg kellemesen leveleszi a terhet a vállunkról, de előfordul az is, hogy egy támadás alatt párunk csak bambán áll, és végignézi, amíg szép csendben elfogy az életpontjaink. Alapvetően azért kellemes a páros játék, ha másért nem, hát a megnövekedett tárolóhely miatt (a lassabb szintfejlődés miatt már kevésbé). A játékba helyi hálón vagy interneten bárki becsatlakozhat, így négyen játszható a Darkstone. Választástunk, hogy szövetsé-

gésként vagy magányosan bo-lyongunk a többiek mellett. Utóbbi esetben megsebezhetjük társainkat, ergo ki is rabolhatjuk őket. Természetesen üzeneteket válthatunk egymással, azonban van itt egy kis kuriózum: a kódolt üzenet. Ha ilyet küldünk valakinek, az csak akkor tudja elolvasni, ha birtokában van az úgynevezett kulcs kódoknak. A többiek csak egy értelmetlen karakterisorozatot kapnak, kivéve, ha valakinek van nyelvismerete. Ekor szintjétől függően a kódolt üzenet egy részét képes megfejteni – szerintem jópofa dolog. Sokan próbálkoztak már az "ez a játék sosem lesz unalmas, új pályákat generál, mindig új kalandok és izgalmak elé állir" típusú álomjáték megalkotásával. Azt hiszem, az ilyen szlogenek inkább a marketing srákok kreatívai, és egy tapasztalt játékos sem gondolja komolyan, hogy ez igaz lehet. A Darkstone is hasonló célokat tűzött ki maga elé, egy életet át akar szórakoztatni (finom túlzással), mivel a Game Over felirat után újra és újra lejátszhatjuk a történetet, természetesen más pályákon és erősebb ellenfelek ellen. Egy játékban 7 küldetés van, mindegyik 3-4 pályán játszódik. Ezek kivétel nélkül dungeonok, melyeket a játék maga generál. Nem kell nagy bonyolultságú labirintusokra gondolni: a kezdők is könnyen eligazodnak benne, nin-

cenek összetett kapcsolószerkezetek, átláthatatlan szintek, titkos ajtók és egyéb vidám szerepjáték-szivatások. Minden csak mértékkel, de kellemesen. A játék stílus szintén Diablo-szagú, amolyan akciórpg, hisz sok múlik azon, milyen az égerkezelésünk. Általában jól kell elhelyezkedni a jobb gombon, és akkor semmi komoly baj nem érhet. Úgyhogy lehet nyomulni, sokszor, és lehetőleg minél többen. Attól meg nem kell félni, hogy túl erős vagy gyenge csapatba kerülünk hálójáték esetén, mert szintek alapján kategóriázva vannak a játékosok. Igaz csak három kategória van, s így is lehetnek különbségek – de hát azt le kell dolgozni.

# DARKSTONE

## EVIL

## BÖLCSIS

### JÓ DOLOG EZ A 3 DIMENZIO

Csak kár, hogy ebben a stílusban 2D-s felületen szökták rendszerint megoldani. A 3D már az úgynevezett izometrikus megjelenítést is kezd felváltani, ennek a trendnek megfelelően a Darkstone is ilyesfajta hibrid 3D-s köntösben jelent meg. A nézőpont forgatható, nagyítható, állítható a látás szöge, amivel tényleg remek beállításokat lehet elérni – más kérdés, hogy ezek sokkal inkább látványosak, azon az áron, hogy kevésbé játszható a játék. Automata kamera-követés mellett elég sokat káromkodik a játékos, mivel nem lehet gyorsan körbenézni (a kurzorgombokkal csak lassan lehet forgatni a nézetet), nem lehet oda

kattintani, ahová szeretnénk, vagy a másik játékos elállhatja a kilátást. Szóval nekem nem jött be ez a módszer, és maradtam a felülnézetnél, ami meg nem nyújt sokkal jobb látványt, mint az évekkal ezelőtt csak felülnézetből játszható RPG-k. Ilyenkor a karakterek kicsik, de a játékban kitűnően lehet tájékozódni, bár olykor megesik, hogy elkerülök figyelmünket a földön heverő apróbb tárgyak. A grafikára azonban nem panaszkodom. Csak egy picit. Kicsit elnagyoltak a poligonok, melyekből a karakterek épülnek fel, és ezért olykor

„szétesnek”. A falak korrektek, ám kicsit egyhangúak, de a remek fényviszonyok kárpótolják a változatosság hiányát. A fáklyák fénye izgalmasan imbolyog a falakon, a varázslatok hirtelen világít-



Nem jutunk kettőtől a háromra, ha nem tudjuk, hogy hány D-t választunk

felejthető zene szól, ráadásul mindig ugyanaz, úgyhogy érdekesebb a csöndet vagy valami mászt választani háttérzenésüknek.

### EGY VÁROS, SOK DUNGEON

Még ebben is a Diablora üt a játék: van egy város, ahol tanulhatunk, vásárolhatunk, stb. és a pusztá, ahonnan a dungeonok

nyílnak. A karaktergenerálás után – ahol harcos, varázsló, pap és tolvaj kasztozók közül választhatunk – rögtvet a városba érkezünk. Itt található a fényvermester, akinél adhatunk, kijavíthatunk és feljavíthatunk fegyvereket, páncélokat. Irma néni az átkot őrzi el rólunk és tárgyaitokról, valamint gyógyít is. Károly bácsinál ehetünk, ihatunk, pihenhetünk – elvégre ő a fogadó. A városkának van bankárja, valamint egy tanító mestere, akitől másodlagos képességeket tanulhatunk. Ez kasztonként különbözik, a pap elsajátíthatja a gyógyítás tudományát, a tolvaj lopni tanulhat meg, a varázsló varázstárgy-felismerést

hallgathat, stb. Ha valamit elsajátítunk, először használni is kell egy kalandban, csak utána tanul-



Igy már látványos, de nehézkes



A 3D kamera másik sajátossága, hogy szerinte három nap süt erefelé



Egy mondjuk már játszható, de látványról itt nem igazán beszélhetünk

hatjuk meg a következő szintet. Van varázstárgy árus is, valamint egy gyakorlópálya, ahol kézitusaiban, íjászatban vagy tűzlabda-eregetésben szerezhetünk tapasztalatokat (utóbbi nagyon szórakoztató). A város lakói bíznak meg különféle feladatokkal, melyek teljesítése közben legtöbbször beleütközünk kalandjaink fő-mozgatórugójába: valamelyik kristályba, melyekből az időgömb ismét felépülhet. Ha megvan mind a hét darab, jöhet a leszámolás a gonosz Draakkal, és – amint már írtam – kezdődhet újra a játék.

Aki szerette a Diablo-t, és 1997 óta nem változott sokat az igénye, annak remek napjai lesznek – leg-alábbis addig, míg meg nem jelenik a Diablo 2, vagy a Wizardry 8, esetleg az Ultima Ascension. Szerintem nálomban remek moka, egyedül azonban kicsit unalmasnak válik, nincsenek elég körmondfont feladatok, kalandok, egy-sikűvá válik a játék egy idő után. Nem elég, hogy fejlődésünkkel

egyetemben erősebbek az ellenfelek, egyre jobb varázscuccokat találunk – néhanapján azért talán szükség lenne egy-egy igazi szerepjátékos feladatra, kihívásra is. Persze ha többen játszunk, akkor hamar elfeledni ezt a hiányosságot, ugyanis ismerőseink hírgelése még mindig a legnépszerűbb sport a világon.

Gaspár

### Dark Stone

FEJLESZTŐ: DSI  
KIADÓ: Electronic Arts  
WEBSITE: www.darkstone.com  
MEGJELENÉS: meglelent

### Ketycere

Minimum: P233/MMX, 32MB RAM  
Ajánlott: P-III 350, 64MB RAM  
3D-gyorsító: D3D  
Multiplayer: IPX, TCP/IP

### Küicsin/belbecs

Látványosság  
Játszhatóság  
Szavatosság  
Zene/bóna

### Summa summarum

Egy iplanj sokszorosított Diablo-klor, elvetelt 3D-kiserlettel és egyenség hián

### végítélet

# 82%

# STONE REIGNS

## KÖVE

ják be az egész folyosót. Jópofa dolog a véres lábnym, melyet egy izmosbics csata után hagy maga mögött a játékos – ez főleg többjátékos módban izgalmas, amikor a lábnymok vezetnek legyengült (vetély)ársunk nyomára. A játék elején kicsit zavart, de aztán hozzászoktam (főleg, hogy felülről nézem a játékteket), hogy a grafikus motor nem „látja” a bizonyos távolságon túl lévő dolgokat, és ezek fekete ködbe burkolóznak. Ez főleg akkor zavaró, ha valaki oldalnézetből játszunk, és nem lát el fényes nappal a tíz lépésre lévő ház. Szokás még megemlíteni a hangokat – én meg voltam elégedve velük, de elájulni nem ájultam el tőlük. Valahol azt olvastam, hogy a játékmeneten, felépítésen túl még a hangok egy része is ismerősen csengett a Diablon edződött füleknek... A kalandok alatt

A múltkoriban valamely számítógép kapcsán csendesen elemlékedtem magamban, hogy tulajdonképpen nincs is olyan magára valamit is adó játékíráadó, aki ne érezne kényelmetlenül magát, ha még nem adott ki legalább egy 1. világháborús repülőgép-szimulátort. Párán mondjuk igazán otthonosan érezhetik magukat ebben a kategóriában (Jane's, Microprose, stb.), de néha olyan kiadók is előrukkolnak egy-egy művel, akinek ez a süllytényvekre van a megszokott profilját. A Psygnosis ugyebár főleg kellemes akciójátékokkal szórakoztat bennünket (különösen mostanában, hogy a Sony tulajdonában lévő cég a PlayStation tekinthető elsődleges fejlesztési platformnak), így tehát kicsit meglepő húzás tőlük a Nations: Fighter Command. A játékrol megjelenése előtt már örömdádat zengtek különböző előzetesek az újságokban

meglehető kíváncsisággal csúsztatbam a CD-t a masinába. (Előjában még annyit, hogy az szeretőm nem hallottam a végleges verzióról szól, hanem egy Psygnosis által tesztelőnek íelt darabról – ha alább olyan dolgok említenek hibákat, ami esetleg a boltokban kapható véglegesben nem szerepel, akkor előre is elnézést kérek.)

## A GÉPEK

A játék helyszíné a II. világháború nyugati frontjának légtere 1940-45 között, ennek megfelelően a szereplők az angol-szászok és a németek. Akárcsak az amerikaiak, az angolok is 5 vadászt és 5 bombázót géptípussal szerepelnek, a németeknél hat vadászzal és

a Jane's fikcióira bízunk. (Beismerem, hogy ezek nem különösebben lényeges hibák, de mikor manapság a szimulátorok és a stratégia játékok fejlesztésének szinte elmaradhatatlan kísérője a történeli kutatás, tán kicsit szemt szúr a dolog.)

A gépek kapcsán szintén szét néhány óda arról, hogy milyen csodálatosan élethűen lettek az egyes típusok modellezve: minden gépnél korhű festés (ez tényleg igaz), eredeti műszerfal (valahol ez is igaz, de erőtől még azért lesz szó) és eredeti repülési modell. Utóbbi persze egyrészt a választott nehézségi fokozat függvénye, másrészt ez nem tudom kompetens személyként méltán, lévén nem repültem egyikkel sem (bár van egy olyan sanda gyarum, hogy a forrásként megjelölt egykori RAF-századparancsnoknak sem volt szerencséje nemhogy Me-163-hoz, de FW-190-eshez

tőlőrlő kilele haladni, azaz kezdjük a kabinból. Amondjuk tényleg korhű, hogy a kedves játékos nyilván klausztróbiába fogja győőrtőni a perspektíva miatt. Mint már fentebb említve volt, a műszerfal típusonként változik (valami "olyasmi", mint az eredeti), és bár meglehetősen siváj kivétel, a céljának megfelel: mutatja a szükséges dolgokat (nem mintha a csata hevében túl sok időnk lenne a kijelzőket mérlegálni). Az igaz gond a nagyon érezhető 2D-kivétel, annak ellenére, hogy természetesen itt is lehet a numerikus billentyűzettel valamelyik oldalra pillantani, és az egérral természetesen irányba lehet nézni a "virtuális kabinban". Az ilyen nézőszögek az első dolgom magyarázni, hogy van-e tetszőleg a szármány és lehet-e látni a szárnyba épített legyekre torkolattűzét – jelenleg van és lehet.

# AMIKOR AZ ÉG ZENGETT

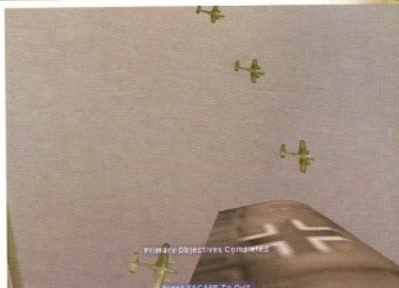
és az Interneten, amelyben – legyen szó realizmusról, a repülőgépek modellezéséről, a felszín és a gépek magvalóságáról – a legszerenyebb jéző is a "lélegzetelállító" és az "elképesztő" volt. Mondjuk az előzeteseket már nemcsak az öreg, hanem a fiatal ró-kák is fennhártsókkal kezelik, lévén a gyató vagy a fejlesztő információin alapulnak, esetleg néhány képen, amely ugyebár szükségképpen állókép, azaz egyetlen frame-et mutat. Mindenesetre azért

hét bombázóval képviseltetik magukat. Beropilni szokás szerint csak a vadászgépeket tudjuk, amelyek között természetesen megtaláljuk a többi szimulátorból már ismerős stárokat (P-51 Mustang, P-47 Thunderbolt, az amerikaiaknál, Supermarine Spitfire és a Hawker Hurricane az angoloknál, Messerschmitt Bf-109 és Focke-Wulf FW-190 a németeknél), de minden nemzetenél van azért csmege is. Az amerikaiaknál például repülünk a kétfőző P-38 Lightninggal, illetve a kevésbé ismert P-40 Kóthyawkkal (nem is emlékszem, hogy az utóbbi szerepelt-e már más játékokban); az angoloknál beelőltünk a főleg vadászbombázóként használt Hawker Typhoonokkal, vagy akár a kéltorlos De Havilland Mosquitoban, míg a németeknél a sugárhajtóműves Messerschmitt Me-262, és – főleg – a rakétahajtóműves Messerschmitt Me-163 Komett jelentő a habot a tortán. Mellesleg igen korrekét húzás az élethűség tekintetében, hogy az aktuális dátum függvényében bizonyos típusnak a különböző változatait repüljük avagy csépeljük: Mustangból B és D, Spitfire-ből Mk. I és XIV, Bf-109-ből E és G, FW-190-ből A és D verzióknak szárnyalunk. Ugyancsak korhűen és a bevetés típusának megfelelően idővel bővöl a teryverzet is: a szárnyak alatt felkúsznak a nem irányított rakéták – a földi célpontok és a nehézbombázók igen csekély öröme-re.

sem) – de ha itt az egymáshoz viszonyított repülési jellemzőkre gondolunk, akkor azt tényleg elég jól sikerült érzékeltetni. A Bf-109F tényleg kicsivel gyorsabb, mint a Spitfire Mk. I, viszont az kisebb sugarú körön fordul; a rakétahajtóműves Me-163 elképesztő üzemanyagotaszorásából kiolytóg tényleg csak perceké töltethet a levegőben, addig viszont sebességben nincs párja; a Mustang egy hosszabb zuhanásból kivéve majdnem olyan gyors, mint egy Me-262 – és így tovább, szóval ez tényleg egy jól eltalált momentum a játékokban.

## A LÁTVÁNY

Egy repülőgép-szimulátornál ugyebár manapság elsődleges kritérium szempont, hogy mit nyújt grafikában. (A játék 640\*480-tól 1152\*864-ig támogat négyféle felbontást.) Mivel egy jó közepes konfiguráción – Celeron 300A/1GB Voodoo Banshee/128MB RAM – teszteltem, alábbi megfigyeléseim 800\*600-ra értendők, de ott full grafikai beállításokkal.) Hogy valami rendszert nyírek csapongó gondolataimba, megpróbálom be-



Tyúkanyó jó vigyázzott a madárkákra, és ók hálaból lebombázták mindent!

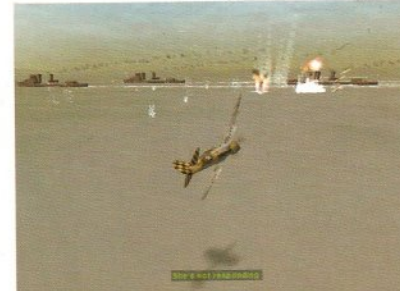
Mi újság odakin? Innen bentől nem lesz rosszul a dolog, a tapasztalati és időjárásról függően gyönyörűvétekinthetünk a csillagos égbén a remekül eltalált Holdról egyetemben (kapunk lens flare-eket is szépen), szemléltethetjük az alacsonyban vonuló vagy távolról gomolygófelhőket vagy éppen nem látunk egy kukkot sem, mert a trutyi kellős közepén repülünk.



Egy Komett találkozás a "3D felhő" nevű környezeti jelenséggel



Úgy látom, Doverben nem légi kikötő üzemel, mert fennakadtam valamin. Dover fehér szikláit viszont még ennél is jobban lehangoltak



Most vége van a vizigótnak! (vagy hunoknak? Mindégy, a vége a lényeg...)



A nemzetközi helyzet fokozódik, amint kivonulunk, azaz átváltunk kötsz nézetre. A lemez lenv readme a billentyűzetkiszárlással három kameráról beszél: egy szabadon zoomolható és forgatható free kameráról, egy rögzített követő kameráról és egy fly-by kameráról, ami az előző kettő keveréke (egy fix nézőpontból mutatja először a közelből, majd távolodó gépet). En ebből most csak az utóbbit tudtam használni (lehet, hogy a véglegesen a másik kettő is üzemel majd), bár lehet, hogy így jártam jól. A szerzők igények például teljesen 3D felhőket. Ezek lényeg a közeli (bele is rejtethető), és nemcsak a távoli, hanem a közeli pamacsok is kimonodottan jól néznek ki – már legelőbb addig, amíg egy Spitfire-wing fellérése valami egyéb színelváltás nem ad, mert akkor néha akkora pixeleket látunk, mint annak idején a Doomban.

annyira, kivéve azt az esetet, amikor egy városban óhajunk landolni: az épületek ezekben ugyanis lényeg valodi 3D objektumok és az egész hatás messze jobb, mint bármelyik konkurencióban! (Lesz valahol egy kép, amint egy Messerschmitt "kikötők" Doverben.) A felszín kapcsán még mindenképpen megjegyzendő egy apróság (nem is olyan kicsi): el nem tudom képzelni, hogy milyen trükköt csináltak, de még kötsz kamerával is szinte tökéletesen lehet érezni, hogy milyen magasságban van a gép – ami mondjuk nem mondható el a vetélytársak legtöbbjéről. Persze a külvilágban sem lenégek teljes minden. Ha az előbb már szóba került Dover, maradjunk is ott és az ő fehére szikláinál: ahhoz képest, hogy milyen jól festenek a szántóterek és az erdők, valami elképesztően ócsmány lengerparat sikerült generálni! Maga a tenger sem különösebben nagy varázslat, de ha azt vesszük, hogy folyamatosan csak lágy szelőlödöz, akkor elfogadható – de amikor találok a parttal, ott bizony komoly illúziórombolásba kezdek.

Most pedig megnézhetjük magunkat! Mármin a gépet. Az általános egyedüli használt fly-by kamera egyrészt nagyon gyors, másrészt pedig nem lehet vele igazán ráközelíteni a masinára – ebből adódóan egészen kiváló látványt nyújt. (A játék ugyan így

Evezünk vissza kellemes vízre a látvány terén. Szabálytalannul végrehajtott leszállásoknál (azaz a földre csapódva) lénys tüzijáték veszi kezdetét, ami kétségkívül a legjobb a vetélytársaknál látottakkal képest. Azt ugyan a kamera sebessége miatt nem látni, hogy a gépek ugyanolyan látványosan sérülnek-e, mint mondjuk a WWII Fightersben, de mindenesetre igen szórakoztató képet, amit a megszerzett célpont a levegőben tüzegőmbé váltik, és darabjai szanaszét repkednek. Ezek mellettleg pont olyan egészenlétlen hatással vannak a gépnekre, mintha mondjuk ezerral nekigáználunk egy még egyben lévőnek.

A legjobb az egészenben az, hogy bármelyik küldetést teljes egészenben videóra lehet rögzíteni, amit azután később visszanezélünk. Igaz ugyan, hogy a lejátszó egy kicsit bolond (ha nem adunk meg nevet, mindig az előző rekordora ment rá, továbbá végig kell nézni az egészet és nem lehet rögtön az akcióra ugatni), mindenesetre igazán remek látvány fly-by kamerával visszanezéljük mondjuk egy meggyedős küldetést egy bombázókövetekkel kísérő és támadó vadászközetekkel légiharcával.

## DEBRIEFING

## JÁTEKTÍPUSOK

Kezdeésnek nyilván a gyakorlás ajánlott, amelyben a kiválasztott tippussal gyakorolhatjuk a fel- és leszállást, a célvélészet és nem utolsósorban a menekülést. Az Instant Action ebben a kategóriában az jelenti, hogy a program választ nekünk egy tetszőleges gépet és utuccu nekik – máris egy vérmes éghatóró

Mostanában már nemhogy a padlás, de a pince is teli van II. világháborús szimulátorral – ami mondjuk abszolút nem baj, mert így a stílust komló játékos kedvére szemezgethet közülük. A baj az, hogy hasonlóan a főtáborhoz, ez a játék is bőven rendelkezik kiváló tulajdonságokkal és idegesítő hibákkal. Ha a Nations: Fighter Command nem is nevezhető lucaljátéknak, a vezérlőben említett brotókód azért tartalmaznak némi túlést. Ma-



Tök jó üzenet. En is azon vagyok, csak egy kicsit forgalmaz az ég

A felszínrel kapcsolatban is vegyes érzelmek dúlnak keblemben. Azt mondjuk már megszokta az ember, hogy a grafika eme része csak dekorációs dolog: jó magáról még kinéz valahogy a dolog, legfeljebb éreszkedve pedig a szoftívóli textúrák miatt a "sírálmaság" csökken a látvány. Itt egy kicsit másról van szó. Magáról kimonodottan jól fest a játék, sőt, még legfeljebb éreszkedve is egész jó. A felszín felett két méterrel már nem

játszhatatlan, de a látvány, különösen a szárnyvegekről leváló kondenzcsokkókat – hát az kiváló! Úgyes játékos azonban úgy is manőverezhet, hogy a kötsz kamerával pont szembe repüljön. Na, ha nagyon akarjuk, akkor már azért látni, hogy nem szórótk túl bűvezően a pillanatok. (En nem akarom nagyon, nekem jó így is – mellestleg azért örültem, hogy a másik két kamera üzemképtelen volt.) A gép akkor kezdődik, ha felszállásnál kapcsolunk a kötsz kamerára. Alól gépnél ugyanis elég közel teszi a nézőpontot, hogy lemondán eltarjunk a szemünkkel. Szegény Lightning bánatosan zöltyöködik a hátszögletű kezében, és amíg fel nem gyorsul (ergo látóval nem megy a nézőpont), igencsak féltünk, hogy a nagy ráközelítésben le ne esszen róla egy-két textúra... Hogy a külülpálya körkörösén látni málni, arról nem is kell beszéljünk, mert semmit.



Hajnali csendélet tetelohóddal, csillagokkal, Me-109-cel és textúráhívával

kelles közeppen találjuk magunkat, ahol nem kell tökölni különböző eligazítással, feladatokkal és egyebekkel, csak löni. Itt egy kicsit másként fest a dolog, ugyanis mi választhatjuk ki, hogy melyik gép fedélzetén óhajunk az össznépi hirig helyszínről vonulni, továbbá a tiz különböző bevetéstopus közötti (a bombázókövetés/elfogástól kezdve a földi és vízi célpontok elleni támadásig van minden, mi szem-szárnyak ingere) melyiket óhajunk repülni. Mivel ez a menüpont így mőkődik, letelegessé is tette a külön scenario-menüt. Campaignból 15-15 különböző csöppenhetünk bele nemzeteként, és ez lényeg a játék csúcspontja. A küldetések archív felimelvelek festik alá (pedig már épp bosszankodni akartam, hogy miért nincs inronka semmilyen videó), és nemcsak remekül vannak szervezve, hanem lényeg történelmi logika alapján is. Egy német campaign például azzal kezdődik, hogy két Staffeiny Me-109E Ju-88-asokat kísér 40. Júliusában a La Manche csatornában közeledtek angol hajóközetek bombázására. A következő küldetésben az angliai csata előjátékaként a RAF vadászközet hívjuk felőrd közelemben, azzal a mődszerrel, hogy egy bombázóközetek szinlett támadást indít Dover ellen, majd amikor megjelenek a mőltatlankodó Spitfire-ek, szőpen visszatordul, átadva a terepet a felhőben rejtőköző Messerekrének. Később Stukákat fogunk gájkálni, és ez így megy tovább egészen a "Sas Napjig"... Egyszerűen a campaignek remekül vannak szervezve. A különböző típusú küldetések egyébként adott sorban következem egymás után, és a következőt mindig akkor kapjuk, ha az előzőt sikeresen végrehajtotuk (az elsődleges cél teljesül). Szőkdás szerint a jó szereplésért kitüntetés is jár, az egyéni statisztikában nemcsak a lelőéseket, hanem a találati arányt is jegyzzi a gép, továbbá az egységünknél is van saját statisztikája.

Minden küldetést többlet nehézségi fokozatban és realisztikus környezeti beállítással játszhatunk, amelyek a szokásos nehezítéseket (vőrtőrlés, átesési sebesség, manőverezés, szállób-ki) kapcsolják ki és be. Minimumon egy egy szimpla shot'em-upgá fokozza le a játéket, de van aki nem szeret különféle repülési problémákkal foglalkozni. Easy fokozatban és Reflex realizmusnál például úgy néz ki egy felszállás, hogy folyamatosan nyomjuk a gázt. Nem kell illúziósróllap meg miléne, és azt is csak csendben jegyzi meg a masina, hogy azért kiengedhetünk volna a fėkekkel – a gép gyakorlatilag magától felszáll. A könnyebb realizmus egyébként kellemesen hat a hadjáratiöknél: nekem például nagyon tetszett, hogy egy-egy dicső bevetés a levegőben is véget ért és nem kellett a leszállás igen kellemetlen mővelével vesződnöm.

radjunk annyiban, hogy egy nagyon kellemes kis játék a maga nemében, de semmi extra. Azon kívül, hogy hosszabban is el lehet vele szórakozni, különösebben nem emelkedik ki a jelenlegi mezőnyből, tehát nem biztos, hogy erről a játékról fogunk egyszerűen ócskálniak beszélgetni. Ha egy szép napon egy ilyen szimulátor egyesítene magában a European Air War játszóhelyiséget és kamerakezétélés, a Microsoft Combat Flight Simulator mőszertalait, a Jane's WWII: Fighters repülőgépműködőzést és multimédia enciklopédiáját mondjuk a Nations remek campaign-rendszerével, felvehető filmvégrevel és a környeztet néha egész kellemes látványával, akkor talán zenghetnek örömdámadok. Az a nap azonban még várál magára, szóval továbbra is szabad a vásár.

Colby

## Nations Fighter Command

FEJLESZTŐ: Psygnosis
KLADÓ: Psygnosis
WEBSITE: <a href="http://www.nations-game.com">www.nations-game.com</a>
MEGJELENÉS: november
<b>Keztere</b>
Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM
3D-gyorsító: DirectX3D
Multiplayer: LAN, Internet (16fő)

<b>Kölcsín/belbecs</b>
Látványosság [grid]
Játszhatóság [grid]
Szavatosság [grid]
Zene/bóna [grid]

<b>Summa summarum</b>
Mindent egybevetve van olyan jó, mint jobb vetélytárs – de nem jobb náluk

## végítélet

# 85%

## CSITTI!

### AGE OF EMPIRES 2

**A családokat az Enterrel lehangolt chat-ablakba tudjuk begépelni (space-ekre figyelni):**

- ROBIN HOOD: +1000 arany**
- ROCK ON: +1000 kő**
- LUMBERJACK: +1000 fa**
- AGSIS: folyamatos termelés/építés. Minden csapat és épület azonnal megjelenik, ha van hozzá elegendő nyersanyag**
- NO FOG: nincs Fog-of-War, azaz a felfedezett részeket látjuk az ellenségekkel**
- MARCO: reval map, azaz teljes térkép felfedezve**
- POLQ: az előbbi kettő együtt**
- TORPEDO x: valamely gépi ellenfél ki nyírása, ahol x az ellenfél sorszám 1-7 között**
- BLACK DEATH: pesztis. Kitorpedozza a játékot az összes ellenfelet. Bár így nem valami igazságos a folytatás... I R WINNER: küldetés azonnali megnyerése**
- RESIGN: feladni a játékokat**
- HOW DO YOU TURN THIS ON: Hát ez leg alább olyan komoly, mint az első rész pár családja. Minden egyes használata után a Town Center-ből kigördül egy Cobra. Ez egy két sportkocsi, ami ezerral közlekedik és fedézeti géppuskával írja az ellent.**

## X-BEYOND FRONTIER

Némi segítség kedéské. A nyitáskor megkapod 100 credit, kisvártatva arra jutja, hogy néhány napot át vegyünk belőle. Szélesítették ki a Solar Plant van, az egyikben 12 credit az ára, a másikon nagyobb a készlet, ott 6 kőrt van. Nyilván az utóbbiban érdemes vásárolni, amit valamely gyárral, vagy a szektor pályájával oldásban lévő bányaiban eltelekesszünk 15-20 credit körül. Fussunk egy párt ilyen kört, amikor pedig már több ostát tudunk venni a pénzünkkel, mint amennyit a kezdetben 30-as ráadditárért fél, dökhölünk be a Trading Postra és vegyünk egy rakétatöltőt. Egy ilyen kiegészítő ötször növeli a befőtárolóképességet, de sajnos az újaták egyre drágábbak lesznek. Az első 100 credit, bővíss 35-40-e 225. stb. En idővel 100-ig bővítetnem (úgy a 96.43-típusú amái is egyazonként lehet számlálni a hasznói), a következő bővítés már 7225 credit lenne. A cella továbbra is jó, bár pill boit, kövél ártalhekk a Nostro Olira, ami drágább, de nagyobb rajta a haszon: a teleti részen egymáshoz közel, majten szemben telekük egymással egy ilyen bánya és egy Missile Factory, ahol erre van kereslet. 30-40 credit/órá nyereség is lehet a rakomány. (A Nostro-bánya mellett van egy Teladunom-bánya is - ha te meg késszel, akkor 90 körül van az ára, és bõit lehet a kereskedelmi állomásra beszállítani, ahol fél 120-ért átvesszi). A nyereség bõit lehet használni a rakétát, hogy egyre nagyobb szállít-mányt készítsünk. Közben nem árt beszerezni a kereskedelmi állomáson néhány alapvető felszerelést. Mindenképp vegyünk "navigációs kiegészítőt", ami egy 20 fértéig a teljes szektorról. Nemeszak az úgrakapok pontos elhelyezkedését látják rajta, de az egyszer már azonosított űrlélemzők típus szerinti betöltési is mutatják (Hegyalapok). Másik fontos kiegészítő a Singularity Time Accelerator. A szektorok ugyanis kiselt nyarak, és a kötelezők még turbóval is elég időslegény. Az STA tisztázásra is helyesforrása az idő, és automatikus kiképzés, va valaminek nekiköregmény. (Metszelg kimarad a programban lévő billentyűzetl-csodaból, és J kappcsolla ba.)

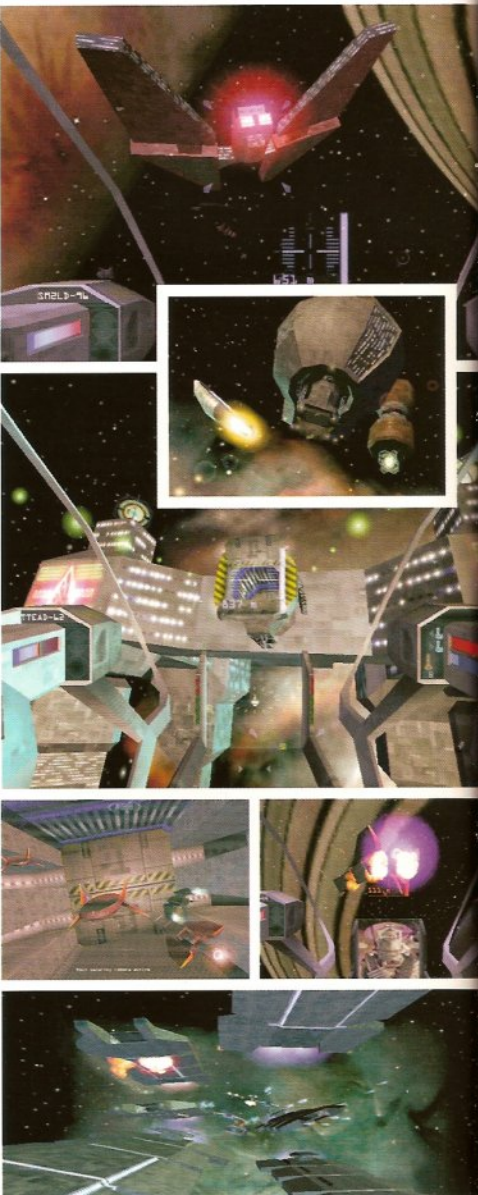
2-3 érányi kullatás után már kibővebb creditrekinél kell lennie. Melegén ajánlott, hogy a szektor közepén lévő végvázaronat vegyünk meg egy 1MW-os pájazst és két Beta IRE újgvárelt (pagzatabbá vehetnek a biztonság kedvéért pár rakétát is. A kiegészítő 218 az ártályon, kiözkarban igen jól jöhett). Amikor összekumuláltunk vagy 12-13.000 creditet, keressük meg az Albatros szállítóegyet, és szöjjünk radión, hogy el akarunk szállítani valamit. Kövessen bennünket. Irány a Shipyard, ahol vásároljunk egy Solar Power Plantet. Lehetőleg a másik kettőtől is (a későbbiekre gondvona valamelyik nagyobb asztroszüksépport küzdelében, mondjuk öt fértéig) nézzünk ki neki egy helyet, majd hívjuk az Albatrost, hogy tye be le a cuccunkat. Ünempélyes pillanat: sötétség robbant egy csíni kis vödör keretében felhúzik első felszeréses űrlémlendunkat, amely harnarosan megkéri a módját. Minden állomásra jellemt, hogy a termelés lassan "halt". Folyamatos gyártással idővel egyre kevesebb nyersanyag felhasználásával egyre több termelést fognak egyre gyorsabban előállítani. Némi segítséggel, hogy alfa típusú erőművel nem a semmiért gyártja a cellákat. Krisztályra van szükség, a magváltó vill 24 darabot gyorsan lehozni. Szélesítették az nem hozzáállást, legközelebbi beszerzési helye a nyugatra lévő Profit Share kereskedelmi állomásra. Hazukzon onnan néhány rakományt, az erőműben pedig állítsuk az eladás árát 6 credit körülre, mert így hamarosan érdekeltül szállítóhöz buknának fel. Töltjük fel folyamatosan a kristálykészletet olyan 2-300 egységnyire (felutastott termelésnél egyből már akár 30 cella is készülhet), ami nyilván több kamrajt lesz, de ilyenkor az úba első helyeken is folyassuk a kereskedést. Javasson menü egy rakomány cellát ottforduló elvissünk a Nostro-bányába, onnan egy rakomány újat a nyugati kapu közvetlen közelében lévő rakétagyárra - az így kekkeltet haszon rendszerint már lede az erőművel nem kristály beszerzési árák. (Eszőlg ez is megoldás, ha az erőművet már eleve a szövetség szektorban húzzuk fel, vagyis a kristály beszerzési helyének a közelében, de az úgrakapú így plusz 500 credit is megváltó lesst, amíg az Albatros áthozza.)

Idővel eltelekesszünk egy olyan 100e credit körül összegzet, amelyet a felszerelésük bulgában célszerű telekesszünk beletelni az alábbi csopokba: Mineral Scanner egy asztroszükséppel megjutathajuk, hogy míg lehet róla bármilyen és mekkora hozammal, 21 E credit). "Űrlémlés" (rá lehet vele ragasztani a szektor felülső részéire), kereskedelmi kiegészítő (az állomások mióráján látjuk az alábbi árat, nem kell ahhoz boldokolni). Ha egyáltalán úgy 50-60e körül összeg, hívjuk az Albatrost, mert idője

vennünk egy bátyát a Shipyardon (ha tilt akarjuk behívni, akkor Ore vagy Silicon, 14 E credit). Nézzünk ki egy a bátyáinkat megjelölt csinosabb asztroszidó, legálabb 20-es hozammal (az se baj, ha 5 km-en belül több hasznói is van), majd szálljunk az Albatrosra, hogy legyen le a pakolt. Hazukzon az állomásra egy pár rakomány cellát (Ore-ról például kezdetben 8 cella lehet egyetlen ellátássalhoz), közben rendeljük egy Vulture szállítóegyet. Tegyük le egy olyan 10e körül összegzet az állomásra késztésbe, állítsuk be, hogy olyan 6-7 credit arón vásároljon cellát, tegyük az Ore eladás árat a minimum közelébe, majd folytassuk a kereskedést (például a megjelölt Ore-t lehet átadni a Laser Forge-ban, vagy a szilikont a rakétagyárral). Múltán a Vulture megjött, szépen elindul, hogy hozzon egy rakás cellát. Idővel egy folyamatosan lesz a gyártás, pár óránként visszatérhetünk a szektorra. További gyarak nyílása már szabadon választható, akár más népek fejlettebb technológiái is meglehetősen egyéb szektorokon.

A következő lépés a hajó felhúzóása és felszerelése. A bűnyácsik kiváló mesterei a halaköz bízásban találhatók. A Szélesítették legközelebbi a Company Pride-ban van (az északi úgrakapú MÖGÖTT), de aralnéle eddigre már kicsit sok a Xenon, tehát javasson a Chins Clouds öblébe lévő felkeresni. Itt lehet turbózni a motort és a kormányzókat. A rakétadéghet hasonlóan úgy újgvárelt itt is egyre drágább lesz (vagyiték vagy kétmillió creditet), viszont három motorbővítésnél már gyorsabb a hajónk, mint a Xenonoké, továbbá a kormányzókat is adógé lehet nyerni, hogy helyben forduljon a hajó. Nem ésszerű (Family Pride) van a Spilteknek egy remek gyertyatollár, bár ide már milliókkal érdemes jönni bevásárolni. Őtatos jöttök az 1 megéjszapszakot már nyilván kevessebb 5-6re - itt lehet venni 25 Megéjsz és 231e creditből). Még bővebb a Gamma HE Plasma Thrower nevű úgrak, amelynek daraja ugyan majdnem 700e credit, viszont annyira jétékony hatással van bármilyen pájazsra, hogy mági. A céllövésztet statisztikák sokat javít a Motion Relay Analysis - már eddig is nyilván felírt, hogy ha nem közvetlenül a célpontra mögött hatunk, akkor ELE kell lőni ahhoz, hogy eltaláljuk. Egy számítógép pedig nagyobb biztonságokon talán ezt jobb hatástokkal számolja ki...

A töltsük be azt, már nem süllyd ad a megjelenésüknek (millionison jétékonyok még rendelkeznek maguknak pár vadászrepülő kíséretével), és most már neki lehet vinni a palacsintát. Az első kiegészítő a 30-40. jétékony környékére datálódik, amire szükség is lesz, mert eddigre a Xenonok már rettentően elcséméltettek. Az első kiegészítő az Argonok felutastása. Mint a hajók információit is kideríti (bár a térértékű gyorsabb), az északi részen, a Boron szektoron keresztül tudunk elvívvelni hozzájuk. Amint egy Argon hajó kapitányának elődjük a mondtákunkat, sajátos stílusbant azt javasszok, hogy egy Argon csatahajó kapitányát kellene erőmációs bízásban használnunk. Nevezett únterben az Argon Prime-ben kommandozza "kicsiny" hajóját, és amit jékezik neki, hogy ípp most utrogunk neki a Földöt. Így nézünk, mint a vérsz rongyra: nyilván mi is ama veltósos fanatikusok egyike vagyunk, akik hisznek a link hely létezésében. Ezek az újgvárelt Gonok, és az Argon szektorban bízható találmázhatunk a hajókkal (lila szín jéték). Egy ílyenbe beleszótva már normálisabb fogadtalásban van résznünk, és olvasunk bennük a vrezítgáthoz, aki a Cloudbase Southwestern társadik, az Argon papok korombán. Itt a kommunikációs csomáron szép hosszú történeteket mesélnek nekünk mozikkal meg mindenkét, aminek az a lényege, hogy vásároljunk egy mineal scannert (már mindenképp van, ha nyitott cámmányon bányat) és kutaszunk fel nekik valamit, amit egy asztroszidó rejtegett el. A keresett hely természetesen a világ másik végén van (Chins Cloud, a kablazósítván nem messze), de még nem kell odarögnni. Az Argonoktól dőre találjuk a Parandokot, akik ugyanúgy passzív elleneségek, mint a Spiltek - a lenni felszerelés birtokában nem lesz különösebben nehéz megbáthteni őket, ha széles rendít végünk az erősebb tekköz/Xenonok sorában. Az Empire's Edge-ben van ugyanis egy nagyon baba kis botlók, ahol kell vennünk legálabb egy HomeI rakétát. Ugyenit kaphat 10e creditét dokkoló komputer is. Ha a Chins Cloudban megnéz az asztroszidó, akkor a Horrelti ki lehet lőni belőle egy adatkazsát, ami egy vidével tovább kerekíti a történetet. Nyilván öröm lesz, hogy a cuccot a ugyanott kell leadni, ahol a küldetés kaptuk: Cloudbase Southwestern... A gonerek azt mondják, hogy vigyük el bizonyították a csatahajó kapitányának az Argon Prime-ben. Ezután egy elvezett úgrakapút kell meglátáranunk valahol a Xenon szektoron mélyén, majd némi külső segítséggel megkéröződik a nagyzsószt támaszt a Xenonok ellen...



## X - BEYOND THE FRONTIER-TÉRKÉP

■ - Teladi ■ - Split ■ - Boron ■ - Argon ■ - Parand ■ - Xenon

	0	1	2	3	4	5	6	7
0	Kingdom End	Rok's Drift	Queens Space	Menelaus Frontier	Ceo's Buckzold	Teladi Gain	Family Whi	
1	Three Worlds	Power Circle	Antigone Memorial	Rok's Fate	Profit Share	Seizewell	Family Zein	
2	Cloudbase North West	Herron's Nebula	The Hole	Atlas Clouds	Spaceweed Drift	Greater Profit	Thurux Prids	Family Pride
3	Ringo Moon	Argon Prime	The Wall	Xenon Sector	Xenon Sector	Blue Profit	Chins Fire	Chins Clouds
4	Red Light	Light home	Prosidents End	Xenon Sector	Xenon Sector	Ceo's Sprite	Family Chain	
5	Cloudbase South West	Ore belt	Cloudbase South East	Xenon Sector	Xenon Sector	Company Pride	Thurux Beard	
6	Emperor Mines	Parand Prime	Priest Rings	Priests Pity	Xenon Sector	Xenon Sector	Xenon Sector	
7		Empires Edge	Dukes Domain	Emperors Ridge				

DISCWORLD NOIR (3. RÉSZ)

Az előző számban ott hagytuk abba a történetet, hogy meghalunk... A gyöschönre letele, szoval lolyathaluk a kalandot, mert a jentel-... A Kereskedő Céhéről, a Zentorikus Cikkulituz-... A Látáhatlan Egyletem és egy szolgál a Patricius Palotájában... A múltan visszatérünk Lewtonra (mivel csak embereket tudunk... A múltan visszatérünk Lewtonra (mivel csak embereket tudunk... A múltan visszatérünk Lewtonra (mivel csak embereket tudunk...)

örülök. Most nyugodtan átváltoztathatunk werwölfé, hogy szagper-... Carotta szagát érezi, ami azonban azt is elmondja Lupusnak (jandor:... Lewtonnak), hogy az a lóis szag ugyanaz, mint amit az iróndában le-... Lewton és Carotta is werwolf. Megvan ki fertőzhető meg bennük. Miután jelezte az adatot a noteszbe, Lewton óvatossá válik a ko-... Lewton és Carotta is werwolf. Megvan ki fertőzhető meg bennük. Miután jelezte az adatot a noteszbe, Lewton óvatossá válik a ko-... Lewton és Carotta is werwolf. Megvan ki fertőzhető meg bennük. Miután jelezte az adatot a noteszbe, Lewton óvatossá válik a ko-...)

CSITTI! GRAND THEFT AUTO 2

Mielőtt a családokat aktiválni tudnánk, névnek meg kell adnunk:

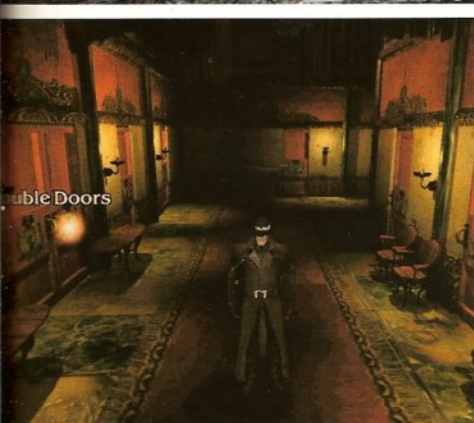
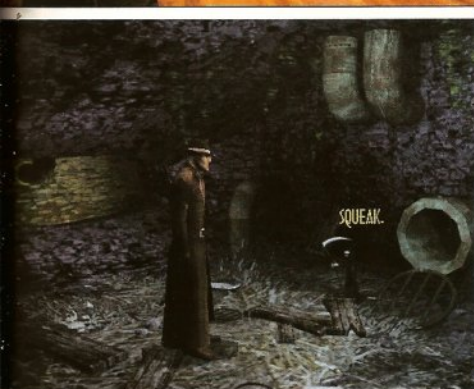
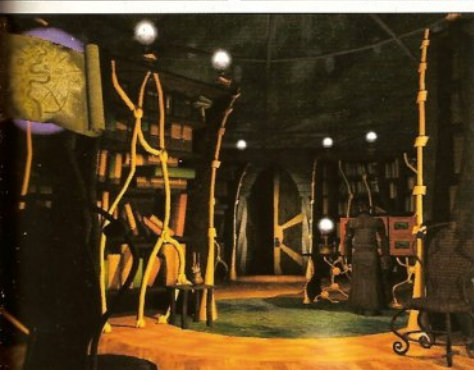
LOURANGA Ezután a következőket lehet játék közben begépelni:

- LIVELONG: isten mód
BLASTBOY: az összes gyevyer
GÓDÓFGTA: az összes gyevyer és csutka löszer
IAMASUCKER: minden szint, az összes gyevyer és isten mód
ITSALLUP: a szint kiválasztása
BEMEALF: az összes város
LOSEFEDS: nincsenek zsaruk
DESIRES: a Wanted-szint maximumra ugrik
COOLBOY: 100.000 dollár
MUCHCASH: 500.000 dollár
BIGSCORE: 10 millió pont
EATSOUP: ingyenes vásárlás

CSITTI! ROGUE SPEAR

A kommandó dolgát megkönnyítendő nyomjuk meg az Entert a chat-ablak lehívásához, ahol a következők családok gépelhetjük be:

- TEAMGOD: az egész csapat isten módba kerül
AVATARAGOD: a parancsok isten módba kerül
EXPLORE: nincsenek győzelmi kikötések
5FINGERDISCOUNT: minden cucc és tőltény
BIGNOGGIN: nagyfejű kommandók
MEGANOGGIN: még nagyobb fejű kommandók
THESHADOWKNOWS: láthatatlanság
TEAMSHADOW: az egész csapat láthatatlanná válik



## CSITTI!

### Freespace 2

**Játék közben csak simán írjuk be:**

www.freospace2.com

**Ekkor egy üzenet érkezik: "Cheats activated". Ez jelzi, hogy a család billentyűkombinációk aktívává váltak. Ezután tartuk le nyomtat a "..." billentyűt (azaz maguk a billentyűzetet a 0-t) és úgy nyomjuk meg az alábbi kombinációkat:**

**C:** üzenet küldése az ellenségnek  
**Shift C:** eltérülő egységek engedélyezése valamennyi hajónak

**K:** a célpont megsemmisítése

**Alt K:** újabb 10% sérülés

**Shift K:** a befogott airdszer megsemmisítése

**Alt K:** újabb 10% sérülés

**I:** sérhetetlenség a saját hajónak

**Shift I:** sérhetetlenség az ellenfélnek ki/be

**Q:** Decsent-stílusú fizikai hatások ki/be

**Shift W:** örök fegyver valamennyi hajónak, köztük per sze a sajátunknak is

**W:** örök fegyver csak a saját hajónknak

**G:** az összes elsődleges célpont teljesítve

**Shift G:** az összes másodlagos célpont teljesítve

**Alt G:** az összes bónusz célpont teljesítve

**9:** lapozgatás előre az összes másodlagos fegyver között

**Shift 9:** lapozgatás hátra az összes másodlagos fegyver között

**0:** lapozgatás előre az összes elsődleges fegyver között

**Shift 0:** lapozgatás hátra az összes elsődleges fegyver között

**R:** feltöltő parancs kiadása a célpont részére

veket. Alapvető műfajok és számbék. Szörnyen vicces Grimoire, és hasonló iradalmi művek. Az utolsó könyv a Nagy Nef elvesztés temponalról szól. Templom-ügylek bennük is érdekelnek, csak nem a Nagy Nef kapcsán – sokkal inkább Anu-anut Al Khali-on. A Two Conisteró használati útmutató az oktatásban használt, Lewton által a kedvet Anu-anu, amit ugyan ő továbbra sem lát – viszont a diákok majd fogják. A háttérnyelv folyosó az Egyetem könyvtáráról vezet. Ez azonban csak vereség, győzelem és oránguráció léphetnek be. Mivel hősünk egyik kategóriája sem tartozik, lennünk az ajtó előtt pasdáló pedellő-són. Ez is egy érekes arc lesz, sők vicces mondanivalóval az Egyetem diákjaiak elől, különleges sportolást és így tovább. A varázsló halálra röküldése alatt megpróbált, hogy az elhunyt Malromnak hívják és sosejték megisméjűnk. Itt egy áttérési egyetéről a "Háti emberek pusztító" költéses áthárításra is a megúj bizonyos szinten levő varázslók egyik levés munkabeszámoló íróvalként, így az újoncként rendszert közt sietően szokták az infoközvet elhunyt – a miéket kifejezés pedig azt tanítja, hogy nem kell sokat késztésedmi az után, hogy fog-ognak is lérekesdi meg azok a pötyös cipők.

Vonuljunk át a Kereskedő Kávéháza épülethez. Ide sem akar beengedni az ajtó előtt, viszont igen szóbaváltás hangulatban van, hiszen az ajtó előtt elcsupa "igazol", például új beállítások van, amit az érme-bonvárat Szorbában tartanak, ahol egykoron a forgalomban lévő dollár-robotok töltőként is az aranyt. Jelenleg már izemben kívül van a szoba (egykoron a bármilyen értékes anyagot tartalmaz) dollárként, Azonkívül új hely is van. Egyetlen dolgot nem hajlandó beszélni a kereskedő helyéről, azaz a "baleset". A céh előjárói szigorúan megtiltik az, hogy az a hílmaként szorgalmat be szokták tartani: aki megszegi edőt, azokat követel nekik ledobtalják az emellett, ami igen egészséges szóra-kosszá váltik, amikor az eljárás anyag kiadódik a kővetésel. A pötyös cipők kifejezéséről viszont ez a marha is hallott, és ahogy Lewton arra kezd előmozgani, hogy egy ajtó előtt igen jó lehetett, hogy megrege-dett egy hely a léteile leve hierarchizálás, beelérlett a csapdába: kibók, hogy a Gamin nevet viselő tag egyáltalán volt a céh házában, amikor... Többet viszont nem hajlandó elárulni. Sobaj, a győzelem ennyi is elég.

Mentünk vissza az Uberwaldok körúdjához, és szóinkul a komornyiknak, hogy a grófiá akarunk beszélni. Há! vele már nem fogunk, de a Hallé még mindig itt hangyozik. A halleszeikről ugyan most hajlandó beszélni, viszont ha most Lewton rákérdez a kereskedőre ("Amikor Ge-minit talpra szúrtuk..."), Hallé óvatlanul kibók, hogy a kereskedő nem lesztünk, hanem megfogották. Újabb adat.

Ha most visszatérünk az Egyetemre, akkor a szakönybe kukkintva ész-revesztünk, hogy egy új tárgy tűnt fel közöttük: egy szorogs diák követel a könyvtárról az Al-Khali Anu-anu temploma vonatkozó könyvet. Ha ezen használat: Anu-anu adatot (vagy a bogár alakú függő, mindegy), akor Lewton gyorsan megjelöl a bogár titkát, amelyet kinyitva egy nyolc-nevet tartalmazó lista kerül elő. A lista első név: Thema. Nos, az.

Alkalmisn ideje lenne benézni a Café Anubak, ahol Caroltával talál-kodásunk volt. Lewton kicsit nyögös, hogy a hölgy mellőse váltó-zott, és még csak nem is szól nekünk a diológól – Carlotta megelőd-szerint nem tartózkodott van szó, sokkal inkább dákózik. Ezen elseve-résnek egy darabig. A Carlotta werwolságát feljegyző adat használatával megpróbáljuk, hogy ez is hozánk hasonlóan sokétérlet láta vértáka-számra) a nyomatok, a gyilkosunk nyomában vilkózó zöldecsapra fény pedig nem más, mint a színpaktum nyomatok alapjele: az oklami, nyugat, és ráadásul sze. Ha keltője is néha vértáka-szám jár-kei a város-ban, akkor nyilván nekünk is hasznóírelve vannak – tehát tudna nekünk va-mit az egyre jobban sokasodó hullárol. A titkosítás gyilkosághoz nem lát különösebb kommentárt, de igen sok felháborodik, amit a sa-ját ügyvezéni érekelőkölünk: a Mundy tartalmazó adatai rákerdeve sze-gény hallása például rendszer felháborodik, hogy Lewton szerint ő ölte meg, Regn halálát érte átálja, hogy több számtalanja is akart, akik láták a halálának emlékeit. Malcheite halálának adata pedig elég társá-jától, hogy Carlotta az állja, a Később ismét felváltottunk volt a gyilk-osokk az érde. Valás késztőléről nem eljött véltől látnunk volt a gyilk-osokk az érde. Valás késztőléről nem eljött véltől látnunk volt a gyilk-osokk az érde.

Na, ennek után is nézzük. Nevezetis ítélelés jéles (vagy inkább: tring-ning) Mijegya ügyetér a Később ismét felváltottunk volt a gyilk-osokk az érde. Valás késztőléről nem eljött véltől látnunk volt a gyilk-osokk az érde. Valás késztőléről nem eljött véltől látnunk volt a gyilk-osokk az érde. Valás késztőléről nem eljött véltől látnunk volt a gyilk-osokk az érde.

Ha most visszatérünk az Uberwaldok körúdjához, és szóinkul a komornyiknak, hogy a grófiá akarunk beszélni. Há! vele már nem fogunk, de a Hallé még mindig itt hangyozik. A halleszeikről ugyan most hajlandó beszélni, viszont ha most Lewton rákérdez a kereskedőre ("Amikor Ge-minit talpra szúrtuk..."), Hallé óvatlanul kibók, hogy a kereskedő nem lesztünk, hanem megfogották. Újabb adat.

Ha most visszatérünk az Uberwaldok körúdjához, és szóinkul a komornyiknak, hogy a grófiá akarunk beszélni. Há! vele már nem fogunk, de a Hallé még mindig itt hangyozik. A halleszeikről ugyan most hajlandó beszélni, viszont ha most Lewton rákérdez a kereskedőre ("Amikor Ge-minit talpra szúrtuk..."), Hallé óvatlanul kibók, hogy a kereskedő nem lesztünk, hanem megfogották. Újabb adat.

névű magándeaktív mostanában idegesítő kérdéseket tesz fel Anu-anu követőivel kapcsolatban, így valószínűleg tudomást szerzett Nyronaha-templóról. Rövidesen meghalják a morgásukat csökkenőt, de még mielőtt újabb történetek elterjednének, Lewton gyorsan elut.

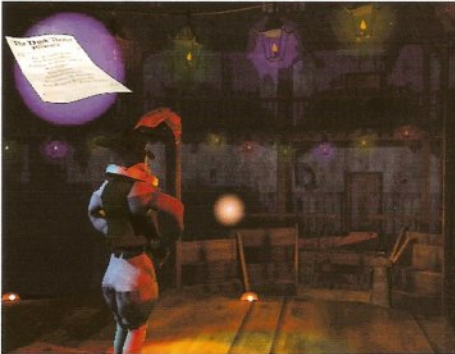
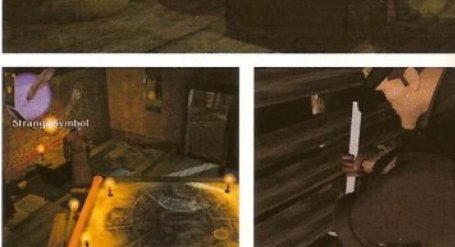
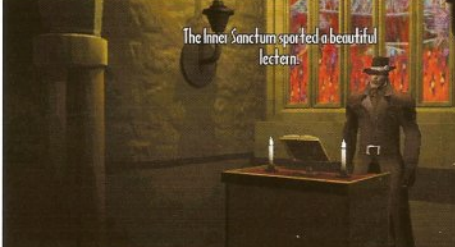
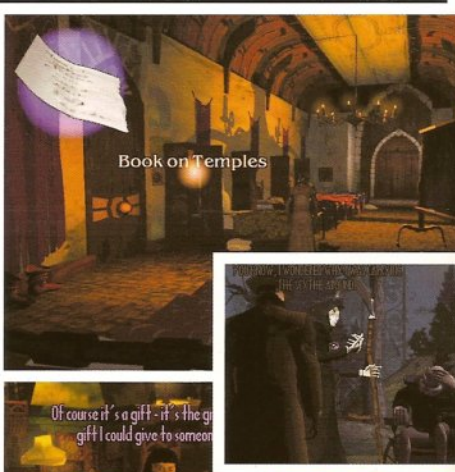
Miután az irradikán visszabúcsúzták magányoztató külsőiket, men-jünk vissza a Szentélybe, azonban kibővel észlelhet az Igaer Hawk. A viskó közelebe a város nagyleltőkét leléteket talált, amit felvinni nem tudunk, viszont Lewton szerint még jó lehet pár dolgot "köldegetésére". A fatel érdekes spirituális íretek bővel, amelyet vizsgálva felénk, hogy egy bizonyos fél fölbőltsi is rendszeresen íretekölő sapja. A biztonság kedvéért nem messze felénk, hanem fel is a hajókra a noteszbe. Újonnan szerzett szövegek ismeretelméről bővebb információkat Uberwaldok könyvtárában találunk. Nyronaha-templóról például meg tudjuk, hogy egyike a Korongok, sőt, isteneként és egyszer egy idelek meg, hogy nyolc-százalékos nyolcszázalékos követés ki, amelynek a helyszíneli egy 10-keleles nyolcszázalékos átlék. Ennek kiemelkedően jelent meg a pusztító isteneként. Miután Lewton felmossa az okrogomat, folyamatosan a kővetés a különös jel, amiről az derül ki, hogy egy fél fél szöveglő, amit oltá-mról nyúl a Korong iszi isteneként hallama elő. Megvan tehát a botogás és az ellenszer is, továbbá már néhánny gyilkosunk is.

Szálljunk vissza a Szentélybe, ahol a gyilkosokról szóló adatakat a térképben használva, bejólíthatjuk az Anih-Morocion-ban. Itt Eszköz ügye-ter jelenleg hat darab van: Mundy, Regn, Malcheite, Sajnja a palotából, Matrom az Egyetemről és Gamin, a Carlotta ké-szében. A hat helyszínről természetesen már látszik, hogy egy kikötéses nyolcszázalékos kiadni: esszent valakik Nyronaha-templó megelődésén úgy-köndek. A térképéről Lewton kismeghatja azt a két helyszínt is, ahol a követés gyilkosainknak be kell követeznie (a Dagon Street és a Va-rázslók kertje), továbbá azt, hogy a nyolcszázalékos pontosan a Dá-gon Sznitára esik.

Készülj a vizsgálódást a Dagon Streeten, ami egy sötét szikla, amelyben egyetlen beideszközött ajtóval többet találunk. A csöppe pilantva Lew-tonnak esztbe jött, hogy nemrégiben történt itt valami: a "hallá" tulajdo-nosa, Mr. Hong többször minden elűnt. Miután a palacsintát leléteztük a beideszközött viskó alakul ezidőre lázardarabot, és bemutatunk a szobá-ság-be, megbizonyosodhatunk róla, hogy a hetedik gyilkosság már megör-ült: egy csoport találunk a földet börtöl szemében, ami bizonyosan nem egy hal akaratvesztő fénykörzetben. (Werwolló változva pedig egy sötét-lila szagot, ami ugyan emlékezetet némileg a sorozatgyilkosra, de Lewton egyelőre nem érli, hogy miért.) A nyolcszázalékos helyszíneli levő Va-rázslókban egyelőre nincs dolunk, irány tehát a fókusz közelebb lenni színhé. Itt éppen Privatier, a szánhé próbizófogó legközelebbi szerepét, amely Eratrólok és az általa kibeantozott tsori háborújáról fog szólni. Sza-ba elgyőződve hosszas és igen lázardó beszélgetés vessz kezdetét, amely hemssz a Korongnyelvnyelre fordított Shakespeare-i idézeteköl és Hwei, a drámaíró órás (illene avart, azaz: törp) díszesletöl, akiknek tö-bek között azt a Nyolc Nagy Tragédiát is közhítné a kultúra, amiket nemcsakra "öldengéző" bemutatási lakunk műsorokra. A csapbólók sok értelem adatot nem szolig, tehát végleg inkább fel a széken leav-ról programozást, és vonuljunk vele el az Uberwald-könyvtárba, ahol lá-talán hasznosabb ismeretek kibókak juthatunk. A programozást az inden-hasznalva részletes adatokat kapunk Hwei hangjától előlölöl és per-sze Nyolc Nagy Tragédiáról (szóintén híres Shakespeare-dramák paródá-jal), amelyet kivétel nélkül aról szólnak, hogy halma örök a szerepölket. Lewton az emlékeztet az anih-morocion eseményekre, és ha a tragédias adatot használjuk az inden, akkor az is kiderül, hogy a Nyolc Nagy Tragédia főszereplő egyől-egyjő hasonló módon hunytak el, mint a mi hullánk. Vissza a színházba.

Egy igen csúnya követs követés a jélek szerzőkö: eddig ügye-ter rendszerint csak ott változhatunk werwolló, ahol valószínűleg nem látható meg bennünket. A színházban ez szintén így van – kivéve a sörpöz kód oldalának egy részét, ahol Privatier nem látja hőmüket. Werwolló általában a gyilkosunk jellegzetes szagát hór-dosít láta szó, ami elég megpötyös minden egyszerűen előlölöl a színház amolyan csapdában. A kibók helyén a verőnőltől vilkózógyermak vika-millé mintál a falban. Minélkövél metés van: hősünk sajátja létező-ből követeleken nem a nyolcszázalékos, hanem az el fél használatá jelöl, ami egy rejtekölő nyíl a sörpöz falában. Ez a nyíl használata csipellőlöl aljában egy nyomozott tempolort találunk, amelynek köztöpső rész-sen egy ottár találat. Az ottár a Karék Tenger tértőlölöl döröklöl, a szakrális gyilkosgyilkos hely helyszíneli összehúzó vonalekek. Ha az ó-táron a nyolcszázalékos mintál használjuk (vagy akár a Nyolc Tragédiát tel-maloztat adatól), Lewton azonnal látja, hogy minden gyilkosság kikötésé-sen passzol a színpadonban leltakot (a Dagon Streeten lévő Mr. Hong például egész egyszerűen megelőd), és az utolsó gyilkosság hely-színeli a Varázslók kertje lesz, ahol valakit eset fogunk tépni. Ez a vi-dám elidázson természetesen mi is megelődünk. (Felmérhetőleg csak szemtelnyüköl.)

A Varázslók Kertjében Lewton megint észreveszt, hogy valami még mindig a nyomában jár. Feljókölünk el a bokrokban, és hamarosan megelődünk, hogy vajon ki is, bár nem lesz nagy meglepetés: Al Khali, Horst törp szölgája. Nekünk kimondottan rossz napja lesz: ő lesz a nyolcszázalékos, akin a kerítés teljén megelődöl werwolló teljes-tí be a prólélód. Amikor a nyomra eredünk, ismerős arc jelenik meg: Carlotta. Egy hosszas beszélgetés követezik, amelyben a még enyhén házagos történet legelőbb kockája a helyére kerül. Carlotta ere-deti neve Thema, aki egy troll család fogadtól örökbe, és Malcheite mostohaesvéreként nőtt fel. Anu-anu szölgája, akinek kultuszát nem Moocnalt, hanem ő keltette életre. Amint az istenség utolsó emberé kö-velel is elölönek, a tisztelése a likanotóp életformában, vagyis a wer-wolkoban élő tovább. Carlotta/Thema és Malcheite egyszer befőlöt az Uberwald-kastélyba pár csöccet. A bályust elfogták, a lányt nem, vi-szont az utóbbiban öröketek éreztett a haliban látható lesztérmey: megkönyékezte a fiatal Ulfót grófol, behúszódott a leltől kővetésbe, bár a grófol a nádszéknyak kiderült, hogy werwolló. Halála előtt a már szírlén werwolló Carlotának azt hagyta feladatát, hogy szezere vissza Anu-anu halma. Ha a hívek együtt vannak, Anu-anu ereje egyre nő-vekszik, emellett pedig bönuszéket kitalálják, hogy Nyronaha-templó meg-elődésével olyan hatalmat adnak a kezébe, hogy elfoglalhassa megelőd-melt helyét a Korong legnagyobb istensége között. Eme előzést szük-szög volt az aranykard, amit Mundy csempéezett a Milán a városba: szézel Anu-anu majd engedelmessegre kényserítheti a megelődött Nyronahásokat vagy ki. Mundynek viszont az az ötlete támadt, hogy el-





adja Horstnak a kartot, ami ráadásul nem is volt nála, hiszen elrejtették a hajón és a láda számára ismeretlen helyre távoztak. Ekkor bűtánc meg Carolla hűsölnék Mundy előkészítésével. Ezután a gyilkosságokat a "kellenség a hasznosság" -alapon folytatták tovább: miután előkészítették, Mundynek azért kellett meghágnia, mert el akarta adni a kartot; Maláchte felismerhetve volna mostoha húgát; Regin pedig a betöréssel szarolta. Anu-anu dánk is kimondta a halálos ítéletet, amikor megvárták a kartot, de Carolla csökke időközben veresült változatosított bennünket. Carolla ama biológiai hűsölnék, hogy legyen a sorozatka; a nyolcadik gyilkosság után következhet Nyitvanacsok megbotatása. Ugyan szakltag Lewton nem ojjai lenne, de azért követi a hűgylet a színház alagsorába, ahol a listán szereplő összes személy jelen van. Anu-anu pedig a kartot legutóbb megkeríti a ceremónián...

— Az ikédes kicsit rossz szül éi. Nylon ugyan egy komolyabb tölörénges kísérelében megjelent, de úgy látjuk Anu-anu mégsem tudja engedelmessé bírni a kartot. Nemcsak a templom, hanem az egész város meglehetősen nomos állapotba került — a világot megmértő hősz véra pedig megkezdődik a negyedik felvonás.

A hívők szövegletet, köve a Anu-anu szebeli apolgóit Carollat, valamint a néha Wartot, amelyek a hely szelvénye a mennyeeiről aláadülő törmelék. A törmelék átkutatóba magunkhoz vehetjük az arnykardot, majd elkövetjük a tal bal oldalán megfigyelhető feliratot: Ózoo nehaszt ees íterfész. Az Ubeawel-kasztélyban a környékbeli megluchtak, hogy a gróf kőben meglált, de mi továbbra is használhatjuk a könyvtárat. Itt kiderül, hogy a leírás jelzése: "Amint nem tudnak, az lesz a végétők" — ez ugyan szöve nem mond, de ha Nylonra hárít azokk vadessék úja használható, akkor további infókra bukukhatunk. Szölet szelvénye természetesen minden előlány elpusztításán öngyú-dított, de volt egy különleges málykus érvel bíró tárgyuk, amely elpusztított a pusztító ismét. Ha a csapói köve hűtötték. Hogy hogyan is nézhetett ki ez a bizonyos faclant Trapszhedron, arról annyit sikerült megtudni, hogy elég kicsit volt. További hírek természetesen az úgy szekerényről (Two Conkers) váltakoztak: tehát mány Leonard cellájá. Itt nem tudományos viza annak lá a külülbéte geomatikal tárgyakok előlő deficienciáról, de végül is sikerült összerakni, hogy miről is lehet szó: ez vélelhető pont az a kristály, amit Two Conkers is keres. Alább biztos, hogy valóban látt kért történetet, és a leírásában előlő egy csillag-tárgyat tud szöveglődni...

A szöveglő előlőben a herold Coorrr előlőbe a lábtát a tökérengés közeben, és fogadás sinesz arról, hogy Anu-anu szekerények közebb tagja hozza megkötölhetett. Több a Személybe. No, itt csak a Kondo név arazol tökérengés, viszont megfigyelés érdekében körüljárásuk kívánt. Mőködés pőrtásedst követeljük, majd egy másik ismétel is bevezet a körbe a hála. Most sem értünk jött, de ha már ügyes erre jött (Kondo slytelte meg a veillik folyótartó pőrtászedést), gondolta nekünk vészét. Izzán szem nem akart hátrálni némelyik bennünket, de szemmel látózt oklala a szociális kapcsolatok kialakítása. Miután a Hála! hívték kussuak át Kondo hűtöltést, ahonnan egy háromlós légszárvanai emelékettől amerrét kerül elő. A szeleka további léteget tudni újayebár Mooncall is, aki természetesen a Kisebít Istenek Templomába menekült vissza. A legújabb események azonban túlóttan megvélhetőek amily is labilis szegedszerek — teljesen begyűjtött. Pillanatnyilag azon a véleményen vagy, hogy jobb lett volna a mamájá láncsokt követe adósszedőnem nemme, nem pedig ezzel a kallistá maszolggal vesztőnk. Vannek még egyéb elmés megjegyzések is. Kondo amurletőről páldásít azt állítja, hogy Kondo az Anu-anu követők árukkja volt (amint azt már a tal-álészekemből mi is tudjuk, saját elbél voltak), de Mooncallot egyik szem szeretete. Különböző Ford, az oszoba tról. Mielőtt valami infót kapnánk az élelet és követi magát az áblekon. Az öngyilkosság nem igazán sikeres (lévén az áblek a földszinten), viszont az ámoókúto variszós maszkáltságokkal felkúszik a templom tetejére, ahol meglajdaj minden kisébít és regyobó isteni és megjén nekik, hogy legközelebb ábe-stélnek szöveik. Lecsap egy villám, és Mooncall a templom Uvegcsézt teljesen kersztől bezaotan a kőpőntön lévén létezde csöbe. Aztán csodálkozunk, hogy hogy az ördögön elhárított volt egykorra zuhanást, de a Hála! megnyugtatja, hogy nem éltte túl. Rövid elmékedés következik a halál után élet és a reinkarnációs kérdésekről, aminek a végén a Hála! kitéjez elismérését Mooncall sílusa iránt, de azért jelzi, hogy ha esetleg vélelhető újújászletek, akkor jobban vigyázzon, mivel orbóval valóság spólmények teletelnek...

Igy tehát félytelenek leszünk azt a Földöt megakni megkeresni. Trol-koze leltünk már az Otkárin pagopagiban (itt most nincs nyom) és Rhodon mőnyébeben (itt lesz). A szábrakótt szobrász időközben visszaszért a mőnyéghöz. Földről azonban nem tud. Sőt, éleltben nem látható trótt — vagyis eleve hazudik, hiszen Maláchte itt dolgozott. A helytől hídsó részében (ahol Maláchte volt) egy pőrtárlé találnak. Ha erre kőreúznak a Rhodonról, akkor Lewton ieszem követi belőle, hogy többé platákkal mőlétsébe végez a trollikon, amire már csak azért is idóttis, mert azonnal elrejté mindenféle nevet. Ha most kőreúznak a Főta, akkor sikerül annyit követni belőle, hogy a minap dolgozott egy trollikon, ahinek a nevet elrejtette, viszont el futta mondani az utat a helyszínre (azokat sosem teblője el). A helyszínen egy elhagyatott stoppal szemben volt, amiből hódnák máris tudja, hogy a keresett ház a Dagon Szeleten van.

A tról megem olyan ostobá: nemcsak platákkal mőléttel vögézték magán, hanem a kanykötés felújítását is. El jélel is, amely istán megduja a pusztító istentől. Az amurletőről meglútkjuk, hogy nem kőreútték volt, hanem Satrap, bár a istán megmértő reholót felbecsülva (There ma. Szokás és Szőre) nem tudunk semmitől ismeretlen tárgyakkal helytől. A keresett írtótrúba viszont belétek váltak: Anu-anu kévtőlnek konpozitációs mődszeréről. Fotól nem azért kóvélte Mooncall utálást; mert ő volt a hívők, hanem azért, mert ő volt a kapcsolatka. Satrap kapcsolatka után tudósítkozva meg is van a keresett nyom: az óvé ugyanis Galid, aki az Egyszerem dolgozka (a "pedulus" a könyvtár előlő).

— Egy kis gép akad a Mr. Fomes, a hálszárvány egységét kirángótt bennünket ügyvelő állásukunk, és természetesen akkor sem fog beengedni, ha ezen az egész város lege kopog len. A kerülő áll a Yardon kereszttel vezet, ahol Hobby szomonunk költi, hogy a városban működő állapotok uralkodnak a tökérengés óta, mi pedig lá Galdre vonatkozó nyommal szomonunk köztükjű vele, hogy meglútkjuk Vimes kapitányt, hogy betört az istorndkbe és megpróbálta kirabolni — már amennyiben

nem ad nekünk valamilyen háztartási parancsot az Egyszerem. A zsarolás most is megleszt hatását, és Ms. Fomes-on is át tudjuk vezetkedni magunkat — legalábbis addig, amig beletöröl a papíri hírelesség. A könyvtárszoba előlő vizort már csak egy hatalmas vértékészlet találnak. Ahogy meglútkjuk, ismét előlőjük a Lewtonban bonyolult kősdörg — vagyis wervoll, amelyek színelatlanul követi a vényomok az Obszervatóriumbá. Meglútkjuk Satrapot, aki egy gélem által mozgatott hatalmas testekkel éppen a kristályt keresi, hogy végre elérje a többi előlőt: Nyitvaniggy megmeszélte az összes előlővel, és az a lelt bizonyára az istenek köze emeli megelődél, a kiszt előlővel varázslott. Hőszas beszedések közben teljesen kikékeltek a lőréllet: Satrap és Kondo voltak az Anu-anu követők között működők Szölet Szekta tagjai (illetve: maga Satrap a Szekta), és a gyilkosságok sem csak rituális előlők történetek. Mint balhól máshol, a Korongon szem azért lesznek az élők az istenek között, hogy boldoggá tegyék őket — hanem azért, hogy bologgá tegyék saját magukat. Regis szarotta Carollat, a Gamis nevé kereskedőnek azért kellett elütnie, mert nem jött ki Kondoval, és az Egyszerem kirnyít Malhóm is túlótt önkéddőst bantolást a csillagvizsgáló! lánscok dékani posztja iránt, amit viszont Satrap túlótt be. Műlén minden meglútkjuk egy újabb vérszétoldó vizslát kövöljük: Satrap úgy váll megálto, hogy sérthetetlen, Lewtonnak viszont mindent elcsúrpórdt egy ad Galdre vére Satrap ruháján — a lényeg, hogy a Halálnak meglútkjuk csak muszáj lesz érne jénni, és igen felekte humortól csillogtató.

Miután Satrap évvonult a Hála! "fogozni" (ez egy ostobá jelk, amelyen egy bontai ki lelti a lábát a lyukból), végül lelté tövcsó műlőit az obszervatóriumból. A padlóra lelt vánk vele a Korong Kilőnböző csillagok. Hasznájuk az ábrán Two Conkers csillagképét, és ezáltal beállítjuk, hogy melyikre nézzem a távost. Itm nem parolá Lewton szöveletét jegye (A Regló Jánoszasos) is, de nem ez lesz a megjelölés a közömböben tartott hítképp úgy fest, mint a Gondoskakék a Földől — a Korongvilág egyén azonban a legjobban az Unalmas Hévíry Collakos Kis Csoporsójára emlékeztet. Ezt valószínű a gélem amurletője a távostel, amelyek belesútkyárlak, hogy a kristály a Szelvény Maudurleonban lesz.

Miután áblekarosok köze, helyekük örekből az obszervatóriumból az égen, és természetesen látjuk, hogy a csillagképét pontosan a sáhrana egyik névbe szobrász mutatók. A szöveglő megleszte feltételt megkér, amelyek a mélyén egy asztaltól egy bukukból. Nemmi impordt darab lehet — állagjok meg Lewton. Ki tudja, hogy nyituk... Némi vögélés után egy kört ábrák mélyedést találnak rajta, a körön belül pedig egy négyzetes domborlatot. Pont olyan a formája, mint annak az óróknak, amit Mundy hurcolt magukkal. Miután a festő leltük, az óróknak pillanatok meg vakaszósítás kezében a kristályt. A pándák azonban itereben megjelölvekk, és úgy zombi elvándorló meg feléje.

— A hancsal! — mördny nyúgósan a zombi. — Négyzetes vére körök it, hogy valaki végre kiejtszen innen, és annak is az az első doboz, hogy egy kardtal levigálja az egyik kornak!

— Bocs, reflexiózónom csökeletkenti — szabozókuz Lewton. — Úgy? Szóval mindenkinek levigold a kezeit, akivel találkozunk? — Persze, hogy levigdom, ha az egy koporsóból is kiváltképp! — Ez nem koporsó, hanem egy szarokfog! Egy nagyon széles és régi szarokfog!

A beszélgetés azonban kedélyes mederben csordogolt tovább. A leírányeg az, hogy a zombiak az elölő Széni Tüllűsn Fend legaki meggyőzők, hogy a kristály csak annak adhatja előle, aki a rejtélyes megkülöcsöklődséig bizonyítja, hogy nem a szölet szekták valamelyikeként tagja. Négyzetes év vizont mány női, és a rejtélytől kiötten előleletje. Úgy meg nem jut ezbe. A kard lemutatódszó azonban Lewton előlőle el bulja öle kanyarunkit, és amint meglórnok, újabb probléma akát: Horst. Kezében látszó. Szérintő jutányos csérneké látszana, ha a kardtét cserebbe ábenénk a hűgylet, mielőtt drasztikusabó lőpsőkön kényseritve. Momentán ugyan a világot kellene megmentenie vele, de a szeresem megdöntetők vívós után természetesen a hűgylet válsága. Miután Horst előporzott, újabb szemtelenségek snít kövölkezik a vizonylag egészenesen ábevezett halálukról, a síruk mellett hagyott bőccsölóvelőről, sáttibó — mellesleg a hűgylek vannak jó öletete is, hogy azok lehetne megmenteni a világot.

Ehhez persze előbb meg kellene találni Horstot és a kartot. Gyalogszarral az egy kicsit közmőlyemen, sokkal egyszerűbb, ha a kristályt hasznájuk a keresésére. (Mint azt a zombi is elmúndta, egyáltalán sajátos televízióként is működik, bár a szarokfogban néha elég rossz volt a vétel.) Horst pillanatnyilag a Maudur-hídon tartózkodik. Amint odaérünk, azt is látjuk, hogy nem egyedül egy Carolla próbálta visszacszenesni ölele a kartot. Az özeté tárgyalás végül ott köti ki, hogy Horst csak azért nem állt meg a lányt, mert számítottam Zsheti haszna nem származna belesse. Aztán Lewton felcsökkeára meggyű önt, hogy csökebből megjelöni — a baltr Lewton azonban közbétek, Horst az Ahnk folyó mölyén lelt halálát, és máris szökőnkben a kard. Carolla megelődé abrími minket, hogy meglököljön el vele a városból, de Lewton eddigre má megújunk a bonyolult lányt, és inkább átadja a Nozby reholót szőreim őrségre, ahinek eddig viselt dozzát mieltől különös eszemlőni valóik van vele. Most már csak a világot kell megmentenünk a kartot be lelt doozunk abbé az egyre járuló parolka, amely Nyitvanból meglöveléssel nyit és hamarosan bontószó szőnyegét szorító a város. Lewton szőreim már csak el kéne jénni oda — a kérdés az, hogy hogyan?

A véltet Leonard csillogtatásaitól. Eredőre ugyenne elköltött a csokaszó-szöveglő-képeszárterekt. Már csak egy helyi helytellen, ahonnan lelt halálát, és a természetesen megjelölés a szölet bal levél kiére; a fellet ugyenne elhíve a tökérengés, mindössze egy pár kevesebb kell leígatnunk a mőlybe és máris felgátnanunk a manórida. Az utolsó pillanatokon előlőjük lisa, és mindamellett hogy komplex Grünegyeket tárja ezt a rejtélyt bemutatól, valami vélelhető jósvót. A védelem kéne van: használjuk az Etl jélt a gépben és máris a város tetei szárványunk Lewton belleszét a kristályt a kard manóritásába, behajlítjuk a por-taluk és mindenké nagy meglövelésére egészen lassól Leonard célájárni. A gép azonban természetén úgy útra indul: Two Conkersnek el kéne túnne a városból, hiszen a Bértyöküszó Céhének érvényes beszedőkészlet van a könyvtárszobában, és természetesen akkor sem fog beengedni, ha ezen az egész város lege kopog len. A kerülő áll a Yardon kereszttel vezet, ahol Hobby szomonunk költi, hogy a városban működő állapotok uralkodnak a tökérengés óta, mi pedig lá Galdre vonatkozó nyommal szomonunk köztükjű vele, hogy meglútkjuk Vimes kapitányt, hogy betört az istorndkbe és megpróbálta kirabolni — már amennyiben

## CSITI!

### DRIVER

A játék egyik legnehezebb feladata az edzőpálya teljesítése a garázs alagsorában, amely nélkül tulajdonképpen el sem lehet kezdeni a játékot. Aki nem óhajt szórakozni vele, az egyszerűen megkínnyíthatja a dolgot. A könyvtárban, ahova a játékot felinstalláltuk, található egy DATA-könyvtár, ahol a MLAGGER.DML névű file-t kell módosítanunk valami egyszerű szerkesztőben (pl. megfelel a cédra a Windows Notepadje is). Miután kitörítettük az INTERVIEW és a QUITONFAIL sorokat, mentjük vissza eredeti helyére, és máris teljesítettük az "edzőpályát"!

## CSITI!

### DRAKAN: ORDER OF FLAME

A sárkányháton utazó lányka kalandjainak demótkor csak a demóházok adtunk csajásokat, most jöhetnek a teljes játékokban működők. A cheatket a \ billentyűvel lehívható bevezetőpánelen tudjuk begépelni:

IAMGOD: isten mód  
IAMGODDESS: isten mód, de csak az utolsó pályán,  
ahol az előbbi nem működik  
SMOGHEAD: maximális egészség  
DEBUG ON/OFF: a debug mód be/ki kapcsolása  
ALL WEAPONS: az összes fegyver listájába debug-módban  
GIVE X: odaadja az x fegyvert, ahol x a fegyver neve  
a debug-listából  
GIMME X: odaadja az x tárgyat, ahol x a tárgy neve a debug-listából



Bushes



Chimera



You agreed to bring me the reward, and I'm here to collect.



Big green head on the floor



How wish me luck.



**Hi! Most, hogy így túl is estünk a köszönés, a bemutatkozás körülmenyes protokolláris formásgain, bejelentem a szörnyű tényt: a népszavazás túlnyomó többséggel úgy határozott, hogy az ezredforduló a nehéz gazdasági helyzet miatt elmarad, helyette mindenkihez házőhoz megy a Miniszterelnöki Hivatal újonnan kinevezett Főnaptárgyi Államtitkára. Jó ötlet volt ilyen kedu-kált témákat házi feladatnak kiadni, mert ebben a hónapban igen-igen kellemes levelek születtek. Igaz, a felvett témához csak ketten szöveget hoztak, amiből az egyik én voltam - de ez mit sem von le a levelek minőségijavulásából! A legtöbb levél egyébként arról szólt, hogy a levélírók színvonala romlik.**

**Ennek öröme (és abból az ünnepi alkalomból, hogy max. egy éven belül lesz a következő születésnapom) úgy döntöttem, hogy ebben a hónapban csak azokat a kis dolgozatokat gyűjtöm csokorba, amelyek valamilyen okból szórakoztattak. (Persze egy-két kukkoltás becsúszhat, de az meg jó lesz rántottának.) Kezdjük is pár szépséges darabbal, mintegy rokonszenv tüntetést szervezve:**

(THE) HI(EST) COVBOY!  
Tangás lányokat tanga nélkül!!!! Ez az egyetlen megoldás az újság egyedivé tételeire. **(Nagy ötlet! Ha pedig egyszerre két tanga nélkül lennének, az pedig egyszerűen bitanga jó lenne!)** Mellesleg csak így tovább, sráco! Ha fíkáznak titeket, akkor ti is őket. Szerintem nem azért áll meg mindig fenn az újság, mert hallgatotok az okos kis Pistikékre, hanem azért, mert maradtok olyanok, amilyenek voltatok régen. A jövőre nézve sok sikert, s még több előfizetőt kívánok. Üdvözléssel: Crazy-Boy

**Thank you, thank you! Mindig is híresen konzervatív beállítottságúak voltunk. Ezért volt néha, hogy a Hírek rovatunkat összetévesztették az Archeológiai Szemlével, de ez nem vette el semmitől a kedvünket. Jöhet a következő:**

Szia Cov!!  
Már elég régen olvasom az 576-ot. És meg kell, hogy mondjam őszintén, nem tudom, hogy miért raksz a csevebe ilyen primitív sírás leveleket. **(Mert felvidítanak.)** Pl: Ennyi meg annyi NYOMDOKOR van az újságban... ÉS AKHORA MI VAN???? Ez kit érdekel? Szerintem meg lehet bocsátani az ilyesmit, mert az újság ezzel együtt is eléggé igényes. És szerintem nyugodtan káromkodj mert a világban kurva sok icedges ember van és ezen változtatni kell! (nyugodtan öld ki magad a billentyűzeten) Révid ennyi.  
Ed hunte? Gerencsér József

**Enek a kérdésnek nem szabad ily szeleburdi módon nekifutni. Gondolj csak bele: ha valakinek egy újság olvasása kapcsán ez a legfontosabb észrevétele, akkor az illető a nyomdahiábért veszi az újságot. Csak nem fosztom meg ettől a kis örömtől - a nyomdahiáb nálunk nemzeti intézménynek számítanak, és először a magyar újságok közül ezennel is jelezzük, hogy a nyomdahiábak márpedig maradványok!**

**(Jó, tudom: "maradnak" - de ebből is látszik, hogy maradtak.)** Ez egy vadonatúj tényállítás, de mi mindig híresek voltunk állandó újító hozzáállásunkról. **Khm. Most jön a legjobb, ami finoman cizellált stílus mellett az Autós szelet mellett számomra a nap fénypontja volt:**

Szasz Mester  
"Ozé irok me' a múltkori számba óvastam hogy mindenki osztot monnja hogy a csevegő így sz.r meg úgy sz.r és hogy monták néked a fanok hogy mi a f.szé hortád úgy le osztot a jómbört aki néked csak jót akart, mármint nem szörintem honem a másik lögény szerinn aki magát csak csinilek nevezte. Ha kiváncsi vagy az én vidéki véleményemre akkó osztot mondom én ténékőd hogy az újság nagyon jó és színes mög minden, de egy problémája van, mégpedig: az újságba túl sok tiprággyóké ir (mármint bele a csevegőbe) és ez rontja le nagyon a dógokat amik a csevegőbe vannak befelgövalva (kinök nem inge öz ne vegye magára, de aki tuggya magáról hogy tiprággyóké az igen is vegye magára). Má bocs az ivaltalankodásért de akinök nem töccik valami az keresse fel a köts.gverő kámpenit itt lenn Gyökérfalván.

Covboy én nagyon bírom a te argodot de ismörd be hogy én vagyok a legnagyobb arc a VIDÉKEN. Márcsak öz is mer én neked a te oldaladon álltam és próbáltalak segíteni. Aműgy ha közbepőfázol te is mehecc a köts.gverőékhez. Vagy ha nem akkor ahogy nálunk szokás mondani: Ha a hegy nem megy Mohamedhez akkor menjen a p...ba.

Ha nem raksz be a csevegőbe akkor ugyanez lösz a tényállítás!  
Szeretemet irántad ez az egy szó fogja magába foglalni: a zöthetv-hatalagkirályabbno MEGACOvboy  
Üdvözléssel az S.M.S bandita avagy a gumpigaci (budapesti vagyok de tényleg)

**No, azé örülok, hogy mi földjiek azé még összeta'tunk. Jó, te vagy a legjobb arc vidéken. De csak ha nem kell mennem a köts.gvetési bigottságba. Köszönöm a támogatást az uraknak (meg azoknak is, akik most nem kerülhetnek ide), ennyi elég is volt mára. Most fordítunk egy kicsit a témán. Előbb azért egy kicsit pihenünk, és lazításképpen meghallgatunk egy röviddebb nyelvi szemináriumot:**

Hi Covboy!  
Nó vor, mék láv!!!=nem kell több fight a csevegőbe!  
Pliz szmjá!!!!!!=több poénos levelet a csevegőbe!  
Bí hep!!!!!!!!!=felejtsetd el akiknek semmi nem jó!  
Sztéj küi!  
ui.: undorítók a borítók, lehetne kicsivel visszafogottabbi!!!=nem kell bele annyi szin!

ALIEN! (Kresz Bence)  
Ől rájt - amíg az ől rejt.  
Ui: az ui-töl is sztejeljek (őh, bocs, folyamatos idő: szteilyingellyek) küi, amíg sztejt nem esek, vagy azt vegyem komolyan? Ha komolyan veszem, akkor tényleg egy kicsit killer volt a múltkori csomagolás, de gondoltam, nem bír-

**lom felül: jó lesz ebben a mocskok időben egy ilyen virágzó mező. Ha nem kell komolyan venni, akkor meg vegyünk úgy, hogy ez is egy nyomdahiába: ismeretlen testetek a nyomdában egy Benetton-reklámba burkolattak bennünket.**

**Eddig mulatoztunk, de most rendkívül komolyra fordítjuk a szót,**

## RENDELŐSÉG KÖZÖLÉSE

**(bocs, muszáj volt a eseményt), ugyanis e hónapban megkaptam az első igazán építő jellegű kritikát tartalmazó levelemet. Íme:**  
Konnicchiwa CoVboy!  
Mindig arra panaszkodsz, hogy a levélírók csak a vágyálmaikkal traktálnak, konkrét ötleteik meg nincsenek. Nekem eszembe jutott néhány. Íme:

-CD:  
Főlöszleges kacat, de annyi érvelés ellenérvet olvasni vele kapcsolatban, hogy nem lehet a témát átugrani. A vitát egyszerűen el lehetne dönteni azzal, hogy külön adjátok ki az 576-ot és a CD-t. De vannak a CD-nél jobb, hasznosabb dolgok is. Adjatok inkább az újsághoz cukorkát, ajakrúzt, gyógyszerutalványt, buszjegyet, etc.,... vagy egyszerűen rakjatok be minden számba egy ezrest. Garantáltan mindenki venni fogja a lapot. **(Ez utóbbi esetben viszont kicsit meg kellene emelni az újság árát, mondjuk úgy ezerrel. A biztonságos kezelés miatt pedig a remittenda példányok főszerkesztői hatáskörbe kerülének.)**

-DESIGN:  
Szerintem földobná az újságot,



ha mondjuk egyedi formája lenne. Pl.: háromszög, gömb, 4 dimenziós formák... Megszínálhatnátok kihajlósra vagy kiszínezőre. Ez utóbbi megoldandó az interaktív játékok problémáját is. A legszűzben kiszínezett 576 beküldője kapna 350 bónusz pontot, vagy ilyesmit. **(Ja, a Smart-kártyájára. Az 5.000 pont összegyűjtőt pedig meglepnek egy még ki nem színezett remittenda példánnyal, amiből titokzatosan módon eltűnt az ezres.)** Esetleg csinálhatnátok a lapból "kaland, játék, kockázat" újságot is. Pl.: Ha szerinted pozitíván értékelem a játékot lapozz a 26-ra, ha nem a 14-re. Lehetnek illatosított vagy ízesített lapok. Az elnyalogatható lapok előnye, hogy egy hónapi számat többször is megvinnék, mert egy idő után csak a cinkelt lapok maradványok.  
-HOMEPAGE:  
Minek? Legyetek kreatívabban. Pl.: szórjak szét inkább rólapokat,

minden hónapban más és más megye fölött repüljön el egy Chinook foszforeszkáló 576KByte felirattal az oldalán, elárasztva az adott megyét propaganda anyaggal. **[Jaj! Az ezresim! Ez biztos Tönkre megye volt...]** Így ha egy év véletlenül több mint 12 hónapból álna, még akkor is lennének tartalék megyék. **(Ezt a témát inkább ne fesszessük. Itt állunk 2000 küszöbén, és nem tudjuk, hogy mikor van az ezredforduló - lehet, hogy kifutunk az időből, és kevés lesz a megye. Vagy ami még rosszabb: több kolbász, mint nap!)**

Paff. Ennyi jutott hirtelen az eszembe. Egyébként szerintem ezek az ötletek mind megvalósíthatók, anélkül, hogy az újság ára nőne (esetleg férjra). Hiszen mindenki tudja, hogy mindannyian milliárdosok vagyatok, és ez az egész csak pénzmosás. **(A franchat Lebukunk.)** Egyebet írart a lap marhájú. Ügy-hogy:

maradok hű olvasótok: Pírltós **Kedves Pírltós! (bár fohagyásmáson jobb) szeretem)**

**A leveled szabályszerűen szíven ütött**



**(szóval jó, hogy nem baseballütőt küldtél).** Rövid gondolkodás után be kellett látnom, hogy tulajdonképpen én már öreg és alkalmatlan vagyok erre a munkára. Hogy is nem látok oly egyértelmű dolgokat, amit te ifjonti vitalitással teljes tudatában úgy magától értetődő egyszerűséggel társz eléim?! Hossz is nem értek meg nyilvánvaló összefüggéseket, amelyeket te oly bőkezűen hintsz magad köré?! Hossz is... - de hagyjuk a hogy isokat! Sajnos le kell lépnem erről a nagy színpadról, át kell adnom a stafétát, hogy tovább éltemet a régi szép időkön való merengéssel töltsen. Amik örökre elmultak. Kérlek, holnap gyere be az 576-ba, hogy átvedd a főszerkesztői tisztet, ami kétséget kizárólag most már csakis téged illet. Vagy van egy ennél is jobb ötletem: beajánlak a konkurenciádra...

Nem tudom, előfordult-e már veletek, hogy hirtelen olyan érzések támadt, mintha valaki más bőrében lennétek?

Vagy esetleg a saját bőrötöknek támadt az az érzése, hogy valaki másban van? Vagy ami még ennél is megdöbbentőbb: hirtelen egy rád kísértetiesen hasonlító valaki rézett rád vissza a falltükkörből? Az ilyen és ehhez hasonló paranormális események ugyan ritkák, de nem példa nélkül állók. Valami ilyesmíróól szól az alábbi e-mail is, amelyet meglátva a legszívesebben Scully úgnőük ölébe ugrottam volna! (Mondjuk nem tartozik kimondottan a para-jelenségek kategóriájába, de ha jól belegondolok, ezt e-mailek nélkül is be tudnám vállalni. De nem a legszívesebben!)

Helló névroskol!  
 Én vagyok az, a másik Cov. A plafonon vagyok. (Nem igaz. Nem vagy ott. Most néztem meg. De ha mégis ott

vagy, akkor azonnal gyere le, mert górsút kap a nyakam.)

Nemrég írtam egy mailt, hogy engem hisznek téged.

Cbodnar

Kedves Psycho! Örömmel látom, hogy nincs nálad kés, amit a békülékenység határozott jelének veszek. Sajnálom, hogy te vagyok (bár te is szégyellhetnéd magad, hogy te meg én!), és ezzel sok kellemetlenséget okozok neked. Bár tegyük hozzá, hogy a hideg futkázik a hátamon, amikor arra gondolok, hogy te meg különféle helyeken énként jelensz meg, dolgokat rendszel és fizetés nélkül távozol. Tényleg ideje ezt a tarthatatlan állapotot megszüntetni. Ha engem kérdezel, én azon az állásponton vagyok, hogy inkább te szűnj meg! Nekem egy csomó fontos dologom van ebben az életben. Például írnom kell még két és fél hasábot. Ígérem, hogy emlékedet sokáig megőrzöm, különösen, ha az eddig neked postázott söreimet végre megkapom! (Akkor is, ha a tied jönnek az én címre.) Persze kompromisszumot is köthetünk: mondjuk én szűnök meg. Ezt két feltételhez kötöm:

1. megírod a Csevegőt, az innettől számított második hasábjáig (nehogy szó érje a ház elejét);  
 2. az idén esedékes influenzámat te kapod meg. Na? Áll az alku? Hahó! Úgy látszik, eltűnt. Ezt lekopogom. Sőt, a legjobb lesz, ha elmondod egy imát. Kaptam ugyanis egy mélyen válaszjellegű írományt, amit mintha már láttam volna valahol máshol is, de mindenesetre nagy bajt nem hozhat, ha elmormoljuk:

A MicroSoft-termékek felhasználóinak esti imája:  
 Miatyánk MicroSoft, aki a me-revlemezem vagy, szenteltesd meg a Te Windowsod, jöjjön el a Te frissítésed, legyen meg a Te javítókészle-

ted, miképpen a Windowson, azonképpen az Office-ban is.

Mindennapi MSN-ünket add meg nekünk ma, és bocsásd meg a mi kalózmásolat-tainkat, miképpen mi is megbocsátunk a MATÁV-nak.

És ne vigyé minket az IBM-hez, de szabadíts meg az OS/2-től, mert Tiéd a DOS, a Windows és az NT, mindörökké, ENTER.

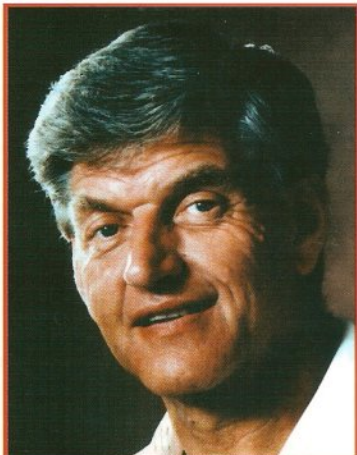
Derzi János  
 Apages satanas.hu! Miféle apokrif versike ez? Hát mit szólna a Jóisten, ha ezt elküldeném neki e-mailben? Ejnye-bejnye. Bár nem is rossz. Tíz meg kéne zenésíteni. El tudnék képzelni például egy himnikus hangszerelést. A bevezetőben csak floppyc bootolnak csendesen és lassan (andante); később a Windowsos résznél egyelőre

még moderatoban dúrmollnak a swappelő vinyók, de már lehet érezni, ahogy felfeléível a kompozíció; a Matávós szakasznál a karmester egyetlen intésére felsikoltanak a kapcsolatot létesíteni próbáló faxmodemek (bár lehet, hogy ezeket kihagyjuk, mert az marhára lelassítaná az egyre gyorsuló tempót); míg végül az egész egy őrfjüngő crescendoval az égig csap, majd a "mindörökké"-nél egyszerre minden elhallgat, hiszen a kottában az egész zenekar látja az isteni kinyilatkoztatást: "A rendszer szabálytalan műveletet hajtott végre." És akkor Enter. Szerintem Beethoven se csinálná jobban. Lehet, hogy az Aranyszar vassdíjjal kitüntetett Dádá ridóba nem férnének be vele, de egy budavári Te Deum helyett szerintem bármikor beugorhatnánk. Karácsonyra ki is dolgozom a dolgot. MP3-ban, természetesen. Most pedig irány az információs autósztáda, és az ott uralkodó forgalmi dugó!

Csál! Miért nincs valaminek honlapotok? A PC-X-nek volt a GAMESATR-nak már készülő a honlapja. Nem tudom mennyibe kerülne, de szerintem kéne. Másodszorra írok nektek, az első levelemer még nem válaszoltát. Nem tudom, hogy mikor nézed meg a leveleket, de jobban is síthetnél! Az első levelemben a Jack Orlando-hoz kértem egy végjátást, de még nem kaptam, NAGYON ideges vagyok! Kérlek siess: Dattler János. D.J

Óh, nyugodj meg szépen, nem kell úgy sietni. Először is leveled utóbbi részére válaszlok: alkalmasint meg szoktam nézni a leveleket, úgy a postás által továbbítottakat, mint Emil bácsi által hozottakat. Ma reggel például ezzel kezdett a Lőrinc-Iroda között közlekedő menetrendszerű Outlok Express forgalmistája: Tídadidam-padidam! 37 üzenet érkezik a holtvágányra, a vágány mellett kérjük ügygyázn! Ha még nem válaszoltam volna a tiédre, annak csak az lehet az oka, hogy éppen most játszom végig a Jack Orlando, és mellelleg ügyebár még be is kell gépneli. (AZE' megnézni, már megnéztem!) A kérdésed első részére egy igen tömör (és ezért igen jól sikerült) e-maillel válaszolnék:

Szia CoVboy!  
 Örülök, hogy végre hajlandók voltatok egy normális web-oldalat készíteni.... elfáradt az újjam, nem tudom tovább írni... na csak! Abiondi Columbo talán még az üvegszemével is látna, hogy itt valami titok lappang. Lebbentsük fel róla a fátylat: "valami-en" honlapunk nekünk is akad, amit mondjuk a fentebb említett szivarozó úriember talán különösebb erőfeszítés nélkül is kinyomozott volna az e-mail címekből (vagy legalábbis megpróbálja.) Különösebben nagy hírverést nem csaptunk eddig körülötte, mert még csak tápáskodóban van a bébi. A másik kérdés, hogy ezt a kis honla-



Ez a fotó még mindig nem engem ábrázol, hanem azt az urat, aki Darth Vadert játszotta a Homok Titkai c. filmpozsban. Sajnos Sith sötét lovaaja másirányú elfoglaltsága miatt nem tudott előlenni, hogy találkozzunk veletek az új 576 shobpan. (Talán elment a Dagobah rendszerbe ugrani egy szintet.) Magyarországi rajongóinak azt üzeni, hogy az Erő legyen velük! – ha ő a megszéllt időpontban nem is lehet.

pot nem az Avalouth és a GameSpot-hoz hasonló játékok nirvánáknak számuk vetélytársnak, sokkal inkább cég-információs jelleggel bír. Ilyen apróságok vannak rajta, mint az 576 Shopok áruközlete PC CD-ből, konzol-cuccokból, és akciófigurákból; Jon apó írkl rá napi híreket a játékujdonságokról; aztán van rajta az 576-újságok aktuális számának tartalma is. Sőt, az ÖSSZES szám tartalma rajta van. Így természetesen én is megírhatom neked, hogy Vári Zoli melyik számban játszotta végig a Jack Orlando, de mennyivel kreatívabb, hogy ha valakinek ilyen problémája van, megneí saját maga! Addig a főszerkesztő tud nyomdahiákra vadászni vagy éppen újakat generálni – mikor milyen kedve van, mert azért elég labilis egy népek ezek! A titkos cím egyébként: [www.576.hu](http://www.576.hu). Mielőtt valaki elragadtatná magát: a site-on talált postát@576.hu NEM az én e-mail-em (viszont a site-tal kapcsolatos ötleteket lehet oda lövöldözni), tehát ha valaki velem óhajt kimondottan értekezni, az továbbra is a [covboy@576.hu](mailto:covboy@576.hu) lúdikót tüssentes ki megitisztelő látogatásával. Na ennyi fért bele novemberi postalánkba, így marad a fájdalomias búcsú, amely kevésbé fájdalomias, ha tudjuk, hogy a jövő hónapban újra találkozzunk, azonkívül meg egyébként sem megyek még: majdnem elfelejtettem feladni a "Min vesszünk össze a jövő hónapban?"-játék legújabb találós kérdését, ami így hangzik: Hány lóerős Tépapó szánya?

1. Négy
2. Nyolc
3. Tépapó szánját rénszarvasok húzzák, nem lovak, de tizenkettő
4. Tépapó a növekvő üzemenyagarak miatt gyalog jön, és nem kizárt, hogy lenyúlja a csizmájokat is. Addig is csók mindenkinék: CoVBoy

Mindent írnak: nem kapsz sört, meghalsz, ilyen-olyan az újság. (Ah, Szóval a szokásos.) Szegény ember. Nagyon sajnálalak. En még nem kapok olyan sok mailt, de Te... gondolom, mit érdehetsz. (Hova bújhatott? A csillár mögött nincs.) Hogyhogy még nem ölték meg (engem már akartak). (Tudom, én küldtem őket. Azt mondtam, te vagyok.) De sört, fogadok még nem kaptál. (De, néhanapján. Csak nem neked küldték az EN söreimet?) Na most vagy nevet változtatok, vagy letörölöm a HTML-ket, megszüntetem a mail címeimet, és megszünök létezni. Vagy. Én leszek az 576 főszerkesztője, és TE szűnsz meg létezni (ez a legjobb, nem?)! Mára ennyi, őszinte részvétem. CovBoy. (a másik szerencsétlen fickó) U.I.:Lassan elmegyek közvetítőirodának (miután megszüntem), mert mindenkinék azt írom, hogy "annak a Cov-nak a címe covboy@576.hu".

**TRANS-AM** *elektrik*  
**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

**Diaholtnak 2% kedvezmény!!!**

15" Licom SVGA 3 év garancia	35.200,-
17" Licom SVGA 3 év garancia	49.600,-
Sony 40x IDE CD drive	12.400,-
4,3 Gb Quantum winchester	21.600,-
6,4 Gb Quantum winchester	24.400,-
Pentium II Abit BH6 BX / ATX	22.800,-
Pentium II 333A Intel Celeron CPU	10.800,-
Pentium II 366A Intel Celeron CPU	11.600,-
Sound Blaster 128 PCI oem	6.400,-
Turtle Beach Malibu dobozos	16.400,-
That's write 74 perces CD lemez	240,-
Noname, tok nélküli 74 p. CD lemez	
100 darabos kiszereelésben	184,-
<b>Trans-Am Devil PII Celeron :</b>	<b>116.000,-</b>
Pentium II EX , PII 333A Celeron , 32 SD,	
4,3 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini, S3 4 Mb AGP	
48x CD drive, hangk., 14" SVGA, 105 g. klav.	
<b>486-os komplett számítógép színes VGA</b>	<b>28.000,-</b>
monitorral	
<b>Pentium komplett gépek érkeznek !!!</b>	

**Használt alkatrészek adás - vétele**

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról. Teljes körű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!  
**VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!**  
 Hívjon, alkudjon és vásároljon!  
 Arank Afu nélkülek. 1 év garanciát tartoztatnak és készpénzfizetésre vonótkoznak.



**EARTHQUAKE!**

**A harmadik évezred első bajnoksága!**  
**2000. jan. 8-9.**



**Info & regisztráció:**  
[www.gamestar.hu/earthquake](http://www.gamestar.hu/earthquake)  
 Tel.: 06-30/9-909-526  
 Lev.: 2105 Gödöllő ATE kollégium

**BALATI Computers Bt.**

1146 Budapest, Thököly út 88.

AMD, Intel CPU-k, Epox, Abit, Acorp, GigaByte, Asus alaplappok, CD-ROM-ok, hangkártyák, Winchesterek

**Gépátépítés:**  
 Epox MVP3-G2 1MB cache ATA66 +  
 AMD K6-3 400MHz CPU  
**!!! 45.900,- Ft + 25%Áfa !!!**  
 Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk!  
 Javítás, tanácsadás.

**OTP részletfizetési lehetőség!**  
 Viszonteladók is kiszolgálunk!  
 Tel./Fax: 341-5343,  
 06-20 9264-507  
 Faxbank: 2333666/1607#  
 E-mail: balati@ahol.com  
[www.balati.hu](http://www.balati.hu)  
 Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

**PAM Computer**

**LG StudioWorks 500LC 15" TFT/LCD**  
 296.890.-Ft+áfa

**Samsung S520 15" TFT/LCD**  
 328.000.-Ft+áfa

**Asus Booksize akatartáskába rakható asztali Pentium II számítógép**

**Asus és Samsung notebookok**  
 bevezető kedvezményes áron

**Speciális DVD szaktanácsadás és alkatrészválaszték**

**Pioneer 10x DVD/40x CD olvasó**  
 24.500,- Ft+áfa

**Mitsumi IDE író 4x/2x újra/24x**  
 38.000.-Ft+áfa

**Panasonic SCSI író 8x/20x,**  
 51.800.-Ft+áfa

**AOpen**  
**ABIT**  
**Asus**  
**Gaba**  
**CTX**  
**APC**  
**Acorp**  
**Lexmark**  
**Cherry**  
**Samsung**

1077 Wesselényi u. 21  
 Nyitva: H-P 9-18, Sz 9-13  
 Tel.: 06-209-187-804  
 Fax: 821-8022

**KÖZLEMÉNY**

**Az Automex Media Store Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.** (székhely: 1072 Budapest, Rákóczi út 4-6. Alagsor) és az **Automex Amerikai-Magyar Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.** (Székhely: 1077 Budapest, Wesselényi u. 21) ezúton nyilvánosan bocsánatot kérnek a H & H'92 Ipari és Kereskedelmi Kft.-től (rövidített elnevezése: H & H'92 Kft.), mivel korábban, szándékosan téves és a H & H'92 Kft.-re nézve hátrányos, ill. sértő információkat közölt a H & H'92 Kft. partnereivel, melyben software és audio hamisítónak nevezte a H & H'92 Kft.-t.

Az Automex Kft. ezen eljárásban javasolta, hogy a H & H'92 Kft. partnerei álljanak el a H & H'92 Kft.-vel történő üzletkötéstől. Ezzel az Automex Kft. a H & H'92 Kft. piaci pozíciójára tört, erkölcsi és anyagi károkat okozott. Az Automex Kft. kijelenti, hogy a korábbi, a H & H'92 Kft.-vel kapcsolatos állításai alaptalanok voltak, ezért az **Automex Media Store Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.** (székhely: 1072 Budapest, Rákóczi út 4-6. Alagsor) és az **Automex Amerikai-Magyar Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.** (Székhely: 1077 Budapest, Wesselényi u. 21) ezúton is bocsánatot kér a H & H'92 Kft.-től.

# A P R Ó H I R D E T É S E K

**Diáfilmek 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 szervíz és Kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigás bővítmések. 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 kivágot hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelenetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzártá előtt megtörténjen. A kiadó fenn tartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

## HIRDETÉSI ÁRAINK:

**Magán személyeknek:** 20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)

**Közületeknek:** 20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft


PC	C64		CSERE		VASTAG BETŰ	(+50% FELÁR)
GÉPTÍPUS:		ROVAT	KERES	OPCIÓK	INVERZ	(+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 címre 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 címre 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 LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!**

# 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 szolgáltunktól 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 rőzsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyszor 100.-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba ird be a kért lapok megjelenési számát.

**Fontos!** Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

## Akciónk a készletek erejéig tart!

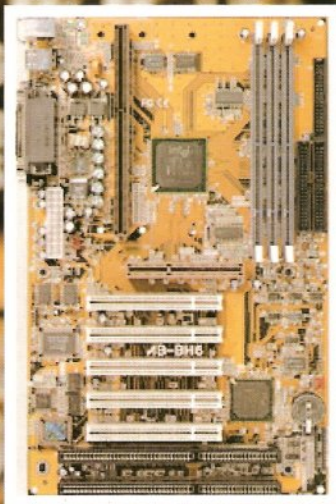
\* A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.

576 KByte 1998-1999-es számai eredeti áron (+postaköltség) megrendelhetők 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.-	99/10	398.-

# KönyvComp

1122 Budapest, Városmajor u. 3/A. I. emelet  
 Telefon/fax: 06-1-214-2662 Mobil: 06-209-111-351  
 Nyitvatartás: H-P:9-19 óráig, Sz: 10-13 óráig



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

Matrox G400 32MB RAM AGP OEM **38.148 Ft + ÁFA**  
 Voodoo 3 2000 **20.100 Ft + ÁFA**  
 Voodoo 3 3000 **27.900 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

**143.364 Ft + ÁFA**

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

## 576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



Következő számunk tartalmából:

X-Files (PSX)  
 Carmageddon (PSX)  
 FIFA 2000 (PSX)  
 Xena Warrior Princess (PSX)  
 Rayman 2 (PSX)  
 Akusi The Heartless (PSX)  
 Carmageddon 64 (N64)  
 War of The Worlds (PSX)

**EGY ÚJÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!**

**AKCIÓS SZELVÉNY**  
 Akciók áránál csak ezrel a  
 számviteli díjért érvényesíthető.  
 Egy számviteli díjra járunk,  
 visszatérítjük a pénzeszt.

**576**

## ÚJ BOLTUNK NYÍLIK!

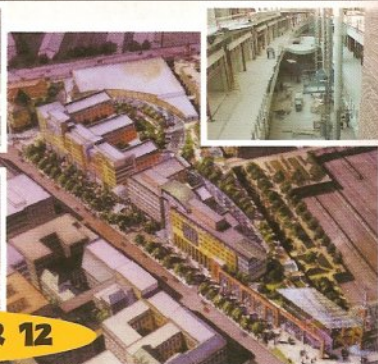
1999-ben három olyan dolog is történik, amelyet sokáig emlegetnek majd a történészek. Lesz egy **EZREDFORDULÓ**, egy teljes **NAPFOGYATKOZÁS**, és a Westend centerben **HIHETETLEN** nyitási akciókkal megnyílik a 100m<sup>2</sup>-es **576 SHOP!** Teljes 576 választékkal és **PROFI** kiszolgáló személyzettel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

WESTEND



CITYCENTER

1062 BUDAPEST, VÁCI ÚT 3  
ALULJÁRÓ SZINT  
JÓKAI MÓR SÉTÁNY 47  
TEL.: 23-87-576



**NYITÁS: 1999 NOVEMBER 12**

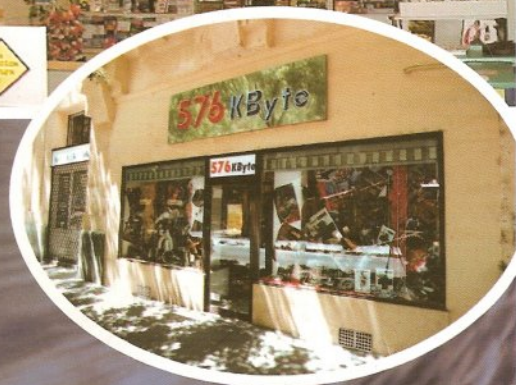
## 576 KByte SHOP

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ:  
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.  
TEL.: 35-90-576

ISSN 0865-8226



9 770865 822000



## 576 KByte a Mammuthban!

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 Információ)



# 576 KByte

