

A PC-JÁTÉKÖRÜLTEK MAGAZINJA

398,-Ft

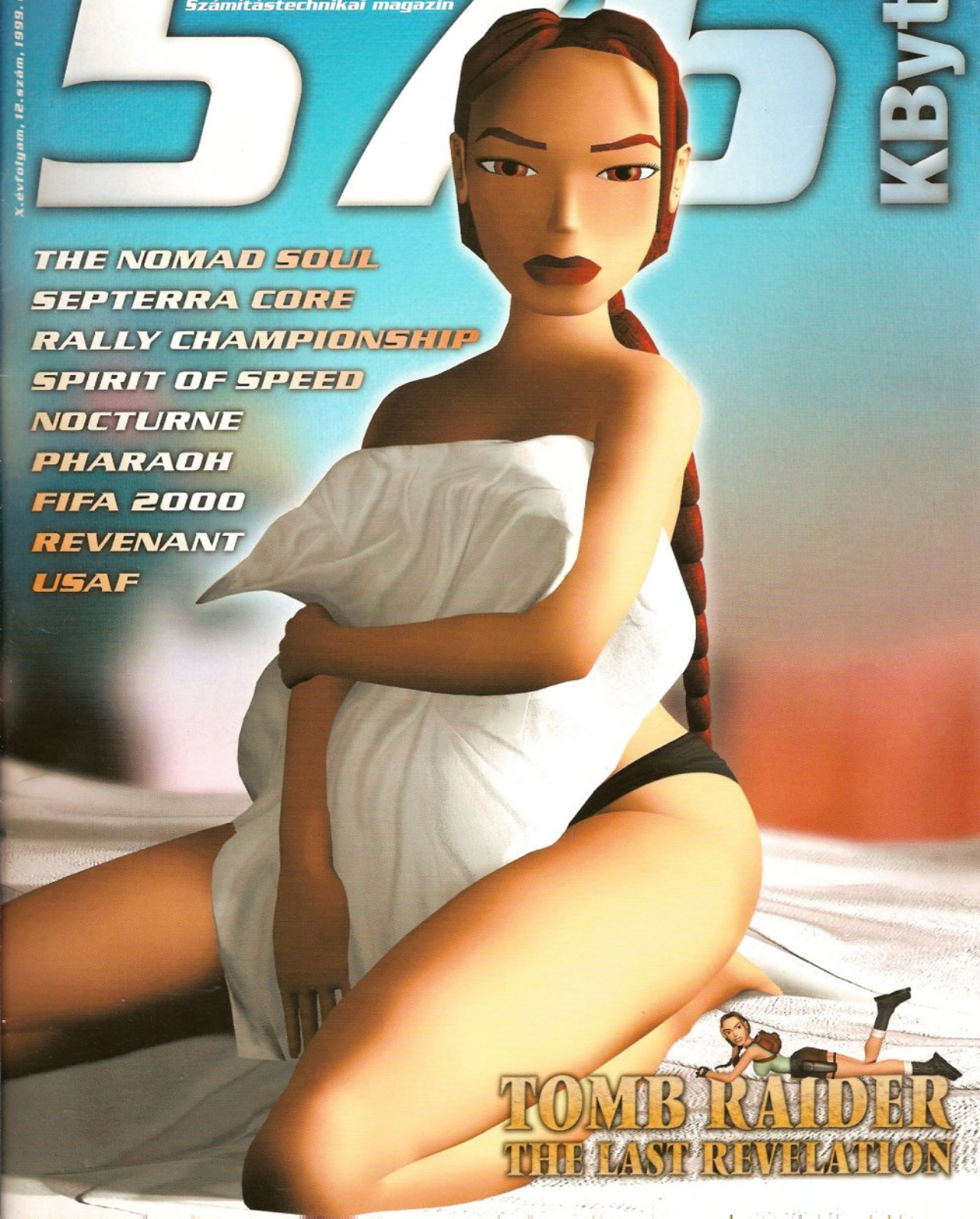
Számítástechnikai magazin

# 575

KByte

**THE NOMAD SOUL**  
**SEPTERRA CORE**  
**RALLY CHAMPIONSHIP**  
**SPIRIT OF SPEED**  
**NOCTURNE**  
**PHARAOH**  
**FIFA 2000**  
**REVENANT**  
**USAF**

X. évfolyam, 12. szám, 1999. december



**TOMB RAIDER**  
**THE LAST REVELATION**

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

## 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

## TEKKEN

3999,- FT/DB

Jin Kazama Nina Williams Paul Phoenix Ling Xiaoyu

## TEKKEN

4999,- FT/DB

Heihachi Mishima True Ogre Evil Jin Kazama Yoshimitsu

## QUAKE

2999,- FT/DB

Major Athene Iron Maiden Tank

# MIÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!

## MARIO KART 64

3999,- FT/DB

Bowser Yoshi

Mario

Banjo Wiz Pig Diddy Kong

## 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 Olie, 4- Darth Sidious, 5- C-3PO

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

## RESIDENT EVIL 2

3999,- FT/DB

Zombie & Claire Redfield

Licker & Leon S. Kennedy

Tyrant/Mr. X

William G-4 & William G-3

William Birkin & Sherry

Ada Wong & Ivy

Hunk & Zombie

## FINAL FANTASY VIII

ACTION FIGURES

3999,- FT/DB

SQUAD

Quistis Trepe

Rinoa Heartilly

Seifer Almay

Laguna Loire

Irvine Kinneas

Zell Dincht

Collectable Boxed Set 1 11999,-

Collectable Boxed Set 2 11999,-

## SPAWN

3999,- FT/DB

Curse of The Spawn 2 Zeus Hatchet

Jessica Priest & Mr. Obersmith Medusa Raenius

## 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

DINOSZÁURUSZOK

ALIENS 2999,- FT/DB

WILD WILD WEST 3999,- FT/DB

# tartalom

X. ÉVFOLYAM, 12. SZÁM, 1999. DECEMBER

## 12 Lara utolsó felfede

Na hiszen! Téalpó most is menetrendszerűen meghozta a soron következő Tomb Raidert, de Eidosék már nem is sorszámmal jelölik Lara anyó legújabb kalandját, hanem alcímeket adnak neki. A lassan már eladó sorból is kiöregedő lányka egyébként ismét remek formában van. Az biztos, hogy még mindig ő a királynő. Meg az is, hogy az alcímmel ellentétben nem ez lesz az utolsó dobása.



### 16

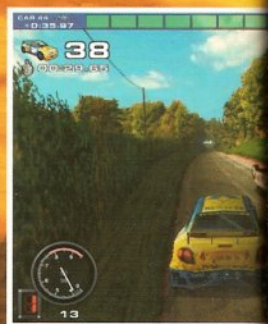
Na ja... várhatóan készült fanyalgó egyike

### 20 Co

... mert mióta szokott hozzá Rally Championnel: a rally sa

## 32 Légifőlény

Nemes egyszerűséggel így lehet leírni az USAF-ot. A világ legerősebb légierejének számítógépes szimulálásával a Jane's uralja az égboltot. Legalábbis pillanatnyilag.



ésé



## Kék a Maya haja...

jobb haverjáé pedig piros. De mi mást is az ember egy techno-RPG szereplőtől, ami a akció RPG-k nemes hagyományai alapján a Septerra Core-ért lehet rajongani vagy lehet rajta (inkább az előbbi) – de az biztos, hogy valaha volt leghosszabb játékoknak.

## int megüti a guta

ék lett belőle a Code Mastersnél, nem igen hoz, hogy egyáltalán a nyomába érjenek. A hip viszont valami pofátlanabb dolgot művelt a játékosok között most ő robog az élen!



<b>HÍREK</b> .....	<b>4</b>
<b>OMIKRON: THE NOMAD SOUL</b> .....	<b>8</b>
<b>TOMB RAIDER 4</b> .....	<b>12</b>
<b>ACM 1918</b> .....	<b>15</b>
<b>SEPTERRA CORE</b> .....	<b>16</b>
<b>NOCTURNE</b> .....	<b>18</b>
<b>RALLY CHAMPIONSHIP</b> .....	<b>20</b>
<b>SPIRIT OF SPEED 1937</b> .....	<b>22</b>
<b>HOMM 3 ARMAGEDDON'S BLADE</b> ..	<b>24</b>
<b>SHADOW COMPANY</b> .....	<b>26</b>
<b>REVENANT</b> .....	<b>28</b>
<b>ARMORED FIST 3</b> .....	<b>30</b>
<b>USAF</b> .....	<b>32</b>
<b>PHARAOH</b> .....	<b>34</b>
<b>FOOTBALL MANAGER 2000</b> .....	<b>36</b>
<b>FIFA 2000</b> .....	<b>38</b>
<b>CINKELT LAPOK</b> .....	<b>40</b>
<b>CSEVEGŐ</b> .....	<b>42</b>

**Laptulajdonos:**

Balogh Zsolt

**Főszerkesztő:**

Kiss László

**Lapterv:**

Molnár Dénes Kovács Ildi

**Nyomdai előkészítés:**

Kismaros Renáta

**Levélváltás:**

Recent Kft

**Nyomás:**

Grafit Pencil Nyomda Budapest

**Kiadja:**

**COMGAME Kft**

1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

**Cím:**

1389 Budapest, Pf. 132.

576kbyte@576.hu

**Terjeszt:**

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

Hogy szinte legyek, igen utálok karácsony környékén azzal foglalkozni, hogy mi kerüljön legújabb számunkba. A kérdés ilyenkor ugyanis nem is elsősorban ez: a dolog sokkal inkább arról szól, hogy minek kell kimaradnia. Mert természetesen most is tele vagyunk, mint a déli busz. A számítógépes játékpiacon nyilván idén is megdőnt majd minden eddigi rekordot, úgy a megjelent játékok számában, mint az üzletben megtördülő pénzben, de nem is ez a fontos. A lényeg az, hogy mi, játékosok igencsak jól járunk, amikor ekkora választékből szemezgethetünk. Arról már nem is beszélve, hogy a menetrendszerű pontossággal érkező új Tomb Raider már messze nem dominál úgy a többiek felett, mint tette azt egykoron (pedig talán ez lett idáig a legjobb), amikor olyan játékokkal kell versenybe szállnia, mint a Nomad Soul, a Nocturne vagy a Shadow Company. Szóval jó ilyenkor játékosnak lenni. Meg tulajdonképpen főszerkesztőnek is – már ha egy telefonkönyv méreteiben gondolkozhat az ember. Azonkívül meg BÜEK mindenkinek.

## APRÓSÁG

■ Az Electronic Arts és a SquareSoft bejelentette, hogy a Final Fantasy VIII PC-s verziójának hivatalos megjelenési időpontja: 2000. január 25. Lesz nagy vidámság!

■ Miközben az új Tomb Raider nevűtől hangos a játékpiacon, és a Lara-biznisz megkezdte eddigi saját rekordjainak megdöntését, némi gondok is vannak a Core Design háza táján. A rendőrség ugyanis őrizetbe vette Ken Lockleyt, aki korábban a Fightin' Force és a Tomb Raider készítésében működött közre. Mr. Lockley szexuálisan zaklatott egy kilencéves kislányt, míg egy áruházas rendőr fiúján nem csúpte. Ez után nyilván már mindenki más szemekkel néz a Last Revelation gyakorlati pályájára – bár az is lehet, hogy csak szereti a gyerekeket a pedofil disznaja...! A dolog esetleg új ötletekkel gazdagíthatja a Ms. Croftot kapcsolódó lpart. Amíg Lara Cukorbobácsiriasztó Pisztolya az ötletekbe kerül, hozzáférhető egy új pálya, amelyet a Core Design a londoni The Times online-részlegének a felkérésére készített: ebben a lánykát a The Times főszerkesztője egy különleges küldetéssel bízta meg, melynek során be fogja járni a patinás újság épületét. Ha jók lesztek, mi is csináltunk egy 576-pályát a Core-ra!

■ Amellett, hogy le szerkesztődött a Civ3-ra a Hasbroval, Sid Meier saját cégének dolgait sem hanyagolja. Következő nagy dobását december 17-én fogja bejelenteni a Firaxis honlapján.

■ Az Electronic Arts az USAF-hoz egy különleges kiegészítőt ad ki, amelyben a játékos a Thunderbirds nevű F-16-os légi akrobata csoport kötelékében repkedhet be a mutatót – otthonról, a kényelmes karosszékéből.

## REPUBLIC THE REVOLUTION



Szó se róla, igencsak nagy fába vágta a fejszéjét az Elixir névre hallgató fejlesztőcsapat, amikor azt találták ki, hogy készülő stratégiai játékkukban egy egész ország életét fogják lemodellezni. Ilyen próbálkozások persze már sokszor történtek (és többen sikerrel is valósultak), de olyan marhaságot még senki nem vett a fejébe, hogy egyszerre több mint egymillió (!), önálló egénységgel rendelkező polgár fog a játékosra bízni, akik menet közben élnek egyéni kis életüket: iskolába mennek, vagy éppen a gyereket viszik oda, szabadságot vesznek ki vagy túlóráznak. Ilyen ötlet csakis olyan embernek juthatott eszébe, aki kezdő szánpróbatájakait a Bullfrognál, egy bizonyos Peter Molyneux nevű úriember keze alatt tette meg, sőt, még a Black&White kezelti lépéseinél is együtt dolgozott a Mesterrel. Most viszont feltett szándéka a fejére nőni.

A Revolution tehát egy stratégiai játék, amely a képzeletbeli Novistrana országban játszódik. A feladat célja, hogy valamilyen úton-módon az ország elnökévé váljunk. Mivel az ország állami berendezkedése nem kommunizmus (pontosabban MÉG nem), az annyira nem egyszerű feladat, mivel nem egyedül szállunk küzdelembe az elnöki címért: akár 15 (gépi vagy multiplayer) konkurens is ugyanazt a

célt forgatja a fejében. A "foglalkozását" tekintve őt jellegzetes karrier jelenik meg: ellentmondást nem tűrő tábornok, tanatikus vallási vezető, gátlástalan üzletember, gengszter vagy ami aztán mindennél rosszabb – hivatalos politikus.

A feladat először az, hogy hogy kísérők verbuválásával egy csapatot szervezzünk magunk köré (ők majd a maguk módján és szintjén önállóan is segítenek a nagy cél eléréséhez vezető úton), aztán különféle politikai ármánykodásokba kezdünk. Itt aztán meglehetősen széles lesz az eszköztár a lázadások szításától a sportversenyek rendezéséig, a kivallatástól a népszerű klubok meccsainak megbundázásáig. Nyilván sohasem lesz elnök olyan jelentkezőből, aki Novistrana legnépszerűbb klubcsapatának társadalmi elnökeként a kiesés szélére juttatja a csapatot – bár nem tudom, hogy ez miért jutott most eszembe... Rendkívül fontos szerepet játszik majd, hogy hogyan befolyásoljuk a közvéleményt, azaz hogyan tudjuk ellenőrizésünk alá vonni a médiát – gyakorlatilag szerencsénk lesz mindazon szennyhez, ami mostanában belengi a politikát.

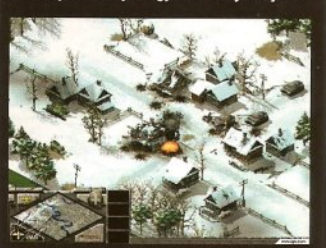
Az ország mintegy 2000 négyzetkilométernyi területét kisebb-nagyobb városok borítják, és az elképzelés szerint akár szomszédosságig is rá lehet nagytítani az ország bármely pontjára. Minden egyes épületet poligonok millióiból akarunk modellezni, amelyeket ezután valós időben generált fényeffektusok világítanak meg, ugyanúgy, mint ahogy az egyes polgárok különböző reakcióit is valós időben generálja az engine. Ha ez megvalósul, akkor az gyakorlatilag fénytelen végtelen számú különböző játékmenetet ígér. Mindehhez ígérnek egy egyszerű, ikonvezérelt kezelőfelületet, meg olyan rendszerkezelőelemet, ami most horrorbilisnek tűnik, de a játék megjelenésének idején középkategóriáé avul. A megjelenés ugyanis kicsit még odább van: jövő év végéig kell várni, hogy az Elixos piacra dobja.

## SUDDEN STRIKE

A nevével tökéletes összhangban, derült égből villámcsapásként érkezik a Sudden Strike, ami ahhoz képest, hogy első ránézésre "csak" egy hagyományos, izometrikus perspektívájú RTS, biztos nem fakul a tucajtátekok közé. Alapvetően a játék témája és helyszínei talán nem hatnak az újdonság erejével (a II. viágháború jelesebb harcerei, úgymint Sztálingrád vagy Normandia), de ezek ezidáig a körökre osztott stratégiai felségterületének számítottak. Egyedül a Close Combat-sorozat helyezte ide működése színhelyét – annak néhány jellegzetes viszont a sírba kergette a C&C-mániákosokat. A Sudden Strike-nál az volt az alapfelgondolás, hogy egyesítik a két játék kiemelkedő tulajdonságait: a C&C-



klubot idézi a pergő akció és a penge látvány, míg a CC-t a stratégiai gondolkodás – már csak azért is, mert a pályák (amelyekből 25 várható) sokkalta nagyobbak, mint a rokonságnál. A játékban több mint 40féle csapatpattinus lesz, amelyek között akadnak légi egységek is (a légierőt bármikor segítségül hívhatjuk a szemben álló ellenség megpuhítására), de a nagyobb szerep a földi csapatoknak jut. Egyaránt irányíthatjuk a

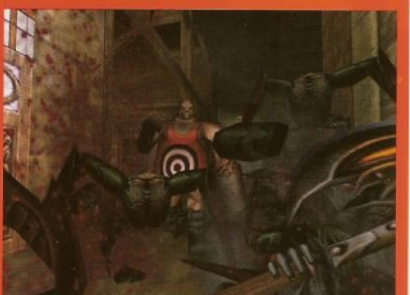


háborúban részt vevő nagyhatalmak mindegyikét is, az őt kis sajátos arzenáljával Mint a képekben is látszik, igen kellemesnek ígérkezik a látvány (valós idejű fényeffektusok, interaktív környezet, stb.), továbbá a 16 személyes multiplayer lehetőség. A játék márciusban kerül a boltokba.

## KISS PSYCHO CIRCUS

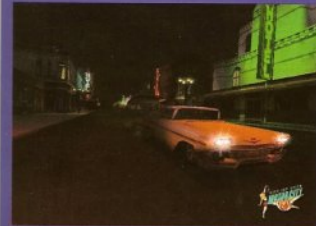
was made for loving you baby – öbégatta '76-ban a Kiss együttes (manapság meg a Scooter), amely még a mai napig is létezik, bár néha feloszlottak pár évre. A Psycho Circus a nemrég megjelent utolsó albumuk címe, egyben az album népszerűsítéséhez kapcsolódó biznisz gyűjtőnéve. Merthogy van ilyenből akciófigurától kezdve a képregénysorozatig minden, és nemsokára számítógépes játék is. A Nightmare Childban a játékos feladata, hogy egy démoni gyermek által a világra szabadított gondokat megszüntesse. Ehhez egy Elder nevű szuperlény négy különböző

részét kell a megfelelően irányítani, amelyek a négy alapvető elem (tűz, víz, föld, levegő) mesterei, és mellesleg az együttes tagjai személyesítik meg őket. Aki ebből egy RPG-t próbálna kihámozni, az téved: a Psycho Circus egy lövöldözős akciójáték lesz, amelyet ugyanaz a LithTech engine hajt meg, mint amit a Monolith Blood2 és Shogo című játékaiból megismertünk meg. Pontos megjelenési dátuma nincsen, a jövő év második felére várható.



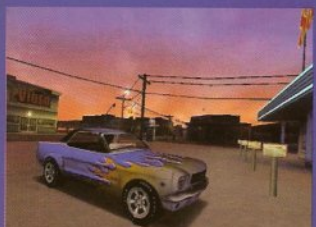
# NFS MOTOR CITY

Az a bizonyos három betűcske (NFS) ott a címben nyilván megdöbögötte minden játékos szívét, aki egy cseppet is érdekli a autósversenyek iránt. Hát igen: új állomásához érkezik hamarosan a Need for Speed-sorozat, bár a rajongói kicsit meg fognak döbögenni, hogy ez az állomás nem éppen azon az útvonalon fekszik, amelyen eddig jártak. A Motor Cityben ugyanis nem hipermodern sportkocsikba helyezzük virtuális altestünket, amelyek a valóságban csak a felső tízezer számára elérhetők – sőt, épp ellenkezőleg! Még távolról sem emlékeztetnek egy csillogó-villogó Lamborghini Diablora azok a gépek, amelyekkel itt-ott összefutunk, pedig akadt közöttük egy-két patinás név. A játékban több mint 40, a hetvenes évek előtt készült amerikai típus szerepel, köztük például az '57-es Chevrolet Bel Air sportkupé és a '63-as Corvette Stingray. Ezek az autók azonban borzalmas állapotban vannak, szinte minden alkatrészük javításra és cserére szorul. Tulajdonosaik viszont élnek-halnak értük: egész életük az autók bütykölésével telik, amit



csak néha szakítanak meg azzal, hogy kinézzenek a város szélén levő (természetesen autós) étterembe, és pénzdíjas közúti versenyeket rendezzenek egymás között. Tipikus amerikai életforma, pont ezt csinálták Travoltaék a Pomádében. Az így nyert pénzt aztán vissza lehet forgatni az autókba, amelyen a fényezésétől kezdve a legutolsó alkatrészig gyakorlatilag mindent kicserelelhetünk. Szóval a Motor City egyfajta "autós szerepjáték" lesz, ami az időtlen megnevezés ellenére sem különösebben új ötlet: először a legendás C64-es Street Rodban találkoztunk hasonlóval. Márpedig ha azt a stílust párosítják a NFS-ekben megszokott kiváló minőséggel, akkor valami egészen különleges muri vár ránk. Várható megjelenés a jövő év tavaszán.

Ja, míg el nem felejttem: ha valakinek esetleg nem lenne elég ennyi a NFS-mániából, annak megnyugtatóra közöljük, hogy a Motor City nem sokára követi a Porsche-k történetét feldolgozó új darab a Porsche Evaluation is, ami már visszatér a jól megszokott NFS-kerékvágásba.



# ICEWIND DALE

Talán a "burjánzás" lenne a legjobb szó arra a ténykedésre, amit mostanában a Diablo nyomdokain készülő RPG-k művelnek. Amit magam részéről csak nagyon helyeselni tudok, mert némelyikük nem böven csillogtat egyéni érelyeket is. Az össznépi burjánzásban élen jár a Black Isle Studios, akik most már komolyan berendezkedtek arra, hogy sorozatban gyártsák BioWare Infinity engine-jére épülő kis játékokat.

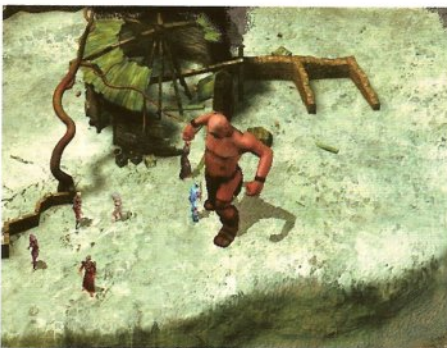
Hogy a cucc mit tud, azt már láttuk a Baldur's Gate-ben és a Planescape Tormentben (pontosabban az utóbbiban csak a következő 576-ban fogjuk látni) – ha csak ugyanolyan jó lesz bármely "klón", akkor már komoly okunk nem is lehet a panaszra. A "klón" persze itt csak képletes értelemben értendő, hiszen az egyes játékok alkotói azért rendelkeznek teret engednek saját(ós) elképzeléseiknek is.

A Black Isle következő ilyen jellegű megmozdulása az Icewind Dale lesz. Nyilván meglepő információ, de a játék egy Icewind Dale című fantasy regénytrilógián alapul,



amelynek helyszíne Icewind Dale...

A játék a Baldur's Gate-hez hasonlóan az AD&D2 szabálykönyvön alapul, de azért lesznek a BG-hez képest némi eltérések is. A parti összesen hat főből állhat, amely már a játék elején feláll (összeválogatunk egy csapatot vagy az előre definiáltak egyikét választjuk), de menet közben is akadnak majd olyan NPC-k, akik egy időre csatlakoznak a brigádhoz. Kelemesen feltáptolt BG-partival rendelkezők námi szomorúsággal veszik majd tudomásul, hogy az ID-be sajnos nem importálni őket. A játékban tíz nagyobb területet lehet felfedezni, bár a szerzők saját bevallásuk szerint nem is igazán a nagyobb külső terepre koncentráltak, sokkal inkább a hagyományos dungeon-bejáródsít szándékoztak erőltetni. Dungeon szintekből például nem kevesebb mint 50 darabot terveznek. Egyelőre ennyit bemelegítésnek – a Black Isle utóbbi megmozdulásait elnézve biztosak lehetnek benne, hogy nem sokára visszatérünk rá egy köcsa ismertető erejéig, mert a játékot az Interplay már jövő év tavaszán piacra akarja dobni.



# NOBLE ARMADA

Szép idők járnak manapság az űrhajó szimulátorok kedvelőire is, amelyek hamarosan tovább széplennek, ugyanis a Ripcord jóvoltából a Halványuló Napok tájékán hamarosan újabb Nemes űrbéli Armada hőmpolyóg elő a nagy semmiből. Egész pontosan négy, lévén a Noble Armadában ennyi faj fogja a szokásos hirtet előadni. Az armadák özecsapásait real-time 3D-ben irányíthatjuk (valami hasonló módszerrel, mint amilyet nemrég a Homeworldben láthattunk), de a dominanciáért folyó harc egyéb aspektusokkal is bővíti, nevezetesen a diplomáciával és a kereskedelemmel. Az előbbiben machiavellianus manőverekkel igrasszuk egymásnak konkurensjeiket, az utóbbiban pedig a megteremtjük anyagi bázisunkat. Utóbbira már csak azért is szükség lesz,



mert a játékos nemcsak népe, hanem személyes boldogulása ügyében is ténykedik. Akárcsak a különféle hajókat, menet közben a karaktert is úgy fel lehet díszíteni mindenféle cuccal, mint holmi karácsonyfát. A várható megjelenés 2000 első negyedéve.

## APRÓSÁG

■ Vannak azért a Tomb Raider mellett egyéb világmárkának számító nevek is. Itt van például bizonyos Quake (talán páran ismeritek is), aminek harmadik részéből az első három nap alatt több mint 50.000 talált gazdára. Az Activision várakozása szerint most már gyakorlatilag biztos, hogy jóval túlszárnyalja az előző rész teljes árú eladási adatait (550e és 610e).

■ A Microsoft büszkén bejelentette, hogy a Kis Játékkonzója túl van a tízmilliomodik regisztrált felhasználón. A gyenge látogatottságot talán majd enyhén növeli a jövőre megjelenő Allegiance című űrhajó szimulátoruk, amelyet már eleve Internetes játéka fejlesztettek.

■ Ugyan az Outcast óta semmi égrengetőt nem művelt a játékipiacon, az Infogrames szép csendben folytatja a terjeszkedését. Legutóbbi üzleti manőverük eredményeképpen a GT Interactive többségi tulajdonosává váltak, ami azért nem tartozik a kis falatok közé.

■ Márciusban új kiegészítő jelenik meg a Total Annihilationhoz The Iron Plague címmel, amely 25 új egyenit és multiplayer küldetés mellett tartalmazni fogja az eddig megjelent összes update-et is.

■ Chris Taylor, a Total Annihilation produceri időközben elhagyta a Cavedogot, és Gas Powered Games nevű saját cégével egy Dungeon Siege nevű, reményteljes RPG/RTS kombinációt fejleszt. A játékot egyébként a Microsoft fogja kiadni jövő év végén.

■ A Reuters hírügynökség elemzői szerint az online-játék 2004-re kb. 5 milliárd dollárnyi pénzt hoz majd a konyhára. Szóval iratok gyorsan online-játékot vagy kezdjétek szervezeteit beüzemelni.

## APRÓSÁG

■ A Hasbro már előzetesen megkötött szerződéseinek értelmében jövőre több NASCAR-versenyen alapuló játékot fog megjelentetni különféle platformokon (többek között PC-n is), amihez novemberben nem kevesebb, mint 29 NASCAR-pilótát szerződített le.

■ Ugyan hivatalosan még nem jelentették be, de újabb kiegészítő készül a Half Life-hoz, amit holmi titokzatos véletlen folytán ugyanaz a csapat készít, mint aki a Wages of Sint gyártotta az Actívionnek.

■ Lassan talán a boltokba kerül a Jon Romero Quake-verőnek kikiáltott játéka, a Dakatana is. Igen sajátos üzletpolitikaként az Eldos karácsony UTÁN, de még az idén akarja megjelentetni a játékot.

■ Újra jönnek a mehek! A Multiplayer BattleTech: 3025 című kizárólag Internetes játékot jelenleg több mint 10.000 (!) bétateszter nyúzza, és várhatóan a jövő év végén lehet megkezdeni vele a nyomulást.

■ További részletek kerültek nyilvánosságra az Outcast készülő második részéről miszerint a legtöbb szereplő (köztük a főhős) is ugyanaz lesz, mint az első részben, akiket legalább 4.000 poligonnal akarnak megjeleníteni, továbbá elhagyják a voxeles grafikát, és a legújabb generációba tartozó 3D-kártyák teljesítményére alapozzák a játékot.

■ Az EverQuest révén már jól ismert Verant és a LucasArts tárgyalásokat folytatnak, mely szerint egy kizárólag Interneten játszható játékot fejlesztenek a Star Wars: Episode One alapján.

■ Decemberben már kapható lesz a boltokban a Southpeak Interactive Wild Wild West című kalandjátéka, amelyet a hasonló című film alapján készítettek. (Itthon Vadíj Vadnyugat címen nyomták a mozik.)

# POOL OF RADIANCE CROC 2



A Pool of Radiance név manapság a megszökött szerepjátékosoknál kívül maximum csak a 25-30 év körüli korosztálynak mondhat valamit: a játék legalább olyan legendás RPG-nek számított C-64-en, mint mondjuk a Bard's Tale. A Forgotten Realms alapuló játékot azonban most megint előásták a múltból, és a Ruins of Myth Drannor alcímet viselő játékokban egy romos elf város titkát kell kiderítenie a játékosnak. Hát a kivitelezés ugyancsak megváltozott az egykor klasszikusnak számítóSSI-stílushoz képest! A játék ugyanolyan izometrikus 3D-ben tündököl, mint mondjuk az előző oldalon bemutatott Icewind Dale. Ingyencnek nyilván nagy öröme szolgál, hogy ez már az AD&D új, 3. szabálykönyvét fogja használni. A karakterek 16. szintig juthatnak és az akció-RPG-kből ismerős csatákban 8-as szintű varázslatokat durrogathatnak egy-



másra. Varázslatokból több mint 100 várható. Játék közben külön szerepet kap az interaktív terep: ajtókat torlaszhatnak el, csata közben felugráhatnak az asztalokra, stb. A parti szülő játéknál összesen hat főből állhat, amiből négyet a játékos generál, kettő pedig NPC-ként csatlakozik a társulathoz. Emellett lehetőség lesz többjátékos kooperatív játékokra is, amikor a karakterek tetszőleges arányban megoszthatók a játékosok között. A szerzők a látvány kapcsán a szokásos csodákat ígérik, bár arról nincs konkrétum, hogy mit tud az engine. Az viszont sokat elárul, hogy minimális konfigurációként egy 12MB-os Voodoo2 osztályú videokártya van megjelölve. Bár lehet, hogy a játék megjelenésére ez már régen elavultnak fog számítani, a Ruins of Myth Drannort ugyanis legkorábban a jövő év végén fogja a Mindscape megjelentetni.



Vári Zoltán leszámítva inkább a fiatalabb nemzedék játéka volt a Croc, ami először a konzolokon, majd PC-n is világhódító úttáru indult. Talán ez volt az első teljes egészében 3D-s másképlős ügyességi játék, ami cuki is, amellel meg játszható is. Mivel a sikerjátékok általában folytatást követelnek maguk után, így hiába is lett szép kerek vége az előző résznek azzal, hogy elintéztük a fő gonoszt, a főgonoszok rettető rossz kása szerint valamilyen úton-módon mégis visszatért, hogy terrorizálja a kis szörnyök lényeket, azaz a Gobbokat. Croc, a bátor krokodil természetesen ezúttal is felkerekedik, hogy ellássa a gonosz Dante báró baját és pontot tegyen az ügy vé-



gére. De azért más is változott, nem csak a történet, hiszen most már nem kell kötelezően sorba haladni a pályákon, hanem választhatunk sorrendet mi is. Néha még járműveket is igénybe lehet venni, mint például egy siklóernyőt, egy hányaautót, vagy egy doτζsemet. Croc új mozgásokra



is képes lesz: tárgyakat tud majd cipelni, és szükség esetén szállózni is tud. Az irányítás az előző résztől eltérően sokkal inkább játékos barát lett – tehát ha az enyhén bárgyú történetet nem vesszük, akkor remek kis akciójátéknak nézünk elébe. A Croc 2-t az Electronic Arts a jövő év első negyedére ígéri.

## EARTH 2150

Az agyongyőrt bolygó nyersanyagforrásai jobbára kimerültek, a fennmaradók feletti ellenőrzés miatt egymás torkának ugranak az Egyesült Civilizált Államok és az Eurázsiai Dinasztia erői... Ebből az egy mondatból már az is tudható, hogy valami gyanús C&C-kírnőrl lehet szó, aki nem játszott volna az előddel, az Earth 2140-nel, ami egész kellemes kis RTS volt a maga idején, ha nem is rendelkezett különösebben kirívó erényekkel. Úgy látszik, ennyi már elég a siker-

hez, mert hamarosan itt a folytatás, amelyben a játék a 2. részek jó szokása szerint kibővült: egy kicsit áttupizott grafikai engine, változó időjárás körülmények, lerombolható 3D terep, szabadon variálható egységek, és nem utolsósorban: 90 küldetés várja a harcolni vágyókat. A Topware játéka már a jövő év elején megjelenik, itthon magyar kézikönyvvel.





# CŐSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

13189 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 35-90-576

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

## PC CD ROM

101ST AIRBORNE IN NORMANDY	1199
11TH HOUR	599
2 GOOD 2 BE TRUE	599
3 KOPONYA	999
3D ASTRO BLASTER	199
3D CUBE HOPPER	199
3D DREAM HOUSE DESIGNER	1999
3D DREAM-HOUSE DESIGNER	199
3D FROG MAN	199
3D MAZE MAN	199
3D ULTRA PINBALL - LOST CONTINENT	499
70TH GUEST H	499
ABYSS LIFE	1199
ABYSSMOUNT DRAG RACING	999
ACM	999
ACTION MAN	799
ACTUA POOL	1199
ACTUA TENNIS 3	1199
AGE OF EMPIRES II	1499
AHX 1	1199
ALIX DAMPIER PRO HOCKEY	399
ALIEN INCIDENT	799
ALIEN VS PREDATOR	1199
ALPHA CENTAURY	1199
ANDRETTI RACING	499
ARCADE POOL II	1199
ARMAGEDDON COLLECTION	999
ARMOR COMMAND	999
ARMORED FIST 3	1199
ARMY MAN	799
ARMY MEN 2	1199
ART OF WAR II	999
ASCENDANCY	499
B HUNTER	1199
BALDURS GATE DATA	699
BLADE OF STEEL	499
BATTLE ZONE	1199
BIG GAME HUNTER	799
BIOFORGE CLASSIC	499
BLAZE & BLADE	599
BLOOD II - THE CHOSEN	499
BRAVEHEART	999
BREAKNECK	1199
BREAKTHRU	399
BUG RIDERS	1199
BUGS BLINY LOST IN TIME	999
BURN RUBBER	1299
BURNOUT DRAG RACING	1199
BUILD ALDRIN RACE INTO SPACE	299
CAESARS PALACE DOUBLE PACK	299
CANNON FODDER 2 H	399
CAPITALISM PLUS	999
CAPTAIN QUAZAR	199
CAR & DRIVER	299
CARMAGEDDON	499
CARMAGEDDON 2	299
CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000	999
CHAMPIONSHIP MANAGER 3	999
CHESSMASTER 7000	HJV
CITY OF LOST CHILDREN	499
CIVILIZATION CALL TO POWER	1199
CIVILIZATION II TEST OF TIME	1199
CLONE COMBAT II	1499
COLD SHADOW	499
COMMAND FLIGHT SIMULATOR	1499
COMMANDER BLOOD	699
CONFLICT FREESPACE BATTLE PACK	799
CONQUER THE SKIES	799
CONQUEST EARTH	1199
CONQUEST OF EMPIRE	1199
COSMOPOLITAN	1499
COUNTER ACTION	1199
CREATURE SHOCK II	499
CUTTHROATS	1199
DARK OMEN	1199
DARK VENGEANCE	1199
DARKER	699
DARKSTONE	1099
DAWN OF ACES	799
DAWN PATROL II	499
DEADLINE	299
DEATHKARZ	1199
DEATHTRAP DUNGEON	999
DEER HUNTER COMPANION	1199
DESCENT 3	1199
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	1199
DESTRUCTION DERBY	499
DIG VIRTUAL WORLDS	499
DIG	499
DISCOWORLD NOIR	1199
DISNEY CLASSIC VIDEO GAMES	999
DISNEY CLASSIC VIDEO GAMES 2	1199
DO 3D	2499
DRAKAN	1199
DREAMWEAR	299
DUNE II / CANNON FODDER 2	599
DUNGEON KEEPER 2	1199

MAGIC & MAYHEM	1199
MAGIC CARPET HIDDEN WORLDS	499
MAGIC THE GATHERING DOUBLE PACK	1299
MASTERMIND	499
MAXIMUM ROAD RACE	399
MECHWARRIOR 3	1199
MEGAPAK 8	1199
MEGAPAK 9	499
MEGAPAK 8	899
MEGAPAK 9	799
MEN IN BLACK	499
MIDTOWN MADNESS	1299
MIG ALIGHT	999
MIGHT & MAGIC VI	999
MIGHT & MAGIC VII	1199
MIGHT IN ACTION	1199
MODERN WARFARE COLLECTION	1199
MONACO GP 2	1199
NEVERHOOD	499
MORTAL KOMBAT 3	499
MOTO RACER	399
MOTO RACER 2	1199
MYTH II SOULBLIGHTER	499
NAM	1199
NASCAR PINBALL	599
NASCAR RACING 1999	1199
NASCAR ROAD RACING	1199
NAVY STRIKE H	1199
NEED FOR SPEED III	499
NEED FOR SPEED ROADCHALLENGE	1199
NEVERHOOD	999
NHL 2000	1099
NHL 97	499
NIGHTMARE CREATURES	999
NO RESPECT	999
NOMAD SOUL	999
NORTH VS SOUTH	1199
ODDWorld ABE'S EXODUS	1199
ODDWorld ABE'S ODYSSEY	499
ODD LIGHT & DARKNESS	1199
OUTCAST 2	999
OUTCAST	399
PANDORA'S BOX	1199
PANZER GENERAL 3D ASSAULT	1199
PATRIOT	499
PEPPERS ADVENTURE IN TIME	199
PHARAOH	1199
PIZZA TYCOON	499
PLANE CRAZY	499
POD GOLD	499
POLICE QUEST COLLECTION	599
POLICE QUEST SWAT 2	999
PONG	499
POW! LOUS THE BEGINNING	799
POSTA	499
POWERBOAT RACING	999
PRECISION RACING	1299
PREMIER MANAGER 98	599
PREMIER MANAGER 99	599
PRINCE OF PERSIA 3D	1199
PRO FISHING 3D	799
PSYCHO PINBALL	399
QAD	499
QUAKE	999
QUAKE RESURRECTION PACK	599
QUEEN OF THE BEAST	1199
QUEST FOR GLORY 2	299
QUEST FOR GLORY 5	1199
RAGE OF MAGES	699
RAILROAD TYCOON II / DATA DISK	799
RAINBOW SIX MISSION PACK	699
RALLY CHAMPIONSHIP 2000	1199
RAYMAN	499
RAYMAN 2	599
RAYMAN DESIGNER	399
RED BARRON II	799
RED JACK	1199
RED HORN	499
REDLINE RACER	1199
REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN	499
RENT A HERO	999
RESIDENT EVIL 2	1199
RETURN OF THE PHANTOM	599
RETURN TO KRONDOR	1199
REVENANT	HJV
ROBORUMBLE	699
ROLLING STONES VODOO LONGUE	799
SABRE ACE	499
SCARAB	299
SCORCHED PLANET	1199
SORCERER 2	499
SENSIBLE GOLF	799
SEPTERA CORE	999
SETTLERS III QUEST OF AMAZONS	799
SEVEN KINGDOMS II	999
SHADOW COMPANY	999
SHATTERED LIGHTS	999
SHERLOCK HOLMES	499
SHOCKWAVE ASSAULT	1199
SHOGO MOBILE ARMOR DIVISION	349
SILVER GAMES	499

SIM CITY	499
SIM CITY 2000 SE	399
SIM CITY 3000	1199
SIMON SORCERER PINBALL	499
SKILL CAPS	1099
SMALL SOLDIERS	499
SMALL SOLDIERS	499
SOLDIERS AT WAR	999
SOUL REAVER	1199
SOUTH PARK	999
SPEC OPS	1199
SPEC OPS 2	HJV
SPEED BUSTERS	1199
SPEED HASTE	499
SPIRIT OF SPEED 1937	1199
SPIROU	999
SPORTS CAR GT	1199
STAR COMMAND REVOLUTION	1199
STAR TREK GENERATIONS	499
STAR TREK STAR FLEET COMMAND	999
STAR WARS BEHIND THE MAGIC	1199
STAR WARS EP I RACER	1199
STAR WARS INSIDER GUIDE	1199
STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE	499
STARLORD	499
STARSHOT	799
STEEL PANTHERS III	1199
STRATEGO	499
STREET WARS	1199
STRIKE COMMANDER	499
SUPER BUBSY	999
SUPERMANS INTERNATIONAL	299
SWAT 3	HJV
SYSTEM SHOCK II	499
SYSTEM SHOCK II	1199
SYRRAH	999
TAKERU	999
TAROT	499
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	499
TEN PIN ALLEY	999
TEST DRIVE 5	799
THE BIGGEST GAMES	999
THE CIVIL WAR	499
THE FIFTH ELEMENT	1199
THE SETTLERS	299
THEME HOSPITAL	499
THEME PARK	399
THOMAS & FRIENDS	799
TIBERIAN SUN	999
TIGERSHARK	1199
TIME WARRIORS	499
TINTIN IN TIBET	999
TOCA	499
TOMB RAIDER 4 UNFINISHED BUSINESS	499
TOMB RAIDER II + GOLDEN MASK	599
TOMB RAIDER IV	799
TONKA CONSTRUCTION	499
TONKA SEARCH & RESCUE	499
TOP GUN	499
TOP SHOT	799
TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	1199
TOUCHE	999
TOUCHE	999
TRAIN TOWN	799
TRESPASSER	799
TUNNEL CONFLICT	999
TURPLE B	599
TUROK 2 - SEEDS OF EVIL	1199

X COM INTERCEPTOR	999
X MEN APOCALYPSE FOR QUAKE	599
X WING ALLIANCE	999
X WING COLLECTORS	1199
X WING LO THE FIGHTER + DATA	999
XENOCRACY	1199
ZORK	499

## SOLDOUT PROGRAMOK

1944 ACROSS THE RHINE	199
ACTUA SOCCER	199
APACHE LONGBOB	199
ARCHPELAGOS 2000	299
ATOMIC BOMBERMAN	199
BALDIES	199
BALDIES	199
BENEATH A STEEL SKY	199
BROKEN SWORD	199
BROKEN SWORD/TERRACIDE/APACHE	399
CANNON FODDER	199
CANNON FODDER 2	199
CHAMP ANAGER/F16/UW SNOOKER	399
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	199
CHASM THE RIFT	199
CONSPIRACY	199
CREATURE SHOCK	199
DARK COLONY	299
DUNE	199
F-14 FLEET DEFENDER	199
F-16 FIGHTING FALCON	199
FALCON 3.0	199
FIELDS OF GLORY	199
FLIP OUT	199
GOAL	199
GTA	299
HAND OF FATE	199
HIND	199
IRON ASSAULT	199
JIMMY WHITENOOKER	199
KICK OFF '97	199
LURE OF TEMPTRESS	199
MAVIC KARTS	199
OUTLAW RACER	199
PIZZA TYCOON	199
PLAYER MANAGER 2 EXTRA	199
PRAY FOR DEATH	199
RAILROAD TYCOON	199
SCREAMER	199
SENSIBLE GOLF	199
SLIPSTREAM 5000	199
SPEC OPS	299
SUPERB 2050	199
TERRACIDE	199
THE REAL	199
THIS MEANS WAR	199
THREE LIONS	199
TILT	299
TOONSTRUCK	199
TOONSTRUCK/ACTUA SOCCER/CF	399
UFO ENERGY UNKNOWN	199
VIRTUAL GOLF	199
VIRTUAL GOLF	199
VIRTUAL KARTS	199
WARCRAFT	199
WORLD RALLY FEVER	199
WORMS	199
WORMS/ATOMIC BOMBERMAN/SCREAMER	399
ZOO 2	199

## CRUCIAL CD-ROM JÁTEKOK

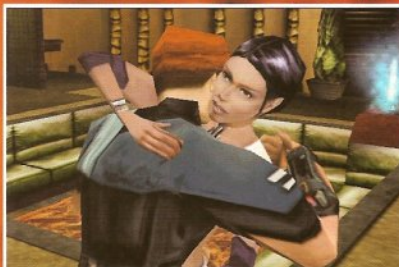
CIVILIZATION	199
COLONIZATION	199
F1 GRAND PRIX	199
GRAND PRIX MANAGER	199
ULTIMATE RACE PRO	199
MASTERS OF ORION	199
SMALL SOLDIERS	199
GOCS	199
MAGIC POCKETS	199
XENON II	199
NASCAR RACING	199
LORDS OF THE REALMS	199

## 1+5 JÁTEK CD GYŰJTEMÉNY

BLADE WARRIOR	199
BLUES BROTHERS	199
GP MASTER	199
INTERNATIONAL ATHLETICS	199
M1 TANK PLATOON	199
MILLEGRAMA	199
TV SPORTS BASKETBALL	199
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	199
ULTIMA & PAGAN CLASSIC	499
ULTIMATE LEMMINGS	499
ULTIMATE RACE PRO	999
ULTIMATE WARPARK	1199
UNDER A KILLING MOON	499
UNREAL TOURNAMENT	HJV
URBAN ASSAULT	1299
URBAN CHAOS	HJV
URBAN RUNNER	499
V RALLY	499
YESZHELVEZTE	299
VIPER RACING	1199
VIRTUAL KARTS	499
WAR BREEDS	999
WARCRAFT II DELUXE EDITION	999
WARGAMM	1199
WARHAMMER 40000 CHAOS GATE	1199
WARHAMMER DOUBLE PACK	999
WARWIND II	499
WE ALL NEED EXTRA SPEED	599
X COM APOCALYPSE	499

**C64**  
**KAZETTÁS**  
**JÁTEKAINK-**  
**RŐL KÉRÉSRE**  
**LISTÁT**  
**KÜLDÜNK**

Ha valaki elmélyülten szokta olvasgatni előzetéseinket, akkor talán már nem hangzik ismeretlenül neki az Omikron: The Nomad Soul neve. Az először csak szimpla Omikron, aztán Omikron: The Nomad Soul, végül csak The Nomad Soul néven szereplő játék ugyanis nem utolsó szórakozást ígér az újdonsá-



Meleg fogadtatás Kyle otthonában. A szomszéd házúszójában aztán tovább lehet melegíteni. Bár csak egy alkalomra – ez egy kalandjáték

nincs, pontosabban majd menet közben alakul ki. A játék indítása után egy Kayl nevű arc kér segítséget tőlünk, aki egy velünk párhuzamos dimenzióban éldegél, ahol nyomozó ügynökként ténykedik. Utolsó ügye során roppant sajnálatos módon elhalálozott, ez viszont nem gátolja meg abban, hogy a segítségünket kérje küldetésének teljesítésében. Mindössze annyi a vágya, hogy szálljunk meg a testét, és abban járjunk a végére egy bonyolult ügynek, meentsük meg a világot, találjuk fel a kör négyzsugosítását – meg minden hasonló, ami egy kalandjátékban csak feladat lehet. Miután elfogadtuk a grandiózus ajánlatot, egy portálon át ugorva máris Kayl világában találjuk magunkat, amiről igen sok iz-

## HOL VAGY?

Nem tudod, majd idővel kiderül. Lévnén ez egy ismertető, én azért nem hagyjak teljes tudatlanságban benneteket. A helyet Omikronnak hívják. Omikron egy hatalmas városi komplexum, amely öt nagyobb kerületre van osztva, és te per pillanatot az Anekbah nevű városrészből landoltál. A környezetről annyit kell tudni, hogy Omikron egy Resheev nevű "delegátus" irányítja, aki rendőri erőre támaszkodva hűségese végrehajtja egy Ix nevű központi számítógép parancsainak. Itt tudja, hogy mi kell az ő alattvalóinak, és ennek alapján meg is határozza, hogy mit tegyenek [alkalmasint az újsághírekből értesülhetünk, hogy milyen nagyszerű új ötlete támadt, például csökkenteni a napi engedélyezett alvásadagot] – Resheev dolgoz pedig az, hogy ezt végre is hajtsa. Akinek alternatív ötletei lennének, az rövidtávon a Gondolkodásjavítóba kerül, ahol különféle eszközökkel meggyőzik, hogy Ixnek van igazsága. A társadalmi berendezkedés tehát emlékeztet a kommunizmus díszkrét bájára, azzal az eltéréssel, hogy itt van egy második erő is, nevezetesen Astaroth. Astaroth egy démon, aki abban mesterkedik, hogy átvegye az ellenőrzést Ix és azon keresztül Omikron felett. Hatalmát foglyul ejtett

ve az egész megvalósítást, fentebb említett két filmes kategória tökéletesen helytálló definíció. Ha beszélhetünk virtuális valóságáról, akkor EZ AZ. A készítőik létrehozta egy tökéletesen élő város, amelynek az utcain egy cyberpunk környezethez illő tényleges valóságba csöppen a játékos. Ha az utcát nézzük, akkor a hímemelek leg többje mogorván siet a dolgára; a nőnemek rendszerint a leg több női mesterséggel foglalkoznak (igen, PR-asszisztensek); és persze ott guggolnak a sarkokon a kapitalizmus elengedhetetlen alkotói is, a



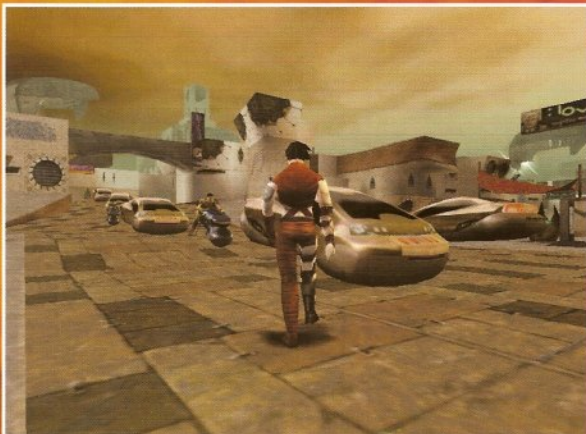
# THE NOMAD SOUL

## MÁR CSAK HALNI JÁR BELÜNK

gokra éhes játékosnak. Az Eldos új játéka PC-n óhajt meghonosítani egy ún. "műfajt", ami ezidáig csak konzolokon (itt is jobbra PlayStationön) volt honosított is csak igen ritkán. Szegény tesztíró igen nagy problémával néz szembe, amikor megpróbálja valamilyen kategóriába sorolni a játékot: PC-n ugyanis még ilyen nem nagyon volt (talán az egy Outcastet leszámítva), a PlayStationös példák (Metar Bear Solid, Dino Crisis, Parasite Eve és társai) pedig nyilván nem sokat jelentenek egy PC-felhasználó számára. Hirtelen nem is tudja az ember, hogy honnan fogjon neki a bemutatásának – mindegy én elkezdem valahonnan, aztán majd csak kilyukadunk valahova...

### A TÖRTÉNET

Asszem, rossz helyen kezdtém. Történet ugyanis



A Kumar komáért érkező taxi némi közlekedési dugót okoz. Az egész városban tilos előzni

galmas dolog derül ki. Majd egyszer. A kalandjátékok szerzői a játékok kézikönyveiben rendszerint hosszasan fejtegetik a maguk kitalálta Kis univerzumot – na, itt erről szó sincs, ugyanis olyan apróságokról, hogy hol vagy, ki vagy, mi történik és hasonlókról majd menet közben szerzel tudomást – ha megéled. Hogy erre mennyi esélyed lehet, arra már szép példa, hogy a portálon átkuvva azonnal egy démon fogad, aki saját állítása szerint már várt téged és egy hatalmas pofon után neki is áll, hogy elszívja a lelkedet. Ebben egy MecaGuard rendőrségi robot megjelenése zavarja meg, szóval átmenetileg kénytelen a lélekészítő akciót elengedni – neked meg alkalmod van megismerkedni a helyvel, ahová csöppentél. Hogy hol vagy és mi történik – ennek a megállapítása lesz az első feladatod. A szerzők úgy gondolták, hogy jobb lesz, ha te fedezed fel a dolgokat.

lelkéből nyeri, de mivel az Omikronban fellelhetőek meglehetősen gyengécskék, megalkotott egy videójátékot, amelyen keresztül a mi (vagyis a TE) univerzumából származó lelkeket csábíthat ide és ejtethet fogságba – ez az a játék, amivel most éppen játszok, szóval ha elegendő nem kötöttél volna egy előnyösnek tűnő üzletet Mefisztóval, akkor roppant komoly veszélyben vagy. Az ilyen örfői konspirációknak természetesen mindenütt megvan az ellentett pólusja is: ezen a helyen a Megvilágosodottak titokzatos szektája küzd az e- és túlvilági erők ellen. Na persze minderről kezdetben semmit sem tudunk: az első feladat tulajdonképpen csak Kayl koma elhalálozása rejtelmének kiderítése lesz – ami aztán persze idővel a világ megmentésének szükségserzőségébe torkollik.

### KÖRNYEZET-TANULMÁNY

A fentebb emlegettekből persze kezdetben mit sem tudsz. Miután a MecaGuard megmentett az agyelszívás kellemtelen procedúrájától, a sikátorból kikécmereghetsz a városba, itt pedig kezdettel veszi az ügymond intró. A körülményekről ugyan az intró-hoz hasonlóan től sokat nem tudsz meg belőle, hiszen a városi mutatója be, mindenesetre a játék filozófiájáról sokat elárul. A játéknak például nem producerre van, hanem "operátőre" és "rendezőre", akik körbevesznek bennünket Anekbah negyedén. (Mellesleg tők poén, hogy ezt a rész csak úgy vélgénezi, nem lehet csak úgy elnyomni, mint holmi intrót.) Tekint-

koldusok. A mozgó népek rendszerint szaladnak a dolguk után, és ügyet sem vetnek senkire, aki megpróbálja megszünteni őket (ez is elég életszerű effektus: gondolom, te is találkoztál már értetlen találs kérdéseket feltéve kérdezőbiztosokkal); az álló (vagy padon ülőgőgő) népekkel viszont átmenetileg szóba eleghetsz, és alkalmasint némi információkat kaphatsz a környezetről (ki kicsoda, mihez hol lehet hozzájutni, satöbbi). Az úttesten zajlik a hétköznapi csúcsforgalom, ami alatt itt lebegő motorok és taxik (sliderek) értenek. Slidert mi is rendelhetünk hármukor: menet közben az egyes szektorokban különféle címekhez jutunk és az utcáról egy slidert rendelve gyorsan a célhoz fuvaroztatjuk magunkat. Mint rendszeren, az úttest itt a járművek: ha azon bókálaszol, akkor a járművek megállnak, ha tudnak – ha nem, akkor előlnek. A legjobb az egészben az, hogy az egész várost (illetve annak szektorait) gyalog is bejárhatjuk és oda megyünk, ahova éppen kedvünk szottyan. Az üzletekben (szupermarket, fegyverkereskedés vagy éppen sexshop) a szokásos módon zajlik az élet: az emberek hámulják a kiállított cuccokat, az eladók pedig megpróbálják rájuk szólni őket. Ez nem vonatkozik a peep-showkra (itt csak bámulás van), valamint az éttermekre. Utóbbiakban csak eszegetnek a népek (bár mindegyik a homlokára Kanalazza a levest). A lakóházak előteréből viszont csak akkor tudunk bejutni egy-egy lakásba, ha rendelkezünk hozzájuk kulccsal. Még egyszer: ha létezik virtuális valóság, akkor EZ AZ!



MIFÉLE JÁTÉKBA  
CSÖPPENTÉL?

Ez megint egy roppant nehéz kérdés, a legegyszerűbb válasz: gyakorlatilag mindenfelébe. A követő kameranzetből kiindulva, illetve egyes ügyességi részeket tekintve nevezhetjük akár Tomb Raider-kciónak is. Ami nem igaz. Ha normál kaland módban vagy, akkor is bármikor átválthatasz saját szemszögű nézetre (ami mellesleg néha jól jön a tájékozódáshoz), de a történet folya-

mutatására, ha bekukkantunk a karunkon viselt Sneakbe, ami egyszerre több funkciót is ellát.

**Karakterlap:** Az első lapján találjuk aktuális karakterünk adatait, foglalkozását, illetve amit éppen érdekes tudni róla. Ennél valamivel érdekesebb a második lap, ahol a különféle skilljeinek jelenlegi állását szemlélhetjük – ezek függvényében szerepel majd az akcióreszekben, főleg a pusztá kezés harcban, ami itt Taar névre hallgat. A tulajdonságokat egy bizonyos szintig gyakorálással fejleszhetjük, később viszont

szerezésének többféle módszere is van: a legegyszerűbbek a különféle kaják/piák és medikétek, amelyek bármelyik szupermarketban, bűféautomatánál vagy drogériában beszerezhetők némi készpénzért. Ezek csak az egészséghez növelik, amelyet nyilvánvalóan érdemes mindig a maximumon tartani. Már csak azért is, mert jártunkban-keltünkben különböző démonok rontanak ránk. Őket levegre már a többi tulajdonságokat növelő potlonokra is bukkanhatunk, idővel pedig át-megyünk misztikusba, és varázslóvá képezve magun-

ma. Persze a kuttyagólsra is szükség lesz: a címisztába ugyanis csak a fontosabb helyszínek kerülnek bele – a különféle boltokat (például fegyverbolt vagy sexshop) egyenlőleg kell felderíteniük. Címeiket szerelhetünk tárgyak vizsgálatával (Kayle például rajta van a lakáskulcsán), vagy megadhatja az egyik szereplő is egy küldetés kapcsán.

**Tárgylista:** A kalandjátékokban szokásos inventory, amelyben megvizsgálhatjuk vagy használatra kijelölhetjük a tárgyakat (ha gyűrűk kombinálni is lehet

## MIK A LÉLEK

mán akadnak bőven Quake-szerű FPS-eket idéző akció-részek is. Tehát ez egy Tomb Raiderrel kombinált Quake. Ami szintén nem igaz. Jópár esetben ugyanis olyan helyzetbe csöppentünk, amikor karakterünk harcművészetekben való jártasságára lesz szükség, és az egész történet átmegey Mortal Kombat-szerű verekedős akció-játékba, full 3D-ben. Szíval ez egy Tomb Raider-szerű akciójáték, Quake- és Mortal Kombat-szerű elemekkel. Ami megint nem igaz. Az ugyanis, hogy egy-egy karakter hogyan szerepel egy összecsapásban a tulajdonságainak a függvénye: mekkora az ütőereje, a védekezése, a tűrőképessége és így tovább, amelyek az összecsapások során fejlődnek. Ez ugyebár klasszikus szerepjátékba való momentum, tehát a játék egy Quake, egy Tomb Raider, egy Mortal Kombat 3D és egy RPG. Ez a megálapítás természetesen szintén nem igaz. A Nomad Soul ugyanis egy kalandjáték, amelyben a játékosnak fel kell fedeznie az öt körülvevő univerzumot, és a menet közben felvett tárgyakat a megfelelő helyeken használva és a rejtvényeket megoldva juthat előre – EHHEZ jönnek még a fentebb említett akcióelemek. Elképesztő.

## A SNEAK

A legegyszerűbb módszer a játék lehetőségeinek be-

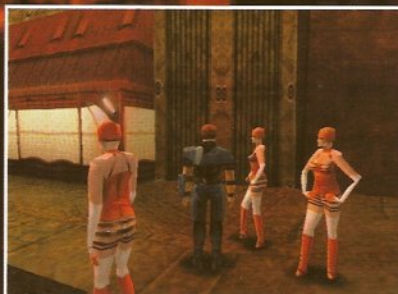
már éles küzdelemre vagy különféle "energiatankokra" van szükség a fejlesztéshez. Kayl bírásban például ott-hon, a kis házi szimulátor ellen küzdeve vehetünk lecc-kéket. Későbbi edzéshez találnak egy hirdetőt, miszerint a fegyverboltok hátsó fertályában be lehet nevezni az illegális utcai harcosok bajnokságára, ahol – idézem – "nincs más vesztenivalónk, mint az életünk". Haha. Attól függően, hogy milyen szintű Taar harcosok vagyunk, egyre bonyo-lultabb mozgássorokat lehet majd figuránkból előcsalni. Mivel kézikönyv nincs, a kombók leírását a játékos a könyvszob-lakban beszerezhető Taar-Klad-ványokból tudhatja meg (vagy szorgalmas kutatással). Idővel aztán beállunk forradalmának, ahol egy edzőtől elsajátíthatjuk például az introban látható lábki-húzás-fölböbe döngődős figurát is. Ugyancsak szimulátorban fejleszhetjük majd lövöldözési kép-ességeinket is, bár erre szerin-tem nincs különösebben nagy szükség. Az energiatankok be-

kat, mi is előállíthatunk különféle mókás lötytyöket.

**Címlista:** Itt találjuk az öt városrészen eddig meg-ismert frekvenciákból címeiket, és innen hívhatunk Sliedert. Az automata taxi teljesen logikus, a ren-deelési helyhez és a célhoz a lehető legközelebb áll meg – az úttesten. A sikátorokba nem jön utánunk, de az adott negyed térképét az utcán bármikor be-hívhatjuk, így tehát a tájékozódás nem lesz problé-

amíg az egyre erősebb ellenfelek közül egyik le nem ver bennünket – mivel kettő-hármat még verekedős játékokban kevésbé illetékes csekélységem is le tudott csapni, ez egész jó bolt, hiszen az egészségün-ket helyreállító orvosi kit vételáránál jóval többet hoz a konyhára. A másik módszer az, ha a second hand shop-ket is üzemelő "bankban" féláron eladogatjuk felesleges tárgyainkat. A gyűrűk több eelt is szolgál-nak, gyakorlatilag az "életeinket" jelentik. Az első alkalmazási mód a mentés: a három lebegő gyűrűvel jelölt helyeken egy gyűrű felvételénél tippet meneth-tünk, továbbá 3-4 gyűrűért valamilyen tippet vásárol-hatunk (ha mást nem, hát egy verset arról, hogy egy-értelmű dolgokat nem kell megmagyarázni). A lövöldözés akcióreszekből ugyebár nem lehet kiszállni – ha menet közben itt meghalánk, akkor egy gyűrű le-vonása után kezdjük az egészet előlről. Gond csak akkor van, ha az utolsó gyűrű is elfogyott – mert ak-kor Astaroth végleg elviszi a lelkünket – azaz tényleg meghalunk.

**Memo:** Kevésbé figyelmes játékosok számára itt ke-rülnek feljegyzésre a fontosabb információk, vagyis a küldetések. Ezekhez lehet tippet vásárolni a save-pozí-ciókban – bár a legtöbbje azért elég egyértelmű szokott lenni.

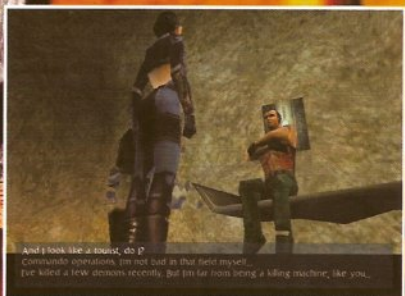


Valami azt súgja, hogy a lányok nem marketingesként keresik a betevőt



A virtuális David Bowie és kreatív mozgásstúdiója – azaz a Dreamers

őket). Egyszerre összesen 18 tárgy lehet nálunk. Mint később kiderül, ez abszolút nem sok, viszont minden egyes zárt helyszínen (szóval nem az utcán) találunk valahol a falon egy masinát, amelyet egyrészt raktár-ként, másrészt csöppetaként is használhatunk. (Utóbbi funkcióra ugyan eddig nem volt szükség, de más-ként nem tudom magyarázni, hogy amit leraktam a raktárba a város egyik végén, felvehettem egy másik-ból a túlóladán.) A tárgylistában van három speciál tárgy: a térképről már volt szó, a másik kettő a Se-tokeek és a gyűrűk. Az előbbi OMIKRON valójága, a hol-tokban ugyanis itt is pénzért adnak mindent. Pénzt találhatunk a fiókok és a szekrények szorgos nyitlaga-tásával, továbbá "csinálhatunk" is. Az egyik módszer a fentebb már említett bérverekedés. Ez addig tart,



A virtuális Rambo kiesik mogorva, de megtanítja robbantani Syaot



Magyar nyelvű kézikönyvvel

# SEPTERRA CORE

LEGACY OF THE CREATOR

Egy igazi Fantasy-játék stratégiai és szerepjáték elemekkel.  
Írányítsd a bátor hőst, Mayát a Septerra népeinek megmentésért vívott csatájában!



**GOLD  
GAMES**

**14.995,-**

**JAGGED  
ALLIANCE**

**9.995**

magyar nyelvű kézikönyvvel

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.

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...

TELJES MAGYAR NYELVŰ PROGRAM !!!

Minden Kedves Ügyfelünknek és Vásárlónknak  
Kellemes Karácsonyi Ünnepeket és  
Eredményekben, Szoftverekben Gazdag,  
Boldog Új Évet Kívánunk !

- 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 Ages 4.995,-

Számitógépes játék főhőse még sohasem volt úgy agyonsztárolva, mint Lara Croft. A Tomb Raider eddigi részei immár kultuszjátékokká nőttek ki magukat, úgyhogy Lara felbukkanását mostanában már többen várják, mint a Messiásét. Kicsit divat



Történelmi pillanat: az ifjú Lara két copffel és nagysárgendekkel kisebb méretű pólóban megőrökl elmaradhatatlan hátizsákját

is lett Larát imádni. Bár tegyük hozzá, hogyha a Core annak idején nem egy zseniális játékkal jön ki, valószínűleg nem indult volna be ez az örület.

Nos, a dagadó keblű régészkiasszony az Utolsó Felfedezéséhez érkezett – már ha hihetünk az alcimnek. Hősnőnk ismételtelen misztikus kincsek felkutatására indul, egzotikus helyszínekre látogat, s rég leütné civilizációk legendáit tanulmányozza. Olyan helyeken jár, ahol emberemlékezet óta nem járt senki – leszámítva persze a kellékeseket, akik a felvehető löszereket és elsősegélycsomagokat elhelyezték számára.

A Core munkatársai – amint megszokhattuk – évről évre újítgatnak, szépítgetnek valamit Tomb Raider-ügyben, s bár a játék egészét változatlanul hagyják, mégis mindig valami új dologgal jönnek ki. Nincs ez másképpen idén sem. A Last Revelation azonban inkább visszatérés a gyökerekhez. Na nem Kunta Kinté-hez, hanem a Tomb Raider 1-hez. Az érthetőség kedvéért tekintsük át tömören, mi is volt eddig a tendencia.

A játék első része máig a Tomb Raider-megszállottak kedvence: bár voltak benne látványos ellenfelek (mint például az óriási T-Rex), mégis inkább a klasszikus fejtörőivel, csapdáival vált népszerűvé. Akik egy egyszerű akciójátékra számítottak, könnyen el-

akadhattak vele. Valószínűleg az ilyen "egyszerűbb" lelkületű játékosoknak próbált kedvezni a Core a második résszel, mely az akciódúságát tekintve egy first person shooterrel vetekedett. Tell volt tűzharccal, nem szólvára arról, hogy már járműveket is igénybe lehetett venni. A harmadik epizód megalkotásánál az volt a fő cél, hogy az akció és

kai feladványok, mint például Sokoban-féle tologatós feladatok töltik ki a játékidőt. Ezek között még egy ősi egyiptomi táblás játékot is kipróbálhatunk – egy teremnyi méretű játékszalton.

### KERÉK IDOMOK, KERÉK TÖRTÉNET

A kerettörténettel szintén visszakanyarodtak a gyökerekhez. Az a helyzet ugyanis, hogy az első bevetésünkön Lara mindössze még csak 16 éves. Íme a körítés: Lord Henshingly Croft elkényeztetett lánya arisztokrata családban nőtt fel, 11 éves korától leánykolélgumba járt. Történetünk kezdetén 1984-et írunk, amikor is az apa úgy dönt, hogy valami komolyabb is-



Von Croy egyik jeles alkalmazottja. Már faragják a sírkövét...

tés – ezáltal tehát szakítottak a hagyományokkal, és nem szerepel a játékban Lara villája. Ott állunk 1984-ben Kambodzsában, s a professzor tanítgatja nekünk a régészkedés fortélyait. Elmagyarazza, milyen billentyűket kell használnunk, mi a feladat; a legtöbb dolgot be is mutatja. Már itt megnyilvánul a filmben il-

# Az igazi második rész



VonCroy került a votésbe! Lara persze vadul izöbe veszi

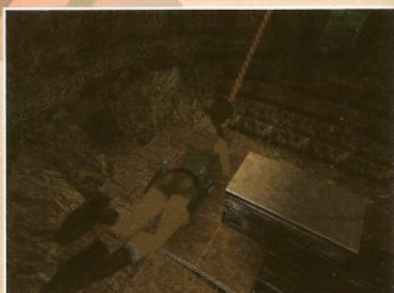
kaland elemeket egyensúlyba hozzák. Ez nagyjából sikerült is, csakhogy az alkalommal meg a nehézség terén vetették el a sulykot. Irtozatosan nehéz volt bizonyos utakat vagy tárgyakat megtalálni, s rengeteget kellett gyakorolni. A kulcs a pálya egyik végén volt, az ajtó meg a másikon...

A fejlesztők végül úgy látták, hogy még mindig az eredeti, a legelső formula volt a legjobb. Ez persze nem azt jelenti, hogy mindent kidobtak az utóbbi két részből: csak az arányokat állították vissza. Nincs az a sok kimerítő mászkálás, és nincs olyan sok csetepaté. Ha egy zárt ajtóba ütközünk, biztosak lehetünk benne, hogy a közeli elágazás mellékútja a kulcshoz vezet. Véres tűzharok helyett logi-

kolába írta csemetét. Ekkor jön Lara az ötlettel, hogy küldjék őt Werner Von Croy professzorhoz, a híres archeológushoz, aki éppen akkortájt indul Ázsiába egy felfedezőútra. Minthogy a régészet kétségbevonhatatlanul komoly tudomány, Lara apja könnyen kötélnek áll, s hamarosan táviratozik a professzornak. Von Croy nem kesik a válasszal. Már ismeri Larát az egyik előadásáról: rendkívüli megtiszteltetés számára, hogy egy ilyen aranyos kislány lesz az asszisztense. (De annak valószínűleg még jobban örül, hogy az apuci mellékesen "egy kisebb" összeggel támogatja a kutatást.)

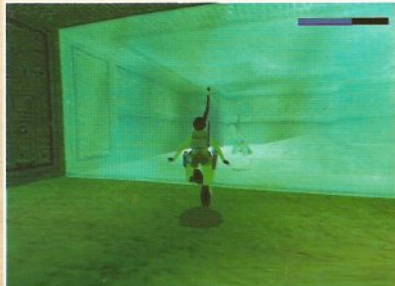
Ez a flashback, azaz ifjúkori emlékek nem más, mint a gyakorló küldé-

# TO THE

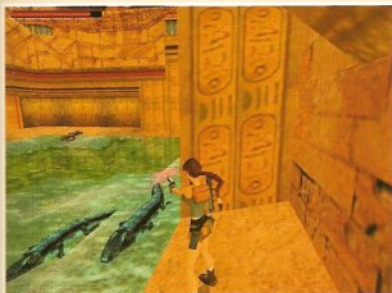


A Tzarant megsegényenítő mozdulat egy Uzit rejtő járatba vezet

lő forgatókönyv: hamarosan ráébredhetünk, hogy tanítómesterünk valójában egy öntelt, sunyi alak. Amikor valami veszélyesebb helyre kell küldésni, inkább Larát küldi. Lara egyébként itt szerzi be híressé vált hátizsákját – az előző tulajdonosának nem sok szerencsét hozott. A küldetés befejezése végül az, hogy Von Croy – mivel túl



Nini, egy kollégina! A tükrörkép érdeklésége az a feljárat Lara fölött



Az állatvédők takarják el a szemüket...

vakmerő volt – csapdába esik, s Larának nincs módja a kiszabadítani őt. A prof azonban valahogy túléli, s talán felesleges is mondani, hogy a történetek miatt azóta cseppet sem szívleli Larát. Napjainkban hozza össze őket újra a sors...

Egy ismeretlen megbízó érdekében Lara egy régi egyiptomi sírban talált be, s elhozta onnan Hórusz amulettjét. Azt azonban sajnos csak később tudja meg, hogy aki eltávolítja az amulettet a szarkofágról, az a világra szabadítja Szetet, a pusztítás istenét. Innentől fogva tehát hősnőnk leg-

lehetett egy fokról-fokra kibontakozó történetet írni a játékhoz.

A sztori szempontjából nagyjából annyi a harmadik és a mostani rész között a hasonlóság, mint egy szappanopera és egy egész estét betöltő film között. A Last Revelation egy kerek történetbe van ágyazva, melynek van bevezetése, cselekménye, és végkifejlete. Olyan, mint egy mozifilm: fo-

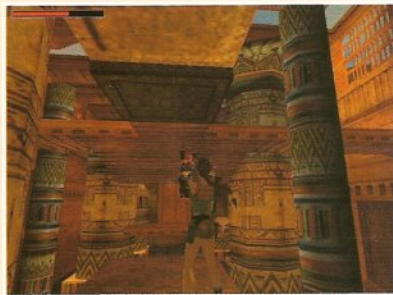
lyamatosan történik valami, és nincs idő ásitózni. Nincs "erőszakkal" szét-darabolva, például nem erőltetik, hogy Lara mindenképpen bejárja az egész világot. Egy egyiptomi istenséggel gyűlik meg a baja, ezért értelem-szerűen Egyiptom határain belül történnek a dolgok. Az utazások is egészen másképp zajlanak. Legutóbb FM videó-felvételek mutatták be a közben eseményeket, amik jók voltak ugyan, de megszakították a történet ritmusát. Lepergett a film, s utána egy teljesen új helyen, teljesen más környezetben kezdődött. Most azonban maga az utazás is a cselekményhez tartozik – ezzel is biztosítva a fo-

fontosabb beszélgetések, illetve néhány extrém akciójelenet eleve-nedik meg rajtuk. Felet-több igényes például az a megoldás, hogy amikor Lara hieroglifákat olvas, szó szerint meg-elevenedik a szöveg tartalma. Például a régi szertartásról olvasva át-mosódik a kép arra a je-lenetre, amikor Szetth szarkofágját lezárták.

Az FMV filmeknél a játék engine-jével is készítették néhány közjátékot, melyek szintén elég igényesek. Az alkotók valószínűleg a Múmiából (mármint a filmből) is merítet-tek ihletet: na-gyon hatásos például, ahogy több száz ronda szka-rabeusz áramlik hősnőnk felé. Hatásos, hiszen az "operátor" szin-te sodródik a hőmpölygő áradattal.

### AZ ÚJ "MOTOR"

A játék engine-je majdnem telje-sen új, ezért mind a grafikában, mind Lara mozgás- és tárgyszle-tében akadnak újkeletű dolgok. A



A plafonon egy tuareg közeledik. A tuaregvédők takarják el a szemüket

A fényeffektek szintén jobbak lettek. Lara meghatározott irányba tud vilá-gítani, és a felületek fényvisszaverésé-re is több gondot fordítottak. Vannak például vázak, amelyeken klasszul fénylik a máz. Aztán persze tucatszaj apróság figyelhető meg: például hősnőnk vizes ruhája sokáig csöpög. Vagy esetleg szédülni kezdünk, ha megmar minket egy skorpió: ahogy fogy az energiánk, egyre jobban be-hullámszik a kép.

A kameramozgatásnál igyekeztek a korábbi hibákat kiküszöbölni. Itt fő-ként a tárgyak mögé beragadt, vagy lemaradó "operátor" kell gondolni, de az olyan finomítások is ide tartoz-nak, mint hogy Lara átlátszóvá válik, ha nézelődésnél a kamerás közvetle-nül a háta mögé áll be.

Az új engine persze új mozgásokat is lehetővé tett. Ilyen például, hogy végre nem bénáskodik hősnőnk, ha egy lejtős par-ton kell kimásznia a víz-ből. Lara általános képes-ségei főként "köteglyakorla-tokkal" bővültek. A leelőg kö-teleken Tazant játszhatunk, s minden egyéb húzalra avagy vékonyabb osz-lopra is felmászhathatunk. (Egyes hu-zalokba csimpaszkodva az is előfordul, hogy ki/be kapcsolunk dolgokat.) Ha pedig mászunk, nem csak leugorha-tunk, de el is rugaszkodhatunk – má-rmint hátrafelé.

A tárgyaink között lapozgatva két do-log tűnhet fel. Először is: a fegyverek-nél löszér is választható. Teszem azt: shotgun esetében kisebb vagy na-gyobb szórású sörét, nyilpuskánál meg sima vagy mérgezett vessző. A másik érdekesség a "kombinálás" pa-rancs. Ez igaz, hogy csak néhány tárgynál jelenik meg, de azoknál an-nál inkább fontos. A paranccsal pél-dául a lézeres célzó berendezést a coltunkra csavarhatjuk fel. De így kell összeraknunk szent tárgyakat is, me-lyeket az ősi egyiptomiak szétszedve hagytak az utókorra.

Visszatérve még a célzásra: a lézeres távcsővel nagy pontossággal lehet "leszedni" az ellent, mivel ennek (és a nyilpuskának) a használata FPS módban történik. Talán új stílus-elem-nek is nevezhetjük ezt, hiszen lesből tüzelés eddig még egy Tomb Raider-ben sem volt – ráadásul az ellenség orvlövészei ugyanúgy megbújhatnak sötét sarkokban. A tökéletes retlőzkö-déshez távcső is dukál: ez szintén megtalálható a háttérakciókban. Az automata célzó-rendszer is meg-újult végre. Régen olyan célpontokat

# TOMB RAIDER LAST REVELATION

főbb gondja már az lesz, hogy vala-hogy visszaparancsolja a gonoszt. Hó-rusz néhai papjánál, Semerkhet sírjá-nál keresi a megoldást. Ott azonban régi mesterébe botlik, aki ellopja a kulcsként szolgáló amulettet, s ezzel bezárja Larát a sírkamrába... Így foly-tatódik tovább a küzdelem a két ar-cheológus között, azaz a Jó és a Go-nosz között.

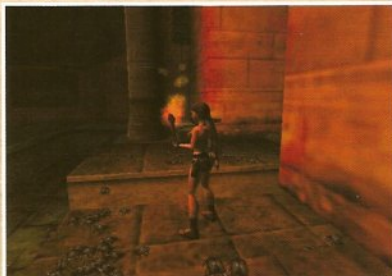
### "JÁTEKFILM"

Egy Indiana Jones-szerű nagy kaland, és nem több kis epizód: ez volt most az alkotók szándéka. A Tomb Raider III-ban egy kicsit túlbonyolították a történetet: össze-vissza lehetett utaz-gatni a nagyvilágban, amit eredetileg ugyan a célból találtak ki, hogy ne le-gyen annyira lineáris a cselekmény, de igazandiból csupán arra volt jó, hogy az epizódok sorrendjét fel le-hetett cserélni. Ennek a felcserélhető-ségnek pedig az lett az ára, hogy nem

lyamatosságot. Ha dzsippel kell üldöz-nünk Von Croyt, hát dzsippe pattan-nunk, és magunknak kell kikerülnünk a szakadékokat, illetve Von Croy bom-báit – közben pedig szépen meg is ér-kezünk a következő helyszínre. Ha pe-dig egy távolabbi városba kell utaz-nunk, hát a vonatozást sem ússzuk meg egy szimpla FMV-vel: inkább jön egy speciális pálya. Hogy ne unatkozzunk a hosszú úton, néhány tu-areg harcos bújik elő a vagonokból, az erősítés pedig a vonat mellett rohogó dzsipekről ugrál fel.

Tévedés ne essék, azért FMV jelenetek is vannak. Sőt: minden ed-digi Tomb Raider-nél na-gyobb mennyiségben láthatók. Ám ezek most valóban azt a szerepet kapták, ami jár nekik: a

terep "3D-sebb", mint valaha. Az új pályaszerkesztővel a fejlesztők kész 3D-s tárgyakat tudtak elhelyezni bár-hol, roppant mód felgyorsítva ezzel a munkát. Úgy tudtak dolgozni, mintha csak építőközből rakták volna össze a szinteket – gyerekjáték volt, s mégis rendezettebb, életszerűbb lett az összhatás.



A féktájs felvonulás most nem politikai célokat szolgál, már amennyiben a skarabeuszok távollatása nem politikai cél

is be tudunk fogni, amiket Lara még csak nem is látott! De ami még fontosabb: nehezen lehetett a célpontok között válogatni. Például hiába volt a célpont már rég hulla, Lara rendíthetetlenül ugyanoda tüzelt. Most csakis a logikus határokon belül tudunk célozni (például túl távolra sem lehet), ha pedig az áldozat kimúlt, automatikusan a következő ellenfélre állunk rá. Igaz, ez utóbbi változás talán annak is köszönhető, hogy sajnos a hullák láthatatlanná válnak. (Szerintem pedig jópofa volt, ahogy mondjuk a döglött krokodilok a víz tetején úszkáltak.)

## EGYSZERŰ

Hogy ha még egyetlen Tomb Raider-játékkal sem játszottál, akkor is érteni és élvezni fogsz mindent:

ez biztos. A Last Revelation ideális mindenkinek. Van idő belejenni a játéka. Az elején például lezavarna a tréningküldetést, még nincs vége a tanulóidőnek. Idegenvezető segít gyűjtogatni a fátylakat és hatástalanítani a csapdákat. Igaz, aztán erről a fickóról kiderül, hogy az ellenségünk cinkosa, s így jön végül a harmadik misszió, a "mélyvíz". De az sem olyan mély. Bármilyen nagyok is legyenek a labirintusok, és bármilyen logikai feladvány következzen is, hazamosabb ideig elakadni nem lehet. Mindig van valami nyom, ami alapján következtetéseket vonhatunk le. Egy egyszerűbb példával élve: egy karcolás látható a földön, ami mutatja, hogy ott eháztak valamit. Hogy egy bonyolultabb esetet is mondjak: az egyik vízzel elárasztott teremben nem látszik feljárat, ám a terem falán van

ményekre. Nyilvánvaló, hogy az első csoport a legártalmatlanabb. A sakállok, a denevérek és a skorpiók gátástalanul támadnak, ezért csak ak-

keznek. A csontvázak és a múmiák ugyan nem rendelkeznek emberi intelligenciával, de mivel szinte halhatatlannak tűnnek, a jelenlétiük roppant kellemetlen. Unikumnak számít, hogy az ellenfelek némelyikét a saját céljainkra kell felhasználni. Van mondjuk egy sérthetetlen Szfinx, ami mindenáron a falhoz akar minket préselni. Ha sikerül felölelnie minket, az azonnali halál. Ha viszont – mint egy jó torreador – az utolsó pillanatban elugrunk, kitöröghetjük vele a továbbvezető ajtót, majd "berozsájt" kapcsolókat nyomathatunk be vele – vagyis a kezünkre játszik.



Az agresszív kalauzoknak két fegyvernek látszó tárgyat mutatunk fel

résével" megy el – csakúgy, mint a régi szepidőkben, a TR1-gyel.

A játékmenet tehát a régi, viszont ugyanakkor a terep kidolgozása kellően haladt a korral.

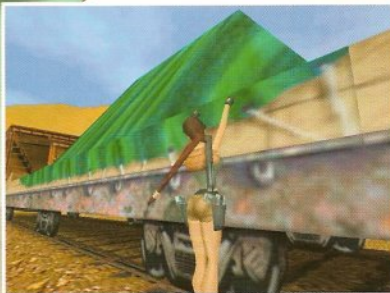
Például többfajta kapcsolót használtak fel. Vannak olyan karok, amiket csimpaszkodva kell lehúznunk, mert

olyan magasan vannak. De még a plafonon is lehet kapcsolót! Arra egyébként felhívnam a figyelmet, hogy nem mindig vannak kulcsra zárva az ajtók: a nyitott ajtókat simán belökhethetjük.

A színek készítői könyvtárákból szereztek az inspirációt, s ez meg is látszik a művészi kidolgozáson. Az épületek – vagy legalábbis azoknak a részletek – valódi minták alapján lettek megalkotva, a sztori pedig még inkább "tudományos" módszerrel lett megkomponálva, hiszen egy igazi egyiptológus volt a társszerző. A Core profizmusának köszönhetően Lara tehát ismét a legjobbnak bizonyul a szakmájában. Kairó, Alexandria, Luxor, Karnak, Giza: ez az egzotikus körutazás minden Tomb Raider-fanatikusnak kötelező. Bár a konkurencia (Indy Jones is átment 3D-be) tesztelése a jövő havi számunkra marad, zárjuk ünnepélyesen az ismertetőt: Isten óvja a Királynőt! Mert még mindig az.

V.Z.

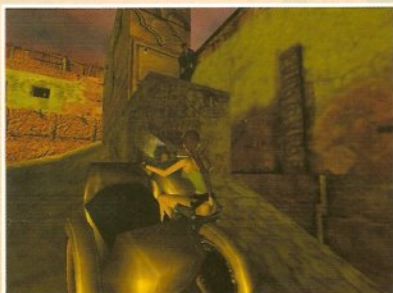
kor veszélyesek, ha későn vesszük őket észre. Csak a szkarabeuszok tartoznak más lapra. Már a látványjuk is undorító... Amikor először találkozunk velük, tisztára bepánikolunk, hiszen sehol egy fátyla, ami a dögöket távol tartaná. Szerencsére viszont a plafonban meg tudunk kapaszkodni: oda nem tudnak minket követni. Az emberi ellenfelek minden eddigi résznél több intelligenciát kaptak. Nem csak hogy futnak Lara után és felugranak platformokra, de például még a függeszakadó "majommászás"



Ha pedig a rakománytól nem félünk el, akkor így haladunk előre

## KIKRISTÁLYOSODOTT?

Hogy a játékidő kizárólag hasznos játékidő legyen, és ne csak állandó próbálkozás, bárhol menthetünk – ez felettebb jó ötlet volt. Úgy tűnik, végleg elfelejtethetjük a kristályos rendszert. De az sem mellékes, hogy már nem csak a legeldugottabb zugokban vannak elsősegélycsomagok. Az időnk nagy része így jobbára csapdák hatástalanításával, záruk "feltö-



A motorizált Larának új rajongója akadt a tetőn

valami a tükröképen...

Ellenfelekből most tehát kevesebb van, viszont amik vannak, azok nagyon egyediek és a fajtájukhoz méltóan intelligensek. Az egyiptomi mitológia teremtményei keverednek a mai világ faunájával – és persze az emberrel. Három csoportba lehet tehát a rosszakaróinkat sorolni: állatokra, emberekre, és isteni terem-

amire Lara, szóval nem lehet csak úgy elmene-külni. A harcban pedig taktikusak: a tuaregek védekező állásba állnak, és még a pisztoly-lövéseket is elkerülgetik.

Hasonlóan egyébként a csontvázak is véde-



A képből úgy tűnik, hogy sikerült átugrani a pengéken. Nem sikerült...

## TR: The Last Revelation

FEJLESZTŐ: Core Design

KIADÓ: Eidos

WEBSITE: www.tombraider.com

MEGJELENÉS: megjelent

### Ketjere

Minimum: P233, 16MB RAM

Ajánlat: P266, 32MB RAM, 3D-kártya

3D-gyorsító: Direct3D

Multiplayer: -

### Külcsím/belbecs

Látványosság  
Játszhatóság  
Szavatosság  
Zene/bóna

### Summa summarum

Indiana Jones női málora ezúttal sem hagyja a rapszód. Az első rész kedvelői kiválóppá válhatnak

## végítélet

# 94%



Mostanában egy párszor szó érte a ház elejét, miszerint majdnem minden tesztünkben olyan játékok szerepelnek, amelyek 75% felett szót kapni, és ebből úgy fest, mintha rossz játékok nem is lennének meg. Hogy ez így van, annak az egyszerű magyarázata az, hogy:

1./ manapság egy-egy játék fejlesztésébe száz-ezreket öntek bele (dollárban), és ebből úgy team dolgozik mindegyiken. Mivel egy ilyen teamben nem feltétlenül mindenki közveszéles és ezek a cégek sem arról híresek, hogy imádják kihajigálni az ablakon a pénzt, olyan ALAPVETŐEN ROSSZ játék mostanában tulajdonképen nem is nagyon jelenik meg.

Ha valami rossz, az maximum a TÖBBINEZ KÉPEST rossz;

2./ semmi értelme nincs rossz játékokat tesztelni, amikor leggyakrabban még a jó játékokra sem jut helyünk.

Mivel egyszerű van karácsony (sőt, ha tényleg világvége lesz, akkor valószínűleg utóljára is), úgy gondoltam, hogy az ilyen jellegű hiányérzetel rendelkezéket meglegem egy aprósággal (remélem, a többiek megbocsátják majd nekem). Az ACM 1918 ugyanis valami olyan csodálatos egy gyönyögszem, amelyet már rég láttam. Ez a "játék" nem másokhoz képest rossz, hanem már önmagában is úgy tévedés, ahogy van – bármi máshoz hasonlítani rendkívül komoly gyalázásnak számítana "bármi más" irányában. (Sokáig gondolkodtam rajta, hogy ne nyissak-e neki egy külön "Mellékéhségség"-rovatot, amelyet aztán használat után mindenki virtuálisan lelehízhat – de ez majd a jövő évezred zenéje.) Kezddőtt ugyebár az előzeteseivel, amelyben

annak a cég animált logóját, ami roppant stíluszerűen úgy jelenkezik be, mintha képhiba történt volna. Utána jön a "főmenü", amelynek egyetlen választható pontja az "alapvető légi manőverek" elsajátítása. Itt felcsendül az úgy-mondt aláfestő zene. Ennél alább ezt a játékot már nem lehet festeni, de az is biztos, hogy ennél az álmagat szint-poppnál rosszabbat nem is választhatnak volna a témához. Ezt viszont lelőni sem lehet: amikor végre befejeződik, akkor tart egy-két másodperc hatásvizet, és kezdi újra a támadást a dobhártyák ellen. Annyi haszna azért van, hogy megoldja a hangeffektok kérdését. Olyanok ugyanis nincsenek. Ha-

tod a következő gyűrűt és így biztos, hogy elhibázod. A gyűrűk aztán bemennek a szép sorban ültetett fenyőerdőbe. Oh, Tannenbaum! – éne-

becmsak lelkiileg, bár ha ezzel a játékkal játszol, akkor az a minimum. Viszont egyetlen lövéssel el lehet intézni a gaz lucokat! Robbanó



A felszín látványra nem vonná el a figyelmet a játékról – ha lenne olyan

# TALPUK ALATT FÜTYÜL A SZÉL



## Aerial Combat Manoeuvres

lálás csendben lőnek a géppuskák, halálos csendben robbannak a bombák, halálos csendben jár a

lyamatosan, akkor meg nem találod el, ugyanis

motor – vagy leg-alábbis nem tudják tülhszorgoni az éteri zenét. Az "alapvető légi manőverek elsajátításában" egy Whitehurst nevű pofa "megtanít" bennünket repülni. E az ebből áll, hogy 10 perc alatt végig kell repülnünk egy gyűrűk által jelölt "légi alagúton", lelővöldözni egy halom lebegő céltáblát, aztán lelőni egy Fokker Dr. I-et imitáló UFO-t. A gyakorlás helyszíne egy repítő környék, ahol nyilván légitámadástól tartanak, mert kocka alakú léggömböket engedtek fel. Ezeknek és a tartókábeleknek nekirepülve fogy az energia, bár bizonyos fokig jó izléses vall, ha valaki ebben a játékban azonnal öngyilkos akar lenni. A légi alagutat már eleve úgy csinálták meg, hogy véletlenül se lehessen egyből végigrepülni rajta. Természetesen sorban kell a gyűrűkön áthaladni: ha kihagysz egyet, akkor fordulhatsz vissza, az viszont tök mindegy, milyen irányból repülsz át rajta. (Hogy szegény gép, hogyan "repül", azt most ne is fessegessük, mert a "borzalmas" szó csak nagyon távolról tudja leírni ezt az élményt.) Ha véletlenül 3-4 gyűrűn át tudtál volna repülni, akkor Whitehurst "Excellent!" kiáltásokkal bíztat – na persze nem szóban (a hangcsatorna a "zenének" van fenntartva): kirírja teljes képernyőnyi méretben, ami azért is jó, mert nem lá-

gyamatosan, akkor meg nem találod el, ugyanis a célkereszt minden-egykes kormányozdulatra elszaladgál. Utolsó feladatként el kell lőned egy ide-oda rohangászó gépet vagy lebombázod egy halom földre terített angol felségjelet (az előbbi lehetetlen eltalálni, az utóbbit lehetetlen elhibázni). Ha ez tíz percen belül megy, akkor jöhetnek az éles küldetések, amelyekből 25 van (mindegyik majdnem 2 perc). Itt már lehet géptípust is választani. Nem tudom minek, mert mindegyik ugyanúgy repül (szörnyen). Az első küldetés: jön szemben párszáz vátásgzó – lödd le őket! A második: ugyanez, csak majd el kell bombázni egy templomot is, amibe van párszáz bombád. A harmadik: mint az első, csak öt másodpercenként átrepülsz egy vasútvonal felet és ott bombázni is kell, előbb-utóbb eltalálsz egy vasúti ágyút is. A további izgalmak nem ragozom.

Térjünk át a látványra – már ha ezt lehet annak nevezni. A repülőgépek látványára ne is veszteggessük a szót (nincs nekik olyan), a "felszínt" pedig látjátok a képeken. Mindenütt 2D fenyőfák nőnek, ha nekikrepülsz, sériülsz, és



Vigyáznál kell, ha az ember hasadt személyiségű fenyők között repked

fenyőfa – merry christmas! Sériülszkor kondenzcsökök válnak le a gép szárnyáról és idővel füstölőni kezd. Ahogy az a füst ki-néz, az is megér egy (fekete) misét, de a legjobb, hogy követő kameranézet miatt természetesen így nem látod a célkeresztet. A követő kameranézet csak időzjelben értendő: ha esetleg áttörve a 2D osztályfölköt a magasba szárnyalná, a kamera úgy dönt, hogy a vesztedbe rohansz és ő nem követ tovább. Érdekes kísérlet így lelőni a gyakorlásban azt a gépet... Vannak robbanások is. Huhú! Majdnem fele olyan jól néznek ki, mint a Doomban! El nem tudom képzelni, minek kell neki a 3D-kártya – bár azt el kell ismerni, hogy nem szagatt. Persze ezzel az erővel lehetne minimum konfigban SB Live! hangkártya és 20"-os monitor is. (Miért ne?)

Persze azért nem akarok szörös szívű lenni: volt három dolog, ami nagyon tetszett a játékban. Az első a doboz. A második az, hogy adnak hozzá ingyen egy gamepadot (ugyanolyan, mint egy PlayStation-kormány, csak a gombok felírta más), bár szerintem jobb lett volna a gamepadot árulni, amibe adnak ingyen egy ACM 1918-at. A harmadik a Quit parancs és az Uninstall. Ezek léte némileg visszaadta a világba vetett hitemet, és emiatt nem kívánok semmi rosszat a szerzőknek. Legfeljebb annyit, hogy eladatlanná példányokat egyenként nyomják le a torkukon.

CoVboy



Nagyszerű: megint kimaradt egy gyűrű. Nem én leszek a Gyűrűk Úra

a Project 2 teljes PR-esei egyfajta "akcióra kihelyezett I. világháborús repülőgépszimulátor"-nak nevezték. Ebből az ember egy Red Baron-jellegű játéka gondolhatott, sőt, az előzetes képek alapján valami mélyebben szántó dologra: ígérték ugyanis nagyszerű látványeffektokat meg toronyórát lánccal, de az enyhén szögletes léghelharító ballonokból arra gyanakodhatott az ember, hogy a masina itt valami egyéb egzotikus dolgok számolásával van nagyon elfoglalva. Mivel én roppantul komálom a repsziméket, az I. világháborús pedig ritka, mint a Vörös Báró, már előre ki is néztem magamnak. Tovább fokozta várakozásomat a doboz, ami tényleg nagyon jól néz ki. Az mondjuk kicsit gyanús volt, hogy a "kézikönyv" csak 36 oldal és ennyibe 6 nyelven is belefért a szerzők monológja (nyelv-ként hat oldalból három a "repülhető" típusok "ismeretése"), de az azért biztatott, hogy indítás előtt mindenképpen 3D-kártyára vágyott.

Maradjunk annyiban, hogy a játék "nem egészen" szimulátor. Intro nincs, ha nem nevezzük

**ACM 1918**

FEJLESZTŐ: Project 2  
 KIADÓ: Project 2  
 WEBSITE: www.project2.com  
 MEGJELÉSE: meglelent

**Ketycere**

Minimum: P233, 32MB RAM, 3D-kártya  
 Ajánlott: C64, 1541 drive, Algotpyrin  
 3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx  
 Multiplayer: soros, LAN

**Külsőin/bebelső**

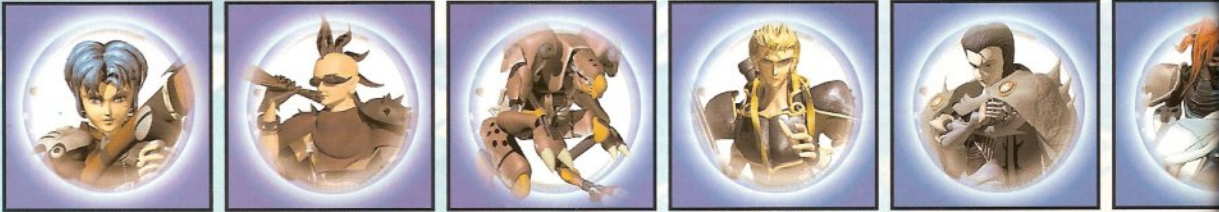
Látványosság:   
 Játékos pontosság:   
 Szavatosság:   
 Zenebona:

**Summa summarum**

Lehet, hogy kicsit túlérteltem, de legalább nem  
 virust írtak a szerzők. Még jó a gamepad is

végítélet

5%



## AMIKOR EGY KONZOLOS RPG-T PC-RE ÍRNAK

**H**ű! Ez nem a rántott bogoly fogyasztásának a következménye – ezzel a felkiáltással szoktam köszönteni azokat az akció RPG-ket, amelyek hónapjainapján beainálnak jó öreg PC-nk képernyőjére. A dolog ugyanis igen sajnálatos módon nem igazán divat mit felel (mármint PC-n), amit én mondjak nem igazán értek, hiszen ezekben a játékokban általában minden együtt van, ami hosszú időn át élvezetessé teheti a mókát. A Final Fantasy VII-en kívül mostanában maximum csak a Silver kínált valami hasonló élvezetet a maga módján – azóta mély csönd. Így tehát a Septerra Core láttán kábé úgy érzetem magam, mint Arabiái

szabotta az urat. A legendák viszont azt mondják, hogy egy szép napon, amikor szükség lesz a világ megmentésére, akad majd egy hős, aki megtalálja a két kulcsot és meglejti a Mag titkát. Ez az idő természetesen most érkezett el, annál is inkább, mert valaki földgömböket forgat a fejében. A hatos Héjon megakadt a Kiválasztottak népe (legalábbis ők így hívják magukat), amelyek kedvenc szórakozása, hogy a többi Héj népén kívül egymást is ölik. Ez még rendben is volna, de egy Doskias nevű fickó Marduk leszármazottjának tartva magát úgy véli, hogy a Mag Titkának a meglejtése rá vár. Ez az ötlete némi gondokat fog okozni: többek között néhány háborút robbant ki, amelyek közül az egyikben nagy vidáman rárobantják az egyik Héjt az alatta levőre, és persze ha sokáig folytatja az átokfutását, előbb-utóbb bekövetkezik a világvége szomori pillanata. Sobaj, majd Maya (a játékos) megrendszabályozza az urat. Az RPG-k klasszikus szokása szerint a dolog egy főbb kalandszálzon csörgedezik, megtűzelve néhány melleskes küldetéssel, és a csörgedezést természetesen lépten-nyomon megszakítják a csaták. A kaland részben lő-oda máskálunk, beszélgetünk a többszáz NPC-vel, tárgyakat szerzünk/használunk és így tovább. A beszélgetés igen ötletesen lett megoldva: ha az NPC-

a Badlands). A történet úgy van megalkotva, hogy mindegyiken egyszer legalább végig kell verekedni magunkat, de aztán bármikor vissza lehet jönni egy kis poztkodásra, hogy tapasztalati pontokat gyűjtssünk: visszatérés után (vagyis amikor tölt a program) az adott helységeken mindig újratermelőnek a szörnyek. Egyébként tök jó, hogy ha egyszer már véglegküzdöttük magunkat a helyen, akkor néha nem muszáj újra poztkodni: ha nem kötünk belejött, akkor a parti szépen elunyoghat a kertek alatt.

### PARTY-TIME

A játék tulajdonképpen egy RPG, bár egy öreg szerepjátékos azért néhány alkalommal erősen csuklan a jog, lévén a szerzők a kategória jellegzetességeit hozzáigazították a saját kis elképzeléseikhez. A parti kezdetben Mayából áll, és lévén ő a főhős, ő fix pont is marad (öt nem lehet cserélni). Hamarosan csatlakozik hozzá Grubb, az ironikáz-írású műszerész és Runner, a robotkutya. Innenfől kezdve a parti három főből fog állni, újonnan feltűnő arcot pedig a második és harmadik helyre lehet berakni. Pontosabban becsereelni, ugyanis a kalandrésnek azon sajátos-

nyos karakter használható. Egyes képességek egyébként a kaland részben is használhatók (sőt, néha kell is): a technikai zseni Grubb és Led például megszerelhet bizonyos dolgokat (harcban pedig Runner, a robotkutya, amin az orvosok csak kábé 60%-ot győgtanyak), míg például Runner és Araym remek tolvaj (boltokban lophatnak velük pénzt vagy egy véletlenszerű tárgyat, bár ha észreveszi a boltos, akkor megemeli az árakat).

Sajátos módon kezeli a játék a tapasztalatot és a szinteket. Az odáig rendben van, hogy az egyes tulajdonságok és a HP értéke a szint függvénye (na meg persze a karakterre aggotott felszerelésé), de a tulajdonságok nem úgy fejlődnek, ahogy egy karakter használja őket: ha elérte a szintugráshoz szükséges XP-t, akkor suttji! – megújíri mindegyik. Különösen szórakoztató, hogy az XP-t is úgy kezeli a játék,



A kezdethez képest Maya már egészen kikupálódott

Lawrence, aki hetek óta bolyong a Szaharában, és az egyik homokdűne mögött hirtelen megpillant egy viskót, amelyen egy Gösser reklámbillabba mosolyog.

### A TÖRTÉNET

A történet egyfajta cyber-techno-manga... na jó ezt inkább hagyjuk, maradjunk annyiban, hogy egyfajta elborult fantasy, csak nem orkok és nekromantikák bók-lásznak benne lő-oda, hanem robotok, kalitkók és furcsa élőlények, akikből majd rendszeresen hallgató lényeket fogunk csinálni. A színhely Septerra világa, amely egy bioenergiát termelő Magból (Core), valamint hét körülötte keringő kontinenstől, úgynevezett "héjből" áll. Ezeket akár országoknak is lehetne fogatni, amelyek lakói ilyen-olyan viszonyt ápolnak egymással: néha kereskednek, de leginkább a háborúsodás neves hobijának hódolnak. A történet főszereplője egy Maya nevű lány, aki a vidám kettes Héjon éldegél, melynek lakói személtványással keressik a mindennapi betevőiket. Maya tulajdonképpen csak Tori nevet elbóktasszott öcskijére indul, de közben egy furcsa háború kellős közepébe csöppen. Valamikor a kezdet kezdetén a Teremtő a Magba zárta a világot megváltásának titkát, amelyet két kulcs nyit. A múltban egy Gemma nevű megtűzdelvű úriember már megpróbált hozzáférni a dologhoz, de a Teremtő a fiát, Mardukot küldte ellene, aki a Héj Héj egyességi seregének élén annak a rendje-módja szerint le is ka-

vel van miről beszélgetni, akkor az alsó részen megjelenő ikonokkal hozhatunk szóba egy adott témát, amelyek aztán egyes helyeken újabb témákat fognak eredményezni. Néha valakit megszólítva nem jelenik meg téma, viszont a beszélgető "menüben" a partiban lévő karaktereink ikonját választva szólhatunk az NPC-hez. Abszolút nem mindegy, hogy ki szól az adott emberkéhez: megfelelő karakterrel megszólítva a megfelelő embert fontos infokat kaphatunk, de egy jó beszélő-sért ajándékok is kaphatunk valamilyen gyűjthető tárgy fejében. A cselekményben rengetegszer lesz rá szükség, hogy egy adott figura beszéljen vagy legalább jelen legyen a partiban. A dolgok ilyenén szervezése igen ügyes fogás a szerzők részéről, lévén azt kívánja a játékos, hogy minden karakterrel minden NPC-t megszólítson. Ez már a játék első felében sem piszkóta mulatság, amikor csak az egyes Héjajok belül közlekedünk, mert minden Héjon több helysín is található. Később aztán kicsit fásztos is lesz a dolog, mert belép a partiba egy Lobo nevű arc, akinek a hajóján kedvünkre repkedhetünk a héjak között és egykorlatilag az összes NPC elérhető tálad ki, kihez kell menni új témáért vagy küldetésért... Az mindegyre melegen ajánlott, hogy legyen a partiban valaki, aki az adott Héjőri származék vagy már jelezte, hogy ismer olyan valakit. Információszerzésre kevésbé lesz alkalmas Runner és Badu (az előbbi csak ugatni tud, az utóbbi nyelvé pedig kizárólag a népe érti) – ők viszont remek harcossal. Márpedig harc az lesz bőven a történet kapcsán is, de a legtöbb Héjon az egyik helysín egyen "edzőpálya" is. Ezek rendszerint kisebb-nagyobb labirintusok (ilyen helyeken tehát megleten ajánlott a helyi térkép használatát), amelyeknek adott helysínjén vidám hirig következnek (a kezdő Héjon például

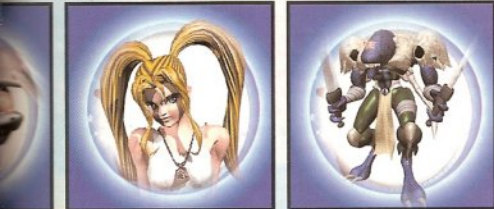
sága, hogy a kalandrészt adott helysín szükség van egy figuráakra, pár érdekes dologt eredményez. Összesen kilenc karakter szerepelhet majd a partiban, a fenti háromon kívül még beugrik a Kiválasztottak vadul gyűlöli Corgan; Selina bébi, a Kiválasztott titkáj, aki szerelmes az őrdőgi Doskiasba, de azért szeretné megállítani; Araym, a műkezekkel rendelkező egykori zsoldos; Led, a szőke lányka, a hatalmas villáskaluccsal; Badu, a remek Underfoot harcos; valamint Lobo, a csempepász. A partiban éppen nem szereplők úgymond taláiban vannak: a történet első felében a cselekmény úgy alakul, hogy egy új héjon majd mindig összetalálkozunk, később Lobo hajóján pedig már együtt van az egész brigád. Ugyanezen okból kifolyólag egyetlen karakter nem is hullhat el a harcban: vagy meghal mindegyik és akkor a móka véget ér, ha győzünk, akkor viszont a "halott" 001-es HP-vel újraéled és valami gyűgyírval lehet szervezteni. Az adott karakter egy egy "osztálynak" is felfogható, már amennyiben minden figurán különböző támadásokkal rendelkezik, és egy-egy felszereléssel csak bizo-

mint holmi "tárgyat", amelyet Maya mindenholva magával hurcol és osztogatja a rászorulóknak, ugyanis a taláiban lévő karakterek akkor is szívet ugranak, ha nincsenek is benne az XP-t szerző csapatban! Ez mondjuk kellemes meglepetéseket jelent az újabb találkozáskorok – de úgy hiúlyesség, ahogy van.

A karakterek menüje az alábbi részekre van osztva: **Yokozók**: Ennek csatában van szerepe. Minden Karakter 3\*3 támadást tanulhat meg, annak függvényében, hogy milyen fegyverekkel van ellátva és hanyadték szinten leledzik. Az első sor az elsődleges fegyver támadásainak három fokozatát tartalmazza, értelemszerűen már együtt van az egész brigád. Ugyanezen okból kifolyólag egyetlen karakter nem is hullhat el a harcban: vagy meghal mindegyik és akkor a móka véget ér, ha győzünk, akkor viszont a "halott" 001-es HP-vel újraéled és valami gyűgyírval lehet szervezteni. Az adott karakter egy egy "osztálynak" is felfogható, már amennyiben minden figurán különböző támadásokkal rendelkezik, és egy-egy felszereléssel csak bizo-



Egy elementál (vagy félisten?) akcióból léptett



üest bevinni a célra – a többinek legfeljebb annyit haszna van, hogy egyek az ellen arzenálójából már ismerős varázslatok (bénító, HP-elszívó, stb.) jelennek, vagy esetleg több célpontot is támadhatnak. **Sora-kártyák:** Szintén csak harcban működik. Jöt- tünkben-mentünkben különféle kártyák kerülnek az arzenálunkba. Ezeket a karaktere- képe előtt a fi- gura ikonja mellé helyezve valami speciális támadó-védő varázslat- ot indít a célpontra – már ha van rá elegendő Core energiája a csapatnak. Az igazán mósás az, hogy egyes kártyák kombi- nálhatók egymással

használatos kulkstárgyak. Ezeket rendszerint ládák- ban találjuk vagy egy-egy NPC-től kapjuk, de gonosz fúrnyáknak pár ártatlan kinézetű dolgot boltban kell majd megvinnünk. A kulkstárgyakat használhatjuk egy megvizsgálható/működethető cuccon a játékér- ben, vagy akár a listában is kombinálhatjuk őket. Némi segítség, hogy ha megfelelő helyre mozdítjuk őket, akkor sárga keret jelenik meg rajtuk.

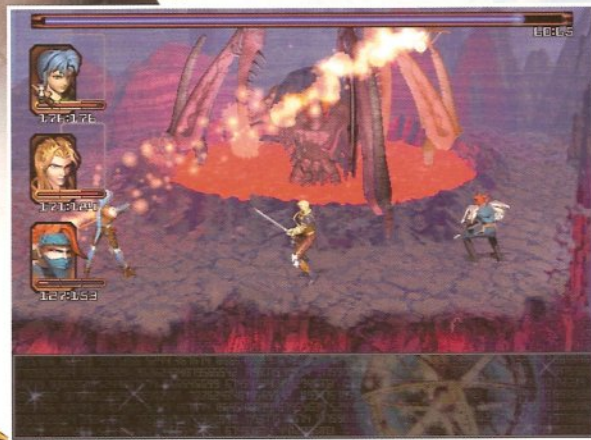
**Poizónvadás:** Minden egyes karakter speciális felsze- reléssel rendelkezik, csak bizonyos tárgyakat aggat- hatunk rájuk. A felszereléseket szintén különböző bol- tokban szerezhethetjük be (de ládákból és csaták után is lepotyannhat), és négy csoportra oszthatók. A különfé- le gyűrűk viselője valamelyik tulajdonságát ja- vítja (HP-t adnak, plusz páncélt, stb.), védehetnek bizonyos tá- madó varázslatok ellen, vagy akár valamilyen kör- nyezeti ártalom ellen

adás talál), előszeretettel használ- nak támadókat is: a Stun például bontja a célt (nem tud támadni), a Poison folyamatosan fogyasztja a HP-ját, míg a Berserkől öröngyeni kezd és ötlesterüen támad célt (legtöbbször sajátot). Ha az utó- bbit nem tudjuk gyógyírral kúrálni és a karakternek kicsi a HP-je, akkor jobb lecsapni (ha gyűzünk, akkor ügyis újraéled).

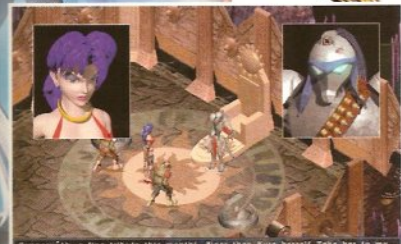
Egyes támadásaink idővel irá- nyulhatnak az összes ellenséges célra, de már kezdetben is lehet pár figuránál egy egyszerű trükkel több ellenséget támadni. Runner kutya lézersugara, Araym röpökű műkezei vagy például Corgannal a



Aád, az az állat 276-osokat csapott mindenki! Ide tén majd egy pár színttel nagyobb partival kéne benézni...



Az első főellenség a tábasjószerzők közé tartozik. Jobb lesz, ha lábatankodásra bírjuk



Connor: "Ah, a fine tribute this month! Fine this time, but for me." Connor: "Ah, a fine tribute this month! Fine this time, but for me."

Connor káldzóink roppantul örvend a rabszolgálynak álcázott Mayának. Majd adunk ni neki olyan hálszobát, hogy megemlegetli!

(két karakter egyszerre lövi el őket): például a Sum- mon Bowman megéldi a Kiválasztottak ellen harcoló Seven Winds szekta egykori vezetőjét egy laza pofon erejéig, egy Earth Attack pedig szerény sziklazáport potyogtat a célra – ha a két kártyát kombináltan lövik el, akkor viszont egy föld elemelált zúdírt támadást rá. Utóbbi persze jóval erősebb, mint a két kártya külön- külön, viszont még mindig gyengébb, mint az elsősé- ges fegyver – szával pozmák örökös, egyiküként nem különösebben hasznos.

**Tényhite:** Ez két részre van oszva. Az elsősben ta- lálhatók a harcban is használható gyógyírök (karak- ternek vagy csoportnak HP-t vagy Core-t adó cuccok, újraélesztő lötytyök és a varázslatokat eltávolító gyógyítúvek). Ilyeneket gyakran találunk harcok után is, erősebbeket ládákból, de természetesen egyes vá- rosi boltokban is vehetjük/adhatjuk őket (utóbbi csak féltáron). A második csoportban vannak a kalandban

(fűlődög, légzőmaszk, stb.), azaz a kalandrészen is szükség lesz rá- juk. A pájszok és a cipők a pánc- céztatót növelik, rendszerint a se- besség rovására. Minden karakter rendelkezik valamilyen elsőséges fegyverrel, de jópáránál lehet vala- milyen másodlagos is, amelyek új támadásokat jelentenek a harci skilljei között. Célszerű időről- idő- re bekukkantgatni a boltokba, mert egyre újabb és erősebb cucc- ok fognak megjelenni, és a gon- dos gazdi mindig a legjobb szer- kőkkel kedveskedik népének.

**CSATAMEZŐ**

A csaták elég

jópotán lettek kivitelezve, már amennyiben kombinálták a hogo- mányos RPG-k köörkre osztott rendszerét és a Silverben alkalmaz- ott teljesen real-time módszert. Harcnál a résztvevők Final Fan- tasy-módjára berepednek a küz- dőtérre, és kezdetét vesz a vérfa- gyszató viadal. Kezdetkor vagy egy varázslat elsütése után min- den karakter erőt gyűjt (ez nem azonos a Core-ral – az a varázse- rő), amit egy három részre osztott skála jelez. A skála azt mutatja, hogy ha a karakter ikonjára kat- tintva átváltunk a menüjére, há- nyas szintű támadást tud elsűnti (azaz melyik oszlopot választat-

Core Force a célpont és a támadó közötti összes többi ellenséget is sebzik.

Csata után mindig kapunk némi tapasztalati pontot és némi aranyat, esetleg valamilyen potiot. A pénz és az XP mennyisége természetesen a legyőzött ellen- fék erejétől függ (az egyik főellenségénél például Maya egyszerűen két szintet ugrott). Szerintem, elég jól van- nak súlyozva a szörnyek (több mint 50 fajta van); ha a játékos néha edzegeti a karaktereit különösebben nem nehéz levérni egy-egy brigádot – a gond az, hogy igen sürű hullámokban jövegtnek. Néha belebottlunk sokkal erősebb figurákba is – ez elég egyértelmű jel- zés arra, ide majd jóval később kell visszatérni.

**MÉG EGYSZER: HÚI**

Ami azt jelent, hogy meg vagyok elégedve a Sepra Core-ral. Pótosan azt az élvezetet nyújtja, mint a



Maya hőkeresője koedukált találatokat visz be. Csak elég kicsiket

tádkban Corgan csak úgy magánszorgalomból ráver né- ha Selinára, – mindaddig, amíg egy alküdtetésben össze nem békítjük őket. A kezelőfelület is hatáloson egyszerű, bár a futásnál azért Mayának néha akadtak gondoljai. Ha már a gondoknál tartunk: a modern idők jó szokása szerint ez a játék is 90%-osan jeletem meg, te- hát melegen ajánlott a javítópátcsh letöltése, mert ide- gesítő bugokba fogsz botlani. Az mondjuk még jól is jön, hogy pl. fegyverboltokban is el lehet adni gyógyí- tó cuccokat és különböző tárgyakat; az se zavaró kü- lönösebben, hogy Badu felvétele után összekevered- nek a listában a karakterek arcai, Badu skilljei közül pedig amelyik nem nullát jelez, az –127.000-t (a reas- des értékek azért élekek) – attól viszont már a guta ütött meg, hogy a Mold Forest sarkában levő gázlól biológiai helyszínre még légzőmaszkban sem mehetünk be, ha a partiban ott volt Corgan (miért ne lett volna ott?! – ha a legjobb kapható fegyver van nála, akkor ő támad a legnagyobbat), vagy Araym 33. szint föléit! Ami a legelképezhető a játékban, az mindenképpen a hosszúsága. Szerintem olyan 50 óra körül lehet a tisztá játékidő – máha az ember tudja, hogy mit kell csinálni! Készíthetünk a rabsznyi NPC-nek, a minden- től más monokával előálló saját karaktereknek és a rengeteg helyszínek persze ez korántsem nyilván- való, szóval ezt az időt nyugodtan megszorozhatjuk vagy tizzel. A Cinkelt Lapokban még valószínűleg me- sélek a játékról egy-két karakteret, az ismertetőt pedig zárjuk azzal, hogy ugyan ennel modernebb grafikai megvalósítást is el tudnék képzelemi, egyéb vonatkozá- sá miatt egy remek kis játék a Septerra Core.

ColVoy

**Colin Mc Rae Rally**

FEJLESZTŐ: Vallyne Studios  
 KIADÓ: Topware  
 WEBSITE: www.septerracore.com  
 MEGJELENÉS: megjelent

**Ketycere**

Minimum: P166, 32MB RAM  
 Ajánlott: P233, 64MB RAM  
 3D-gyorsító: –  
 Multiplayer: –

**Külső/lelkes**

Látványosság  
 Játéthatóság  
 Szavathosság  
 Zene/bóna

**Summa summarum**

Egy remek kis akció RPG, egy kissé divajámtól kontosben

**végítélet**

**88%**

A mikor leereszkedik az éj, különös teremtmények merészkednek elő. Tudta ezt Theodore Roosevelt is, hiszen a spanyol-amerikai háború idején ő maga gyilkolt le egy farkasembert Kubában. Később Latin-Amerikában és a Karib-szigeteken járva Roosevelt további megdöbbentő eseteknek volt tanúja, ezért elsőbbsége idején nem is habozott létrehozni egy szupertitkos csoportot, mely csakis kizárólag természetfeletti erők által okozott bűnesetekkel foglalkozott. A Spookhouse (Kísérlet ház) fedőneve szerzetesbe az okkult tudományok legnagyobb szakértőit gyűjtötte össze: tudósokat, számánokat,

Stranger – ami annyit tesz: Idegen. Titokzatos fickó, senki sem ismeri igazán. Csak akkor szólal meg, ha muszáj, és akkor is elég velősen. Valószínűleg ezen tulajdonságai miatt terjed róla egy mendemonda, miszerint ő a kiválasztott: ő lesz az, aki örökre száműzi a gonoszt a Földről. Szenvedélyektől mentes, hidegvérű, és mindig pontosan végzi a dolgát – de hát nyilván ezért ő a legjobb.

A játék elején tehát négy bevetés közül választhatunk, és nem muszáj sorban mennünk rajtuk. 1927-ben Németországba látogatunk, egy Gaustadt nevű kisvárosba. Egy ősi köert megyünk oda, ami a legendák szerint immuntást biztosít a vámpírok számára oly dolgok ellen is, amik amúgy megölnék őket – mint például a napfény. Ezen a misszió Stranger társat is kap. Nemigen állhatja partnerét, Svetlana Lupescu ugyan is félig vámpír.

A második bevetés 1931-ben játszódik, Texasban. Redeyeba, egy vadnyugati kisvárosba kell vonatkoznunk, s közben kapcsolatba kell lépniünk a Spookhouse két másik tagjával. Redeyeba állítólag zom-

dunk, hanem az általa pénzelt német tudóssal, aki halottak feltámasztásával kísérletezik. Képzelnék csak el egy halhatatlan gengszterbandát: ezt nem engedhetjük meg! Egy Icepick gúnyneve pasas fontos információkkal vár minket a kikötőben: ő szintén a professzor áldozata, de később mégis a csoportunk tagjává válik.

Végül a negyedik küldetésben Franciaország a helyszín, a dátum pedig 1935. Az ex-Spookhouse ügynök, Hamilton Killian kér segítséget, mert egy Párizshoz közeli temetőben rendkívül aktív démoni tevékenységet figyelt meg. Kicsit gyánós a dolog, mert hogy Killiannak még Strangemél is nagyobb a hírneve volt a cégnél, de ő azzal magyarázkodik, hogy már kiüregedett, és egyébként is hiába vette fel a harcot, az ímpek és a csontvázak folyamatosan újratermelődnek.

### AZ ÜGYMENET

Noha a külsőségeket tekintve a játék a Resident Evillel rendelkező rokonokhoz, a Nocturne-ben több az akció, és kevesebb a kaland.



Futás! Nemcsak démonokkal van teli a vonat, de jön a kalauz is!

boszorkányokat, fejedáskákat, de volt a tagok közt vámpír, illetve egy alvilágból származott démon is.

Aki ezt a rövid kis prólogust elolvastva azt gondolja, hogy az X-akták egy újabb epizódját kívánunk felkonferálni, az téved. Ez ugyanis véresen komoly dolog. Mert a Nocturne egy "véresen komoly" játék – egészen pontosan fogalmazva: egy horrorjáték.

A Resident Evil-rajongók most aztán boldogok lehetnek. Előre szölok: nem árt kitémasztani az állunkat, mielőtt betöltjük a játékot. "Hát ez k\*\*\*\* szép!" – nekem is hirtelen ez csúszott ki a számon, amikor megkezdtem kalandozásaimat a Nocturne sötét világában. Azt ugyan tudtam előre, hogy egy eszméletlen realisztikus világban lehet bolyongani, na de hogy ennyire? A profi kameranézetek, és az egyedülállóan megvilágított karakterek egy remekül megrendezett thriller hősévé léptetik elő a játékot.

### A SOHA MEG NEM TÖRTÉNT ESETEK

Az 1930-as években járunk. A Spookhouse ügynőség legjobb emberével négy különleges ügyben kell nyomoznunk. A "nyomozás" menete a következő: elutazunk a helyszínre, kiirtjuk az összes alvilági teremtményt, és végül végzünk a főnökkel is. A mindig kalapban járó, napsemleges hősünk fedőneve sok mindent elárul:

bikat és más egyéb szörnyeket láttak.

Két évvel később Chicagóban akad munka. 1933-ban ugyebár Al Capone a város tülkhatalmú ura, de nekünk ennek ellenére nem vele van gon-



Nini, valahogy átjött Lewton a Discworld Noirből

# SZÉP ALMOKAT! NOCTURNE

Nagyon kevés tárgy van, a cselekmény pedig elég lineáris. Keresgélni tulajdonképpen nem is kell semmit: ha elég figyelmesen játszunk, útközben mindig megtalálhatjuk a kulcsokat és a fontos tárgyakat. Főleg, hogy a játék fejlesztői még azzal is segítik a dolgunkat, hogy a lényeges helyekre mindig felhívják a figyelmünket. Ha például egy asztalon kell körülnézni, akkor azon az asztalon mondjuk gyertyák égnek. A felvehető különböző fűszerek és orvosi táskák pedig feltűnő színű ládikákban vannak. A játékmenet mottója mindössze ennyi: lőj le mindenkit, gyűjtsél minciót, és juss tovább.

Hősünk alapfegyvere a .45-ös pisztoly – pontosabban két darab pisztoly. A pisztolyok célzó berendezését az iroda egyik tudosa fejlesztette ki: csak földöntúli lényekre tud ráállni. Az automata célzás maximálisan kielégítő, hiszen hősünk akár két ellenfelet is lehet egyszerre. A pisztolyba többféle löszert tárazhatunk, például nagyon hatásos ezüstgolyókat is. Az alapfegyvereinkkel együtt öt fegyvertípus lehetséges – ezek mindegyikét egy-egy számbilentyűvel lehet előhozni, illetve "lapozni". A puskák kategóriába tartozik a shotgun, a Tommy géppisztoly, a nyilpuska, és az "Elefánt" vadászpuska. A harmadik csoportban a láng-fegyverek vannak: a lángszóró, és a [nap]sugárfegyver vámpírok ellen. A ne-

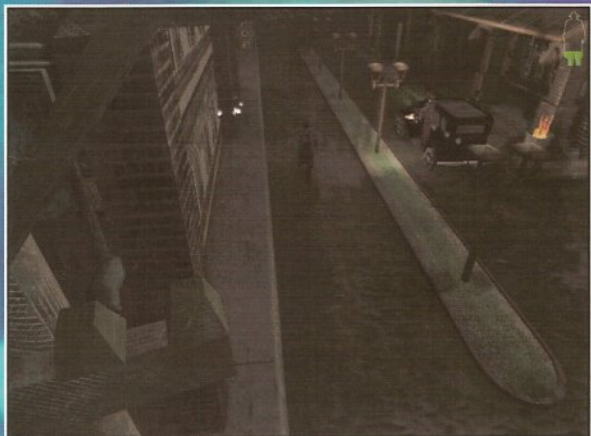
gyedik billentyűvel a gránátokat választjuk ki, végül az őtdökkel pedig a küzdő fegyvereket, úgy mint fakarót, fejszát, kardot, kielézett feszületet, ásót – mikor mi van kéznél.

Az irányítás teljesen egyértelmű: ha a valamilyen fegyver a kezünkben van, akkor a space-szel küzdünk, ellenkező esetben vizsgálódhatunk. A tárgyalinkat használni, így például gyógyítani a doki-táskákkal az Entert lenyomva lehet. Szerencsére amúgy a gyógyításra nem kell külön figyelmet: ha Stranger energiája elfogy és van még orvosi felszerelése, automatikusan kúrálja magát. Minthogy sok helyen koromsötét-

ségben kell botorkálnunk, szükség esetén bekapcsolhatunk egy zseblámpát. Ez azonban nem biztos, hogy bölcs dolog. Volt ugyanis olyan eset, hogy hementem egy sötét szobába, felkapcsoltam a lámpát, mire hirtelen öt zombi rontott a fényforrás irányába. Az ilyen incidenseket elkerülendő lett kitalálva a napszemüvegünkbe épített éjjeljelző készülék. A '30-as évek technológiájával mondjuk csak nagyon zavaros képet tudtak biztosítani, de legalább ilyenkor first person perspektívából nézelődhetünk!

### ÍRÁS

Azt hiszem, a cselekményről, no meg az összehatásról egy kicsit bővebben kell szólnom, különben nem egészen lehet megérteni, miért is vagyok oda ezért a játékért. Vegyük például az első küldetést!



Al Capone gengszterei kimentődnak haragszanak rám

Sötét, hideg éjszaka érkezünk a német helyszíre; még a lehellet is látszik. Eppen egy kis temetőt keresszük közelítjük meg a települést, amikor váratlanul megmozdul a föld, s az egyik sírből kikel valaki. Stranger már éppen tűzre, de szerencsére Svetlana közbelép. Kiderül, hogy csak vakfárma volt: zombi helyett csupán egy szerencsétlen helybéli tápáskodik fel, akinek egy hulla mellé felkúrdie sikerült kiszöknie a városból. A szerencsétlen elmondja, hogy a várost bizonyos "örszemek" tartják rettegésben, akik senkit sem engednek ki élve. Neki nagy szeren-

sötét utcákat és zárt ajtókat találunk: sehol egy lélek. Viszont miután végeztünk a munka nagyjával Svetlana érkezik – valahogy neki is sikerült bejutni. Újabb írtó hadjárát után úgy tűnik, nyílik a városháza ajtaja. A polgármesterrel szóba elegyedve tudomást szerzünk Voicu Grófról, aki erőszakkal begyűjtötte a gyerekeket a várba, és aki állítólag vámpír.

A következő teendő: átvágni egy farkasberekkel teli erdőn. A városházán hallhatunk egy Yuri nevű vadásztól: ő sokat sejtíthet az ájtutásban. A helyi malomba ő enged be minket, s onnan csapdát, municiót, sőt egy fejszét viszünk el. A vár előtt azonban újabb probléma: a függőhíd fölözletan roskatag. Sebaj: keresünk egy helyet, ahol Svetlana át tudja ugrani a várát, mi pedig utána már nekifuthatunk a hídnak. A nyomunkban egymás után szakadnak le a deszkák, de végül – átugorva egy hézagot – átérünk a túlsóoldalra. A vár előtt hőseink ismét kétfelé "oszlának"...



Hopp, azt a kulcsot akkor elveszem. Remélem beadni nem fogom

Később ugyanis, amikor a harangtoronynál ismét összefutunk a partnerünkkel, az egészen furcsán viselkedik. A harangzó szerint a gróf varázsa alá került. Csak úgy állíthatjuk vissza az oldalunkra, ha megöljük a mesterét. Mondhatom: szép kis segítség... A toronyban találunk egy könyvet, amit aztán rögtön eljuttatunk a könyvtárba – a beomlott tetőt át kell beugrani. Az állványra helyezve a könyvet nyílik egy rejtekhely, s megvan a dungeon-rendszer kulcsa. De honnan nyílik a dungeon? Amikor a vár körüli templomban kutakodunk, egy eltolható szoborba botlunk. Visszatoljuk a helyére, s ez meglepő módon egy rejtekhelyt nyit fel. A rejtekhelyről pedig amin kivesszük a kiélezett feszületet, felnyílik a várban a csatornarendszer rácsa...

### NAGY KALAND

Fantasztikus ez a játék: más akciójáték össze-nincs olyan hosszú és mozgalmas, mint itt egy epizód. Jómagam e sorok írásakor éppen a német kastély dungeonjában rettegek, a többi

cséje volt – mi meg majdnem a siker kapujában nyírtuk ki... A régműdi várost magas falak zárják körül, ezért valami kerületet kell keresnünk. A fal mellett egy furcsa tetemre lehetünk figyelmesek. A hulla egyszerű csak éledezni kezd – Svetlana azonnal lekaszbolja. A különös lény mellett egy kulcsra lehetünk figyelmesek, ami a temetőben a kriptát nyitja. Megvan tehát a kerület! Igen ám csak hogy a kriptá szent hely, Svetlana pedig félig vámpír, szóval nem tud minket követni. A városba bejutva tehát egyedül kell szembenéznünk az alvilági teremtményekkel. Az egyik szűk utcában mindjárt szárnyak sühogására leszünk figyelmesek, s az égből máris támad egy démon. Előrántjuk a fegyverünket, Stranger célba veszi a lézkerkesővel, lövések dördülnek. A sárított démon vérző sebe pirosra festi a kövezetet. Újabb lövések következnek, s végül az "örszem" a földre huppan. Az örszemen és néhány zombin kívül a városban csupán



A tyúkokat leölvük, ugye?

küldetésbe még csak épp hogy belenéztem. Pedig azok talán még jobbnak ígérkeznek! Például miközben a hírtelen átváltoznak adnyugatra rohognak egy vonaton, az utasok hírtelen átváltoznak undorító szármányké! Chicagóba megérkezve pedig igazi olasz fogadottságot van részesünk: a háztetőkről és a kocsiokból egyaránt Tommy géppisztolyok szegeződnek ránk. Ami még a kisebb baj, a nagyobb az, hogy el is dördülnek...

Ahogy az elején is említettem, grafikailag a Nocturne az eddigi legrealisztikusabb PC-s játékok, amit valaha láttam. Lehet, hogy motion capture mozgásokból már volt jobb másol (ki-sőt néha "tébálolnak" az AI irányította karakterek), de hasonlóan bravúros arnyékolási technikák még nemigen tapasztalhattunk. Egész egyszerűen tökéletes. Ha elmegyünk egy íróasztal mellett, arra úgy vetődik rá az arnyékunk, ahogy asztal formája megkívánja. Ha beme-gyünk egy sötét csatorna alagútjába, "kiló-méter hosszúra" nyílik meg az arnyékunk. Az pedig külön dicséretes, hogy ezt a egyszerű technikát még egyszerűbben használták ki. Egy profi világosító sem tudta volna mesteribben elhelyezni a fényforrásokat. A Resident Evil-féle játékoknak sokszor azt rútták fel hibául, hogy a fix kameranézet miatt nem látni, ha ellenfél közeledik. A Nocturne-ben azonban mindig képen vagyunk, mert az arnyékok hamar árulkodnak. Milyen háborzongató ez már önmagában is: látjuk, hogy valami arnyék közeledik, de még nem tudjuk, ki tartozik hozzá... Amikor kevés az energiánk, előfordul, hogy meg se várjuk, ami fény derül a dologra, s pá-nikba esve mindenre tüzelünk, ami mozog. Velem például előfordult egy ízben, hogy csak jó-



Svetlana hipp-hopp átugorja a várát. Nekünk marad a roskatag híd

adásul 96MB nélkül nem használja a gyorsító-kártyánkat. A Banshee-vel és a Voodoo III-mal meg amúgy is külön problémázik – csak úgy mond emulálja a gyorsítást. (Bár ígérik, hogy lesz a 3Dfx site-on megfelelő driver.) Pedig hát a gyorsítás alaposan ráfér a programra, mert a software render ugyan nagyon jó, de azért 500MHz alatti processzoroknál inkább csak a 640x480-nál kisebb felbontások ajánlhatók.

V.Z.

### Nocturne

FEJLESZTŐ: Terminal Reality

KIADÓ: Take 2

WEBSITE: www.nocturnegame.com

MEGJELÉSE: megjelent

### Ketgere

Minimum: P266/1MX, 64MB RAM

Ajánlott: P-III, 128MB RAM

3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx

Multiplayer: -

### Külső/belbecs

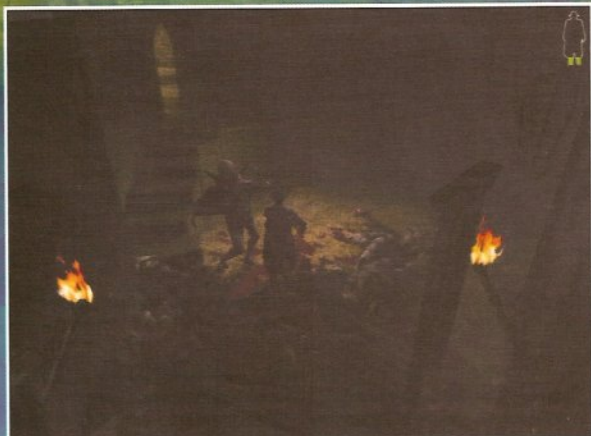
Látványosság	■■■■■
Játszhatóság	■■■■■
Szavathosság	■■■■■
Zenebóna	■■■■■

### Summa summarum

Egy roppant látványosan megrendezett horror-játék – igazi mestermű!

végítélet

94%



Óh, milyen bájos jelenet! Elmenne a Resident Evil 3 reklámjának is

Héves nyári zápor fogadja a kíváncsiszódókat a Stena Line Ulster Rally első szakaszának délelőtti rajtjánál. Ez persze nem akadály a rendezvény lebonyolításának, sőt, épp ellenkezőleg: ettől egy kicsit izgalmasabbnak ígérkék a futam. Türelmetlenül várakozok, mire végre megkapom a jelzést az induláshoz. A gáza taposók – az ablaktörőm által kikerült esőcseppek felfelé kezdenek gurulni a szélvédőn. Sűrűn jár a kezem a váltó és a kormány közt: a csúszós út miatt kicsit óvatossabb vagyok a kanyaroknál. Végre egy egyenes szakaszhoz érek, ahol felkapcsolhatok hatodikba, s egy kicsit a tájban is gyönyörködhetek. Borús az ég, de azért jók a látási viszonyok; akár le is kapcsolhatnám a világlámpát. Csak a sűrű esőfüggöny ködösíti le némileg a látóhatárt. Körülöttem szántóföldek, néhol egy-egy fa. Az út hasadékaiban pocsolják gyűltek össze: bennük felhők tükröződnek, s esőcseppek fodrozzák a felszínüket... Azonban úgy tűnik, túlságosan elbambultam! Miába szólt a mitfárer, kanyar következik és én nem lassítottam le kellően. Az útpadka megdobja az autót, s máris a tetéjén csúszik a járművem – a szélvédő azonnal berepedezik. No szép kis kezdés...

Nem akarok senkit sem untatni: csak azért bántokdattam egy ilyen élménybeszámolóval kezdeni a Rally Championship ismertetőjét, hogy eléggé szemléletes legyek. Azon gondolkodtam ugyanis, hogy ha pár évvel ezelőtt hasonló részletességgel írtunk egy játékáról, a fenti részleteket nyilván mindenki a cikkíró fantázia-túllengésének tulajdonította, vagy esetleg egy intro kielemezésének. Most pedig ott tartunk, hogy mindez valóság. Akarom mondani: olyan illúzió, amit valós időben generál a számítógépünk. A Rally Championship az egyik legszebb autós játék, amit valaha láttam, s hogy a rally-szimulációk közül a legtekintélyesebb, az egészen biztos.

### A HARDVERIGÉNY

Pentium III 500MHz: ezzel a "követelménnyel" riogattak az 576 Shop eladói, amikor a teszt-példány-nyal hazafelé oda is betérem. Aztán némi megnyugvással szolgált, amikor a dobozon csak az ajánlott konfiguráción szerepelt az említett kitétel. Igazi megkönnyebbülést azonban csak akkor éreztem igazán, amikor előlítottam a gépemem (333-as Celeron Voodoo III-mal). Semmi akadozás, kilométernyire látható terep, és olyan "haba" helyezsnek, amilyeneket legfeljebb a Need for Speed legutóbbi részében láthattunk. Nem spóroltak semmin. Még ha egy "unalmas" erdőben kanyargunk, végtelenség tűnő földúton, akkor is folyton megbontja valami az elsuhanó táj monotonitását. Mondjuk egy vízmosáson kell áthajtannunk, vagy egy kavicsos részen – és hasonlók. Néhol sziklakömlásra figyelhetünk fel, vagy néhány figyelmenlél az úton hagyott farrönkre;

ezekre különösképpen ügyelnünk kell, hiszen csúnyán nekik rohanhatunk. Látszik, hogy filmek és fotók alapján igazi tájakat vettek be a számítógépbe, mert minden nagyon természetes. A kitűnően megrajzolt textúrákból még olyanokra is tellet, mint hogy az aszfaltutak esetében néhol úthibák legyenek, vagy hogy a mellékutak becsatlakozásánál sár legyen felhordva! A terepen minden a napszaknak megfelelő árnyékat kapott – a táj és a kocsi egyaránt. Amikor például magas fenyők közé visz az út, hirtelen teljes sötétség borul ránk akár nappal is. Az autók árnyékolása

### A BRIT BAJNOKSÁG

A Europress (most már Actualize) féle Rally Championshipek közül ez immáron az ötödik. Legutóbb ugyebár kisebb Föld körüli túrát téve versenyezhetünk mindenfelé a világon – hol afrikai elefántok közt, hol pagodák árnyékában. A stílizált pályatervezés azonban már a múlté: ez a játék most sokkal komolyabb. A Mobil 1 nevével fémjelzett Brit Rally-bajnokság van a játékban szimulálva, meghozza nagyon is realisztikusan. Hat rallyversenyről van szó, melyek a brit szigetek más-más pontjain vannak

ból is nagyon nagy kitalás. Először is azért, mert minden futam előtt átvizsgálják a kocsit, és ha valami nem felel meg az alapvető követelményeknek, azonnal kizárnak minket az egész rallyról; másrészt meg azért, mert csak a szervizképernyőnél lehet állást menteni. Ezzel kapcsolatban pedig el kell mondanom, hogy a Rally Championshipben a legördömb pályaszakasz teljesítési ideje négy perc. Ergo ez annyit jelent, hogy jó esetben úgy negyedóránként van lehetőségünk állásmentésre...

A szerviz képernyőjén felül látható a kiszabott idő, ami a szerelési munkálatok kiválasztásával egyre

## Megelőzték Colin McRae-t?



első osztályú – ráadásul még fénylik is a felületük, s külön az ablakuk. Magának az autónak az árnyéka szépen rávetődik még az út menti sziklára is. És az extra látványeffektusokról akkor még nem is beszéltem. A fák közt beszűrődő napfény csóvákat rajzol a párs levegőbe, éjjel vakuk villannak a bázisokodók csoportosulásainál, a felkelő nap éles fénye zavaróan a szemünkbe világít, és még folytathatnám tovább. Így "prózában" elmondva azonban nem az igazi: ezt látni kell.



Amatőr sportoperatőrök itt aztán tökéletesen kiélhetik vágyukat

megrendezve. Ez a hat verseny összesen 36 szakaszból áll, melyek igen eltérő kihívásokat tartogatnak. Néhol havazás, eső vagy köd is előfordul, és talán az sem mellékes, hogy van olyan rally, amit késő délután vagy este indítanak útjára, s így néhány (vagy akár az összes) szakaszat koromsötétben kell levezetni.

Maga a játék egyébként kísérletesen hasonlít a Colin McRae Rallyra. Nemcsak azért, mert abban is remek pályák voltak, hanem mert a játékmenet szinte teljesen egyezik. Megmondom őszintén, többször is megnéztem a játék dobozát, nincs-e valami köze hozzá a Codemastersnek. Ugyanígy itt is csak kétszakaszokonként lehet a kocsin javítani, s itt is csak korlátozott idő áll a szerelőink rendelkezésére. (Az már csak a ráadás, hogy a Rally Championshipben az is előfordul, hogy csak három szakasz után kerülünk vissza a műhelybe.) A szervizelési lehetőség ritkasága két szempont-

csökken. Hogy mennyit kell szerelni egy-egy alkatrészen, az persze attól függ, mennyire vetjük igénybe. Ha sokat borultunk, sokat mentünk az útról leterve, nagyon hamar amortizálódik a járgány. Tévedés ne essék: ha gyönyörűen vezetünk, akkor is kopnak az alkatrészek. Nagyon kell óvni a gépet, mert ahogy a valóságban, a játékban is nagy a meghibásodások lehetősége. Amikor mondani szokás: csőtűl jön a baj. Ha "Kimegy" a harmadik sebesség; hamarosan "kimegy" a második is. Ha

pedig két sebességet kell a kuplunggal "átcsúsztatni", csak idő kérdése, hogy gallryra menjen az is...

Szóval nagyon ki van számítva minden. Közben még a váltó áttételeinek állítása és a gumik cserélése is időbe kerül. Ha pedig túllépjük az időkeretet, büntetést kapunk, s időhátránnyal kell a következő szakaszban rajtolnunk.

### A SAJÁTOS-SÁGOK

Az iszonyúan hosszú szakaszok miatt tehát nagyon akkurátusan kell vezetni. Az aktuális helye-



Kicsit könnyíttem a kasztnin, bár lehet, hogy így már kevésbé áramvonalas az a Peugeot

zésünket a bal felső sarokban írja ki a gép. Természetesen – igazi rallyról lévén szó – nincsenek más autók a pályán: a helyezésünket a részeredmények alapján számolja ki a gép. Legfelül egy különös eredménykijelző-panel látható: ennek a bal és jobb szélén a mógénk, illetve eléink rangsorolt autó van kirajzolva, s az is jeleztve van, hogy mennyi az idő-különbség közöttük. E kettő között egy sáv szimbo-lizálja a versenytávot, s rajta egy nyíl mutatja az általunk megtett utat. A sáv kisebb szektóiokra van osztva, ugyanúgy, ahogy a pályán az ellenőrzési pontok elhelyezkednek. Amikor egy ellenőrzési ponton áthaladunk, az adott szekció kiszíneződik:



En hozzá sem nyúltam – ennyit a gépi versenyzők képességeiről



Az előzés meglehetősen körülményes műka, különösen az úton

ha sikerült tartani a pozícióinkat, vagy még előz-tünk is, akkor zöldre, ha viszont visszaestünk, ak-kor pirosra.

A többiek képzelhető mozgása nagyon realistiku-s: például az első checkpoint után még bármi le-hetséges. Ha mondjuk a 23. helyezést kapjuk, nem jelent semmit – vagy legalábbis csak annyit, hogy még egyben van a mezőny. Magyarul a következő szekciónál akár 22-t is ugorhatunk előre. Itt kell meggyeznünk viszont, hogy a korai rajttal nagyon vigyázzunk, ugyanis plusz tíz másodperccel kezdéni nem túl felemelő érzés...

A győzelem

títka végül is egyszerű: a biztonságos vezetés. A játék által kínált kihívás ugyanis szerencsére tel-jesen reális. Nincs túlfeszített tempó: ha már is-merjük a pályát (tanulmányozni őket az időmérő tu-tamoknál lehet), egészséges sebességgel és ka-nyarvételekkel tartani lehet akár az első helyet is. Na persze nem mondom: ehhez rengeteg gyakorláás kell. Nem felelődni, nem menni be zsákutókba, nem menni neki egy fának se: ezt kell elsajátítani.

A játék irányítása tökéletesen megfelelő, vagyis a gáz, a féket és a kéziféket kombinálva halálponto-san lehet csúsztatni az autókat a kanyarokba, s nem feltétlenül szükségeses joystick vagy kormány – elég a billentyűzet. Régi jellem-zője viszont a Rally Champion-ship-sorozatnak, hogy az autók kicsit mereven mozognak, és ez úgy tűnik, ezáltal is visszatérő momentum. Az autók dinamikája alulmarad a Colin McRae autói-val szemben: a járgányok kissé hírtelen változtatnak irányt, s mivel alig lengek be, könnyeb-ben az úton maradnak. Csakhogy most mindzet kivételesen nem vettem zokot, mivel így némileg könnyebb a játék, s ez az említ-tett hosszú menetek miatt egyál-talán nem árt. Inkább legyen egy kicsit mesterkelti a kanyarvétel, mint bukni a célegyenesben, s újra kezdeni negyedórányi játé-kot. Igaz, egy speciális esetben, a fizika törvényeknek áthágása viszont szörnyen idegesítő a program részéről. Arról az eset-ről van szó, amikor az autó fejre áll. Mintha egy természetfeletti erő vonzaná az autót tetejét a földhöz: ha egyszer borulunk, 90%, hogy végül fejfel lefelé áll-lapodunk meg. Idegesítő, mert csak hosszú-hosszú másodper-cetek múltán hajlandó a program talpra állítani minket...

**A FORMÁHOZ  
A TARTALOM**

A játékban nem kevesebb, mint 22 autó szerepel: ezek négy kategóriába vannak sorolva. Természet-esen az igazi pályákhoz valóságból "kölcsönvett" versenyautók dukálnak. Csak izelítőlű egy-egy példa közülük: Ford Puma (A5), Skoda Felicia (A6), Se-at Ibiza Cupra Sport (A7), Peugeot 206 WRC (A8). A kocsiak esztétikai megjelenésének csakis elismé-réssel lehet adózni. Nem csak arra gondolok, hogy grafikaillag csúcs szuperek és remek 3D-s belső né-zet is választható – főként az a tetszett, ahogy totál-károsra törhetjük őket. Nem pusztán egyre jobban horpadnak egy algoritmus szerint, hanem minden "szabályszerűen" történik. Odacsapódik a kocsi fa-ra egy sziklához: leszakad a hátsó spoiler. Az olda-lán csúszik a járgány; máris egy tűkörral kevesebb. A hat legkomolyabb (A8) autót kivéve vala-mennyi autó választható a szimulációs baj-nokságon, melyen a cél természet-e-sen a győzelem. (Nem csak a ka-tegorián belül, hanem a baj-nokság egészen is.) A győztes jutalma a más-odik szimuláci-ós mód, ahol viszont

már csakis A8-as kocsi fognak részt venni. Természetesen a fentiekben kitérővel a játékmenet a bajnokság üzemmódrá vonat-kozik. Az elmondottakhoz csak annyit fűznék hozzá, hogy akár két, három vagy négy játékos is indulhat – egymás után. Két játékos esetén az események fel-gyorsításához osztott képernyő is kérhető. Persze az egyes játé-kos autója nem lesz jelen a ket-tes játékos képernyőjén, és vica versa – ahhoz, hogy lökdösődni, párbajolni lehessen, egyszeri menetet kell indítani. A különál-ló meneten és a bajnokságokon kívül van játéktérmi mód is. Nem mondom: a játé-terem-tulajdonosok rosszul járnának, hogyha ez egy valódi automata lenne, ugyanis ugyanazok a hosszú pályák vannak ebben a módban is, mint a bajnok-ságnál – csak kiforgatva. Fordított sorrendben jön-nek a pályák, és ellenkező irányba kell végigmenni rajtuk. A játéktérmi módnál egy 50 főt számláló mezőnybe kerülünk, pontosabban annak a legvé-gére. Mivel elég szűkek az utak, sok bosszúságot



Esik eső karikára... Meg a szélvédőre is

képkockát, és persze el is menthetjük az egészet. Egy másik természetes dolog, hogy a főmenüben van network játék arra az esetre, ha három, vagy esetleg akár nyolc játékosnak szottyán kedve a hagyományos módon (egymást nem kímélve) ver-se nyezni. No és persze az is természetes, hogy kér-hetünk infokat, képeket a pályákról, az autókról – szóval kelőlen tájékozódhatunk, hol járunk, és hogy áll mostanában a rally világa. Mindezek fé-



Az Ulster rallyn a gonosz IRA felborította az autómát

okoznak az előzések. A bajnokság "láthatatlan" versenyzőivel szemben ezek a látható versenyzők közel sem olyan élethűek (talán éppen azért, mert látjuk őket): igen primitíven vannak megkódolva. Nem látunk, nem hallanak, csak mennek. Sokszor nem tudják, mi a dolguk, s egy-egy egyszerűbb ka-nyarban fennakadnak, vagy akár fel is borulnak. A halálom az, amikor egy kerítéskapunál (amelyek néhol keresztelik az utat) fennakad az egyikük, s miatta én sem tudok továbbmenni. Az idő pedig ke-tyeg – mert természetesen az arcade módnál időli-mit is van! Az időlimitet pedig ugyebár úgy lehet kibijeb tolni, hogy áthaladunk a következő ellenő-rzési ponton... Az utolsó rally-mód a Time Trial, vagyis az idő elleni verseny. Ezt szintén lehet töb-ben is játszani: tulajdonképpen majdnem ugyanaz, mint a különálló futam. A fő különbség abban rej-lik, hogy itt nem csak a többi játékos idejét tartja nyilván az eredménykijelző, hanem a korábban tu-tott tíz legjobb teljesítményt is.

**AZ ELSŐ -  
TERMÉSZETESEN**

Nos, hírtelenjében ennyit tudtam összehordani a Rally Championshipről. Most már csak olyan dol-gokat tudok megemlíteni, amiket amúgy a legtöbb-ben már természetesnek vesznek. Természetes például, hogy van visszajelzés – méghozzá nem is akármilyen. Mint ahogy mostanában a "jobb helyeken" szokás, a felvett "fil-mel" nyomban vágóasztalra tehetjük, s ki-lassítgatjuk az érdekes részeket, melyek-hez TV-s kameraállásokat is használhatunk. A filmet megvághatjuk, kifotózzhatunk egy-egy

nyében végül természetes, hogy a Rally Cham-pionship a szememben átvette a stafétatábot a Colin McRae Rallyról, s immár "ő" halad a rally-szimulá-ciók mezőnyének élén.

V.Z.

**Rally Championship**  
 FÜLLESTŐ: Magnet Fields  
 KIADÓ: Actualize  
 WEBSITE: www.rallychampionship.co.uk  
 MEGJELÉNES: meglekint

**Ketgere**  
 Minimum: P-III 266, 64MB RAM, 3D-kártya  
 Ajánlott: P-III 500, 128MB RAM  
 3D-gyorsító: D3D, 3Dfx  
 Multiplayer: soros, modem, LAN, internet

**Kölcsín/belbecs**  
 Látványosság  
 Játoszhatóság  
 Szavatosság  
 Zenebona

**Summa summarum**  
 Az egyik legjökltekesebb autos játék – a rally-szimulációk között pedig nem is csak az "egyik"

**végítélet**  
**93%**



Az Auto Union D a nyerő, vagy inkább a Mercedes Benz 125? Vagy esetleg az új Alfa Romeo Bimotore? Volt idő, amikor az autóverseny-rajongókat ezek a kérdések foglalkoztatták. Ez volt az az idő, amit ma már csak az autóversenyzés hískorának szokás nevezni. A kezdetek kezdete, amikor még nem volt 6000 újságíró, hogy a futamokról tudósítson, s ebből kifolyólag még nem a pénzről és a hírnévről szólt a dolog. Hogy akkor mégis miért kockáztatták a versenyzők az életüket? Minden bizonnyal megszállottságból. Csakis ez lehet a magyarázat, hiszen tegyük hozzá: akkoriban még sokkal veszélyesebbek voltak a körülmények. Baleset esetén a versenyzők sorsa a mennyeiek kezében volt. Törésálló sisakról meg tűzálló nomex ruháról még csak nem is hallottak: bűrsípka meg pamut overál védte a testüket – maximum a szájtól. Az autógyárak pedig mit sem törődtek holmi biztonsági előírásokkal: korlátozó szabályok híján csakis a sebes-

Legende után ugyanis most még régebbre mehetünk vissza négy keréken: a Microprose az 1937-es esztendőit választotta játéka "színhelyéül".

### FŐ AZ ÉLETHŰSÉG

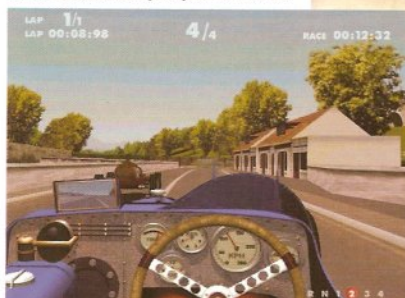
Ahogy azt egy Microprose játéktól el lehet vár-

melyekből kilencet számolhatunk össze – igen sajátos arculatúak. Egy részük civil utakból van összetákolva: versenyezhetünk például Tripoli poros útjain, vagy Párizs külvárosában. Ugyanakkor jelen vannak a legelső versenypályák is, mint például Donington Park. Mivel még nem volt egy letisztult formula a pályaféltéshez,

kép (kicsit csökken a látótávolság), viszont a képráfrítés csodák-csodájára teljesen zökkenőmentessé válik.

A hanghatásokról szintén eléggé felemás véleményem van. Némelyik autó hangja nagyon rendben van, akad viszont egy-kettő, amelyik istentelenül vonnyit. Az viszont nagyon klassz,

# OLDTIMEREK, ELŐRE!



Biztonsági szempontból ideális a sofőr mellé szerelt benzintartály



Az út mellett nyomásztó tímegek szemlélik az elképesztő szágulást

ség és a teljesítmény növelésével voltak elfoglalva. A Bugatti 59-ben például a pilótának a benzintankkal kellett megosztania a szűk vezérfülkét... Nos, aki ki akarja próbálni, milyen lehetett egy ilyen "virsligumikon" száguldo kopersóban repeszeni, most megteheti. A Sierra Grand Prix

ni, a Spirit of Speed 1937-ben minden eléggé valószínű. A kor 15 "csúcsszuper" járgánya választható. Az élbolyt a német autósodák képezik, de persze jelen vannak kevésbé sikeres típusok is, mint például az ERA Remus – két thaliföldi herceg "hobbyautója". Az eredeti pályák –

egészen szélsőséges dolgok várnak ránk. A francia paui pályán például roppant szűk utcákon kell haladnunk, s néhol olyan hajtúknarok vannak, hogy még teljesen lefékezve is csak alig lehet bevenni őket. Az ovális brooklandi pálya ellenben olyan, mint egy NASCAR verseny: a rajtnál rátesszük a lábunkat a gáza, a célban pedig le vesszük. Elképesztő hosszú egyenesek, hajtúknarok, döntött kanyarok, betonút, földút: szóval minden megtalálható a repertoárban.

A valóságosság egyébként főként a grafikára értendő. Az autók gömbölyű hátulján látványosan megtörük a fény, a környezetet pedig jól kidolgozott épületek, és igényesen megrajolt fák teszik "híhetővé". Ráadásul minden fának vagy korlátnak van árnyéka, és az autók kontúrja is kirajzolódik a talajra – tökéletesen a napállásnak megfelelően. S minthogy a pályák nagy része sík terepen terül el, az sem mellékes, hogy egyszerűen több tucat tereptárgyat rajzol ki a gép igen nagy távolságban. (Az már más kérdés, hogy milyen sebességgel...)

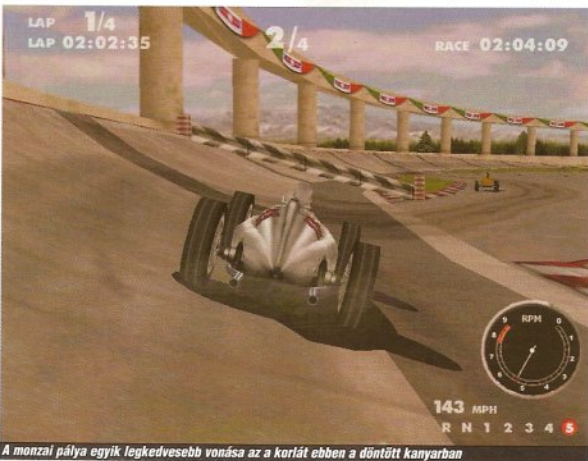
A kézikönyvben az ajánlott konfigurációban egy Matrox G400-as videokártya szerepel. Hmmm. Az én "mezei" Voodoo III-szal csak éppen hogy elődögött a játék, sőt: ha négy vagy annál több kocsit volt a képernyőn, már inkább ugrándozott. Nem tudom egyébként, muszáj-e ennek így kinéznie. Főleg azért nem értem a dolgot, mert ha az options menüben a részletességet minimálisra vesszük, alig romlik valamit az össz-



ahogy a belső nézetben még a sebváltó kattánását is hallani.

### AMI NEM TÚL REÁLIS

Az autók elég jól kormányozhatóak, de sajnos van egy-két idegesítő jelenség, mely igencsak távol áll az élethűségtől. Az odáig rendben van, hogy amikor fálnak csapódunk, könnyen megpördül a kocsi, de miért nem török, és miért nem tud felborulni? A korabeli autók nem éppen a stabilitásukról voltak híresek – hiszen pontosan ezért voltak olyan veszélyesek. Most akkor miből kéne tudnunk, hogy ezek a versenyek milyen kemények voltak? Ha netán a játszhatóságot akarták óvni azzal, hogy nem török ki a kerék, akkor legálább néhány horpadás lehetne a kasztnin. Arról szó nincs, hogy teljesen megelégedtek a séri-létekről, mert igenis le lehet strapálni a járgányt. Csak hogy minden átmenet nélkül, hirtelen következnek be a legrosszabb: amikor is nem vezet be a sebváltó a kettést, vagy Kigyullad a motor.



A monzai pálya egyik legkedvesebb vonása az a korfát ebben a döntött kanyarban



A komputer ellenfelekről szintén nem sok jót tudok elmondani. Iszonyúan gépiesen vezetnek, az az hajszálpontosan azonos köröket írják le. Amikor egyszer sokáig nem sikerült megelőzőm az első helyezettet, sikerült megfigyelnem, hogy 100%-ig ugyanott húz egy-egy féknyomot minden egyes körben, mintegy "felírádázva" az előzőt. Társaink az intelligenciájának sajnos a leg-

## NE LEGYÖNK MAXIMALISTÁKI

Mondjuk bármennyire is gyászos az AI, a játék azért tartalmaz annyi érdekességet, hogy kellően felkeltse az érdeklődésünket. Remek megoldásnak tartom például a bajnokság menetét. Nem várják el tőlünk azt a képzettséget, hogy egy kisebb istálló járgányával megleckéztesüsk a "nagyokat", hanem mindegyik csapathoz egy teszthezálló feladat dukál. A bajnokság indítása-  
kor először is a nehézséget kell meghatároz-  
nunk, majd utána rá kell böknünk a szimpatikus  
kocsira, s a feladat ezek függvényében íródik ki  
– teszem azt: az első hatban kell majd végez-  
nünk. A bajnok szazonon kívül lehetőség van  
úgymondó scénariók betöltésére is, melyek  
egy-egy speciális helyzetet kell megoldanunk.  
Meg van határozva, melyik pályán, milyen autó-  
val kell menni, és hogy milyen helyezést várnak  
el tőlünk. A harmadik és egyben utolsó játék-  
mód a Single Race. Ez teljesen szokványos egy-  
szer menetet jelent felszöveges körülmények  
között. Magunk határozhatjuk meg nem csak az  
autóknak típusát és a pályát, de még az ellenfelek  
mennyiségét és a körök számát is. Aprópó körök  
száma: a bajnokság futamain, illetve scénariók-  
nál nem tudom miért nem lehet csökkenteni a  
hosszúságot. Nem biztos, hogy mindenki szereti  
a 20-30 perces versenyeket – én legalábbis túl  
túrelmetlen vagyok hozzá.

Igaz, a hosszú menetek nélkül viszont elsikkad-  
na egy igen lényeges momentum: a kerék-  
csere. Csakúgy, mint a mai F1-es  
futamoknál, muszáj kiáll-  
ni úgy a táv felé-  
nél,

egy-egy gombnyomásra lecserélik, viszont az  
üzemanyag adagolásához folyamatosan kel-  
nyomunk az F5-öt. Hasonlóképpen utántölthet-  
tünk olajat is, de az olyan lassan fog, hogy  
nemigen van rá szükség. Természetesen a ke-  
rékcsereket veszik el a legtöbb időt, de ha úgy  
gondoljuk, taktikázhatunk: hátha esetleg kihű-  
zik a verseny végéig a régi gumikkal.

## AZ ATMOSZFÉRA AZ IGAZI, DE AZ MÉG NEM BIZTOS, HOGY ELÉG

A Spirit of Speeddel az autóversenyés egy le-  
gendás korszakába nyerünk bepillantást: ebből a  
szempontból a játék nagyon király. Főleg a pre-

tő, hogy a játék végül is csak alapvető szolgálta-  
tásokat nyújt. (Sőt, ha azt vesszük alapul, hogy  
még multiplayer játék sincs, akkor még azokat  
sem...) Hogy néhány további hiányosságot is em-  
lítsük: az nagyszerű, hogy el lehet menteni a  
visszajátszásokat, de miért csak egy fixen meg-  
vágot TV-s változatot lehet megtekinteni. Vajon  
miért nem lehet nézetet váltani, vagy akár a többi  
versenyzőt is nyomon követni. Nem hiszem, hogy  
lehetetlen kíváncsi, hiszen a futamok alatt bár-  
mikor átválthatunk a többi kocsiira. (Csak ott vi-  
szont abszolút nincs értelme, hiszen addig a sa-  
ját gépjűnk magára lesz hagyva.) Megérzem se-  
rint kicsit kutyafutatóban készíthetett ez a játék.  
Figyelmetlenségére utal például, hogy az Auto Un-  
on D belső nézetében ki van adva az üzem-



A 29. körre sikerült majdnem tökéletesen leamortizálni a gépet. Egy gumicsere talán befelé volt volna

zentáció állja meg a helyét. A kézikönyvből ér-  
dekes dolgokat tudhatunk meg a korabeli tech-  
nikai vívmányokról, utána pedig rögtön tesztel-  
hetjük is azokat. Például elolvashatjuk, hogy az  
Alfa Romeo mérnökei úgy akartak felzárkózni a  
németekhez, hogy nem egy, hanem két motort  
szereztek az autójukba – majd megbizonyosod-  
tak róla, hogy az így nyert erőgéj viszont za-  
bálta a benzint és a gumikat. Vagy utána nézhet-  
tünk, hogy miért nem tudunk kedvünkre szágul-  
dozni a Bugattival: a tervezőjük nem volt hajlan-  
dó átvenni (vagy ha úgy tetszik lemásolni) má-  
sok ötleteit. Jellemző, amit arra a panaszra  
mondott, hogy miért nem tér át végre a hidraulik-  
us fékek használatára. A válasz így hangzott:  
"En azért készíték autót, hogy menjenek, nem  
pedig azért, hogy álljanak." Szóval az atmoszfé-  
rá sikert sikerre teremt. A játék stíluszerűen  
egy fekete-fehér képsorral jelentkezik be, majd  
tökéletesen stílusos zene csendül fel. A menü-  
ben a kocsivalválasztás és a pályaválasztás egy-  
aránt animációkkal van illusztrálva, melyek révén  
könnyen emészthető az egész.  
Mondjuk az áttekinthetőség annak is köszönhe-

anyagmért. Még szerencse, hogy az F12-vel be-  
hozhatunk egy panelt a járgányunkra vonatkozó  
infokkal. Végül még egy sietségre utaló jel: azt a  
CD-n található readme fájl is tanúsítja, hogy a  
brooklandi pályán a boksztucából való indulás,  
illetve az oda történő beérkezés (mint élethűségi  
tényező) csak az utolsó pillanatban lett kialakít-  
va. Ez még rendben is volna, csakhogy arról úgy  
tűnik, megfélemlítettek, hogy az AI-versenyzők a  
boksztucában lelassítanak (mint a kiállásnál). Így  
jót röhögtem, amikor egy már veszítettnek elkö-  
nyvelt futamon végül 5 másodperces hátrányt lela-  
ragva vágódtam be az első helyre...

V.Z.

csekélyebb jelét sem mutatják. Még robotpilóta-  
nak sem lehet nevezni őket. Mert azt még egy  
robotpilóta is tudja, hogy az ütközéseket kerülni  
kell. De nem! Ők a legnagyobb nyugalommal be-  
lének száguldanak, az előzésekénél meg úgy húz-  
kák rák a kormányt, mintha ott se lennének.

mert mind az üzemanyag, mind a kerekek kopá-  
sa úgy van kiszámítva. Amikor kivonulunk a  
boksztba, egyenesen ahhoz a parkolóhelyhez kell  
állnunk, ami ki van jelölve számunkra. Miután  
megálltunk, manuálisan kell beállítanunk, mi-  
lyen munkákat akarunk elvégezni. A kerekek



Te Szent Lauda! Kigyulladt a masina!



Nicsak. Az a kolléga tán tud egy rövidebb utat az erdőn keresztül?

## Spirit of Speed 1937

FEJLESZTŐ: Broadword Interactive  
KIADÓ: Microprose/Habstro  
WEBSITE: [www.spiritofspeed1937.com](http://www.spiritofspeed1937.com)  
MEGJELENÉS: megejelent

### Ketjere

Minimum: P-II 233, 32MB RAM  
Ajánlott: P-II 266, 64MB RAM  
3D-gyorsító: D3D  
Multiplayer: -

### Külsőin/belbes

Látványosság  
Játszhatóság  
Szavatoság  
Zenebona

### Summa summarum

Remek ismeretterjesztő szoftver az autó-  
versenyés hőskoráról, de játéknak kicsit kevés

## végítélet

# 78%

Az Armageddon's Blade egy kiegészítő lemez a Heroes of Might and Magic III-hoz. Elismerem, ez nem volt túl szellemes felkonferálás, de gyanítom, hogy a téma ismerői már ennyitől is erőteljes izgalmi állapotba kerültek. Az eddig megjelent Heroes-epizódok méltatásával nem is lopnám a helyet – elég legyen annyit, hogy a köőrre osztozott fantasy stratégiai játékok Valhállájában a mai napig az asztalfő környékén üldögélnek. Ez olyannyira igaz, hogy még a kiegészítő-lemezek iránti olthatatlan vizsgálódásomról is megfeledkeztem, mikor először kezem ügyébe került az Armageddon's Blade. Mindent összevetve nem is csalódtam a 3D0 legújabb művében, a játék minden szempontból méltó a Heroes3-hoz. Mindenekelőtt a nagy garraal begéret új hadjáratokat vettem szemügyre, mivel kétségkívül ezek fogják a legtöbb Heroes-rajongót bucsújuk megcsapolására készíteni.

hosszú, s az eredeti játékhoz képest igen nehéz hadjárat ez, bár ez utóbbi a kiegészítő részére igaz. Különösen az utolsó hadjárat sikeredett brutálisra, melyben egy ifjú lovag eseménydús hétköznapijával ismerkedhetünk meg. A rossz hír csak annyi, hogy a már emlegetett nehézség még most sem az AI-nak, hanem a hatalmas nyersanyagbéli hátrányunknak s a minden eddigénél nagyobb szörnycsapatoknak köszönhető. Különösen kellemetlen meglepetés volt az új, meglehetősen kellemetlen adottságok

nem egy gyenge szerzet – szapora, viszonylag olcsó, s mindennek tevében halálakor a csapat kb. fele feltámad hamvaiból. Ennek ellenére sem sorolom a Confluxot a legtáposabb városok közé, bár a középmezőnybe azért mindenféleképp befér. Kellemes újdonság a Varázslóakadémia, ahol 2000 aranyért alapfokon kiokíthatjuk hőseinket a mágia négy formájára. Természetesen akadnak egyéb újdonságok is, bár a kettő, azaz két darab új ereklyét azért egy pötytyet keveselltem. Jó hír, hogy az eredeti játékhoz ké-

módon a dolog – ha nem is gyorsan, vagy hiábátlanul – de működik. Jómagam három térképet hoztam így létre, s ebből kettő egész élvezhetőre sikeredett. Igazán érdekes sztorit mondjuk senki ne vár-



Meglehet, hogy nem a varázsgyűrű-pajzs-lövcső-amulett-ij-madár-szobor-kard-arany mellvért-ballszta-sátor-fejsze-varázsgömb-szarvassal teszi a hőst, de azért fő a biztonság...

# HEROES III

## OF MIGHT AND MAGIC

### ARMAGEDDON'S BLADE



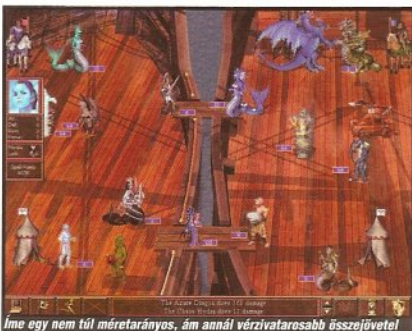
Ez volna a Conflux vídám mosolyfalma - elementális élmény

Jelentem allassan: hadjáratokban, új térképekben nincs hiány. Összesen hat új hadjárat közül szemezgethetünk, melyek közül mind hosszabban, mind pedig történetében kiemelkedik a névadó Armageddon's Blade. A cselekmény ezúttal egy nagyhatalmú ereklye kivácsolása körül folyik, mely – ha elkészül – egész Erathiát a pusztulásba taszíthatja. Igen

kal bíró sárkányfajzatok felbukknása, amiket még véletlenül sem tudunk hadaink közé édesgetni. Egyébként új szörnyekben nincs hiány: a hobbitoktól kezdve a pixieken át egészen a nomádokig számos régi ismerős fel-

bukkan – sajnos többségük a "függelének" táborában...

Ideje lenne az új városfajtáról, a Confluxról is szót ejtenem, ha már annyit szép dolgot regáltak róla 3D0-ék. Az új "faj" egyértelműen a különféle elementálokra épül, melyeket eddig legfeljebb varázslóink által idézhettünk meg. Komoly tanulmányokat nem volt alkalmam folytatni e témában, de eddigi benyomásaim szerint az új fiúk nem igazán sikerredtek ütőképesre. Eleinte túl drágák és nehezen felfejleszthetők, a végjártékban pedig határozottan nyeszletnek bizonyulnak elementál-seregeink. A legerősebb lény, a Főnix ugyan



Ime egy nem túl méretarányos, ám annál vérzivatarosabb összecsapás



Valami azt súgja, hogy itt megérmé ingattannal spekulálni

jon ezektől a "puzzle-térképektől", de azért remekül el lehet velük pepecselni. Alkalmadtán hosszú hónapokon át...

Nos, az eddig összeírtak alapján mindenki sejtetheti, hogy mit is várhat az Armageddon's Blade-től. Eget rengeteg újdonságra senki ne számítson – e kiegészítő nem sok új rajongót fog a Heroes-

sorozatnak szerezni. Maga a grafika, hang s legfőképp játékmenet szinte semmit nem változott, az új városfajta és különleges helyszínek ellenére sem. Az Armageddon's Blade a maga, komoly(abb) kihívást jelentő pályáival s apró változásaival inkább a már meglévő Heroes3-rajongóknak szerezhet kellemes perceket. Nekik viszont kötelező darab, hisz a térkép-generátornak s a saját hadjáratoknak köszönhetően még sok-sok órát tölthetnek kedvencük előtt.

T.J.

**HOMM3 Armageddon's Blade**  
 FEJLESZTŐ: New World Computing  
 KIADÓ: 3D0  
 WEBSITE: www.3d0.com  
 MEGJELENÉS: megjelent

**Ketgere**  
 Minimum: P133, 32MB RAM  
 Ajánlott: P200, 64MB RAM  
 3D-gyorsító: -  
 Multiplayer: LAN, Internet

**Külsőin/belbecs**  
 Látványosság  
 Játékoság  
 Szavatosság  
 Zenebona

**Summa summarum**  
 A maga műfajában szinte tökéletes darab, de csodákat senki ne várjon tőle

**végítélet**  
**86%**



CORE

LEPTERRA

LEGACY OF THE CREATOR

TopWare  
INTERACTIVE



# TOMB RAIDER THE LAST REVELATION



**576**  
KByte  
POSTER

576  
Kbyte  
POSZTER



## ACOMP Base

- Intel® Celeron processzorral
- 32MB SDRAM 100 MHz
- 8.7GB 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 monitorony
- 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
- 12.9GB 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 miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

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

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

# 1 HÓNAP KORLÁTLAN INTERNET ELŐFIZETÉS 3000,- FT

## ACOMP Zenith

- Intel® Pentium® III processzorral
- ABIT BE6 alaplap, Ultra DMA 66.
- Intel® BX chipset, 153MHz
- 128MB SDRAM 100MHz
- 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
- DVD 6x / 32x meghajtó
- LS-120 PANASONIC a: drive
- ATI Fury TV-OUT videokártya 32MB RAM
- SoundBlaster Live! value hangkártya
- Fax modem 56Kbps V.90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet
- Ajándék DVD film

Celeron  
500MHz **Nettó ár: 239.900 Ft**

Pentium III  
550MHz **Nettó ár: 299.900 Ft**

A fenti konfigurációkhoz nálunk vásárolt  
Windows98 esetén 1 hónap korlátlan  
Internet előfizést adunk a ajándékba.

Az ACOMP Zenith az Intel Pentium III processzorral elérhető legnagyobb teljesítményt nyújtja. Minden, amit Ön csak elképzelhet, belekerül 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 elérési 128MB memória, és nem utolsággal az ABIT legújabb alaplapja, mely már a szuper gyors Ultra DMA 66-os merevlemezeket is kezeli: a BE6. Az adatok mozgatását a 120MB-os kapacitású a: drive segítségével könnyedén elvégezheti. A gép átvételekor már minden készen áll az azonnali munkára. Vásároljon nálunk Windows 98-at és ajándékba 1 hónap korlátlan Internet előfizetést adunk. Extra ajándékként választhat egyet a legújabb DVD filmek közül, hogy élvezhesse a hibátlan 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 12.9GB 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 legjobb 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 8.7GB-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!**



pentium III



celeron  
PROCESSOR

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. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648  
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 356-6790, 212-8963  
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

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

Faxbank: 2-333-666/1477##

# ACOMP

Számítástechnikai Kft.

Valamikor, évekkal ezelőtt nagy élvezettel készítettem képeket egy tájgeneráló programmal. A elkészült dímbes-dombos, fákkal tarkított terep hozta az ötletet, hogy milyen remek lenne egy katonai taktikai játék ilyen környezetben. A dombtetőn figyelhetek az orvlövészek, a felderítők az erdőn át onsanhatok, az utakra aknákat lehet telepíteni... Szerencsére másnak is eszébe jutott ez, olyasvalakinek, aki kompetens a játékkészítés területén – név szerint a Sinistar Games-nek, aki a Shadow Company-val egykori fantáziáladomat valósította meg. Ilyen jellegű taktikai játék már jelent meg – név szerint a Commandos – de az csak 3D környezetben játszódott, így a Shadow Company tulajdonképpen úttörő a maga nemében. Ráadásként a Shadow Company sokkal realisabb, mint a Commandos – például nem látni az összes

kell a kiadott feladatot elvégezni, majd felmarkolni a nagy dohányt, ám a JAZZ-vel szemben itt nem körökre van osztva a harc, hanem valós időben játszódik. Maximum nyolc katona lehet a szárnyaink alatt a tizenhat jelentkezőből. Mindnyájuknak részletes karakterlapja van, melyről megtudni, hogy a különféle löfegyverekhez mennyire ért az illető, milyen sikeresen tud rejtőzködni, gyógyítani, robbantani stb. Akinek nem elég ennyi a katonákról, az a személyi adatlapjukba is beleolvashat, ahol kicsit elmélyedhet a zsoldos eddigi életében. Hogy bevetésenként mennyit kell leszurkolni a katonáknak, az természetesen a képességeken múlik. Miután összegyűjtöttük embereinket, követke-

nálban megtaláljuk a különféle bevetésekhez szükséges fegyvereket. Alapfelszerelés a kés, mellyel egy sikeres lopódzás után átmetszhetjük az ellenfél torkát. Hasznos szerszám, vannak helyzetek mikor nem érdemes nagy zajt csapni a löfegyverekkel, mert nyakunkra hozhatnak egy kisebb csapatot. A holttestek – akár a Commandos-ban – itt is elszállíthatóak, vállra kapva elrejtethetjük őket a többiek elől. Közelharchoz talá-lunk 9mm-es berettát, de kis távolságra hatásosabb a shotgun, melyből található egy igen impozáns "Jackhammer" automata típus. Természetesen van géppisztoly is (MAC 11), Uzi, valamint a nagyobb távolságról is hatékonyan használható klasszikus AK-47-es. Vannak

nehézes átpakolászni a cuccokat, ha külön-külön partizánkodnak a katonák, akkor meg lehetetlen is. A katonák képességei egyébként változnak, egy-egy küldetés alatt folyamatosan fejlődnek, akár egy szerepjátékban. Ezel együtt a zsoldjuk is emelkedik, de hát ugyebár a szakutadást meg kell fizetni.

Miután felszereltük embereinket a megfelelő fegyverekkel, municióval és egyebekkel, beállíthatjuk, hogy mely napszakban legyen a bevetés, és már útra is kelhetünk.

A küldetések nagyon sokfélék. Az ellenséget általában hiánytalanul el kell tenni láb alól, de nem ez szokott lenni a fő feladat. Légvédelmi rakétákat kell megsemmisíteni, lázadók által elfoglalt

## ÁRNYÉKRA VETŐDVE



Az olaj világgiazi ára áldásos ténykedésnek köszönhetően várhatóan felszökik a közeljövőben

# SHADOW COMPANY

ellenfelet, csak azokat, akiket tényleg megláttak embereink.

### FEGYVEREK ÉS EMBEREK

A játékban egy zsoldoshadsereg virtuális parancsnokát alakítjuk, feladatunk a katonák megvételétől kezdve a fegyvervásárláson át az akció levezényléséig terjed. A felszerelés, csapatösszeállítás nem olyan összetett, mint a Rogue Spear-ben, első ránézésre otthon van a menükben az ember. Nincs komoly stratégiai tervezés, a terv kialakítása és végrehajtása időben alig különbözik el, ezért inkább taktikai a játék. A játékok sokan hasonlítják a Jagged Alliance 2-höz is, hisz mindkét játékban zsoldosokból álló csapat

## LEFT FOR DEAD

zik a felfegyverzés. Tekintve, hogy a pénz nagy úr a játékban (is), a bevetések során szerzett fegyvereket itt eladhatjuk, újakat vásárolhatunk. Az az-



A kád leple alatt kicsiny hajóm csendben megközelíti a méretebb célpontot

különlegességek is: PSG-1-es mesterlövész puská, melybe sajnos csak öt, méregdrága lövész fér. A robbanások kedvelőinek tetszeni fog a rakétavető, illetve a klasszikus kézigránatokkal is ellesznek. Az adott küldetéstől függően speciális felszerelésekre is szükség lehet, például fényképezőgépre, ha fotókat kérnek tőlünk, lehallgató készülékre, ha poloskákat kell elhelyeznünk. Kötszercsapatot és drótvágót érdemes mindig magunkkal vinni, valamint éjjeli bevetésre az IR szemüveget.

Mielőtt elosztjuk a cuccokat a katonák között, tüzetesen nézzük át a karakterlapjukat, s értelemszerűen annak adjuk a kötszereket, aki a legjobban ért a gyógyításhoz, az dobálja a gránátokat, aki a legjobb ebben a nemes sportágban és így tovább. Bevetés alatt olykor

olajfűrőtornyot kell visszaszerezni, ellenséges objektumokat kell visszafoglalni vagy megsemmisíteni, máskor csak fényképeket kell készíteni. A feladatok változatosak, nem laposodik el a játék a vége felé sem.

### ÉLES BEVETÉS

A grafikus elgazdítás után műholdas kapcsolat útján megbízónk mond meg néhány szót a feladatról, majd a terepen találjuk magunkat. A küldetések általában az első célponttól nem messze kezdődnek. Itt találjuk csapatunkat, itt meg nyugodt körülmények között felfegyverezhetjük őket, eloszthatjuk a cuccokat. A pálya egésze bejárható a kamera segítségével, de csak a tereptárgyakat látjuk ilyenkor, az ellenfeleket és a felszereléseket csak akkor pillanthatjuk meg, ha azt embereink is látják. A kamera mozgatása a numerikus billentyűzetről vagy az egér jobb gombjának nyomva tartása mellett lehetséges. Érdemes rászállni néhány percre a kezelésének ki-



tapasztalására, mert a harcokban sok múlik azon, hogy kezeljük a kamerát. A katonákat egyesével, vagy csapatban

szőr minket). A megvilágított részekre figyelünk, a tűz vagy a reflektor fényében tényleg könnyebben észrevesznek. Oly-



Következik a hirtelen felindulásból elkövetett fejlődés esete

kor érdemes a füstgránáthoz nyúlni, ilyenkor jó eséllyel észrevétlenek maradunk. Az ellenségek "Intelligenciája" egyébként nagyon jól ki lett dolgozva. Ritkán csinálnak hülyeségeket, a négy nehézségi fokozat abban tér el egymástól, hogy mekkorát sebez az ellen, illetve mikor vesz észre bennünket.

A terepen található járművek szinte egytől-egyik használhatóak: hajóra szállhatunk, autóra, tankba ülhetünk, hójáróval mehetünk. Nagyot dob a játék

## AZ ELMARADHATATLAN HÁLÓJÁTÉK

A mai trendnek megfelelően a Shadow Company-ba is beépítették a hálózati játék lehetőségét. Ilyenkor minden játékos egy-egy zsoldost irányít, és így kell végrehajtani az akcióit. Persze a folyamatos kommunikáció ilyenkor nélkülözhetetlen, alaphelyzetben ezt írásban tehetjük meg – ami elég lassú. Szerencsére a játék használja Roger Wilco kommunikációs programot, mely segítségével hangot vihetünk át a neten valós időben. Ez a [www.rogelwilco.com](http://www.rogelwilco.com) site-ról tölthető le, és szabadon használható. Használatához a multiplayer



Ezt a tornyot már csak merő szorgalomból is fellobbantom

térkép betöltése, s ha sok objektumot tartalmazó terület felett mozgatjuk a kamerát, bizony csúnyán elkezd szaggatni, ami olykor emberéletekbe kerülhet. Ezekről a "hibáktól" függetlenül olyan hangulatot tud biztosítani a 3D-s megjelenítés jó kamera kezeléssel, amivel én még nem találkoztam.

Hangok terén nem érheti panasz a ház elejét, remek környezeti hangokat szedtek össze a készítők. Az első pályán például olyan élethű a távoli kutyavonítás, hogy sokáig nem tudtam eldönteni, az utcáról vagy a játékból jön a hang. Egyedül a 4 hangfal kezelését hiányolom, egy ilyen taktikai játéknál az nagyon bejönne. Az egész kellemes háttérzene CD-ről szól, de szerintem a teljes átéléshez jobb kapcsolni.

A kezelés elsajátításával nem lesz gond, egyrészt mert adja magát, másrészt, mert magyar nyelvű kézikönyv készült a játékhoz. Esztétikailag ugyan nem egy élmény, és fordítási bakik is előfordulnak benne, de a szükséges tudnivalók kihámozhatóak belőle. Ezeket a hideg napokon kifejezetten jól



A természetet lágy üldön hamarosan egy gonosz hátszúrás várható

képernyőn be kell írni: "rogerwilco on", mire megjelenik a Roger Wilco ablaka, s onnan visszaváltva a Shadow Company-ra máris működik a hangátvitel. A host gépen mindenképp futni kell a programnak, hogy a kliensek használhassák. Gyakorlatban sajnos nem volt alkalmam kipróbálni, kicsit nehezen tudom elképzelni, hogy modemes kapcsolat mellett is működőképes megoldás, de nagyon kíváncsi vagyok rá.

### 3D-S TEREP

A szabadon mozgatható környezet szerintem egyedülálló, tényleg olyan mint a régi tájgeneráló progik által készített képek (csak azok percekét gondolkodtak egy 386-os gépen egy nézet kiszámolásán). Az építmények, járművek mind-mind 3D-s objektumok, egytől egyik ki-magasló minőségben, aprólékosan kidolgozva. Sajnos olykor előfordulnak textúra és objektum elhelyezési hibák, (pl a katona a hajó oldalába olvadva áll, a hajóról olykor "leesnek" az emberek, majd visszakerülnek), de ezt csak az igazán szőrös szívűek róják fel komoly hibaként. Ennek a 3D-s világnak ára is van: egy közepes gépen (PII300, 96ram, TNT16mb), közel 3 perc egy nagyobb

esik a forrást bor mellé a meleg szobában egy alaszka kiadétel.

Gáspár



Kipróbáltam a rakétavetőt. Úgy tűnik, működőképes

mozgathatjuk, utóbbi esetben előre meghatározott vagy általunk kitalált formációban. Érdemes előre küldeni egy feldehítőt, mivel nehezebben veszik észre, és kisebbek a veszteségeink is. Kiválasztásakor tartsuk szem előtt a "stealth" tulajdonságot, mely az oszónás közben keltett zajt hivatott jelképezni, és az "infiltration"-t, mely az észrevétlenségünket jelzi (azaz milyen távról látnak meg elő-

szaggat szét. Összesen kilenc hadjáratot kell végigküzdenünk, melyek több küldetésből állnak. Ezek a küldetések összekapcsolódnak egymással, általában egy térképben játszódnak. A hadjáratok nem zavarhatóak le néhány perc alatt, olykor hosszú délutánok rámennek a tökéletes kivételre. Ez különösen igaz, ha nem a leggyengébb fokozaton játszunk.

## Shadow Company

FEJLESZTŐ: Sinister Games  
KIADÓ: Ubi Soft  
WEBSITE: [www.sinistergames.com](http://www.sinistergames.com)  
MEGJELENÉS: megjelent

### Ketgere

Minimum: P233M/MX, 32MB RAM  
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM  
3D-gyorsító: D3D  
Multiplayer: LAN, Internet

### Külső/belücs

Látványosság: [Progress bar]  
Játszhatóság: [Progress bar]  
Szavatosság: [Progress bar]  
Zene/bóna: [Progress bar]

### Summa summarum

Minden Commandos-rajonónak melegen ajánlott, aki kíváncsi kedvencére 3D-ben

## végítélet

91%

**P**iszk nagy szerencséje van az Eidosnak a Revenanttal. Ennél talánbőven nem is konferálhatnám fel a Diablo-kciónak cs családjának legújabb tagját, mely – jó ideje legalább is így tűnt – a lehető legszerencsétlenebb időpontban született meg. Emelelt síkon (illetve a Blizzard ígéretek síkján, mely még a legvéresebb Douglas Adams-hívők számára is rejtélyes közeg) ugyanis mostanság kellett volna megjelennie a Diablo2-nek is, ami kb. annyira tett volna jót az Eidos eladási statisztikáinak, mint egy közepes méretű atomháború. Nos,



A folytatásgalagosan elkövetett hullagyalázás eredménye pár rakás arany

venant szín- és effektkavalkádjá, legfeljebb egy halk "hüba"meg"-re futotta erőmből. Egy dolgot el kell ismernem: a szerzők minden létező látványelemet igyekeztek belezsűfolni a játékba. Ez eddig dicséretes is, ám legsötétebb balsejtelmeim igazolódtak be, mikor kissé jobban belemerültem a programba. Először is az "optimalizáljuk a csőringer kis PII-300-asra a grafikat, hogy ne szaggasson" nevű népi játék borzolta az idegeimet, majd következett az "ismerd meg videokártyád elvileg tökéletesen működő drive-renek hiányosságait", s az egésze egy jó, kiadós kis patchtöltőgetés tette fel a koronát. A játék még mindezen év- és kényszerintézkedések után is tartogatott meglepetéseket, például az árnyékok helyén időnként felvillanó kis háromszögek láttán a dűbörhöz kerülgetett. S mindez egy teljesen kommersz, TNT-chipszet mellett. El sem merem képzelni, hogy az egzotikusabb videokártyák tulajdonosaira milyen tortúra várhat. Most persze olyasmivel ilene

felülmúlnia, vagy legalább is megújítania a legbenás elődöt. Előjáróban csak annyit, hogy kezd kissé égésszagú lenni a dolog: egy több, mint 3 (!) éves játék ül az RPG/akció játékok trónján. Azért eannyival nem lehetnek profibb-bak a Blizzardos srácok. Na szóval:

**Nero.** Ez az a pont, mely első pillantásra a Revenant irányába billent a mérleg nyelvét. A Revenant sokkal inkább ügyességi, mintsem szerepjátékra emlékeztet: három különféle támadás, magasabb szinten különféle támadás-kombinációk közül válogathatunk, a színtalan varázslatról és varázslatról nem is szólván. A három támadási forma meglehetősen egyértelmű: szúrás, vágás és csopás. A támadási módok sebése és gyorsasága változó, s relatív erősségük függ az ellenfél fajtajától is. A különféle támadás kombinációkat a városban tanyázó fegyvermestertől tanulhatjuk el, ha elértük a megfelelő tapasztalati szintet. Természetesen minden támadás, s kombináció folyamatosan farszítja hősiünket, amit azt az Eleteró és Mana alatti csik jelölt. Nullára csökkenve Locke barátunk csaknalmasan lassú és gyenge támadásokra képes csak, ilyenkor érdemes védelembe vonulni, illetve átmeneti visszavonulót fújni. Első pillantásra

nem fest rosszul a rendszer, csak épp játék közben nem működik igazán jól. Először is a legtöbb ellenfél könnyedén legyőzhető az A billentyű szagora püfölésével, mindössze a fáradságra kell ügyelnünk. A blokkolás megfelelő használatát ottalvan ujjgyakorlattal zülilik a harc: támadsz, támadsz, támadsz, blokkolsz, visszavonulsz, rohamozol, támadsz, támadsz... Ennyi, s nem több. A kombinációk használata általában teljesen felesleges, a varázslatok jó része pedig teljesen használhatatlan. Még a legkeményebb harcok előtt is elég betárazni néhány gyógyító lélyét – hacsak nem vagyunk teljesen reménytelenek az ügyességi játékokban, garantált a siker.

## Diablo után szabadon

ezennel belevonítom az 576 megszentelt haszábaiba, hogy idén már nem lesz Diablo2! Horror. E gyászos hír eredményeképp egyrészt nem vonulok december végén kétéhetes Internet-száműzetésbe, másrészt pedig figyelő szemem inkább a Revenantra vetem, ami az előzetes ígéretek szerint a Diablo patinás hagyományait követi. Az Eidos leginkább azzal büszkölkedett, hogy a Revenant jóval életszagúbb és látványosabb harci szituációkkal kápráztatja el a nagyjérdeműt, mint a nevezetes előd. Ezen felül ígérték más, felettébb bájos dolgokat is: színes fényeket, 3D-effekteket, félképernyőnyi ellenfeleket és borongós hangulatú háttértörténetet. Ez utóbira külön ki is térnék, mivel a Revenant – legalábbis hangulat tekintetében – méltó folytatása és vetélytársa a Diablonak. Hősiünk, Locke nem más, mint egy pokolból megidézett bűnös lélek, ki életéért cserébe feltétlen engedelmességgel tartozik megidézőjének. A játék elején nem is emlékszik semmire előző életéből, ám szép lassan felbukkannak az elfeledett emlékek. Emelett még egy különös, minden jel szerint démonimádó kultusszal is meg kell küzdenie, s egy elrabolt nemeskisasszonyt is ki kell szabadítania a Változás Kultuszának titokzatos erődjéből. Bájos.

### A SZÍNPOMPÁS SZÍNPOMPA

Mikor első alkalommal vágott szemembe a Re-



Ah, így tűnik e Sirocco komát különösen örökény ponton találtam el

előrukkolni, hogy "mindezekért a látvány bőségesen kárpótol mindenkit". Lerne is a dologban némi igazság, hisz a Revenant valóban profásra sikeredett. A grafikusok szemmel láthatóan megdolgoztak a pénzükért, a szívrávyán minden színében pompázó fényárnyék hatások pedig szintén ritkaságszámba mennek. Az mondjuk már kevésbé tetszik, hogy a játék képi világa helyenként a My Little Pony-t idézi. Példának okáért kissé zavar, hogy egy barlang mélyén minden zölden-keken-rúzsaszínen-narancssárgán foszforeszkál.

Azért ENNYIRE nem kell kihasználni azoknak a fránya 3D-kártyákat, bármilyen jól is mutasson egy reklámfűzetben. A másik komoly problémám az volt, hogy a színtezés és térhatás néhány helyen egész egyszerűen csapnivaló. Néha azt is nehezen lehet megállapítani, hogy két párkány közül melyik van magasabban, s melyik lépcső hova vezet. Bosszantó. S mindennek tetejében még a pályák tervezése is messze áll a tökéletestől, például a lépcsőfordulóba való beszorulást a már emlegetett barlangokban sikerült művészi szintre emelnem. Szóval szép a Revenant, színes a Revenant, csak épp helyenként túl harsány, a gépígyény pedig rémregénybe illő. A Diablo különös módon tizedekkora teljesítményű gépeken is gyorsabban fut – s még csak csúnyábbnak sem nevezném. Hiába, azért valamit nagyon tudnak odaát a Blizzardnál...

### EGY NEHÉZSÜLYŰ MECCS: REVENANT VS. DIABLO

Hát igen, kár is lenne állítani a népet: a Revenant vitán felül (s többé-kevésbé el is ismerem) Diablo-kción. Következzen tehát az összevetés, hogy sikerült-e az Eidosnak



**Játférhetőség.** A Revenant alkotói megkísérelték némi kalandszálat is becsépészni a játékba, ám érzésem szerint igen hamar elfogyott a lelkesedés. Akadnak ugyan dialógusok, melyben több lehetséges válasz közül szemezgethetünk (hurrá...), ám a játék még így is tök lineáris. Ez ugyan a Diablora is igaz volt, ám ott legalább a labirintusokba való lemászkálásnál némi szabadságunk. Például a merészebbk leme-

részkedhettek viszonylag alacsony szinten is a Barlangokba, míg a biztonsági játékosok a Katakombákban gyűjtögethették a (sokkal de sokkal keve-

sebb) XP-t. A Revenantban ilyenmi nincs: a küldetések és helyszínek meghatározott sorrendben követik egymást, a variációs lehetőségek száma minimális. Épp ezért kötve hiszem, hogy bárki is újra nekivágná a programnak – akár multiplayer játékokban is. Maga a sztori persze nem rossz, sőt, nagyon is hangulatos: egy nekifutást mindenféleképp megér. A fejlődésre szintén ez a kúttárság igaz: tulajdonságainkat eleinte szintlépésekként köthetjük növelhetjük, ám 15. szinttől már csak egygyel. Szorony véleményem szerint az Erő és Egészség tulajdonságok messze fontosabbak a többinél, hisz a durvább vörtek és fegyverek használata ezekhez kötött. Akadnak még képzettségek is, mint pl. varázslás, kardvívás vagy zárnyítás. Ezeket a kalandozásaink során végrehajtott cselekedeteink növelik: tehát a karddal legyűzött ellenfelekként járó XP a kardvívás képzettségünket növeli. Csak zárójelben: szinte minden használható

fegyver kard, tehát fej-székek-buzogányokkal teljesen felesleges szerencsétlenkedni. Aprópó, fegyverek! A boltokban ugyan időről-időre frissül (és erősödik) a választék, ám igazán jó fegyvereket és vérteket CSAK a vadonban lehet találni, így szinte nincs mire költöni. Hmm... emlékszik még valaki a Diablo 150.000 aranyas kardjaira? A Revenant vége felé unalmamban már 200-300 gyógyítóval máskáltam, nehogy túlcserdüljön a számláló.

**Mágia.** A Gyűrű-kurát idézve: "Mágia – vágja". Ugyanez magyarul: valahogy nem igazán éri meg a különféle varázslatokkal pepecselni. Maga a rendszer meglehetősen egyedül: kalandozásaink során különféle mágikus talizmánokat találhatunk, s ezek kombinálásával különböző varázslatok

hozhatunk létre. A már "összerakott" varázslókat bármikor használhatjuk, a lehetséges kombinációkat külön tekercsekben találhatjuk meg. Érdekesen hangzik? Az is – bár kissé

ugyanis mellékeltek egy szerkesztő-programot is, ám ez kb. annyira felhasználóbarát, mint egy F-117-es műszerfal. A jelek szerint néhány etszánt alak még így is boldogult vele,



A hamuban sült lovag klasszikus esete



This item is not equipable. (Min. Str: 16) (Min. Con: 14)

Locke entered House Interior

Kezdődő románc az asztalon tángoló hölgygel arany hím már kezdetben megfleklett



Ezekkel a rámtörtő hűhüllőkkel valahogy nem igazán tudok boldogulni...

öncélű az egész. Sokkal szórakoztatóbb volna a dolog, ha a lehetséges kombinációkat nekünk kéne kikísérletezni, illetve a "recepteket" külön-külön, nem pedig ömlesztve szedgethetnénk össze. A legkomolyabb probléma mégis az, hogy a varázslás lassú. Mire befejezhetnénk az igét, egy fűrgébb ellenfél már rég a beleinkben kalandozik, különösen igaz ez a multiplayer játékra. Akad ugyan néhány használható varázslat, mint a Katakalmza, a Tűzgyölyv vagy a Villám, ám egy jól időzített kardroham még mindig jóval célra-vezetőbb. A Diablo teljesen eltérő Tolvaj-Varázsló-Harcos taktikáinak itt nyoma sincs. Sajnos.

**Multiplayer.** Na, erre aztán kár lenne a szót vesztegetni. Tömören és röviden: gyengécske. A "játék" mindössze annyiból áll, hogy néhány kalandor egy labirintusban egymásnak ugrik, s vadul elkezd csöpélni egymást. Vannak felvehető tárgyak, kősa szörnyek – nagyjából egy izometrikus Quake-ról van szó. NEM HISZEM EL, HOGY HÁROM ÉV ALATT MEG SENKINEK NEM ESETT LE AZ EIDOSNÁL, HOGY MI IS AZ A MULTIPLAYER RPG!!! MÉR' NEM NÉZTEK MEG EGY DIABLO FAN-SITE-OT?!

**VERDIKT**

Voltaképp nem rossz játék ez a Revenant, sőt, jómagam nagyon kellemes napokat töltöttem el előtte. A gond csak az, hogy ezek az idilli pillanatok igen hamar véget értek: először is a program hibái elég hamar előbukkantak, másrészt pedig pár napi játék után már a szóló-játék végére értem. A multiplayer-játékkal való kísérletezésem pedig kínos élménnyel gazdagított – úgyhogy a magam részéről végeztem is a Revenanttal. A műfaj kedvelőinek mindenféleképp érdemes kipróbálniuk, ám hogy a Diablohoz hasonló kultikus darab aligha lesz belőle, arra a nyakamat teszem. Zárszóként még annyit jegyeznek meg, hogy az Interneten nem egy lelkes társaság saját készítésű küldetéseket és pályákat kreál a játékhoz, ami hosszú távon azért még igen kellemes dolgokat is eredményezhet. A játékhoz



Találkozásom Pék Istvánal gyorsan pótozkodásba torkollott

jómagam csak gratulálni tudok nekik. Aki pedig végképp Revenant-lázban ég, az akár le is tölthet egy teljes, 148 oldalas (hát nem egészen hivatalos) útmutatót a játékhoz, térképekkel, cheatekkel és egyéb nyálánkságokkal. Én pedig figyelmettem ismét a Blizzard-site felé fordítom, s várok. És várok. És várok. És csak várok.

T.J.

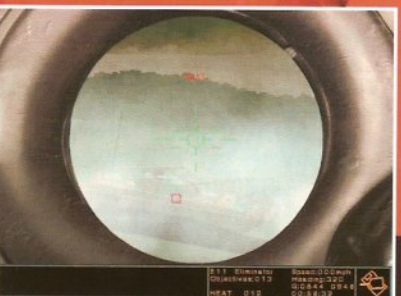
**Revanant**  
 FEJLESZTŐ: Stratos Group  
 KIADÓ: Eidos  
 WEBSITE: www.eidosinteractive.com  
 MEGJELENÉS:  
**Ketyere**  
 Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya  
 Ajánlott: P233, 64MB  
 3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx  
 Multiplayer: LAN, Internet  
**Külsőin/belsőin**  
 Látványosság  
 Játshatóság  
 Szavatosság  
 Zenebóna  
**Summa summarum**  
 "Kellemes darab, de a Diablo2-nak azért jobban örültem volna..."  
**végítélet**  
**82%**

Nem hiszem, hogy túl sokan lennének, akiknek mond valamit a cím: Armored Fist. Vagy ha mégis, hát abban szinte biztos vagyok, hogy csak keveseket hoz lázba. Pedig a tank-szimulációk már az idők kezdete óta népszerűek a játékpiacon – gondoljunk csak az óségi Battlezone-ra a



Bonyolult gyakori feladat: lódd szét a házakat!

játéktermekben. A NovaLogic az Armored Fist első részével egy kicsit talán elvetette a sulykot: túlságosan is szimuláció lett. Majdnem mindent a játékosra bízta, aki így azt sem tudta, hirtelen melyik gombhoz nyúljon, vagy hogy az egérrel hova mutasson. Túl bonyolult volt egy szakasz parancsnokának lenni, ráadásul a tankon belül a négyfős legénység mindegyikét egyszerre személyesíteni meg. A másik hátulütő a vöxeles grafika volt. Kétségtelen tény, hogy a "térbeli pixellekkel" lehet a legutóbbi domborzati viszonyokat kialakítani, ám a 486-os gépek még nemigen voltak falkészülve erre a feladatra... A '97-ben kijött folytatás ez utóbbi szempontból már egészen más lapra tartozott: "a pincétől a padlásig" minden szebb lett, s a gépek új generációja már bírta is sebességgel. Ehhez jött még a leegyszerűsített, ikonvezérelt irányítás, s máris élvezetesebb lett a dolog.



Hába füstlőg ott magában a barátunk, mindjárt puskavégre kapjuk

Most pedig itt van a harmadik epizód. Ami a grafikát illeti, majdnem ugyanazt kapjuk, alig töltötték meg egy-két effekttal az alkotók: több fa és objektum tarkítja a tájat, látszanak a lánctalpnymok, stb. Ehhez képest a sebesség viszont drasztikusan csökkent. A Celeron 333-asommal csak éppen tűrhető volt a teljesítmény – de úgy halottam, PIII-asokon is megakad az akció, ha túl sok dolog történik egyszerre. Főként a

fűsteffektus tesz be nagyon, amit pedig uszárj igénybe vennünk, mert hát a rejtőzködés elemi fontosságú egy tankcsatában. A készítőknek talán el kéne gondolkodniuk, nem inkább a hardveres gyorsítókártyákat kéne erőltetni.

A játékmenetben már inkább előnyösek a változások. Először is most már rohagálnak a csataterén gyalogos katonák is. Igaz, sok segítséget nem jelentenek se nekünk, se az ellenségnek – de legalább frankón a földre lehet döngölni őket. Az irányításon is javítottak. Noha látszólag megmaradtak az egér/billentyűzet kombinációnál, most inkább csak a billentyű használata javasolt. Jobban átlátható az egész, és nincs is olyan

miféle konfliktusokban, s milyen szerepben járunk el: a NATO vagy az ENSZ "békefenntartóknak" oldalán kell beavatkoznunk, s a végkifejletnél természetesen a Harmadik Világháborút kell megakadályoznunk. A hadjáratok bevetéseiben több szakasszal kell támadnunk, avagy megvédenünk egy kulcsfontosságú pozíciót. A szakaszok négy tankból állnak, s bármelyik szakasz bármelyik tankját irányíthatjuk. A társaink tehát nem csak hogy segítenek, illetve végzik saját teendőiket, de egyben ők tesztelik meg az "életeinket" is: ha kilövik a tankunkat, szépen kiválasztunk egy másikat. A szakasz vezetője mindig ki van jelölve a szakaszon belül, és ha egy "alárendelt" tankot választunk, úgy a vezér követése, illetve megóvása lesz a feladatunk.

Az említett négy konfliktus mellett a gép a had-

kat mutatja. Egyszerre mindig két waypointot láthatunk: a sárga az aktuális, a zöld pedig az azt követő. Amennyiben nincs a láthatáron az aktuális pont, a képernyő tetején egy piros nyíl is mutatja a helyes irányt. Ha menet közben feleslegesnek tartunk egy pontot, akkor azt akár fel is szedhetjük. A leginkább előnyös külső nézetből átválthattunk a sofőr nézetére, is ahol a műszereknek láthatjuk a sebességet, a tank állapotát, stb. Ha éppen nem akarunk sofőrködni, az 1-4 gombokkal automatán állíthatunk be egyenes sebességet. A teszt-vezetésnél egyébként figyelmeztetnek egy igen megzavartató tanácsra: mindig használjuk ki a dombok takarását! A második küldetésen a fegyvereket próbálhatjuk ki. A hazai bázison még nem tudunk sérülni, minthogy nincs, aki

## Újra csaTANKolunk!

# ARMORED FIST 3

sok opcióra szükségünk, mint korábban. Ha easy beállítással játszunk, a gép egy csomó mindent elvégez helyettünk, például automatikusan betárazza a megfelelő löszert, annak megfelelően, hogy milyen célpontot jelöltünk ki.

A további újdonságokat egy mondatban össze tudom foglalni:

50 küldetés, négy hadjárat és 32 játékos multiplayer mód.

### HOVA KELL BEVONULNI?

A feladatunk természetesen továbbra is egy (illetve több) M1A2 Abrams Tank irányítása, s a cél T80-as tankok, Hind helikopterek és egyéb gonosz orosz haditechnikák leamortizálása.

A főmenüből a Battles móddal külön indíthatunk csatákat: ezen belül valamennyi küldetés meg fog jelenni, amelyet egy-egy hadjárat során már játszottunk. Hadjáratokból négy van, ezek Szomáliában, Thaiföldön, Iránban/Afganisztánban/Pakisztánban, illetve Azerbajdzsánban/Grúziában játszódnak. Gondolom nem kell sok fantázia hozzá,

járatok között néhány szólo küldetés is nyilvántart, melyeknél csakis magunkra számíthatunk. Ez az ún. Solo Duty opció abban is különbözik a hadjáratoktól, hogy szabadon válogathatunk a bevetések között (a hadjáratoknál természetesen csak sorjában mehetünk végig a küldetéseken).

### FORT KNOX

A hadjáratokhoz van besorolva a tréning is, ahol az első dolgunk megtanulni vezetni. Ez persze nem csak a jobbra-balra kormányozzatokban merül ki, hanem főként a navigációs rendszer megismerésében. A navigációs pontokat a HUD-on függőleges csíkok jelzik: a felettük lévő szám a távolságu-



Igy könnyű: az A-10-esek elvágják helyettünk a piszkos munkát

visszalőjön – szóval ez is veszélytelen. Fegyverekről lévén szó természetesen ezúttal a tűzer nézetét vizsgálhatjuk meg. Ilyenkor két "nézőkébe" is bepillanthatunk. A tűzer elsőddleges nézetén (GPS) minden szükséges ki van írva: mi van éppen betárazva, melyik ellenség van éppen befogva, s a célpont milyen távolságra van. Láthatjuk, ha éppen az újratöltés folyamatban van, vagy ha netán elfogyott a munició, sőt még azt is, hogyha meghibásodott a löveg – egyszerűen mindent. (A föltés megtörténtét mellesleg a tűzer hangos kiáltással is nyugtázza.) Két nagyítás közül is választhatunk: ötszörös vagy tízszé-



n medias res: Légi tankoláshoz készülődünk. Előtte a KC-135-ös mindent elkövet annak érdekében, hogy az alá- és mögéhelyezkedési manőverem sikeres legyen. Le vagyok ma-



Ezek a bahák gyorsan rendet tesznek a világ bármely részén

ket. Rendes fazon, leszállás után mindig meg szokta köszönni a babusgatást. A fedélzeti rádióban hirtelen felbolydul a méhkas: kétségbeesett ordítások, ideges, sőt arrogáns hangú parancsok röpködnek az éteren át. Óriási zűrzavar támadt: az Air Force One felé MiG-ek közelednek... Ősztűnösen a lokátorra villan a szemem, de az elnöki gép pozíciója miatt arról most nem kapok semmilyen használható információt. Tankolásról szó sem lehet, balra leboritok, az utánégető 2-es fokozatán döngetek Mr. President feltételezett tartózkodási helye felé. Amikor végre irányon vagyok, a lokátorra meredve kikerekedik a

lett elektronikai zavaró eszközöknek?), "csak" gépgyűzzük az Air Force One-t, amelyből ennek ellenére sűrű gyakorisággal eregetik az infra-csali. A csata hevében mégiscsak "sikerül" megelőzöm néhány kopót, de a könnyelműség jutalmaként hátulról be is kapok egy tisztességes sorozatot. Bal hajtóművem tüzet fog, gyors oltság kapcsolás, szisszenés, majd a tüzből marad a koromfekete füst, amellyel majd hazáig jelölöm az utam. A Boeingtől is szivárog némi feketétől égéstermék, de stabilan repül tovább. A nagy vasat az égen kell tartanunk, amíg el nem érjük a legközelebbi repülőteret. Társaim is tiszteletet parancsolt odaadással dolgoznak, lassan-lassan levakarják az elnöki gépről a siserehadat. Egé-

zeretet is beállíthatjuk a szimpla gépgyűtől az adott típus teljes arzenáljáig. Ha valakinek nem lenne elég a levegőben kövölygő célpont, a földre is telepíthet néhány célpontot (jármű oszlopot, SAM üteget, stb.), de meghatározhatjuk a SAM-ek és a légvédelmi ágyúk számát is. Természetesen a fegyverzet újratöltéséről is tetszés szerint rendelkezhetünk. A következő típusokkal indulhatunk: A-10A, F-4E, F-105D, F-117A, F-15E, F-15C, F-16C, F-22A, MiG-29, ellenfélnek a felsorolt típusokon kívül még akad F-1C, F-16, F-111F, F-4G, MiG-17F, MiG-21MF, MiG-23ML, MiG-25PDS, SU-35, SU-22U, SU-24M, SU-27, B-52H, B-2A, TU-22M, E3C AWACS, VC25A, B-707, C-130H, C-17A, IL-76T és KC-135R, 1-4 darabszámban. Na persze ha unalmasnak találjuk a sok bibelődést az állítgatásokkal, a Random gonbra bőve véletlenszerű, a gép által kreált izgalmaknak tesszük ki magunkat.

# USAF

radva, a gázkaron tolnom kell egy picurkát. Ha utolértem, és stimmel a sebesség, a magasság, akkor az F-15-ösöm baloldali beömlőnyílása mögött, egy óriási "fullánkon" keresztül töltök fel száradó üzemanyagtartályaimat. Sokáig gyakoroltam ezt a feladatot. Mára megtanultam, hogy a lehető legrosszabb, ha átgondolatlanul kapkodok a gázkarhoz, féklaphoz, oldalkormányokhoz, csűrőkhöz, "Refuel" üzemmód-választó gombhoz. Ugyanakkor a túlzott nyugalom sem jó, mert véges időm emésztődik fel fantasztikus gyorsasággal. Olykor elkővel az "apró" segítség, hiszen köztelékem többi tagja is arra vár, hogy minél előbb teleszikipkázassák magukat. Na és hogyan is felejtkezhetnék meg az Egyesült Államok elnökéről, aki az Air Force One fedélzetén tőlünk néhány mérföldnyi távolságra – az utántöltés idejére – kénytelen nélkülözni közvetlen díszkíséretün-

sze-mem. Különböző irányokból közeledő, de egy irányba tartó pontocskák sokasága telíti a képernyőt – ennyit még a gyakorlatok során sem feltételeztek hadműveleteink. A lehető legtöbbet le kell szednem, mielőtt közelébe férköznék az elnöki gépnek. Célmegjelölés, azonosítás, befogás, indítás. Hat plusz kétszer tudom ismételni az egyébként rutin-művelet-sort, aztán elfogyak a rakétáim. Négy robbanást látok – kettőt vagy leráztak, vagy izgalomban elrontottam valamit. Egyre jobban közeledik a repülő Moby Dick, csökkentenem kell a sebességemet. Félkap ki, gázkar vissza. Mint mákos tésztát a mák, úgy pötytyözik körül a B-747 hosszú, fehér törzsét a MiG-29-esek. Szerencsére rám most kevésbé figyelnek, miután megválnok pöttyüzemanyag tartályaimtól, gépgyűvával különösebb erőlködés nélkül szagghatom le a borítást. Csak arra kell összpontosítanom, hogy az elnöki gépet kihagyjam a szórásból. A MiG-ek, hála a gondviselésnek (vagy a fej-

szem a leszállópályáig kísérjük az Air

Force One-t, ahol sikerrel földet ér, és már azt a gonosz csikót sem húzza maga után. Az elnök azonban most nem a babusgatásért, hanem az életének megmentéséért mond köszönetet. Ez talán bemelegítésnek meg is teszi a Jane's legújabb repülőgépszimulátora, a nemesen egyszerű nevet viselő USAF elé – valami hasonló izgalmakra számíthatok minden egyes pillanatában.

## QUICK MISSION

A szimulátorokban szokásos gyorskületéssel most is azonnal egy párás csetepaté közepébe csöppentünk – némi egyéniséggel. Minden szerkesztett küldetésnek egyedi név dukál, amelyen – ha előzőleg elmentettük – újra visszacsálhatok. Négy helyszín közül választhatunk: Nellis légi-bázis, Németország, Irak és Vietnam. A küldetés indíthatjuk változó napszakokban, különböző magasságokban és távolságról, sőt, a fey-

## LÉGI C

### TRÉNING

A kiképzés három fokozatán (Basic, Weapon School és Red Flag) keresztül ismerkedhetünk a pilóta mesterség fortélyával. A MiG-29 kivételével a gyorskületésben repülhet típusok



Amerika elnökének repülőgépe...



...néha kicsit túl sok "rajongót" vonz magához



Először telítankolok, aztán beugrok a shopba egy kis édességért



Az ókori Egyiptomban létrejött civilizációra egyaránt szent áhítattal tekintenek a történészek, a régészek, a turisták, meg tulajdonképpen mindenki, akít egy kicsit is érdekel, hogy mit művelt a homo sapiens az utóbbi elmúlt párezser évben. Az írott (vésett) történelem kezdetei előtt megszülető állam ugyanis jónéhány Guinness-rekordot magáénak mondhat, amelyek közül a legelső, hogy – apróbb megszakításokkal – majd három évezredig állt fent. Nem tudom, kinek juthatott eszébe, hogy a gyakorlatilag lakhatatlan sivatagon keresztül hosszán kanyargó Nilus rendes éves áradásainál lerakódó iszap elsőosztályú termőföldet varázsol a folyó partjainak pár kilométeres körzetébe, és mellesleg gondoskodik az öntözéshez és az emberi életéhez szükséges H<sub>2</sub>O-ról is – de az atlisszal felszerelkezett egyiptomi polgár is legalább olyan büszkén mesélhetne társaságban, hogy olyan kellemesen hosszú és keskeny országban él, mint manapság mondjuk egy chilei. A kezdetben önálló területi egységek mintegy ötezer évvel ez előtt egyesültek, elkezdték kiterjeszteni hatalmukat a szomszédos barbár törzsekre, istenként tisztelt uralkodóik, a fáraók pedig mindent elkövettek, hogy tetteiknek örök emléket állítva bevonuljanak a halhatatlanságba. A mai ember elképedve szemléli a köbe vésett örökkévalóságot a piramisok, a szfinx, a sziklatemplomok, vagy akár a királysírok képében (további részletekről érdeklődjétek Lara Croftnál) – amelyekben az a legszebb, hogy az adott kor technikai színvonalán tökéletes lehetetlenségnek minősülnek. A következő párezser év tudósai is kellemesen el fognak vitatkozni rajta, hogy például honnan a csudába került a piramisok építőanyaga a sivatag kellős közepébe, amikor nem ismerték a kereket és hogy az ördögben építették fel őket, amikor nem használtak semmilyen kötőanyagot. Ezt a találgatást hagyjuk is rájuk

(már úgyis épp eleget lelkesedtem az egyiptomiakról) – evezünk át a tények és a számítógépes játékok vizeire. Az első tény az, hogy az Impressions új játékában ebbe a környezetbe csöppenünk. A második tény, hogy a Pharaoh ugyanolyan városépítgetős történelmi Sim City-klón, mint a fejlesztő nyilván mindenki előtt jól ismert Caesar-sorozat. A harmadik tény, hogy ha a játék nem is fog három évezredig tartani, mindenesetre igen hosszadalmas mulatság lesz.

## AZ ÖRÖKKÉ ÉLŐ DINASZTIA

A Caesárban ugyebár egyetlen római helytartó szerepében tündökölhettünk/nyúgódhattunk



Bőség az ídel termés. Viszont a Nilus az árvízoltatás jogát fenntartja

(mikor hogy), most a sajátos időskor miatt dinasztiát alapítunk, amelynek egymást követő tagjai gyarapítják a fáraó (és persze a család) dicsőségét az óegyiptomi történelem teljes hosszában. Ez egyben a campaign is, amely történelmi egységek szerint öt nagyobb részre van osztva: archaikus és predinasztikus kora, továbbá az Ő-, Közép- és Újbirodalom korára. Az egyes történelmi egységek küldetéseit sorban egymás után kell végigjátszanunk: a kezdők egyfajta gyakorlásnak is felfoghatók, aztán fokozatosan új lehetőségek és új feladatok jelennek meg (vagy éppen tűnnek el, mert csak a legtrikább esetben hozzáférhető az

összes építmény). Akárcsak a Caesar 3 campaign-részében, egy-egy küldetés megnyeréséhez itt is öt alapvető kritériumot kell teljesítenünk:

- a kellemes környezetben fekvő lakónegyedek kialakításával bevándorlókat kell csábítanunk a városba, és el kell érniünk bizonyos számú népességet;
- a vallási jellegű, népnevelő és -szórazótató építmények felhasználásával el kell jutnunk egy adott kulturális szintre;
- a más városokkal történő "küikereskedelem" pozitív egyenlegével (több éven keresztül nagyobb az export, mint az import) el kell érniünk egy bizonyos prosperitást;
- meg kell építenünk bizonyos számú "monumentet", vagyis világcsodát (különféle piramisok, szfinx, stb.), ami persze elképesztő mennyiségű nyersanyagot és munkaerőt kell mozgósítani;
- továbbá el kell érniünk egy bizonyos Kingdom-szintet, ami azt jelzi, hogy milyen eredményességgel működik a város (ez egyrészt az előző

paraméterek összességének függvénye, másrészt pedig azé, hogy tudtuk-e teljesíteni a más városok által igényelt "adományokat").

A "történeben" előre haladva a dolog természetesen egyre elvetemültebbé válik, a dinasztia későbbi tagjai már jobban teszik, ha eleve bebalzsamoztatják magukat, ha végig akarnak játszani egy küldetés. Lévéen a családi történetet a hi-score-ba is kerül, mód van eleinket felülmúlni – azaz egy régebbi küldetést bármikor újra is játszhatunk.

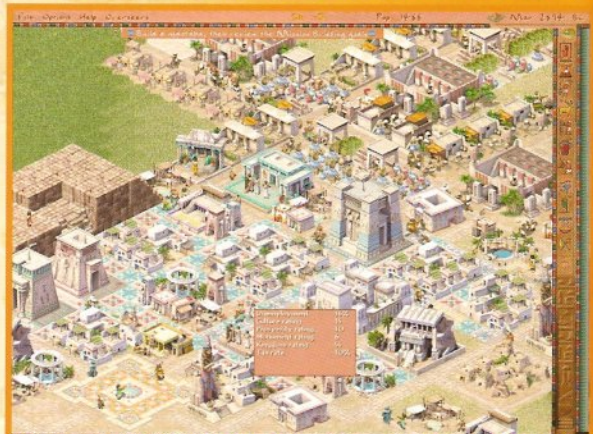
A campaignen kívül itt is vannak úgymond scenariok (szám szerint 12), amelyek részint egy-egy speciális helyzetet jelenítenek meg (például a katonaság fejlesztésére kell koncentrálni), részint pedig csak az építkezés

ként" üzemelnek, és a folyó árterében építhetjük őket. Áradáskor ezek mindig eltűnnek, de a Nilus visszahúzódásával parasztaink újra ne kiállhatnak kapirgálni rajtuk. A folyó áradása minden évben változik, kisebb szinteknél egyes árteri termőterületek hozama sokkal gyengébb lesz.

Az alapvető szükségleteken kívül aztán a népünknek szüksége lesz még jónéhány termékre és szolgáltatásra is az épületek fejlődéséhez. Szükségük lesz például a piacról beszerezhető sörre, edényekre és idővel egy második élelmiszerre is, továbbá kulturális (vallási és szórazótatási), valamint közigazgatási és egészségügyi igényeik is támadnak. Minél több igényt elégít ki egy adott környezet, annál

# PHARAOH

## CAESAR EGYIPTOMBAN



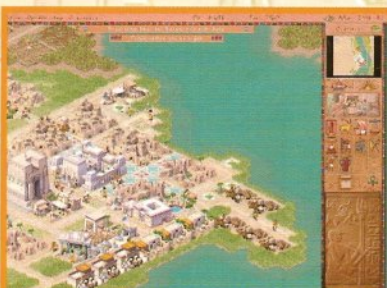
Úgy látom, nevem most már örökké fog élni. Ha nem abban a masztabában, ott balra, hát a hi-score-ban!

örömét szolgálják (nincsenek győzelmi kondíciók, viszont az összes lehetőség hozzáférhető)

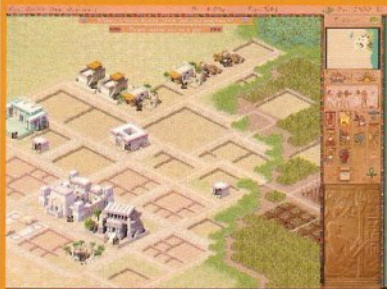
### ÉPÜLŐ VÁROS

A város fejlesztésének menete tök ugyanaz, mint a Caesar3-ban. A lakónegyedek építésével új bevándorlókat kell csábítanunk a városba. Először biztosítanunk kell az alapvető létfeltételeket, úgy mint víz és legalább egyfajta élelem. A víz kérdése az előző részhez képest új: nem vízvezeték-rendszert kell építenünk (hál'istennek...), hanem a füves területeken kutakat furunk, ahonnan majd vízhorodók szállítják ki a vizet. Az élelem kérdését szokás szerint majd a piacok fogják megoldani, a mezőgazdasági termelés viszont szintén új és egy helyi jellegű poénhoz kapcsolódik: nevezetesen a Nilus áradásához. A különböző terményeket adó szántóföldek itt is egyfajta "épület"

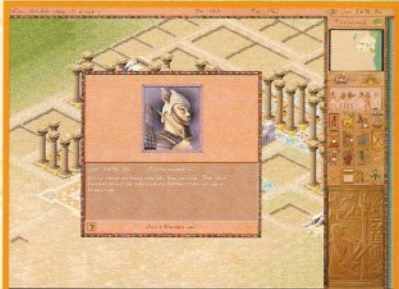
magasabb szintű lesz a lakóépület, az annál több emberke lakhat bennük, és persze annál több adót is fizetnek egyenként. Így tehát szükség lesz ipari és szolgáltató épületek felhúzására is, amelyek egyben munkalehetőséget is kínálnak a lakosságnak. A munkügyi tanácsadó automatikusan munkába állítja meg a bevándorlókat, munkaeöriány esetén pedig elsődleges kövönböző prioritásokat, hogy elsősorban holvan kerüjön a dolgozók. Az alapvető probléma persze a többlet



XIII. Szem-Ámon-CoVboly (az 576-dinasztiából) istenként tisztelt a népe...



...még akkor is, amikor azért akadtak problémák



Ad azdszedőm a helyzet magaslátán, ráadásul Ozirisz is kómál



lesz, és túlzottan nagy munkanélküliségnél néppunk például rendszeresen a palota kincstárának kirablásával terem magának jövedelmi forrást. A lakónegyedek fejlődésénél az az alapvető bökkenő, hogy a legtöbb ipari épület szolgáltatását és termékeit ugyan igényli a nép, viszont kimondottan rühell túl közel lakni hozzájuk. Mai példával látatva a dolgot: nyilván nagy szükség van a paksi atomerőmű energiájára, ha Pharaoh-zni akarsz PC-n – de el nem tudok képzelni olyan embert, aki szívesen lakna az erőművel szemben! Az ipari-, katonai- és raktár épületek közelsége tehát ront az épületek színvonalán, mint ahogy a biztonságiaké is (most is tűzoltóknak és építésznek kell vigyáznia arra,

raktárát a benne levő cuccokkal egyetemben. A város irányításának még két fontos vonatkozása van: a kereskedelem és a katonaság. A játékból idővel földi és vízi kereskedelmi utakat nyithatunk más városokkal, és exportálhatunk/importálhatunk bizonyos termékeket (bár eladni rendszerint mindig több dolgot akarnak, mint venni) – erre olyan küldetésekben már eleve szükség lesz,

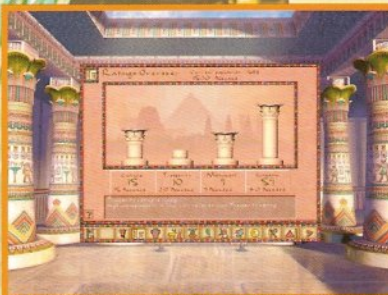
építkezési procedúra után gyárthatasz seregeket, amelyek gyengécske kivételével védekező csatákat vívnak a támadókkal.

### SOKADSZORRA: NINCS ÚJ A NAP ALATT...

Az már az előzetesekből is kiderülhetett, hogy a játékból az Impressions Caesar-sorozat sikerét óhajta tovább kamatoztatni. Főgát a Caesar 3-at és egy az egyben átültetett egyiptomi környezetbe, ami gyakorlatilag képesti változást jelent ahhoz képest, mint ha egy csokor muskátlit piros cserépből zöldbe ültetnénk. Ha hülye szöveccel akarnék élni, akkor azt mondanám, hogy ebben nem volt különösebben sok impresszió. Szó se róla, a Pharaohban is megtalálunk mindent, ami a Caesar 3-at naggyá tette. Teljesen kicserélték a grafikát (bár nekem az előde jobban tetszett), a campaign minden nagyobb korához van egy videó, majd 100-féle épületet lehet felhúzni, és így tovább.



A vizellátás tökéletesen működik – és előbb-utóbb feltaláljuk a sört is!



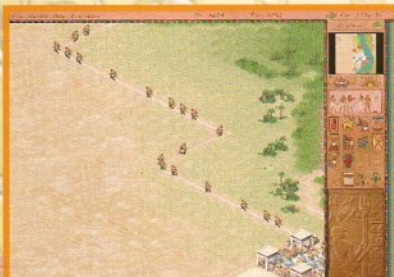
Már csak egy kis prosperitás kell, és már jó vagyok egy győzelemlre

# OH UTAZIK

ahol a győzelmi paraméterek között olyan feladat található, amelyhez az alapanyagot nem tudjuk termelni, de a kereskedelmi mérleg határozza meg a prosperitás szintjét is. Egyes küldetésekben sivatagi barbárok fognak ránk támadni (a történelmi kornak megfelelően libiak, hettiták vagy híkszoszok), ellenük pedig katonai csapatok felállításával és védelmi épületekkel fogunk tudni védekezni. Itt is háromféle csapat van (gyalogosok, íjások és harci szekerek), és a Caesar 3-hoz hasonló hosszú, körülményes és roppant költséges

Szerencsére megmaradt a gyakorlatilag tökéletes kezelőfelület is az online-helppel (az épületekre kattintva bármikor megtudhatjuk, hogy mi hiányzik a fejlődéshez vagy a jobb üzemeltetéshez, és most is megszólíthatjuk az utcán sétálgató bármelyik emberkét) és a történelmi ismeretterjesztővel, a tetszés szerint variálható overlayekkel (ahol a normál nézetből átkapcsolhatunk egy bizonyos helyzetjelentésre, például megnézhetjük, hogy egyes lakóházaknak milyen színvonalú a vizellátása, mekkora a tűz- vagy járványveszély, hol vannak problémák, satöbbi) – szóval ez tényleg nagyszerű. A baj csak az, hogy jötték a Caesar 3 hibái is. A városfejlesztésnél megmaradt ugyanaz a sablon, hogy nem a lakónegyedek mennyisége, hanem minősége befolyásolja igazán a populáció létszámát – vagyis most is ugyanaz a módszer, hogy építünk egy pár 3\*3-as lakónegyedet, amit aztán körberakogatunk a lehető legtöbb szükségletet kielégítő építménnyel, illetve olyanlakkal, ami vonzóvá teszi a környéket. Megmaradt ugyanaz az ökörség is, hogy ha a környékbeli piac nem tud kielégíteni egy bizonyos szükségletet, akkor a lakónegyed visszafelülődik egy fokozatot, és az ígygen kirugót népesség azonnal el is vándorol. Ez különösen jópofa vonás annak függvényében, hogy bár a kofáknek megadhatjuk, hogy a raktárakból mit vásároljon, távolabb fekvő beszerzési helyekre csak igen óltetszerűen sétál el. Ugyan-csak megmaradt a Caesar 3 leggyengébb pontja, nevezetesen a katonaság körülü mizériák: veszélyesebb helyeken gordiuszi csomót jelent, hogy a csapatok felállításra túlzottan sok és költséges épületet igényel, ami persze a prosperitás rovására megy, az úgynevezett "csaták" kivételése pedig igencsak halo-

vány. Szintén nem volt egy nagy ötlet, hogy egyes szórakoztató és vallási jellegű épületeket (mutatóványos, feszítváltó, stb.) útkezeszedeésekben lehet csak felépíteni, ami meglehetősen körülményessé teszi az előrelátó várostervezést. Legvégül itt vannak ugyebár a küldetések, amelyek kezdetben igen szórakoztatók, de idővel aztán a győzelmi kondíciók kiterjedésével túlságosan hosszavá (és mondjuk ki: unalmas) válnak. A Caesar 3 campaignjét akkor hagytam abba, amikor valamelyik küldetésben 8.000 főnyi populációt



Csipetnyi adóemelésem bibliai jellegű eseményeket okozott. A képaláírás tehát: Hé, Mózes! EN utólerlek még a tenger előtt!

kellott összehozni – itt van olyan is, ahol 20-30.000 emberkének kell a városban lórálnia. (A jó ősös nénikédet, azt...!)

Önmagában véve nem rossz játék a Pharaoh, de mivel gyakorlatilag teljes mértékben megegyezik a Caesar 3-mal (ugyanaz pejtáiban), mégsem voltam elájulva tőle. A Caesar 3 szerintem már elérte a maximumot, amit ebből a kategóriából ki lehet hozni. Ezt legfeljebb ki lehetett volna bővíteni a grafika tipizálásával (például nemcsak 90 fokban, hanem teljesen szabadon forgatható kamera, netán zoom), a csaták feljavításával (lásd Age of Empires 2), a városok közti kereskedelem kibővítésével (például ugyan lehessen már eladni/venni minden szabadon forgatható kamera, netán zoom), a csaták feljavításával (lásd Age of Empires 2), a városok közti kereskedelem kibővítésével (például ugyan lehessen már eladni/venni minden szabadon forgatható kamera, netán zoom), vagy esetleg a diplomáciai manőverek lehetőségével. Már ezt nem tették. Ha viszont az Impressions impressziói továbbra is ebbe az irányba mutatnak, akkor valószínűleg hamarosan egy Pericles vagy Alexander című játékban fogunk hellén polgármestert játszani – a község hangos ásitózása közepette.

CoVboy

hogy az épületek nehegy leéjenek vagy összeomljanak, illetve a rendőrök felélnak a közbiztonságért). Viszont előszeretettel lakik a nép közigazgatási és kulturális jellegű épületek közelében, sőt, egy terület színvonalát direkt módon is emelhetjük, ha kertekkel, sugárukkal vagy szobrokkal csinosítjuk. Szintén rajong a nép a vallási jellegű építményekért és a monumentekért. Az istenekből a Caesarhoz hasonlóan itt is öt van, és melegen ajánlott jóban lennünk velük. Ha a nép látogathatja templomjait és szentélyeket, valamint időről-időre fesztiválokat rendezünk a tiszteletükre: ha kedvelnek bennünket, áldásokat osztogatnak (Öziris például nagy és nyugodt áradást csinál és megduplázza a termés-hozamot), ha viszont megorrolnak ránk, akkor jönnek a katasztrófák: Öziris elmosza a termőföldeket (újra kell építeni őket), Bast maláriajárványt csinál, Ptah pedig lerombolhat egy

**Pharaoh**  
FEJLESZTŐ: Impressions  
KIADÓ: Sierra  
WEBSITE: [www.sierrastudios.com](http://www.sierrastudios.com)  
MEGJELÉSE: megjelent

**Ketjere**  
Minimum: P133, 32MB RAM  
Ajánlott: P200, 64MB RAM  
3D-gyorsító: –  
Multiplayer: –

**Kölcsin/helbecs**  
Látványosság  
Játszhatóság  
Szavatosság  
Zenében

**Summa summarum**  
Nagyon jó kis játék – csak nem a Caesar3 UTÁN, hanem HELYETT

**végítélet**  
83%

Nemes hagyomány az Electronic Arts "sport-szakosztályában", hogy felvásárolnak mindenféle sportlincen, ami a világ valamely sarkában egy csepp érdeklődésre is tarthat számot – vagyis a belőle készült játékok eladható lesz valakinek. Ha a focit nézzük, akkor ez a bizonyos érdeklődés már egy nagyobb cseppet jelent, lévén minden kétséget kizáróan Európában és Dél-



Amerikában a legnépszerűbb sportág. Ennek köszönhetően az EA Sports tarsolyában már nemcsak a nagyobb halak (d. FIFA) licencai szerepelnek, hanem elkezdtek felvásárolni a jelentősebb nemzeti bajnokságok jogait is: a Bundesligát, a spanyol ligát és persze az angol bajnokságot is. Az FA Premier League Stars nevű "foci-szerepjátékban" (ezt a csillagosztogató szisztémát nem tudom másképp definiálni), ennek már láttuk gyümölcseit, most viszont egy új síkra vonulunk: menedzserként fogunk ténykedni.

A játék címe legalább olyan csalo, mint amilyen hosszú, ugyanis nemcsak a Premier League csapatainak menedzseri székébe ülhetünk be, hanem a többi három (pontosabban a konferenciával együtt négy) osztály bármelyik csapatát választhatjuk. Meccsnapon bármelyik osztály eredményeit megnevezhetjük, és az angol bajnokságokon kívül még figyelemmel kísérhetjük hat jelesebb európai liga (Bundesliga, spanyol, olasz, francia skót és holland bajnokság) állását is, ráadásul játékosfigyelőink akár a teljes nemzetközi porondon is tevékenykedhetnek: egy alkalommal a "Kisp. Honved" például olyan félmillió főtért kínálta eladásra Szekeres (mivel továbbra is a manageri székben óhajtottam maradni, inkább nem vettem meg). Az angol liga nem is lenne teljes az angol kupameccsek nélkül: mindenképpen indulnak a '99 nyarártól kezdődő szezonban, ha pedig kezdésnek a Manchester United vagy az Arsenal irányítását választottuk, akkor az első tétmérkőzésünk rögtön a Charity kupa döntője lesz. Ha már kupákban tartunk: ha kivülről az európai kupákban (BL és UEFA) való részvétel jogát, illetve olyan csapat menedzselését választottuk, amelyek az idén ki-

vítva, akkor természetesen a meccsnaptárat kuncapok is bővítik. A Manchester esetén például még a bajnokság kezdete előtt játszunk egy Szuper Kupa-döntőt a Lazio ellen is. Az előbbi megállapítás magában foglalja azt is, hogy a program teljesen precíz (már legalábbis ami a játék "lapzártajakor" élt). Ez vonatkozik a válogatott meccsre is (amelyeket ugyan nem mi irányítunk, de például a szövetségi kapitányt felkérhetjük egy idegen válogatott mérkőzésén egy-egy játékos megfigyelésére), és természetesen a játékoskeretekre, illetve az angol bajnokságban vagy kupákban jelenleg érvényben levő szabályokra. Bonyolult mokuskerék a menedzser élete: pénz kell termelnie a menőbb játékosok megvételéhez,

akik majd eredményeket termelnek, amely majd megint csak pénz termel – és ezzel a kör be is zárult. Ez egyszerűen hangzik, de a valóságban azért jóval bonyolultabban fest. Mindenekelőtt ügyelnünk kell a pénzügyi mérlegre, azaz a bevételek és kiadások egyenlegére, amely természete-

csak e-maileken keresztül irányíthatjuk segítőinket: a játékosfigyelőt például ráállíthatjuk valamelyik játékosra (egy igen egyszerű menürendszeren keresztül kerestethetünk vele eladó játékost, poszt, életkor, ár és még néhány paraméter függvényében), netán ajánlatot tehetünk valakinek a megvételére.

A menedzser egyben tréner is játszik, ugyanis mi határozzuk meg, hogy egyes játékosok milyen edzést tartsanak: az erőnlétet fejlesztjük (ez a standard), a technikájukat vagy esetleg pihentetjük az illetőt. A játékosoknak három alapvető tulajdonsága van: erőnlét, forma és képesség. Utóbbi kettő csak hosszabb távon változhat, viszont a folyamatosan igénybe vett játékosok, akik állandó fitness edzéseket tartanak szép fokozatosan elfáradnak, tehát muszáj lesz majd gyengébb ellenfelek ellen pihentetni őket. Külön paraméter a játékosoknál a státusz: itt jegyzi a program, ha valaki sérült (ez nyilván pihen is), az összegyűjtött lapok miatt az adott mérkőzésorozatban el van tiltva (ő a cserepadon sem ülhet), nem európai játékos (ebből az angol bajnokság első

kedése fog jelentkezni. A mindenkor első csapat kiválogatása különösen mókás vázslat lesz, a taktikai felállás ugyanis visszahat az összeállításra. Szinte minden elképzelhető taktikai felállást alkalmazhatunk a WM-rendszerrel kezdve az egy csatáros játéktípust (4-4-2-ből például háromféle van), sőt, még ezen belül is meghatározhatunk támadó/normál/védekező hozzáállást, továbbá azt, hogy ez hosszú/rövid passzoz vagy esetleg kontrára épülő módon valósuljon meg. Az már csak hab a tortán, hogy a csapat EGYES tagjait is ellát-

## Hét igazán profi bajnokság

MANCHESTER UNITED  
NEW MANAGER: STEPHEN HODGSON 12.000.000 £ 3.23 FA PREMIER LEAGUE

INDIVIDUAL ORDERS

FIRST TEAM	STATUS	CONTR.	FORM.	ORDERS
1 GK M. BOSNICH	14	79	88	NORMAL
13 RB M. CURTIS	21	67	74	NORMAL
3 LB D. IRWIN	24	67	84	NORMAL
2 CD G. HUXLEY	18	61	84	NORMAL
6 CD J. STAM	18	61	82	NORMAL
8 DM N. BUTT	22	74	71	NORMAL
14 DM R. KEANE	19	75	98	LONG BALL
7 RW D. BECKHAM	27	85	88	DRIBBLE
11 LW R. GIBBS	21	67	84	CROSS
19 ST D. YORKE	28	87	85	LONG SHOT
18 ST T. SHERINGHAM	23	68	71	PRESS

SUBSTITUTES (5)

26 GK M. TARDY	31	73	77	NORMAL
21 CD M. BEGG	28	68	75	NORMAL
15 CD M. HODGSON	24	63	78	NORMAL
32 LM B. SORRIS	18	61	82	NORMAL
9 ST A. COLE	21	67	84	NORMAL

FORMATION PITCH SIMULATION 442 ATT

Na, erre a taktikai elgondolásra varrjon gombot a Tottenham!

sen egy rakásnyi dologból áll fel, kezdve az apró csecsebecsék eladásától a szponzorpénzek beszedéséig és a játékosok eladásáig/vételéig. A munkánkban azért némi segítséget is kapunk: a könyvelőtől a csapatorvosig, a klubelnöktől a játékosfigyelőig időről-időre e-maileket kaphatunk. Az egyik legnagyobb segítséget az jelenti, hogy minden egyes soron következő mérkőzés előtt infót kapunk az ellenfél szokásos taktikájáról és a legjobb képességű játékosáról. Ugyan-

csapataiban csak kettő lehet), hazája nemzeti válogatottjának mérkőzésére készül, a szezonban játszott már más csapatban (tehát nem játszatható) és így tovább. Gondolom nyilvánvaló, hogy a mi reszortunk lesz a csapat összeállítására is. Ráadásul nemcsak az első csapaté, hanem a "fakóé" (vagyis a másodiké) is. Sőt, akár az ifjúcsapatból is előhúzzunk valakit szükség esetén: a jól szereplő játékos idővel majd fejlődhet, rövid távú haszonként pedig ázszióznak a játékospiacra való emel-

hatjuk egy csomó személyre szóló taktikai utasítással... A móka az egészen az, hogy minden egyes felállítás más-más posztokat jelent (például még a 4-4-2-n BELÜL is vannak a játéktelfogás alapján védekező és támadó középpályások), és az egyes játékosok legfontosabb tulajdonsága (a skill) csak akkor érvényesül maradóktalanul, ha a játékos a saját megszokott szerepkörében játszik. Egy támadó középpályást védekező szerepkörben játszattva ez egy csomót romlik, arra meg nyilván csak rossz napokon gondol valaki, hogy egy csatárt állít a kapuba... A programnak ez a vonása teljesen: logikus, viszont még egy Manchester-nél vagy Liverpoolnál is ropant kellemetlen lesz, ha szezon közben egy-két kulcsjátékosunk elfárad (lesérül, eltiltják), mert nyil-



ván csak némi hackeléssel lehet olyan anyagi bázist teremteni, hogy minden poszton 2-3 szupersztár álljon bevetésre készen.

Szintén nem utolsó mulatság maga a meccs sem, amelyeket akár testközlelél élvezhetünk végig. Természetesen nem kell végignézni az egészet: csak a legizgalmasabb pillanatoknál nézünk bele a közvetítésbe, egyébként azt követhetjük nyomon, hogy melyik csapat birtokolja többet a labdát, illetve a pálya mely harmadában pattog többet a labda. Nagyszerű ötlet, hogy – akárcsak a valóságban – a miénkel egy időben zajló mérkőzések állását is nyomon követhetjük, és mivel nemcsak a tabella jelenlegi állását látjuk, hanem

Az sem utolsó, amikor belenézünk a meccsbe, amelynek látványát egyfajta e célra lebutított FI-FA-engine szolgáltatja. Az egyszerűen remek, hogy mindig látható a labdát birtokló játékos neve, és a jellegzetesebb figurák távolról felismerhetők: Bergkamp vagy Shearer rövid szőke haja messziről világít, mint ahogy Yorke és Cole is színes bőrű. Ahhoz képest, hogy ez egy menedzser program, a riporterek elég precízen kommentálják is a meccset: az angol játékosoknak mondják is a nevüket, a külső csapatoknál pedig ügyesen elkerülik ezt a csapdát. Rendes fociknál a halálom, amikor a riporter a középkedés után kezd el gólt ordibálni – itt viszont még egyszer nem csúsztak le az eseményekről.

Az még remekebb, hogy az angol csapatok stadionjai is élethűek (már amelyiket ismerem) – hát a külföldiek már kevésbé, de mivel a későbbi szezonokban a gép sorolja az európai kupameccsek résztvevőit, ez azért érthető. A



Mr. Stam! Legyen szíves már végre felrúgni Mr. Shearert, még mielőtt bevarrja a bogóit!

tek, hogy a hazaadott labdát a kapus sohasem veszi fel, attól még egyenesen tapsikolni kellett, amikor egy gólt a bíró les címén érvénytelenített.

Azért vannak ám a grafikai engine-nek bolondos dolgai is. Aki játszott bármilyen focival, azon már nem is lepődik meg, amikor az egyik csatár vadul betör a tizenhatosra, majd harminc méterre passzol – hátra... Az már azért meglepőbb, hogy a tizenhatos vonalánál elkövetett szabálytalansággért járó sárga lap igazlasmnak számít, de az

Northampton ellen a rendes játékidő leteltével – a bíró mindenestre hosszabbított 2\*15 percut. Az utóbbi apróságoktól függetlenül az EA Sports hozta a formáját. Egy ilyen kis rövid ismertető keretei tulságosan szűkek ahhoz, hogy teljes mélységében bemutathassam a játék lehetőségeit – de higgyétek el: nagyszerűen sikerült, és ebben a kategóriában jó néhány újdonsággal kényeztetni a játékost (lásd pl. 10 játékos multiplayer opció). Ha a kicsit túlméretezett installon és a 15-20 megányi játékmentéseken túltette magát, akkor maximum még annyit hiányolhat az ember, hogy ha már csakis angol csapatokat lehet irányítani, akkor ennél a pár apróságnál (alapítás éve, legnagyobb győzelem/vereség, rekord nézőszám, rekord véte/eladás) nagyobb terjedelemben lehetett volna foglalkozni legalább a Premier League csapataival. Egy kis multimédiát például igazán el tudnák képzelni. Sebjaj, marad bővíteni való a jövőre is.



Na de bíró sporttárs! 8:0-nál ugyan mire hosszabbít 2\*15 percut?

Sparta Praha pályája például erőteljesen emlékeztet a müncheni olimpiai stadionra, míg a moszkvai Luznyiki-stadion is szerintem jobban érezné magát Barcelonában.

A meccs közben viszont mindenképpen az a legremekesebb, hogy az izgalmas pillanatokban nem ugyanazt a 4-5 sablonos helyzetet ismételteti a masina: nekem igencsak úgy tűnik, hogy real time-ban generálja őket! Ebből adódóan a lehető legváltozatosabb helyzeteket látjuk kapulóvésekkel, felhőrejesekkel, kapukézfakkal, néha pedig ordító potyagólokkal. Mellesleg arra is figyel-

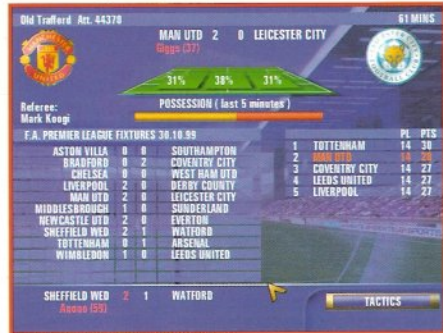
utána következő szabadrúgás sosem. A legjobb viszont az, hogy az egyik védő kapusból a saját kapujába bombázza a labdát, a bíró pedig szabadrúgást ítél – KIFELÉ! Ugyanezt pepitában többször előadta úgy is, hogy a jó öreg Dwight Yorke értékesítette a Manchesternak ítélt 11-est – gól semmi, szabadrúgás kifelé. Vajh' milyen szabálytalanság történhetett egy büntető KÖZBEN?! Hasonló jellegű botlást maga a játék csak egyszer csinált: egyszerűen zenialis taktikai elképzeléseimnek köszönhetően (mi másnak?) valamelyik kupameccsen 8:0-ra vezettem a

PREMIER LEAGUE  
FOOTBALL  
LAGER  
2000

a várható alakulását is (már amennyiben minden eredmény így marad), a meccs közben bármikor módosíthatjuk a taktikát, akár játékosokra levezetve is! Természetesen bármikor cserélhetünk is, ha pedig egy játékosunk megsérülne, akkor automatikusan bejön a taktikai menü.



Az angol stadionok élethűek, de az nem biztos, hogy a Molde pályája ilyen...



Eg a Tottenham, bíró sporti fújja már le!

**Football Manager 2000**

FEJLESZTŐ: EA Sports  
KIADÓ: Electronic Arts  
WEBSITE: www.easports.com  
MEGJELÉNÉS: meglekenti

**Ketycere**

Minimum: P166 MMX, 32MB RAM  
Ajánlott: P200 MMX, 64MB RAM  
3D-gyorsító: Direct3D  
Multiplayer: LAN

**Kücsin/balbecs**

Látványosság:   
Játszhatóság:   
Szavathatóság:   
Zenebona:

**Summa summarum**

Az apróbb bakikoltélektíve egy remek focimenedzser

**végítélet**

**90%**

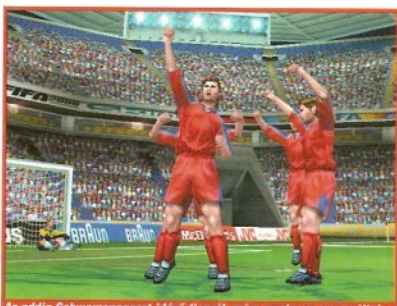
**A** Téli pályán jó szokásához híven idén is meghozta az EA Sports FIFA-sorozatának legújabb részét, amely valamérték 2000-es sorszámmal kapta. Felmerülhet a kérdés (joggal), hogy a szinte tökéletes FIFA '99 után még mi a búbanat lehet javítani a játékon. Ha már felmerült, válaszunk is azonnal. Először is, a futball az elmúlt évben jelentős változásokon esett át. Megszűnt ugye a nagymúltú Kupagyőztesek Európa Kupája, és a különböző országok kupagyőztesei immár az ingyenes igencsak kibővült UEFA-kupa mezőnyéhez csatlakoznak. A Bajnokok Ligája hihetetlen népszerűsége folytán szintén kibővült és átalakult, sőt, a lebonyolítási szisztematikáját is megváltoztatták. Arról pedig végképp nem beszélve, hogy egy-egy adott országon belül is változik az éppen aktuális bajnokság összetétele a feljutó csapatok miatt, és ugyebár a játékoskeretek is jelentős átalakulásokon mennek keresztül. Az első feladat tehát a játék aktualizálása volt, amelyet viszonylag jól meg is oldottak az EA fiúk. (Naprakész listát azért ne várjon senki, mert nem hetente jelenik meg a program egy-egy újabb része).

Alaposan kibővült a választható csapatok listája.

Magyar szinten a helyzet siralmas, egyedül az MTK képviseli a magyar színeket. A válogatottunk sem szerepel, ami azért elég nagy gyalázás, mert még Libanon is választható. Klasszikusok között azért ott van az '54-es magyar aranycsapat – úgy

például márha idegesített, hogy havazásban a nagy pályék miatt egész egyszerűen alig lehetett kivenni, hogy hol a labda, és egy tízperces meccs végére már majdnem kifolyt a szemem. Na, itt ez már sokkal kulturáltabban néz ki, játszani is lehet tőle, és valójuk becsintén: a valóságához is közelebb áll.

A játék felbontását igen szépen fel lehet tornázni (ha bírja a monitorod), és így szokás szerint megérdemli az eddigi legsebb focijáték títulusát. Aki ismeri a sorozatot, az biztosan tudja, hogy az animációk mindig is a program fő erői közé tartoztak, és ez most is így van. Tu-

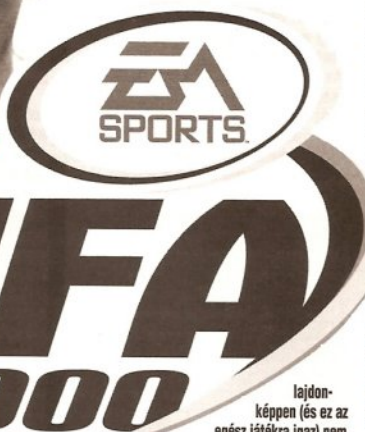


Az eddigi Schwarzeneggeret idéző figurák mára rendezes megnyűltak

játék. Én world class fokozaton játszom, mert már régóta nyúzom a sorozatot, de a '99-ben még mindig megizzaszt, ha vb-t akarok nyerni egy közép-csapattal (teszem azt Chilével). Itt ha nem is elsőre, de egy fél óra gyakorlás után már erőlködés nélkül ment. Intelligensebbek lettek a kapusok, már ami a gépi ellenfelet illet. Az elődben szinte minden meccsen lehetett minimum egy olyan gólt szerezni, amikor a kapus kidobja a labdát az egyik védőnek, gyorsan lecsapunk rá és azonnal kapura lövünk. No, ez itt már olyan ritka, mint egy magyar csapat egy nemzetközi kupa második fordulójában. A mi kapusunkkal ugyanakkor vigyázni kell, mert rendszeresen ellenfélhez dobja a labdát. Az is nagyon kellemes, hogy szabálytalanság (vagyis szabadrúgás) esetén is bejöhét a cserejátékos, nem kell megvárni, amíg a labda elhagyja a játéktérre. Azt hiszem, mi sem bizonyítja jobban a játék jó megítélését annál, hogy erősen kell gondolkodnom a negatívumokon. Azért van egy pár, mivel tökéletes csak az a foci, amit előben nyomunk a haverokkal. Nem igazán tetszett az Intro (szerintem maig a World Cup-é a legjobb), kicsit könnyű a profiknak és tulajdonképpen kevés az igazi újdonság. Bosszantóan hiányzik számomra a felszerzés (mint például a Premier League Starsban a csillagozós moka), és a menedzser részt egész egyszerűen nem tudják igazán jól eltalálni egyetlen nem kifejezetten erre kihegyezett programban. Ugyanakkor azt is meg kell állapítani, hogy talán az EA elérte az szintet, amin tőlfejni ebben a kategóriában már eléggé embert próbáló feladat. Bátoran ajánlom mindenkinek aki szereti a sorozatot és annak megkülönböztetés, aki az első fociprogram vásárlásán tőri a fejét.

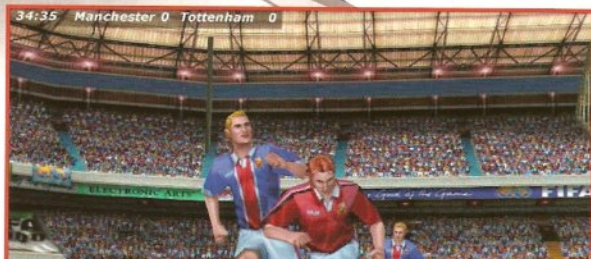
K.Z.

## Szabad a rúgás!

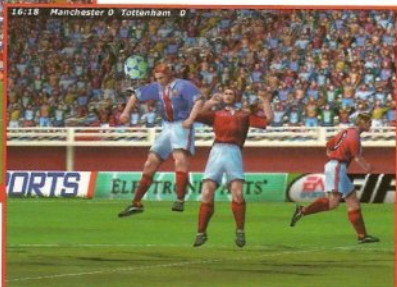


lajdonképpen (és ez az egész játékra igaz) nem változott sok a dolog, "csak" egy picit szebb, simább, életőbb lett.

Tényleg lassan olyan érzése van az embernek, mintha TV-közvetítést nézne. Különösen jók a meccsek előtti, illetve a játék közbeni, holt időben történő kis animációk, nagyon megdobják a hangulatot. Szuper az egyik új kameraállítás a gólnál, amikor (akárcsak az életben) a kapu egyik felső sarkában van "elrejtve" a kamera. Nem alapvető követelmény ugyan, de azért egy jó Direct3D-s videokártya és egy izmosabb masina szükségelték az igazán jó látvány eléréséhez.



Egy kis kézimunka soha nem árthat meg



A Spurs megveri a Unitedet a levegőben – hát ennek a feje sem lőjhat!

Amennyiben szezonot játszunk, Európa 14 országának első osztályú klubjai állnak a rendelkezésünkre (angol, francia, német, görög, holland, izraeli, olasz, norvég, skót, spanyol, svéd, török, belga és dán bajnokság indítható.) Ez tényleg magyszerű és imponáz, de azért néhány ponton elég érdekes: az izraeli és török bajnokságok helyett talán jobban örülnünk volna egy brazilnak és egy argentinnek, akkor nem választhatom a Galataszerajt együttesét (pedig még a világhírű Güztepe Izmir is ott figyelt), amely azért elég névcsapat még európai viszonylatban is, lévén állandó ál résztvevő már évek óta. Egyébiránt indulhatunk a két európai kupában és a világbajnokságon is.

látszik, a mi generációnknak már csak a múlt marad.

Térjünk rá a lényegi változásokra is. Háf' Istennek, az alapvető grafikus engine-hez nem nyúltak hozzá nagymértékben (ergo nem is ronthatták el). Viszont megváltoztatták a közönséget, amely talán az eddigi fociprogramok közül most sikerült a legjobban – ez már valóban kezd hasonlítani egy igazi nézőtérre.

Az eddig igen kigyúrt játékosok kicsit nyúlánkabak lettek, ami elsőre furcsán hatott, de hamar hozzá lehet szokni. Az időjárás effekték viszont sokat javultak. Illetve nem is ez a pontos kifejezés: inkább azt mondanám, hogy most már nem zavarják annyira a játékot. A régebbi részekben engem

Fifa 2000	
FEJLESZTŐ: EA Sports	
KIADÓ: Electronic Arts	
WEBSITE: www.easports.com	
MEGJELENÉS: meglelt	
Kettyere	
Minimum: P233, 32MB RAM	
Ajánlott: P-III 300, 64MB RAM	
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx	
Multiplayer: soros, modem, LAN, Internet	
Küicsín/belsőcs	
Látványosság	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Játszhatóság	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Szavathosság	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Zene/bóna	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Summa summarum	
Ha kevesebb újdonsággal is, de még mindig a megszokott kiváló formában	
végítélet	
<b>90%</b>	

# Játékszoftver Karácsonyra? Az JÓ!!

## Boldog ünnepeket kíván az **ECOBIT** Multimédia!

**válasszon!!**



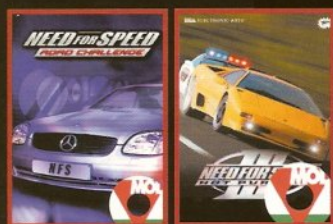
**KARÁCSONYI MEGLEPETÉS  
DECEMBER 1-TŐL 31-KIG!**

Keresse  
a címkével  
jelölt  
termékelnket!



A fenti játékokból **12.000** db-t csomagoltunk ajándékaink mellé!

**DUNGEON KEEPER 2  
MOST AJÁNDÉK  
PÓLOVAL!!**



**Need for Speed RC,és  
Need for Speed III  
benne a magyar bajnok  
Subaru WRC-vel!**

**MOST AJÁNDÉK  
VIDEÓKAZETTÁVAL!!**



**Descent 3 és  
System Shock 2  
most ajándék  
GAMEPADDAL!!**



**Egyéb információk  
megújult honiunkon:  
[www.ecobit.hu](http://www.ecobit.hu)**

PC CD Értékesítési pontok: Teeco: Székesfehérvár, Debrecen, Nyíregyháza, Miskolc, Szeged, Bp, IV. ker. Fogarasi út, Pólius Center • Média Markt: Europark, Westend City Center • Cora: Budakalász, Törökbálint, Fót, Szeged • Herta: Bp, Pólius Center, Campona, Lurdy-ház • CD Galaxia: Bp, XI Vésztúrhegyi Pál u.8, Bp, VII Alkács u.13 • Fotex: Virgil-Duna-Plaza • Áplaz: Bp, V. Kossuth Lajos u. • CBO Kft: Bp, Budagyöngye Bevérsíró kp. • Uni video Békéscsaba, Andrássy u.3-5 66/448-148\*21 • KimSoft\*99 Bp, VI. Teréz krt. 23. 302-8996 • Videójáték Szaküzlet Veszprém, Kossuth u. 6. 30/95-97-479 • ComGame 576 Kft Westend City Center, Pólius Center, Mammut • Sprint Computer: Szeged, Bartók B. tér 13, Székesfehérvár Alba Plaza • Szoftver-ABC Bp, Jászai Mari tér 3. • Alexandra Bótház/úzat Lurdy ház, Csepel Plaza • Magóp Bt. Vác, Zrínyi u. 5 • OOPS Computer Csepel Plaza • Grál Kft. Bp, Nádasdy u.5.

## CSITTI!

### FIFA 2000

A csalásokat az opcióképernyőn tudjuk bevenni, akív állapotukat az ON és az OFF jelzi.

**MOMONEY:** Végtelesen mennyiségű pénz (pontosabban az átgazolásoknál érdekes lesz a fizetség és lehet negatív kasszát is csinálni.

**HOOLIGAN:** bónuszcsapatok a játékban nem szereplő ligákból  
**BURNABY:** EA Sports stadionok  
**DIZZY:** Nyolcadik utas játékosok  
**LIGHTSOUT:** Vicces éjszakai mérkőzés  
**SIZZLE:** villám mód

(Az előző három csalásból csak egy lehet bekapcsolt állapotban, együtt nem működnek.)

## CSITTI!

### SHADOW COMPANY

A csalásokat az Enter megnyomása után tudjuk játék közben begépelni:

**DOLEMITE:** isten mód  
**PAUL HANEY SEES ALL:** megmutatja az összes ellenségét  
**AUTOWIN:** azonnali győzelem a pályán  
**TOGGLE BOTTOMBAR:** ki/be lehet vele kapcsolni az alsó display  
**SET CAMPAIGN NEV:** ezzel lehet kiválasztani egy tetszőleges küldetést, ahol a NEV a pályák neve (a szóközők számatnak!), úgymint:

ANGOLA TUTORIAL  
 ANGOLA  
 ROMANIA  
 KOLA  
 CARIBBEAN  
 ECUADOR  
 PERU  
 ANGOLA 2

## OMIKRON: THE NOMAD SOUL

Mielőtt még belemerülünk az Omikron végigjátszásának rejtelmeibe, maradjunk annyiban, hogy nem lépésről-lépésre receptet fogunk szülni, csak nagy vonalakban ismertetjük a dolgokat. A játék a cselekmény fő szálán kívül tartalmaz egy pár mellékes küldetést is, amelyeket nem muszáj megcsinálni (vagy akár összevissza is lehet) – de persze érdemes. Menet közben a lehető leg- rövidebb úton igyekszünk haladni, de azért az olvasó belátására bízunk pár dolgot, úgy- mint:

– a játék bőven osztogatja a gyűrűket (többet is, mint kell), tehát sűrűn mentegessze; – játék közben egy rakásnyi testbe lehet bekölnözni, de nem mindegyikbe muszáj. Ha megcsalítottok valakit, akkor rátok van bízva, hogy a HP-ját minél előbb a maximumra tuningoljátok, illetve szimulátorban/bérverekedésben a Taar harctechnikában is fejlesszitek;

– a Sneakben összesen 18 tárgy fér el, és mivel elég lesz azzal foglalkozni, hogy mit kell felvenni, az már a ti dolgotok lesz, hogy az akárcsak pillanatnyilag feleslegessé vált holmikat a faliraktárakban lapokolgassátok; – bármilyen tárgyat felveszel, azonnal vizsgál meg a Sneakben – pár alkalommal nem juthatsz tovább a történetben, ha ezt kihagyod az életedből;

– szintén rátok van bízva, hogy a szereplő egészségi állapotát karban tartásotok kaja/pot/medikitek vásárlásával, később pedig potinókkal;

– az előbbihez pedig szükség van arra is, hogy a városrészekben állandó felfedező utakra induljatok. Csak a főbb állomásokra fogunk utalni, a boltokat nyilván némi terep-felmérés után megtaláljátok egyedül is. Úgy- szintén javasolt minden helyszínen körbenézni, mert a fiókokban és a szekrényekben mindig találhatunk potya pénzt (seteket), illetve város helyeken rendszerint a mellékhe- lyisében.)

– a tárgyakat mindig közvetlenül a cél elé állva használjátok, továbbá ha kaptok valamit, akkor csak simán leteszitek elétek – mindig külön fel kell venni az összes cuccot! Hát akkor hegyibé! Miatun Kayl bőrében át- estünk az új univerzumba, a ránk váró dé- montól megkapjuk az első pofonunkat, ami nem az első lesz a játékban. A lélekelszívás műveletét megzavarja egy MecaDog rendő- ségi robot, aki közli veled, hogy egy erősa- kos támadás áldozata lettél (már amennyiben ez nem tűnt volna fel), és melegen ajánlja, hogy menj haza és pihenjél. Ahol utat tört a sikátorba, mi is követeljük és míg kiérünk a városba, találmunk is pár gyűrűt a mentéshez. Miatun végighallgattuk a főcímet és meg- néztük a crediteket, hívjunk egy slidert, és vitessük bennünket Kayl lakására. (Ráérő- sebb kedvűek beszélgethetnek az állandó- lá/üldögélő polgárokkal – akiktől értesülhet- nek a város érintő pár kérdésről – az ismer- tetöben már megtárgyaltuk őket).

### ANEKBAH

Kayl lakásánál megismerkedhetünk a liftet kezelésének bonyolult feladatával. Mindegy melyikbe szállunk be, viszont lakásba csak akkor juthatunk be, ha rendelkezünk is kul- ccsal és használjuk a panelen (az el is tűnik a tárgyaink közül), a későbbiekben már nem kell ezzel tökölni, viszont a lifttek jó szoká- sa, hogy csak akkor működnek, ha a szerep- lőnk hátat fordított a kamerának).

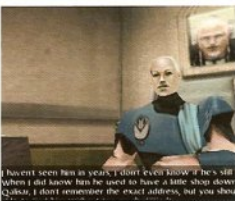
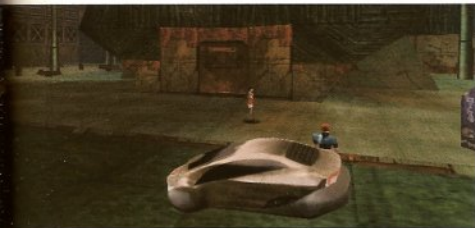
**Kayl lakása:** Kayl komának elég kellemes kis kőroja van. A bal oldalon levő íróasztal- ban találmunk 500 seteket, a dohányzószta- lon pedig egy megjegyzést a gyűrűkről. A szemközti fal felé közelítve hirtelen látomá-

sunk támad: egy igen lenge öltözötű hölgy, közli velünk, hogy szeret minket... A szoba bal oldalán szemügyre vehetünk egy rakta- rat, és rögtön le is tehetjük a Ring Note-ot és az MK400 Note-ot – azok már nem fognak kelleni. A szappanoperákot, kozmetikázott híreket és ostoba reklámokat sugárzó Trans- can mellett a szoba ékessége a hatalmas ak- várium, amelyben egy vidám hüllő (itt Koopy- nak hívják őket) szaladgál ide-oda. Odabent egy kulcsra leszünk figyelmesek, de ezt nem érjük el. Folytassuk a kutatást a jobbra nyíló ajtóval, ami a konyhába vezet. Találmunk itt egy montopozíciót, egy újságot (nem kell fel- venni), egy pizza-szerű szendvicset, egy do- boz söröt és Koopy eledelet. Az előző kettőt rögtön fogyasszuk is el, mert a HP-nk pillan- tnyilag kissé alacsony – az utóbbit pedig nyilván kis kedvencünknek adjuk. Ahogy visszalépünk a nappaliba, az előbbi látomás hús-vér valójában is megelevenedik: most kis- csi több ruha van rajta, továbbá egy hatal- mas mordály a kezében. Ahogy felismer ben- nünket (pontosabban Kayl testét), azonnal a nyakunkba borul és a szendvicsetből kiderül pár érdekes info. Amikor amnéziára hivatko- zunk, akkor Telis nevű barátunk elmondja, hogy Kayl Omikron rendőrségének nyomozó- tisztje, és négy nappal ezelőtt tűnt el. Den nevű partnerével valami titokzatos ügyben nyomoztak, de Telis Dentől sem tudott meg semmit róla, lévén ő is eltűnt. Úgy látszik, ez errefelé ragályos. A legegyszerűbb az lenne, ha bemennénk a munkahelyünkre, a Security HQ-ra. Telis ezzel jelentőségeltjes pillantás- sal el is vonul a hálószoba felé. Mi egyelőre nem követjük (de ami késik, nem múlik): elő- szőr is vegyük magunkhoz a Telis által eldo- bított Waver Gunt, majd az akvárium etetőnyí- lásánál használjuk a Koopy Foodot. A derek kis hüllő a kaja fejében kiadja nekünk Kayl kulcsát.

A szoba feltérképezését folytassuk a konyha mellett ajtóval, ami a virtuális edzőterembe vezet. Itt menjünk 10-12 menetet a szimulá- torral, amíg Kayl Grand Master of Taarra nem válik, és a támadása és védekezése már nem fejlődik tovább. A másik ajtó a hálószobába vezet. Telis éppen előbújik a zuhanyzóból, és úgy nyúlik el a heverőn, mint egy lusta macska. A szekrényben találmunk egy nagy Medikitet (rögtön el is fogyaszthatjuk), vala- mint Kayl jelvényét, amin rajta van a rendő- ség címe (megjelenik a taxilistában). A szoba sarkában levő ládát kinyitva egy erős altató receptjét vesszük magunkhoz – aztán esetleg foglalkozhatunk Telis babával is. Nála ugyanis szintén használható az akció billen- tyű, és rögtön kiderül, hogy mitől 18 éven fe- lülieknek ajánlott a játék. Kaylnak közben szörnyű látomásai vannak, de azért nyilván nem érzi rosszul magát... Aztán mehetünk is a dolgunkra: liftezzünk vissza az utcára, és taxizunk el a rendőrségre.

**Anekbah/Security HQ:** Mielőtt begaloppo- zunk a rendőrség épületébe, egy kis kitérőt teszünk. A szemközti oldalon van ugyanis egy gyógyszerár, ahol egyrészt vásárolha- tunk HP-javító medikiteket, továbbá bevált- juk a receptet. (Mellesleg van itt egy lányka is, aki később majd meg lehet szállni.) Utá- na mehetünk a rendőrségre, amelynek kezdő ajtáját Kayl jelvényével nyithatjuk ki. Besz- djük a vizsgálódást a –2. Szinten, lévén ott van Kayl íródája, amit szintén a jelvény nyit. Van egy save-pozíció, a szekrényben pedig egy kis medikit mellett egy zárt ládó, ame- lyet a terráriumból orozt kis kulcs nyit. Egy "ösi tekercs" a nyeremény, amelyen egy ver- sikét találjuk: "Találd meg Qualizar elve- szett templomát. A csillag szívéből 10 a szik- la felé, és 10 keletnek – amit találsz, azt ne- vezheted leletnek." (Bocs, szabad fordítás volt.) Az íróasztal fiókjában találmunk 100 se-





Never met him in your life, I don't even know if he's still when I did know him he used to have a little shop down Quito, I don't remember the exact address, but you should



Another one for my collection. You know, it's funny, you always see the same thing, but you never grow tired of it. Little's foster friendship, here's one from me.



teket, a terminálon pedig megnézhetjük Kayl utolsó ügyeinek dossziéit. Az első három érdektelen, az utolsó kettő viszont már kevésbé. Egy hamisítási ügyben van egy őrizetbe veendő Loetar nevű figuránk, aki bár tulajdonos az 52-es zónában, és melegen figyelmeltetik az ügynőköket, hogy valószínűleg fel van fegyverezve. Még érdekesebb az utolsó: egy bizonyos Maya két héten belül már a tizenötödik áldozata volt egy titokzatos sorozatgyilkosnak. Minden gylkosságnál borzalmasan megcsönkítették az áldozatot, és kivétel nélkül négy nappal azelőtt tűntek el, hogy holttestüket megtalálták volna. Az akta azonban titkosítva van – valaki letiltotta a Kayl hozzáférést.

Ha futunk egy tiszteletkört az emeleten, találunk egy még néhány zárt irodát (köztük Denét), meg két nyitottat: az egyikben a fiókban találunk egy gyűrűt és a szekrényben némi romlott kaját (tán nem kéne megenni), továbbá a Qualisar negyed egy üzletében folyó tiltott Sha'ar-versenyek szórólapját (ez a bérvekedés) – a másikban pedig Sork kollégát, aki Dennéi jobban nem csak bennünket utál és rövid szópárbaj után ki is hajít bennünket. Ahogy visszaszállnánk a liftbe, megszólal a Sneak: Lea kapitány azonnal jelentésre vár bennünket az irodájában. Irány tehát a –3. Emelet. A kapitány szobája előtt egy barátságatlan MecaGuard őrködik, de ő sincs valami részas hangulatban. A hölgytől megtudjuk, hogy az ominózus aktát Gandhar parancsnok személyes utasítására tiltkosították, és az ügyet elvették tőlünk, arról már nem is beszélve, hogy négy napos távollétünk miatt gyanusítottként szereplünk Den halálának ügyében is. Kapunk viszont egy másik ügyet: egy bizonyos Jenna nevé vádoltatni kell házkutatást tartanunk, majd a fogdában levő lányt kihallgatunk, aki alapos gyanú szerint a Megvilágosodottak terrorista szektához tartozik (a Sneak számát megtalálták egy szabotázsakciónál a MecaGuardok által ripityára lött terrorista). Miután a cuccokat elpakoltuk, nézzünk át a szemközti helyiségbe. Ez a számítógépes vezérlőterem, innen irányítják az Omikronban éppen szolgálatot teljesítő MecaGuard robotokat. A balra nyíló szobában egy panelt találunk, jobbra pedig egy raktárt, ahol a rekeszeket kellemesen kirabolhatjuk: töltények, gyűrű és egy feljegyzés a zsmány, amiből megtudjuk, hogy a tiltkosított akták az Archivumba kerülnek, ahol csak Gandhar parancsnok és Lea kapitány férhet hozzájuk. Az archivum a –4. szinten található, és van valami igazság a fenti állításban, mert egy góromba MecaGuard azonnali sürgős távozásra szólít fel bennünket. Ugyanezen a szinten vannak a fogdák is, tehát kicsit dolgozhatunk is. Az előtérben találunk egy hirdetőt, hogy minden Omikron minden egyes Gunshopjában virtuális ellenfelek ellen lehet elsajátítani a céllovészvet tudományt (erre alkalmasint majd sort is keríthettek). Miután a fogdaör elkérte a parancsunkat, Jenna cellájához vezet bennünket. Jenna alibit igazol, semmilyen terrorista szervezetről nem akar tudni, ezt a bizonyos fickót is életében egyszer látta, és fogalma sincs, honnan szerezte meg a számát. A kihallgatás végén érdeklődik, hogy bünsőnek tartjuk-e – mindegy mit mondunk neki, legközelebbi találkozásunkkor, majd eliskálja a dolgot. Ahogy kilépünk a fogdaajtón, ismét megcsörren a Sneak: a változottság kedvéért most Telis hív bennünket, mert szeretne velünk együtt ebédelni egy bárban. A randevút nem tudjuk lemondani, de előtte még körbenézünk a rendőrségen. A legelső szinten található a szellőztetőrendszer irányítója és a karbantartó műhelyek (ezek egyelőre nem érdekesek), a legfelső pedig Gandhar parancsnok irodáját egy MecaGuard őrzi – marad tehát a –1. Szint. Itt

találjuk a pihenőszobát (az italaautomatából vegyél egy Koilt – de ne ldd meg!), továbbá találkozhatsz Tarekkel és Booggal. Az előbbi a mi barátunk (legalábbis most úgy tűnik – később kiderül, hogy ebben a játékban senki sem az, akinek elsőre látszik), és jópár csacsakaságot kérdezhetünk tőle, de semmi olyat nem tudunk meg, ami ájdonság lenne. Boog a belső ügyek biztosra, aki jóval kevesebbet beszél – sokkal beszédesebb a poszterjüteménye, ami kivétel nélkül meztelen hölgyeket ábrázol. Kayl azt mondja, nem ártana jóba lenni vele... Mehetünk ebédelni.

**Anekbah/Restaurant, Tahira St.:** Telis a hátsó asztalnál már vár bennünket. Kedvenc kajánkat rendelte, és falatozás közben folyik a társalgás a meggyilkolt barátunkról, démonokról és hasonló kellemes témákról. Természetesen megint megesszel a Sneak: a rendőrségi diszpécser riadóztat bennünket. Az egyik supermarketet nyolc fegyveres terrorista támadta meg, és valószínűleg tiszoktat is ejtettek – azonnal a helyszínre kell sietnünk, már úton van az erősítés. Mielőtt elmennénk, Telis egy kék talizmánt ad nekünk, amelyet még néhai Kayltól kapott, hogy megóvja – talán most nekünk van rá szükségünk... (De még mekkora! Nehogy otthagyd az asztalton!)

Annnyira azért nem sietős a túsmentő akció, hogy az utcán ne álljunk meg a pillanatra. Az étterem sarkán ugyanis lüldögél egy koldus, amiből a sétálgatók nyilván már láttak egy rakásnyit – ha viszont pont ennek adunk pénzt, akkor megígéri, hogy ha hozunk neki egy Life Potiont, akkor megmutat egy helyet, amit évezredek óta nem látott senki.

**Anekbah/Supermarket, Zodir St.:** A rendőrségi diszpécser igazat mondott. Amikor belépünk az áruházba egy terroristát látunk, aki jöttünkre abbagyja az egyik tús ütlegetését és a játék átmegy Quake-szerű first person shooterbe. A pulatok mögötti terroristák ugrálnak elő, akikkel vad tűzparbját vívunk. Aki nem volt eddig Gunshopban szimulátorban az majdnem biztos, hogy elveszti a dolgot. Ami mondjuk lényegtelen. A terroristák ugyanis nem nyolcan vannak, hanem tizenöt. Ha lelővöldözünk mindet, akkor annyi a jutalom, hogy az életben maradt tús (már ha le nem löttük, az egyik terrorista ugyanis maga előtt lökdösi) egy másik betörésről tudósít – miután azt az urat is leverjük pusztá kezés harcban, találunk egy Mana potit. Egyébként az sem baj, ha elvesztjük az áruház lövöldözést, mert a szerzők nem itt akarnak lemezárolni bennünket: egy orvos valami bioblogyval újraéleszti Kayl (a HP-t majd illik helyreállítani), aki levonja a konzekvenciát, miszerint valaki csapdába akarta csalni azzal, hogy csak nyolc fegyveresről tudósított és nyoma sem volt az erősítésnek.

**Anekbah/Jenna's Apartment:** Az újságon kívül Jenna nappalijában nem találunk semmi különlegeset. A hálószobában sem, leszámítva egy zárt szekrényt. A nyomok először a zuhanyzóba, majd a WC-be vezetnek, ahol is meglegelték a szekrény kulcsát. A szekrényben találunk egyrészt egy medikét, némi pénzt, valamint egy jegyzetet: "A fényből fény jön..." Amikor először játszotam végig a játékot ezel nem mentem semmire, másodsorra (mikor a játék végéig semmi hasznát nem vettem) viszont sikerült rájönni, hogy ez a nappali világitására utal. Ha most a másik szobában piszkálni kezdjük a világitást, akkor egy gombra nyelünk, ami egy titkos rekeszt nyit a falban. Innen egy propaganda röprlat kerül elő, amelyben a Megvilágosodottak tudatják Omikron népével, hogy Resheev leparkált a gazdasági hatalomért versengő két konzernnel, a várost pedig egy lexu számítógép irányítja, és

## CSITI!

## TARZAN

A kódokat menet közben kell begépelni.

stlevel: ugrás a következő szintre  
ststage: szint kiválasztása  
stanimals: az összes ellenséges állat kinyírása az adott szinten  
sttarzan: átváltozás Tarzanná  
stjane: átváltozás Jane-né  
stsave: Save Game  
stload: Load Game  
stcolour: gamma korrekció

## CSITI!

## HEROES III: ARMAGEDON'S BLADE

Ha egyszer megsza-vaztatnák a legaljasabb módon csaló játékokat, akkor ez nyilván igen előkelő helyezést ebben a versenyben. Így tehát teljesen jogos, hogy a játékos is különféle aprócsképről megfigyeléshez folyamodjon – így legalább egyenlők az esélyek... A családok aktiválásához először ki kell jölnünk a kastély, majd a Tab lenyomása után begépelni a következőket:

NWCPODRACER: végtelen számú lépés  
NWCCORUSCANT: teljesen felépített kastély  
NWCONLYAMODEL: mindenféle flomság a kastélynak  
NWCSTRUBERRY: 1.000 nyersanyag és 100.000 arany  
NWCWATTO: 100 nyersanyag és 10.000 arany  
NWCPCADLE: 5 aranykald  
NWCARDTHMAUL: 10 Death Knight  
NWCRC2D2: Katakult, szekér és elsősegély sátor

Valami egyébként azt súgja, hogy a szerzők komálhatják a Star Warst...

## CSITI!

### NHL 2000

A kódokat csak símán, játék közben kell begépelni.

**AWAYGOAL:** plusz egy gól a vendég-csapatnak

**HOMEGOAL:** plusz egy gól a hazai csapatnak

**PENALTY:** büntető annak a csapatnak a terhére, amelyiknél a korong van

**INJURY:** a játékos megszűl

**CHECK:** a játékos automatikusan szerelni fogja azt, amelyikkel érintkezik (elég idegesítő...)

**GRAB:** a játékos automatikusan kiemeli az ütőjét annak, akivel találkozni fog

Eddig a használható, de nem maradtak el a szokásos ökörségek sem:

**SPOTS:** a játék előtti spotligthok

**FLASH:** a közönség sorai közül vakuk villannak

**MANTIL:** idéltlen karok és lábakat növesztő játékosok

**NHLKIDS:** kölyökliga, miniatűr méretű játékosokkal

Az alábbi kódokat pedig a Credits képernyőn kell begépelni:

**ZEROG:** a korongra többet nem hat a gravitáció és átalakul pingpong labdává

**HEADBONE:** nagyfejű játékosok

**GULLIVER:** óriás méretű kapusok

**BUFFED:** óriás méretű játékosok

**NIGHT:** tölcsértéjéktér reflektorokkal

**WARPS:** felgyorsított játék

**SLOMO:** lelassított játék

**SQUEAKY:** hadarós kommentár

ez így nem mehet tovább... (Huncut Jenna! Szóval ő nem tud semmit...) Meg találunk egy Decagunt is, ami sokkal jobb fegyver, mint a Waver, viszont nem végtelen számú töltény van hozzá. (Mellesleg ezt lehet kapni Gunshopban is, szóval Jenna lakása is egyfajta mellékületés.)

**Anekbah/Security HQ:** Lítfezzünk le a Lea kapitányhoz, hogy megtegyük jelentésünket Jenna-ügyben. Érdeklődik, hogy szerintünk büns-e – mindegy mit felelünk neki, előbb-utóbb úgyis elengedik a lányt bizonyítékok hiányában. Mikor távoznánk, a kapitány utáunk szól, hogy hozunk már neki egy korsó Koilit, mert szomjan hal.

Mivel más módszerrel nem tudunk a titkosított aktákhoz hozzáférni, most kénytelenek leszünk betörni az archívumba. Ezt két úton is megcsinálhatjuk: egy rövid és finom, valamint hosszú és drasztikus módszerrel.

**Finom módszer:** Használjuk az altatót az italaufomatánál vett Koilon (Use On), és adjuk oda Lea kapitánynak, aki pár másodpercen belül el is lesznyúgál. A szekrényből egy szendvics kerül elő, a fiókjából pedig ellopható a jelvényét, amivel aztán szépen besétálhatunk az Archívumba. (Így viszont nem lehet ellopni a lefoglalt pénzeket, mert nem fog kinyitni a páncéltérmet ajtaja.)

**Hosszú módszer:** Ehhez először is szükség lesz egy doboz Kloops sőrre (a rendőrségi italaufomatában természetesen nincs, de a központi téren levő szupermarketben van). Lítfezzünk le az alsó szintre, a szerelőműhelybe. Itt három figura bírálja egy rendőrségi slidert, és szerény érdeklődésünkre gyorsan melegebb éghajlatra zavarnak bennünket. Lévnök bokáig állnak az üres sörösdobozokban, nem kell hozzá sok fantázia, hogy egy hideg Kloops meglágyítja a szívüket. Most már nyugodtan bemászálhatunk a hátsó két helyiségbe: az irodába és a MecaGuard-hangárba. Az előzőben találunk az asztalon egy leírást a távirányítható robotokról, valamint egy biztonsági okokból zárt szekrényt. Anyira azért nem vagy a biztonság, mert a szekrény kulcs a szomszéd falon levő rekeszben van. Itt leülünk egy MecaGuard távirányító egységet, valamint egy jelgöngyöt arról, hogy a bűncselekmények kapcsán lefoglalt pénzeket szintén az Archívumban őrzik. A hangárban beilleszthetjük a távirányítót a rámpa mellett álló robot fejébe. Utána lítfezzünk vissza az irányítóterembe, ahol a bal oldalon levő szobában levő panelből kiemelhetünk egy biztosítékot. Mire visszalépünk a terembe, a konzol szélén ülő diszpécser már vadul veri a terminálját, és ha szerényen érdeklődünk a probléma iránt, dühösen elfrohan, hogy valami szerelőt kerítsen. Tegyük vissza a biztosítékot a helyére, telepedjünk le a konzolhoz és a hangárban máris meglevendedik a Meca. Először az egyik lítfez kell trappolnunk vele, ami aztán leszállítja az Archívum szintjére.

Itt megint egy Quake-szerű FPS jón (vagy inkább Mecawarrior?), amelyben az Archívum labirintusában meg kell találnunk az utat a bejáratig, és a Mecával reptyára lőnünk mintegy 30-40 felbukkanó márkatársát. Ha egyszer már tudjuk az utat (és hogy hol lehet az energiát maximumra feltölteni), nem is olyan nehéz – mindenesetre nem árt előtte menteni egyet.

Így vagy úgy, de bejutunk az Archívumba. Van még egy-két piszkos ügy, amit a trüsztyé vagy egy miniszter kérésére eliskáltak, de minket egyelőre a sorozatgyilkos érdekkel. Az aktából megtudjuk, hogy egyrészt az utolsó áldozat boncolásáról szóló jelentés még nem érkezett meg a hullaházból, továbbá egy bizonyos Anissa, Qualisar negyedben dolgozó táncosnő tud valamit az egyik gyilkossággal kapcsolatban.

**Anekbah/Morgue:** Ahhoz képest, hogy ez egy hullaház, egy viszonylag vidám hölgy vár

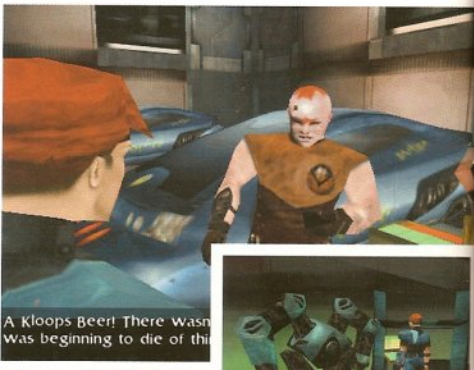
bennünket, és amikor Yudin "meditechnikus" után érdeklődünk, kedélyesen a Krematóriumba invitál bennünket. Yudin dokitól néhány szafosabb részletet tudunk meg az áldozatok halálánál okáról (a lényeg az, hogy egész pályafutása alatt nem látott még ilyet és érdekes módon az ádáz gyilkos után soha semmilyen nyom nem maradt), a be-szelgetés végén pedig megkérhetjük, hogy megnézhesük Maya és Den holttestét. Az előbbi éppen boncolás után van, a másik már a hűtőben – mindkét hely a hullaház másik ajtáján megközelíthető. Az első ajtó a boncterem. Az egyik asztalon egy szabadlára előkészített férfitem (vegyük magunkhoz mellőle a sebészszekert), a második pedig Maya, akinek körmei alól az más felvett szerszámmal kipszákálhatunk egy szöveldarabot (azért a Mediteketeit sem hagyjuk itt a szekrényben). A következő szoba a hűtő. Ennek első felében egy robot boncol el hullát, hátul pedig a gépesített fridszider: mielőtt beültük Den számát, a masina máris előhizza és hozza néhai kollégánkat. Hát, nincs valami nagy formában... Viharvert Sneakjét azért magunkhoz vesszük. A terem végében egy szövetmintavizsgáló kütilyű található a falon, amely az imént talált szövetről megállapítja, hogy DNS nincs – biztos, hogy nem emberi eredetű. Nyilván mindenki meglehetősen, ugorjatok be egy gyorsbűfébe...

**Anekbah/Bar Zone 52:** Vagy inkább egy bárba. A futottak még kategóriában ugyebár van még egy gyűjteni: nevezetesen Loetará, aki a hamis Sneakkekkal kereskedett, és elfogatási parancs van kiadva ellene. Ezt a küldetést sem szükséges megcsinálni, de elég szórakoztató. Kayl beballag felszólítja a csapatot, hogy ellenkezés nélkül kövesse – mire persze mindenki pisztolyt ránt, és mi Clint Eastwood-módjára kénytelenek vagyunk halomra löni őket. (Még jó, hogy ilyen közel van a hullaház...) Az utolsó egyébként a WC-ben van. A jól végzett munka jutalma 1.000 setek és pár gyűrű. Az egyik asztalról felvehetünk még egy "titkos" koncertplakátot: a Qualisar negyedben lévő Harvey's Barban adja koncertjét a "rendszertelenes" Dre-amers-együttes, akiket mellesleg üldöznek a Gondolatlisztítók...

**Anekbah/Security HQ:** Ugorjunk be Tarekhez, akinek Den Sneakjét megmutatva a mi jó öreg barátunk visszaemlékezik rá, hogy valahol Qualizarban ismert egy Fu-an nevű pasast, aki bármilyen elromlott műszaki dolgot meg tudott szervizálni. Épp itt az ideje, hogy átátogassunk Qualizarba. Ha olvastuk a koncertplakátot, akkor van címünk is és mehetnénk taxival – de a város felépítése miatt célszerűbb, ha csak simán átkocogunk. Úgyis itt van az átjáró a rendőrség mellett.

## QUALIZAR

Ez a város pirosiámpás negyede, mint ahogy azt az éles szemű játékos az első járókelő láttán megállapíthatja. Kocogjunk fel a bal oldali ránk, mert itt az összes bot az első emeleten lesz. Az első megálló egy bár, ahol nincs semmi érdekes (a budiban egy gyűrű, esetleg...). A következő megálló a peepshow, az Anissa nevű hölgy utolsó ismert munkahelye. Az enyhén tenyérbe mázó képű ajtónálál közli, hogy összekülönbözött a főnökkel és átment egy másik helyre dolgozni – ellenben még nála is jobb lányok vannak hátul! Ez így igaz: a folyosó falát egy Lahyl'n nevű cséppet-sem-kétes-foglalkozású hölgy támasztja (őt később meg lehet szállni, ha valaki ilyesmire vágya), továbbá némi setek fejében megnézhetjük a peep-showban szokásos műsort, zenére vonagló, hiányos öltözötű lányokkal. Miután kiszórákoztuk magunkat, kocogjunk tovább, át a földön a túlóldali rámpára, annak is a jobb oldalára (vagyis az Anekbah-kapuhoz közel eső



A Krollen Beer! There was beginning to die of this



I'm Investigating Agent Kayl 669. I'd like to see Meditech Yudin please.



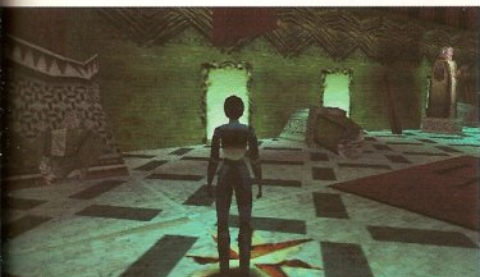




I'd like to drink something.  
Nothing, thanks.



When told that Ivan could repair the broken Sneak.



részére). Itt az első bolt a Xam Store, amiről már olvashattunk egy szórólapon: különféle vegyes dolgokat árul (leginkább fegyvereket), ha viszont a szórólapon említett "robot akkumulátort" akarunk vásárolni (Meca Lamp - 0 setek), akkor a hátterben diszkrétén kinyílik egy ajtó. A váltakozó kedvű játékos itt benevezhet a Sha'armet-bajnokságra, azaz a bérverekedésbe. Ebben öt ellenfelet kell egymás után legyőzni, viszont a jó pénz fejében – akit pedig levernek, az a boltosnál rögtön vehet magának medikét a szerzett pénzből.

A következő bolt az Aka's Bar, szintén a szexiparban működik: itt az italfogyasztást go-go táncoslányok próbálják serkenteni. Kaylnak ide belépve megint látomás támadnak... A táncoló lányokkal beszélgetni tilos (pedig innen alulról különösen érdekes perspektívát nyújtanak), a közönség még beszélőképes része tökrészeg – így tehát kénytelenek vagyunk az otromba csapossal szöbia elegyedni. 6. percre semmit sem tud semmiféle Anissáról, és egyébként sem szeret, ha érrefelé szaglászik valaki. Néhány setek aztán felfrissíti az emlékezetét: amikor harmadszorra adunk neki valamennyit (10 is elég), akkor eszébe jut, hogy Anissa az alány, aki a pulton táncol mögötte – aki erre szímetet is tart, mi pedig szöbia elegyedhetünk vele. A lány a hátsó fertályban lévő öltözőkhöz invitál bennünket, ott aztán dühösen nekünk támad, hogy miért jöttünk megint ide kérdezősködni, amikor egyszer már elmondott mindent. Azért kisdzhetünk belőle pár fontos infot: fültánója volt az egyik gyilkoságnak, és látta a testest egy lámpa fényében – rendőregyenruhát viselt. Szó esik még egy bizonyos papircetről, amit a lány a tetthelyen talált. Nem igazán érti, hogy mi lehet rajta, de azért beugrik érte az öltözőbe. Kayl udvariasan megvárja a folyosón. Sikoly harsan. Az ajtó belülről zárta, tehát a zárat szétlőjük valamelyik pisztollyal. Ahogy berontunk az öltözőbe, Kayl élőben is megnézheti az iménti látomást: egy újabb hulla. Egy másodpercet még látjuk az ellilán tettest, aki jellegzetes kéék öltözéket visel – ugyanolyan, mint hősünk. A szekrényben a medikátn kívül megtaláljuk Den kolléga üzenetét, hogy bármi eszébe jut hívja vissza (rajta a címével), a holttestről pedig egy kis kulcsot akaszthatunk le. Az asztalon levő fekete bigyót bírágálva a falon egy kis rekesz tárul fel, amit a kulcs nyit, és egy elmes négyrossal gazdagodunk:

A második negyedike,  
Az ötödik harmadikja,  
Az első utolsója,  
És az utolsó másodikja.  
Ez talán majd később értelmet nyer, egyelőre koccogni vissza az utcára. (Aki gondolja, összeszedheti a hirdetések az asztalokról, és megtudhatja, hogy a bankokban féltáron eladhatja bármelyik tárgyat – már amelyiket engedi a játék.)

A következő hely ezen a soron a szexshop, ahol igen vidám dolgok lógnak a levegőben – a vásárlóközönség pedig elképedve mérégetti őket. Kayl az eladónál szerényen valami kevésbé extrém dolog iránt érdeklődhet, amit az ember a barátjának szokott adni. Ilyenből csak egyfajta van: egy erotikus poszter kerül a Sneakbe. A következő megálló a Harvey's Bar, ahol a Dreamers már csak a jöttünkre vár és már kezdli is a koncertjét. Ezt nem muszáj végignézni: egyfajta sajátos, az engine-nel készült videoklip, poligon-David Bowie-val a főszerepben. (Mivel ő a főszereplő, le sem löni – ha bejöttél, muszáj végighallgatnod.)

Az üzletoron meg van egy étterem, a legutolsó shop pedig a Tarek által említett Fuan magánvállalkozása. Ő egy nagyon rendes arc: világlámpáson megcsinálja a Sneaket, ha van nálunk 400 setek... Illetve nem megcsinálja, hanem letölti a mienkébe a tartalmát: vezetesen Den kománk jelvényét. Ha már úgyis itt vagyunk Quilzarban, megcsinálhatunk egy mellékküldetést is. Koccogni vissza a hídig (illetve háttér, hogy le lehessen menni az álltetre), majd vegyük az irányt a szektor északnyugati részében lévő épület felé. Itt található ugyanis Quilzar elveszett temploma. Kicsit romos állapotban van a belseje, legalábbis a régi istenek nem nagyon örülnének, ha látnák milyen állapotban vannak a szobraik. Mindenesetre erről szót a Kayl ládikójában talált feljegyzés – még ha nem is egészen pontos. Sem a 10-10 lépés sem az ugrás nem jó a szöbia felé és keletnek: Kayl talán arra a rejtékkapcsolóra gondolhatott, ami a jobb oldali falnál a két keresztbe tett deszka mögött van. A kapcsoló egy kis rejtékhelyet nyit a templom végében, ami egy Reincarnation Spellt és a hozzá szölo használati utasítást rejti. Ha a varázslat nálunk van, akkor ezek után 30 mana fejében testek vagyunk megszálalni egy lélekletlen kőest (már amiről a játék szerzői is így gondolták, hogy megszállhatjuk).

**Anekbah/Security HQ:** Leftezzünk le Kayl irodájának szintjére, és keressük meg Den-t, amelyet a falikapcsolónál használt jelvényvel nyithatunk. Az asztalfiókban megtaláljuk kománk lakáskulcsát, a szekrényben pedig egy rendőri jelentést a Megvilágosodottak szektájáról, valamint egy feljegyzést Den írásával: "Az igazság a hőtigris mögött van."

Ahogy kilépünk Den irodájából, ismerős arca botlunk: a mi jó öreg Tarek barátunk érdeklődik, hogy hogy haladunk a nyomozással. Amikor kibökjük, hogy egy rendőr volt a tettes, roppantul elkomorul az arca: ez komoly vád, vajon van is valami alapja? Kayl hiteltelen, hogy nem sokára megtalálja Den lakásában. Ugorjunk be Booghoz, és adjuk oda neki az erotikus posztert. Ettől roppant boldog lesz: cserébe ad nekünk egy állukcsot, amivel bármelyik zárt irodát kinyithatjuk, de csak egyet. (Nincs különösebb jelentősége: a többi irodában semmi lényeges holmi nincs – csak a szerzők vigyáztak, hogy akkor is továbbjuss, ha nem sikerül megszerzedden Den jelvényét.)

Ahogy kilépünk a rendőrségtől, csörög a Sneak. Telis hív bennünket, de most kivételesen nem ebből néni – úgy néz ki, mintha belőle ebbédelt volna valaki. Meglehetősen péppé van verve, és azt szeretné, ha azonnal hazamennének hozzá.

**Anekbah/Kayl's Apartment:** Természetesen vágatunk haza, de a lakásban csak egy levelet találunk a szőnyegen: Telis a tetőn vár ránk. Meg is találjuk: ott kornyadozik a tető sarkában, és azt rebegi, hogy egy roppant dühös démon érdeklődött utánunk. Szeretné, ha megölelnék... Már nem a démon, hanem Telis. Már nem Telis, hanem a démon, de igazából nem is ölelkezni akar. Mielőtt közelebb lépünk a bájos lányka azonban átalakul az a fogadóbizottsággá, ami Omikronban vár bennünket, és természetesen egy kis kocsy következik. A démon elég kemény ellenfél, de azért meg lehet verni – más kérdés, hogy nem érdemes, mert Kayl-tól előbb-utóbb úgyis búcsúznunk kell. Inkább hagyjuk győzni a fickót. Miután Kayl kinyírt, telke átröppen az éppen a közelben őllakodó tolvajlányba, Syaoha – a továbbiakban az ő testét irányítjuk.

Amikor megpróbálunk távozni a tetőről egy csuklyás hölgy marasztal bennünket egy-két barát szóra. Azt mondja, a neve nem lényeges (pedig a félhomályban sem különösebben felismerni Jennát), mindössze figyelmeztetni akar a bennünket fenyegető veszélyre. Jön a szokásos mese: Astaroth Kayl

## CSITTI!

### BRAVEHEART

A családok aktíválásához 3D módban (nézelődésben vagy csta közben meg kell nyomunk a Delete billentyűt), majd az alábbiakat gépelhetjük be:

**SESEQUIPIDILIAN:** az összes család aktíválva

**DRESDEN:** minden épület kigyullad

**BASTILLE DAY:** leomlik az összes fal

**HEAMORRHAGE:** a véres jelenetek ki-ma-  
maradnak

**KILLCAM:** rögzített kamera

**THE FIVE HUNDRED:** saját csapatok le-mészárlása

**BANNOCKBURN:** kinyírja az összes ellenséges csapatot

**STEVEE REEVES:** a csapatok jobban védekeznek

**BUCKS FIZZ:** a csapatok meghátrálnak

A családok csak az adott csatára vonatkoznak.

## CSITTI!

### MORTYR

Ebben a számkönyvben sajnos nem jutott hely neki, de nyilván sokaknak jól fognak jönni az alábbiak. A családokhoz először az billentyűvel le kell hívni a konzolt, majd begépelni a következők valamelyikét:

**.PREZES:** isten mód

**AIM ON –** automata célzás bekapcsolása

**AIM OFF:** automata célzás kikapcsolása

**.WP –** minden fegyver és löszér megszerzése

**.GT:** szint kiválasztása

**.GOTO xxx:** ugrás a kiválasztott pályára (ahol a xxx a pályaszám)

**.DID:** frame rate kijelzése

**.DIZ:** frame rate el-tüntetése

## CSITTI!

GT4 2

Múltkor is volt, de most noch einmal: az alábbi gyűjteményből valamelyik biztos működik a különböző változatokban. Névként ird be GOURANGA, majd:

**IAMASUCKER:** minden szint, az összes fegyver és isten mód  
**YAKUZADEATH:** is-ten mód  
**RSJABBER:** isten mód  
**LIVELONG:** isten mód  
**BLASTBOY:** minden fegyver  
**NAVARONE:** minden fegyver  
**FORALLGT:** minden fegyver  
**GODOFGTA:** minden fegyver és hozzájuk lőszer  
**HUNSRUS:** láthatatlanság  
**CUTIE1:** 99 élet  
**BEMEALL:** minden város  
**UKGAMER:** minden város  
**ITSALLUP:** minden város  
**TUMYFROG:** minden bónusz szint  
**VOLTFEAT:** végtelen elektromos ágyú  
**FLAMEON:** végtelen lángszóró  
**LOSEFEDS:** nincsenek zsaruk  
**ELVIS IS HERE:** nincsenek zsaruk  
**ARSESTAR:** minden fegyver az őrizetbe vétel után is megmarad  
**DESIREs:** maximális körözési szint  
**HIGHFIVE:** 5x bónusz  
**SEGARULZ:** 10x bónusz  
**BIGSCORE:** 10 millió pont  
**BEEFCAKE:** brutálisabb játék  
**COOLBOY:** 50.000 dollár  
**DANISGOD:** 200.000 dollár  
**MUCHCASH:** 500.000 dollár  
**EATSOUP:** ingyenes vásárlás  
**LASVEGAS:** Elvis-kínézeti gungsterek  
**NEKKID:** meztelen emberek

testében próbáta ebbe az univerzumba csalogatni finom kis lelkeket az Omikron videójátékokat használva csalátekül. Hogy más játékosai ilyen ne fordulhasson elő, mindegyiknél meg kell semmisíteni a kaput a két univerzum között. A kapu a Security HQ-n található, Gandhar irodájában – lévén a jeles rendőrönök is egy első körből származó démon, Astaroth egyik kedvence. Mellesleg ő tette el láb alól Kaylt is. Gandhar és a kapu elpusztításához több dologra is szükség lesz: egy Power Rod nevű démonlövő kültüre, amelynek megszerzésében egy szupermarketnél várakozó szerzetes lesz a segítségünkre; egy útvonalra, amelyen be lehet jutni Gandhar jói őrzött irodájába (Kayl és Den már kitalálta egyszer – csak követnünk kell az ő módszerüket, mirehlyt megtudjuk mi is volt az); továbbá egy számkombinációra (ez már nálunk van Anissa papírján). Mindenestre ha átköltöztünk, nem árt Syaot kicsit edzeni a szimulátorban, mert hamarosan pofozkodni fog

**Anekbah/Den's Apartment:** Den kulcsával feljuthatunk a lakásába, amely meglehetősen véres képet mutat. A feljegyzése szerint az igazság a hőtigris mögött van. Ebből rögtön kettő is van a szobában: ha félretoljuk a jobb oldalon levő szobrot, az alatta levő kapcsolót megnyomva feltárl az átlellenben levő festmény mögötti széf. Mivel kódot kér folytatunk a kutatást a hálósobában: a szekrényben némi töltényt zsákányolhatunk (nem kell), a láda viszont zárva. Az eddigi tapasztalatokból kiindulva berontunk a WC-be, de hamarosan rájövünk, hogy Den a zuhanyzóban tárolja a kulcsokat, és a ládából némi potlon és pénz kerül hozzánk. (Mellesleg ha nem csináltuk meg a Qualizar templomához kapcsolódó küldetést, akkor itt kapjuk meg a reinkarnációs varázslatot is.) Az asztalon találjuk Den esküvői fotóját. A hátn levő számok között van egy négygyű (7213) – természetesen ez a faliszekrény kódja. Az igazság tényleg mögötte van: van egy igazolvány a Security HQ valamelyik részéhez, egy térkép, hogy a szellőzőrendszerben melyik elágazásnál kell elfordulni és egy Transcan felvétel. A széf mellett levő Transcanen meg is nézhetjük, amint Den kétségbeesetten elmondja, hogy emberbőrbe bújt démonok kórcálnak a városban és a vezetőjük Gandhar rendőrönök. A felvétel után megpróbálnak bizonyítékot szerezni Kayllal, ha pedig történne valami, akkor Tarek ügynökeket minden titkot megosztottak. Amíg ezt szemléljük, az az érzésünk támad, mintha valaki mögöttünk állna. Áll is: Tarek. Szerinte butaság volt Dennek egy ilyen üzenetet hátrahagynia, de nála majd biztonságban lesz. Lévon ő tette el láb alól Dent és Alissát is. Még egyszer elmondja nekünk, hogyan is működik ez a lélekfalós módszer, aztán elveszi rendes (azaz démoni) formáját, és jöhet a szokásos pofozkodás. Tarek egyébként sokkal gyengébb, mint a másik fiú a háztetőről – de akár el is vesztjük a harcot: a vásárgos pillanathat betotyog egy Plume nevű bébi, és átköltözik belé a felkünk. (öt egyébként később Lahorehben is meg lehet szelni valamelyik botban.) Győzelem esetén egyébként öt gyűrű a di.

**Anekbah/Supermarket Zone 9 (Később Sorcery):** az üzlet sarkán álldogál a Yeshu szerzetes. Nem különösebben egy beszédes arc, de ha igazoljuk magunkat (mutassuk meg neki Telis talizmánját rajta a szent jellel), bekisér bennünket a sikátorban levő varázslóbolta. Itt remek potlonokat vásárolhatunk a későbbiekben (egy Life Potlont akár vehetünk is a koldusnak), de most elsősorban azért jöttünk, hogy a tulaj készítsen nekünk egy menő Power Rodot. Ehhez szüksége lesz valami démoni alkatrésze, ami szerinte érdekes játék lesz, ugyanis ezek soha nem

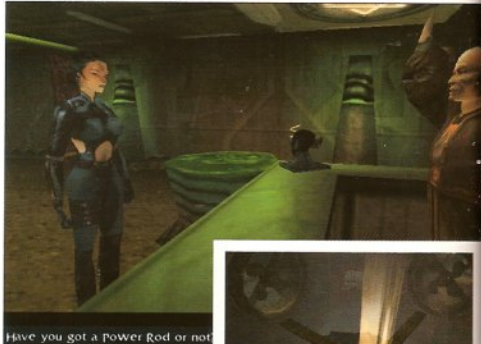
hagynak nyomot maguk után. Erősen meglepődik, amikor odaadjuk neki a hullaházban begyűjtött mintát, de már teszi is le az asztalra a fegyvert. Azt mondja úgy működik, mint egy Waver, csak annál sokkal erősebb fegyver. Ez igaz is, ha démon a célpont – egyébként fabatkát sem ér.

**Anekbah/Security HQ:** Most következnek a betörés Gandhar irodájába. Mivel a MecaGuardok keresztül nem fog menni, egy kerülő utat választunk. Kayl jelvényével Syaó bérében is bejutunk az épületbe, és kényelmesen mászkálhatunk le/fel – csak olyan irodába nem mehetünk be, amiben éppen van valaki. Leftezzünk le a legalsó szintre, a ventilátorokat irányító termekbe. A hármas elágazás két kapuja még zárva van, tehát irány balra, az irányítóterem felé. Innen az üvegfalán át látjuk a hatalmas légtérrelü lapátokat. A Den széfjéből szerzett kártyával ki-kapcsolhatjuk a konzolban levő konzolt védő lézereket. A konzol kikapcsolja a függőleges tengelyen forgó lapátot, a tőle jobbra levő kapcsoló pedig kinyitja az ablakot.

Most érdekes húzás következik: leugrunk a mélybe. Ódalent víz van, így Syaonak kutya baja sem lesz, már amennyiben nem fog el a víz alatt a levegője. Úszunk körbe, amíg meg nem találjuk a kijáratot (lehet gyorsban is), másszunk ki az alagútba, és miután magunkhoz vettük az elektromos kábelt kocogjunk vissza az irányítóteremben. A falon levő elektromos szekrényben csinos kis rövidzárlatot okozunk a dróttal: ez egyrészt leállítja a még forgó ventilátorokat, másrészt kinyitja a harmadik lezárt ajtót. Ezen keresztül beugorhatunk a központ felé vezető lapátokra, majd – Den térképe alapján – a jobb oldali csövön folytatjuk az utat a szellőzőrendszerben (ugrásnál vigyázni kell, hogy ne pont a szélrelü ugorj el, mert akkor visszacsael a vízbe).

Némi kocogás és liftezés után egyszercsak elfogy a lábunk alól a talaj, és behullunk Gandhar irodájába. Mirehlyt az íróasztala felé indulunk, megjelenik személyesen is és lesz egy kis pofozkodás. Veszíteni itt már nem szabad, már csak azért sem mert fiam potlónok lesznek a harc díjai.

Az asztalról felvehetünk még pár gyűrűt, a fiókban pedig egy Jaunpur negyedbe érve nyeres belépőkártyát találunk. Meg egy nyomógombot, amelyet használva megnyílik a szoba hátsó részén egy titkos folyosó, egy panelal egyetemben. A panelon levő lámpák szolgálnak a kapu kódjával. A kombinációt leolvashatjuk Anissa papírjáról, csak ott nem sorokon, hanem oszlopokon alapult a számolás. (Gyk.: Az 1. sor: 6, 2. sor: 4, 5. sor: 3 és 6. sor: 5) Némi zöld buborékolás kíséretében már sétálhatunk is befelé a monok világába. Megjelenek az ügyességi részeknél szokásos bácska az autosome adományával, aztán nekállhatunk irtani a számolat a Power Roddal. Nép alatt itt pár gyengécske zombi értendő. Az igazi ellenfél a hídon álló Gandhar lesz. Amikor megközelítünk, fejest ugrik az alatt fortyogó lábába, és egy pár számmal nagyobb méretben és rondább kivitelben emelkedik ki belőle. A feladat annyi, hogy folyamatosan lövjük a fejét – igaz ugyan, hogy közben elbukunk 3-4 életet (vagyis gyűrűt), de közben ő is elhullik. Hősiünk kikocog a barlang egyik járatán, amely nemsokára egy töcsába torkollik. Itt alakukva pedig szépen kiúszhat, és hamarosan Anekbah egyik szabadatéri medencéjében bukkann elő. A "parton" Jenna köszönti laza tapssal, és azt mondja, hogy Jaunpur negyedbe ájtjuk meg kell keresnünk egy Yoh nevű figurát, aki elvisz egy fontos emberhez, mert az mindenképpen beszélni akar velünk. A felén túl is vagyunk. A démonok megkezdték a fogyatkozásukat, a történet meg a kiterjedését – a jövő hónapban folytatjuk.



# Ready® COMPUTERS

**SZÁMÍTÁS-  
TECHNIKAI  
SZAKÜZLET,  
BEMUTATÓ-  
TEREM,  
SZERVIZ**

## MINDEN AMI PC

Konfiguráció  
Processzor  
Alaplap  
Modem  
Egerek  
DVD  
Floppy  
Hálózat  
Joystick  
Lemezek  
Billentyűzet



Videokártya  
Winchester  
Nyomtató  
Monitor  
Patron  
RAM  
Y2K  
UPS



Szoftver  
Zip-drive  
Tartozékok

### SZÁMÍTÓGÉPEK

Tetszőleges konfigurációt összeállítunk 1+2 év garanciával, jogtisza ajándék szoftverekkel

OTP áruvásárlási hitellel már 20% kezdőrészt befizetésével hazaviheti számítógépét vagy 25.000 Ft érték feletti részlegységét.

Helyszíni ügyintézés, hitelösszeg 300.000 Ft-ig.

### ALKATRÉSZEK, TARTOZÉKOK SZÉLES VÁLASZTÉKA

1054 Budapest, Vadász u. 36. **READY COMPKER KFT.**

Telefon: 331-0518, 311-6696 Fax: 311-8671

Nyitvatartás: H-P: 9.30-18.00 Sz: 9.00-13.00

Árlista faxra: 2-333-666/1310#

www.ready.hu ready@alarmix.net

Viszonteladóknak: 06-30-9413-453

# PAM Computer

LG StudioWorks 500LC 15" TFT/LCD

296.890.-Ft+áfa

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

Asus Booksize aktatászkába rakható asztali Pentium II számítógép

Asus és Samsung notebookok bevezető kedvezményes árakon

Speciális DVD szaktanácsadás és alkatrészválaszték

Pioneer 10x DVD/40x CD olvasó  
24.800.- Ft+áfa

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

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

1077 Wesselényi u. 21. Tel.: 06-209-187-304  
Nyitva: H-P 9-18, Sz 9-13 Fax: 321-9032

AOpen

ABIT

Asus

Gaba

CTX

APC

Acorp

Lexmark

Cherry

Samsung

# BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

## !!INTERNET + SZÁMÍTÓGÉP!!

### Alap konfiguráció:

Celeron 433, 6.4GB HDD, 64MB SDRAM, 15" Belina, Hangk., 56k faxm., 32xCD., Win98 2.0 Op Rendszer.

10 óras: 59.000.- Ft + 12.700.- /hó  
Korlátlan: 75.000.- Ft + 16.100.- /hó

### Extra konfiguráció:

AMD K6-3 400, Epox G2, Creative TNT2 16MB, 64MB SDRAM, 15" Belina, Hangk., 56k faxm., 32xCD., Win98 2.0 Op Rendszer.

10 óras: 65.000.- Ft + 14.400.- /hó  
Korlátlan: 80.000.- Ft + 17.400.- /hó  
Az előfizetés 24 hónap Internet szolgáltatást tartalmaz.

**Áraink a 25%-os Áfát tartalmazzák!**  
Használt alkatrészek beszámítása.

Tel./Fax: 341-5343,

06-20 9264-507

Faxbank: 2333666/1607#

E-mail:balati@ahol.com

Web: www.balati.hu

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

# MEGRENDELŐ SZELVÉNY ELŐFIZETÉS = BIZTONSÁG

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 SZÍVESKEDJENK!



# TRANS-AM

elektronika

## Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe : Budapest, 1145. Titel u. 2/b. Telefon / Fax : 364-05-79 és 251-79-16  
Rádiótelefon : 06-209-344-391 FaxBank : 2-333-666 (1471 # Tone üzemmódban)  
Htp : // www.trans-am.hu Email : info@trans-am.hu  
Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig Szerviz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig

### Díjhoknak 2% kedvezmény!!!

15" Licom SVGA 3 év garancia	35.600.-
17" Licom SVGA 3 év garancia	52.000.-
Sony 40x IDE CD drive	11.600.-
4,3 Gb Quantum winchester	23.600.-
8,4 Gb Quantum winchester	29.200.-
Pentium II Abit BH6 BX / ATX	24.400.-
Pentium II 366A Intel Celeron CPU	12.800.-
Pentium II 400A Intel Celeron CPU	18.400.-
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 kiszerelésben	184.-
SilverBlue 80 perces CD lemez	
100 darab esetén	256.-
<b>Trans-Am Devil PII Celeron :</b>	<b>118.000.-</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.	
486-os komplett számítógép színes VGA	
monitorral	24.000.-

**Pentium komplett gépek érkeznek !!!**

## Használt alkatrészek adás - vétele

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 óras teszttel, 1+2 év garanciával, raktárról. Teljes körű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

**VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!**  
Hívjon, aludjon és vásároljon!

Áraink Áfa nélkül, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.



Na, mit szölk, milyen szép dekorációt találtam idei utolsó Csevegőnkhöz?! (Mert ha ezred-, század- és tizedforduló nem is lesz, az az előrejelzések szerint szinte majdnem biztosra vehető, hogy pár héten belül új évet kezdünk. Bár én még ebben sem hiszek.) Mielőtt valami rossznyelv meggyanúsítana, hogy ezzel a képpel átváltottam az Új Tükör levelezési rovatára, jelzem, hogy nekem csak a kép tetszett meg, a birka majdnem annyira királyi állat, mint a téhen. A kép mellesleg egy szoftvervédelem reklámja volt gyermekkorában – márpedig én sokat szeretnék tenni a számítástechnika e területén jelentős fejlődése érdekében. (Jól van, nem szakadt le...) Űghogy én is reklámozom. Hogy vajon jogsértést elkövettem-e a kép kikücsönzésével vagy sem, azt nem tudom – de ha perre kerül a dolog, akkor meg tudom magyarázni, hogy mivel itt-ott belefújáltam, itt-ott meg kitérőttem dolgokat belőle, jogsértés nem történt: én egy teljesen új művészi valóságot hoztam létre, mert akut önkifejezhetnében szenvedek, és majd akkor kóstolgassanak, ha Andy Warholt is megtalálják a montázsaiért. Hm, tudom, hogy ez eddig bevezetőnek silány volt, úgy általában meg hülyeség, viszont megadja az alaphangot első levelinkhöz. Jó napot kívánok, tisztelt szavasmarha pástor úr!

Egy bejelentéssel fogom kezdeni leveleml: ha a TR4 nem lesz benne a decemberi 576-ban, a busz elé fogok ugrani. (Nekem az a gyánum, hogy benne lesz. Akkor most a busz ugrik?) Lenne továbbá egy kérdésem, amire légy szíves KOMOLYAN válaszolj, mert nagyon érdekel. Szóval: ha én csináljak egy kis honlapocskát, törvényes-e, hogy SAJÁT készítettű screenshotokat rakok fel rá a kiadó engedélye nélkül? Egyszer (régén) már volt egy hasonló kitérőnyelv a cseveiben, de ez ebben a formában, így még senki nem kérdezte meg. Lécccceci válaszold meg ezt a cseveiben, legalább csak ennyit: Zydarnak-igen/nem. Nem is zavartak tovább, már megyek is.

Zydar

Kezdjük ott, hogy én természetesen minden egyes kérdésre halálisan komolyan válaszolok. Khm. Legalábbis többször. Khm. Legalábbis néha. Khm. Legalábbis már volt olyan. Khm... na jó, ezt inkább hagyjuk. Szóval ha megígéred, hogy nem ugrasz a busz elől, izé: alá!, akkor csendben megjegyezném, hogy ez a kérdés igen nagy marhaság. Kezdjük ott, hogy mitéle fogalom a "saját készítettű screenshot a kiadó engedélye nélkül"? Már úgy érted ezt, hogy te saját magad, teljesen egyedül "készítetté" egy screenshotot? Fogadd szívből jövő gratulációt a jelentős sikerhez, ami minden bizonyul új mérföldkő a számítógépes szórakoztatás történetében! Komolyra fordítva a szót (ha már úgyis annyian érdeklődtek hasonló ügyekben): itt egy tökéletesen speciális (ügymond) jogi esetről van szó. Azok a bizonyos copyright izenetek ugyan azt szokták tartalmazni, hogy tilos a mű egészének vagy bármely részének (teszem azt: egyetlen képeknek) bármilyen formában történő reprodukálása. Hát ha ez olyan marha komolyan vennék, így 576 részről elég nagy kulimásban lennének, mert a képek, a reklámok, a bejegyzett logók és még ki tudja mik állandó reprodukálásával már oldalonként is többször megsértjük ez a tulajdonjogot. Az egy más kérdés, hogy a mi kis írásaink (illetve az összes többi online/off-

line újság művel) gyakorlatilag tökéletesen ingyen reklámként működnek e feles jogtulajdonosok számára, ezért nemhogy jogi eszközökkel próbálnák akadályozni – ők maguk segítik a tevékenységünket. Én nem vagyok jogász, de valami szócsavarázó biztos kitalálta valami hasonló formulát erre a "hallgatóságos beleegyezés" mintájára. Ez a hozzáállás persze nemcsak az újságokra vonatkozik, hanem az egyes magánemberekre is. Nézd csak meg például a regetet "nem-hivatalos" játéksite-ot és kiegészítőit. Az előbbieket között abszolút nem ritka, hogy messze jobb, mint a hivatalos – ha egyáltalán van olyan. A cégnek egy ruppójába nem kerüül – mégis valaki milyen remek kis reklámot csinált nekik! (Az megint egy más kérdés, hogy a magánemberek szórakozásainak támogatására nem tartanak fenn külön PR-eseket, lévén kisebb lesz a szórakozásból várhatóan származó reklámérték.) Rövidebben: Zydarnak-igen is/-meg nem is.

Valami hasonló pepitában:

Kedves CoVboy!

Most írok neked levelet kb. harmadszor. (Szbaj, Senki sem lehet tökéletes.) Szeretném neked elmondani, hogy szerintem nem a ti hibátok, ha az újság színvonala romlik, hanem a játéktejesztő cégeké. (Nocsak. Akkor ők sem tökéletesek?)

+ Volna egy nagyon fontos kérdésem: HA mondjuk nekem lenne egy honlapom, és én arra a honlapra fel szeretném rakni kedvenc újságomból a kedvenc játékaim leírását, akkor mit kaphatok érte? Erre mindenképpen válaszolj vagy e-mailben, vagy a Csevegőben.

+ KÉRLEK NE tedd be azokat a marhákat a Csevegőbe, akik nem bírják normálisan leírni a rovat nevét, hanem összevissza pofáznak, mindenféle neveket kitalálnak (Chevi, Chewi, Chevy...).

+ a Top-Lista: nem értem mit kell(ett) annyit vacakolni vele. Valami baromi nagy eszmefuttatás révén összeadtátok volna, hogy melyik játékból mennyit adtak el, és csökkenő sorrendbe teszték az eladott darabszám szerint. Végül letölthetek homlokotokról az izzad-gápcseppeket. Hát talán ennyi lenne. Viszlát! Marton Gábor

Dear Gábor! Most válaszolok először harmadik leveledre.

+ Ha jól értem a kérdést: ha kedvenc ÚJSÁGODBAN található leírásokat akarsz a honlapodra feltenni, akkor két dolgot kaphatsz: csekket és/vagy idézést (már ha feltűnik nekik). Ha csak úgy általában akarsz saját gyártmányú leírásokat feltenni rá, akkor e-maileket kaphatsz, amelyek elégedetlenné honlapod alacsony színvonalával, mert a múltkor is halál pontatlanul azt írtad, hogy a szánegyenhatodik ellenfél zöld alsóneműt visel, pedig kéket.

++ Miért ne? Virágozzék minden virág. Ha neveztek farigcsálnak a Csevegőnek az sem baj, amíg értjük, miről van szó. (A Chevy egyébként szerintem egyébként sem től rossz márkánév.) Nevezhetnék például Béliának is.

+++ Ez nem olyan jó ötlet, mint amilyennek elsőre tűnik. A boltjaink eladási listája és a mi szerény véleményünk között nemhogy összefüggés nincs, de elég orfító ellentét is feszül. Halálisan jó játékok nem fognak, csekké szemetek (amiről már eleve nem is vagyunk hajlandók írni) pedig úgy mennek, mintha ingyen osztogatták őket.

++++ Nincs már különösebb mondanivalóm, de mivel látom szereted a + jeleket,

gondoltam ez lesz a szükséges plusz. Mármost + sor.

Most pedig átevezünk a magasabb szellemi régiók tájára egy igen komoly levélben: Szó tehénbratyeszt!

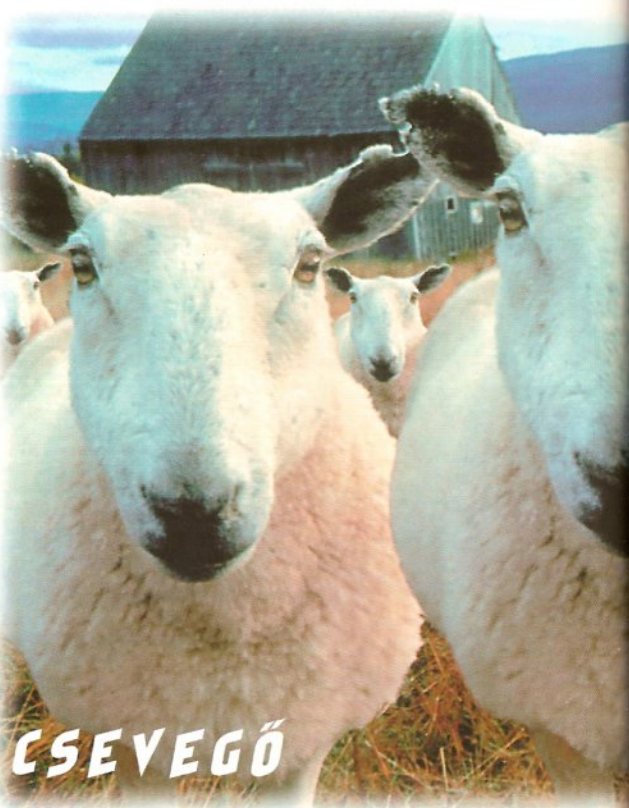
Karaly vagyok. Az a helyzet, hogy én azt olvastam az iskolaújságban, hogy neked pszichológust igénylő problémáid vannak. Nos, én úgy gondoltam, hogy ha nekem írsz, én segítek neked mindenféle problémáidban, természetesen a csekket majd később küldöm. Komolyra fordítva a szót, én fiatal pszichológusjelölt vagyok, és szeretném, ha te lennél az első jelöltem. Ezzel segítenél nekem karrierem beindulásában, és barátságot is köthetnénk.

Helló, mein Freud! Nem tudom, hogy hogyan segítenél elő karrieredet, ha első ránézésre megállapítanád, hogy gyógyítha-

zálja (ótt ugyanis egy fia levél nem sok, de annyit sem kaptam. E-mailt meg pláne.) Ha esetleg ezt megoldanád, akkor lenne egy másik komoly problémám: ugyan ME-LYIK iskolai újság írta azt, hogy nekem pszichológust igénylő problémám vannak?!

**Volt már Jogi Esetek, Pszichológiai Esetek (én és a pszichóm) és most jönnek a Bal Esetek:**

Ááááááááááááá! és megint csak: ááááááááááááá!!! Megjön az új 576, kinyitom elkezdem olvasni a Bevezetőt, erre mit látok? Egy SZENTSÉGŐRÉST!!! A Guns N' Roses-t nem úgy kell leírni, ahogy a nyelvtanilag helyes lenne, hanem az N betűnek CSAK A JOBB oldalán kell felsővessző. Mert tud meg, én egy Guns N' Roses Fan vagyok, úgyhogy jobb lézsen, ha nem kezdesz ki ve-



talan neurotikus vagy skizofrén vagyok – ehhez nem kell diploma, ezt bárki meghondhatja itt a szerkesztőségben. (Meg azon kívül is, ha valaha olvasott egy Csevegőt.) A barátkozásra mondjuk komoly indokot szolgáltatt, hogy az e-mailben bizonyos Garai Dóra díszelgett a Feladó rovataban – bár vannak bizonyos gyánumi e sertésűrszról vett becenév kapcsán, ami ráadásul elég rágós lehet, ha már ly-nal írják. Na mindegy. Előre figyelmeztetlek, hogy az én elkeltben büvárkodni elég mély víz lesz. Kezdjük is rögtön a legfőbb problémámmal: ugyan miért van az, hogy nekem ennyi levélre kell válaszolnom, és minél többre válaszolok, annál többre kell? Tudom, hogy klasszikusan skizofrén kérdés, viszont nem tudod elintézni azzal a szokásos hókuszpókuszzal, hogy ez az anyaméhes való visszavagyódást szimboliz-

lem. Vagy ha mégis, jobb ha csórsz egy verdat, oszt elhúzó a legközelebbi templomba 50-ronggyal, és ezt mondod:

- Bűnbocsánat van?

- Igen.

- Jó, kérem az összeset!!!

Ha óhajtot emiben elküldhetem az összes lemezük borítóját, hogy felvilágosulj. Más. Nézem eme Csevejhelyet, melyet ezen öthetvenheten lelek. No és mit látok? Na mi? Egy másik SZENTSÉGŐRÉST!!! Ugyanis I HATE MICROSOFT! (Akkor ajánlok figyelmedbe egy idézetet kedvenc fronttól, Kurt ambert utáni EGYSZERRE!!) Ha még eccer Microszoft-ima leszs a Cseveibe, fejelbővöd magad!

Más. Az újság Búra-Király! Hogy tudt ez milyen zárójelben elmondom. Egyébként tudjátok mi az, igen a zárójel, hát az ilyen: (, de mi

van ha ilyen:), igen ez is zárójel mint ez, de ez-> (nem egyenlő ezzel->) akkó ez vaj hogyan vanik??? ,na mindegy szóval mit is akartam?, ja igen be kik zárná a (-jelet egy ilyen -) -jellel, tényleg, ha ez a zárójel:) akkó ez-> (mir nem nyitójele? Szóval az előbb nyitottam, most zárok:))))))))) ,ennyi biztos elég. Na szóval csak annyit akartam, hogy a király jobb mint a legeslegjobb, a bura-király meg annál is jobb.Na... most kell nyitó/zárójel? Na mindegy tészünk mi mindent: ()))))))))))))))))))). Most hogy megvilágosodtál a záró/nyitójelek után, nincs más hátra, mint elköszönni. Pásztor Károly, Csakugyikarc UI.: Anti-MicroSoft, LINUX Ruler! Hm. Szegény Vári Zolit múltkor megéne-

tessék, most lehet látni, hogy mennyire értek hozzá: most mondják itt mögöttem, hogy VZ valami Link Whisky holdkőrozott le. Szóval ezt hagyjuk is. A gánsznrózisos (na, ebbe kössél bele, ha bírsz!) dolgot viszont beismerem. Tévedtem. Bűnös vagyok. Tényleg. Ha tehetném, akkor kiszédném azt az aposztrófot onnan, beleverném a falba, felakasztanám rá magam, és erősen ellenállnék, ha bárki leakasztási kísérlettel próbálna. De az az aposztróf már ott marad. Még az Isten sem teheti ki nem nyomtatottá, ami egyszer ki lett nyomtatva. Mindegy. Majd kitalálók valami tesztesztelő büntetést. Mindenesetre ahogy leveled utolsó részét elnézem, vannak azért itt komolyabb problémák is, mint hogy hogyan kell írni különféle brigád-

sábjainkon tág teret szentelünk különböző tudományos eredmények publikálásának. Most részleteket közlünk egy készülő doktori disszertációból, amely a darvini természetes kiválasztódás elméletét egy teljesen új megvilágításba helyezi. Nem ki-zárt, hogy a dolgozatban kifejtett tények hamarosan forradalmasítják a sejtbiológiát, bár elkészültét egyelőre jelentősen gátolja, hogy a szerzőjét nem tudják kijózanítani.

Szeva Cowboy!  
A közelmúltban kaptam ezt a cikket az egyik barátomtól. Okulárod érdekében olvassd el ezt a kis okfejtést. "A közelmúltban jelent meg Dr. Beer publikációja a sörfogasztás agyra gyakorolt hatását illetően. Egy bölény-csorda olyan sebességgel tud haladni, amilyen a csorda leglassabb tagjának a sebessége. Ha egy ragadozó üldözőbe veszi a csordát, a leghátsó, azaz a leglassabb példány lesz elsőként az áldozata. Ez a csorda szempontjából hasznos természetes szelekció, hiszen a leglassabb tagtól rendszeresen megszabadulván a banda egyre nagyobb iramot diktálhat. Hasonló a helyzet az emberi agysejtekkel is: az agy olyan sebességgel tud működni, amilyen a leglassabb agysejt sebessége. Mint az közismert, a nagymértékű alkoholfogyasztás pusztítja az agysejteket, a fenti példával igazolhatóan először a lassabbjait. Ebből adódóan a rendszeres sörfogasztás a gyengébb teljesítményű agysejtek kiirtásával jelentősen növeli agyunk hatékonyságát. Ezért érezzük magunkat okosabbnak egy kiadós sörözés után..."

Ördöge van a srácnak, nem...?  
Üdv: Tóth Károly

Hát az. Végül is teljesen logikus, már ha Darwinnak igaza volt, és állításait elfogadjuk axiómáknak. Viszont ha én írtam volna e jelest szerzeményt, akkor nem a bölényeket hozom fel példának, lévén gyakorlatilag kipusztultak, amit azért nem tartanék túl nagy karriernek az agysejtek helyében. Ott vannak helyettük például a gödények.

A tudomány újdonságai után következzen néhány érdekesség a technika, azaz a "hogyan-csináljunk-jobb-576-ot" világából Szia Cov!

Régi olvasója vagyok az 576-nak, de még soha nem írtam neked. Ezt most pótolom, remélem nincs harag?! (Harag? Harag az nincs. Viszont az eddigi meleg baráti viszonyt, hűvös távolságtartást váltotta fel.) A novemberi Csevegőben azt írtad, hogy "építő jellegű" kritikákat vársz! Nos NEKEM is van néhány ötletem!

1. Lehetne az újságban eldugva Covpont. Aki összegyűjt pl. három, az részt vehet egy sorsoláson, és a nyertes a TI számlátokra 1 hétig rajta lehet az összes SEXCHAT-en. (Covpont eddig is volt az újságban, de rajtam kívül még senkinek nem sikerült három összegyűjtenie. Bár lehet, hogy a neves verseny szelleméből sokat levon, hogy nem hirdettük meg, a lényeg az, hogy most is én megyek sexmecszerére.)

2. Kérd fel társadalmi elnöknéket azt a bizonyos Urati ő biztos megoldaná minden gondot, sőt, újakkal gyarábíтана ТЭGED! Képzeld el lelki szemekkel amint a sok kiábrándult szurkoló az Ülői útról (természetesen a szokásos vesztes mérkőzés után ) a legközelebbi 576 Shop-ba menne FIF99-et vásárolni. Hát nem gyönyörű? (Hát nem. A FIF99 már rég kifogyott a shoppból. Épp ideje lenne most már egy-két meccset megynéri. Már ha nem az a cél, hogy a 100 éves évfordulóra ki kell esni az első osztályból.)

3. Ha már a politikánál tartunk alakíts pártot és pártújságot reklámozd az 576-ot????????!!!!!! (Téves gazdasági elképzelés. Pártújságot nem reklámozni kell (az kiadás), hanem felvenni rá a lét (az bevétel).)

4. Egy normális ötlet lehetne egy félt oldal, amin érdekes net-címek vannak! Még egy mondat és eltűnök: a decemberi számba a poszter helyére rakhatnátok egy olyat, amin az 576 stáb van és kellemes ünnepeket kíván a FANTASZTIKUS olvasótábornak! Kellemes Ünnepeket és Erdemnyekben Gazdag Boldog Újévet Kívánok az 576-nak (denne természetesen NEKTEK IS!) (Kész. De ez már két mondat.)  
Üdvözléssel: Elvis

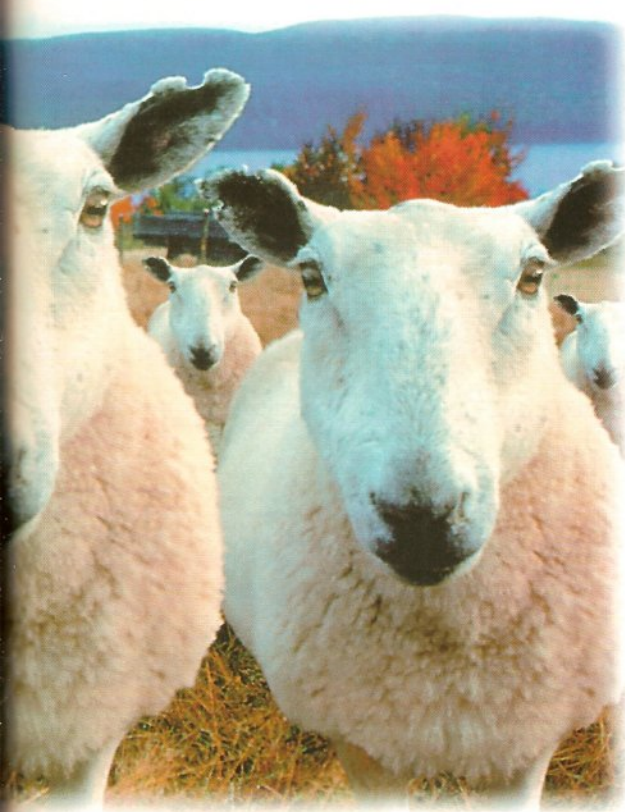
A poszterötlet nem rossz, de vannak hibái. Én mondjuk biztosan szépen mutatók a falra felszögezve, de szerintem egy Vári Zoli vagy TJ kinézetű figurával megszépült újévi köszöntő a jövőt illetően kissé baljós előzeteket keltene a legtöbb emberben. Így szerintem jobb, ha ezekkel a lánykákkal kívánunk kellemes ünnepeket a fantasztikus olvasótábornak. Azért ha újabb ötletek jutnának eszébe az álmatlan fejszakákon, akkor nehegy elfeledni tudatni velünk. Hopp! Mielőtt egy újabb érdekes állásfoglalást meghallgatnánk a CD-témában, ebben a sroban elszörko egy-két nyomdahalibát, mert már percek óta nem volt egy sem!

Hello! Peti vagyok. 1 ideje nem zaklattalak a leveleimmel, de most összegyűjt néhány gondolat. Azoknak akiknek nem tetszik, hogy nincs CD, mond meg nekem: nézzék már meg a Playboy-t. Van hozzá CD? Nincs. Jó? Az nem kifejezés.

Te láttad? Nem gondoltam volna, hogy a Xantusz Barbara ilyen jól néz ki. Az 576-nak is kéne, hogy legyen ilyen férfi melléket. Te, 100x annyit vennének a népek! Tuti ötlet!  
A honpage-t még nem láttam, DE nektek muszen a csevegő régi részeit feltenni. Hogy ki gépel ennyit az engem már nem érdekel. Illetve van 1 ötletem! En felgépelem! mondjuk 1-2 éves 576 elfoztetésért. Mit szolsz? Zalavári Péter

Ööö... Hát most egy kicsit el vagyok képedve. A honlapra kerülő Csevegőt nem kell begépelni. Fájól szívvel tudatom, hogy nem lesz előfizetésed, meg betört hozzánk a technika, és megvannak file-ban. A honlapra meg nem kerül Csevegő. Mig ezt átvettük elgondolkoztam azon, hogy tulajdonképpen mit is tehetnek egy Playboy CD-re, merthogy színem viselem én más baját is. Például lehetne egy demo-verzió Xantus Barbarából: egy zacskó műköröm, egy bal könyök és egy jobb térd. Esetleg lehetnének teljesen full cucok is, de ebből nyilván csak a régebbi újárat lenne gazdaságos – mondjuk a szomszédok Lenke nénije (bár akkor inkább már egy béta Döb Katából!) Lehetnek például patchek is: Kedves Uraim! Sajnálatos felfrattós, hogy igényünkünk legjobban türelmetes új sztraja féllábul lenne. Itt küldjük a hiányzó lábat, és keressék legújabb patchünket, amellyel várhatólag már fogszra is lesz... Áááá, mégis csak jobbj, ha marad a Playboy CD nélkül. Mint ahogy mi is.

Na, ennyit 1999-ről. Fentebb kívántam már minden ilyenkor szokásos dolgot mindenkinél, egy tehát most nem futom te az ilyenkor szokásos tiszteletkérdőket. Van egy egyéni kívánságom is: forrón kívánom mindenkinél, hogy dec 24-től jan 2-ig fagyjon be a billentyűzete... BÜEK.



kelték, hogy "lehardcore"-ozta a Cypresst Hillt. (Tényleg, ígérték is, hogy tájékoztattak benneteket alapozó tanfolyama eredményeiről. Jelentem, most már viszonylag tájékozott a témában, és ritkán botlik, bár tegyük hozzá, az az egyik tesztjében nem tudott válaszolni arra a kérdésre, hogy a sexvajonnia.) A Vári Zoli meg engem énekel meg, hogy én javítottam át hardcore-ra. Az ki van csukva. Nekem a hardcore a Discharge-ot, a Bad Brains meg egy pár finn és brazil csapatot jelent – a kifejezést először ugyanis kissé darálós punkzenekarok használták a nyolcvanas évek elején. Hogy most mit jelent, azt nem tudom. A Cypress Hill hallatán meg arra gondoltam, hogy ez valami vidám dombos hely lehet Kolumbia környékén, ahol marha sok mák terem. Annak viszont soft a core-ja (esetleg Septerra). Na

dokat. Nem kéne esetleg megvizsgálatnod magadát egy pszichológussal? En is merek egyet. (Már vagy egy fél órája.) Mielőbb vizsgáldas meg magad valami lélekkováccsal, mert ha tovább fajul a dolog, még bekerülisz egy iskolaiújságba. Max beutálnak egy aposztróf-kúrára. Szolgálati közlemény: jövő év márciusában valahol az AC/DC-re fogok hivatkozni. Már most rajzoljuk egy true type editorba a villámot a /jel helyére, nehogy egy rajongó is kivetnivalót találjon benne. Ezúton megkörménk olvasóinkat, hogy mindenki kiüldjön be egy eredeti CD-t kedvenc együttesétől, hogy ha bármikor szóba kerülne, nehogy botrányos hibákat vétünk nevük leírásában. (Meg azért is, mert nyitottunk egy CD-boltot, bár ez nem tartozik szervesen a témához.) Olvasóink már megszokhatták, hogy ha

# 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 szolgáltatónktól megrendelhetők.

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

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

## Akciónk a készletek erejéig tart!

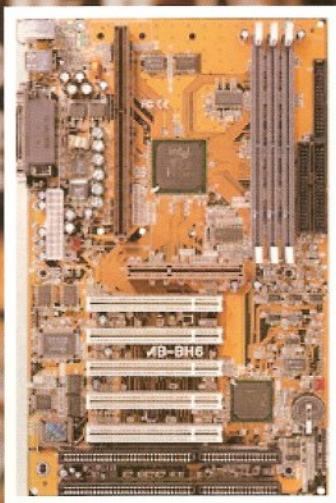
\* A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.

576 KByte 1998-1999-es számai eredeti áron (\*postaköltség) megrendelhetők illetve megvásárolhatók.

98/1	318.-	99/1	398.-
98/2	318.-	99/2	398.-
98/3	318.-	99/3	398.-
98/4	318.-	99/4	398.-
98/5	318.-	99/5	398.-
98/6	318.-	99/6	398.-
98/7-8	576.-	99/7-8	576.-
98/9	398.-	99/9	398.-
98/10	398.-	99/10	398.-
98/11	398.-	99/11	398.-
98/12	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**  
 Creative TNT2 32MB RAM **24.000 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:

Mission: Impossible (PSX)  
 Worms Carmageddon (PSX)  
 Rainbow Six (PSX)  
 Wu-Tang (PSX)  
 Monster Truck Madness (N64)  
 World Driver (N64)  
 Kartia (PSX)  
 Medal of Honor (PSX)

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

**AKCIÓS SZELVÉNY**  
 Akciók, drámák, csaták ezerral a szórólappal mindig szórakoztató és hasznos!  
 Feliratkozz ma a jövőnkéért!

**576**

**MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ  
HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL**

**576** KByte

**HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!**



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



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



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



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



Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

**WWW.576.HU**

Website-on kaphatsz!

ISSN 0865-8226



9 770865 822000