

# 576

Kbyte

XI. évfolyam, 110. szám  
2000. április Ára: 796,- Ft

## MESSIAH

Szent Pampers! A Megváltó pelenkában érkezett el hozzánk...

## THIEF II: METAL AGE

Az Életre nevelő játék: maradj sötétben, szúrd hátra, aki nem figyel és lopj el mindent, ami mozdítható!

## MAJESTY

Dungeon Keeper Light. Ezúttal a Jó Fiúk lóbálják a hentesbárdot

Legyen veled  
a (lő)Erő!

GP WORLD  
F1 2000  
NEED FOR  
SPEED 5  
NASCAR  
2000



# M'FARLANE TOYS



Flash Point



The Green Vapor



After Burner



Eclipse 5000

# M'FARLANE TOYS

## A SPAWN 16: NITRO RIDERS MOTOROKAT MÁJUSTÓL KERESD A BOLTOKBAN!

### SPAWN 11: DARK AGES



Black Knight



Horrid



Ogre



Skull Queen



Spellcaster



Raider

### SPAWN 13: CURSE OF THE SPAWN



Curse of The Spawn 2



Zeus



Hatchet



Medusa



Jessica Priest & Mr. Obersmith



Raenius

### SPAWN 14: DARK AGES 2



Mandarin Spawn



Viper King



The Necromancer



Spawn: The Black Heart



Iguantus & Tuskadon



Tormentor

### SPAWN 15: TECHNO SPAWN



Iron Express



Code Red



Cyber Spawn



Steel Trap



Warzone



Gray Thunder



Scream



The Crow



Psycho



Halloween



Pumpkinhead



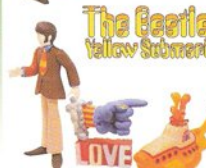
Chucky



Ringo



George



The Beatles Yellow Submarine



Paul



John



Abby Chase



Sydney Savage



Major Maxim



Natalia Kassle



Marv II Electric Chair

## JÁTÉKAINKAT ÉS AKCIÓFIGURÁINKAT KERESD AZ 576 BOLTJAIBAN ÉS AZ ALÁBBI FORGALMAZÓKNÁL!

### ÁDÁM-ÉVA JÁTÉK-KUCKÓ

2890 Tata, Ady Endre u. 17

### HAMZA JÁTÉKVÁROS

Budapest, Pólus Center

### TOMCAT KAPOSVÁR

7400 Kaposvár, Fő u. 26

### TOMCAT KECSKEMÉT

6000 Kecskemét, Rákóczi u. 6

### BÓBITA JÁTÉKBOLT, CSEPEL PLAZA

Budapest, II. Rákóczi F u. 157-170

### BABY PARTNER, GÖTZ

5000 Szolnok, Ságvári Krt. 4/a

### SZIGETKÉK KFT.

1042 Budapest, Árpád u. 112

### EPER JÁTÉKBOLT, LŐRINC CENTER

1182 Budapest, Üllői Út 661

### CARDEX CORNER

Budapest, Pólus Center

### TOMCAT EGER

3300 Eger, Jókai u. 30

### ÉDI LAND JÁTÉKBOLT

1094 Budapest, Ferenc Krt. 7

### CARDEX CORNER

Budapest, Westend City Center

### JÁTÉKBOLT

2120 Dunakeszi, Tábor u. 14

### TOMCAT KOMLÓ

7630 Komló, Városház tér 2

### HOLLYWOOD MULTIPLEX MOVIE SHOP

Budapest, Lurdy Ház

### JÁTÉK BOX, DUNA PLAZA

Budapest, Duna Plaza

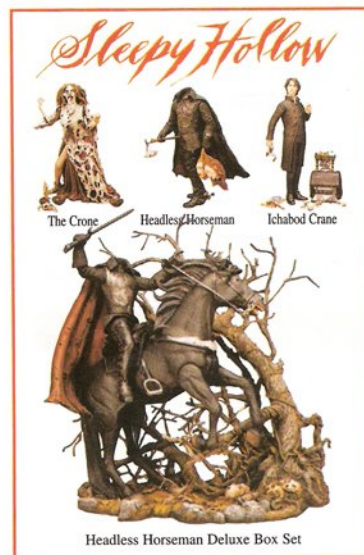
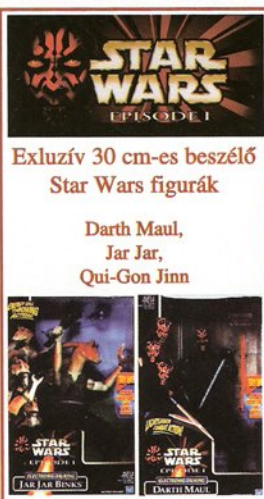
### TOMCAT TOYS, ALBA PLAZA

8000 Székesfehérvár, Szabadság u. 19

### HOLLYWOOD MULTIPLEX MOVIE SHOP

Budapest, Duna Plaza

**SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D ÉLMÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!**

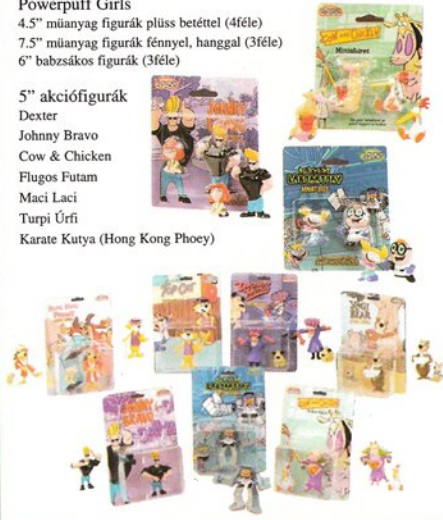


**CARTOON NETWORK**



Powerpuff Girls  
4.5" műanyag figurák plüss betétellel (4féle)  
7.5" műanyag figurák fényfel, hanggal (3féle)  
6" babzsákos figurák (3féle)

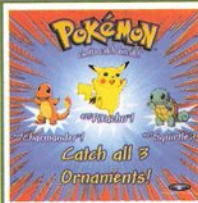
5" akciófigurák  
Dexter  
Johnny Bravo  
Cow & Chicken  
Flugos Futam  
Maci Laci  
Turpi Úrfi  
Karate Kutya (Hong Kong Hoely)



**JÖN!**  
**MÁTRIX**



A legsikeresebb akciófigura hamarosan Magyarországon!



Pokémon figurák  
Pikachu  
Charmander  
Squirtle

**MÁRCUSTÓL KAPHATÓ!**

# tartalom

XI. ÉVFOLYAM, 110. SZÁM, 2000. ÁPRILIS

18



CoVboyyó 4

## HÍREK, ELŐZETESEK

Top-listák 5

Hírek 6

Pool of Radiance 2 12

Summoner 14

Heaven Tourist 16

Sheep! 17

## FORMA-BONTÓ

F1-történelem 34

F1-játékok történelme 34

Grand Prix World 36

F1 2000 40

## ISMERTETŐK

Messiah 18

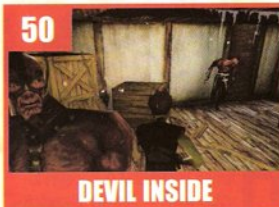
Majesty 24



**F1 2000**



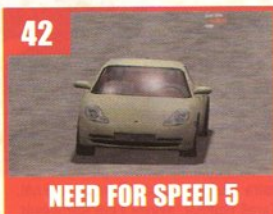
**ALIEN NATIONS**



**DEVIL INSIDE**



**MAJESTY**



**NEED FOR SPEED 5**



**THIEF 2: METAL AGE**

<b>Thief 2</b>	<b>28</b>
<b>Need for Speed 5</b>	<b>42</b>
<b>Nascar 2000</b>	<b>46</b>
<b>Star Trek Armada</b>	<b>48</b>
<b>Devil Inside</b>	<b>50</b>
<b>Nerf Arena</b>	<b>54</b>
<b>Alien Nations</b>	<b>56</b>
<b>Force Commander</b>	<b>58</b>
<b>RISK 2</b>	<b>62</b>
<b>Rogue Spear: Urban Ops</b>	<b>65</b>
<b>Heroes 3: Shadow of Death</b>	<b>66</b>

<b>VÉGIGJÁTSZÁS, EGYEBEK</b>	
<b>Csal a Zsuzsa (cheat rovat)</b>	<b>69</b>
<b>Final Fantasy 8</b>	<b>70</b>
<b>Processzor-körkép</b>	<b>82</b>
<b>Csevegő</b>	<b>92</b>
<b>Ennyit mára</b>	<b>96</b>
<b>SITE-ÁTÓ</b>	
<b>Ultima Online</b>	<b>86</b>
<b>Norm.net</b>	<b>88</b>
<b>Kret.net</b>	<b>90</b>



# 576 Kbyte

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

Laptulajdonos: Balogh Zsolt  
Főszerkesztő: Kiss László  
covboy@576.hu

Állandó jellegű Tóth János  
tettestársak: tj@576.hu  
Hanula Zsolt  
hancu@576.hu

Levélágitás: Recent Kft.  
Nyomás: Grafit Pencil  
Nyomda Budapest

Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt.  
és alternatív terjesztők

Előfizethető a szerkesztőség  
címén, rózsaszín postai utalványon:

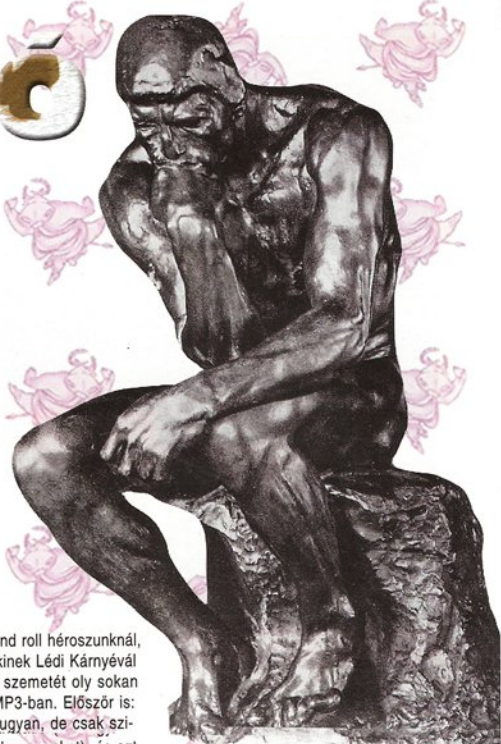
**576 KByte (Comgame '576' Kft.)**  
1389 Budapest, Pf. 132

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

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

ISSN 0865-8226

# Covboygó



**H**olai! Mindenekelőtt szeretnék kellemes karácsonyi ünnepeket kívánni minden kedves olvasónknak, akik megvásárolták legfrissebb számunkat (meg azoknak is, akik nem, mert mindig tiszteltem a takarékos embereket), tehát még így a 2100. év derekán is kíváncsiak rá, hogy mivel játszott az 576-stáb 2000 márciusában. (Bár az is lehet, hogy egy kicsit korábban jelenünk meg, és nem az 'Unokáink is látni fogják' című műsorban, de jelen időszámításom szerint az a gyanúm, hogy az előző számban a Tippmix oddszaiból a 0.01% jött össze. Nekik is élni kell valamiből...)

Idézet vége. Azért idézet, mert valahogy így kezdtem az előző szám bevezetőjét. (Illetve nem valahogy, hanem pontosan, ugyanis most copyztam át ide.) Ennek kettős célja is van: egyrészt nekem kevesebbet kell pötyögnöm (ami például már egy eleve roppant fontos momentum), másrészt meg lehetne rá hivatkozni, hogy mi is az a 576-stáb, és hogy az a 576-stáb... inket – már amennyiben nem lenne eleve tők hűlyeség egy újság bevezetőjét afelelti öntömjénezéssel kezdeni, hogy sikerült idejében megjelenie. Mindegy, lényeg az, hogy így szerencsére nem kell igénybe venni pár olvasónk áma – máskülönben nem rossz – ötletét, hogy hagyjunk ki egy hónapot a címlap sorszámozásában. (Persze ez még csak most tűnik így, mire te ezt a kis írományt a kezébe kapod, egy csomó dolog történhet: leszálnak az úfók és elvisszik az Alpha Centauriba Sid Meiert és a legújabb 576-okat, a hűsvéti nyuszit a Gyalog Galopban látott véréngző fenevaddá alakulva átharapja a nyomdát tartók,

és így tovább – elég bonyolult világban élünk, gondolatok csak bele: még a Hancunak is megjelenhet nyomtatásban egy cikke.)

Hogy hogyan fogom jogilag elintézni a Comgame 576 Kft-vel, hogy az ő tulajdonukat képező márciusi bevezetőt kölcsönöztem, és ráadásul nem kértem hozzá írásos beleegyezést sem, azt egyelőre még nem tudom. Jó, ha nagyon szépen kértem volna magamat, akkor immel-ámmal talán írtam volna magamnak egy engedélyt (szerény tiszteletdíjazás fejében, természetesen), de ez csak azért van, mert magammal szemben mindig jó fejt voltam, és szinte mindig mindent meg tudtam beszélni magammal egy sör mellett. Arra viszont nem emlékszem, hogy bárki más kért volna ilyen engedélyt tőlem vagy az 576-tól, arra meg pláne, hogy ezt különféle sörök mellett (és nem azért, mert ANNYIRA megbeszéltek volna). Márpedig bókáljak az ember ide-oda az Interneten, jön-megy-pecseltel, érdeklődve betér az oldalra (írja meg játékos site-ja címe, és az ott a TJ cikke! (Nono, akkor ez azt jelenti, hogy kiszabadult a klotyóból...) Ööö, hát ez engem mondjuk nagyon nem zavar, de talán jó lenne, ha az illető úriemberek – akik nyilván tudják, hogy róluk van szó – sürgősen beszüntetnék ezirányú karitatív tevékenységüket: ha azt óhajtjuk, hogy a cikkeink hozzáférhetővé váljanak az Interneten, akkor biztosak lehetnek benne, hogy találunk rá megoldást nélkülük is. Ez egy nagyon diplomatikus kérés, azt hiszem minden nagyfiú tisztán megérti...

Ha már ezeknél a jogi marhaságoknál tartunk, akkor álljunk meg egy pillanatra házi rock and roll hőrosunknál, Karell Gottnál, akinek Lédi Kárnyéval című csodálatos szemetét oly sokan kérték tőlünk MP3-ban. Először is: nekünk megvan ugyan, de csak szübbünetni akarnánk magunkat), és azt is egy bakelitról archiváltuk a digitális utókornak. A bakelitot viszont a nagy-néném (isten nyugosztalja) vásárolta a Centrum Áruházban 40 rénes forintért (hogy miért tette ezt, azt a mai napig nem tudom felfogni), amiért viszont a Csehszlovák Népköztársaság megkapta az ő rénes koronáit, szóval mindenki elmeget a jó édes Szerzői Jogvédőjébe. Természetesen mi sem áll távolabul tőlünk, mint hogy ezt az MP3-at bárkinek teljesen jogpiszkosan elküldjük, és az imígyen kimaradt bevételrel a csőd szélére sodorjuk a cseh-avagy a szlovák gazdaságot (nem tudták eldönteni,

hogy a kettészakadás alkalmából melyikük is mondhatta magának a szláv csalógnányt) – tehát ne is kérjétek többet tőlünk. (Bár ahogy így elnézem a szlovák gazdaságot, roppant pozitív változást jelentene nekik, ha visszaszodornánk őket a csőd SZÉLÉRE – na de hát ki nekünk az a szlovák gazdaság, hogy csak úgy ingyen sodorgassuk őket?!) Persze teljes mértékben megértjük, hogy valaki nem érzi teljesnek az életét eme misztikus szemét nélkül: az előző számbanban történtek is homályos célzások egy titokzatos 'Báz' nevű kis könnyűzenei portálra, amelynek a linkjét megtalálhattatok az index.hu napi hírei között. Sajnos azonban azóta a portál működése kissé akadozik, mert az extra.hu nevű gonosz főbőrő kihekkelté róla az MP3-akat. Új történe van ugyanis Spártában: I. Viktor cár kormányának valamelyik jeles elmeje kitalálta, hogy minden egyes letöltött MP3-ért szerzői jogdíjat kell fizetni. Ahol a site működöttéjének a kiletét pedig jótékony homály feddi, hát ott ugyebár... Ez a kormányrendelet egyébként egy külön szám a maga nemében, bár koncepciójában tökéletesen illeszkedik az eddigi sémába, miszerint az ember nem tudja, hogy sirjon avagy neveszen – viszont annyit mindenképpen megér, hogy kicsit mélyebben is foglalkozunk vele. Na nem kell megjénni: csak a következő hónapban; addig még előtettek van az egész mostani számunk!

## 100 a lék (így pontozunk)

- 50% alatt:** ... nem pontozunk, mert egyrészt ilyen játéka minek szót (helyet) pazarolni, másrészt meg mi a szűzmáriát lehet egy olyan játékról írni, ami ilyen szinten idegesítő. Ez az eredmény nem nagy dicsőség, a klasszikus 'tizenkettő egy tuca'-kapitáfa. Velük csak sűrűbben vagyunk, de nem többen, de egy kategória szerelmeseit talán még érdekli.
- 66 - 75%:** Na, itt már kezd mozogni valami! A játék tulajdonképpen nem is olyan rossz, a baj csak az volt vele, hogy túl kevés munkát és/vagy pénzt áldoztak rá, hogy igazán kiemelkedő darab szülessen.
- 76 - 84%:** Itt már egy elég kellemes dologgal állunk szemben. Tulajdonképpen minden a helyén van, és nincs is különösebben nagy gond, leszámítva, hogy néhány konkurens ennél már sokkal jobbat is csinált. Ez egy remek játék, ami megéri a pénzt. Minden a helyén van, és még 2-3 év múlva is emlékszik rájuk a szerencsés játékos. Már csak azért is, mert jogosult a csodás Ezüst Tüshé tróféára.
- 85 - 92%:** Itt már valami elképesztően jól sikerült játékról van szó, amiről évek múlva is mély tisztelettel fogunk megemlékezni. Nincsenek sokan, de büszke tulajdonosai az igen ritka Arany Tehén-díjnak.
- 93 - 99%:** Ilyen már csak technikai okok miatt sem lesz (ennél a betűméretnél nem fér ki az értékelőbe). Ha mégis lenne, akkor az volt az utolsó ismertetőnk: a tökéletes megszületése után a továbbiakban nyilván nem érdekel senkit a játékpia.
- 100%:**



# TOP LISTÁK

## Angol eladási lista (teljes árú játék)

1. Force Commander (Activision)
2. The Sims (Electronic Arts)
3. Championship Manager 99/00 (Eidos)
4. F1 2000 (Electronic Arts)
5. Soldier of Fortune (Activision)

## USA eladási lista (teljes árú játék)

1. The Sims (Electronic Arts)
2. Force Commander (Activision)
3. Star Trek: Armada (Activision)
4. Soldier of Fortune (Activision)
5. Thief 2 (Eidos)

## Angol eladási lista (budget)

1. Tiberian Sun: Firestorm (Electronic Arts)
2. Commandos (Eidos)
3. Rollercoaster Tycoon (Hasbro)
4. Requiem (Ubi Soft)
5. Tomb Raider 3 (Eidos)

## USA eladási lista (budget)

1. Who Wants to be a Millionaire (Disney)
2. LEGO Island (Hasbro)
3. Rollercoaster Tycoon (Hasbro)
4. Half-Life (Havas)
5. Starcraft (Havas)

## Online áruházak rendelési listája

1. Rogue Spear Urban Ops (Red Storm)
2. Diablo 2 (elővétel) (Havas)
3. EverQuest: Ruins of Kunark (Sony)
4. Sim City 3000 Unlimited (elővétel) (EA)
5. The Sims (Electronic Arts)

## Játékdemó letöltési toplista

1. Need for Speed 5 (Electronic Arts)
2. Force Commander (Activision)
3. Tachyon (NovaLogic)
4. Sudden Strike (Mindscape)
5. Submarine Titans (Interplay)

## A legnépszerűbb PC-s játékok a Global100 szavazása alapján

- |                                      |   |
|--------------------------------------|---|
| 1. Planescape Torment (Interplay)    | 7. Final Fantasy VIII (Electronic Arts) |
| 2. Age of Kings (Microsoft)          | 8. Quake 3: Arena (Activision)          |
| 3. Heroes of Might and Magic 3 (3DO) | 9. Need for Speed 5 (Electronic Arts)   |
| 4. The Sims (Electronic Arts)        | 10. Thief 2 (Eidos)                     |
| 5. Unreal Tournament (GT)            | 11. Majesty (Hasbro)                    |
| 6. Might and Magic 8 (3DO)           | 12. Starcraft (Havas)                   |



# HÍREK

## Aprólék

### 911

Csinos kis pánikot okozott Amerikában a 911 nevű vírus, aminek a ténykedése (némi winchester-pucolatás mellett) abban merül ki, hogy ha van modem a fertőzött gépre kötve, azzal a média rendszeren felfújta a témát, a 911-es vonal tényleg összeomlott néhány órára, mert mindenki ki akarta próbálni, hogy valóban él-e még a szám...

### Kispál és a browse

Szinte napra pontosan egyszerűen napra pontosan egyszerűen a Microsoft Explorer 5.5 bétaverziója. A két böngésző még mindig nagyjából ugyanazt tudja, és teljesen véletlenszerűen fagyogat, illetve meggy stabilan egyes gépeken, viszont a két browser elvakult rajongói máris buzognak keresik a konkurens programjában a hibákat...

### Pirates!

Egy Martin Johns nevű wisconsini illetőségű figurára 780.000 dolláros büntetést szabott ki a bíróság, mert az illető ötszöri figyelmeztetés után sem állította le a másolt Windowsokkal és Office-okkal való kereskedést. Hazánkban egy középiskolai tanár járt (közül sem ennyire) pórurol, ő egy év felfüggesztést kapott másolt programok terjesztéséért.

### Lara fara

A 3Dfx és a Tomb Raider-team közti harmónia tökéletes – ezt mutatja az alábbi képcske is, ami Larát és a 3Dfx egyik fejlesztőjét ábrázolja. Remélhetőleg egyértelműen látszik, miért vigyorog olyan vesztettül az ipse...



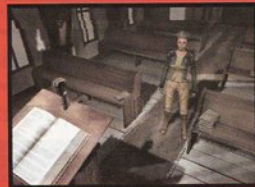
## Boszorkányok pedig vannak!

A tavalyi év egyik legnagyobb mozisikere, valamint vitathatatlanul legnagyobb átvérése volt a **Blair Witch Project**, ami kis hazánkban a roppant fantáziadús Idegleges cím alatt borzolta a kedélyeket. Az ál-dokumentumfilm persze nem kerülheti el a PC-re való átültetést, a licensz-jogok boldog tulajdonosa a Take 2 lett (bár a jogdíj kifizetése után a mosoly valószínűleg kissé kényszeredetté vált...). A marylandi erdőség állítólagos boszorkánya egyszer már megbabonázta a mozirajongókat néhány százmillió zöldhasú erejéig, valami hasonlót vár a játéktól is a kiadó, aki még a nevére ("vegély két-

tőt") is rálicitál, amikor egyszerre három játékot fejleszt a Blair Witch legendák alapján. Hogy a munka ne tartson sokáig, a programok alá a Nocturne bejáratot, agyon-patchelt engine-jét pakolják be. Fura módon a három program fordított időrendi sorrendben követi az eseményeket, és a filmben bemutatott főiskolások sztorijáig el sem jut. Az első rész 1941-be vezet, amikor Burkittsville-ben gyermekgyilkosságok borzolják a kedélyeket. Amikor az erdőben lakó remete hirtelen felindulásból magára vállalja az egészet (persze a boszorkány átkára hivatkozva indítékként), egy new yorki nyomozó érkezik a helyszínre, hogy kiderítse, mi is történt szerepét kapjuk... Innentől a nyomozás a főszerep, elsősorban a városlakók kifaggatása, és a könyvtárban való kutakodás juttat meglepő eredményekre, de a végén azért csak be kell merészelnünk a sűrű sötét fekete kerek erdőbe is, egy kis véres leszámolásra.



Az első rész 2000 végén érkezik. A legendák születesekor játszódik, és egy kicsit elszakad a film "mindent csak sejtetni engedünk, semmit nem mutatunk, úgy sokkal félelmetesebb"-filozófiájától, teljesen átmegegy akciójátékba, de többet még nem tudni rólok.



## Mennyi is négyszer négy?

A Terminal Reality csapata meglehetősen sokirányúan képzett legényekből állhat, elég ha csak rápillantunk eddigi játékaik listájára, találunk rajta polgári repülőszimulátort (FLY!), kamionos ámokfutást (Monster Truck Madness) és horror akció/kalandot (Nocturne). Nem meglepő, hogy most ismét egy teljesen új játékstílust támadnak meg, a **4x4 Evolution** név alatt futó project ugyanis egy rally-programot takar. A játékban 16 pályán (ugye, a négyszer négy!) rongálhatjuk az ellenfelek idegrendszerét és autóját. Mivel az ilyen versenyeken a "pálya" fogalmának definiálását általában a



versenyzőkre bizzák, a játékban is arra mehetünk, amerre csak óhajtunk. Ez a programban több ezernyi tereptárgyat jelent, amiken kedvük szerint törhetjük riptírára a járgányt. Ha a verseny végén a gép kikalapálása és az elütött nézők utáni büntetés után is marad pénzünk, tehetünk egy bevásárlókorutat a legközelebbi autós butik felé, majd boldogan turkálhatunk könyékig a motorban, hátha elő tudunk hozni még egykét lóerőt a szerencsétlen gépből. Mindez valamikor a nyár közepén köszönt rá a rally-versenyek és az autó-buherálás kedvelőire.



## TRANS-ba esve

Nagyjából a Warzone 2100 óta szerzi, se száma a robotos 3D real-time stratégiáknak – bár a pletykák szerint a stílus a kritikusok körében sokkal nagyobb sikereket ér el, mint a boltok polcain. A híresztelések szerencsére (vagy sajnos...?) nem vették el a totalán ismeretlen WizCom Entertainment kedvét attól, hogy bemutatkozás-képpen egy ilyen művel próbáljon betörni a piacra. A **TRANS** névre keresztelt csoda erényeiként a 21 féle egység, 30 fegyvert, és 20 speciális felszerelést emlegetik,



ami önmagában még nem nagy szám, viszont itt az egységeink Transformerek is egyben, bármikor változtható alakkal, fegyverzettel és egyéb tulajdonságokkal. Hogy ez mire elég, 2001 elején kiderül.



## Elder Scrolls a harmadik hatványon

Szegény Bethesda Softworks háza tájáról már elég rég nem lehet semmi biztatót hallani. Az oly' szépen induló Elder Scrolls-sorozat második része, a Daggerfall jelentős felháborodást váltott ki az RPG-rajongók táborában (na igen, kissé bugos volt a kicsike...), de a következő programjuk, a '98-as Battlespire még ezt is alulmúlta. Sokáig úgy tűnt, megfogantak a bosszankodó játékosok átkai, de tavaly a csapat ismét hallatott magáról az egészen kellemes Redguarddal. A napokban aztán az is kiderült, mi volt a nagy hallgatás oka: ezerrel készül az Elder Scrolls harmadik része, mely a keresztségben a **Morrowind** nevet kapta, és amivel a készítő az első rész, az Arena sikerét óhajtják megismételni,

illetve lehetőség szerint felülmúlni. A címben szereplő Morrowind a sötét elfek otthona a játék világában, ennek fővárosa pedig Vivec, egy Velence-szerű vízre épült város – na itt zajlanak a kalandjaink. A készítő a szokásos küldetésről-küldetésre játékmotort helyett inkább egy interaktív, eleven környezetet adnak a kezünkbe, ahol a történet alakulása teljes mértékben rajtunk áll. Már a fő küldetés is attól függ, hogy milyen karakterrel vágunk neki a kalandnak. Így lehetünk a szíve hölgyének kedvéért hőstetteket végrehajtó lovag, a tolvajcéh vezetői posztjára pályázó orgyilkos, az örök élet titkát kutató alkímista, vagy bármi, ami csak megfor-

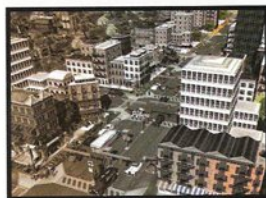


dult a készítő fejében. A játékban az időjárás modellezésétől az egyes NPC-k kidolgozottságán keresztül a harc- és képzettség-rendszerig minden eddig soha nem látott színvonalon lesz megvalósítva. Hát, ilyen igényt már sokat hallottunk, mindenesetre a képek alapján a grafikával nem lesz különösebb gond, mindenesetre a 3D gyorsítónk lelkiállagát már jó előre készítsük fel a program okozta megrázkódtatásokra. A Bethesda még másfél év türelmet kér a rajongóktól, azaz 2001 végére ígéri a cuccot. Ha nem lesz benne annyi bug, mint az előző részben, szíves-örömezt kivárjuk!



## Most mono vagy poli?

Nincs még egy olyan társasjáték, amit annyszor dolgoztak volna fel számítógépen, mint a jó öreg Monopoly (még Star Wars-verzió is volt!). Ezek persze általában messze nem közelítik meg az eredeti verzió élvezhetőségét, viszont a jól csengő cím általában szép eladási eredményeket produkál. Valami ilyesmi reménykednek a **Monopoly Tycoon** készítői is, akik a siker érdekében szépen kidolgozott 3D grafikát, és netes játékmódokat ígérnek a MSN Gaming Zone-on. A szokásos Monopoly-sablonon felül extra mutatókat, hogy a játéknak története van (!), ami az 1930-as évekől vezet az ezredfordulóig, közbeiktatva gazdasági világválságot, világháborúkat, meg még ezt-azt, ami időközben történt. Megjelenés októberben várható a társasjátékokban egyre több fantáziát látó Hasbro jóvoltából.



## A Caesar-sorozat görög vakációra megy

Az azért várható volt, hogy a konkurencia nem fogja hagyni, hogy az Impressions a létező összes népszerű történelmi kort végigjárassa a Caesar-sorozattal. Alig jelent meg az egyiptomi köntösbe öltöztetett verzió, az eddig leginkább az Imperialism két részéről ismert Frog City fejlesztőcsapat máris lecsapott a görög mitológiára, és bejelentette, hogy készül a **Pantheon**, ami tulajdonképpen a Caesar Hellaszba helyezett változata. Azért annyi különbség mégis van, hogy ezúttal sokkal inkább harcoképpontú a játék, illetve kezdéskor ki kell választanunk magunknak egy támogatót az olümposi istenek közül, aki aztán segít a játékban való boldogulásban. A választás erősen befolyásolja, hogy milyen területeken fog igazán kiemelkedni a népünk, például Artemisznek, a vadászat istenének hívei könnyebben szereznek élelmet, míg Árész a hadisten gyermekei a háborúban indulnak nagyobb eséllyel. Ez



persze azt is jelenti, hogy néha kénytelen-kelletlen meg kell támadnunk olyan népeket is, akiket egyébként eszünk ágában sem lenne, csak mert a patrónus istenünk összevezetett az övékével. Miközben épülget a civilizációnk, legendás hősök állnak be hozzánk, mi pedig ügyes trükkökkel a görög mitológia teljes bestiáriumát a szomszédokra uszíthatjuk. A megjelenésre ősz előtt ne nagyon számítsunk, de a stílus rajongóinak jó hír, hogy addig még megjelenik két kiegészítő CD is a Pharaoh-hoz.



## Moszkváig hosszú az UT

First person shooterek készítői, illetve az engine-licenzszelgetés nemes sportágát űző egyedek között nem túl népszerű téma a II. világháború, pedig egy Mortyrnál azért többet érdemelne az a stílus, amit anno a Wolfenstein indított el világhódító útjára. A Reactor 4 nevű csapat világháborús Duke Nukem pályái azonban



akkora sikereket arattak, hogy egy kiletét egyelőre titokban tartó kiadó megbízta őket egy Unreal Tournament-átíráttal is, ugyanebben a témában. Az **UT: 1941** az orosz frontra viszi a játékosokat, akik a Barbarossaterv sikeres végrehajtásának megakadályozásáért 15 bevetésen át – elsősorban Leningrád és Moszkva ostrománál. A leginkább a Hidden and Dangerousre emlékeztető játékot elsősorban a Ryan közlegény megmentése és az Őrület határán című filmek ihlették, hogy aztán azok mondanivalójából a készítőknél mennyit tudnak vagy akarnak áthozni a játékba, még kérdéses. Mivel egy egyszerű közlegényt alakítunk a csapat sűrűjében, járműveket nem lesz alkalmunk használni, és a fegyverválasztékunk is kissé szegényes, viszont az UT engine-nek köszönhetően egyszerre rengeteg ellenfél lehet a létomezőnkben, így igen életlenül tárulnak szemünk elé az orosz front űtközetei. Csak egy embert irányítunk, aki szerencsére aránylag szabadon értelmezheti a kapott parancsokat, így magunk dönthetjük el, hogy a "húsdarálóban" próbálunk szerencsét, vagy lesipuskást játszunk. Multiplayerben természetesen csak a kooperatív módot támogatja a program, itt egy egész szakasz irányítása lesz a közös feladat. Mivel minden egyes katonát külön kezel a program, garantáltan nem lesz két egyforma csatával dolgunk. A megjelenés időpontja még kérdéses, mivel a készítőket egytől egyig egyetemisták – ha a tavaszi vizsgaidőszakot bukás nélkül átvészeli, nyár végére elkészülhet a végleges verzió.



## Aprólék

### MaM Online

Végre kiderült, hogy miért kellett a 3DO-nak olyan sűrűn egy first person shooter-engine, hogy inkább százazereket fizesse nek a LithTech 2-ért, mint hogy írjanak egy sajátot. Készül ugyanis a **Legends of Might and Magic**, ami egy EverQuest-szerű 3D-s online szerepjáték lesz. Bővebbet május elején, az E3-on tudhat meg a nép.

### A király elhagyta Britanniát

Richard Garriott, ismertebb nevén Lord British, az Ultima-sorozat atyja, elhagyta a csapatát, az Origint, amit 15 éve még ő alapított. Ezzel párhuzamosan a cégtől kirúgták még húsz embert, és leállították kedd, éjjel titokban tarot program munkálatait, mégpedig a Privateer és a Wing Commander online verzióit. Garriott egy titokzatos X nevű projecten kezdett el dolgozni. X az ugye a római tíz, az Ultimának pedig eddig kilenc része jelent meg, lehet következnie...

### Eladó az egész világ

Miután a Mindscape és az SSI közösen mintegy 200 millió dolláros veszteséget hozott össze tavaly, gazdjuk, a Mattel úgy döntött, inkább megmarad a Barbie babánál, és eladja az egész bagázst. Ha egyszer sok pénzünk lesz, biztos megvesszük őket!

## The very next generation

Fura, hogy már vagy három éve léteznek online stratégiái és szerepjátékok, de a két leghíresebb pénzeszsák-galaxis, a Star Trek és a Star Wars gazdái csak most kezdik el nyújtogatni ebbe az irányba a mancsaikat. Az online Csillagok Háborújáról még csak hivatalosan meg nem erősített pletykák keringenek, viszont a **Star Trek: Online Conquest** fejlesztése már a vége felé közelít (nyár elején már be akarják indítani a bétatesztet). A játékban – ami elsősorban stratégia, más RPG beütéssel – az Univerzum sorsát irányító, kozmikus entitások szerepét vesszük fel (rajongóknak talán mond valamit a Q kontinuum név). Választanunk kell magunknak egy népet (ezt tágan értelmezhetjük, hiszen akár a Borg oldalán is állhatunk), akiket irányítunk a világműr elfoglalása során. A játékmenet a Starcraft Ladderéhez hasonlóan kihívásos rendszerű, azaz csak azokkal veresünk össze egy-egy bolygó birtoklásáért, akikkel szeretnénk, nem jöhet oda hozzánk bármilyen jöttmenet háborúzni. A küzdelem körökre osztott, és elsősorban az űrhajóknak a navigálásán és a bolygórendszerek adottságainak ésszerű kihasználásán áll a győzelem.



## Prológos egy finom utószóhoz

"Na, itt az ezeregyedik 3D-s real-time stratégia" – sóhajt fel az egyszerű játékos, és már lapozna is tovább, amikor meglátja az elsőbálozó holland csapat, a Team Sigma játéka, az **Epilogue**-nak az előzetes képeit. Hát izé... ilyen szépen kidolgozott tájakat eddig csak szimulátorokban (vagy még ott sem) láthattunk! A derék hollandok a hírek szerint nem elégednek meg a grafika tökéletesre csiszolásával, de a játékmenetben is új lehetőségeket akarnak a játékosok kezébe adni. Az alapkoncepció persze marad a régieban: embereinkkel fel kell építeni egy bázist, olajat és ércet bányászni, majd a nyersanyagokat finomítani, beindítani a haditermelést és kifüstölni az ellenfelet a jól védett kis kuckójából. Az új ötletek egyelőre érdekes apróságok képében jelennek meg, például rágyűjt-hajtuk az erdőt a bújkáló ellenségre



(ami azért elég kétélű fegyver, hiszen megfordulhat a szél, és a képünkbe kápijak az erdőtüzet meg a füstmérgezést). A játék világában igen gyakori-ak a természeti katasztrófák, így az ezek elleni védekezés, illetve ezek előrejelzése kulcsfontosságú szerepet kap. Kellemetlen feszültségben tarthat az, ha tudjuk, hogy bármikor beüthet a mennykő egy kis földrengés-szökőár-tűzvesz-vulkánkitörés képében, és romba döntheti a szépen kidolgozott stratégiánkat. A program kerettörténetét titokban tartják a fejlesztők, csak annyit mondanak róla nagy rejtélyesen, hogy sokkal jobb és eredetibb lesz, mint bármelyik eddigi RTS. Kihívásnak nem utolsó mondjuk a Starcraft-Brood War sztorijának felülmúlását kitűzni, de ha a hollandok designerei is olyan tehetségesek, mint a grafikusok és az engine-programozók, valami nagyon jó sült ki a dologból – valamikor a jövő év tavaszán.



## Pearl Harbor felülnézetből

A Microsoft Age of Empires előtti időkbeli származás leg-nagyobb sikerű játéksorozata, a Flight Simulator lassan már a 17. évét tapossa. Az évről évre megjelenő új verziók készítése közben nemrég bohókás ötlete támadt valamelyik Gates-ivadéknak: ha már van egy szuper repülési modellel és grafikai engine-nel megáldott rendszerük, miért is ne húznának le róla több bőrt? Így született a Combat Flight Simulator, ami ugyan halálosan élethű volt, de legalább ennyire nehezen kezelhető is – viszont hozott egy rakás pénzt a konyhára. No, ezen felbuzdulva a csapat már vesztettül kódolja a **WWII Pacific Theater** néven futó második részt, ami a FS 2000 engine-jét ezúttal a Csendes-óceán egyáltalán nem csendes övezeteiben teszi próbára. Összesen 120 bevetést nyomhatnak le választhatóan amerikai vagy japán színekben, a jenkik oldalán négy, míg a ferdeszeműeknél két repülhető gép pilótafülkéjében. Ezek csak a vadászgépek, további 12 féle bombázó és egyéb repülő szörnyűség kerül az utunkba. Történelmi bevetések, és "mi lett volna ha"-típusú küldetések is várnak ránk, és olyan ingyenségeket is találhatunk, mint Pearl Harbor lerombolása, vagy kedves kamikaze-akciók a japán oldalon. A megjelenés pontos dátuma egyelőre ismeretlen, a fejlesztők szerint leghamarabb ősszel találkozhatunk a boltokban a CFS 2-vel.



## A függetlenség napja

Még mindig vannak olyan elvetemült forgatókönyvírók, és "ötletemberek", akik képesek eladni az ezerszer feldolgozott történet a Földet melegíti fel az ötletet, de az alapfelállítás itt még a szokásosnál is veszélyesebb: a rovarszerű idegenek már annak rendje és módja szerint leigázták a földet, amikor ki az invázió alatt valahol a mélyürben kolbászoló hősies 32. Űrezred hazatérünk, és hazai pályán támadunk a Föld újdonsült főbérőire. Felszíni és űrbeli ütközetek egyaránt várnak ránk, a grafikára pedig – úgy tűnik – egyik esetben sem lehet egy rossz szavunk sem. A Battlezone hagyományaitól eltérően itt csak a csatákat vívjuk meg first person nézetből, a nyersanyaggyűjtés, a hadmozdulatok irányítása és az építkezés real-time módon ugyan, de egy jóval átláthatóbb nézetből történik. Az egységek gyártásánál a lassan szabványvá váló "magam tervezem az egységeimet" stílus újabb képviselőjét köszönhetjük a játékban. Bár a multiplayer részt még csak most tervezik, de a készítőik macacsul ragaszkodnak a késő nyári megjelenéshez.



**MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ  
HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL**

**576** KByte

**HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!**



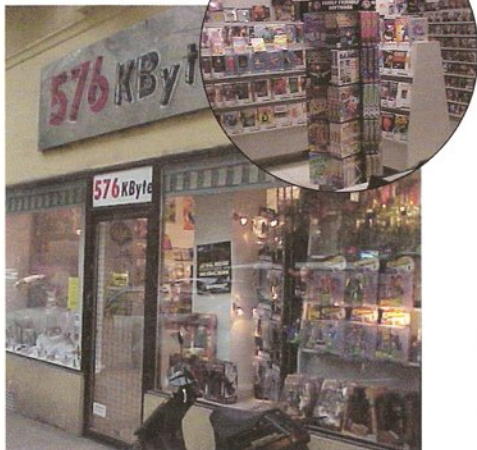
West End City Center  
Jókai Mór sétány 47.  
Tel.: 23-87-576



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



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



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



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

**WWW.576.HU**

Website-on kaphatsz!

ISSN 0865-8226



9 770865 822000

# Vissza az Arénába

A szerencsétlen svéd Starbreeze fejlesztőcsapat már hosszú évek óta készített Sorcery cím alatt egy first person nézetű fantasy RPG-t, amikor a kiadójuk hipp-hopp, leállította a munkálatait. Bosszúból a kisvédek egy kicsit át-dolgozták a grafikus engine-t, és most egy Quake 3-szerű, többszemélyes first person shooterként adják el a dolgot. Az **Enclave** névre keresztelt program a ropant véres grafikán kívül egy érdekes új ötlettel próbál kiténni a tömegből, meghozza azzal, hogy a fegyvereket saját magunk rakhatjuk össze, illetve fejleszgethetjük a vérgőzös frag-gyújtás közben felszedgetett cuccokkal. Ez már új szintet visz a szokásos deathmatch- és CTF-partikba, de a fejlesztők újabb játékmódok kitalálásával is fenyegetik a játékosokat. Valószínűleg még a nyáron megjelenik a játszható demó, és megnyílik az első Dome névre keresztelt netes Enclave-aréna, a végleges verzió viszont csak október körül jön.



# Mortal Combat & Conquer

A Liquid Entertainment neve sokak számára talán nem cseng ismerősen, de ha megemlítem, hogy a céget tavaly áprilisban a Westwoodtól lelépett fejlesztők alapították, mindjárt nagyobb a bizalom irántuk. A srácok új programjukkal sem tagadják meg magukat, csak a Red Alert vöröset cserélik sárgára – a **Battle Realms** ugyanis a középkori Távok-Realeten játszódsó manga stílusú real-time stratégia. A dolog extra érdekességét az adja, hogy fegyvernemek helyett ezúttal különféle harcművészeti stílusokat gyakorló harcosok csapnak össze a harcmezőn. Mivel



a játékot csak 2001 közepére ígérik, többet most még nem tudni róla, kép-fronton is csak a grafikusok vázlatait tudjuk mutogatni – de azért mindenképpen érdemes megjegyezni magunknak a címet!

# Kor(e)ai öröm

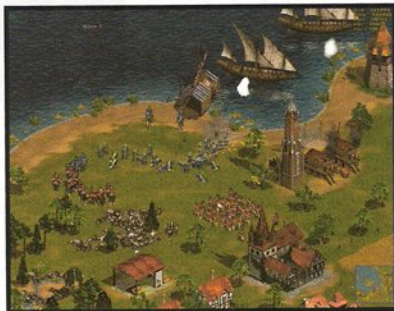
Koreában egészen valószínűtlen sikereket arat a mai napig a Starcraft, meg úgy általában a real-time stratégiák, nyilvánvaló volt hát, hogy előbb-utóbb ez hazai brigád is nekiall egy ilyen írni a gyors meggazdagodás reményében. A Phantagram nevű csapat volt a leggyorsabb, **Kingdom Under Fire** című játékuk jó esetben már szeptemberben a boltokban lehet. A program leginkább a TA: Kingdomsra emlékeztet, ami kezdésnek már biztató. A sztori szerint Bersiah világan járunk, ahol a Gonosz és a Jó erőknek legutóbbi gigászi összecsapásából éppen utóbbiak kerültek ki győztesen. A győzelem azonban nagy áldozatok követelt: a háború sorsát eldöntő lovagrend nagymestere otthagya a fogát a végső csatában. Semmi gond, a mágusok egy sárkány szívének segítségével feltámasztják a lovagot, akit azon nyomban királlyá is koronáznak. A sárkányszív azonban gonosszá teszi emberünket, a nép fellázad, és kitör a polgárháború – éppen időben, mert közben a gonosz erők is összedeték magukat, és örömet bezárnak az ősszépi pankrációba. Innentől a szokásos RTS-sablonoké a pálya: 70 egység, és két, egyenként 20 küldetésből álló kampány a főbb számszerű jellemzők. A képeken is látni, hogy a játék bizony 2D-s, ezt a ma már némileg póriásnak tűnő megoldást az egységek aprólékos animációjával próbálják feledtetni (a fáma 120.000 animációs fázisról regél). Hogy az RPG-elemek is előtérbe kerüljenek, a csapatokat mítikus erejű hősök vezetik, akik egyedül felérnek 100-150 közkatonával, és mellék-küldetéseket teljesítve extra előnyökhöz juttathatnak. A fő cél a nagy példakép Starcraft hangulatának elérése – ehhez sok szerencsét kívánunk, szükség lesz rá!



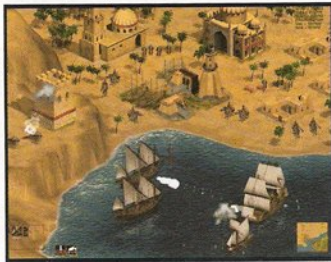
# Keleten a helyzet változatlan

Ezek az oroszok csak nem nyugszanak: most éppen azt találták ki, hogy milyen illúziórömbölő ostobaság az, hogy az ún. "birodalomépítő" játékokban meg úgy általában mindenféle valósidejű stratégiában bosszantóan alacsonyán maximalizálják az egységeink számát. Az **European Wars: Warlord's Style** című kis szösszenet a Starcraft és az Age of Kings által "szabványosított" kétszázás limitet nyolcezerre (!) emeli, azaz ennyi emberünk másképp használhat fel a alá a térképen. Ebből adódóan az élvezhetőség érdekében vagy nagyon nagy felbontásban kell futtatni a játékot, vagy nagyon kicsire kell rajzolni az egységeket. Az EW mindkettőt megoldja, hiszen az engine akár 1600\*1200-ban is szépen kezeli a történéseket, az egységek pedig meglehetősen aprók (bár ahhoz képest elég szépek is). Ez eddig a mi jó öreg Theocracynkra emlékeztet, és a párhuzamot csak erősíti, hogy a csaták itt is elsősorban a

harci formációk megfelelő kiválasztásán és alkalmazásán múlnak. Az egyes formációk tíztől kétszáz emberig terjednek. A játék a teljes középkor európai hadtörténetét öleli fel, százéves háborúval, Napóleonnal, meg ami kell. Az egyes országok egységei ugyan névre azonosak, és hasonlóan is néznek ki, de eltérő erősségűek – hát jól is néznénk ki, ha egy magyar huszár nem gyalázná le az összes többi nemzet könnyűlovasait! A vízi csatákat mostanában nem nagyon kultiválják az RTS-ek készítői, de az oroszok persze csakazértis alapon belelítették ezt is a játékukba. Mivel a játék jó néhány évszázadon ível át, adja magát a Civilization-szerű technikai fejlődés ötlete is, ami persze kb. év-

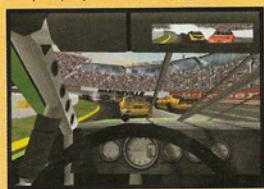


századonként gyökeresen átformálja a használandó stratégiánkat. A terep – bár nem fargatható vagy zoomolható – 3D-s, ami nagyszerűen kihasználható egy-egy lovasroham vagy egy erőd bevédése esetén. A nyersanyag végtelen mennyiségben áll rendelkezésünkre, elvégre ahhoz azért kevés a középkori technika, hogy Szibéria összes fáját kivágjuk, vagy az Alpok összes bányáját kimerítsük. A multiplayer módban egy érdekes csavar, hogy hét ország mellett egy "semleges nemzet" is játszható, akik kalózkodnak, független kereskedőket vagy rablóbandákat alakíthatnak. A játék oroszul hamarosan megjelenik, az angol verzióra még őszig várni kell.



# Nász-kár

Forma 1 ide vagy oda, az amerikaiak már csak megmaradnak a maguk kis autós ámokfutásainál, a NASCAR és az IndyCar versenyeknél. A tömegtermelésre beállt Hasbro meg is hajlik a nép akarata előtt, és októberben jelentkezik az x+egyedik ilyen jellegű játékkal: jön a **NASCAR Heat!** A kétezres szezon feldolgozó szimulátorban elsősorban a grafika úti szíven az egyszerű játékost, ha a többi kellek is ilyen lesz, lehet, hogy nem nagyon van értelme további feldolgozásokat készíteni? Mivel ez a versenysorozat hivatalos játékváltozata, mind a 36 pálya és a 30 autó az eredetiek hajszálpontos másaként kerül a monitorra. Külön érdekesség, hogy a "szellemautó" ellen vívott időfutamokban a virtuális ellenfelünk autójának mozgását valódi profi NASCAR-pilóták által futott körök alapján modellezték. Művészi hajlamúak számára öröm, hogy az autótak kedvünkre dekorálhatjuk, tuningbajnokok pedig még a motort is személyrehegtetik pár potya lőerő reményében.



## Aprólék

### Sok a haj az EverQuesttel

A Sony testületileg betiltatta az EverQuest játékosok varázstárgy-piacát az eBay aukciós site-on, amikor már több, mint ezer tárgy várt eladásra (a jobbáért 1000-1500 dollárt is elkértek). Időközben okos pszichológusok Amerikában máris szellemi kábítószernek bélyegezték a játékot, és azon küzdenek, hogy korhatáróssá tegyék...

### Újabb Szomszédok-epizód

A The Sims hónapok óta vezet minden elközelíthető eladási toplistát, nem kell hát hozzá sok ész, hogy a kiegészítő CD eljövételét megjósoljuk. A Maxis már dolgozik a témán, az őszel érkező add-onban olyan elképesztő újításokat ígérnek, mint a kisállatok tartása, amiktől elsősorban a gyerekek lesznek boldogok, viszont rendszeresen takarítani kell őket, különben büdös lesz, és betegségeket is terjeszthetnek.

### A Square nem pihen

A PC-sek még bőven a Final Fantasy 8 rejtelseiben vájkálnak, de a Squaresoft csak nyomul tovább: a kilencedik rész PSX-es japán verziója július 17-én jelenik meg. Hogy hogyan csinálják, az rejtély, de szeptemberig még öt (!) új játékot adnak ki, köztük a Parasite Eve és a Chrono Trigger folytatásait. Lehet izítani a PSX-emulátorokat!

### Bábel online

Az eddig leginkább játékermi gépek és konzolos játékok kiadójaként ismert Capcom is beszáll az online játékok piacára, méghozzá egy igen érdekes próbálkozással, a Raynegard című RPG ugyanis öt nyelven fog beszélni, és a különböző nemzetiségű játékosok beszélgetéseit élőben fordítja!

### A birodalom visszavág

Végre-valahára kiadót talált magának az Age of Empires készítői közül kivált fejlesztők által alapított cég, a Stainless Steel, a Sierra személyében. Hogy, hogy nem, az első játéuk egy, az AoE-re megszólalásig hasonlító stratégia lesz, egyetlen apró különbséggel: az Empire Earth a legutóbbi jégkorszaktól a harmadik évezred végéig követi a történelmet.

### Neverending Story

Ebben a hónapban sem jelent meg a Daikatana...

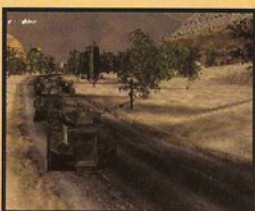
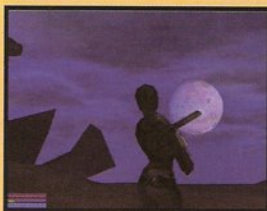
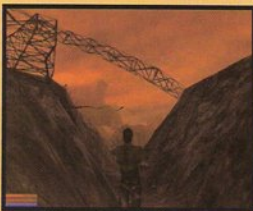
## Nehéz a dolga a katonának

Nem hittem volna, hogy bárkiben is különösebben mély nyomokat hagyott volna a '98-as Soldier című mozifilm (nagyjából arról szólt, hogy Kurt Russel és Connie Nielsen mindenkit leöl, apró cafatokra szabdal, és felrobbant). A Sinister Games nevű brigád) azonban alaposan rámcáfolt, hiszen készítik a film azonos néven futó játékváltozatát. A program egy Heretic 2-szerű, szabadon mozgatható külső nézetű 3D-s akciójáték lesz. Mivel a készítőknek már szárad ez-az a lelken (hogy mást ne mondjak, a szép emlékü Shadow Company), tehát valami egészen kellemes adrenalin-pumpáló shooterben lehet reménykedni. A

szereplők és a környezet egy az egyben a filmből lettek kölcsönözve, azaz opcionálisan Todd vagy Sandra szerepében vehetjük fel a harcot a genetikailag kitenyésztett szuperkatonák ellen egy elhagyott, lepusztult ipari bolygón. A sztori csak az első két küldetésben követi a film történetét, aztán teljesen elvadulnak a dolgok, és számszámra kell legyilkolnunk a Terminátor-szerű ellenségeket és az időközben megérkezett idegen életformákat. Kaland-elemek és egyéb agyat mozgó dolgok híján a készítők elsősorban a kellő fegyverválasztékra, az ellenfelek és a környezet kidolgozására fordították az erőforrásukat. A végső célunk sem túl bonyolult: túlélni, és el-



menekülni a bolygóról. A játék saját 3D engine-t használ, ami elsősorban a fényeffektek kezelésében jeleskedik. Ha valaki már hiányolta volna a 3D-s akciójátékok palettájáról a 100 százalékos tiszta lövöldözést a sok kommandós szimulátor és akciókaland mellett, nyáron már örülhet is a Soldiernek.



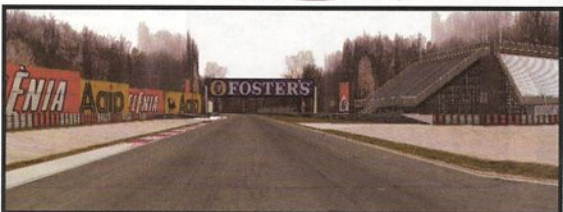
## Kétszázhusz felett

Mivel ebben a számunkban úgyis olyan kevés autós programról esik szó, gyorsan beharangozunk egyet jó előre, nehogy az autószimulátorok rajongói mellőzve érezzék magukat. Az Empire Sports szárnyai alól karácsony körül kikerülő World Sports Cars a Forma 1-szimulátorok nyomasztó tömegében a gyorsasági sportautó világbajnokságot dolgozza fel (mellesleg ezek az autók általában gyorsabbak F1-es kollégáiknál). Pontosan egy tucatnyi járgányban nyomhatjuk padlót a gázt a versenyeken, amelyeknek a helyszínei természetesen az eredeti pályák pontos másai. Bár ezeken a versenyeken elég ritkák a komolyabb balesetek, a fejlesztők mégis igen nagy súlyt fektettek a sérülési modellek kidolgozására, valamint a füst- és tüzeffektek minél látványosabbá tételére. Remélhetőleg ez csak az aprólékosság jele, és nem fajul holmi Carmageddonná a játék...

Ezt látszik erősíteni az is, hogy a versenyzők mozgását motion

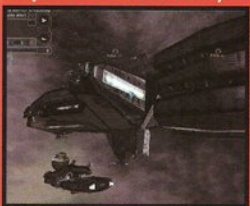


capture technikával vették fel (hogy egy sportautó pilótájának mozgásához miért kellett ez, az rejtély). A grafika szemlátomást erősebb lesz a játéknak, és a fejlesztők szerint a sebességgel sem lesz gond, még lassabb gépeken, sőt, 3D kártya nélkül sem. Mostanában a mesterséges intelligencián, és a fizikai modell tökéletesítésén folyik a munka, utóbbi még azt is képes kezelni, ha esetleg 300-as tempónál megkíséreljük kinyitni az ajtót, vagy hirtelen egybe kapcsolunk...



## Anyahajó, ha nem jó

Legutóbb a felemás-sikerű (bár a Star Trek-rajongók fanatikusabbjainak azért jó volt) Starfleet Academyben próbálhattuk ki, milyen egy hatalmas, több kilométeres, egész flották elpusztítására alkalmas fegyverezéssel felszerelt űr-anyahajót irányítani. Az ötletben azért jó-



val több van, mint amennyit eddig kihasználtak belőle, jön is a következő bator próbálkozó, a UFS Vanguard a Red Storm berkeiből. A játékban a távoli jövő polgárháborúba bonyolított földi civilizációjának ügyes-bajos dolgait rendezhetjük le, a 14 rendelkezésünkre álló gigászi anyahajó valamelyikének parancsolva. Szimulátor létéhez képest merőben szokatlan, hogy a hajót külső nézetből irányítjuk, viszont a harcok megvívásán kívül némi stratégia is vegyül a dologba, mivel megunk fejlesztjük a hajó egyes fegyvereit, hajtóművét és egyéb alkatrészeit. A megjelenés augusztusban várható, de egy játszható demo már a nyár elején kijön.

# Yikes!

Jó néhány játék van, amiről igen vad pletykák keringenek Net-szerte, egyes programok esetében akár hosszú hónapokig tud csámcsogni a rajongótábor a "tuti-biztos" értesüléseken, de van egy cím, ami még ezen is túlért, és immár két éve folyamatosan izgalomban tartja a kalandjátékosokat. A **Monkey Island 4**-ről van szó, amin sokáig úgy tűnt, hogy valami nagyon ronda fekete voodoo mágia átká ul. Először Ron Gilbert, az első két rész készítője jelentette be, hogy meg óhajlja venni a Monkey licencét új csapata, a Cavedog számára – néhány hónap múlva az egész cég csődbe ment. Később Tim Schafer, a Full Throttle és a Dig atya merült fel, mint az M14 fő elkövetője – nem tett bele egy negyed év, és Tim bátyó rejtélyes körülmények közepette elhagyta kényszerrel a LucasArts kötelékét. Idén márciusban újra hírek érkeztek a Majomsziget felől: a svéd (!) PC Gamer "egyszer majd csak megjelenő játékok"-listáján tűnt fel a cím. A rajongók ezreinek nyomására végül Lucas is engedett, és a napokban hivatalosan is bejelentette: készül a negyedik rész, a Grim Fandango engine-jével, LeChuck és Guybrush főszereplésével, aki ennél többet akar tudni, az méltóztasson elzarándokolni május elején L.A.-be, ahol az idei E3 show egyik legnagyobb szennációjaként bemutatkozik az új csoda. Sajnos az első képek is csak akkor látnak napvilágot...

# Három a kínai igazság

A kínai játékkészítés valahogy nem igazán ismert az Urálon innen, de ettől függetlenül létezik a dolog, a legjobb fejlesztőcsapatuk, az Overmax Studio éppen most szerződött le az Eidoszal egy real-time stratégiai játék készítésére. A **Three Kingdoms** a Luo Guanzhong által elkövetett hasonló című közismert (?) kínai történelmi regényen alapszik, és a XIV. század vérvízaros éveiben játszódik. Régi történelemőrakra visszaemlékezve talán még rémlik,



mennyire sűrű évek voltak ezek: a Nagy Fal építése, fosztogató mongol hordák, torzslidások a császári trónért... Az ígéretes témájú játékra még sokat kell várni: jövő őszre lesz kész.

# A mech-telen igazság

A Quake 3 által elindított aréna-mánia elérte az óriásrobotos játékokat is, az első ilyen mech-es (pardon: itt a mech-eket ROUGUE néven emlegetik valamilyen elmés ki-fejezés rövidítéséből adódóan) multiplayer ördöklés **Rogue Wars** címen támadja meg a PC-ke, augusztus tájáján. A sztori szerint az idegenek ellen vívott háborút ugyan megnyerte az emberiség, de a Földet közben sikerült teljesen tönkrevágni. Így a humán faj maradvékai elindult, hogy lakható bolygót találjon magának. Az eredetileg az új lakóhely terraformálására készí-



tett óriásrobotok némileg feltuningolt változatai csapnak össze az Új Föld népszerű arénáiban. A küzdelem egy sakktablea-szerű pályán folyik, ami némi taktikázásra is lehetőséget ad. A já-



tékmenet így leginkább az ősi Archonra hasonlít, ami azért valószínűleg ki fogja emelni a Rogue Wars-t a többi ezeregy deathmatch-játék közül.

# Az aktuális megjelenések

A dátumoknál kéretik figyelembe venni, előfordulhat, hogy csak úgy spontán csúszik a megjelenés néhány napot-hetet (-évet...). Csak azokat a játékokat soroljuk fel, amelyek kiadója hivatalosan bejelentette a bemutató dátumát.

## Április

- 26 – Metal Fatigue (Psygnosis)
- 27 – MDK 2 (Interplay)
- 27 – Europe in Flames (Talonsoft)
- 28 – Insane (Codemasters)
- 29 – FLY! 2000 (G.O.D.)
- 29 – EverQuest: Ruins of Kunark (989 Studios)
- 30 – Starlancer (Microsoft)

## Május

- 1 – Flying Heroes (Talonsoft)
- 1 – Daikatana (Eidos)
- 1 – Off Road (Rage)
- 2 – Wall Street Tycoon (UbiSoft)
- 3 – Reach for the Stars (Mindscape)
- 4 – Werewolf (ASC Games)
- 5 – Shogun (EA)
- 6 – Earth 2150 (Mindscape)
- 8 – Test Drive Cycles (Infogrames)
- 9 – Millionaire 2 (Disney)
- 10 – Motocross Madness 2 (Microsoft)
- 12 – Evolve (Interplay)
- 14 – Martian Gothic (Talonsoft)
- 14 – Dogs of War (Talonsoft)
- 15 – KISS Psycho Circus (GOD)
- 16 – Soulbringer (Interplay)
- 16 – Warlords Battlecry (Mindscape)
- 18 – Hitman (Eidos)
- 20 – Sim City 3000 Unlimited (EA)
- 20 – Dark Reign 2 (Activision)
- 23 – Deep Fighter (UbiSoft)
- 24 – Icewind Dale (Interplay)
- 24 – Klingon Academy (Interplay)
- 27 – Pharaoh: Cleopatra (Sierra)
- 28 – Elite Force (Activision)
- 29 – Ground Control (Sierra)
- 29 – Sudden Strike (Eidos)
- 30 – Vampire (Activision)
- 30 – Deus Ex (Eidos)

# Egy igazi lélekvesztő

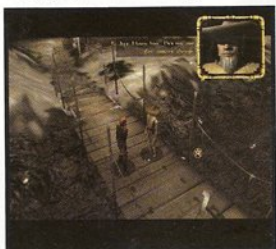
Ha egy játékra azt mondják, hogy már régóta készül, az ember két, maximum három évre gondol. Na, ehhez képest a Soubringer, a Gremlin/Infogrames duó klasszikus stílusú RPG-je olyan régen készül, hogy még DOS alól is fut, azaz futni fog, ha egyszer végre elkészül a végleges verzió. A játék Rathenna világán játszódik, ami egy szokványos varázslók-sárkányok-törpék-elfek-szörnyetegek sablonokból felépülő fantasy birodalom. Ami nem szokványos, hogy a világ 1600 éves történelmét részletesen kidolgozták a készítők, így elképesztő mennyiségű háttérinfó zúdul a játékosra minden egyes beszélgetés alatt. Beszélgetésből pedig sok lesz, hiszen kb. 500 nem játékos karakter mászkál fel s alá a játékos világában. A sztori szerint a Rathenna viszonylagos békéjét hat rettentő hatalmú élőhaltot szörny fenyegeti, akikről csak úgy lehet

megszabadulni, ha valamilyen úton-módon sikerül a lelkeiket foglyul ejteni, és a Lelkek Kútja nevű legendás (azaz senki sem tudja, hol lehet) helyen elpusztítani.

Hősünk erre az embert próbáló feladatra vállalkozik, persze egyedül, mert az az igazi férfihöz illő mulatság. A grafika külső nézetes 3D, és leginkább az Ultima 9-re emlékeztet. A lemészárolandó ellenségek aránylag csekély (mindössze 12 fajta van), és a helyszínek ijesztően ma-



gas (pont tízszer ennyi) száma arra enged következtetni, hogy itt végre a kaland-szál nem szorul háttérbe az előbb-utóbb unalomba fülő ütőm-vágom-amputálom harc mellett. A megjelenés nyár közepén várható – igaz, már tavaly, és tavalyelőtt is ezt ígérték...



# POOL OF RADIANCE 2: RUINS OF MYTH DRANNOR

★ Feltámad a 3+2 együttes: jön a harmadik kiadású AD&D a második kiadású Poolal



Itt közelharc lesz, ami a mágusainkra nézve nem túl jó hír

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** SSI  
**Kiadó:** Mindscape  
**website:** www.ssionline.com  
**Megjelenés:** 2000. tél

A kárhonnan is nézzük, 1988 nagyon régen volt, és azóta nagyon változott a világ. Akkoriban még állt a berlini fal, derék hónapaink elvtársnak szólították egymást a Parlamentben, Lagzi Lajcsit pedig köztisztelőnek örvendő trombitaművészként ismerték ország-világ. Ebben a mai szemmel nézve igencsak furcsa korban jelent meg az akkoriban második virágkorát élő AD&D (minden szerepjátékok legnépszerűbbike) első igazi számítógépes feldolgozása, a C64-es Pool of Radiance. (Mindenki öszinte reméltetére el is rejthünk itt valahol egy képet belőle.) A nyolc lemezoldalt (akkoriban ez volt a mértékesség, nem a CD-k száma) elfoglaló monstros akkor sikert aratott, hogy az hosszú időre meghatározta a készítő SSI hozzáállását a világ dolgaihoz: évekig terrorizálták a rajongókat a különféle Pool-folytatásokkal és -klónokkal, amelyeknek a színvonal leginkább a közismert 1/x függvényhez hasonló görbét írt le az idők során. Mivel az említett alkotások üzleti sikere is hasonlóképpen alakult (azon ritka esetek egyike, amikor az eladott példányszám és a színvonal valóban egyenesen arányos), a kiadó le is lőtte a sorozatot úgy 10-12 folytatás után. (Mondjuk más választásuk nem is nagyon volt, mert az AD&D feldolgozási jogait is elvesztették.) Azóta mind az SSI, mind az említett licenc igen kacskaringós életpályát járt be, de most úgy tűnik, ismét egymásra találtak, hiszen a szerepjáték-rendszer harmadik kiadása után nem sok

kal debütál a régi Pool folytatása, a Ruins of Myth Drannor.

Ha valaki még emlékszik az első részre (bár az olyan régen volt, hogy aki játszott vele, az most talán már a nyugdíjából kuporgatja össze a GeForce-ra valót), még emlékezhet a történetre is, ami most folytatódik. A hősök anno legyőzték Tyratrusus-t, a bronzsárkány alakját felvett démont, és ezzel megmentették Phlan városát a pusztulástól. A démon erejét adó varázstárgy, a Ragyogás Medencéje azonban nem pusztult el, sőt, X idővel az első epizód történései után (arról nemigen szól a fáma, hogy ez pontosan mennyi is) újra működni kezd, randa szörnyeket köpködve az időközben újjáépült, és Új Phlan névre keresztelt városra.

Hogy a helyzet komolyságát mindenki átérze, Elminster, a kontinens legnagyobb hatalmú varázslója személyesen veszi kézbe

a dolgokat. Sikerül is bezárnia (azaz, mint több kiderül, csak egyirányúvá tenni) a Medence teleportját, és míg a mágus a Medencét véglegesen elpusztító varázsige után kutat, néhány hű emberét bízza meg azzal, hogy őrizzék a kikapcsolt teleportot. Arról már igazán nem tehet az öreg, hogy a négy jómadár, akire a felelősségteljes feladatot bízta, önkéntes alapon kipróbálják, vajon működik-e a teleport a másik irányban. Hát működik... Hőseink egy hatalmas föld alatti romvárosban találják magukat, amiről hamarosan kide-

zobb, és egyben azt is előrevetíti, hogy a játékban visszatérünk a legősibb "dungeon"-hagyományokhoz, azaz nem az élő, valóságú, lakókkal benépesített környezet megteremtése a cél, hanem a minél tökéletesebb, halálosabb, csapdákkal és szörnyekkel telelábirtusoké. Érdekes koncepció: ha már úgysem sikerülhet a szó eredeti értelmében vett igazi szerepjátékot alkotni, ne is próbálkozzunk vele, inkább nyúljunk vissza a régi idők RPG-stílusához, és azt hozzuk olyan színvonalra, hogy mindenkinél leessen az állal! Egy hatalmas földalatti labirintusba kerülünk tehát első szintű kopasz kalandozóként, és mire végigverekedjük magunkat rajta, akár a 16. szintet is elérhetjük (ami AD&D-ben közelít a félisteni státuszhoz) – az "XP-harc-kincsek" triumvirátusáért megőrülő tápolóhajók számára ez maga a mennyország, hajrá, akár csak a régi szép időkben, a D&D idején!

A Pool 2 lesz az első számítógépes játék, ami a harmadik kiadású AD&D szabályait használja. Mivel a '89 óta először átdolgozott rendszer szabálykönyvei csak szeptemberben jelennek meg, még nemigen lehet pontos dolgokat tudni róla, már a szokásos reklámszövegek kivételével, miszerint a rendszer könnyebben tanulható, logikusabb és realitásibb lesz. Előttünk persze nincs lehetetlen, néhány részletet azért sikerült kideríteni a játékban alkalmazott új szabályokról. Bizonyosnak tűnik például, hogy a játszható fajok között újra feltűnik a félorok (Skandar Gran-rajongók legnagyobb öröme), viszont búcsút inthetünk a gnómnak

(sebab, őket úgysem szerette senki) és talán a félelteknek is (ők sem voltak egy különösebbek kidolgozott bagázs). A törpék, emberek, elfek és hobbitok maradnak. Ez persze csak az alapon választható karakterekre vonatkozik, NPC-ként a legváltozatosabb szerzetek csatlakozhatnak hozzánk, legnagyobb számban persze sötét elfek, ha már ugyanis az ő birodalmukban járunk. A választható kasztok terén sem a mennyiségre, inkább a kiegyensúlyozottságra és a kidolgozottságra fektetnek rá a készítő: összesen hatféle foglalkozás közül választhatunk (harcos, erdőjáró, barbár, pap, varázsló és tolvaj). Külön örömmel, hogy ha a



A kasztváltási rendszer gyöngyszeme: a barbárból lett varázsló!

ról, hogy a Birodalmak legveszélyesebb helyeinek egyike, az elátkozott ősi elf város, Myth Drannor. Nincs mit tenni, ha maguktól másztak bele a galibába, egyedül kell kikeveredniük belőle.

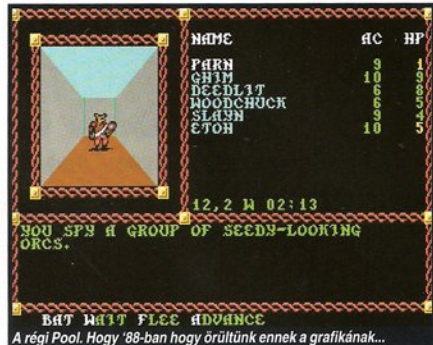
Nos, a keretsztori... hát, hogy finoman fogalmazzak, nem a legkidolgo-

magunk generálta fazonok helyett a játékok által felkínáltakat választjuk, egy néhány számmal felvázolt karakter helyett igazi, részletesen kidolgozott jellemmel bíró egyéniségeket kapunk. Egy Final Fantasy-epizód szereplőhöz még így sem mérhető ugyan, de a szokásos RPG-sablonoknál azért jóval egyénibb embereink lehetnek. Ha magunk generálunk karaktert, ott sem néhány kategóriából kell kiválasztanunk a három szóban összefoglalt személyiség-típust, hanem rengeteg részletesen ki-munkált modell közül választhatunk.

A harmadik kiadás szabályai megengedik a kasztváltást, amikor csak jöleszik, szóval igazi ezermestereket, túlélőművészeket faraghatunk embereinkből, akiből a játék elején legfeljebb négyet vihetünk magunkkal, de később NPC-kkel maximum hatra duzzaszthatjuk a csapat létszámát. Papok közül csak az általánosakat választhatjuk, a Birodalmak pantheonjának egyes egyéneit követő specialistákat nem. A másik varázshasználó osztály, a mágusoké körül egyelőre nagy a homály, mivel még azt sem tudni, milyen lesz a harmadik kiadás mágiarendszere, memorizálni kell-e a varázslatokat, vagy manapontokból gazdálkodhatunk. Mindenesetre több, mint száz varázslatot használhatunk, egészen a nyolcadik szintűekig bezárólag, amik az egész világon csak néhány tuca varázsló számára elérhető hatalmas erejű igék. Mivel a Pool 2 nagyjából a Baldur's Gate 2-vel egy időben jelenik meg, muszáj egészen bombasztikus dolgokkal előhozakodnia, hogy esélye legyen a konkurenciaharcban. Az egyik csodafegyver a sokat emlegetett harmadik kiadású szabályrendszer és az azzal járó vadiúj szörnyek, varázstárgyak és egyebek. Ha vetünk egy pillantást a képekre, máris láthatjuk, hogy a grafikai kivitelezés a másik, amivel



Az asztalt elvisszük magunkkal, alkalmasint hozzáválni valakihez



A régi Pool. Hogy '88-ban hogy örültünk ennek a grafikának...

legyen, még a játék legkopárabb helyszínein is. Mindezek tetejébe a környezet 3D-s mivolta már nemcsak a látványban mutatkozik meg, de komoly taktikázásra is lehetőséget ad (főleg, hogy a hírek szerint a harmadik kiadású AD&D egyik legnagyobb dobása a táblás stratégiai játékok mélységeibe merészkedő harc-szimuláció lesz). A dolog roppant jól hangzik: bármilyen utunkba akadó tárgyat használhatunk fegyverként, pajzsként, fedezékként, de kihasználhatjuk a harcban némi pluszokat biztosító terepadottságokat is. A harc jellege egyébként elég széles skálán állítható, a totálisan akció-típusú kattintgató-bajnokságtól a körökre osztott, ezernyi körülményt figyelembe vevő stratégiai ütökzetig. Persze személyes játékban egyre elsősorban az utóbbi stílust javasolt, a reflexjáték inkább a multiplayerre lesz jellemző, hogy a lassabb játékosok hosszú gondolkodása alatt ne unatkozzon a többi.

Ha már a multiplayerről tartunk: egy ugeyabér most a legfontosabb varázsszó a számítógépes RPG-k világában. A Pool 2 multiplayer sikerére félig-meddig már a készítőgárda össze-tétele is garancia, hiszen a Stormfront készítette anno az első igazán nagy sikerű

grafikus MUD-ot, a Neverwinter Nights-ot (nálunk teljesen ismeretlen, csak AOL-on keresztül volt játszható – és most épp' a nagy konkurens Black Isle fejlesztje az újrafeldolgozást ugyan-ezen a címen).

A Diablohoz hasonlóan a Pool 2-

mulni, ha nem jött össze egy teljes partira való játékos. Érdekes ötlet, hogy a játék során megszerezhető tárgyak és kincsek mennyiségét és minőségét folyamatosan a csapatunk összetételéhez és erejéhez igazítja a játék, az ügyeskedő tápbajnokokat így remélhetőleg sikerül finoman visszafogni. A realitásnak ugyan ad egy jó-kora pofont, de a játékmennyiség könnyebb és simább lesz így, ráadásul az ellenfelek erősségét is egyszerűbb úgy belőni, hogy mindig kemény, de nem lehetetlen kihívást állítsanak a játékos elé. Még egy érdekesség a multiplayerrel kapcsolatban, hogy a Pool 2 az első program, ami a DirectX 8 élőbeszéd-alapú irányítási rendszerét használja. Az majd kiderül, hogy hogyan.

A Pool 2 elsősorban a könnyű játszhatóságot, és az akcióköz-pontú, pergő játékmennyet helyezi fókuszba, így filozófiájában is jobban fog hasonlítani a Diablo nevével fémjelzett hack'n'slash vonalhoz, mint közvetlen elődjéhez – azaz együtt, hogy a harcot szinte tetszőleges taktikai mélységekbe menően irányíthatjuk. A sztorit teljes mértékben a játékos alakítja, a cél egyedül a kijutás a romvárosból. Hogy hogyan találjuk meg az ehhez vezető utat, az teljes mértékben szabadon választható. A nem játékos karakterekhez való hozzáállás, a beszélgetéseink és cselekedeteink alapvetően befolyásolhatják a történéseket, így az ígéretek szerint a játékmenny olyan messze fog állni a lineáristól, mint a magyar focivilágotól a következő VB-döntőtől.

A Torment igen magasra tette a lécet minden elkövetkező AD&D-alapú RPG számára, kérdés, hogy ezt vajon a Baldur's Gate vagy a Pool of Radiance folytatásának sikerül-e magabiztosan átugrania. A már két éve készülő Pool 2-nek minden esélye megvan, hogy a legjobb AD&D-játék legyen, amit valaha láttunk. Persze ugyanez az esély a BG2 számára is adott, a nagy rivalizálás igazi győztesei azok a kalandorok lesznek, akik már most előre fenik a késeiket a két program karácsony körül aktuális nagy összecsapására várva.



ben is véletlenül generálódik a térkép, így nem válik (annyira) unalmas a tizedszeri végigjátszásra sem. A single player karaktereinket továbbvihetjük multi-játékba, sőt, arra is lehetőség van, hogy egy egyszemélyes játékban a kimentett állást multiban folytassunk. Visszafelé ugyanez már nem megy, ez a tápolási csatorna zárva marad. A többszemélyes játék kellemesen rugalmas, ha csak ketten vagyunk, három-három karaktert irányíthatunk (de akár 1:5 arányban is szét-oszthatjuk őket), ha hatan, mindenki-nek egy jut – így akkor is lehet nyo-



A sok statisztika miatt most éppen semmit nem látni a harcból

készítő csapat, a Stormfront le akarja körözni a BG2-t (második generációs 3D gyorsító alatt el sem indul a program, de igazán jól Voodoo 3, TNT2 Ultra vagy GeForce társaságában érzi magát). A hivatásos szörszállasogatókat is elnémito minőségben kidolgozott környezet teljesen interaktív, minden tárgyat, objektumot lehet mozgatni, használni valamire, vagy ha semmi nem jut az eszünkbe, hát szétverni. A fejlesztők azt a célt tűzték ki maguk elé, hogy minden egyes képernyőnyi területen legalább 15 interaktív objektum



Nahát, a jó öreg Jabba, mindjárt két példányban. Biztos van erre felé egy Pizza Hutt



# SUMMONER

★ Idézni csak pontosan, szépen...



WWW.SUMMONER.COM

Rosalind sértődött fejfel távozik. Vajon mit mondhatt neki Józsi?

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Volition  
**Kiadó:** THQ  
**website:** www.summoner.com  
**Megjelenés:** 2000. nyár

Mivel manapság már a sakkprogramok és a tetrisek is 3D-motorral készülnek, elkerülhetetlen volt, hogy az RPG-k műfaját is megcsapja a változás szele. A szerepjátékok jövője a jó öreg Baldur's Gate-klónoktól eltérően egyértelműen a multiplayer-lehetőséggel is megáldott 3D-világok felé mutat, és egyre több ígéretes név kap poligon- vagy éppen voxelruhát (lásd előző számunk Vampire-előzetesét). A Freespace-sorozatot elkövető Volition fejlesztőcsapat új játéka, a

Summoner is ezt a vonalat követi, ami azért figyelemreméltó, mert a készítőik igen otthonosan mozognak a jól eltalált engine-ek összehozásának területén (most éppen a Descent 4-en munkálkodnak).

A program történetének középpontjában egy kitalált világ születte, egy Joseph (inkább Józsi) nevű fiatalember (inkább parasztyerek) áll, aki egy szép napon rájön, hogy benne is megvan az a tehetség, amely csak nagyon keveseknek adatott meg a földkerekségen. Ez a talentum a másvilági lények megidézésének ismerete, amelyet Józsi egy – már nem is olyan szép – napon tesz próbára, amikor éppen rablók támadnak a falujára. Hősünk varázslatos képességével próbálja megmenteni földijeit: megidéz egy démont, hogy elkergettesse vele a rablókat, ám mivel nem tudja féken tartani a hivatlan (vagy inkább hívott) vendéget, a démon szintén idéz – méghozzá tragédiát, és nem meg, hanem elő.

A derék szörny ugyanis érthető módon kissé morózus, amiért kirángatták kedvenc pokolbéli kocsmájából, ezért legya-



Kíváncsi vagyok, hogy az ilyen nagytotál-nézetből hogyan lehet majd irányítani a játékot...

lulja az egész falut, és a falubeliek nagy részét (köztük Józsi szeretteit). Főhősünk ezek után önkéntes száműzetésbe vonul, és megfogadja, hogy soha többé nem iszi... akarom mondani, idéz. Néhány év múlva azonban mentora, Yago meggyőzi őt, hogy különleges képességét a Jó szolgálatába kell állítani, és ráveszi a fiút, hogy kutassa fel a világ különböző részein eldugott őt nagyhatalmú idézőgyűrűt. A gyűrűk megszerzése után már csak egy kis feladat vár Józsiira: segítségükkel ki kell paterolnia szülőkontinenséről, Medeváról a konkurens birodalom, Orenia által küldött hadakat, amelyek az utóbbi időkben szép csendesen megszállták az országot. A mi földművelő Józsiink természetesen segítséget is kap kalandozásai során. Na nem az agrártárcától (az egy másik Józsi területe), hanem három olyan embertől, akik csat-

lakoznak hozzá a nagyobb városokban. Flece egy kisstílusú, ám ügyes tolvaj, aki az utcán nőtt fel, Rosalind pedig egy mágus-pap (mellesleg Yago lánya), aki féltékeny Józsi csodálatos képességére. A legérdekesebb karakter azonban kétségkívül a harcos Jekhar, akit első ránézésre amputáló kispárosnak nézne az ember (az is), viszont az indítékai igen eredetiek: azért csatlakozik Józsihoz, hogy bosszút álljon a családjáért, amit viszont éppen a Józsi által megidézett démon tett múlt időbe... Talán már ebből is látszik, hogy ebben a – fantasy szerepjátékokban klasszikusnak számító – mágus-tolvaj-pap-harcos négyesben rengeteg csapaton belüli torzsalodásra és akcióra számíthatunk (a készítőik szerint Rosalind féltékenysége állandó problémaforrás lesz), ami minden bizonnyal sajátos atmoszférát fog adni a portyázásoknak.



Kikötői csendélet két tanácstalan kalandozóval



Ez itt egy piros lámpás ház (light verzióban: piros lámpák nélkül)

A fejlesztők hangulat szolgálatába állították a világot is, amelyet ugyan a legnépszerűbb fantasy klisék alapján készítették, megpróbáltak neki egyedi hangulatot adni azzal, hogy szokatlan helyszíneket és szörnyeket teremtettek a játékhoz. Így kalandozhatunk többek közt elsüllyedt víz alatti birodalomban, mocsaras dzsungelben és a Jade folyónál, ami egyenesen a Mennyországban ered. Az életükre törő fenvadak sem ragadnak le a goblin-orktroll sablonnál: több tucat fajjal és a Medeva kontinensen mindennaposnak számító gölemekkel fogunk elsősorban konfrontálni, de természetesen dolgunk akad a kinézet tekintetében az emberi perverzio határait sűrűlő démonokkal is. A hangulatot tovább fokozandó, a világ kapott egy komplett panteont (istenekkel, ördögökkel és egyebekkel bőven fűszerezve) és egy hozzá tartozó mitológiát, ami a kulcsfontosságú infóktól kezdve az utolsó káromkodásokig átszövi a történetet és a szereplők életét – hitgyűlösek előnyben...

A készítőк bevallása szerint a technikai kérdéseknél elsődleges szempont volt, hogy a legjobb, legszebb, legegyszerűbb gravitációjú renderelő engine-t készítsék el a játékhoz, amelyben "a varázslatokat és idézéseket kísérő effektöktől leessik az állad". Ilyen kijelentéseknek persze már jó ideje nem hiszünk, de tény, hogy ezúttal elismerően hűmögünk az előzetes képek láttán, ami – ismerve kicsiny szerkesztőségünk kritikái normáit – igen nagy szó. A tetszés szerint zoomolható helyszínek gyönyörűek, és a szereplők kidolgozottsága is

szívet melegen részletes, de nem ez az engine nagy dobása. Az adu ász az, hogy a környezet folyamatosan változik, attól függően, hogy éppen hol



Ez a vízköpő vizet ugyan nem köp, de látványának nem utolsó

tartunk a kalandban, és mit ténykedünk. Átélhetjük azt, ahogy a gyűrűk megszerzésével lassan megváltoztatjuk a világot, és elűzzük a sötét felleget Medeva egéről – vagy éppen újabb démont szabadítunk rá... A Volition oly mértékben megbízik a saját motorjában, hogy a mozi jeleneteket is vele készíti, ami jó hír, már csak azért is, mert a tervezők kifejezetten az animációk miatt tovább részletezték a főbb karaktereket (szármozgással, és mindenféle extrával), tehát ebből a szempontból minimum O-mikron-szintű élményre számíthatunk. Irányítás tekintetében is elégedettek magukkal a fejlesztők, annak ellenére, hogy a harcra vonatkozó részéről nem sokat árulnak el (pedig kis túlzással azt lehet mondani, hogy azon áll vagy bukik minden). Az biztos, hogy a harcrendszer a manapság oly divatos "real-time is, meg nem is"-módszert követi, a küzdelem valós időben folyik, ám bármiikor megállíthatjuk azt, hogy átgondoljuk a helyzetet, és újabb utasításokat adjunk ki. Biztató, hogy néhány, real-time stratégiákból ismerős trükk is helyet kap majd a játékban, így a nagyobb csatákat is könnyen és átláthatóan tudjuk irányítani. A helyzetből és a fegyverekből származó előnyöket is figyelembe veszi a program (magasláton állva például jóval nagyobb egy sikeres fejtérugás esélye), mint ahogy az RPG-kben elmaradhatatlan karak-

terfejődés is rengeteg algoritmussal és számmal képviselteti magát a harcrendszerben. A trancsírozás és a kalandozás külön kamerakezelést kapnak, és hab a tortán, hogy mind a négy szereplő bőrébe belebújhatunk, hogy osztogassuk a nyolc napon túl sem gyógyuló testi sértést, illetve, hogy íranyítsuk a játékot. A mágia is kulcsfon-

katársuknak volt szerencséje működés közben is látni a játékot) a valaha látott legszebb vízeffektusokkal büszkélkedik a program, de a kollégának a varázslatokhoz és a külső helyszínek időjárásához tartozó látványelemekre sem volt panasza (3D gyorsító nélkül meg sem moc-can a program). A zenéről is hasonló jókat hallottunk, bár nekem ezzel kapcsolatosan vannak fenntartásaim. Az rendben van, hogy a zeneszerző a különféle folklórzenei (kínai, arab, ó-szuahéli stb.) motívumait is beleszította a program trackjeibe (sőt, az ilyen irányú próbálkozások általában jól sülnek el), de a fantasy dallamok és a modern techno/ambient elemek mixelését nem tartom szerencsésnek – márpedig a játék zeneszerzője éppen erre készül... Ettől függetlenül az idei év egyik nagy reménységének, az RPG-k lehetséges forradalmárának tartom a Summonert, nem is annyira a kalandozás (bár jól hangzik a készítőк által taksált 35-45 óra tiszta játékidő), mint inkább a csa-

tosságú szerepet kap, hiszen mint azt a játék címe is mutatja (summoner = megidéz), Józsi – azon túl, hogy kiválóan időzi Petőfit és Adyt – segítségül tud hívni mindenféle fenneveget (GF-et, hogy CoVboy is örüljön...), annak függvényében, hogy milyen erős, és mennyi gyűrű van a birtokában (a gyengébb gölemeknél kezdődik a lajstrom, és a fél világot egészen lenyelő démonlördöknel fejeződik be). Végül, de nem utolsósorban, karaktereink harcokban tanúsított viselkedését erősen meghatározza, hogy a játékos hogyan állítja be a magatartásukra vonatkozó paramétereket. Nyilvánvalóan a törékeny Józsi jobban teszi, ha tenyészcsödör üzemmódra kapcsol, és hátulról fedezi a csapatot, míg Jekhar maximumra állított agresszióval is remekül helytáll a frontvonal vértüzdömben.

A grafika az előzetes képek alapján valóban csodálatos lesz, a hozzákn hasonlóan "szigorú, de igazságos" felfogású online lap, a Gamespot szerint (mun-

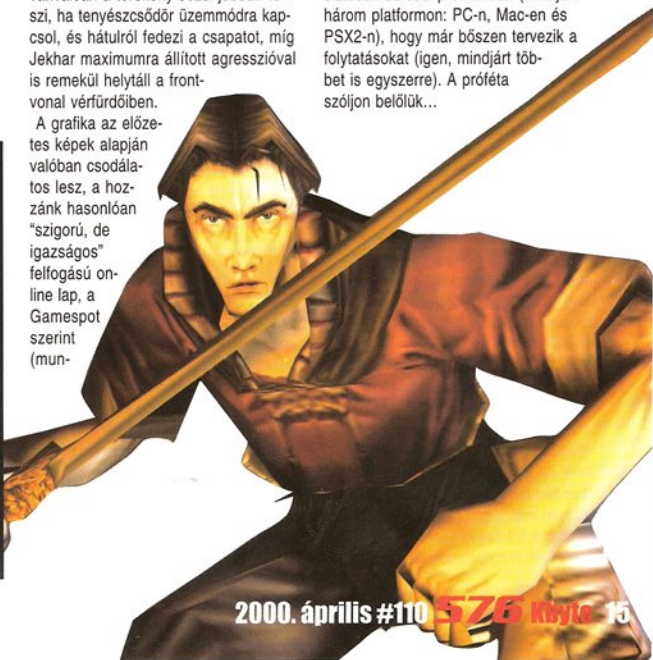


Hamarosan valakire nagyon rájár a rúd

patorientált multiplayer miatt, amit egy ilyen világban, egy ilyen engine-nél el sem lehet rotani (mondjuk a gépigény-től tartok egy picit). Hamarosan el is kezdem vágni a centit, ugyanis ha minden igaz, ősszel már az ismertető is az újságunkba kerül. A készítőк töretlen optimizmusa reményelt: ök olyannyira biztosak az őszi premierben (mindjárt három platformon: PC-n, Mac-en és PSX2-n), hogy már bőszen tervezik a folytatásokat (igen, mindjárt többet is egyszerre). A proféta szójlon belülük...

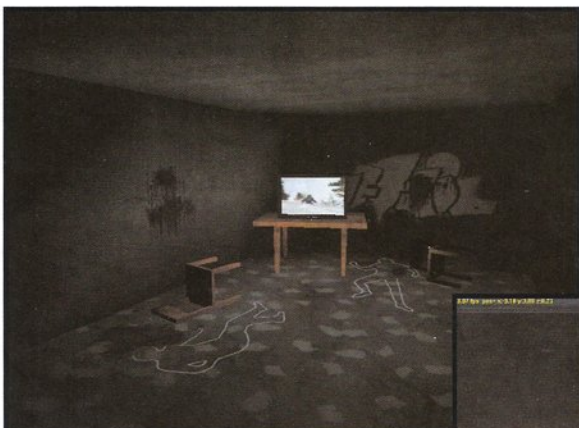


Jekhar és Flece tökéletes harci formációba rendeződve elmélkedik azon, vajon mit is csinálhat éppen Józsi és Rosalind



# HEAVEN TOURIST

★ "Majd rólad szólnak a hírek, veled van tele a sajtó..."



A hullák körberajzolása nemcsak jópofa ötlet, de poligon-takarékos is...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Nonyme Unlimited

**Kiadó:** még nincs

**website:** heaventourist.jatekok.com

**Megjelenés:** 2000. december

Fura dolognak lehetnek szem- és fültánú azok, akik az elmúlt hetekben-hónapokban arra vették, hogy könnyűzenei műsorokat nézzenek valamelyik nagyszerű magyar kereskedelmi csatornán: a sok (hm, most inkább nem szeretnék műfaji háborút kirobbantani, szóval maradjunk annyiban, hogy "divatos") zene mellett meglehetősen sűrűséggel bukkant újra és újra fel a magyar kemény rock egyik jeles képviselőjének új klipje. A Tankcsapdáról, és a Mennyország Touristról van szó, amit érdekes módon a széles közönség számára is emészthetőnek ítélték a média fura urai (egyébként a rajongók véleménye szerint is a Legjobb Méreg album óta a legjobban sikerült művük). Anyyira sikerült a közudatba bevezetni a számot, hogy nem mérleg egy ifjú magyar játékefejlesztő csapat is úgy döntött, hogy az Assassins munkacím alatt készülő első first person shooterüket Heaven Touristra keresztelik át, mivel a szám szövege és mondanivalója megdöbbentő párhuzamot mutat a játékkal. Lukács Laci, az együttes énekese örömmel hajlott a dologra, sőt, azóta folyamatosan arról megy a tárgyalás, hogy hogyan kerülhetnének továbbra Tankcsapda-számok a játék soundtrackjébe.

A játék történetét olyan filmek ihlették, mint a Desperado, a Leon, a profi, vagy a Bérnyílások. Mi a közös ezekben? Rettentő látványosak, és a világ leghalálósabb, nem feltétlenül bér-, de gyilkosairól szólnak, akik a "pénzért bármit, bárkit, bármikor" elv alapján válogatják meg áldozataikat. Játékunk főhőse is ilyen, éppen a koinbárók magánháborúit nyögő Latin-

Amerikában halálszik a zavarosban. Egy nap megkapja az élete nagy üzetlenének tűnő megbízást: az egyik mexikói drokartell vezetőjét kell rövid úton a pokorra küldenie egy csábítóan sok számjegyből álló összeg ellenében. Elvileg nem nagy a lebukás veszélye, hiszen az ilyen bérnyílások (ezt hívják "mennyszág-turizmusnak") teljesen mindennaposnak számítanak. A gondok ott kezdődnek, amikor bevetés közben kiderül, hogy valaki megbárráta emberünk fegyverét, viszont a célpontot valaki mégiscsak előlvi helyettünk. Hősünk éppen eljut a következtetésig, miszerint csúnyán palira vették, és itt bizony ő lesz a bűnbak, ha el nem puol igen gyorsan – de eddigre már jónéhány vészjóslóan nagy kaliberű fegyver csövébe bámol igen közelről. A börtönben döbbenünk csak rá, milyen kellemetlen helyzetbe kerülünk: egyre több gyilkossággal vádolnak, és Latin-Amerika legnagyobb gazemberei akarnak holtan látni.

Sebaj, innen már csak felfelé vezethet az út! Első lépés: szökjünk meg a brutálisan jól őrzött börtönből. Második: éljük túl, hogy ránk vadászik a maffia, a rendőrség, néhány kormányügynökség, és egy titokzatos nemzetközi kémszervezet. Harmadik: szerzzünk alibit, azaz derítsük ki, ki is volt valójában a gyilkos, leplezzük le ország-világ előtt, majd tűnjünk el a vérbosszúért lihegő keresztapák tekintete elől. Elég súlyosnak hangzik, nemde...? Mostanában éppen azon folyik a munka, hogy a sztori több helyen elágazó legyen a játékos döntéséitől, cse-lekedeteitől függően, így többször is végigjátszhatjuk anélkül, hogy már tudnánk, mi fog történni a következő sarok mögött.

Amint az eddigiekből kiderült, a játék

leginkább a Soldier of Fortune-re fog hasonlítani játékméletben, és a brutálisan realiztikus tűzharokokat tekintve egyaránt. Mondjuk a készítőz ez ellen hangosan tiltakoznak, mondván, ez azért egy kicsit magasra tenné előtűk a mércét (de rögtön hozzátéve azt is, hogy a SoF B-kategóriás akciófilm-hangulatát és történetét azért felül akarják múlni). A Heaven Touristban lehetőségünk nyílik a fegyverünket elrejtetni (például Terminátor módjára egy virágcsokorba), de már az is sokat

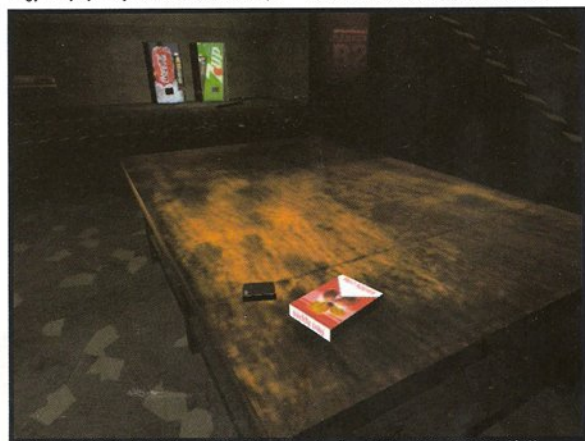


Valaki elégedett lehet: nyomot hagyott maga után...

számít a semleges szereplők viselkedésében, hogy fegyvertelenül, vagy egy kéziágyút lóbalva közelítünk hozzá, illetve hogy tizenöt sebből vérezve, botorkálva, vagy frissen-üdén-fiatatosan akarunk elvegyülni a tömegben. A legújabb brutális trendhez igazodóan sérülési zónákra vannak osztva az emberek, viszont itt ez nemcsak a csonkolások szívet melengető lehetőségét adja, hanem olyasmikkal is jár, hogy egy lábsérülés után sántikálni kezdünk, vagy hogy jó célzással akár a fegyvert is kilöhetjük valaki kezéből a "la Soldier of Fortune. Külön móka, hogy akár halottnak is álcázhatjuk magunkat. Ezt persze inkább az ellenfelek fogják megtenni (nekünk elég dolgunk lesz a menekülés közben, hogy ne járjon ilyesmik az eszünk),

így nem árt minden fekvő egyedbe berúgni egy-kettőt, kockázatva a hullalgalalázás vádját, viszont megkímélve magunkat a kellemetlen meglepetésektől. Amivel még kiemelkedik a játék a tömegből, az a fegyverválaszték. Aki erről kérdezi a készítőket, jobb, ha felkészül egy igen-igen hosszú előadásra... Lássuk csak: a móka a dezodor + öngyújtó kombónál kezdődik, majd 16 (!) puska-pisztoly-rohamkarabély típusú készüléken keresztül jut el egy tucatnyi gránát és rakéta-verzióig, és akkor az aprólékokat (számszerj, szigonyvető, telepíthető C4-es szeretetsomagok, könnygáz) még nem is vettük számba. Ehhez hozzájön, hogy egyes fegyverekre hang-tompítót, lézeres irányzékot illetve gránátvetőt is szerelhetünk... A játék szakít a Quake-klonok "van három jól használható fegyver és csak azokat erőltetem" elvétől, inkább a történethez sokkal inkább illeszkedő és realisabb "azt használom, amit sikerült találnom" mondattal jellemezhető.

A program saját fejlesztésű engine-t használ, ami a DarkGlance névre hallgat, és a tervek szerint elég biztató dolgokat fog tudni, a jelenlegi csúcscategóriás 3D kártyák minden extra képességének és effektjének (T-Buffer, bumpmapping, 32 bites rendelés, textúratömörítés) kihasználásától, az MP3-lejátszástól az (akár 3D-s térhatással) az elviekben korlátlan felbontás és textúraméret alkalmazásáig. Az ajánlott hardver nagyjából egy mai átlag-konfig szintjén mozog, de már egy P133+32M RAM típusú ócskavason is elindul a móka. Hogy a játék mikor jelenik meg, ma még kérdéses, javában folyik a fejlesztés, a 0.90 verziószámú (an)alfabéta-verziónál tart a projekt (az engine verziószáma, nem a játéké...), a végleges verzió legkorábban az év végén lesz kész. A <http://heaventourist.jatekok.hu> címen többet is megtudhasz a témáról, sőt, akár tesztelőnek is jelentkezhet!



A civilizáció áldásai: cigi, öngyújtó és kólaautomata. (Szerinted melyik a kakukktörzs?)

# SHEEP!

## ★ Birkaterelgetés, sheeppal-dobbal-nádihegedűvel



Igy készül a tiszta élő gyapjú

### SZEMÉLYI IGAZOLTVÁNY

Fejlesztő: Empire  
Kiadó: Empire  
website: www.empire.co.uk  
Megjelenés: 2000. ősz

Komoly gondban lehetnek az Empire jobb sorsra érdemes designerei, amikor kitalálták, hogy új logikai/akció játékokban egy (illetve néhány tucat) kedves kis állatkát tesznek meg főhősnek. Hogy miért? Hát, a földkerekség faunájában megtalálható állattajok mintegy 99 százaléka megjárta már ezt a szerepkört, a kiadónak pedig valami igazán új kellett. Már-már az egyesítő zöldszemes ostorosnál és a kacsacsőrű emlősnél kötöttek ki (hangosan átkozva közben az Earthworm

ami már az intro movie-ban megkezdte az agysejtjeinek módszeres pusztítását: csak képzeljük el, amint egy regiment Lennon-szemüveges birka egy hetvenes évek-hangulatú diszkóban a Bee Gees (nem lehet nem észrevenni a Bee szó birkákra való utalását!) Stay'n' Alive-jára rojja a táncot Travolta legszebb (?) éveire emlékeztető stílusban... Szóval a sztori: a birkák, mint földi állattaj, tulajdonképpen egy az Univerzummal egyidős, ősi idegen civilizáció képviselői, akik azért érkeztek a bolygónkra néhány évmillióval ezelőtt, hogy tanulmányozzák az értelmes élet kifejlődését. Mindezt persze úgy, hogy a kísérlet alanyai, az emberek ne vegyenek észre semmit az egészről. A dolog eleinte remekül ment, ám csakhamar kiderült, hogy az álcázással egy kicsit túllőttek a célon a gyapjas ufók, ugyanis szép lassan teljesen elfelejtették eredeti céljukat, és teljesen belemerültek a felvett szerepükbe. Néhány tízezer év alatt aztán teljesen olyanra váltak,



A birka nem tud úszni (legalábbis ő nem tud róla). Ezért gumival fúrdik

Jimet, a Worms-ot, és a többi állatos-módkás játékot), amikor derült égből villámsapásként jött a mentőötlet: a birkák! És milyen a birka? Együgyű, ostoba, szellemileg leárméyolt, agyilag zokni. Más szóval: ideális alany egy Lemmings-szerű "terelgetős" akcióhoz!

A készítőik kerettörténet gyanánt még a főszereplők szellemi színvonalához képest is igen nagy hülyeséget találtak ki,

amilyenek ma ismerjük őket: ostoba, kérdőző háziállatokká. A nagy kísérletre kiszabott idő viszont időközben letelet, és a kozmosz urai, a szuper-ürbirkák visszatértek a

Naprendszerbe, hogy hazavigyék az itt hagyott kutatók leszármazottait, a megfigyelés eredményeivel együtt. Nagy meglepetésükben az ürbbirkák az X-Aktákban látott metódushoz fordultak a helyzet megmentése érdekében: elrabolnak négy kiválasztott földlakót (egy fiú, egy lány és két kutya – ezek szerint egy magasabb intelligencia számára sem eldöntött tény, hogy akkor most ki is az igazi főemlős), és beléjük szuggertálták a parancsot: tereljék a Föld összes birkáját a Mount Mulfon hegyére, ahol az ürbbirka



Most még nyugton vannak a dögök. De nem sokáig...

majd felveszi őket. A dolgot tovább bonyolítja, hogy megjelenik az ürbbirkák szuper technológiájára pályázó másik idegen (Dr. Watson név alatt fut egyébként, hogy Sherlockot hol hagyta, az rejtély), és kezzel-lábbal meg minden egyéb számitásba vehető végtaggal próbálja megakadályozni a grandiózus terelgetési projektet. Ebből adódik a konfliktus, ami hét különböző stílusú világban, pályák tucatjain teljesedik ki.

A feladat tehát prózaian egyszerű: van egy terep kismillió akadállyal, és egy kezdetben harminc birkából álló kis gulya (persze minden egyes bárány saját, kidolgozott személyiséggel és egyéni extra hülyeségekkel rendelkezik), amit a veszélyeket kikerülve el kell terelgetnünk a pálya végére. A terelgetés elsősorú eszköze a vad kurjongatás, de egyébként



Valahogy beeeee kéne hajtani a brigádokat a villanypásztor mögé

mindenféle változóan sportszerű fegyvernem megengedett a rugdosástól a kajával való csábításig. A birkák kifinomult mesterséges intelligenciája (azaz inkább mesterséges ostobasága, ahogy a fejlesztők is emlegetik) garantálja, hogy az állatok a tőlük telhető logikával, azaz meglehetősen következtetlenséggel reagáljanak minden dologra. Ha valami nem jönne össze, pártfogoltjaink üdítően változatos halálnevek tucatjait mutathatják be: megsülnek, fellobbanak, megfulladnak, piranhák tépik őket apró cafatokra, vagy egyszerűen infarktust kapnak valami igazán meghökkentő esemény láttán. Az egész persze arra van kihegyezve, hogy a játékos rövid úton az örületbe kergesse a program, amire minden esélye meg is van. Képzeliük csak el a véres verítékek egy helyre terelgetett csordát, ami egyetlen szusszanásnyi idő után újra százelet csámbo-

rog el, mert teszem azt az egyik meglátott egy érdekesnek tűnő fűcsomót, a másik egy lepke, a harmadik megjárdt valami zörejűt, a többi meg kíváncsi, hogy hova mászkál az előbbi három... A változatoság érdekében a négy különböző képességekkel rendelkező választható pásztor-karakterek négyféle típusú birka terelgetésével tölti az idejét. Van a normál, mezei birka, az eleven Woolmark-reklám ipari birka, az anarchista-rocker hosszúsőrű, és az újhullámos cyber-hitech neogenetikuss bárány. A pályák is az eddigieknél már meg-megvillantott rop-pant mélyenszántó gondolatvilágot tükrö-zik: többek között egy night club, a süllyedő Titanic fedélzete és egy jégkrémgyár lesz álmokfutásunk helyszíne. Az egyes akadályok leküzdése természetesen nemcsak a reflexeinket veszi igénybe, de komoly agymunkát is igényel. A multiplayer sajnos csak a kétszemélyes deathmatch-re korlátozódik, viszont a két egymást szivató játékos összekeveredő és -verekedő birkái kellemes kis kaotikus meccseket ígérnek.

Az Empire szerint a PC-s játékosok már nagyjából minden túlvannak, amit csak kellően elborult és kreatív elmével meg lehetett (v)etetni velük: megvívta ezernyi világháborút, fantáziavilágokat hódított meg, az összes létező sportágban meggyaláztak mindenkit – pont néhány nyomorult birka fogna ki rajtu(n)k?! Összel kiderül, addig edzhetünk szorgosan a Lemmings-szell!



**“Az igaz ember járta ösvényt mindkét oldalról szegélyezi az önző emberek igazságtalansága, és a gonoszok zsarnoksága. Áldott legyen az, ki az irgalmasság és a jóakarát nevében átvezeti a gyöngéket a sötétség völgyén, mert ő valóban testvérének őrizője, és az elveszett gyermekek meglelője. Én pedig lesújtok majd tereád hatalmas bosszúval és rettentő haraggal, és amazokra is, akik testvéreim ármányos elpusztítására törnek, és majd megtudjátok, hogy az én nevem az Úr, amikor szörnyű bosszúm lesújt reátok.”**

**Ezékiel 25:17**

# MESSIAH

★ **Mennyből az angyal eljött hozzátok**

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Shiny Entertainment  
 Kiadó: Interplay  
 website: www.messiah.com  
 Minimum konfig: PII-233, 64M RAM  
 Ajánlott konfig: P-350, 96M RAM  
 3D gyorsító\*: Glide, D3D  
 Multiplayer: -

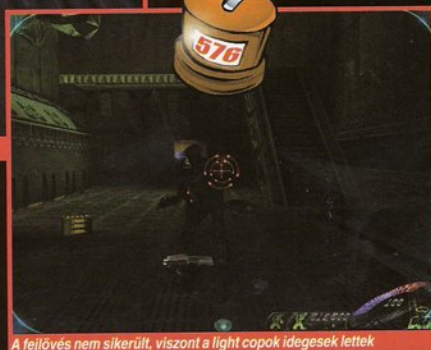


Helló, a nevem Bob. Jöttem megváltani titeket

éve, de már elég régóta. Még valamikor '97 táján röppentek fel az első hírek arról, hogy az MDK-val egy csapatra ismertté vált Shiny csapata enéven fejleszt játékot. (A Messiaások szemlátomást nem tartoznak a sietős entitások közé.) A kurvák és angyalkák kissé sajátos keverékéből álló előzetes képek és repi-anyagok már eleve óriási botrányt előlegeztek, legalábbis a prűdebb társadalmi körök részéről. Mint kiderült, ez elég olcsó trükk volt. A piaci versenyben a kiadók egyre gyakrabban használják fel a botrányt, mint reklámfogást:

kell annál jobb reklám, ha egy játékról már a megjelenése előtt mindenki azt sutyorogja, hogy biztosan "be fogják tiltani"? Mindenki hanyatt-homlok rohan beszerezni, hogy neki még jusson a (hamarosan) tiltott gyümölcsből! A botrány aztán tovább gyűrűzött, amikor ténylegesen megkezdtek a játék promóciós kampányát a nyomtatott médiában. A reklám ugyanis – ha

nem is II János Pázt, de – félreismertetlenül a katolikus világ fejét ábrázolta, teljes pápai díszben, kezében egy jörintal, aki azt a meglehetősen kétértelmű kérdést szegezte nekünk, hogy "Mi a franc ütött beléd?" (kissé nehéz visszaadni a szöveget, hogy az angol possess szót egyben valaki teste/lelke megszállásának kifejezésére is hasz-



A fejlődés nem sikerült, viszont a light copok idegesek lettek

látot, aztán elégedetten hátradólt, és szivarozott vala. Komplexebb rendszerek megalkotóinak jó szokása szerint azonban ő is kihagyta a bétatesztet, pedig a dolog erősen igényelt némi bugfixet. Először az-

al próbálkozott, hogy kőbe égetett nem egy, hanem rögtön tíz patch-et, amit kissé teatrális keretek kö-

**"Akivel meg nem végez a kard vagy az éhínség, azt elviszi a dögvész" (úgyhogy kár is megborotválni)**

**Példabeszédek, 92:3**

nálják) Ez szerintem sokkal inkább volt szellemes, mint botrányos. (Különösen hogy a Szentatya a múltkor egy pápai e-mailben megírta nekem, hogy amszterdami látogatása után már nem lövi magát semmivel – azért nem tettem be a Csevegőbe, mert nem volt elég "közérdekű") Ugyanez elmondható az egész játékról is. Eltekintve attól, hogy a szereplők egy része, khm, hát fogalmazzunk úgy, hogy az alsóbb néposztályok köréből kerül ki, a játékban nincs semmi, ami egy gyermeke erkölcsiért aggódó anyát vagy akár egy apácázárda zord főnöknasszonyát elriaszthatná a játéktól. Különösen, hogy nemcsak egy remek akciójátékról, hanem egy fergetes okórségről is van szó.

**És mondá az Úr: A francba!**

A dolog ugyebár ott kezdődött, amint az Úr megteremté vala a vi-

zött egy Mózes nevű web- és hegy-master segítségével próbált meg a felhasználók tudomására hozni, de azok a dologra fittyet hányva tovább folytatták a szabálytalan műveletek végrehajtását. A továbbiakban több rendszerprogramozót is küldött a hibák kijavítására, akiket a tömeg nagy údriválgás közepette egytől-egytől meglincsel, kivéve azt, aki köztudomásúlag a fia volt – őt felszögezték egy kereszt alakú fára. Ettől az Úr marha háklis lett, és már-már egy alacsony szintű formázást fontolgatott, aztán mégiscsak adott egy utolsó esélyt.

Mivel messiasnak lenni nem nyugdíjas állás (nem tolongtak különösebben nagy számban az önkéntes jelentkezők), az új megváltó kiválasztását nem előzte meg különösebb szelekció. Az Úr választása teljesen random módon esett egy Bob nevű alacsony rangú angyalkára, hogy ugyan szüntesse már



Jajjajaj! Bácsik kérem, ne tessenek engem bántani!

be a Sátán mesterkedéseit a Földön. Aki a legkevésbé akarta a feladatot, az maga Bob volt, akit a legkevésbé sem motivált a küldetés sikeres teljesítéséért kilátásba helyezett arkanycsatornák elöljárója és az ehhez járó XXL méretű szőrnyak. A szürke szemű Bob azonban csak az Úr nagyobb magánja, így Bob hamarosan a Földön taláta magát. Egy olyan Földön, ami jelenleg csak sci-fi írók agyában létezik.



Tájkép csata után. A megváltás néha áldozatokkal jár

## Kurvák és partizánok

Ez a Föld teljesen techno, cyberpunk vagy ki tudja mi most a divatos kifejezés rá. Az utcákon gomolygó füstből az égbe szökő felhőkarcolókban komor tudósok dolgoznak elborult projektjeiken, különböző rendű és rangú biztonsági erők felügyelete alatt, utóbbiak pedig rendszeres utcai harcokat folytatnak a csatornában tenyésző lázadó népségekkel. A vidám képből természetesen nem hiányozhat a szokásos alvilági milió sem: a kurvánál, striciknél és bártulajoknál a techno-anarchia ellenére az üzletmenet zavartalan. Ezt a világot kellene (?) hősnünk megváltania. Ilyen Megváltót pedig még nem pápált a világ! Bob ugyanis pont úgy néz ki, ahogy a barokk festészet elképzelte a mezei (alacsony rangú) angyalkákat: egy pufók csecsemő, aki boldog mosollyal és csillogó szemekkel tudatja a környező vi-

lággal, hogy kitarító munkával sikerült telepokolnia valami érdekes dologgal a pelenkáját (lévén a Megváltó ebben a "ruházatban" érkezett a jövődőlés beteljesítésére). Talán a szórakozottság lehetett az oka, de az Úr elfelejtette ellátni Bobot a Földhöz járó felhasználói kézikönyvvel, ezért ahogy anygalkánk jön-megy, egyre újabb sugallatokat hint neki óhajainak mibenlétét illetően, így Bob jónéhány tanáccsal gazdagodik, ahogy halad előre a megváltás rögs útjain. Az Úr természetesen áldását is adta a küldetésre, bár Bob jobban örült volna egy páncéllökőnek vagy Gábrriel arkangyali lángpallosának. A városban ugyanis a Megváltók nem örvendnek különösen nagy népszerűségnek: a társadalom néhány tagja (tudósok, szerelők és különféle alvilági elemek) ugyan szkeptikus, a nagy többség azonban azonnal tüzet nyit az első adandó alkalommal, vagy – megfelelő távolság hiányában – teljesen próbálja kirugdosni belőlünk



a... hm, szóval a pelenka tartalmát. Mivel az anygalkának is csak egy életük van, és egy páncélozott Pampers is csak kis mértékben védi őket a környezeti hatásoktól, az ilyen találkozások alkalmával jó lesz gyorsan elpucolni.

szárnyaikkal (nem gyorsan: ÜTE-MESEN), akkor Bob egy kicsit magasabbra emelkedhet – márpedig erre az apróságra nagyon sokszor szükség lesz a játék során. A repüléshez kapcsolódik Bob másik istenadta tehetsége (hopp, minő frappáns jelző), a testek megszállításának képessége, valahogy hasonlóan, mint nemrég az Omikronban. Bóball nekirepülve valakinek, megszállhatjuk az illetőt, bár ha a manőver szemből történik (következésképp leendő gazdatestünk lát bennünket), vad légelhárító tűz, netán egy jól irányzott jobbgye-



Kicsit szigonyúan bántunk ezzel a szegény chottal

Bob viszonylag gyorsan szalad (bár a "gurul" vagy a "hömpölyög" érzékletesebb leírás lenne a mozgásra, amit művel – bár a "pucol" se rossz), de mivel fedezék nélkül ezzel csak tüzérségi célpontot csinál magából, egyszerűbb a másik mozgási módszerét, a csökött szárnyaival köszönhető repülést használni menekülésre. A "repülés" itt megint idézőjelbe kívánkozik, mert Bob kábé úgy "repül", mint egy középkorú kendermagos tyúk: kezdetben diadalmasan a magasba reppen, majd rövid delelés

nes fogadja ilyen próbálkozásainkat. A testek megszállításának több hasznos vonatkozása is van (mellesleg ez a siker titka a játékban). Egy új testben azonnal maximumra töltődik Bob egészsége, továbbá egy ideig a test golyó viselnie a sérüléseket is – legalábbis a test végleges amortizációjáig, amikor is Bob egy elegáns hátrabukfennel kibucskázik belőle. A testet bármikor elhagyhatjuk, ha egy testhezállobbat találtunk, de a játék során lesz olyan hely is, ahol eleve szükség van rá, hogy egykori lakhelyünket az enyészet kezére adjuk. A játékban szereplő 40 különféle test (köztük egy patkányé is) nemcsak pajzsként szolgálják a megváltás ügyét, de egyéb módokon is. A megfelelő test kiválasztása egyrészt alkalmasint a továbbjutás kulcsa (például egy rakás ajtót csak úgy tudunk kinyitni, ha megfelelő testben, mondjuk egy parancsnokban vagy egy tudóban vagyunk), de szolgálhat álcaként is, ha éppen mondjuk nem kívánunk vidám tűzharcba bocsátkozni senkivel. Utóbbihoz nem árt követni a testtől elvárható MAGATARTÁST is. Egy tudós vagy technikus például nyugodtan sétálthat a könnyű fegyverzetű biztonságiak (Light Cop) között, ügyet sem vetnek rá – amíg nem egy .45-ös kéziagyút lőbálva galoppozik feléjük, mert azt már kifejezetten nehezeményezni fogják. A test nem megfelelő kiválasztása a későbbiekben kétlű fegyverre válhat. A második pályán (inkább pályaszakaszon) találkozunk elő-ször a föld alatti (pontosabban: csatornabéli) ellenállási mozgalommal, a chotokkal. Ezek a mutánsok egy-



Hogy itt kicsoda filmeket adnak a fallüzságon!

után engedelmeskedik a gravitáció vonatkozó passzusainak, azaz a továbbiakban akkor is csak siklani tud a föld felé, ha közben vadul verdes a szárnyaival. Az ilyesfajta légiutak azonban kiválóan alkalmasak arra, hogy fedezékbe kerüljön, megkapaszkodjon egy párkányon vagy egy láda peremén. A repülésnek van egy érdekes jellegzetessége: a felugrásnak vannak bizonyos magassági korlátai, viszont ha ugrás után ütemesen elkezdünk verdesni a



ben kannibálok is, tehát egy chot test sem jelent álcát a többi ellen (sőt, semmilyen test sem – mindenképpen támadni fognak minket), de az egyik zónában például vad utcai harcot folytatnak a Medium Copok ellen, tehát ott még őket is a nyakunkra zúdítjuk. Eme utcai harc logikája egyébként jól példázza, hogy milyen alaposan átgondolták a szerzők a játékot: Bob bőrében például nyugodtan szaladgálhatunk a tűzharc kellős közepén, mert a chotok és a copok még a Megváltóknál is sokkal lelkesebben öldökszik egymást.

különléte ládák felrobbantgatása után és fali rekeszekben találhatunk, de természetesen a hullák fegyverei sem tűnnek el. A játékban összesen tíz különféle lőfegyvert találhatók, különböző hatásfokkal és persze különféle hatósugárral is: a páka támadási hatékonysága például konvergál a nullához, míg a rakétavető kiválóan alkalmas nagyobb csődűletek azonnali felszámolására is. (Mellesleg elég idegesítő, hogy a gonosz készítő bácsik kihagyták az online-helpből, hogy a kiürült

utolsó segítség annak megállapításában, hogy ugyan vajon merről is lönek ránk.

Pár fegyvernél remek szolgálatot tesz a távcsöves célzás lehetősége, ahol is két fokozatban zoomolhatunk rá halálra szánt célpontjainkra. Modernebb FPS-eket idéző részletes sérülési modellnek ugyan nem nagyon láttam nyomát, ellenben a program azért valahogy figyelheti a találatokat, ugyanis egy

helyre kis fejlovástól azonnal engedelmesen felborulnak a néhai célpontok, míg mondjuk úlepen durranva őket egy felháborodott frontális rohammal adnak nyomtatékot neheztelésüknek.

Az ilyen kevésbé (?) érzékeny találatok sebzése természetesen függ egyrészt a fegyver típusától, másrészt pedig a figura páncélozottságától: egy hiányos öltözötű éjszakai pillangót nyilván sokkal kevesebb löszrel el lehet intézni, mint mondjuk egy behemótot, de persze ez ugyanúgy vonatkozik ama gazdatest állóképességére is, akiben hősünk momentán trónol.

Rokon lelkek

Tomb Raider: TLR

Van egy ilyen Lara Croft nevű lányka, aki teljes mellszélességgel kiáll a jó ügy mellett. Egyébként meg a kutya nem hallott róla. (Id. 576 '99/12 – 94%)

Omikron: Nomad Soul

Inkább csak remek akciókai kivitelezésében és témájában (lélekvándorlás) hasonló játék, egyébként egy sokkal mélyebb sci-fi kaland (Id. 576 '99/12 – 94%)

Kicsi a Bob, de okos

Bár a játék első ránézésre meglehetősen egyszerű akciójátéknak tűnik, később egyre bonyolultabbá válik, néha még gondolkodni is kell, ami azért meglehetősen szokatlan vonás ebben a kategóriában. Na persze csak annyira, hogy egy amerikai játékos is szórakoztatónak találja... Az Úr ugyanis nem csak leendő feladataink mibenlétéről ad ötleteket, de rendre tájékoztat különböző képességeinkről is: ha megérinted egy ládán a tenyér szimbólumot, az fel fog robbanni, szóval fáradj odébb; ha ügyesen csapkodsz szárnyaiddal, akkor magasabba szárnyalhatsz – és így tovább. (Bár az érdekes, hogy erre a képességre akkor derül fény, MIUTÁN már muszáj volt használni.) A játékmenet három nagyobb részből áll össze: egyrészt egy kis lö-



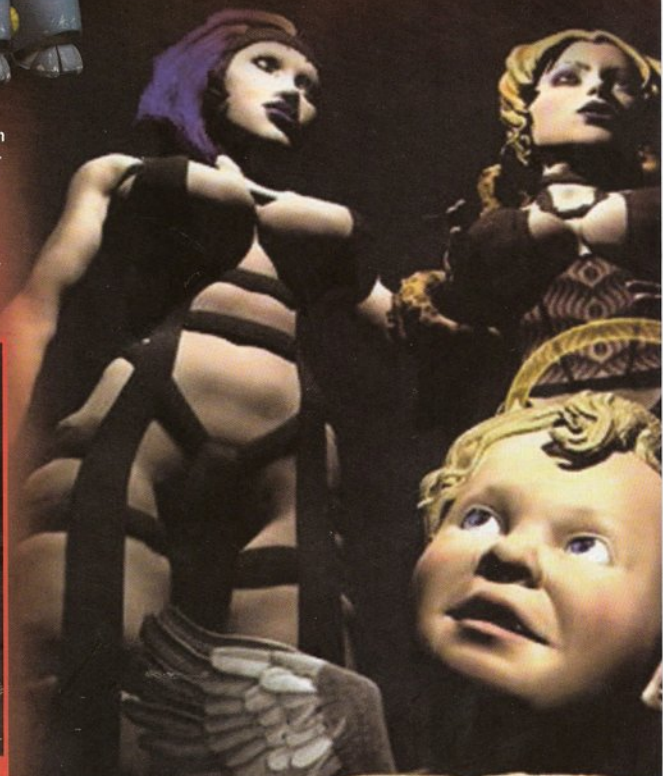
Bob bezúdosított játszik az óvatlan tudós bácsival

A test megszállása egyben magával hozza a tárgyak (elsősorban fegyverek) használatának lehetőségét is, habár kapcsolókat "angyalbőrben" (hogy tökéletesen kétértelmű legyek...) is tudunk nyomkodni. Fegyverből egyszerre csak egy lehet nálunk (pontosabban néhány test használhat olyan másodlagos fegyvereket, mint mondjuk a kézi-gránát), és legtöbbjükhez munió is szükséges. Ha lelkesen leolúnk minden utunkba akadó járókelőt, akkor természetesen messze nem lesz elég a földön elszórva található munió, így tehát az ember vagy takarékos (és defenzív) életmódot folytat vagy átnyergel egy másik fegyverre. Új fegyvereket

fegyvert le is lehet tenni, ha hosszan nyomod az Entert.) A fegyverek automatikus célzásúak (már legalábbis onnan, miután a célponton/szétlőhető cuccon megjelent a célkereszt), de természetesen enélkül is lehet bőszen durrogatni. Néha nem is árt, különösen ha mondjuk egy rakétavető markolászunk, ellenfelünk pedig egy sarok mögött lapul. A célkereszt egyébként Bobon vagy az általa épp megszállva tartott emberen is megjelenik, mielőtt egy ellenfél tűzvonalaiba kerül, ami nem



Igy jár, aki korán rossz társaságba keveredik

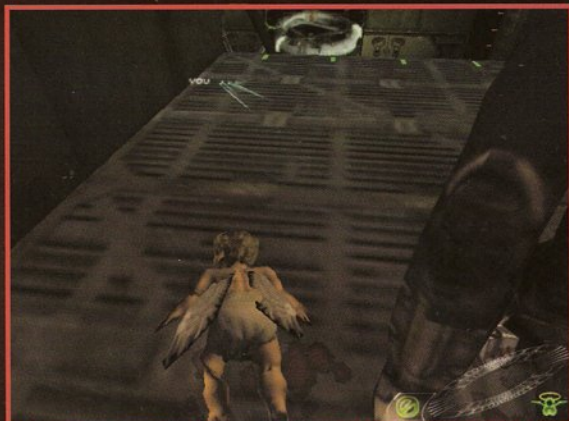




völdözős akcióból; másrészt a megfelelő testek kiválasztásából; harmadrészt pedig egy platformjáték-szerű ügyességi részből, ahol néha a kombinatív készségre is szükség lesz. A három dolog remek kombinációt alkot egy meglehetősen hosszú (ha a Tomb Raider-ek ezen vonásával nem is vetekező) történetben, ami öt nagyobb, és azon belül egy rakásnyi kisebb egységre van osztva. (Fentebb használtam ugyan a "pálya" kifejezést, ami nem egészen pontos, hiszen a történet egyetlen összefüggő komplexumban – egy városban – játszódik, amelyeken belül az egységek sem választja el különösebben éles határvonal, maximum onnan lehet néha kissé homályosak), és a feladatok lineárisan követik egymást. Zseniális húzás volt az enyhe lustaságban szenvedő pályatervezőktől, hogy a kisebb fe-

pergő Megváltójukat. A játékot Celeron 400/TNT2-n és C466/Voodoo3-on teszteltem, és 1024\*768-ban is tűrhető sebességet produkált (jó, ott azért már néha kicsit szaggatott, de nem tragikus mértékben). Ez nyilván valami belső kontrollnak köszönhető, azaz a program folyamatosan figyeli a poligonszámot, és ha az már vésszesen meghaladja az adott framerate-nek megfelelő optimumot, akkor gyorsan tesz valamit az ügy érdekében, pl. gyorsan arrébb mozditja egy kicsit a kamerát. (Az is tapsot érdemlő megoldás, hogy a lemeszárolt népek földön heverő testétől – értsd: felesleges poligonoktól – szabadul meg: megjelenik egy Space Questet idéző "vaporer", és szépen eltakarítja a hullát.)

Aprópó, kamera! Ennek a kategóriának a legnagyobb átka ugyebár a kamerakezelés, amely egyes – amúgy kellemes – játékokat iszonyú idegesítővé tud tenni. A Messiah szerzőiről azonban bármely fejlesztő példát vehet a jövőben. Ők is a külső szemszögű, jobbra követő kameranézetet használják, amely enyhe késleltetéssel követi hősünk irányváltásait, viszont nyoma sincs a többi játékban szinte már rendszeresen feltűnő idegesítő bugoknak és textúra-hibáknak (gondolok itt arra, amikor a kamera "belemegy a falba" vagy a já-



Az Úr irgalmas: selymes fűre fektet engem. Csak az a baj, hogy többé nem tudok felkelni

ránk, miután a következő sarkon befordulunk. Az egyetlen negatívum, amit a grafikával kapcsolatban el lehet mondani, hogy TNT2-nél túlságosan közeli nézetben Bobról lemarad néhány textúra (ez Voodoo-nem jelentkezik, és TNT-nél is csak Bobnál – ez ügyben nyilván valami patch várható a közeljövőben.)

Mindenképpen ki kell még emelni a mesterséges intelligenciát, ami szintén nem valami erős oldala a látványorientált akciójátékoknak: rendszerint a két végtelével találkozunk, amikor vagy buta zombik várják engedelmesen, hogy sziveskedjünk halomra löni őket, vagy vidám terminátorokkal játszunk Mission Impossible-t. A Messiahban viszont távolról sem sérthetetlenek, viszont tök logikusan cselekszenek. Erre jó példa az a hatalmas ládákkal teleszort hombár, ahol először találkozunk chotok

köl, mielőtt meglátja a pelenkánk csücskét. A többiek szétszóródnak és utolsó helyzetünkhöz képest megpróbálnak két oldalról bekeríteni bennünket. Különösen humorossá válik a helyzet, amikor egyetlen láda körül bújócskázunk valamelyikkel és kamerát váltva figyeljük, hogy mit csinál a kolléga. (Az azért tegyük hozzá, hogy a mi kis kandi kameránkat bőven ellensúlyozza, hogy a lőszer szemlélatomást csak akkor limitált a fegyverekhez, ha azok a mi kezünkben vannak...)

Egy shownak is száz a vége: követe hiszem, hogy lenne olyan játékos, akinek ne tetszene a Messiah. Részemről nem vagyok különösebben oda ezért a kategóriáért, de az egész minden részében annyira élvezetes, hogy én is hosszú órákig nyomtam, és egyszerűen nem bírtam abbahagyni. A Tomb Raider-ekben egy-egy nehezebb feladatnál rendszerint súlyos káromkodások kíséretében jön rá a játékos a megoldásra – itt rendszerint szélesen vigyorog (bár a repkedős részeknél azért erősen anyáztam). Az Úr tehát elküldte hozzánk dilynós szolgáját, aki megmértette és megfélelőnek találattott.

Mennyei egy ökörség ez itten, testvéreim a Messiahban.

CoVboy



Az ütegnyomok birtoklása rögtön más megvilágításba helyezi az ügyet

ladatok végén lezáródó szakaszok egy-egy részét rendszeresen viszszaalkintelték egy későbbibe: az embernek sokkal inkább az jut eszébe, hogy "de jó, itt már jártam régebben!", mint az, hogy "ezek a dögök csak ennyi helyszínt voltak képesek összehozni".

## ÉS LÁTÁ AZ ÚR, HOGY EZ JÓ

A Messiah minden apró porcikájában remekeltek a szerzői, még ha különösebben nagy újdonsággal nem is álltak elő. Kezddők az egész a már eleve teljesen lökött történettel: megérkezik a városba a talpig pelenkába bugyolált Megváltó, akinek ténykedése több életet követel, mint egy nagyobb atomtámadás (úgy kell mindenkinek, aki nem hagyja magát megváltani!) A grafikusok is rendszeren teljesítettek, kezdve a jobbára zárt (mindamellett igen nagy) helyszínek kidolgozásától, a fény- és árnyeffektékig. Ugyanez vonatkozik az animátorokra: Bob mozgásától az első néhány percre mozgás hangos rohóggal tölteni, de mondjuk az sem piskóta, ahogy a rendőrök boldog mosollyal rugdalják a földön hem-



Asszem utoljára egy lángszóró lehetett a kezemben

tékos csodálkozó szemmel keresi, hogy hol is van tulajdonképpen). ITT aztán lehet látni, hogy rendes munkát végeztek a teszterek: a kamera mindig a legjobb nézőpontot választja. A kamerakezelésben az egyik legnagyobb húzás, hogy a jobb egérgombbal bármikor átválthatunk egy teljes 360 fok mozgásszabadságú kamerára, amelynek Bob a központja: ez egyrészt segíti a tájékozódást a nagyobb belső térrel rendelkező objektumokban, továbbá kiválóan kiválóan alkalmas arra, hogy megkukkantsuk, mi vár

egy népebb hirdájával. Az egyikük például boldogan campel egy színgonyaggyúval az egyik nagyobb rakás tetején, ahonnan az egész rak-tárta belátja és természetesen azon-

## külsín/nelbecs

LÁTÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
Z É N E B O N A	■■■■■■■■■■

## summa summarum

Ilyen Messtás jöhet bármikor! Remélhetőleg nem kell ezer évet várni a következőre...

## végítélet

# 90%

## Bob cseppet sem családias mosolyalbuma



**Önarckép**



**Gonosz Bob**



**Behemót**



**Chot**



**Éjjeli pillangó**



**Strici**



**Öööö... A Béna!**



**Atomtudós**



**Kutató**



**Műszerész**



**Törpe Chot**



**Bestia**



**Parancsnok**



**Light Cop**



**Medium Cop**



**Heavy Cop**



**Ütegparancsnok**



**Bártulaj**



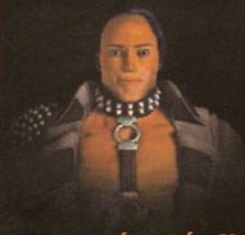
**Táncosnő**



**Pincérnő**



**Helybéli nő**



**Helybéli férfi**

# MAJESTY

★ Tódi vagy a Feneséges Hencceg személyesen?

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Cyberlore Studios  
Kiadó: Hasbro Interactive  
website: [www.majestyquest.com](http://www.majestyquest.com)  
Minimum konfiguráció: P166, 32MB RAM  
Ajánlott konfiguráció: P-233, 32MB RAM  
3D gyorsító: –  
Multiplayer: LAN, Internet

A real-time stratégiák napról napra terebélyesedő családjától elnézve nem tudok szabadulni a gondlattól, hogy itt már jó ideje többrendbeli és folytatólagos plágium esete forog fenn. Erős a gyanúm, hogy

met. Hogy ezt a játékot nemigen lehet egy skatulyába se beilleszteni, abban egészen biztos vagyok. Ha mindenképp hasonlítanom kéne valamihez, akkor leginkább a Dungeon Keeper lenne az, márpedig az efféle rokonság már magában sem rossz ajánlólevél. Azt ugyan nem állítanám, hogy a Majesty hosszú távon is állná a versenyt a Bullfrog remekművével, az viszont bizonyos, hogy a programozó urak egy egészen eredeti és szórakoztató játékkal rukkoltak elő.

## Alapozás

Az alapszituáció már a játék címéből

leggé a Dungeon Keepert idézi a drága. Van egy nagy térképünk, amit kedvünkre scrollozhatunk és szemezgethetünk a reánk váró megmértetések közül. Akadnak küldetések, melyek más missziók sikeres küldetéséhez vannak kötve – más összefüggés nincs is a játék epizódjai között. A készítő mentésére legyen mondván, hogy a küldetések legalább változatos képet mutatnak. Nemcsak a cél és ahhoz vezető út különbözik,

de a rendelkezésünkre álló épületek és hősök is igen változatosak. Cinikus lelkivilágú egyedek most minden bizonnyal egy "Még szép!" megjegyzéssel felelnének, s igazuk is lenne. A baljós előjelek után előítéletektől telve vettem bele magam a királyság hétköznapjaiba.

Itt aztán sokszerű élmények egész pergőtűze fogadott. Az első, s egyúttal legmegrázóbb meglepetés az volt, hogy hőseink ügyködését nem igazán befolyásolhatjuk. Élik a maguk kis kalandozó életét: kincsekre vadásznak az erdőben, szörnyeket kergetnek, az összegyűlt pénzt pedig jobb híján a kocsmában vagy a kaszinóban mulatják el. Hatalmas seregekről, véres csatamezőkről kár is álmodozni, teljes katonai erőnk kimerül néhány álmos



Nagyüzem a gyakorlóterémen



A méretarányok talán nem a legtekélyesebbek (zsebkastély?), de az élet az azajlik

egy szépreményű RTS fejlesztésekor legelőször arról döntenek a tervezők, hogy remekművük a Warcraft vagy a C&C-klonok népes táborát fogja-e gyarapítani. Elismerem, hogy ismétlés és tudás anyja és a hagyományörzés is szép dolog, de azért nem kéne ekkora elánalán cíánozni az egyedi ötleteket és megoldásokat. Persze akadnak kivételek e zord szabály alól – legutóbb például a Majesty adta vissza az emberi elme kreativitásába vetett hite-

is sejthető: adott egy mindenre elszánt uralkodó, aki birodalmát igyekszik megóvni a külső és belső ellenségtől. Sajnálatos módon ezzel ki is merült a Majesty kerettörténete, ami sokakban bizonyára komoly kételyeket ébreszt a tervezők mentális képességei iránt. Mit tagadjam, ezzel én is így vagyok. A történet és cselekmény hiánya miatt nem is igazán beszélhetünk hagyományos értelemben vett hadjáratokról – de sebj, ebben is



Hát csontinak nincs sok esélye ennyi zöldség ellen

városi örben, akik idejüket a kastély mélyén mulatják. Irányítani még őket

sem tudjuk, így a "valódiós stratégia" kifejezés nem is igazán áll a játékra. Talán a "valódiós fantasy szimulátor"? Mindegy, a lényeg az, hogy építkezni legalább tudunk. Ha jobban belegondolunk, más feladat nem is vár a vérszomjtól vörös szemű uralkodóra. A cél tehát egy életképes kis kalandozó-kommuna összeszedése lesz, akik mennek a saját fejük (és kasztjuk

szokásai) után á la Settlers. Na jó, némi pénz befektetésével hathatunk hőseink tevékenységére. Pontosabban jutalmat tűzhetünk ki egy szörnyetegre illetve ellenséges épületre, amit a célpont megrendszabályozói szétoszthatnak egymás között. E módon hiénalelkű alakok egész sorát csálhatjuk a kiszemelt áldozat közelébe – tehát ha valaki/valami nagyon csúpi a szemünket, így tehetjük múlt időbe. A védjíg másik formája, mikor a vadon egy pontjára tűzzük ki azt, ilyenkor az adott helyet először elérő kalandozó bukszaja vastagodik. Ez nem rossz módszer a terep ismeretlen pontjainak felderítésére, főleg ha hőseink épp a vendéglátóipari üzemegek mélyén he-

is ezek kombinálásában és elhelyezésében élhetjük ki. A Warcrafthoz hasonlóan a legtöbb épület továbbfejleszhető némi pénz ellenében. A fejlesztett épületek tovább bírják az ellen rohamait, másrészt pedig különféle jutalmak sorával boldogítják a királyt – érdemes erre aranyat áldozni. A komolyabb épületek felhúzása szigorú követelményekhez kötött, általában a megfelelő szintű kastélyhoz. Igen fontosak a különféle céhek, ahol egy adott kasztból toborozhatunk hősöket. Nem túl bonyolult rendszer, bár a nem-emberi fajok illetve templomok kissé megkavarják a dolgot. Bizonyos vallások és fajok ugyanis ki nem állhatják egymást, ezek között sajna a vá-

kány-emberek másznak elő. Az elhalálozott hősök egy ponton túl temetőket generálnak, ahonnan szintén vicces kreatúrák szoktak előkeveredni. A kedvencem az elfek betelepülését kísérő piros lámpás házak és kaszinók elszaporodása, ahol hőseink pallosok és varázstárgyak helyett egészen más jellegű élvezetekre költik a vagyonukat. S még csak nem is adóznak a piszkok, ami vérlázító pimaszság...

**Hősök és egyéb állatfajták**

Nagyjából három fő csoportra osztjuk a képernyőn tébláboló sprite-



A 3. szintű Trothgar már igen szép tűzijátékot tud rendezni

oka: kisegítő személyzet, szörnyek példánya az adószedő, az ő áldásos közreműködésével folyik be kincstárunkba az arany. Külön véődörizet sajna nem jár mellé, halála pedig a begyűjtött javak elvesztésével jár, ami nagyon kínos tud lenni. Működési elve egyszerű: szépen végigjárja virágzó településünk összes épületét, s magához veszi az adót. El-vileg bármelyik épületet kikapcsolhatjuk az adózási láncból, s ezután csakis külön utasításra látogatja meg népsze-rűlten barátunk. A kevesebbet adózó helyek ritkább felkeresésével – elvi sí-kon – felgyorsíthatjuk a pénz beszedését, bár az események sűrűjében uralkodó legyen a talpán, aki ráér ezzel megbölni. Fontos szerepet látnak még

nyelnének. Itt jegyezném meg, hogy a játék egyetlen nyersanyagforrást ismer: az aranyat. Favágókkal és kövejtőkkel nem kell szöszmötölnünk, ami egyszerűen kezelhetővé és átláthatóvá teszi a játékot. Kicsit túlságosan is...

**Épületek**

Ezekből aztán nincs hiány. Ez mondjuk érthető is, hisz géniuszunkat csak-

lasztanunk kell. Nem toborozhatunk egy küldetésen belül elfeket és törpéket, és nekromantáink sem fognak kéz a kézben andalogni a gyógyítókkal. Az épületek legérdekesebb válfajai az önhatalmúlag és véletlenszerűen felbukkanó "szörnygyárok", melyek hasonlóan üzemelnek a vadonban fellelhető társaikhoz. Bizonyos mennyiségű épületen felül csatormányilások bukkanak fel, ahonnan vérszomjas pat-



Fervus kastélya lángokban, de már érkezik két tenyeres-talpas Kőműves Kelemenné

el a parasztok, ők húzzák fel az új épületeket és javítják ki a megrongáltakat. Elég fanatikus lelkiállag lehet, mivel a legvadabb kézütsába is ha-

hőseink igen gyorsan lépegetik a szinteket, minimális kockázat mellett. A szörnyek amúgy csak a legtrikább esetben kíséreltetnek összehangolt támadásokkal, stratégiai érzékük pedig egy kenyérpírtóval vetekszik. Egyébként minden teremtménynek megvan a maga gyenge pontja, kinek a fizikai harc, kinek a mágia, kinek pedig a távolsági támadások. Nem mintha bármi beleszólásunk lenne abba, hogy ki kit fog felszecezkázni, sokat ezzel sem lehet kombinálni.



Egy klasszikus MVP: pofozkodnak a szomszéd királyságban

lálmevető bátorsággal bemašíroznak. Az efféle húzásoknak hála, a körükben különösen nagy a halandóság, bár idővel újratermelődnék. Az épületek kijavítása egyébként teljesen automatikusan történik, még csak pénzbe sem kerül. A kisegítő személyzet leg-harciasabb példányai a városi örök, ők jókora alabárdokkal felszerelve cirkálnak a városban, s azonnal megtámadják a betevődő szörnyeket. A keményebb pofozkodásokban rendre alulmaradnak, de legalább egy rövid ideig feltartják a garázdálkodókat. A végső szót ugyanis a kocsmából előrajzó hős-hadak szokták kimondani... Néha feltűnedezik egy karaván is, ezeket távoli kereskedő-állomásokról szokták útnak indítani. Pénz bőségesen hoznának, ám pillanatok alatt kivégzik őket a vadonban mászkáló rondaságok. Kíséretet semmilyen fondorlattal nem tudunk melléjük rendelni – első útjuk általában az utolsó is.

Térjünk át a szörnyűséges szörnyekre, ők is a játék kulcsfontosságú szereplői közé tartoznak. E deviáns teremtmények a vadonban megbúvó, változatos méretű és erősségű szörnytyánák mélyén tenyésznek. A "tenyésznek" szó szerint értendő, mivel az elhullott rémek folyamatosan újratermelődnék, végleges megoldást csakis a szörny-óvodák porig rombolása jelent. A magamfajta ocsmány érdekemberek a gyengébb kreatúrákat fialó helyeket a játék legvégéig meghagyják, elvégre a goblinhoz hasonló kis gézengúzok zaklatásával kezdő

tokát saját hősei dúlják fel. Az átlagos hősök élete mentes az efféle devianciától: végzik szokásos tevékenységüket, megszárolják a közelükbe tévedő szörnyeket, gyűjtik a vérdíjakat, amit annak rendje-módja szerint el is vernek valamelyik jeles intézményben. És persze folyamatosan fejlődnek, akár csak egy szerepjátékban. Érdekesesség, hogy szintet nemcsak szörnyek legyőzésekor léphetünk, már maga a harc is tapasztalatot jelent. Nem ritkaság, hogy kezdő kalandoraink egy keményebb pofozkodás során két-három szintet lépjenek – bár ehhez nem árt néhány gyógyító ital beszerzése. A hősök száma limitált, egy céh egyidejűleg csak négyet "foglalozhat". Természetesen építhetünk egy céhből többet is, de a költségek exponenciálisan nőnek, kettőnél többet csak a legkivételeesebb esetben éri meg felhúzni.

**Máglára fel!**  
A mágia a Majestyből sem maradhatott ki. Alapvetően két fajtája ismert: egyrészt a hősök által használt bűvígék, másrészt a templomokból súlyos pénzekért megvásárolható komolyabb varázslatok. Mágiát használni csak a varázslók és papok tudnak, természetesen minden osztálynak megvannak a maga trükkjei. Ezek nagy része tapasztalati szinthez kötött, az igazán nagyhatalmú igéknél hatodik-hetedik szint alatt a közelébe sem kerülünk. Tán mondanom se kell, hogy a mágiát teljesen önhatalmúlag használják a fiúk, mégpedig nem is

szómonom...? Értelemszerűen nem a legkihaltabb hely, embereink itt szokták elvinni vértől iszamos aranyait. Már csak elvből is felhúzó néhányat, hadd mulassanak a fiúk! Fejlesztési viszont nem lehet, ami igen súlyos mulasztás a készítőkről. Pedig szívesen elnézgetnék egy félképernyőnyi, összkomfortos csehőt néhány gogo-elfel megspékelve...



Az erdészem kellemetlen tapasztalatokat szerez a sárkányok étkezési szokásairól

## Épületek

**Kastély.** Birtokunk központja, küldetésenként csakis egyet kapunk belőle, s építeni sem lehet újat. Értelemszerűen szerény személyünk lakhelye is, így aztán lerombolásával a tisztelt uralkodó is jobblétre szenderül. Mi meg nyúlhatunk a Load Game varázslat után, szóval az ilyesmit nem árt elkerülni. Én mondjuk még egyszer sem kerültem emiatt szorult helyzetbe, a szörnyordák eddigi rekordja a kocsmá, a kovácsműhely és a kupi felpredálása volt. Bár ha jobban belegondolok, deli hősem moráljárza ez a támadás bizony igen megrázó hatással lehetett... A kastély leglényesebb funkciója, az ilyesmit itéldélegnek parasztaink, városi őreink és adószedőink (nem véletlenül olyan magasak azok a falak!), az efféle elemek pontos száma a kastély szintjétől függ. Épp ezért érdemes a lehető leghamarabb felfejlesztési szerény lakunkat, az adószedők száma ugyanis drámai módon befolyásolja bevételünket.

**Kovacsműhely.** Szintén fontos hely, mivel vitezeink itt vételezhetnek erősebb vértetek és fegyvereket, ami áldásos hatással lesz túlélési esélyeikre. Természetesen ezeket a tápos felszereléseket külön ki kell fejleszteni, de nem érdemes ezen garaszkodni. A bevételből ugyanis leadózik a kovács, tehát a befektetés hosszú távon bőségesen megtérül.

**Kocsmá.** Kell-e róla külön szómonom...? Értelemszerűen nem a legkihaltabb hely, embereink itt szokták elvinni vértől iszamos aranyait. Már csak elvből is felhúzó néhányat, hadd mulassanak a fiúk! Fejlesztési viszont nem lehet, ami igen súlyos mulasztás a készítőkről. Pedig szívesen elnézgetnék egy félképernyőnyi, összkomfortos csehőt néhány gogo-elfel megspékelve...

**Piac.** Szintén hálás darab, a kéréses lelkű kufárok ugyanis nem kevés arannyal gyarapítják kincstárunkat. Külön haszon, hogy a különféle mágikus tárgyak "kifejlesztésével" hőseink is bebetérnek egy kis tápolásra. Ennek köszönhetően lényegesen életképeesebbé



## Épületek

válnak, s még a fáradsággal megkeresett pénzt is sikeresen kiszedték a zsebükből... Érdemes a "market day" nevezetű opciót minél sűrűbben használni: ilyenkor egy komolyabb összeg új markunkat (még hozzá azonnal), de egy időre más bevételünk nem származik majd a piacról. Nem baj, így is megéri. Szerény véleményem szerint a piac egyike a legnélkülözhetetlenebb és leg hamarabb felhúzandó épületeknek, a keményebb pályákon 2-3 darabra is szükségünk lehet. Záros határidőn fejlesszük fel maximumra, a befektetés igen hamar megtérül.

**Gyakorlótér.** Igen drága épület, de a küldetések vége felé nélkülözhetetlen. Egyetlen funkciója, hogy hőseink némi készpénz fejében szintet ugorhatnak az itt rendezett tornákon, ami különösen az újonnan toborzott fickók számára jön jól. Elvileg válogathatunk a különféle típusú tornák között, de szerintem a "combo" a legcél-szerűbb választás. Ekkor ugyanis minden kaszt kedve szerint fejlődhet, s nem kell állandóan váltogatnunk az egyes tornatípusok között.

**Tolvajok céhe.** Látszólag nem több, mint bármelyik más céh, ám a látszat ezúttal is csalóka. A tolvajok különleges specialitása, hogy egy külön opcióval kedvükre fosztogathatnak a városban. Hiába, a pénznek nincs szága... Az így begyűjtött javak nagy része rögtön a kincstárba kerül, ami a játék közepe felé létfontosságú mellékjövödelem lesz. Az efféle fosztogatás eredménye nagyban függ az irányításunk alatt álló tolvajok számától és birtokunk méretétől – a többi már a céh fejlettségén és a jószerecsén múlik. Negatív hatások illetve módosítók nincsenek, mértékeltlen használata tehát erősen javallott.

**Örtorony.** Alapesetben egy plusz városi őrt eredményez, némi fejlesztés után azonban ezen túl még nyílzáppal is kedveskedik az erre tévedő szörnyeknek. További pénzráfordítással az őr harci értéke is javítható, bár tapasztalataim szerint ez már nem igazán éri meg. Pompás akadály és útszfogó, ezen túl meglehetősen olcsó is. Brutálisabb változata a tőpék üzemeltette ballisztatorony és a varázslótorny, ezek már a keményebb ellenfeleknek is komoly fejfájást okozhatnak. Sajnos ehhez mérten az áruk is tekintélyes – csak a legnehezebb pályákon érdemes efféle luxusra költeni.

rossz hatásokkal. Egy magas szintű varázsló már alig látszik ki a támadó- és védómágiák effekt-tömegei alól. A mágusok egyébként is trükkös jószágok, mivel az ő varázslataikat külön épületben – a könyvtárban – kell kifejleszteni, borsos áron. Nem baj, legálább szép nagyokat sebeznek.

A templomokban megvehető varázslatok teljesen más elven működnek, ezek függetlenek hőseinktől, s kedvünk szerint dobálózhatunk velünk. A probléma ott kezdődik, hogy a használhatóbb darabok csak az adott valás templomának fejlesztése után válnak elérhetővé, ami drága mulatság. S ami még nagyobb főfátárság: még ezután is fizetünk kell minden egyes varázsigéért a papoknak. Ez igen nagy galádság, hisz eleinte aligha lesz pénzünk efféle hóbortokra, a végjátékban pedig ezek nélkül is könnyedén boldogulunk. Ésszerűbb lett volna, ha mondjuk folyamatosan töltődő manapontokhoz kötik ezeket a varázslatokat, akkor talán használni is érdemes lenne őket. Ez azért egy kicsit túlzás, néhány ige valóban megéri a pénzt. Krypta és Agrela varázslatai például remekül használhatók, a többi pénzpocsékolásnak tűnik.

## Néhány hasznos tanács

Mint tudjuk, a háborúhoz három dolog szükséges: pénz, pénz és pénz. Ez a Majestyben sincs másképp, mindene-előtt tehát a piacot és a tolvajok céhet építsük fel. Ezeket érdemes rögtön fejleszteni maximumra, ami meg is alapozza jólétünket. A későbbi pályákon kettőt is felhúzhatunk az említett épületekből – csak a biztonság kedvéért. Hősöket csak ezután toborozunk, s a nagy építkezés közepette se feledkezzünk meg a kastély folyamatos fejlesztéséről. Fölösleges épület nincs: a kereskedelmi állomás és szobrok kivételével mindegyikből érdemes egyet felhúzni, s azt a lehetőségekhez képest fejleszteni. Én a következő sorrend szerint jártam: piac, tolvajok céhe, harcok céhe, erdészek céhe, kastély fejlesztése, kovácsműhely, kocsmá, varázslók céhe, könyvtár, gyakorlótér, templomok ízlés szerint és a többi. Még nem találkoztam olyan küldetéssel, ahol el kellett volna térnem ezektől a prioritásoktól, tehát a rutin megszerzése után nem sok kihívást tartogat a játék. Az újabb szörny-hordák nem jelentenek túl nagy nehézséget: ha már felépítettük és be is népesítettük a fontosabb céheket, nyert ügyünk van. Akadnak küldetések, ahol a szörnyek nem véletlenszerűen, hanem szabályos hullámokban érkeznek. Ez annyiban módosít a felálláson, hogy birtokunk határait érdemes néhány fejlesztett örtoronnyal, ballisztatoronnyal és varázstoronnyal bebiztosítani. Ezek szépen lekötik a rohamozókat, amíg mi néhány jó irányított vérdíjjal visszacsalogatjuk hőseinket. A legerősebb szörnyeket termelő romokat/barlangokat mindenesetre érdemes a lehető leghamarabb eltakarítani az útból, mivel némelyik

csúnyaság

még a legmasabb szintű bajnokinra is veszélyt jelent.

Multiplayer játékban új elem a hőseink lojalitása – bizonyos kasztok jeles (?) képviselői ugyanis (különösen a tolvajok) kellő javadalmas ellenében akár ellenünk is fordulhatnak. A parkok és szobrok telepítésével növelhetjük tisztelt alattvalóink hűségét,

is kiismerhető egy-két alkalom után, és idővel azért ez kissé gépiessé zülleszti a játékot.

A másik dolog, amivel nehezen tudtam megbarátkozni, a grafika volt. Azt



Tájkép hullarablás után

úgyhogy kellőképpen aljas ellenfelek szemben nem árt ezekből is felépíteni néhányat.

## Kellemes, de csak majdnem tökéletes

Ennél talán aligha lehetne jellemezni a Majestyt. Maga az alapkonceptió, s néhány ötlet valóban zseniális. A váratlanul felbukkanó káros épületek intézménye például remek ötlet, mint ahogy az egyes hősök viselkedése is a végletekig reális. Ami viszont nagyon zavaró a játékban, az az interaktivitás hiánya. Rendben, a régebbi Settlers-epizódokban sem irányíthattuk közvetlenül az embereinket, ám ott a gazdaság összetettsége és a variációs lehetőségek szinte végtelen száma mindenkit bőségesen kárpótol. A Majesty esetében a hangulást egyértelműen az egyszerűség felé toldott el – hogy ez jó-e avagy sem, ki döntse el maga. Engem játék közben végig az az érzés kísértett, mint ha a Dungeon Keeper kifejezetten ifjonok számára kifejlesztett változata előtt görnyednék. Szórakoztatónak ugyan még így is meglehetősen szórakoztató volt a játék, ám a végjátékban sokszor már a TV felé pislogtam, túl sok meglepetés ugyanis nem történt a monitoron. A Majesty ugyanis elég könnyű, még a legnehezebb küldetés

ugyan nem állítanám, hogy a Majesty csúnya lenne, csak épp tisztességes iparosmunka és más semmi. A zene mondjuk egy fokkal korrektebb, de feledhetetlen nyomokat azért ez sem hagy az embeben. Hogy akkor mégis miért jászottam hosszú órákat a játékkal? Tudja az őrdög. (Biztos azért, mert még nem vagy Diablo2-teszter... – CoVboy) Talán, mert a Majesty az előbbi duzzogás ellenére is igen szórakoztató, és ha egyetlen részletben sem alkottak forradalmi újdonságot a szerzői, azért rendesen megdolgoltak a pénzükrét.

## külsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG ■■■■■■■■  
JÁTSZHATÓSÁG ■■■■■■■■  
SZAVATOSÁG ■■■■■■■■  
ZENE BONA ■■■■■■■■

## summa summarum

Hát talán klasszikus nem válik belőle, de nagyon jó szórakozás lesz mindenkinek

## végítélet

86%

# THIEF II: THE METAL AGE

★ Egy játék, ahol a főszereplő lop, és nem a fejlesztők

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Looking Glass  
Kiadó: Eidos Interactive  
website: www.thief2-metalage.com  
Minimum konfigur: PII-266, 48MB RAM  
Ajánlott konfigur: PII-400, 64MB RAM  
3D gyorsító: D3D  
Multiplayer: -

**B**ármennyire meglepő és mulatságos, teljes mozgásszabadsággal megáldott first person nézetű 3D-s játékok már léteztek bőven a Quake, a Doom, sőt, a Wolfenstein előtt is. Az első igazán sikeres ilyen jellegű játékokért a C64 fénykoráig kell visszalapoznunk a történelemlönyvet, és az Incentive nevű, mára már rég elfeledett fejlesztő/kiadó cég (akkoriban még úgy mondták: szoftverház) háza táján körülnézni egy csöppet. A csapat programjai (Driller, Dark Side, Total Eclipse) az ódók technikai színvonalán már tudták mindazt, amit ma egy first person shootertől elvárunk (igaz, a frame/sec értékek helyett akkor még sec/frame-et számoltattunk, mármint, hogy hány másodperc alatt rajzol ki egy nézeti képet), sőt, tartalmilag néha még túl is szárnyalták a mai menőket, hiszen az akció, mászkálás, felfedezés mellett tisztességes történettel és fejtörőkkel ellátott kalandjátékok is voltak. A PC elterjedésével hosszú évekre teljesen eltűnt ez a stílus a nagy játékpalettáról, de szerencsére azért akadt egy csoportnyi bátor fejlesztő, akik újra a 3D-s megvalósítást, és a különböző játékkategóriák keresztezését tűzték a zászlajukra. Ők a Looking Glass, akiknek az áhított célt olyan szinten sikerült elérniük, hogy a Thief



Hm, egy templom. Akkor mondjuk fosszuk ki a perselyeket!

és a System Shock műfaji besorolásán azóta is vitatkoznak a nagyfejűek szerte az Interneten. A derék fejlesztőket ez hál'Istennek egy cseppet sem zavarta, és nekialltak egy-egy folytatás írásának a két azon melegében klasszikussá vált játékhoz. A System Shock 2 számszerűen mennyiségben nyerte a '99-es év legjobb játékának járó kitüntéseket, a Thief 2 pedig... nos, ne szaladjunk a dolgok elébe, hiszen még csak április van (vagy május? Esetleg október? Mennyit is késett a mostani szám?) (Ne viccelődjünk itt kérem, hanem írjuk a cikket! - CoVboy), de annyi biztos, hogy az évvégi szavazásokig jó, ha megjegyezzük a címet!

## Nehéz a tolvaj élete

A játék első ránézésre egy igen gyér fegyver- és ellenfél-választékkal megáldott fantasy Quake-klónnak tűnik, de próbáljunk meg csak a keresztes lovagok által előszeretettel hangoztatott "öld meg mindet, Isten majd kiválogatja az övét!" mérsékeltén humánus módszerét alkalmazni! Nagyjából két másodperc és három kardvágás alatt távozzunk az



Fő az óvatosság; ha látunk egy gyanús pixelt, jó messziről lökjük le!

élők sorából, és vert hadunk csonthalmi fölött elgondolkodhatunk, vajon miért is Thief a játék címe... Nos, hősünk, Garrett nem egy szteroidoktól begőzölt Rambo-utánzat, az ő ereje sokkal inkább a csendes mozgásban, a sötétben való elrejtőzésben, a halálos pontosságú nyilvesszőkben, és a mérnöki precizitással a gerincoszlop mellé irányított tördőfésekben áll. Minden szerepjátékos (rém)álma ő, az árnyékokkal eggyé váló, hangtalan léptű orgyilkos, aki évés közben lopja el előled a kanalat és a tányért, úgy, hogy észre sem veszed. Nincs számára kinyithatatlan zár, mozdíthatatlan értéktárgy, lehetetlen küldetés és erkölcsi korlát - valljuk be, egy ilyen karakter megformálása nagyobb kihívás, mint egy tűzlabdával dobálózó mágusé, vagy egy hadsereget két elnyomott ásitás között felaprító harcosé.

Az első részben Garrettnek sikerült ugyan megfékeznie a Hammerite nevű démonidézgető szektát, de elvesztett szeme világát csak félig-meddig szerezte vissza: most egy mechanikus látószerv éktelenkedik jobb szeme helyén. Ez ugyan esztétikai szempontból nem egy főnyeremény, de azért vannak előnyei is. Például emberünk nagyszerűen lát vele a sötétben, és az optika állítgatásával opcionálisan mikroszkópként vagy távcsőként is jó hasz-

nát veszi - azaz tudunk szabad szemmel zoomolni. Hősünket az első rész végén a volt tolvajcéh-



A képet nem (csak) a nyomda baltázta el: ilyen sötét helyeken dolgozunk

nek vezetői egy kódos jóslattal, egy bizonyos "Fémkorszak" néven emlegetett sötét kor eljövételével riogatták, ami természetesen be is igazolódott. A kalapácsos szekta helyét átvették a Mechanikusok, akik furmányos, gőzzel hajtott szerkezetekkel és robotokkal terrorizálják a népet. A túloldalon a Pagan nevű

kor a "rendőrök" szokatlan aktivitása miatt erőteljesen pang az üzlet Garrett számára, aki akkor még nem sejtí, hogy a háttérből az eseményeket irányító hatalmak őt szemelték ki a nemes célra, hogy kiderítse, vajon ki irányítja Truartot, miért, mik a céljai, és különben is, miért nem fekszik az illető már rég valami hü-



Garrett diktafon-üzem módba kapcsol: ki kell hallgatnunk, miről folyik a diskurzus

brigád áll, akik némi fekete mágia-val fűszerezve szövögetik rettentő intrikáikat. A tolvajcéh mindezen körökön kívül áll, és mindig annak dolgozik, aki éppen több pénzt kínál – esetenként a szabadúszó Garrett is kénytelen-kelletlen újra a szolgálatukba áll egy rövid melő erejéig. Ennek a szép, csendes világnak a közepébe piszkít bele az egész mókához addig békesen asszisztáló városi őrsgég reformja: az új seriff, Truart roppant komolyan veszi magát, és hadat üzen az alvilágnak és a sötét üzemeket folytató szektáknak. A sztori kezdete-

vős helyen egy diszkrét bökövel a hátában!

### Lopni csúnya dolog – de kifizető!

Tizenöt küldetésen keresztül játszhatjuk az önkéntes tulajdonjog-áthelyező és biztonságtechnikai szakembert. A pályák méretére és kidolgozottságára, a küldetések ötletességére már az első részben sem lehetett panasz, itt azonban az előd dicsőségét is elhomályosító mestermunkát végeztek a fejlesztők. Először is: a "nagy" szó egy igen gyenge próbálkozás arra, hogy érzékelt-

## Az elkövető ismert

A Looking Glass csapata mindig is a csendes sztárok közé tartozott. Körülötük nem forr állandóan a levegő, mint Romeróék körül, nem lesi újságírók hada minden lépésüket, mint Carmackékat, nem pózolnak médiasztár-szerepben, mint Dave Perry és a Shiny – csak teszik a dolgukat, és évről évre újabb sikerprogramokkal lepik meg a közönséget. A céget 1983-ban Gryphon Software néven alapította Paul Neurath és Ned Lerner, hogy repülő- és űrszimulátorokat fejlesszenek. A programjaikat rosszabb esetben saját maguk forgalmazták, jobb esetben sikerült eladniuk egy-egy kóbor kiadónak. Egy ilyen "jobb esetnek" köszönhetően akadtak össze Richard Garriotttal és rajta keresztül az Originnel. Innen indul az igazi sikersztori, az Originnel közösen kiadták a Space Rogue-t, ami óriási sikert aratott, majd újabb közös munka, az Ultima Underworld következett. Az UUW RPG létre olyan megoldásokat használt, amit a first person shooterek is csak évek múlva vettek át. A máig a legjobb szerepjátékok között emlegetett két Ultima után a System Shockal sikerült végleg beírniük magukat a történelemkönyvekbe, ami szintén messze megelőzte a korát, és az első igazi 3D shooter-kalandjáték volt. Egy kis kalandozás következett a legkülönbözőbb játékkategóriák területén, repülő-szimulátor, kommandós akciót, sőt még amerikai foci- és golfprogramot is írtak! Tavaly aztán végre visszatértek ahhoz, amihez a legjobban értenek: a kaland-RPG játékok first person shooterekkel való keresztvezéséhez. Ennek az eredménye volt a Thief, és a System Shock 2. A Thief 2 bombasikerének megjósolásához sem kell különösebb látnoki tehetség, és sok jól sejtet az is, hogy a készítőik szerint rengeteg kiaknázatlan ötlet van a meg a sebtiben first person sneakernek elnevezett műfajban. Mostanság a csapat Thunder over Europe címen egy második világháborús repülősimulátort készlt, és égre-földre keres multi-player játékok fejlesztésében járatos programozókat és designereket – ez roppant reménykeltő egy multiplayer Thief-kiegészítésre nézve...



se a térképek méretét, maradjunk inkább abban, hogy ha a Fémkorszak ismerték volna a postai irányítószám nagyszerű intézményét, pályánként vagy huszat-harmincat simán szét-szórhattak volna a könnyebb tájékozódás kedvéért. Hosszú órákig bolyonghatunk gigászi épületeket, labirintusokat bebarangolva (a külső helyszínekről nem is beszélve), és ami a legszebb az egészben: tényleg úgy érezzük, hogy ott vagyunk,

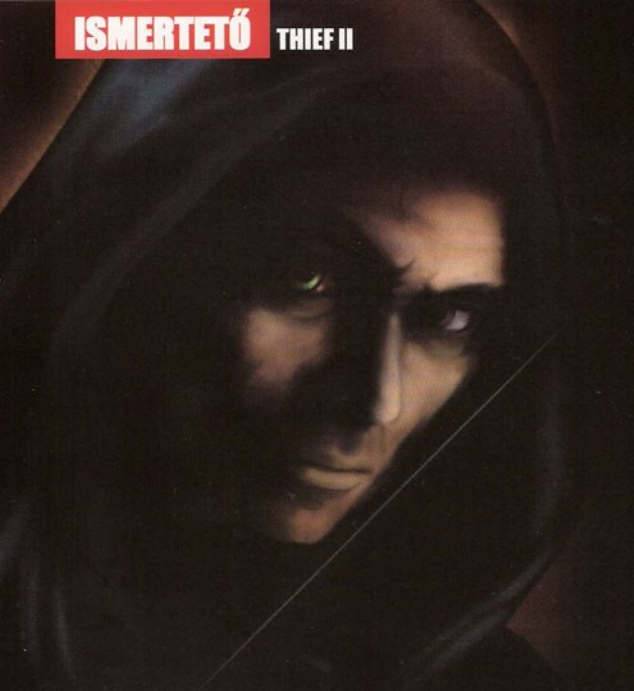
összerezzenünk a zajok hallatán és az árnyékban lapulva a lélegzetünket is visszafojtjuk. Egy pillanatra sincs olyan érzésünk, hogy ezt a várost tulajdonképpen csak azért építették fel, hogy környezetet biztosítson a küldetéseinkhez. Ez a világnak él, lélegzik nélkülünk is (sőt, nélkülünk sokkal jobban érzi magát...), minden szereplőnek megvan a maga dolga, és ez messze nem annyiból áll, hogy megvárja, amíg megérkezünk, majd engedelmesen összecsuplik, ahogy tarkón csapjuk az ólmosbottal. Itt nincs olyan, hogy egy ház-textúrával lezárják a pálya szélét – ha Garrett képes be-



Nyugalom, kidumáljuk magunkat: "ööö... innen indul a hatos busz?"

jutni valahova (márpedig kevés helyre nem képes), az meg van tervezve, ki van dolgozva. A szó szoros értelmében bárhová bejuthatunk, bármit emelhetünk és bárkit kirabolhatunk, a pályatervezők szinte tökéletes munkát végeztek – ez azzal jár, hogy egy-egy pályára 3-4 óra tiszta játékidőt számítsunk





és persze rengeteg állás-visszatöltést. Az elvégzendő feladatok igen változatosak, egy szabadúszó tolvaj/orgyilkos teljes tevékenységi körét lefedik. Kalandjaink rutin-megbízásokkal indulnak: segítségünk egy Rómeó és Júlia-klón ifjú párnak megszökni a jól őrzött kastélyból, törjünk be egy raktárba, és vígyünk el mindent, ami csak mozdít



A duracell-nyuszi helyi megfelelője, kicsit System Shock-stílusú fejfel

ható... Alighogy bemelegedtünk kicsit, a dolgok kezdenek vérszenes összekuszálódni: a város vezetőségének zavaros zsarolási ügyeibe, és sötét szekták intrikáinak a kellős közepébe csöppenünk, ráadásul egy régi megbízónk elárul, és a városi örök kezére ad (legalábbis megpróbálja). Nagyjából a negyedik-ötödik küldetésre már a mindig hideg fejfel gondolkodó, szkeptikus Garrett is eljut addig, hogy a helyzetének egyetlen előnyös részletét abban lássa, hogy ennél nagyobb bajba már aligha kerülhet. Naná, hogy téved... A történet további alakulását bűn lenne leléni, mindenesetre az biztos, hogy az egyik legjobb, leghangulatósabb, legizgalmasabb (és még meddig sorolhatnám a

"leg"-eket...) sztori, amit valaha akció/kalandjáték a hátán hordozott.

## A lopakodó-szimulátor

Már a kis Vuknak is a szájába rágta az öreg Karak, hogy a vadász legjobb barátja az éjszaka, és ez esetünkben sincs másként. Garrett erejét az adja, hogy áldozatai csak akkor veszik észre, amikor már késő

– ezért fél szemmel mindig a legfontosabb mű-szerünket, a "láthatatlanság-o-métert" figyeljük, ez mutatja, hogy mennyire vagyunk észrevehetetlenek. Árnyékban, modulatlanul, fegyver nélkül teljes biztonságban érezhetjük magunkat, akár egy karnyújtásnyira

elsétálhat előttünk valaki, nem fogja észrevenni a mestertolvajt – csak azt, hogy eltűnt az erszénye... Sokat ront az esélyeinken, ha fegyverrel hadonászunk, vagy ha előzetes ámokfutásunk folytán a fél városi őrség minket keres, esetleg szanaszét hagyunk néhány hullát a környéken, amitől a gyanútlan járőrök idegesen pislognak állandóan a hátuk mögé. Egy szakképzett orgyilkos természetesen nem vét ilyen hibát, és az ölmosbottal "álomba ringatott", rosszabb esetben kibelezett, vagy néhány nyílvezzővel kidekorált egyedeket elrejtí egy félreeső helyen (az ingóságai elutalajdonítása után, természetesen). A hullákon kívül még vagy ezer objektumot tudunk mozgatni, mani-

pulálni velük, vagy egyszerűen zsebre vágni, hogy két pálya között jó pénzért eladjuk. Ez egy picit betesz az addig az egeket súroló realizmusnak: a bámészködő őr jó eséllyel észrevesz, ha kivont karddal a háta mögé osonunk, de ha négy-öt tízkilós színarany gyertya-

a torkából, csak jön tovább, mint a bulldózer, és fellármázza az egész kerületet. Milyen egyszerű is lenne a dolgunk, ha csak ilyen, aránylag könnyen kezelhető ellenfeleink akadnának! A rutinos Thief-játékosok még emlékezhetnek az első rész hosszú sorokban özönlő zom-



Akcióban a kém-gömbök (de az is lehet, hogy Garrett berögzött, és attól ilyen fura a perspektíva)

tartó kandikál ki a hátzszakunkból, az egy pillanatra sem akadályoz a mozgásban...

Ha már a realitásnál tartunk, szuper ötlet, hogy a fegyvereink seb-zése attól függ, mennyire sikerült a támadással meglepnünk az áldozatot. Egy szemtől-szemben kardpárbajban nem sok esélyünk van, mert minket elég kétszer-háromszor megkarcolni, és Garrett máris engedelmesen elfekszik, és még a leggyengébb ellenfélnek is olyan négy-öt vágást kell bevinni. Ellenben meglepetésből szinte mindenkinek elég egy jól irányzott szúrás. A gond az, hogy ugyanez a metódus a távolsági harcra is érvényes, vagyis meglepetésből elég valakit egyszer hátba löni, és már feldől, de ha lát minket, hiába lóg ki három nyílvezző

bijaira – na ők szerencsére kimaradtak a folytatásból, viszont vannak helyette sokkal rosszabbak: a Mechanikusok robotjai. Kedves jószágok, nem lehet őket kiütni, és – ha csak nem vagyunk nagyon-nagyon jól elrejtözve – kíméletlenül kiszúrnak, és riadóztatják a többi mechanikus undormányt. Mindezek tetejébe néhol fél-mechanikus fél-mágikus ipari kamerák pásztázzák a terepet, hogy a boldogságunk teljes legyen. Szerencse, hogy Garrett full extrás tolvajfelszereléssel jár még a mellékhegységére is, így a kamera-problémára is megvan az orvossága a speciálisan kiképzett tüzes nyílvezzők képében. Extra nyílvezzőből akad még jónéhány fajtánk, külön a fáklák és lámpások eloltására, elterelő zajok keltésére,



kötelek kilövéséhez és egyéb sötét üzemekhez. Ezeket a holmikat csak az összelopkodott vagyontárgyak árából tudjuk beszerezni, tehát ne tiszteljük a magántulajdont, gátlátalanul lopjuk le mindenkirol még a gatyáját is. További nélkülözhetetlen kellékek az álcukcok, füstbombák, és a varázsitalok, amik időlegesen láthatatlanná, szupergyorsabbá vagy pehelykönnyűvé tesznek, esetleg begyógyítják a sebeinket. A legérdekesebb tolvajszerszám azonban kétségtelenül a Scouting Orb névre hallgató szerkenyű, ami nem más, mint a mechanikus szemüncs, amivel feltűnés nélkül kémkedhetünk olyan helyeken, ahová életveszélyes lenne bemennünk, esetleg egyszerűen be sem férnénk.

### Néhány baljós és egy csomó hivogató árny

A program a Thief II és a System Shock 2-ből ismerős Dark engine-t használja, persze a szokásos, kötelező ráncfelvarráson átesett verziót. A 256 színű első rész után meglehetősen felüldülés a szépen kidolgozott 16 bites színmélységű textúrákat bámulni, akár 1600\*1200-as felbontásban. A Quake 3-hoz és Unreal Tournamenthez szokott szemeknek kissé gyér lehet a látvány, de nem is ezeknek a túlszárnyalása volt a cél. A színorgia elmaradását nemigen kell indokolni, a fény-árnyék hatások kiválóak (naná, erre épül az egész játék!), és a pályakon szász-, ha nem ezerszámra fellelhető, interaktív mámorunkban felvehető-lehető-felhasználható-összetörhető tárgyak pedig kárpótolnak a 3D kártyák szűkmarkúan mért e-fektjeiért. A küldetések közötti mozi-részek – ha nem is érik el a Final Fantasy 8 vagy a Jedi Knight movie-jainak színvonalát – profin megrendezettek, és hangulatosak. A legutóbb a TA: Kingdoms-ban látott

“állóképes movie”-kat is megcsodálhatjuk, először furák lesznek, de jól illeszkednek a sötét, baljós hangulathoz. Az emberek mozgása ugyan néha a paraolimpiai verse nyeket juttatja az ember eszébe, de legalább szépen kidolgoztak a figurák, az épületekkel és az egész környezettel egyetemben.

A játék hangjai megérnek egy külön misét: mivel folyamatosan az árnyékok közt lapulunk, sokszor előfordul, hogy a nagy feketeséget bámuljuk csak a monitoron, néhol egy elszórt sötétszürke pixellel. Ilyenkor bizony hangok alapján kell tájékozódniuk, ami már előrevetíti a 3D hangkártyák fontosságát. Emellett nem árt némi angoltudás sem, hiszen sürűn kell kihallgatnunk beszélgetéseket, és az így begyűjtött infók alapján továbbhaladni. A Thief 2 audiorendszere jobban kiállta a próbát, mint bármely mosópor a TV-reklámokban: a hanghatások tökéletesen élethűek, és a szinkronszínészek is nagyon jók.

Az első részt sokan azért hagyták abba fél óra játék után, mert pokol-



A Game Overig hátralévő becsült idő két tizedmásodperc...

lian nehéz volt. A készítőik ugyan bőszen nyilatkoztak uton-útfélen, hogy ezen változtatnak, de a játék végül mégsem lett sokkal könnyebb. Már alapban sokatmondó, hogy könnyű fokozat nincs a nehézségi szintek között, csak normál, nehéz, és expert, aminek az egészen pontos magyar fordításában olyan vérszesen burjánzó jelzős szerkezetek kapnának helyet, hogy inkább nem is vállalkozom a magyarártásra. A dolog ott kezdődik, hogy általában már normál fokozaton sem szabad megölnünk egyetlen ellenfelet sem (!), és az a szerencsétlen Garrett olyan észvesztően reménytelen feladatokat képes elvállalni, amiket Superman is harsány kacaj kíséretében dobna vissza. Teszem azt, lopózzunk be a város legfontosabb emberének, a seriffnek a hálószobájába éjszaka, amikor a fél Nemzeti Gárda azt védi (és ez még csak egy gyenge bemelegítő feladat volt a hatodik-hetedik pálya környékéről). Szóval lesz bajunk elég, tervezgethetjük az útvonalunkat a térkép felett görnyedve, számolgathatjuk az örök járőrözési útvonalát, kúszhatunk-mászhatunk milliméterenként előre, szoborzha-

tunk negyedóráig lélegzetviesszafojtva, hogy aztán egy szemvilágítás alatt surranjunk át két ór között, meg ilyesmi. Az eszméletlen jól eltalált atmoszférának köszönhetően valóban úgy érezzük, hogy ott vagyunk az árnyék mélyén, és előbb-utóbb azon vesszük észre magunkat, hogy a lakásunkban is árnyéktól árnyékig settenkedve közlekedünk, paranoiásan pislogunk szerteszét, és néha önkéntelenül zsebretešünk egy-két értékebbnek tűnő tárgyat, hátha kapunk érte két pálya között egy kupica gyogyóitait.

### A Tolvaj újra belopta magát a szívkébe

Tulajdonképpen eddig csupa pozitívumot mondtam, ha valami-be mégis bele akarnék kötni a játékban (és persze bele akarok, mert három napja nem alszom miatta, és ott



Haha. Valaki itt azt hiszi, ha égvé hagyja a villanyt, nem raboljuk ki

kat tesz ilyenkor). Multiplayer játékmódot ne nagyon keressünk, hiszen ez sokkal inkább kalandjáték, mint akció – bár egy kooperatív mód jól jött volna.

Több kötözködnivalót nem sikerült találnom, akárhogy is kerestem – mert ez a játék valami elképesztően jó! Azt a bizonyos “ott vagyok”-érzést olyan szinten adja meg, amit még nemigen tapasztalhattunk más játéktól. Zseniális a pályatervezés, a történet, a játékmenet (bár az utolsó pálya “menj ide-hozd el-vidd vissza küldetesei némi csalódásra adhatnak okot), ha valaki bezárkózik egy elsötétített szobába a Thief 2-vel, két bazi nagy hangfalloal és egy 3D hangkártyával felszerelt PC-vel, garantáltan ki sem majd akkor jönni egy jó darabig. Aki úgy gondolja,



Fordul a kocka: most az ór életéből hátralévő idő annyi

szívát, ahol ér), a mesterséges intelligenciát hoznám fel, mert az még egy kicsit messze van a tökéleleštől. Az örök ugyan jól reagálnak például egy kinyíló ajtó hangjára, de miután megcsodálták a tágra nyitott ajtót, és egy gyors körbepillantással nem látták meg a közelben lapító hősünket, hamar elveszítik az érdeklődést csekélységünk iránt. Ugyanígy, ha esetleg keztusába keveredünk valakivel, majd elmenekülünk, ő hamar megnyugszik, és egy vállrándítással elintézi az incidenst. Néha még az is előfordul, hogy az ór annyira komolyan veszi a neki kijelölt útvonalat, hogy ránk se bagózik, amikor illendően köszönünk neki, egy elegáns mozdulattal mögé kerülünk, majd jól hőkön nyomjuk az ölmosbottal. Rádadásul valami rejtélyes okból kifolyólag, 4-5 óra játék után a program elkezd “felélni” a memóriát, és borzasztóan lelassul (a szokásos Windows-gyógymód állásmentés-res-tart-visszatöltés szerencsére csodá-

hogy bírja idegekkel, türelemmel, reflexekkel, és van 40-50 szabad órája rá, szaladjon neki – nagy élményben lesz része!

Hancu

### külsín/belbecs

LÁTványosság	■■■■■■■■■■
JÁTSZHatóság	■■■■■■■■■■
SZAVATósság	■■■■■■■■■■
ZÉNEBONA	■■■■■■■■■■

### summa summarum

A gondolkodó ember  
first person shootere

### végítélet

92%



# Fél évszázad Formában

## ★ Emlékezés Prost tatára és számos Tanár Urakra

**A**mikor Karl Benz 1886-ban a siklófrászt hozta Mannheim lakosai ra saját gyártmányú háromkerékű benzinnemű motoros járgányával, még nem sejtette, találmánya később mekkora örületet fog rászábadítani a világra a Forma 1, illetve mindenféle autóverseny képében. A történelem első autóversenyét 1894-ben Párizsban rendezték, és a győztes Peugeot (igen, a ma is ismert márka) elképesztő 20km/h átlagsebességet produkálva hagyta maga mögött a mezőnyt, amelynek egyébként még a gőzhajtású járgányok is szép számmal szerepeltek. Az első hivatalos Grand Prix-re, azaz a mai Forma 1-es futamok ósére 12 év múlva szintén francia földön, Le Mans környékén került sor, több, mint 1200 km-es távon, itt egy magyar származású versenyző, Szisz Ferenc nyert, aki Renault gépével elsőként lépte át versenyen a 100 km/órás átlagsebesség álomhatárát. A versenyek egyre népszerűbbek és látványosabbak lettek, az autók pedig egyre erősebbek (előfordultak 16-18.000 köbcentis motorral ellátott Godzillá-szerű szörnyek is). Az 1910-es években mutatkoztak be a közönség számára olyan, ma-ig legendásnak számító versenypályák, mint az indianapolisi, vagy a monte carloi. A két világháború és a gazdasági válság csúnyán betett a motorizált sportoknak, azonban a technikai fejlődés (első-

sorban a hadiparnak köszönhetően) soha nem látott méreteket öltött. A második világháború után az autóversenyek gyorsan újra divatba jöttek, FIA néven nemzetközi szövetség is alakult, és hamar kiagyalták a mai Forma 1 alapjait: egy több futamból álló, nemzetközi pályákon zajló versenysorozat, amelyben az idény végén az eredményeket összesítve hirdetnek világbajnokot a pilóták és az autók gyártói között.

Az első igazi Forma 1-es futamot az angliai Silverstone pályáján rendezték, és az olasz Giuseppe Farina nyerte egy Alfa Romeo nyergében. Az első F1-idény hét futamból állt, ebből az egyik az azóta már rég különvált indianapolisi 500 mérföldes verseny volt (amire egyébként az európai versenyzők nagy része nem is tudott elutazni). Az első világbajnok Farina lett, majd Alberto Ascari és Juan Manuel Fangio évei következtek. Ez volt a híres szivar alakú autók, és a legendás márkák (Ferrari, Alfa Romeo, Mercedes, Maserati) aranykora. Ascari, miután '52-'53-ban kilenc futamot nyert sorozatban, az első kétszeres világbajnok, majd egy monzai edzésbaleset után a Forma 1 első halottja lett. Az argentin Fangio valamirevaló vetélytárs nélkül maradva így könnyedén nyert még az ötvenes években öt világbajnoki címet – ezt a teljesítményt azóta sem sikerült senkinek megismételni. Ebből a korszakból kiemelkedik még az angol Moss, mint minden idők legegyszerűbb Forma 1-pilótája, aki '55 és '61 között hat (!) különféle típusú autóval próbálkozott, de négy világbajnoki ezüst- és három bronzérem mellett soha nem tudott bajnok lenni. Időközben egyre több autó-

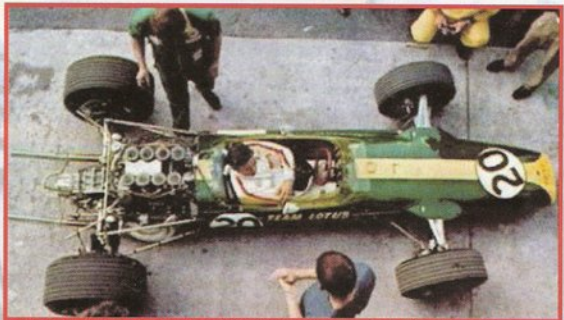
gyártó cég kezdte úgy érezni, hogy neki is be kell lépni a Forma 1 egyre nagyobb reklámot jelentő világába: színre lépett a Honda, a Porsche és a Ford. Az egyre erősebb motorok mellett az ötvenes évek végén a Mercedes mérnökeinek kutatásai vezettek arra, hogy az autókra hatalmas spoilerok, ("szár-



Jack Brabham angolos eleganciát idéző (nemtű)üzállaló kúrruhában



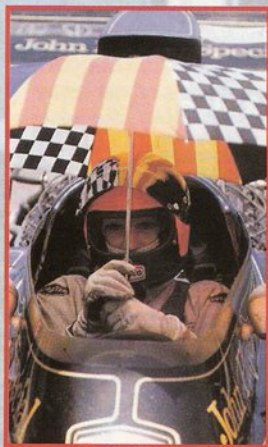
A legendás Fangio mester és sajátos vonalvezetésű Alfája



Illyet is már csak az Ecsérin kapni NDK-s műanyagban: Jim Clark '67-es Lotusában

nyak") kerültek, amik a leszorító erő jelenlétét kihasználva az úthoz szorították a kocsit, rövidítették a féktávokat és emeltek a kanyarokban elérhető sebességet. A hatvanas évek Forma 1-e az egyre újabb trükköket kieszelő mérnökök és a FIA a versenyzők és a nézők biztonsága

érdekében hozott korlátokat felállító vezetőinek párbajává vált. A motorok hengerterefogatát 2500, majd 1300 köbcentire mérsékeltek, 450 kg-ban minimalizálták az autók tömegét, a hengerek számát 12-ben maximalizálták, és a felhasználható üzemanyag mennyiségét is meghatározták. Ennek ellenére a kocsik tovább gyorsultak, a hatvanas évek pedig olyan legendás versenyzőket hoztak, mint az ausztrál Jack Brabham (Később a nyolcvanas évekig sikeres istállóinak kölcsönözte a nevét), Graham Hill (Damon Hill apja) és egy újabb "hósi halott", Jim Clark. Csupa-csupa legendás idény és verseny: Hill például a '62-ben megszerzett világbajnoki címe után három évig folyamatosan a második volt, majd '68-ban, negyven évesen sikerült neki újra a csúcsra jutni. Clark a Lotus első két világbajnokságát nyerte meg, hogy ezzel a márkát hosszú időre a legjobbak közé emelje, Brabham (az új-zélandi, és szintén autó-



Emerson Fittipaldi helyre kis eseményje...



...itt igencsak jól jött volna az 1-es McLaren ifjú sofőrjének, bizonyos Alain Prostnak



## Fogadjunk, hogy nem tudtad!

...hogy a Hungaroringet anno nem kifejezetten a Forma 1 miatt építették, hanem a nyári és téli játékokhoz hasonló Technikai Sportok Olimpiáját akarták megrendezni rajta.

...hogy már három női pilóta is megjárta a Forma 1-et (igaz, pontot érő helyezést még nem sikerült a szebbik nemnek elérnie).

...hogy a '66-os Monacoi Nagydíj szedte a legtöbb áldozatot az autók közül: csupán négy versenyző tudta befejezni a versenyt.

...hogy csak '53-tól kötelező a bukósisak használata a versenyzők számára, biztonsági övvel pedig csak '61-től muszáj felszerelni az autót.

...hogy '60-ig a futamon elért leggyorsabb kört is egy ponttal jutalmazták az összetett versenyben.

...hogy a '80-as évekig a trópusi helyszíneken azzal a trükkrel éltek a csapatok, hogy az üzemanyagot -20 fokra hűtötték, így akár 10-15 literrel több fért a benzintartályba. (Az meg megint más kérdés, hogy néha a benzin nagyobb sebességgel táglalt, mint ahogy fogyott, és az autó alkalmasint pirotechnikai látványosságá vált.)

...hogy Hill néven eddig három világbajnoka van a Forma 1-nek (Graham és Damon ugye apja-fia, míg a '61-es bajnok Phil csak névrokon), a Fittipaldi-családból pedig már hárman jutottak el az F1-ig (a kétszeres világbajnok Emerson, valamint az öccse és a fia).

...hogy a '92-es Magyar Nagydíjon a Lotus csapat egyik szponzora a Magyar Hírlap volt: Hakkinen szerelői egy adminisztrációs hiba folytán szállás nélkül maradtak, az újság szerkesztői szereztek nekik szállodai szobát, amiért cserébe az egyik Lotus oldalára felkerült egy Magyar Hírlap-matrica.

névadó McLarennel közösen) pedig az ötödik főlíreszen alapozta meg a száguldo cirkusz népszerűségét. Szintén ehhez a korszakhoz kapcsolódik az a szomorú tény, hogy '67-től '73-ig nem múlt el olyan év, hogy ne legyen halálos áldozata a versenyzőknek.

A hetvenes években elsősorban a Lotus legendás tervezőjének, Colin Chapmannek köszönhetően kialakult az autók mai

évek brazil sztárjainak előfutára még harminc éves sem volt, amikor kétszeres világbajnokként hát fordított a Forma 1-nek, és a Nascar és Indycar világa felé fordult (hasonló eredményekkel). Mái legends az osztrák Lauda, akinek a '76-os borzasztó balesete (a Nürburgringen a korlátnak vágódott és kigyulladt a kocsija, és szó szerint a fél feje leégett) után volt lelkiereje visszaülni a Ferrariba, és '77-

ben újra világbajnoki címet szerezni – aztán a visszavonulása után még egyszer visszatért, és '84-ben begyűjtött egy harmadikat is. Időközben a Re-



Jackie Stewart egy Tyrrell-Fordban, amin semmi sem skótkockás

karosszériája (ő találta ki a máig használatos jellegzetes légtérelő szárnyakat), a motorok terén pedig másfél évtizedre a Ford Cosworth vált egyeduralmukodóvá a csapatok között, ahol időközben új trónkövetelőként megjelent a McLaren, a Tyrrell és a Williams is. A pilóták között Jackie Stewart, Emerson Fittipaldi és Niki Lauda neve fémjelzi ezt a korszakot. Stewart tíz éves pályafutása alatt száz versenyéből 27-et megnyert és hatszor állt az év végén az összesített dobogón – visszavonulása után pedig a pályák és a versenyzők biztonságáért küzdök egyik éharcosa lett. Fittipaldi, a nyolcvanas

nault tervezői már az újabb technikai forradalmat készítették elő, amit a turbófeltöltés motorok jelentettek. Az első turbómotor bemutatkozásától ('77-től) számítva két év kellett a technikának, hogy elérje az első futamgyőzelmet; hat ahhoz, hogy az idény összes versenyét megnyerje; hét, hogy minden autóból kiszorítsa a hagyományos nyolchengeres Cosworth-t; és tíz, hogy a motorok teljesítményét minden

korlátozó szabály dacára a duplájára emelje. A nemzetközi szövetség ezt látván fel is adta a harcot, és úgy ahogy van, betiltotta a turbófeltöltőt. Eddigre nagyjából kialakult a mai versenynaptár, a futamok száma (16), és helyszínei is "kőbe vésődtek", azóta csak néha mutatkozik be egy-egy új pálya. Ebben az időben Franciaország volt a Forma 1-es világo közepe, a Ligier és Renault autók versenyeztek a dobogós helyekért, és olyan csodák estek meg, mint amikor a '80-as Dél-Afriki Nagydíjon csupa francia autót vezető francia pilóta állt a dobogón, vagy mint amikor '81-ben Dijonban, Prost háttér pályán egy francia motor hajította francia autót nyert. A mezőny idővel kiegyenlítődött, '82-ben például a 16 versenyes győzelmén 11 pilóta osztozott, az ex-rallyversenyző svéd Keke Rosberg pedig egyetlen futamgyőzelemmel a szebbében tudott világbajnok lenni. A nyolcvanas évek Forma 1-es világát ezzel együtt is Alain Prost és Nelson Piquet uralta: a francia "törpe" négy, míg a brazil fenegyerek három világbajnoki címet gyűjtött be. (Prost egyébként máig a legtöbb Grand Prix-győzelemmel büszkélkedő pilóta, azóta is az F1 világában mozog, és a Francia Becsületrend mellett a nevé viselő saját versenystájlója is van.)

A következő híres dátum 1986 augusztusában jött el: ekkor rendeztek első alkalommal az akkor még álló vasfüggöny túloldalán, a Hungaroringen Forma 1-es futamot. Junior korból kinőtt olvasóink még emlékezhetnek rá, 250.000 néző előtt a mogyoródi pályán Piquet sárga-kék Williamsse előtt lengették meg elsőnek a kockás zászlót, a második helyre Ayrton Senna jött be a fekete-arany Lotus-ban. A két brazil jó időre ki is bérelte magának a magyar dobogót, és a tragikus baleset áldozatává lett háromszoros világbajnok Senna mindig a kedvenc pályái között emlegette a magyar ringet. A kezdeti

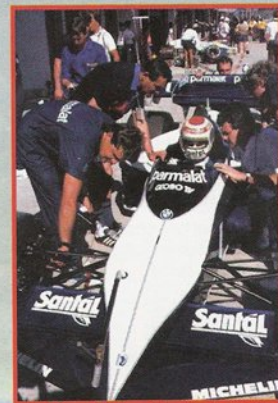


Egy '83-as Tyrrell. A Benetton-grafikusok akkor még látták színeket

csoda-számba menő esemény után lassan megszokottá vált a Magyar Nagydíj nyár végén – az időponttal is szerencsések voltak, hiszen az utóbbi másfél évtizedben nem egyszer nálunk dőlt el a bajnoki cím sorsa. Még arra is látszott némi

esély, hogy magyar versenyzőt delegáljunk a Forma 1 világába, azonban a szokásos iskolát (gokart, Forma 3000) szépen teljesítő Kesjár Csaba máig tisztázatlan baleset során életét vesztette.

A nyolcvanas-kenvenes évek a Williams és a McLaren csapatainak párharcát hozták, ami alól csak a '94-es esztendő volt kivétel, a mai Forma 1 kétségtelenül legnagyobb egyéniségének, Michael Schumachernek köszönhetően. Miután a német sztár a konkurenseként jóval gyengébb Benettonnal két évig aláta a mezőnyt, átnyergelt a régi sikereire egyre halványabban emlékező Ferrari istállójához, a "Forma 1 Fradijához". Népszerű-



A Nr. 2 brazil, Nelson Piquet és Ayrton Senna

sége az egekbe szárnyalt (nálunk maximum a magyarokkal feltűnően szimpatizáló Hakkinen veszi fel vele a versenyt), és még az emlékezetes '97-es jerezi baleset sem tudott ezen jelentősen rontani, amikor emberünk lelökte a pályáról a pontversenyben minimális különbséggel mögötte álló Villeneuve-öt, mindketten kiestek – és Schumi hatalmas botrányok közepette kizárták az egész világbajnokságból.

Ezzel el is jutottunk a máig, amikor Schumacher, Hakkinen, Coulthard és a többiek vívják harcukat az első helyért, a konstruktőrök között a szokásos McLaren/Williams-Ferrari versengés zajlik, a száz éve 10.000 frankos földjáll elindult cirkuszról pedig milliárd dolláros üzlet lett, amit kéthetente százmillió néznek a világ minden táján. A F1-es autók a világ legértékesebb reklámfelületeivé váltak, és Bernie Ecclestone "hatalomra jutása" óta a dolog inkább egy elképesztően jól menedzselte cirkuszra hasonlít, mintsem sportra. Ha azonban a sokmilliók díszletek mögé nézünk, a boxutcába, a teszt-pályára, vagy a versenyek izgalmasabb pillanataira, rájöhethetünk, hogy a Forma 1 alapjaiban még mindig ugyanaz, mint a kezdetekben, Fancio és Ascari idején volt: a technikai sportok királya, ahol a gép és az ember legtekélyesebb harmóniájának elérése az igazi cél.

# Formula One és lesz!

★ A visszapillantó tükörben a Forma 1 játékok élmezőnye

**A** Forma 1-játékok első képviselőit – mint szinte minden játékkategória őseit – a 8 bites gépek fénykorában, a C64 és a Spectrum idejében kell keresnünk. (Ez így nem igaz: én látam "Forma 1-et" ZX-81-en is, nagyon komoly 16K-s memóriabővítővel. Kicsit ugyan agyszínű volt, de egyébként full 2D... – CoVboy) Az akkori gépek teljesítményét mai szemmel elnézve új dimenziók nyílnak a "kevés" szó értelmezési tartományában, így nem kell csodálkoznunk azon a módszeren sem, ahogyan akkoriban a Forma 1-es játékok (inkább nem kísértem az eget a szimulátor kifejezés emlegetésével) születtek: egyszerűen ráfogták egy autóverseny játékra, hogy márpedig ez Forma 1 és pontunk. Mivel a játékok kívülhíztak voltak, bőven elég volt nagyjából F1-stílusúra rajzolni az autót, és a pályáról mellőzni a többi egyszerű autós örületből megszokott akadályokat (olajfolt, fekete macska, járókeresés öreg néni) – igaz, akkoriban senkinek nem voltak olyan extra igényei, mint például az eredeti pályák pontos másain versenyezni, esetleg egymástól nemcsak a színeiben, de a tulajdonságaiban is eltérő járgányokkal. Talán a leghíresebb darab ebből az időből a Pit Stop 2, úgy '85 tájékról. A

készítők (nevüket ma már sűrű homály fed) a Forma 1-hangulat megteremtése érdekében olyan dolgokra is figyeltek, mint a gumik fokozatos elhasználódása és cseréje vagy a tankolás. Teljességgel elképesztő módon még multiplayer is volt, osztott képernyőn két joystickkal. A teljes beéelés kedvéért még a versenyzők nevei is emlékeztettek a valódi F1-es pilótákra. (Hogy miért nem az eredetiek szerepeltek, az rejtély, akkoriban még nem vették olyan komolyan a licenc-jogokat, hogy egy ilyenért kerébe törték volna a teljes készítőgárdát...) 64-en és Spectrumon egyébként igen népes táborra volt a Forma 1 managerjátékoknak is, lévén a BASIC nyelv és a hatalmas memóriakapacitás oly tág lehetőségeket nyújtott mindenkinek, aki az esős délutánjait azzal kívánta eltölteni, hogy ír egyet.

A Commodore gépek kihalásával és a PC elővetelével lassan valóban szimulátor lett az F1-es autóverseny-progra-

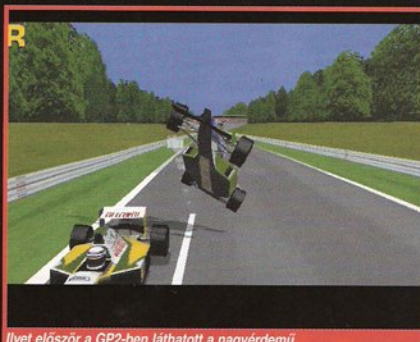
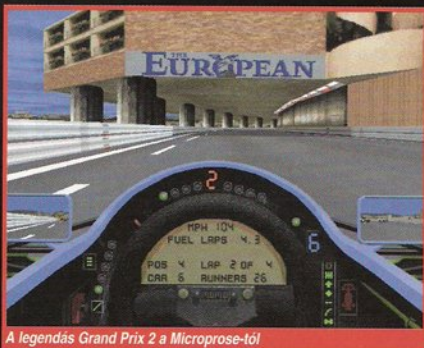
mokból, és a kivitelezés is megváltozott, a felül- illetve hátulnézet megmaradt az arcade-jellegű komolytalan száguldozós játékoknak, míg az igazi szimulációkban a pilóta szemszögéből, a volán mögül bámulhattuk az aszfaltot. Ezzel párhuzamosan egyre nagyobb üzlet lett a Forma-1-es játékok kiadása, így a kiadók egymással versengve próbáltak egyre több extrát belezsúfolni a programjaikba. Hamarosan a menőbb versenyzőknek a nevükkel fémjelzett saját játékaik születtek (Nigel Mansell, Alain Prost, de még az egy szem világbajnoki címmel sem büszkélkedő Johnny Herbert is részesült ilyen megtiszteltetésben), a nemzetközi szövetség, a FIA áldásával-pecsétjével-ajánlásával ellátott hivatalos szimulátor jogai pedig sűrűbben cserélték a tulajdonosukat, mint CoVboy a zokniját



(ez persze lapzártá körüli időpontokban nem is olyan nagy teljesítmény). (Akkor freeware lett a Forma 1 is, én ugyanis bizonyos okokból már hetek óta nem hordok zoknit – CoVboy)

Az első igazán említésre méltó PC-s Forma 1-játék a Grand Prix Circuit volt (kis hazánkban – mivel eredeti pályány valószínűleg soha nem közelítette meg 100 km-nél jobban a Kárpát-medencét – Test Drive 3 néven lett közzismeret). A játékban rettenetes EGA grafikával kelt

életre a száguldozó cirkusz, viszont eredeti pályákon rohadtak a köröket a három választható autó (Ferrari, McLaren, Williams) egyikében – amik ráadásul érezhetően különböztek egymástól végsebesség és gyorsulás tekintetében. A Grand Prix Circuit és folytatása a Grand Prix Unlimited egészen a ki-



lencvenes évek közepéig uralta a terepet, uralkodásuknak az akkoriban még Sid Meier nevével fémjelzett MicroProse, és az F1 Grand Prix vetett véget. A program még Amigán indult világhódító útjára, de igazi legendává csak a '96-ban, már PC-re megjelenő folytatás, az GP2 avatva. A programot szinte teljes egészében egy szál ember, Geoff Crammond alkotta, ehhez képest még meghökkenőbb, hogy a mai napig párját ritkító, szinte tökéletes szimuláció mellett a 3D gyorsítók előtti korszak talán legszebben kidolgozott grafikájú játéka is volt. A 256 színben pompázó 320\*200-as grafika megjelenítéséhez nem kellett erőmű (egy közepes is 486-oson szépen szaladt a program), mindezek tetjébe olyan sebesség-

érzetet adott a játékosnak, amit egészen a Need for Speed-sorozatig senkinek nem sikerült megközelítenie. A hangok digitalizáltak voltak és szintén nagyon jók, de – mivel csak a saját motorunk hangját hallhattuk, a többi autót nem – inkább csak hangulati elemként funkcionáltak, gyakorlati hasznuk nem volt. Az autó viselkedése roppant realiztikus volt, az autó a legapróbb mozdulatunkra is élethűen reagált, így a játék egy az egyben megadta azt az élményt, mintha valóban egy 800 lóerős szörnyet irányítanánk. Inyencek számára a motor bűbőkölése és az autó paramétereinek állítása (aminek az eredménye természetesen megérződött a produkciókon is) tette fel a koronát a műre. Egy kicsit rontott az összhatáson, hogy a program által irányított gépek néha felmentést kaptak a fizika törvényei alól, hogy kizárólag verőfényes, szélcsendes napokon versenyezhetünk, és hogy a hálózatos játék sem örvendelt túl nagy támogatottságnak (max. két gépet lehetett összekötni). A játék pokolian nehéz volt, és egyben roppant élvezetes, és mivel igen széles skálán lehetett szabályozni az életszerűséget, a "hardcore" szimulátorrajongóktól a száguldás élményére vágyó mazsoláig mindenki megtalálta benne a kihívást (utóbbiaknak külön öröm lehetett a karambolok látványos megvalósítása). Az élethűséghez, és a pályák modellezésének tökéletességéhez elég is annyi, hogy Jacques Villeneuve újonc pilóta korában

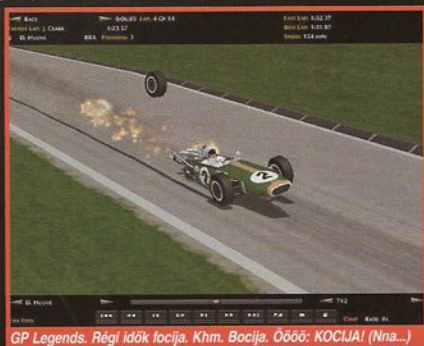
a GP2-vel tanulta meg a pályák vezetését, majd aztán ezzel a tudással (is) felverték a két idénnyel későbbi világ bajnok legény. (A népszerűséget alátámasztandó: a programnak az 576 Kbyte volt a magyar disztribútora, és sem előtte, sem utána nem adtak el az 576 Shopok ilyen elképesztő mennyiséget egyetlen játékából sem.)

Másfél évtől a GP2 volt a király a Forma-1-szimulátorok között, de ahogy a 3D-kártyák szélesebb körben is elterjedtek, majd kvázi nélkülözhetetlen alkatrészévé váltak a PC-nek, új látványok nyíltak az autóversenyek fejlesztői előtt. A soha nem látott grafikai megoldásokkal, és minden addig felülmúló részletességgel és élethűséggel felfegyverkezve végül a Ubi Softnak sikerült a trónfosztás az F1 Racing Simulationnel. A recept arcpírítóan egyszerű volt: a készítő az akkor még mindenkit bámulatba ejtő első Voodoo-kártyákra optimalizálták a látványt, míg tartalmilag szinte mindent átvettek a nagy elődtől, annak hiányosságait, és hibáit viszont szépen befoltolták illetve kikalapálták. Így az autó beállítási lehetőségei ugyanolyan széles körűek, az élethűség szintén roppant magas fokú, viszont versenyezhetünk esőben; közben, borús időben, és szikrázó napfényben, az ellenfelek sokkal jobban vezetnek, az autók az eredeti pontos másáiként viselkednek – talán a hang és a pályák

modellezése az egyetlen, ahol nem sikerült lekörözni a GP2-t. '98 végén jött ki a program folytatásaként beharangozott Monaco Grand Prix, ami egy grafikai igen kifopozott, a második generációs gyorsítók képességeihez igazított klón volt, egyetlen igazi újítással, a karrier móddal, ahol egy, a F1-be frissen bekerült pilóta szerepében kellett szép

lehetek az egészen egyedülálló hangulatú játékban. A mézónyól még a Psygnosis Formula 1-sorozata emelkedik ki valamennyire, de inkább egyszerű kezeléssel és a könnyű játszhatósággal, mintsem a szimuláció realitásával vagy a kivitelezés nyújtotta audiovizuális gyönyörökkel – a kiadó ezt látva egyre inkább át is viszi a szériát Playstationre, illetve az ott divó arcade száguldózós stílusba. Hasonlóan gyengécske volt az egyébként egyéb játéktájakon néha minőségi szabványoknak számító Eidos "tökhivatalos" feldolgozása (illetve nem a gyengécske a megfelelő szó, de diplomáciai okokból maradjunk inkább ennél, és ne nevezzük kerek percc sz@mak...)

Nagyjából itt tart tehát most a Forma-1 szimulációk PC-s fejlődése. A 2000-es idény hosszútávú után újra pezsgést hoz a stílus – más műfajokhoz képest feltűnően nyugodt – állóvízében. A nagy kérdés az, hogy kinek a fejére kerül a korona, a régi klasszikus folytatása, az immár több mint három éve készülő Grand Prix 3 lesz-e az új uralkodó, vagy az Electronic Arts-féle F1 2000 foglalja el a trónt. Utóbbi mindjárt megmutatja, hogy mit tud (lassan lehet is lapozni, hogy kiderüljön), előbbire még várni kell egy kicsit. Az elvárások persze igen magasak, de a GP-ben és Geoff Crammondban még nem kellett csalódnia a rajongóknak. Egy azonban biztos: mióta ekkora üzletlássá nőtte ki magát a számítógépes szórakoztatás, az Ecclestone & Co. súlyos milliókért kér a legapróbb Forma-1-cuccért is. Ezt csak a nagyok tudják a jövőben megfizetni, tehát sohasem térnek vissza hozzánk a 64-es vig napok.



GP Legends: Régi idők focija. Km. Boclja. Ödös: KOCLUA! (Nna...)



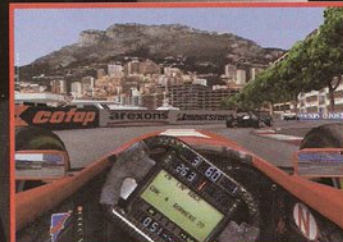
A Psygnosis F1-e '97-ből...



'98-ra a játék 3D-kártyára, Schumi meg Ferrarira váltott



Az időjós maffia jól betett a UbiSoft Monaco GP-jének



Valami ilyesmire várható a Grand Prix 3-ban

# GRAND PRIX WORLD



★ Ron Dennis is elkezdte valahogy. (Még az is lehet, hogy ezzel!)

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Microprose  
Kiadó: Hasbro Interactive  
website: www.microprose.com  
Minimum konfiguráció: P200, 32MB RAM  
Ajánlott konfiguráció: P-III 266, 64MB RAM  
3D gyorsító\*: Direct3D  
Multiplayer: —

Randa dolog ez a természetes kiválasztódás, nem kímél senkit és semmit. Különösen igaz ez a számítógépes játékok felpörgött tempójú evolúciójára, ahol aztán ezerszeresen érvényes az erősebb kutya dominanciájának elve. A kevésbé sikeres, eladható, vagy egyszerűen csak túl nagy idő- és energia-befektetést igénylő játékműfajok könnyű szívvel hanyagolják vagy felejtik el nagy ívben a bankszámlájuk egyenlegének alakulására igen háklis kiadók, hogy beálljanak az éppen menő stílus klónozási versenyébe. Ennek a csúnya vadkapitalizmusnak vált az áldozatává a kalandjátékok műfaja, és az utóbbi egy-két év tapasztalatai alapján úgy néz ki, jó eséllyel a menedzser-játékok is erre a sorsra jutnak. Az egykor virágzó játékkategória a '98-as foci VB által inspirált nagy kalapnyi focimenedzser óta csak vegetál (a Championship Manager-sorozatot leszámítva persze, aminek Angliában elképesztő kultusza van, a szigetországon kívül viszont ugyanúgy a "szent örültek" játékanak tekintik a nép, mint hasonszörű társait), csak hébe-hóba jelenik meg egy jó kis sportmenedzser-játék. A Hasbro/MicroProse páros azonban az előbbi fejtegetésre fittyet hányva, a nagy várakozással övezett Grand Prix 3 kvázi előfutáraként egy kellemes kis F1-menedzserrel lepté meg a letargia mo-

csarában szép lassan süllyedő rajongókat – lássuk csak, mit tud a FIA által a Forma 1 egyetlen "hivatalos" menedzserjátékként (ere-deti csapatok, autók, pályák, versenyzők – valami sötét konspiráció okán Villeneuve hiányzik, de egy patch ezt is megoldja) emlegetett program!

## Az első benyomások

A Grand Prix World már akkor szolgál meglepetésekkel, amikor tulajdonképpen még el sem indult. Az első ezek közül az, amikor tiszteletudóan megkér: ugyan butitsuk már le a Windows színmélységét 16 bitesre, mert afelett ő nem hajlandó



Magyaros vendégszeretet: esik eső karikára, két Benetton kalapjára



Irvine és Tuero tankol, Schumi pedig a szokásos büntetésére jöhet

funni. Ez alapján véve még nem gond (hiszen egy menedzser-programtól nem is vár az ember különösebb grafikai parádét), viszont nem hiszem, hogy akkora varázslat lett volna megoldani, hogy nagyobb színmélységben is menjen a játék, maximum ne használja azt ki. A kutya nem vette volna észre, hogy nem egészen true color a látvány, így viszont szépen fel van adva a labda az örök elégedetlenkedőknek, arról nem is beszélve,

hogy állandóan állíthatjuk ide-oda a színmélységet – ha csak nem kizárólag a Grand Prix World kedvéért tartjuk a PC-t. Ehhez képest több mint fura, hogy a játék 3D gyorsító nélkül nem akar

menni (persze némi buherálás árán el lehet indítani, bár ezt a kézikönyv nem nagyon említi), ami megint a vesztes programozói lustaság ordító jele. A játék egyetlen 3D-s grafikát felvontató részében csupán negyed képernyőnyi állóképeken kell mozgatni a polygon-autókat, minden különösebb effekt és extra mutatvány nélkül, amivel azért csak-csak meg tudna birkózni az a szegény, agyondolgoztatott programozó a grafikus gyorsító segítségével

nélkül is. A harmadik meglepi akkor jön, ha már sikerült életet lehelni a programba: egy egészen korrekt kis enciklopédia keretén belül magyarítja el a játék a kezdőknek a Forma 1 minden apró csínját-bínját, már-már Dávid Sándort idéző türelemmel és precizitással. Ha ezen felbuzdulva a löőrök közé csapunk, és bele-vágunk egy új játékba, jön az igazi megrázkództatás. A kezelőfelület valami olyan elképesztő mennyiségben árasztja magából a különféle ikonokat, nyomkodható és állítható gombokat, tekerentyűket és csúszkákat, aminek a pontos kifejezéséhez a tízes számrendszer már alapvetően túl szűk kereteket biztosít. Komolyan mondom, a Final Fantasy 8 menüre-gege ehhez képest egy félkomfortos két-állású villanykapcsolónak tűnik. Erősen javallott lehet itt egy kis szünetet tartani, és a kézikönyv hosszas tanulmányozása után folytatni a karrierünket. (Az, hogy röpké száz oldalban sikerült összefoglalniuk a kezelési titkait, csak megerősíti a gyanúmat, miszerint nem karakterre fizették az alkotókat...)

## Sztárok és szürke eminenciások

Mindenek előtt csapatot kell választani magunknak – aki ebben egyúttal a nehézségi fok kiválasztását is sejtí, ezáltal rossz nyomon jár. Ugyan jóval kényelmesebb az évi százmilliósi költségvetésű, a Schumacher-Irvine pilóta-párost és egy egyszerűen megtervezett autót felvontató Ferrari-istállót igazgatni, mint mondjuk a Trabant helyi reinkarnációjának számító Tyrrell vagy Minardi csapat élén tetszelegni, de az elvárások is ehhez mértek. Az olasz sztár csapatnál már akkor a fe-



jünköt követeli a nép, ha a konstruktőrök versenyében csak a dobogó harmadik fokán állodgálunk, míg a sereghajtóknál a követelmények az utolsó hely elkerülésében illetve a legalább egy pont elérésében merülnek ki. Ebből adódik, hogy az eltérő fajsúlyú csapatok más-más játképtilust igényelnek, és hogy érdemes valamelyik erős középcsapatot (Jordan, Prost, esetleg Benetton) választanunk, ahol az elvárások sem olyan magasak, és a legjobbakhoz való felzárkózás sem tűnik annyira lehetetlennek.

Ha megvan a csapat, nézzünk alaposan körül az istálló tájékán, azaz vegyük számba, kikkel is fogunk dolgozni. A legfontosabb természetesen a két versenyző (plusz a gazdagabb csapatoknál egy tesztpilóta), akiknek a helyére akár rögtön igazolhatunk jobbkat is, ha nem tetszik az arcbereendezésük. Az adás-vételnél ugyan adhatjuk a nagyemót, de a program (általában) a józan ész keretein belül tart: amikor például megpróbál-tam Schumachert tesztpilótának beszervezni a Jordanhoz, hiába ígértem neki évi kétszáz milliót, plusz futamgyőzelmenként további tízet és világbajnoki prémiumnak újabb százat (na nem mintha az ennek akár a töredékével is rendelkeztem volna), ő nem volt hajlandó otthagyni a Ferrarit. Pedig az öccse lehetett volna a csapatársa... Amíg ezzel foglalkoztam, az első számú emberemet, Hillt sunyi lapos módon leigazolta valami harmadosztályú amatőr brigád. A hamar klassziskussá vált Palik Laci-féle csatákialtás ("Hová tűnt Damon Hill?") mindjárt új értelmet nyert... A tanulság, hogy próbáljunk a kategóriánknak megfelelő kvalifitástú pilótákat megkörnyékezní, azokat pedig, akik hajlandók voltak leszerződní hozzánk, fizessük meg rendesen, nehogy véletlenül elcsúszuljanak egy feltűnően

menjünk bele nagyon mélyen, mert egy vasunk sem fog maradni a továbbiakra. Hogy ezen az áldatlan állapoton változtassunk, több lehetőségünk is nyílik. Először is kereshetünk szponzorokat. A legtöbb pénzt akkor söröphetjük be, ha a csapatunk nevébe is belevesszük nagylelkü mecénásunkat – ennek a ragyogó lehetőségnek persze logikus határt szab az, hogy nem lehet a nevünket a végtelenségig nyújtani (bár nekem mondjuk semmi kifogásom például a remekül hangzó McLaren Marlboro Honda Shell Petronas MCI Microsoft Stadler név ellen, talán még a mi drága Crazy Jenőnknek is bele-törne a nyelve, ami a rengeteg szponzori pénz mellett egy külön örömteli esemény lenne). További nagyszerű lehetőségeket kínál, ha olyan cégeket nyertünk meg magunknak, amelyek motorok, üzemanyag, vagy gumí (na nem a Durex, inkább a Bridgestone vagy a Goodyear) gyártásával foglalkozik. Ilyenkor jó eséllyel bedumálhatjuk nekik, hogy tulajdonképpen mindenki úgy jár a legjobban, ha ingyen adják nekünk az alkatrészeket, pusztá felebarátí alapon segítenek a kutatás/fejlesztés területén, és ráadásul mindezeket a lehetőséget egy nagyobb összeggel köszönik meg nekünk. Ha minden ügyekezettel ellenére sem akar túlsordulni a bankszámlánk a rengeteg létől, kínosabb pénzszerzési módszerek felé is nézhetünk (a marketingesek napi többszörí rendszeres korbácsolása mellett természetesen), azaz elmehetünk egy bankhoz kölcsönért kuncsorogni, vagy a tőzsdére vihetjük a céget, hogy a részvények eladásából származó pénzzel foltozgassuk a költségvetés lyukait. Ha aránylag gyorsan beesik az ablakon néhány milliócska, még ne bízzuk el magunkat, mivel – amint azt mindjárt látni fogjuk – egy F1-es istálló futtatása jóval költségesebb dolog, mint

Pos	Driver	Team	Laps
1	Damon Hill	Jordan	1
2	Mika Hakkinen	McLaren	1
3	David Coulthard	McLaren	1
4	Jean Alesi	Sauber	1
5	Michael Schumacher	Ferrari	1
6	Giancarlo Fisichella	Benetton	1
7	Alexander Wurz	Benetton	1
8	Eddie Irvine	Ferrari	1
9	Ralf Schumacher	Jordan	1
10	Heinz-Harald Frentzen	Williams	1
11	John Newhouse	Williams	1

Map: Italian GP

Laps Done: 1/53  
Next Pit - End 17

S. Nakano (18)

E. Tuero (22)  
100% Time

Nakano taktikusan megvárja, amíg az élen tisztázódik a helyzet. Tuero ügyesebb volt...

sok számjegyet tartalmazó összeg láttán. A kiegészítő emberek legalább ilyen fontosak, válogassuk meg őket is szigorúan. A háttércsapat marketingesekből, tervezőkből, mérnökökből és mechanikusokból áll, mind a négy szakma élén egy-egy vezetővel, akik szintén kulcsfontosságúak a siker szempontjából. A konkrét kétkezi melót végző figurák maradtak a végére, akikből szintén nem árt, ha az Excelent és Very Good besorolásokra vadászunk, de kezdetben ebbe inkább ne

mondjuk előfizetni az 576-ra. Ha már itt tartunk, el is lehet ugrani a per pillanat előttem ismeretlen sorszámú oldalon megbúvó 75. oldalunkra a részletekért – nem kell sietni, megvárunk!

### Mire is megy el az a rengeteg pénz?

Összegeztük hát a kellő mennyiségű anyagi és humán erőforrást, itt az ideje, hogy nekiálljunk a munka érdemi részének. Alapban van ugye a két pilótánknak







pálni a leharcolt autókat, elolvasni a versenyről a kommentárokat, majd tovább tesztelni, fejleszteni és készülni a következő futamra. A hagyományosan Ausztráliában kezdődő és Japánban befejeződő, 16 menetes versenysorozat végén jön az igazság pillanata: ha sikerült elérnünk az élénk kitűzött célt, hurrá, ha nem, ki vagyunk rúgva. Az optimista verzióján maradvá gyorsan újítsuk meg a pilótáink szerződését, az elmúlt idény kutatásait/fejlesztéseit alapján építsünk új autókat, szerezzünk még bőkezűbb szponzorokat, és lehet is nekivágni a következő idénynek. Tíz év után a program összezsedi minden bátorságát, és értékeli a teljesítményünket – bár ez ekkorra már valószínűleg senkit nem villanyoz fel igazán. Számoljunk csak: ha egy futam levevényését (időgyorsítás nélkül persze, az a gyengék fegyvere) edzéssel, teszteléssel, felkészüléssel mondjuk három óra alatt tudunk lezavarni, az évente 16 versennyel és tíz évvel számolva usque 480 órányi játékidőt jelent – a "csak időmilliomosoknak" címke erősen indokolt lenne a játék dobozán.

felül akarja múlni, vagy akárcsak megközelíteni. A nyakunkba zúdított milliányi információknak és beállítási lehetőségeknek a túlymódo része ráadásul még csak nem is felesleges sallang, hanem tényleg hatással van az autó vagy a pilóta viselkedésére, illetve a verseny lefolyására. Itt olyan mélységekben tessék gondolkodni, hogy például nyomon követhetjük az aszfaltra felhordott gumi mennyiségét (ez egy ideig jó, mert növeli a tapadást, de aztán mindenféle szemét beleeragad, és csökkenti a stabilitásunkat és az úttartást), és ehhez képest befolyásolhatjuk, hogy a versenyzőnk mennyire ragaszkodik az ideális ívhez. A játék minden egyes részletében hasonlóan jéjsző méreteket öltő aprólékosság köszön vissza. Ennek (és a valós idejű versenyeknek) köszönhetően a program nagyon időigényes, nem lehet csak úgy leülni elé játszogatni egy kicsit, vagy gyorsan lenyomni egy idényt. Időmilliomos F1-rajongók keresve sem találhatnak jobb elfoglaltságot maguknak a Grand Prix Worldnél, de ha komoly karriert szeretnénk belutni a játékban,



Schumachernek kiadjuk a hozzá közel álló "defenzív" stílus parancsait

### Tartalomhoz a Forma 1

A Grand Prix Worldről messziről látszik, hogy a menedzser-programok szokásos jellemzői (minél nagyobb komplexitás, bonyolultság, élethű szimuláció) mellett elsősorban a látvánnyal óhajt aratni. A versenyek megjelenését igen egyszerűen oldották meg a fejlesztők. Szépen végimentek mind a 16 pályán, csináltak néhány fényképet a TV-közvetítések kameraállásainak a helyéről, majd ezen az állóképeken mozognak a poligon-járgányok. A hangok is hasonlóan, a "kiállunk egy mikrofonnal a pálya szélére" módszerével születtek, az élethűségről kár is lenne vitát nyitni. Kellő sebesség mellett az összehatás elsőpró, tényleg olyan, mintha a TV-t néznék az ember (ez alól talán csak a boxutcába való kiállítás a kivétel, amikor kicsit csúszkálnak a járgányok), bár szórászhasogató lelkenek nagyon hiányzott a pilóta sisakja mellé szerelt kamera nézete, ami sokad dobott volna a hangulaton, csak persze az említett statikus háttér alkalmazásával ezt bajos lett volna megoldani.

Összettség terén meglehetősen nagyot alakít a GPW: igencsak fel kell kötnie az alsóneműt minden további menedzserprogram készítőjének, ha ezt

egy ideig ne nagyon szervezzenek maguknak más programot. Bátran vágjanak bele azok is, akik éreznek némi vonzódást a menedzser-játékok iránt. Ahogy most kinéz a helyzet, bármilyen időigényes is a GPW, simán tele lehet írni a nevünkkel a Hall of Fame-listát, mire a következő valamirevaló hasonló stílusú játék megjelenik.

### külsín/belbecs

LÁTÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBONA	■■■■■■■■■■

### szumma summarum

Kizárólag időmilliomos F1-rajongóknak - de nekik aztán nagyon!

### végítélet

**87%**

# FORMA 1 LÁZ AZ 576 SHOPBAN!

**AKI MÁJUS 1-30. KÖZÖTT BÁRMELYIK 576 SHOPBAN MEGVÁSÁROLJA FORMA 1 JÁTÉKAINK VALAMELYIKÉT**

## GRAND PRIX WORLD (PC)



## F1 2000 (PC/PSX)

## GRAND PRIX 2 (PC)



**576 FT ÉRTÉKŰ KUPONT KAP, AMIT 10.000 FT FELETTI VÁSÁRLÁSNÁL BEVÁLTHAT, TOVÁBBÁ MEGNYERHETI AZ ALÁBBI AJÁNDÉKOK EGYIKÉT:**

**1 DB F1 KORMÁNY**

**3 DB MICROPROSE**

**GRAND PRIX 3**

**100 DB**

**POSZTER**



# F1 2000

★ Forma 1-es játék. Ha a géped is Forma 1-es...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: EA Sports  
Kiadó: Electronic Arts  
website: www.easportsf1.com  
Minimum konfiguráció: P233, 64MB RAM  
Ajánlott konfiguráció: P-II 450, 128MB RAM  
3D gyorsító: Direct3D  
Multiplayer: LAN

A mezőny megkapta a zöld jelzést, s ezzel a kétezredik évi Forma 1 bajnokság kezdetét vette Melbourne-ben. Eme felemelő pillanatnak, aminek a valóságban nem is olyan rég lehattunk tanúi, már a számítógépeinken is részesei lehetünk az EA Sports jóvoltából. Ez az első alkalom az F1 szimulációk történelmében, hogy nem kell megvárunk, hogy az idény utolsó versenye is lefusson, hanem előre ihatunk a medve bőrére – vagy legalábbis a kedvenc versenyzőnk győzelmére. Hogy a címben szereplő évszám valóban a 2000-es idényt jelöli, az abból is kiderül, hogy a játékban nem csak hogy a tavalyi debütáló malajziai pálya szerepel, hanem az amerikai, indianapolisi Grand Prix is, a versenystállók között pedig megtalálható az új Jaguar és Williams-BMW team is.

## Csúcsformában

Mint minden hivatalos F1 szimulációnál, a készítőik nem győzik hangoztatni, hogy



Hóféherke és a hét törpe kicsi a rakást játszik

minden nagyon "original", hogy az autók az eredeti reklámok és szponzorok szerepelnek (kivéve a cigaretta és ital-reklámokat), s a helyszínek megalkotásánál fotók és videók tanulmányozása révén érték el a valósággal való tökéletes hasonlatosságot. A versenyek kinézete – ezt el kell ismerni – elég csúcs. A részletességről elegendő annyit említeni: a Hungaroringen a célegyenes előtti kanyarnál meglepve tapasztaltam, hogy a valóságban is ott lévő "képzőművészeti

alkotás" a játékban is feltűnik – más szimulációkban erről eddig rendszeresen megfeledkeztek. Végre egyszer komolyan is lehet venni ezt a "fotók utáni reprodukció" szöveget. A legendás Indy 500 pályán, aminek a bur-



kolata valaha téglából volt kirakva, még mindig ott van a rajtvonalnál az a bizonyos sáv mementónak. Az imolai pálya elhíresült graffitijétől kezdve tényleg minden benne van a játékban, plusz még olyan adalékok is, mint az égbolton feltűnő közvetítő helikopter, vagy a pálya menti óriás kivetítők.

Minden nagyon szép és jó, de azért



Csillogunk-villogunk. Ez a mi billogunk...

vannak árnyoldalak is. Amikor először rajtoltam el a játékban, eléggé meglepődtem a látványtól. Kicsit lesújtó volt ugyan is, ami élmény táru. Rá kellett ébrednem, hogy az EA Sports fejlesztői számára egy Celeron 333/Voodoo 3 párosítás már elavultnak számít. A játék az első indításkor automatikusan a gép kategóriájához igazítja a grafikát, és a fent említett konfiguráció sajnos csak másodosztályúnak számít. Ennek köszönhetően pedig roppant homályos textúrákat láttam a palánkokon, a kocsim belső kiképzése pedig spártaian egyszerű volt. No persze nem hagytam annyiban a dolgot: gyorsan kiléptem a grafikus menübe, és mindent felnyomtam a maximumra. Arra számítottam, hogy ezután úgy fog szaggatni a

## Rokon lelkek

### Official F1 GP

Nem különösebben eltalált próbálkozás tavalyról, az Eidostól. Pedig nem lett volna rossz, ha mondjuk négy évvel korábban jelenik meg... (ld. 576 '99/7-8 – 70%)

### Monaco GP

Remek kis Forma 1 játék a UbiSoft-tól, amely egyszerre volt látványos és jól játszható, bár kicsit már eljárt felette az idő. (ld. 576 '98/12 – 92%)



játék, hogy még. És lássatok csodát: nem lett annyira rossz az összkép, mint vártam. ANNÁL HÚSSZOR ROSSZABB LETTI! Nem elég, hogy a 3D-gyorsító nem bírta a terhelést, de még a winchesterrel való folyamatos töltötés is rendszeresen lelassította a játékot. Igaz, ez utóbbi móka csak egy darabig tapasztalható. Elegendő fúrásnak találtam, hogy miután meglettem egy kört, ez az idegesítő swappelés megszűnt. Szemléltatom a pálya teljes egészében a memóriába került, úgyhogy egész tűrhetővé (értsd: játszhatóvá) vált a sebesség. Hogy ezt miért nem lehetett már a rajt előtt így elsimítani, az számomra rejtély. Persze biztos megvan a technikai magyarázata, de igazság szerint ez nem érdekel. Laikusként én csak annyit tudok mondani, hogy már láttam szép autós játékokat, ami cseppet sem akadt – ebből azt a szomorú következtetést tudom levonni, hogy az új generációs processzorok és grafikus kártyák megjelenése a játékok minőségét helyett inkább a programozók lustaságát növeli...

Hát szóval csinálnék kell banni azokkal az extra grafikai "ficsókkal". Hogy mégis mitől lassul le olyan drasztikusan a játék? Valószínűleg attól, hogy az engine értelmetlenül pazarolja a processzorunk teljesítményét. Ha úgy állítjuk be, hogy az ellenfelek kocsjai is kinézzenek valamennyire, az azt jelenti, hogy többek között nekik is lesz visszapiantáló tükrük, ami még "működik" is! Mint ahogy működik mindenkinél a kormányra szerelt kijelző is, amin a sebességen kívül azt is látni, kit kell épp megelőzni, vagy kinek a támadását kell visszaverni. A gyönyörűen csillogó kocsi az ilyen értelmetlen kiegészítésekkel talán kicsit túlzott luxusnak számítanak – nem igazán tudom, hogy az EA Sportsnál végiggondolták-e mindent. Még Pill-asokon is szagatt a dolog.

**A speckó PC-verzió**

Az előző számban ismertettél Pszgnosis-féle F1-gyel ellentétben ezt a játékot külön-külön fejlesztették PlayStationre és PC-re, ami mindenképpen pozitívum. A PC-s munkacapatot sokat bizonyított veteránokból kovácsolták össze, akik közül néhányan még Geoff Crammond eredeti – immáron legendás – Grand Prix-jénél is ott voltak. Mindez pedig akár garanciának is felfogható.

És valóban: miután kiügyeskedtük a kellemes látvány/élvezetes sebességet nyújtó grafikai beállításokat, igen helyre kis F1 szimulációvá játszhatunk. Először is: remekül irányítható. Hozzám hasonlóan nyilván sokan megszokták, hogy jobban preferálják a billentyűzetrel történő irányítást – ezt úgy tűnik, a fejlesztők is figyelembe vették. Ezen elég nehéz a kormánykerék csúszerést szimulálni, hiszen pontosan érezkelnie kell a gépnek, mikor mennyire kívánunk a kanyarokban alászelni. Sok F1 szimulációnál vagy túl hirtelen reagálnak a kocsi, vagy nem akarnak engedelmesskedni – itt azonban egy percbe sem érezzük a billentyűzet terhesnek, a kocsit lehelletfinom kilengései folytán mindig érezzük a határokat. A versenyek izgalmaira pedig a gép irányította ellenfelek nyújtanak maximális

biztosítékot. Rövid játék után is feltűnhet, hogy bár ugyan a gép irányítja őket, mégsem vezetnek gépiesen. Nem csak hogy koccanások színesítik a futamokat, de megesis, hogy ők is túlhajják magukat. Viaskodunk valakivel, mire egyszer csak azt vesszük észre, hogy keresztbeáll előttünk – pedig még csak hozzá sem értünk. Az pedig külön poén, hogy a látóterünkön kívül is történnek csúnya dolgok. Sokszor onnan



tudhatjuk, hogy hol volt valami adok-kapok, hogy néhány alkatrész – mondjuk egy letört szárny – hever a bitumenen. Ujjabb jó hír tehát, hogy nem csak a mi autónk tud összetörni. (Sőt: míg magunknak kérhetünk sérthetelenséget, addig a többiek számára nincs ilyen lehetőség.) A játék abból a szempontból is korrekt, hogy ezek a sérülések teljesen kiszámíthatatlanok. Még a legnagyobb ászokkal is előfordul, hogy a verseny végén a bezsebelt pontszám helyett csak a "leálít a motor" felirat díszleg a nevük mellett.

**Felkészülni, vigyázz...**

Azt talán felesleges is mondani, hogy a versenyek lefolyása abszolút precízen van megrendezve. A bajnokság esetén a gyakorissal kezdhetünk az aktuális Grand Prix-n, majd jön az időmérő edzés, a bemelegítés és végül a verseny. A rajtpozícióknak megszerzéséig persze kísérletezhetünk a kocsii paramétereinek a beállításával, s ha már miénk a pole pozíció,

sán kívül természetesen játszhatunk külön-külön Grand Prix-eket is, és van Quick Race mód is, ahol a felesleges sallangokat elhagyva rögtön a löerők közé csaphatunk. Ezenkívül gyakorolhatunk egyedül is, amit az "elmés" Teszt Nap címszó

alatt találunk. Egy modern F1 játékból a multiplayer játék sem hiányozhat, de utóbbi lehetőség szerintem kicsit hiányos. Nincs osztott képernyős mód (szagatz az egy játékosnál is...) és nincs Internetes játék sem. Csupán LAN-on keresztül lehet nyomulni maximálisan nyolcan.



A sérülések kivitelezése is "meglehetősenk" mondható



Illyen közönségnél nem is csoda, ha a víz kiveri a videókártyát

felgyorsíthatjuk az időt, s úgy nézhetjük a többiek alakításait. Ha a többiek tudása úgy 70%-ban van megállapítva, fölőlesleges is a kvalifikációra időt pazarolni: az utolsó helyről is gond nélkül lehet nyerni. A versenyek előtt rövid bemutatót látnak az adott pályáról, majd a riportert felkonferálja a futamot. Verseny közben azonban a kommentátor helyett azt halljuk, amit egy igazi versenyző is hallhat: a csapatunktól rádión kapjuk az infokat, előre figyelmeztetnek, ha valami gáz van a pályán, elmondják, hogy ki és mennyivel van lemaradva mögöttünk, és persze gratulálnak a szép előzéseknek. A teljes idény (Championship) végigfutá-

ikonok. A játékos profilal kerekíthatunk új játékosokat, amit tulajdonképpen nevezhetünk akár állásmentésnek is. Utána jönnek a szokásos dolgok: nehézség, szabályok, irányítás, grafika, audio, visszajátzások. Érdekes kérdés, hogy hogyan lehet a visszajátzásokot elmenteni. Játék közben ugyanis kilépés menü nincs, a futamok végeztével pedig hiába kerestem a visszajátzások ikont. Csak úgy tudtam újra nézni magamat, ha beállítottam (szintén a visszajátzások menüjében) az automatikus mentést. Így már sikerült rögzíteni valamit, csak hogy egy adott pálya visszajátzása mindig felülír az előzőt.

**Ez lenne a jövő?**

Ki tudja, talán majd egyszer lesz olyan gép, amin "full extrákkal" is tud futni ez a játék. Szerencsére mondjuk az sem kevés, amit kevésbé igényes kiserelésben nyújt. A visszaváltásnál lángnyelvek törnek elő a kocsii hátuljából, a tereptárgyak árnyéka szépen átsuhan a kasztin, és a szokásos por és füstfelhők képezik az egyéb effektusokat. A versenyeket 16 külső/belső kameránézetből nézhetjük vissza; a TV-s közvetítőkamerák repteroárjában talán még olyan is van, amivel a versenyző szemé fehérgéjt is látni. (Bár a belső nézetnél nem tudom, miért kell a kormányknak csak úgy spontán forgolódnia...)

Az átlagnál tehát egy kicsit több kell vacakolni a különféle grafikai beállításokkal, de megéri. Profiknak és kezdőknek egyaránt. Utóbbiak számára már alapvetően annyi segítség van beállítva, hogy szinte felcserélődnek a szerepek: már a gépkocsi segít a játékos... De próbáljuk csak mellőzni az asszisztenciát: bizony érteni kell a csízit, hogy ne "egyenestűk" ki mindjárt az első kanyart!...

A menürendszer az EA Sports jó szokása szerint könnyen áttekinthető. A játékmódok vannak "premier plánban", alattuk pedig a kilépéstől kezdve egy EA reklámfilmig csokorra vannak szedve az egyéb

Az EA Sports sokat fociólt ebbe a munkába, és ennek érezni is a hatását. Minden F1-rajongónak ajánlhatom: nagyszerű játék. Bár sanda gyanúm, hogy az EA három évig csupán klónokat kíván gyártani (három évre övek a jog a FIA-tól): könnyen lehet, hogy a gépkövetelmény ezért mutat három évvel előre...

V.Z.

**Külső/belbecs**

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SAVATÁOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBONA	■■■■■■■■■■

**Summa summarum**

**Kittinő F1. Bivalyerős "motorral". Amihez egy bivalyerős "kasztin" is szükségesitettik...**

**végítélet**

**89%**

# NEED FOR SPEED 5: PORSCHE UNLEASHED



★ ... és újra: "Száguldás, Porsche, szerelők" (vagy valami ilyesmi)

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

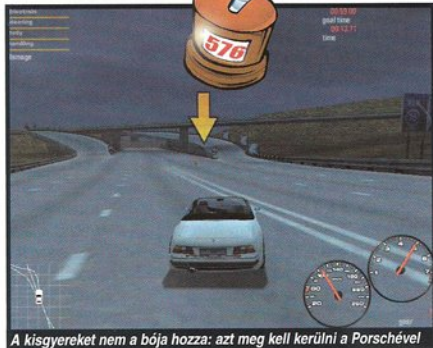
Fejlesztő: Electronic Arts  
Kiadó: Electronic Arts  
website: www.ea.com  
Minimum konfiguráció: P200MMX, 32MB RAM  
Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 64MB RAM  
3D gyorsító\*: Direct3D, 3Dfx  
Multiplayer: modem, LAN, Internet

A sebesség olyan, mint a jó sór. Ha egyszer az ember belekóstolt, nem lehet betelni vele. (Hát én már látalak azért eléggé betelve vele, Zolikám... – CoVboy) Az Electronic Arts már évek óta szorgalmasan oltja az autószerény-rajongók sebességszomját, s minél sűrűbben fejlesztgeti tovább az NFS sorozatát, annál nagyobb igény van rá. Immmár az ötödik epizóddhoz érkezünk, s a rajongók legnagyobb öröme már a következő, a kissé más stílusú Motor City is készül...

Mint az alcím is mutatja, a Porsche Unleashed egy kicsit más NFS, mint a többi. Az eddigiekben ugyebár megszokhattuk, hogy a legmodernebb sportkocsik volánjai mögé ülhettünk be, míg most csak egyetlen márkát szerepel: a Porsche. Aggodalomra azért semmi ok, mert az autóválaszték így sem piskóta. A játékban "végigmehetünk" a teljes Porsche történelmen – vagy ha úgy tetszik: ranglétrán – az '50-es évektől kezdve egészen napjainkig. Akiknek mondanak, valamint a következő számok, tudják miről beszélnek: 356, 911, 914, 944, 959, 928 – na és



Csendes kis falu. Volt, míg meg nem értkeztünk száztötvennel



A kisgyereket nem a bója hozza: azt meg kell kerülni a Porschéval

persze választható az új boxster is. S ha még ez így nem lenne elég mindezek coupé és cabriolet kiadásokban is szerepelnek, plusz még különleges, direkt versenyre felspezített modellek is akadnak. (Összesen több, mint 80 autót lehet összeszámlálni.) No persze ahogy az már a kategóriában szokás, a legjobb kocsikat csak azután kapjuk meg, hogy már nyújtottunk valamilyen teljesítményt.

## Tartalomhoz a forma

A Porschékat – mint márkát – lehet szeretni vagy utálni, de abban általában mindenki egyet ért, hogy ritka szép gépek. Az Electronic Arts grafikusai igencsak kitétek magukért, hogy ez a játékban is így legyen. Azt már a kocsi-választásnál megállapíthatjuk, hogy ilyen gyönyörűen kimunkált autótak még egy játékban sem

lehetett látni. A legapróbb részletig minden a helyén van: típusnak megfelelő tető (esetleg napfénytető), légtérelő szárny, stb. (Megjegyzem: a szárny még "működik" is, azaz menet közben – amint elérjük a megfelelő sebességet – szépen kiemelkedik.) A bemutatóteremben forog az aktuális gépünk, a kocsi oldalán végigfutnak a fények, a lámpák világítanak, s minden csillog. Nem ám csak a felkapcsolt fényszóró csillan meg a virtuális optikában, hanem az összes krómozott alkatrész is – úgymint a lámpakeretek, díszlámpák, stb. A bemutatóterem egy másik szempontból is egyedülálló: kedvünkre bekukantathatunk a motorháztető alá vagy a csomagtartóba, lenyithatjuk/felhúzhatjuk a cabriók tetejét, az ajtókat kitarva pedig beszállhatunk az utastérbe, s megcsodálhatjuk a kárpitozást vagy a műszerfalat.

Az pedig külön dicséretes, hogy a belső kidolgozás verseny közben is ilyen marad. Ebből a szempontból ez idáig az Interstate '76 volt számomra az étalon, de most végre valahára (már épp ideje volt) túltettek rajta. Ha a belső nézetet választjuk, látjuk a kezünket a kormányon, nézelődhetünk jobbra, balra, hátra, s megfigyelhetjük, ahogy a fény/árnyékhatások változnak az úteleken.

Egészen tökéletes a látvány, amihez jön még a hang is – felnyitott tető esetén a frankó motorhangot elnyomja a fülünkbe súvító menetszél. Jó, kisebb hibák azért akadnak, például a berepedezett üveg csak kívülről "pókháló". Még különösebb, amikor utast is viszünk magunkkal: ha külső nézetből játszunk, jól látható, hogy valaki ott zötykölődik a sofőrünk mellett, míg ha belülré váltunk és oldalra pillantunk, csak az üres anyósülést látjuk.

Az autótak kedvünkre törhetjük is – majd-hogynem addig, hogy *por se* lesz belőlük. A csodásan áramvonalas gépek néhány csúnya borulás során ormóttan, totálkáros ronccsá változnak. De ami a grafikában még ennél is klasszabb: nem csak a horpadások látszanak meg az autók oldalán, de az árnyékok is "felkúsznak" a kasznira. Ha egy fa alatt elmelegyünk, nem csak elsőtétül meg kivilágosodik a kocsi: végigsiklik a fa kontúrja a fényezésén.

Talán éppen azért, hogy a kocsik ilyen gyönyörűek, a terepre már nem jutott valami sok poligon – vagy legalábbis munkakedv. Viszonylag durván vannak megtervezve a textúrák, s ha kicsit közelebb érünk valamihez, nagyon elmosódnak a dolgok – mint például Monte Carlo utcáin a házfalak. A texeleket eltüntető filtert ráadásul rányomatták a háttérben



scrollozó "körképre" is, ami aztán nagyon csúnya látványt eredményez. Monte Carloban a házak fényeitől világos hegyoldal úgy sejlik fel, mintha a gép hibásan töltötte volna be a hátteret. Ettől eltekintve a NFS pályái (a második részt leszámítva) mindig is arról voltak híresek, hogy rendkívül való-



"Rendőrbácsi, nézze már meg mit művel ez az álruhás Trabantos!"

ságihűek, és ez szerencsére most sincs másképp. (Csak érdekességképpen említem meg, hogy nagyon elvétve még egy-két embert is felfedezhetünk: egy olvasztárt a kohóban, vagy egy dolgozó parasztot a magtárnál.)

Ha egy gyors menetet indítunk eleinte csupán négy helyszín van a játékban: a Cote d'Azur, Normandia, a Pireneusok, végül egy monte carlo-i pálya. A többi üzemmóddal azonban még számos más helyen is vezethetünk. Ha például a tesztszofőnek állunk be (erről mindjárt mesélek bővebben is), kapásból egy tesztpályára kerülünk, ahol bójákat kell kerülnünk, majd azt követően hol éppen egy autópályán kell próbára tennünk egy kocsit, hol a havas Alpokban és így tovább. Az eddig említett helyszíneken kívül van még egy-egy pálya a Fekete-erdőben, Korzikán, Auvergne-ben, egy közelebről meg nem nevezett helyen egy nehézipari zónában, plusz még négy újabb pálya van Monacóban. A versenyek – a monte carlo-i körkörös pályákat leszámítva – általában egyetlen hosszabb szakaszból állnak; igaz, azon az egy szakaszon mindig vannak elágazások is. Ezek az elágazások mondjuk inkább csak levágások: egy kis ügyességgel a kacskarin-gósabb, és kényelmetlenebb földutakon le lehet faragni a menetidőt.

Leszámítva a durva textúrákat a pályák külalakja amúgy ezúttal is nagyon pofás: gigantikus méretű romok mellett haladhatunk el, gyönyörű vízésések csapnak víz-párát az útra, és még sorolhatnám. Igazi turista látványosságokban gyönyörködhetünk – vagy legalábbis gyönyörködhet-nénk, ha nem kéne az útra figyelni.

## A formához a tartalom

Figyelni azonban muszáj, mert az autók racionálisanabban viselkednek, mint azt a sorozat korábbi részeiben megszokhat-tuk. Könnyen megcsúsznak, és ha egyszer elkezdnek "hintázní", roppant nehéz újra egyenesbe hozni őket. Persze némi gyakorlás után menni fog a dolog, mert végül is ugyanúgy kell ellenkormányozni, mint igazából – vagyis azért nehezebb az irányítás, mert sokkal élethűbb. (Hát az mondjuk már nem annyira élethű, ahogy néha kilométernyire lepattanunk a szikla-falakról vagy a fákról, no de semmi sem lehet tökéletes.)

A játék a jól megszokott billentyűzetki-osztást használja, csak kisebb jópofa újítások vannak. Például nem csak dudálni, de még indexelni is lehet, avagy kirakhat-juk az elakadásjelzőt. Gyakorlati haszna ugyan továbbra sincs ezeknek, minden-esetre mókás adalékok. A dudára a töb-



"Talán nem kértem elég szépen az előbb?"

biek természetesen rá se hederítenek, és az indexelés is csak extra látványosság. (Elvégre ha 100-zal tépünk át lakott terü-leten, nem az index elfelejtése miatt fog-nak a nyomunkba eredni a zsaruk.)

Miután a játékot felinstalláltuk, az első dolgunk az, hogy egy sofőrt kreálunk ma-gunknak: választhatunk fizimiskát és ter-mészetesen nevet is. Következő ered-ményeink ennél a karakternél fog tárolód-ni, és persze lehet több játékost is kreálni. Ha még csak ismerkedünk a játékkal, először tesztszofőri állásra érdemes jelent-kezni, mert ez az ún. Factory Driver me-nüpont tulajdonképpen gyakorlásnak is felfogható. A Porsche mérnökei, illetve legjobb tesztpilótái fognak feladatokat ki-találni nekünk, melyeknél az idő lesz a legfőbb ellenségünk. A tesztszofőr dolga egyrészt tesztelni az új kocsikat különbö-ző manővereknél, másrészt minket hív-nak akkor is, ha egy kocsit rendkívül sür-gősen el kell a megrendelőhöz juttatni. Mondanom sem kell, ez utóbbi feladatok izzasztják meg inkább a játékost, hiszen az eladni kívánt járgányokon egy karco-lást sem szabad ejteni. Mellesleg nem szívbjajosak a cégnél: nem várják el, hogy betartsuk a sebességhatárokat, úgyhogy a civil forgalmon túl még a rendőrök



Elvárásolt erdő: csak az út bal oldalán virágzik a pixelfa...



zaklatásával is számolnunk kell. Hogy ne tűnjön annyira egy-hangúnak a meló, megesik, hogy egy másik

A tesztszofőrködés után valószínűleg mindjárt jobban fog menni az Evolution mód, ahol már nem babra megy a játék. Ha hibázunk, nem lehet csak úgy simán újraindítani a menetet: az összetört kocsi javítási költségei mind ránk hárulnak. Amint az "evolúció" elnevezés is mutatja,



Az autó csodaszép. A háttérnek azonban mintha lenne némi baja



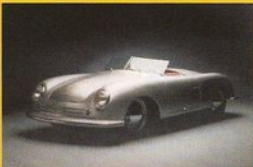
A flare-e egye meg! Hol a napellenző?!

nünk, mit kell csinálnunk. Ezekre különösképpen a tesztpályákon kell figyelni, mert például amikor egy 360 fokok megpördülést kell bemutatnunk, az sem mindegy, hogy melyik irányba pörögünk. (Mellesleg a felsorakoztatott bóják között pontosan kell elvégezni a manővert.)

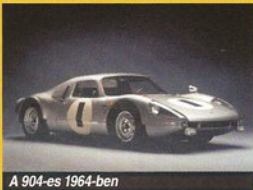
ebben a módban sorban mehetünk végig a Porsche modelleken. Három korszakot kell végigversenyeznünk: az '50-es évek klasszikusaitól kezdünk, majd jön az aranykor, vagyis a '70-es évek, végül pedig a modern típusok. A karrierünk beindításához 11.000 dollárt kapunk, ami

**Alapvető Porschológia**

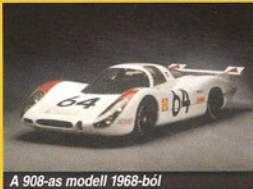
A Porsche nevet először az 1900-as párizsi világkiállításon jegyezte meg a közvélemény, amikor a fiatal német tervezőműnök, Ferdinand Porsche bemutatja az igen szerény saját magáról elnevezett elektromos autóját. Ferdinandra hamarosan lecsapott a Daimler gyár, ahol fényes karrier várta: sok egyéb dolga mellett ő tervezte többek között a híres bogárhátú Volkswagent, és a világ első igazi sportautóját, a Mercedes SS-t és SSK-t. 1931-ben megalapította saját cégét Stuttgartban, majd a háború után átadta a vezetést a fiának. 1948-ban mutatkozott be az első Porsche névre keresztelt sportautó, a 356-os, ami már magán viselte a mai modellek eleganciáját és a jellegzetes ismertetőjegyeket. Az ötvenes évek elején a cég mindenfelé terjeszkedett (még traktort (!) is gyártottak), aztán hamarosan jött a nyerő ötlet: beszálltak a technikai sportokba, ahol sikert sikerre halmozva alapozták meg a hírnevüket. A cég 25. születésnapján már túl voltak a tízezeredik legyártott sportautón és a Porsche-motorkok 400. versenygyőzelmén. A hatvanas évek az új, hathengeres motor kifejlesztésének, és az azzal felszerelt modell, a 911-es világraszóló sikerének jegyében teltek el. A Porsche végérvényesen a luxus sportautók csúcsmodelljévé, és a különféle autóversenyek állandó motor szállítóává vált, s '62-ben sikerült az első Forma 1-es futamgyőzelmet is megszerezni. 1977-ben jött ki az új szupersikeres típus, a 928-as, (ami egyébként máig az egyetlen sportkocsi, ami elnyerte az Év Autója díjat), aztán '82-ben a 956-os, minden idők legsikeresebb sportautója a verseny pályákon, majd három év múlva minden gyűjtő álma, a korlátozott példányszámban készült 959-es. Eddigre a cég autói a Forma 1-től a Párizs-Dakar ralijig mindent megnyertek, amit csak az autósportban meg lehet nyerni. A legendás 911-es modell egyre újabb (és sikeresebb) variációi mellett nemrég jelent meg az új Boxster, ami már vagy három éve egyensúlyoz meglehetősen sikerrel a divathullám tetején. A siker mögött a német precizitás és a versenyautók technikai megoldásainak szériakocsikba való átültetése mellett a biztonságra való törekvés rejtezik: az európai cégek közül a Porsche végzett először töréspróbákat, szélcsatorna-teszteket, és náluk volt először széria-tartozék a légszék. Ugyan az árakban szereplő rémisztően sok számjegy miatt a Porschék valószínűleg örökre az elit sportkocsijai maradnak, ha valaki megengedhet magának, hogy például egy szőlő Boxstert tartson, az csak legyen nyugodt: a cég egyik promo-fotója a bizonyosság rá, hogy mindig lesz, aki le is mossa neki...



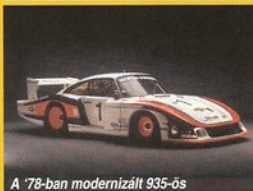
Porsche 356 1948-ból



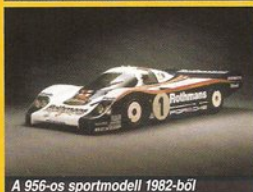
A 904-es 1964-ben



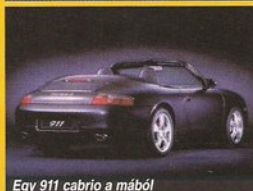
A 908-as modell 1968-ból



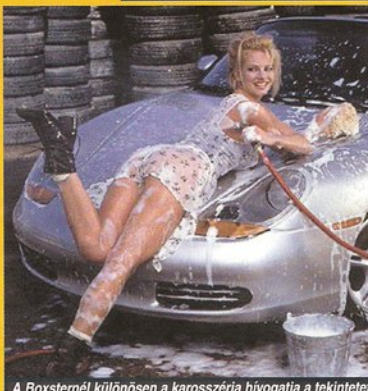
A '78-ban modernizált 935-ös



A 956-os sportmodell 1982-ből



Egy 911 cabrio a mából



A Boxsternél különösen a karosszéria hívogatója a tekintetet

vanced beállításoknál alkatrészről alkatrészre nézhetik át a dolgokat a műszaki beállítottságú játékosok.

Az egyszerűbb, játéktérmi stílus kedvelői a Single Playernél találják meg a szimulátort, melynél szabadon választható a pálya, a kocsi, és még a civil forgalom sürűsége is. Igaz, ahhoz, hogy itt bővítsd a választékot, muszáj a másik két módnál is remekelni. Single Playernél három lehetőség van: egyszeri gyors menet, kiütéses rendszerű verseny (minden körben kiesik az utolsó), és kiütéses rendszerű bajnokság (csak minden futam után esik ki egy versenyző).

A játék negyedik, és egyben utolsó üzemmódja a multiplayer, de sajnos ezúttal nincs osztott képernyős menet. Nem akarak telhetetlennek tűnni, de igazság szerint én még elviseltem volna



Tessék beszélni!

egy üldözős üzemmódot is, ahol a játékos alakíthatna volna a zseryákokat – elvégre a negyedik részben már volt ilyen. Persze, tudom, hogy most a Porsche a főszereplő, és nem a rendőrség, de ha már egyszer a márkát preferálják, igazán beleférhetett volna ez a dolog.

**Tartja a sebességet**

Hangulatilag úgy tűnik, nem sikerült a NFS4 üldözéses izalmait felülmúlni: jól lehet ezúttal is ránk akaszkodnak rendőrök, de igazándiból nem sok vizet zavarunk, közel sem olyan agresszívak és okosak, mint legutóbb. A mesterséges intelligencia amúgy nem csak náluk áll gyenge lábakon. A civil járművek elképesztően lassúak, s néha teljesen érthetetlenül meg is állnak. Az a "legjobb" amikor egyszer csak keresztbe fordulnak előttünk. Némi vigaszt nyújt, hogy az ellenfelek még nálunk is szívesebben akadnak fenn rajtuk. A rendőrök pedig jóformán meg sem próbálják kikerülni őket...

A pénzdíjas futamoknál nyilván nem véletlenül nincs közúti forgalom: legalább ennek a módnak köszönhetően tartson ki valameddig a szavatosság. Mondjuk ez utóbbiban nincs is hiba: a tét növekedésével az ellenfelek hamar bekeményítenek, s végül csakis balesetmentes vezetéssel lehet hosszútávon jutni valamire. A játék prezentációja hozzá az NFS-so-rozat megszokott színvonalát. Klassz

**Rokon lelkek**

**Viper Racing**

Remek kis Need for Speed-konkurencia tavalyról, amelynek főszereplői a Dodge Viperek. (ld. **576**'99/4 – 92%)

**Beetle Crazy Cup**

Az előző számban teszteltük ezt a hatalmas halom Bogarat, amik nem csak a tervezők alapján fémek be egy csapatba a NFS5-tel, hanem minőségben is (ld. **576**2000/3 – 88%)

rendelint introval indul a játék, a főmenü háttérében pedig videóbejatsások szeregnek. A külön menüpontként megjelenő krónikában képekkel és videókkal vannak illusztrálva a Porsche főbb generációi, s azokon belül az altípusok korrektil kronológiai sorrendbe vannak szedve. Nagyon izléses az egész és tényleg mindent megtudhatunk a Porsche evolúciójáról.

Ha jobb nem is lett a játék, mint az



Monte Carlo szemléletmódot egy külszini fejtés középebe épült

NFS4, de hogy szebb, az egészen biztos. Összességében nincs okunk panaszkodni. Nagyjából olyan lett, mint amire számíthattunk. Ez pedig még akár egy nagy adag dicséretnek is vehető.

V.Z.

**külszín/belbecs**

LÁTványosság ■■■■■

JÁTSZHATÓSÁG ■■■■■

SZAVATÓSÁG ■■■■■

Z E N E B O N A ■■■■■

**summa summarum**

Jó borknak még mindig nem kell cégér: előg egy NFS-logo is

**végítélet**

**87%**

# clans klánok clans

**A Gonosz visszatért a Földre...**

halál és pusztulás járja be az ön egykor békés világát.  
testvér támad testvér ellen, klán a klán ellen...  
itt az idő, hogy összeszedje bátorságát, és szembeszálljon  
a démonnal, aki a félelemből és gyűlöletből táplálkozik...

## TELJES MAGYAR NYELVŰ JÁTÉK !!!

- Harcoljon a békéért és a Klánjáért egy sokoldalú képességekkel rendelkező szereplő bőrébe bújva
- A veszedelmes vidék több száz mérföldjének bebarangolása közben megküzdhethet különféle gonosz hordákkal és mítikus szörnyekkel
- Fedezze fel a titokzatos és gyönyörű fantáziavilágot
- Használjon varázslatokat, fejtse meg rejtvényeket, ismerkedjen meg különleges szereplőkkel, pusztítsa el a Gonoszt
- Az Interneten keresztül egyszerre akár négy játékos is játszhat



Strategy First



**Megjelent!**

Megrendelhető:

**TRAVELBOX  
HUNGÁRIA KFT.**

TRAVELBOX-Hungária Kft.  
3201 Gyöngyös, Pf. 310.  
Tel/Fax: 37/315-905

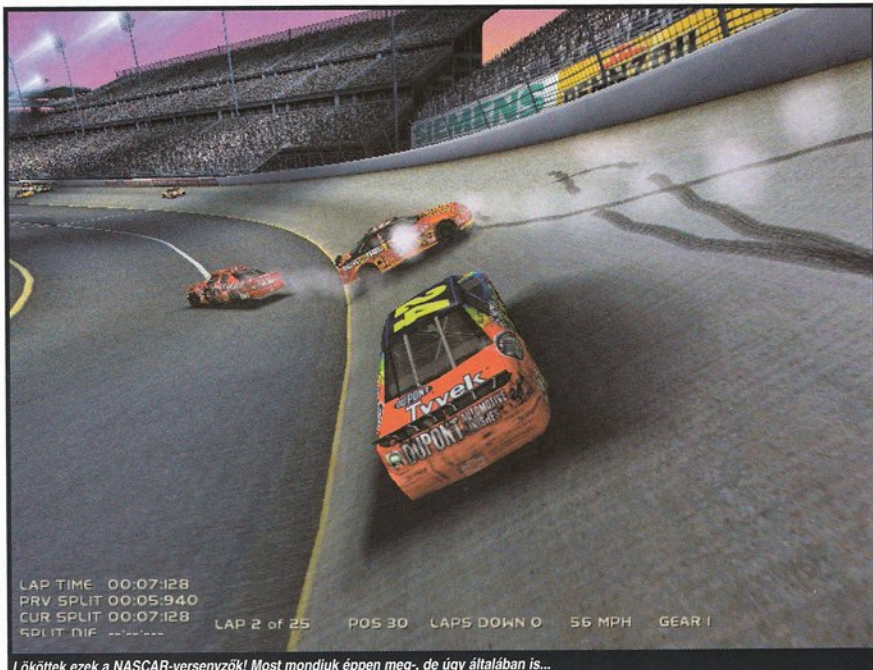
[www.travelbox.hu](http://www.travelbox.hu)  
[tbh@interdnet.hu](mailto:tbh@interdnet.hu)

COMPUTERHOUSE  
COPENHAGEN OSLO MALAGA  
GAMEDEVELOPMENT



# NASCAR 2000

★ Körbe-körbe-karikába a kergékáros NASCAR-ban



LÖKÖTTEK EZEK A NASCAR-VERSENYZŐK! MOST MONDJUK ÉPPEM MEG-, DE ÚGY ÁLTALÁBAN IS...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** EA Sports  
**Kiadó:** Electronic Arts  
**website:** www.easports.com  
**Minimum konfiguráció:** P-II 233, 32MB RAM  
**Ajánlott konfiguráció:** P-II 300, 64MB RAM  
**3D gyorsító:** Direct3D, 3Dfx  
**Multiplayer:** modem, LAN, Internet

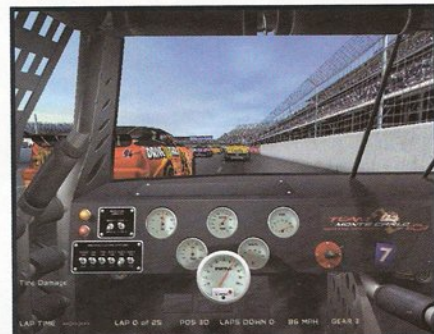
**B**ár már eleve kétséges, hogy Magyarországon (vagy akár beszélhetünk Európáról is) túl sokan lelkesednének a NASCAR versenyek iránt, az EA Sports az elmúlt években szorgalmasan azon munkálkodott, hogy még véletlenül se legyen hozzá gusztusunk. Ha csak rajtuk múlt volna (és nem lett volna ringben mellettük a Papyrus is), ez a tipikusan amerikai sport egy számítógép-játékost sem tudott volna rabul ejteni. Körbe-körbe furikázni egy olyan mezőnyben, ahol teljesen kiegyenlítették az erőviszonyokat, nem túl izgalmos – még a valóságban sem. Hogy élvezni tudjuk ugyanis ezeket a versenyeket, az idegek harcát kell átélünk, mert főként erről szól a dolog. A versenyzők lelkiállapotával tisztában lenni viszont csak akkor lehet, ha maximálisan valóságghú körülmények közé cseppenünk. No ez az, ami az EA Sports NASCAR-sorozatából hiányzott.

## A benzinalók

Végre úgy tűnik, hogy az EA Sportsnak sikerült felőlni a konkurenciához. Mind tartalmaz, mind formailag. Mindenekelőtt elmondanám, hogy miért is tartom olyan fontosnak az élethűséget. A kocsik

teljesítménye a NASCAR versenyeken közel sem számít annyira, mint mondjuk a Forma 1-ben, hiszen a többnyire ovális pályákon jóformán végig hasonló sebességgel repesztenek a versenyzők. Valamennyien a még épphogy megengedhető sebesség csúcán egyensúlyoznak, ezért ami igazán fontos: az a taktika. Ameddig lehet, a másik kocsit széláramyékában kell autózni, s csak a megfelelő pillanatban szabad előzéssel próbálkozni.

Ezeket figyelembe véve az már kapásból egy jó pont, hogy a NASCAR 2000-ben a kocsinknak minden reakciója igen valóságos. A "drafting" effektus (amivel úgy mond húzathatjuk magunkat) most igazából hat, mint valaha – állítólag a csapatok és az autógyárak "elmondása" alapján reprodukálták. Szörnyen rühelltem a korábbi részekben a faira felragadás/lecsapódás effektusát, most azonban pontosan az történik, ami elvárható:



HÁT AZ UTASTÉRBEN KICSIT MEG 2D-K VAGYUNK ÉS A KORMÁNY IS LEMONDOTT

ha túl gyorsan jövünk ki egy kanyarból és a centrifugális erő odaprésl minket a palánknak, nem csak egyszerűen odaragadunk, hanem ahogy kell, megdobódik a kocs eleje, s ezáltal elszabadulhatunk – rosszabb esetben felborulunk.

A borulások, keresztbefordulások mind nagyon korrektek. Ha valaki megtolja az előtte haladót, az minden valószínűség szerint keresztbe is áll. Az ilyen incidensek pedig gyakran extra látványosságokkal kápráztatják el a nézősereget: az irtózatosságnak és a nagy tömörülésnek köszönhetően pillanatok alatt tömegszerencsétlenségek alakulnak ki. Pontosan olyanok, mint igazából. Pörögve szállnak el a motorháztető, szakadnak az oldalsó



SZADDAM MAGASRA EMELI A PROFÉTA ZÖLD ZÁSZALJÁT

burkolatok – néha kész MÉH-teleppé alakul a pálya egy-egy szakasza. A 2000-es kiadásban tehát már törek az autók, még hozzá egész szépen. Noha a lecsupaszított

## Rokon lelkek

### NASCAR '99

Az igencsak közepesre sikeredett előd, amely nem volt annyira szép, mint amennyire ronda, de legalább játszható volt. (Id. 576 '99/2 – 74%)

### NASCAR 2

Mivel a NASCAR-licenccel legalább annyi helyre adják e, mint a Forma 1-ét, a Sierra is vadul próbálkozik vele. Ez a két évvel fiatalabb konkurensnek is méltó társa volt (Id. 576 '97/2 – 81%)

motor lehetne egy kicsit kevésbé kocka formájú, azért az mindenképp meggyőző, ahogy mindig az a darab válik le az autóról, amit éppen legalultak. Mellesleg az egyszerűbb horpadások is elég sokféle lehetnek, szóval a program kifinomultan érzékeli a különböző sérüléseket. Viszont egy dolgot hiányoltam: a kocsik sohasem kapnak lángra, és a kerekek sosem szakadnak ki. Legfeljebb olyasféle füstöt láthatunk, mint amikor ráhajlik egy lemez a gumira...

A sérült autónkat később motion captured mozgású, eredeti overalokba felöltöztetett szerelőcsapat várja a bokszbán – ez megint egy jópofa mozzanat. Mint egy igazi közvetítésen, végignézhethetjük, amint felteszik az új kerekeket, ahogy az "üzemanyagfelelős" bedobja a palánk mögé a kiürült kannát, stb. Újdonság, hogy a szerelők hibáznai is tudnak, amivel szintén az élethűséget vették célba – habár nem tudom, lesz-e olyan ónsanyargató játékos, aki még él is ezzel a (szerencsére csak opcionális) lehetőséggel. A bokszból kapjuk a tájékoztatókat is. Bár időnként megszóal egy kommentátor, javarészt a csapatunk adja le a rádiót, ki esett ki éppen, vagy mire kell vigyáznunk.

Nem szóltam még a kocsik külalakjáról, holott ebből a szempontból is csak dicséret kell a grafikát. A NASCAR 2000-ben nagyon dögösek a járgányok. Az eredeti matrikák finom felbontásban diszelegnek rajtuk, a fényezés klasszul megcsillan, az

árnyékokra is gondoltak, s a kocsiszekrényen belül jól láthatók a bukócsövek. Csak a belső nézet béna, de az viszont nagyon. Az alkotók – ki tudja miért – továbbra sem tudtak megválni a sima 2D-s műszerfal-tól, ami enyhén szólva lehangoló látvány. A merevítők árnyékának a változásával megpróbálták ugyan "életre kelteni" ezt a nézetet, de az vajmi kevés, főként azért,

mert közben a gáz és a fékpedál csak úgy oda van rajzolva a képernyő aljára. Ami pedig a legszörnyűbb: kormánykerék se rajzolva, se ahogy sincs... A legjobb az lesz, ha gyorsan el is felejtjük ezt a nézetet, ugyanis inkább kívülről érdemes irányítani a kocsit.

Nem tudom ki hogy van vele, de én nagyon csípem az amerikai járgányokat, nem utolsó sorban a hangjuk miatt. Arra felé ugyebár nem gond az üzemanyagár, úgyhogy a "benzinfalokban" több ezer köbcenitis motorok pöfögnek, s ezt a játékban is frónkól hallani. Ehhez jönnek még a dinamikus töréshangok, és a négy kerék irányából jövő fékcsörgések, úgyhogy az audio effektek teljesen meggyőzőek.

**Amerikai minőség**

A játékban több mint 30 igazi NASCAR pilóta szerepel, köztük természetesen a legnagyobb nevek. Akik esetleg szokták követni a NASCAR eseményeit, még a versenyzők stílusát is felismerhetik – pl. ahogy például Jeff Gordon diszkrét koccnásokkal próbál utat törni magának. Az aktuális nevenek túl választható hét "NASCAR legenda" is, sőt közülük az egyikhez egy külön üzemmód is tartozik.

Eredeti pályából összesen 18 van, köztük az új Homestead-Miami Speedway is. Van továbbá öt kitalált, kacskaringósabb út is – nyilván azért, hogy a sok hivatalos pályán nehogy elszédüljünk. A pályák kidolgozása egyébként igen nagy előrelépés a korábbi részekhez képest. A textúrák nagyobb felbontásúak, a tribünök szob-ben néznek ki, rajtuk kivehetők a nézők alakjai. Azonban hozzá kell tennem, hogy csak viszonylagos a fejlődés. Kissé fura, hogy épp nemrég versenyeztünk az indianapolisi pályán az F1 2000-



egy középkategóriás gépen is nyugodtan be lehet kapcsolni minden effektust a kocsikon. Jóllehet akadózást azért tapasztaltam, de az nem a grafika miatt adódott. Nagyon csúnya hiba, hogy időnként a kommentátor szövegét betöltve akár másodpercekre is lefagy a játék.

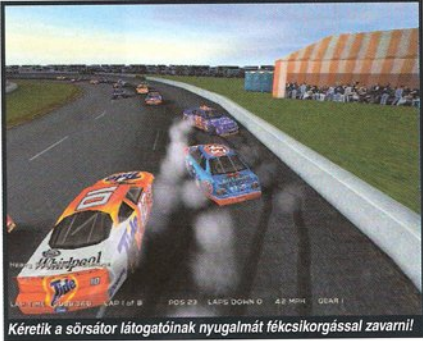
**A játékmódok**

A menürendszeren szintén újítottak: egyszerűbb, és áttekinthetőbb lett. A Quick Race a nevéhez méltóan azok számára lett rendszeresítve, akik csak gyorsan le akarnak zavarni egy menetet: azonnal indul a verseny, s mind a versenyző, mind a pálya véletlenszerűen sorsolódik ki. Az egyjátékos módon belül három lehetőség nyílik. Először is rendezhetünk egy sima NASCAR hétvégét. Mielőtt konkrétan a versenyekhez kerülnénk, választanunk kell egy pilótát és egy pályát, az opcióknál pedig a körülményeket állíthatjuk az ízlésünkhöz/tudásunkhoz.

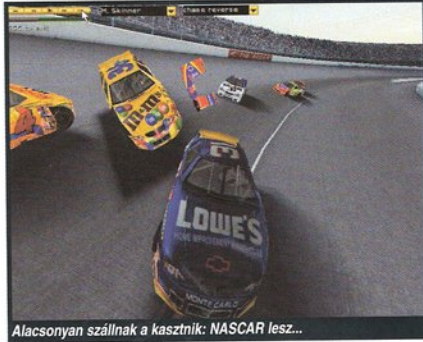
Utóbbi három részben tevődik össze: a versenyyel kapcsolatos beállításokból (itt engedélyezhetjük például a legendás nagy öregeket), az AI-ból, ami az ellenfelek tudásán túl vonatkozik többek közt a húzó effektus szabályozására is, és végül a NASCAR opciókból, ahol a szabályokkal kapcsolatos dolgokat találjuk. A hétvégék is élhetően lettek rekonstruálva: két kvalifikációs menetből, hozzájuk gyakorlómene-tekéből, és egy ún. Happy Hour me-

valogatásunkban szerepelhetnek a fantázia pályák is. A harmadik egyjátékos mód egy újdonság: a Race Against the King. Egy párbajról van szó, melynél a NASCAR történelem valaha élt legnagyobb alakjával, Richard Pettyvel lehet összemérni a tudásunkat – a színhelyet és a versenyzőnket persze ez esetben is mi választhatjuk meg.

A játék Multiplayer módjával nyolc résztvevős hálózati, avagy modemes játék indítható, de ha fellépünk az EA Sports site-jára, Internetes partikat is rendezhetünk – utóbbi esetben három másik ellenfelet hívhatunk ki.



Kérik a sorsátort látogatóink nyugalmat fékcsikorgással zavarni!



Alacsonyán szállnak a kasznik: NASCAR lesz...



Ilyen gumival biztonságosan csalhatjuk meg barátaink

ben, és ott mintha csöppet másképp nézett volna ki. Ez pedig azért különösképp érdekes, mert az is az EA Sports berkein belül lett fejlesztve. De említhetném bármelyik más terepet is. A kitalált pályákon szörnyű nézni, hogy amikor nyílt terepre érünk, még mindig ott tartunk, hogy két oldalt van egy-egy poligonfal, amire hol éppen fák, hol éppen parkoló autók vannak felrajzolva.

Itt jegyzem meg: a játék technikai opciójánál beállítható Glide használata is, de nem ajánlom. Nálam legalábbis ahelyett, hogy túltett volna a D3D-n, inkább csak jobban elmosta a textúrákat – például az imént említett parkoló kocsikat teljesen elhomályosította... Az egyszerű terepek végül is egy pozitívuma azért van: a sebességgel általában nincs gond, s még

netből állnak – no és persze a versenyből. A Happy Hour annyiból más, mint a sima gyakorlás, hogy a többiek is részt vesznek benne, így tehát a "draftolás művészetét" is próbálhatjuk. Mindezek között pedig benézhetünk a garázsba is, ahol a következő műszaki paramétereket találjuk: gumi keménysége, lengéscsillapítók, sültpont elhelyezése, a rugó típusa, a sebességfokozatok áttétel-elei, kerékdőlés, a differenciálmű igazítása, az üzemanyag mennyisége, végül a spoilerrek dőlőssége.

A Championship Season (azaz bajnok-ság) üzemmód magától értetődően több hétvégét foglal magában, s ami külön érdekesség: nem muszáj a hivatalos menendret követnünk. Tetszőleges "pakkot" állíthatunk össze a pályákból, s

**Nem sétamenet**

Hát szóval már éppen ideje volt, hogy az EA Sports háza táján NASCAR ügyben is rend legyen végre – ez a sorozat nagyon kilógott az amúgy magas színvonalú sport-szimulációk közül. Külön dicséretes, hogy nem csak az audiovizuális élményt csiszoltgatták, hanem magát a játékélményt is. Az ellenfelek tudása bőségesen elegendő már alapban is, de a NASCAR-rajongók jóval felvihetik 100% fölé a tudásukat. Én mondjuk inkább lejjebb vittem, hogy az agresszív stílusomnak jobban tudjak hódolni – úgy meg egy-két keresztbeállítás is befeléért egy versenybe. A számítógépes verseny-zők viselkedésével tehát frónkól meg voltam elégedve. Csupán akkor találtam őket furcsának, amikor nagyon összetört a szerencsétlennel. Amikor ugyanis felszakad az a mezőny, s egy csomó lerobbant kocsis vánszorog, mintha kicsit megbolondulnának a gépi játékosok – például gyakran a falat radirozzák egy-egy. Összegzésképpen tehát a NASCAR 2000 elegendő kihívást kínál azoknak, akik komolyan kívánást a híres pilóták megmérkőzni, és elegendő szórakozási lehetőséget azoknak, akik a "min-

dent bele"-alapon szeretnének tombolni. Persze utóbbiaknak ajánlom kevésbé a programot, hiszen aki a kissé egysíkú keringő volta miatt már alapban halálans unja a NASCAR-t, az ettől a játéktól sem fogja nagyon megszeretni és valószínűleg a Sierra készülő NASCAR 3-át sem fogja éjszakánként izgatdan forgolóddva várni.

V.Z.

**külsín/bebecs**

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATÓSÁG	■■■■■■■■■■
ZENE BONA	■■■■■■■■■■

**summa summarum**

Az EA eddigi legjobb NASCAR-játéka, ami azért még mindig megmaradt rétegtjátéknak

**végítélet**

**78%**

# STAR TREK: ARMADA

★ Imperium StarTrekica, Bill Klingonnak, szeretettel

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Activision  
**Kiadó:** Activision  
**website:** www.activision.com  
**Minimum konfiguráció:** P266, 32MB RAM  
**Ajánlott konfiguráció:** P-II 300, 64MB RAM  
**3D gyorsító:** Direct3D  
**Multiplayer:** LAN, Internet

**K**i tudja miért, de kicsiny hazánkat nem fertőzte meg túlzottan a Star Trek-őrület – például nem hallani róla, hogy készülne a Klingon-Magyar szövetség. Én sem mondanám magamat rajon-



Borgenlandban új bázis épül

gónak, noha a moziban mindig megnézem az új Star Trek-filmeket. Azt mondjuk nem csodálom, hogy a Star Trek-játékok miért nem hódítanak különösebben: az utóbbi néhány kiadvány igen-igen esélyes induló lett volna egy szép citromfajért. Ami persze nem jelenti azt, hogy a Star Trek: Armada esetében túl korán kellene ítélnünk, én legalábbis részéről azt hiszem, a Borg sem asszimilálta volna jobban a Command&Conquer-féle stílusirányzatot a Star Trek témába. Az űrbéli helyszínek ellenére ugyanis a jól megszokott RTS szabályok a mérvadók, s még a perspektíva is teljesen tradicionális. Mármost tradicionálisan felülnézeti – azaz 2D-s síkban játszódik a történet. Első hallásra nyilván korlátozásnak tűnik mindez (hiszen játszhattunk már egy Homeworlddel is), de mégsem az: bár felülről láthatjuk a dolgokat, a kidolgozás azért 3D-s, méghozzá nem is akármilyen. Szépen árnyékolt meteorok, örvénylő dimenziós lyukak biztosítják a látványt, na és nem utolsósorban az akció sem csúnya. Az egyik leglátványosabb elem, amikor például a lézerek, illetve a fotontorpedók becsapódnak az űrállomások oldalába: eleinte csak a pajzsok izzanak fel, de szemlátomást a burkolat is sérül, majd jön a kegyelemdő-



Védekező harc a Borg két gépe ellen (másszóval: Operation Tuborg)

fés, s heves szikrázás után hirtelen elemi darabjaira robban az egész.

## A véges világűr

Ahhoz képest, hogy elméletileg az "űr" szó hallatán a nagy semmi, illetve a tá-vóli csillagok sokasága jut az ember eszébe, meglepően sokszínűek a pályák. A szónak a legszorosabb értelmében is, hiszen például különböző típusú ködfelhőkön lehet átrepülni. Ezek

ráadásul stratógialag is lényegesek. A kék nebulában rejtőzködni lehet, mert hogy azon belül nem működnek a célozó berendezések, míg a piros köd ellenben radioaktív, ami-ből leszűrhető a következtetés: nem túl okos dolog sokáig kóvályogni benne. Még a háttér is számít, hiszen ha egy bolygó mellett kezdünk el bázist építeni, gyorsabban fog növekedni a katonáink száma.

Hogy végül is pályákról beszélhetünk (és nemcsak helyszínekről), az főként annak köszönhető, hogy a meteoritrajokból labirintusokat hoztak létre, ráadásul még "ajtókat" is csináltak beléjük: az ún.

féreglyukakon keresztül a térben ugorhatunk – gyakran egyazon pályán belül.

## Négy dudás egy csárdában

A játékban négy jól ismert faj szemszögéből láthatjuk egyazon háborúnak a kialakulását. Ha egyjátékos módot indítunk, sorban jön mindegyikhez négy-négy küldetés, amelyek végül egy teljes történetet alkotnak. Elsőként Picard kapitányék, pontosabban a Szövetség oldalán harcolhatunk. Bemelegítésnek egy kis összezördülésnek leszünk résztvevői egy lázadó Klingon csoporttal, majd a komolyabb küldetések keretében a Borg fenyegetéssel nézhetünk szembe. Utána Klingon oldalról hasonló gondokkal küzdünk meg: vagyis többek közt az említett lázadóval. A "fejlett" Klingon Birodalomban egyetlen karddal lehet bizonyítani a trónra való jogos igényt, amit egy Toral nevű fickó egy hamisítvánnyal próbál a maga hasznára fordítani – akár még romulán segítséggel is. A romulának szemszögéből ezután egy bizonyos Omega részecske megszerzése a legfőbb célunk, ám a kimeríthetetlen energiájú anyagra a Borg is nagyon feni a fogát. Végül ezért a Borg központosított akaratát megtestesítve egyszerű a dolgunk: mindenkit asszimilálni, s gyarapítani a népet! Csak vannak olyan lények, amiket nem lehet "beolvasztani"...

Minden küldetésnek megvannak a maga kritériumai. Ez persze mindig más: hol hardi üzemeket kell létrehozunk, hol csak menekülnünk, stb. Mondjuk az adott küldetés célján kívül többnyire természetesen úgy van felsorolva, hogy a vezérhajónak életben kell maradnia.

## A haditechnika

Annak megfelelően, hogy éppen melyik fajt irányítjuk, egyszer hol romulán viharadarakat gyárthatunk, hol meg a tökéletes formatervezésű (értsd: kocka, gömb, gyémánt) Borg gépeket. Nyersanyagként az ún. dilithium szolgál, amit lila kis holdaknál lehet bányászni. Ehhez viszont megfelelő felszerelés is kell: állomás és bányászahajó. Ezeket természetesen nem a tálapó hozza: a konstruktőr hajókkal



# DEVIL INSIDE

★ Ne menjenek sehová! Egy rövid reklám után még több vérrel folytatódik a show! Újabb hullák egyenes adásban! Meg minden!



## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

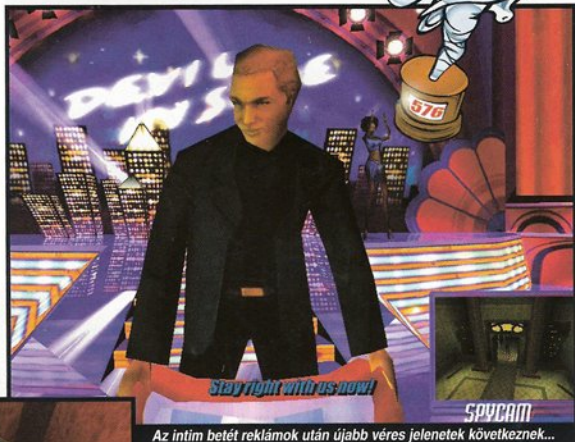
Fejlesztő: Game Squad  
Kiadó: Cryo  
website: www.devil-inside.com  
Minimum konfiguráció: P-II 233, 32MB RAM  
Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 64MB RAM  
3D gyorsító\*: Direct3D  
Multiplayer: –

Az egymással versengő kereskedelmi TV-csatornák jóvoltából ma már biztos elmondhatjuk: a "képladából" özönlő erőszak- és giccsradat az USA-ban sem bőségesebb, mint nálunk. Elképesztő, hogy mit meg nem lehet etetni a jó néppel, gondolok itt elsősorban a különböző show-műsorokra, illetve ún. riportfilmekre. Állítólag például több millióan várják annak a sztáripporterünknek a műsorát, aki az egyik adásában a dél-amerikai kokainbárokot vette fel a harcot. Bevallom, az adás engem is lenyűgözött: géppisztolyok, golyóálló mellények, és még némi puskaropogás is – nagyon komoly volt. A legjobban az a mozzanat tetszett, amikor hirtelen menekülni kellett, és mindenki csónakokba pattant. Pontosabban nem mindenki: az operatőr a partról vette fel a snittet, tehát ő nyilván hősi halált halt a riport érdekében...

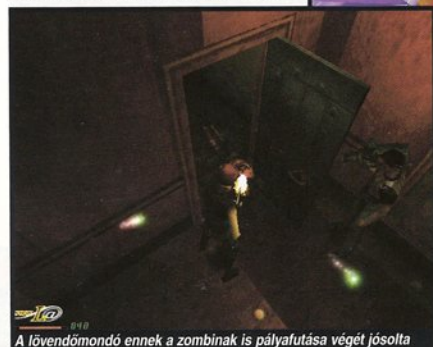
Na mindegy, mindent a nézőért, csak neki, csak most és csak ott. A tv-zombi epeved-várja, hogy minél látványosabb és mi-

nél erőszakosabb képekkel kápráztassa el ez a csodálatos ketyere. Ebből a tendenciából kiindulva úgy tűnik, hogy nincs már messze az az idő, amikor valóban olyan show-műsorok kerülnek adásba, mint amit annak idején a Schwarzenegger-féle Running Manben láthattunk. A tetszési indexnek már ma is az a mozgatórugója, hogy mondjuk a hős amerikai katonák mennyi gonosz arabust gyilkoltak le Irakban. (Nem csodálnám, ha a CNN hírműsorainak köszönhetnénk például nyelvünk "arabs televér" kifejezését.) Innen már könnyen kiszámítható, hogy a következő lépés az, ha ezeket a hősi tetteket be is mutatják.

Az Devil Inside-ban egy ilyen show-műsorba nyerünk bepillantást. Némi szarkazmust sem mellőzve lett kitalálva ez a hor-



Az intim betét reklámok után újabb véres jelenetek következnek...



A lövedémondó ennek a zombinak is pályafutása végét jósolta

ror-játék: kient-kifent cicababák tapsikolnak a "jövágású" műsorvezető körül, aki élőben közvetíti minden brutális tettünket, beleértve halálunkat is. Bár érezni a gúnyt, azért mégis meghökkenő az egész – belőlem legalábbis ezt a hatást váltotta ki. Nem

azon döbentem meg, ahogy a rám támadó zombik fejéből paradicsomszószt varázsoztam (e téren már vagy száz másik játékban is jelskedtem), hanem azon, hogy amikor először műveltem ilyesmit, a stúdióban ülő közönség elismerően tapsolt és ünneplott, mintha csak megnyertem volna az NDK gyártmányú levehető ajtóds turmixgépet. Jópofa a kímélésünk konferansza is: miközben a kamerás a holttestünk felett köröz, a műsorvezető nem felejt el

közölni, hogy aggodalomra semmi ok: a jövő héten új jelentkező lesz a műsorban.

## Helyszíni közvetítés

A történet Hollywoodban játszódik, valamikor a 21. század elején. Halloween éjszakáján Dave Ackland – a néhai rendőr – a WWWL@ csatorna megbízásából érkezik a Los Angeles melletti Shadowgate birtokra, ahonnan egyetlen gyilkosságokról érkeztek bejelentések. Ki kell nyomoznia, mi lehet a dolgok hátterében. Ott, mármint a birtok kapujánál, vehetjük át az irányítást, de mindenekelőtt – egy rövid videobejátszás erejéig – megnézhetjük, amint a Devil Inside show bejelentkezik.

Ha még esetleg emlékeztek a Mega Race nevezetű (szintén Cryo) játékra, abban volt egy Lance Boyle nevezetű showman, aki ripacszkodásban még Fridzsit is felülmúlta. A figurát megszemélyesítő színész visszatásztó alakja ugyan most nem tűnik fel, viszont a hangjára azonnal ráismerem. Nem csoda, hogy a Cryo ismét őt választotta: remekül passzol a műsort ve-

zet Jack T. Ripper (nomen est omen) személyiségéhez.

A játék készítői elképesztő módon ügyeltek rá, hogy valóban egy TV-közvetítés illúzióját kapjuk. A beleélés maximális, már csak azért is, mert a játékmeterőkben oly gyakran használt "kamera" kifejezés itt nem csak színónima: végig egy operatőr követi hősünket. Hatalmas poén, hogy akár át is válthatunk a kamerájára. Amúgy külső ("Tomb Raideres") perspektívából látjuk emberünket, de "rácsatlakoz-



T. Ripper most azért túloz: ez nem rosszabb, mint egy videójáték

hatunk" ún. kémkamerákra is, amelyek bizonyos pontokon vannak rögzítve, a la Running Man. A közvetítés mellett vannak hangulatfokozó snittiek is: amikor behatolunk a birtokra, a rendőrök megelőznek minket, s a kialakuló tűzharcra egy helikopteren elhelyezett kamera képsorait látjuk. Ezenkívül "kép a képben" megoldás is tarkítja a programot: időnként bevágják a stúdiót, sőt ezt opcionálisan magunk is bekapcsolhatjuk. Emilitésre méltó még az általam csak "Mátrix-effektnek" titulált képsor is: az igazán szaftos jelenetekenél megáll az akció, és körbegasztálhatjuk a vértől lucskos áldozatot. Nagyon kedves.

### Riporterünk Jelenti a helyszínről

Szóval ott tartottunk, hogy Dave behatol a birtokra. Hát nem egy hétköznapi tudósítás lesz, lévén mikrofon helyett pisztolyt fogunk szorongatni a kezünkben, mert alighogy megérkezünk, mindenhol zombik bújnak elő a föld alól. A fegyverünk szerencsére lézeres célzóval van

felszerelve, amivel igen pontos célzhatunk. Erre szükségünk is van, mert az élőhalottak – jó szokásukhoz híven – sehol sem akarnak a fűbe harapni. A program nagyon meggyőzően szimulálja a sérüléseket, azaz csonkolhatunk kedvünkre. Ha nem pontosan a fejre célozunk, csak annyit érünk el, hogy egy kar nélküli avagy kilyukasztott zombi fog tovább masírozni, esetleg egy féllábú torzó fog tovább küszni.

A zombik darabolása közben hamarosan új tapasztalattal gazdagodunk: az élőhalottak spontán égéssel távoznak a pokolra. Az égés annyira heves, hogy ha a közelükben vagyunk, környéken lángra kaphat a mi ruhánk is, ami persze nem túlzottan egészséges dolog. Még szerencse, hogy ez nem annyira végzetes,

mint a Tomb Raiderben: ha kicsit rohagálunk, elalszik a láng.

Első utunk egy kis szárazos bódéhoz vezet, ahol mindjárt gyarapíthatjuk a fegyverarszenálunkat, s a továbbiakban egy csinos kis flexet is bevetethetünk a "sebészi beavatkozásokhoz". A kamrában találunk továbbá egy kulcsot is, ami egy közeli rácsos kaput nyit. A kapun túl egy romos kastélyhoz lyukadunk ki. Kulcs persze nincs nálunk, úgyhogy bemenni még nem tudunk. Ebből már sejthető, hogy a kulcsok keresése lesz a legfőbb elfoglaltságunk, és persze a lehető legképtelenebb helyeken fogunk rájuk akadni. A bejárati ajtóhoz például egy leválasztott kis kertben van a kulcs, bent pedig érdemes kutatni az étellíftben, a kártyasztalban, stb.

Azt már a külső helyszínek megvilágításából és ágas-bogas fáiból is láthatjuk, hogy a grafika jóval átlagon felüli (ráadásul jó messzire ellátni a terepen), de igazán akkor teljeseedik ki a látvány-organizmus, amikor a kastély belsejében barangolunk. Noha az épület nagyon romos állapotban van, csak gyönyörködni lehet benne. Igazi főúri hangulat árad még a legjelentéktelenebb zugból is. Ha például a klotyón felnézünk a plafonra, egy freskón akad meg a szemünk. A leamortizálódott állapot is nagyon életszerű: pókhálók lógnak mindenütt, be vannak deszkázva az ablakok, a vakolat sok helyen lemállott s a csupasz fal látható, a lámpatestek össze vannak törve, néhol le vannak szakadva, és még sorolhatnám – hamisítatlan szellemkastélyt vizsgálhatunk át tövőri hegyire.

### A metamorfózis

Csak azt csodálom, hogy még van villany, és a klotyót is le lehet húzni. Talán mégsem lenne annyira elhagyatott a kastély? Mindenesetre menet közben megérkezik



Egy gyilkos sorozat a sorozatgyilkosnak

### Vendégünk lesz:

**Dave:** A főhős, valaha kemény zsarú hírében állt. A Los Angelesi rendőrségnél mint "jellemábrázoló" szerzett hírnevet: az volt a dolga, hogy a büntény színhelyén talált nyomokból jellemzést adjon az ismeretlen tettestől – akár azon az áron is, ha ehhez bele kellett bújni a gyilkos bórébe. Minthogy igen eredményesen végezte a dolgát, híre ment különös képességének, s végül átszerződött a WWWL @ TV-csatornához. Mostanában tehát a szórakoztató iparban kamatoztatja rendkívüli adottságát.

**Deva:** Dave női alteregója, egy ún. "első osztályú" démon, aki a Dave-ben megbúvó gonoszt testesíti meg. A Sátán azért küldte a Földre, hogy a megszőkített bűnös lelkeket begyűjtse, tehát bármily különös, de ő is a jó oldalon áll. Lucifer parancsainak engedelmeskedik, akár még repülni is tud. Dave hiába szabadítja meg a lelkeket a porhüvelyüktől, csak Deva tudja összeszedni a szökevényeket.

**Harry Grimes:** vagy becenevén a Night Howler, a legfőbb bajkeverő. Végtelenül gonosz sorozatgyilkos, és hihetetlen géniusz is egyben. Nagy manipulátor, akinek még a Sátánt is sikerült megtevesztenie az ártatlanságával: így szőkött meg a Pandemoniumból 39 hasonszőrű társával együtt. "A Piszkos Negyven" néven megalakított bandájával egy elhagyott kastélyba fészkelte be magát.



## ACOMP Base

Intel® Celeron processzonnal

- 64MB SDRAM
- 8.7GB EIDE Ultra DMA HDD
- CD-ROM 48x meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Riva TNT2 VANTA videokártya 16MB RAM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron  
466MHz Nettó ár: 119.900 Ft

Celeron  
500MHz Nettó ár: 123.900 Ft

## ACOMP Xplorer

Intel® Celeron processzonnal

- ABIT VT6X4 alaplap, Ultra DMA 66
- 64MB SDRAM
- 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
- DVD 6x / 32x meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATI Expert 2000 videokártya 32MB/TV-Out
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron  
466MHz Nettó ár: 169.900 Ft

Celeron  
500MHz Nettó ár: 173.900 Ft

# INTERNET

## KORLÁTLAN ELŐFIZETÉS

### 3000,- FT/HÓ

## ACOMP Zenith

Intel® Pentium® III processzonnal

- ABIT BE6 II alaplap, Ultra DMA 66
- 128MB SDRAM
- 18.2GB EIDE Ultra DMA 66 HDD
- DVD 6x / 32x meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATI Fury MAXX videokártya 64MB
- SoundBlaster Live! value hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Pentium III  
550MHz Nettó ár: 279.900 Ft

Pentium III  
700MHz Nettó ár: 339.900 Ft

Az ACOMP Zenith egy Intel Pentium III processzonnal rendelkező csúcás számítógép. A jelenlegi PC-s technika legújabb és legnagyobb teljesítményű alkatrészei kerültek bele a gépbe, egy szenzációs árfekvés mellett. A leggyorsabb 64MB-os VGA kártya az ATI Fury Maxx, a hangkártyák csúcsa a SoundBlaster Live!, minden feladatra elegendő gyors elérésű 128MB memória, hatalmas 18.2GB-os merevlemez és nem utolsósorban az ABIT egyik legjobb alaplapja, mely a szuper gyors Ultra DMA 66-os merevlemezeket is kezeli: a BE6 II. Az Internet elérése is azonnal lehetséges, az 56kbps Faxmodem használatával. Kedvenc filmjeit kiváló kép- és hangminőségben élvezheti a DVD meghajtó használatával otthonában is.

Az ACOMP Xplorer egy optimálisan kialakított játék- és munkagép. Gyors 64MB memóriája és 12.9GB merevlemez kapacitása elengedhetetlen a programok futtatásához. Nagy teljesítményű ATI Expert 2000 32MB-os videokártyája, éles és kifogástalan képet biztosít minden alkalmazásban.

A gép DVD meghajtót tartalmaz, hogy Ön hazavihesse otthonába a mozi varázsát. A rendszer alapját az ABIT alaplapja képezi.

Az ACOMP Base gépet átalakítottuk, hogy jóval nagyobb teljesítményt nyújtson. Ami nem változott az a példásan kedvező ár. A gépet Intel® Celeron processzonnal ajánljuk, 466 vagy 500MHz-es változatban. A 48x CD-ROM, az 56Kbps Fax modem és a 16MB-os Riva TNT2 videokártya egy komplett rendszert alkot. A gép 8.7GB-os merevlemeze elegendő kapacitású bármely program számára. Ezzel a géppel is bármely új játék program jól futtatható. Az Internet elérése is azonnal lehetséges, az 56kbps Faxmodem használatával.



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

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648

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

Faxbank: 2-333-666/1477##

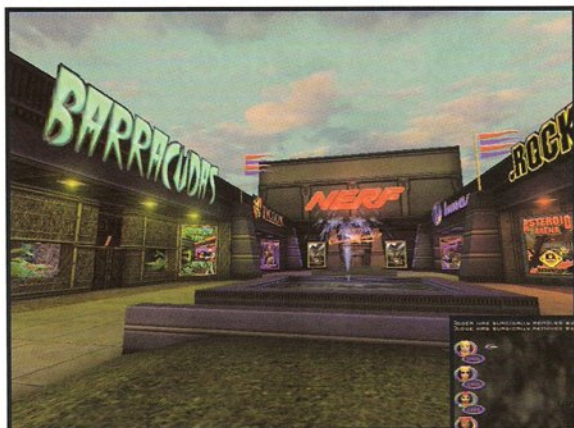
# ACOMP

Számítástechnikai Kft.



# NERF ARENABLAST

★ Fröccsöntött Quake, avagy first person shooter pacifistáknak



Miatyánk ki vagy a mennyekbe?, mondd csak: melyik ajtón menjek be?!

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Visionary Media  
**Kiadó:** Hasbro/Atari  
**website:** www.atari.com  
**Minimum konfiguráció:** P200 MMX, 32MB RAM  
**Ajánlott konfiguráció:** P-III 300, 64MB RAM  
**3D gyorsító:** Direct3D, 3Dfx  
**Multiplayer:** LAN, Internet

Mivel már kinőttem abból a korból, amikor minden játékból kirakata előtt megálltam bámszokni, bevallom először nemigen tudtam mire vélni a Nerf ArenaBlastot. Egy first person shooter, ami óvodásoknak készült? Miféle hülyeség már az, hogy műanyag pisztolyokkal kell lövöldözni?! Némileg utána nézve a dolognak megtudtam, honnan fúj a szél: a népszerű "Nerf" játékgyereit propagálja ekképpen a Hasbro.

A játék a mostanában oly népszerű "arénás" metóduson alapul, tehát – akár az Unreal Tournamentben vagy a Quake 3 Arenában – a feladatunk annyi, hogy a közeljövő kegyetlen arénájában halomra löljük az ellenfeleket. Bár ez esetben azok az arénák nem is olyan kegyetlenek, lévén vért nem látni – az elhullók például csak egyszerűen kiteleporthatódnak a pályáról. A helyszín egy virtuális vidámpark, ahol egy négytagú csapat egyik emberét irányíthatjuk, és a Twister nevű amatőr csapatot kell a győzelemhez segítenünk hat profi csapattal szemben.

## A szabályok

Mindez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy van egy nagy tér, és onnan nyílnak az arénák. Kezdetben csak egy aréna van nyitva, plusz egy gyakorlóhelyszín. Minden aréna egy-egy profi csapathoz tartozik, amelyek valamennyire jellegzetes stílusjegyeket hordoznak magukon – de erről majd később, mindenekelőtt lássuk a szabályokat!

A térről nyíló kapukon – illetve a mögöttük elhelyezkedő teleportokon – keresztül először mindig egy előszobába jutunk. Ezekben van egy eredményjelző tábla,

továbbá van három kapu (esetleg még egy bónusz-kapu), ami három versenytípushoz vezet. Közülük a Point Blast teljesen szokványos deathmatch menetek felel meg. Igazából mondjuk

nem tudom, miért csapatokról beszélünk, mert miután szereplőt választottunk, nincs is több dolgunk a társulat többi tagjával: a Twisterst mindvégig egyedül fogjuk képviselni. A Point Blast-menetek igen egyszerű a mottója: mindenre löni, ami mozog. Plusz még arra is, ami nem, ugyanis néhány nehezen kiszűrhető helyen céltábla is vannak. A találatokért pontokat



Egy hárompontos kísérlet, amiből akár ezer is lehet

kapunk, melyek a találat minőségétől függően különböző mértékűek lehetnek. Egy ellenfél eltalálásáért minimum 25 pont jár, de ha pontosan a mellén lévő jelet trafáljuk telibe, akkor a pontszám lehet akár 100 is. Ha valakit kivonunk a forgalomból, az mindig elejt egy bónusz összeget, amit gyorsan fel kell vennünk. Ez szintén különböző nagyságú lehet, annak függvényében, hogy hol állt a mezőnyben az adott ellenfél. Ha például az elsőt löjük ki, az 1000 pontot hagy maga után, ha pedig a harmadikat, akkor az 500-at. A Point Blast menetek 10 percig tartanak:

amikor az idő lejár, az nyer, akinek a legtöbb pontja van. A meccseket hangosbemondón keresztül folyamatosan közvetíti egy hang, így mindig tudjuk, hogy mikor és ki vette át a vezetést.

A Speed Blast egy meglehetősen furcsa futóverseny. Hét színes, számozott zászló van a pályán elhelyezve, melyeket sorban kell érintenünk. Az nyer, aki elsőként ér el az arany színű zászlóhoz. Természetesen a többiekkel való kibabrálás abszolúte megengedett, bár ha már tudjuk az útvonalat, enélkül is könnyen elhúzzunk a mezőnytől. Tájékozódni a falakra

pályán – ha nem találánk őket, megint csak a többiekre érdemes hagyatkozni. Minden szín különböző mennyiségű pontot ér, de a legfontosabb az arany színű labda, ami csak azt követően jelenik meg, hogy valamelyik játékos már az összes többi labdát célba juttatta. Természetesen az nyer, akinek elsőként sikerül mind a hét szint "bezsákolnia".

## Az arénák

Alphessünk, az aktuális arénából továbbléphessünk, mindhárom versenyen legalább dobogós helyezést kell elérnünk. Az első aréna a Tribe csapat "otthona", mely a kevés külső helyszínek egyike: füves terület, vastag törzsű fákkal és egy kis vízzel. Az Orbital Arena ennek homlokegyenest az ellenkezője: egy úralomáson helyezkedik el, minek köszönhetően a súlytalanság okozhat némi problémát.

Utána jön a Barracuda Park az óceán mélyén, szertégaázó folyosókkal, vízessékekkel, majd egy aszteroidára kerülünk, ahol könnyen kieshetünk az űrbe. Még mindig az űrben (pontosabban a Holdon) található az ötödik aréna, ahol a bolygó felszínén, illetve bányafelésekben folyik a harc, majd visszakerülünk a Földre, és New York-i felhőkarcolók árnyékában ropognak a fegyverek. Végül az utolsó aréna a kihíváshoz mérten a legnagyobb: egy hatalmas amfiteátrumban, és az azt körülvevő folyosókon írthatjuk az ellent.

Az arénák felépítése nem rossz, csak épp a használható tereptárgyakat találat kevéssé. A pallók és lépcsők egyhangúságát elég ritkán törli meg egy lift vagy egy "dobbantó". Titkos helyekből sincs sok, ráadásul amik vannak, azok sem túl titkosak: jókora kerekbebe kell belelőnünk a feltáráshoz. A nehezebben elérhető pontokon amúgy értékes cuccok rejtőznek: úgymint energiapakk, lőszer, pajzs, dupla tüzerő, futó- vagy épp ugrócipő.

## Értékelés

Hát kérem egy ilyen "jópofa", "aranyos" játék ez a Nerf ArenaBlast... De most



Né' má', hogy néz ki! Egyértelmű, hogy azonnal fejbe kell löni!

rajzolt színes nyílak segítségével tudunk, jölehet eleinte nem árt magunk elé engedni egy ellenfelet, hogy az mutassa a pontos útirányt. Így azt is megtudhatjuk, miket kell esetleg használni útközben. (Például egy liftet, dobantót, stb.)

A harmadik játéktípusnál, a Blast Ballnál egy újabb sportággal, a kosárlabdával háziasították össze a harcot. Az arénában véletlenül szerűen bukkannak fel a színes labdák, amiket össze kell gyűjteni, majd egy speciális labdakilövővel a pályán kijelölt célba (lyukba) kell belőni. Általában két ilyen lyuk van a



Hideg téli éjszakákon mindent megrírók, hogy ne fázzak

## Rokon lelkek

### South Park

Az Acclaim próbálkozása, hogy Quake-et csináljon a bölcseiteknek. Legalább megpróbálták... (Id. 576 '99/4 – 66%)

### Unreal Tournament

Az engine ellenére ez egy roppant távoli rokon, amely valószínűleg bármilyen úri társaságban letagadja, hogy ehhez a tékozló fiúhoz bármi köze is lenne. (Jó, jó, szégyen, de nem teszteltük...)

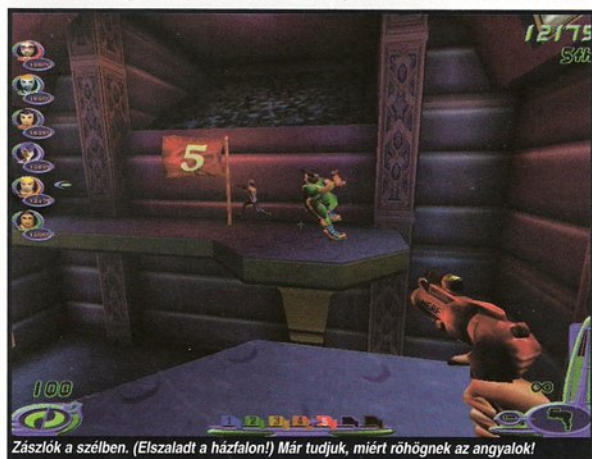
frankón: ki az, aki erre vágyik? Ki az, aki időtlen szereplős kölykökkel akar hadakozni? Ki az, aki a 2000. évben még mindig Doom-stílusú, csiricsaré színű, szögletes folyosókon akar harcolni? Akkor, ami-kor már mindenki az Unreal Tournament-tel és a "társával" nyomol?

Noha a Nerf ArenaBlast is az Unreal engine-jével készült, szakadéknya a távol-ság a két játék között. Míg az Unreal alkotói megszámlálhatatlan textúrával burkolt külső és belső téréttel kápráztatták el a játékoszt, addig ezúttal jóformán csak

kon belül nincs kooperatív mód.

Az újfajta üzemmódok sem lendítenek sokat a szavatosságon. A futóversenynek például vajmi kevés értelmét látom. Miután megtanultuk, merre és hogyan kell lefutni a távot, semmibe nem kerül a győzelem. Az ellenfelek elvacakolnak egymással, ráadásul az intelligenciájuk sem éppen briliáns. Hiába a négy választható nehézségi szint, a számítógépes versenyzők nehezen mérik fel a kedvező útvonalat, abból adódóan sokszor leesnek a magaslatokról, illetve beszorulnak a sarkokba.

A legjobban az lepett meg, hogy az Internetes médiákban milyen pozitív visszhangja van a játéknak. "Mindenkinek tet-szeni fog, aki eddig a vér miatt nem ját-szott first-person shooterekkel." – han-goztatják. Nos, ennél hülyébb szöveget eddig keveset hallottam. Talán van olyan ember, aki leül a számítógép elé lövöl-dözni, de nem akar vért látni? Ez olyan, mint amikor valaki horrorfilmet néz, de a kényes jelenetknél becsukja a szemét. Hát szóval nevezzenek inkább amorális-nak, de gyűlölöm a képmutatást, úgy-hogy én nem csatlakozom azokhoz, akik ujjongva üdvözik ezt az úgymond humá-nus játékmenetet. Bárki bármit is mond,



Zászlók a széiben. (Elszaladt a házfalon!) Már tudjuk, miért röhögnek az angyalok!

lens flare effektusok vaktikják az embert. Az Unreal Tournamentből kapásból az emlékezetembe tudok idézni néhány pályát, jöllehet már vagy egy hónapja nem Unrealoztam – ezek az arénák meg teljesen "egybefolyóknak", pedig e sorok írásakor még öt perce sincs, hogy kilöttem az utolsó patron. Az óceán alatt, vagy épp a holdon: tökmindegy – mint ahogy kezdetleges felhőkarcolók még csak a legcsekélyebb érzetét sem keltik New York városának. Semmi jellegzetesség nincs a pályákon – a nagyobb felbontású és szebben megrajzolt (ám az Unrealnek közelébe sem érő) textúráktól eltekintve tényleg visszatértünk a Doom korszakba.

Hiába vannak az amúgy jól megtervezett arénák, a Nerf ArenaBlastnak semmi hangulata nincs. A hálózati játéknál – szintén ebből kifolyólag – ugyanez a helyzet. Lehet, hogy az újdonság varázsa miatt most egy kicsit megélelnék a forgalom a "Nerfes" szervereken, de abban biztos vagyok, hogy heteken belül mindenki visszatér inkább a jó öreg Unreal Tournamenthez vagy a Quake 3 Arenához. Már csak azért is, mert a multiplayer játéko-

a lövöldözés játékok műfaja már csak olyan, mint az angol bélszín: vérelen jó. Szerintem maradjanak csak a játékpisz-tolyok a virtuális téren kívül a rideg valóságban – úgyis egyre kevesebbet vannak a gyerekek szabad levegőn.

V.Z.

KÜLCSÍN/BELBECS

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

SUMMA SUMMARUM

Barbie baba horrorszínháza  
kissé műanyag ízű lett

VÉGÍTÉLET

65%

## A vérfagyasztó arzenál

A játékban fellelhető fegyverek az Unrealra emlékeztetik az embert – már ami a kategóriákat illeti. (Ez persze nem véletlen, hiszen az Unreal engine-t használ a játék.) Ettől eltekintve valami olyasfajta súlyosságú fenyegetést hordoznak, mint mondjuk egy Kinder-tojás. A kategória hagyományainak megfelelően tíz fegyverrel ijesztgethetjük a szembejövőkét (ha nem ijed meg, akkor nekiadod):

### Secretshot II

Tapadókorongos pisztoly örök lőszerral. Az alternatív tüllel narancsszínű lövedékeket lödözhetünk, amik lassabbak, de találatnál több pontot érnek.

### Scattershot

Ez a fegyver kisebb galacsinokat lő ki – effektíve olyan, mint egy shotgun. Az alternatív tüllel nagyobb szórással, nagyobb tüzeróval durrogathatunk.

### Ballzooka

A "rettenetes" teniszlabda-vető. Az alternatív tüzeléssel holmi ragacs lehet ki, amibe belelőve az ellenfél egyszerűen leragad.

### Wildfire

Tapadókorongos gyorstüzelő, az alapfegyver változata. Ha az alternatív tűzgombot használjuk, 10 lövedéket lőhetünk ki egyszerre.

### Pulsator

Ezzel dupla teniszlabdákkal lövöldözhetünk, s kiüthetjük vele az ellenfél kezéből a fegyvert. Alternatív tüllel teniszlabdás gyorstüzelővé válik.

### Hyperstrike

A nagy "pukkanóerejű" strandlabdákkal aknási lehet. Az alternatív tüllel távirányítással robbanthatjuk az utóljára elpotyogtatott labdákat.

### Triple Strike

Lassú, de annál hatásosabb fegyver. Nagy hatótávolságban leszívja a védőöltözetek energiáját. Alternatívaként egyszerre három rakéta is kilőhető.

### Sidewinder

Apró, pattogó diszkekkel lövöldözik, amik mandinerből visszaüthetnek. Az alternatív tüllel viszont a lövedéken kamera lesz, tehát távirányíthatjuk is.

### Hyperstrike

Ezzel egy Nerf rakétát lőhetünk ki, ami csak a tűzvonalaiban halálos, magyarul pontosan kell célozni vele. Az alternatív tüllel a távcsövet vehetjük igénybe.

### Whomper

Hasonló a Quake BFG fegyveréhez. Lassan mozog, nagy gömböt lő ki, mely nagy sugárban puszít. Alternatív tüllel felgyorsíthatjuk a gömböt, de úgy felúton megsemmisül.



# ALIEN NATION

★ Ahová lépek, mindenféle népek. Hm, szépek...

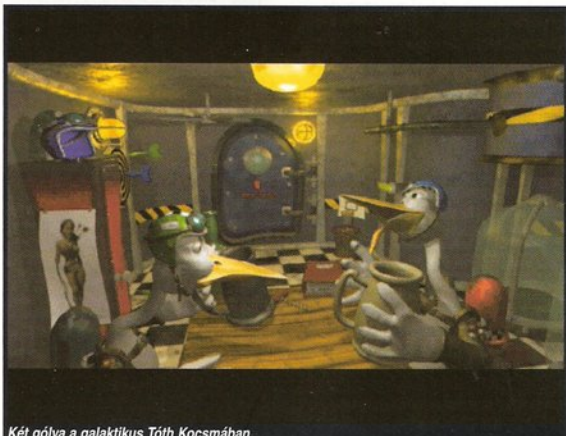
## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: JoWood  
 Kiadó: Infogrames  
 website: www.jowood.at  
 Minimum konfig: P166, 32MB RAM  
 Ajánlott konfig: P233, 64MB RAM  
 3D gyorsító: –  
 Multiplayer: soros, LAN, Internet

A Settlers-sorozat által meghatározott játéktípus érdekes vadhajítás a real-time stratégiai játékok családjában. Ezekben a programokban emberünk jóléte és gazdasági fejlődése legalább olyan fontos, mint a területfoglalás és a harc, tehát a játékmenet jóval bonyolultabb és akciószegényebb, mint például egy Starcraft-klón esetében. Az utóbbi időkben a kiadók kissé elhanyagolták ezt a vonalat (a Settlers 3 óta nem is érkezett említésre méltó klón), ám most osztják sógorainktól megérkezett az Alien Nations (német címén Die Völker, Amerikában pedig Amazons and Aliens név alatt fut, csak hogy egyszerűbb legyen a dolog), amire érdemes egy pillantást vetni – már csak időtárló kerettörténete miatt is.

## Csavargólyák akcióban

Azt már egy ideje tudjuk, hogy nem a golya hozza a gyereket (akinek esetleg újat mondtam volna ezzel, az sürgősen jelentkezzen továbbképzésre a szerkesztőség címén). (Khm. Ehhez azért szeretnék annyit hozzátenni, hogy kelep-kelep – CoVboy) Az viszont talán még Darwin számára is új lehet, hogy a golyák (még-hozzá ürgolyák!) röptetik az Istenke által megteremtett fajokat a bolygókra (ne tessék ilyen csúnyán nézni, tényleg így indul a játék sztorija)... A jómáradak általában rendben le is szállítják az "árut", már ha per pillanat éppen józának. Ez azonban



Két golya a galaktikus Tóth Kocsmában

igen ritkán fordul elő, lévén, hogy az új küldeményeket az erre a célra fenntartott űrbárokban várják hosszúcsőrű barátaink, ahol rendőrnnyelven szólva, igen hamar megtörténik az "erős alkoholos befolyásoltság alá kerülés tényállása". A rézszeg golyák pedig gyakran tesznek hülyeségeket (aki volt már golyatáborban, annak lehet a témában némi halványan derengő emléke), például ugyanarra a bolygóra dobnak le három, egymástól abszolúte különböző fajt. Az újonnan letelepített népek ekkor már csak saját magukra számíthatnak: meg kell küzdeniük egymással a bolygó feletti uralomért.

## Három dudás egy csárdában

Az Alien Nations népei már ismerősek lehetnek más RTS-ekből, mivel a készítőik gyakorlatilag mindegyiket kopipintották valahonnan. A kék bőrű, két lábán járó, vízilovakra emlékeztető békés pimmonok

kőművesség mesterei, akik a testkontroll szabályaira fittyet hánva gombában élnek, és az abból készült ital (ha úgy tetszik, pimmonádé) a kedvenc csemegéjük. A formás amazonok feminista társadalma jobbra vadászattal foglalkozik, ugyanakkor a csokoládét és a sütit sem vetik meg (hogy hogyan szaporodnak férfiak nélkül, arról nem szól a fáma, spermabank ugyanis nincs az épületek között). Végül, de nem utolsósorban a sajkhi agresszív izeltlábú lények (ááá, egy picit sem emlékeztetnek a zergekre), a harcmező urai, akik egy-egy jó lárvava-



Hát ha mindenképpen ebből kell választani, akkor legyen a BACK

## Rokon lelkek

### Settlers 3.

A real-time stratégiák e szűkebb kategóriájának névadója, egyben harmadik részével a királya is. Egyéb kommentár talán nem is szükséges. (ld. 576 '98/12 – 92%)

### Knights & Merchants

Kiköpött Settlers, kicsit talán még aprólékosabb grafikai kidolgozással, cserébe viszont néha kicsit kótyagos engine-bugokkal. (ld. 576 '98/10 – 82%)

csora után szívesen elszívunk egy – szintén lárvából készült – szivart (amire az alapanyagot nyilván a lárvaházakban tenyészítik). Az első olvasásra biztató változatosság sajnálatos módon a játékban igen korlátozottan jelentkezik. Az épületek és a népek speciális kajái csak kinézetben térnek el egymástól, és egyedi egységből is roppant kevés van raktáron. A fajok mesterséges intelligenciájában

sem látam különbséget: példának okáért a legbékésebbnek kikiáltott pimmonok azonnal besegítettek, amikor egyszer sajkhi sereggemmel megtámadtam az amazonok városát. Egy szó, mint száz: mindhárom néppel ugyanazokait a mód-



szereket, fogásokat használna kell játszani, gyakorlatilag tehát mindegy, hogy kit választunk – ez azért elég nagy szarvashiba két évvel a Starcraft után. Mégsem ez a program legnagyobb negatívuma: a lassú, átgondolatlan és már-már élvezhetetlen játékmenet az, ami hidegre teszi az Alien Nationst.

### Szívassuk egymást, gyerekek!

Ahogy az már az ilyen játékokban lenni szokott, többféle nyersanyag létezik, és mindegyikhez külön munkást kell kiképezni. A fa és a kő az építkezéshez kell, a kaja egységeink ellátásához, míg a pénz, a való élet mintájára mindenhez. Az első három erőforrással nem is lenne gond: bányászokat, favágókat, vadászokat, földműveseket képezhetünk ki, gomba-, kakaó- és lárvaformákat építhetünk, sőt, kaját még az egyszerű cipekedő munkásaink is termelhetnek a vadon gyümölcsből. A pénzzel kapcsolatos játékelemeket azonban rosszabbul nem is oldhaták volna meg a készítő. Ezt a nyersanyagot ugyanis csak és kizárólag egységeink után kapjuk adó formájában, bizonyos időszakonként – semmilyen más módon nem "gyárthatunk" pénzt. Ez azért volt nagy butaság, mert az épületek fenntartásához és minden felmerülő probléma megoldásához pénzre van szükség, még-hozzá elég sokra. Példa: egy átlagos játék úgy indul, hogy felhúzzuk a létfontosságú épületeket (laboratórium az új találmányok felfedezéséhez, iskola az egységek kiké-

még néhány épülettel (újságosstand, cirкусz stb.), és egyszer csak oda jutunk, hogy több pénz megy el fenntartási költségre, mint amennyi az adóbevételünk. Ekkor gyártunk még néhány lakóépületet, és helyreáll a rend. Igen ám, de egy idő után újabb hiszti jön a néptől: aggyunk má' vissza valamit az adóból. (Az ilyenek próbálkoznak csak egyszer az APEH-nél, olyan reviziót kapnának a nyakukba...!) Beállítjuk a megfelelő százalékot, és nagy meglepetésünkre kiderül, hogy ismét veszteségesek vagyunk (ezt a százalékot egyébként a játékban folyamatosan növelünk kell, amint stabilizálódik anyagi helyzetünk). Újabb lakóépületek után kiderül, hogy nassolnivalót kíván a nemzet (pimmonádé, süti, illetve lárvaszivar). Farm, természetesen, veszteség, újabb lakóépületek, és így tovább. Ez az idegesítő, 'kettőt előre, egyet hátra'-ritmus a



Kicsit Settlers-szerű határvidék. Mindenesetre a pimaszság odaát van



Furcsa egy népség ez: a boldogságukhoz rendőri hiányzik

és a pénzügyi helyzet miatti idegeskedéssel telik el. Összegezve az eddigieket: nekem kifejezetten volt az érzésem, hogy a 75 különböző épület, 85 foglalkozás, és a több mint száz találmány mind-mind csak újabb szivatási lehetőség a játékosnak. Akkor akadtam ki a legjobban,

rűben helyezik el az épületeket) szinte teljesen eltűnnek egységeink, ami igen csak megnehezíti az irányítást. A mesterséges intelligenciáról már végre jót is mondhatok, mert a nagyon tömegdugók ellenére az útkereső rutinok és az ellenséges stratégiák is megütik az elvárható színvonalat. A pályák viszont kritikán aluliak: "se ize, se buze"-típusú térképek (fajonként tíz-tíz darab), amelyeket igen nehéz megkülönböztetni egymástól.

Amiért nagyon sajnálom ezt a játékot, az a kivitelezés. A grafikusok ugyanis nagyszerű munkát végeztek, az épületek és az egységek egytől-egyet gyönyörűek, ezen a téren egyedül a tájelemek szegénységére (egy-két leolható állatka, némi gyér növényzet) és a háttér egyhangúságára lehet panasz (bár utóbbinál pár jól eltalált textúra segítségével sikerült 3D-látszatot kelteni). A zene is kellemes kis lenne, ha nemcsak néhány track-et készítették volna a játékhoz. A legnagyobb baj azonban mindenképpen a játékmenet, ami miatt komoly játéka alkalmatlannak tartom az Alien Nationst, úgy hadjártat, mint három személyes multiplayer módban (pedig utóbbi véletlenszerűen generált pályákat is tartalmaz). A JoWood ezúttal sem alkotott maradandót, ennél az amatőr munkánál még előző szengéjük, az Industry Giant is jobb volt. Csak az próbálja ki, akinek az idegei a budafoki kábelgyárban készültek. En a magam részéről minden grafikai gyönyörűség ellenére maradok a Settlerseknél. Ott játék is van, nemcsak szép épületek és egységek.

Stóki



Amazon.com, a legjobban álcázott internetes pofonáruhá

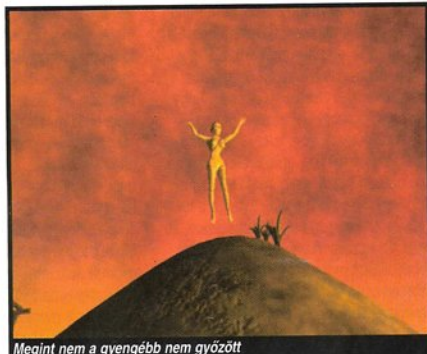
zéséhez, farkom speciális kajához plusz rengeteg lakóépület, hogy azért szép számmal legyenek adófizetőink), kiképezük a munkásokat, és megkezdődik a gyűjtögetés. Egy idő után városkánkban megjelenik az első bűnöző (elvéleg az unatkozó munkásból lesz bűnöző, de gyakorlatilag egy bizonyos pontnál mindig kapunk egyet-kettőt a nyakunkba). Ekkor beállítjuk, hogy az adó mennyi százaléka fordítódjon kutatásra, felfedezzük a törvényt, építünk egy rendőrsőt, kiképzünk egy rendőrt (mindezt elképesztő mennyiségű pénzért), és ráeresztjük a bűnözőre, aki addigra már pusztá unaloműzőként is megölt egy-két derék adófizetőt. Ekkor elkezd nyavalyogni a nép, hogy kocsmá kell neki (ez mondjuk érthető igény). Nosza, építünk egyet, kiképezzük a kocsmáros, stb. Ugyanezt eljátsszuk

játék egészére jellemző. A nép mindig siránkozik valamért, pénzügyi helyzetünk állandóan katasztrófális, miközben folyamatosan építjük a lakóházakat, és a városunk addig nő, amíg össze nem ér egy másik nép városával. Ekkor harci épületekkel és egységekkel folytatódik a bűvészkedés, amíg sikerül végre lenyomnunk az ellent. Ez a legkisebb pályákon is eltart két-három óráig, aminek legalább a háromnegyede ásitózással

amikor a pimmonok elkezdtek csokitortát követelni, amit ugyebár az amazonok gyártanak. Ekkor fel kellett találnom a kereskedelmet csak azért, hogy csereberélni tudjak az édesszájú hölgyeménnyel, de pénz kereskedelem révén sem lehetett kiverni a játékból.

### Sok a baj...

A játékmenet mellett néhány kisebb hiba is gondoskodik arról, hogy néhány hónap múlva már ne is emlékezzünk az Alien Nationsre. A munkások minden nyersanyagot a központba és a raktárakba szállítanak, közvetlenül az építkezések helyére sohasem. Ennek köszönhetően az említett épületek környékén egy nagykörüti frontális csőtörést megszegényítő gyönyörű dugók alakulhatnak ki, ami egyrészt tovább lassítja a játékot, másrészt tökéletesen átláthatatlanná teszi. Utóbbi jelző a csatákra is áll, ugyanis a fák és épületek árnyékában (különösen az ellenséges városokban, ahol a lehető legszű-



Megint nem a gyengébb nem győzőt

**külsín/belbecs**

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATÓSÁG	■■■■■■■■■■
ZENE BONA	■■■■■■■■■■

**summa summarum**

Nát a Settlers trónja ettől nem került veszélybe

**végítélet**

**70%**

# FORCE COMMANDER

★ Valami szörnyű zavart érzek az Erőben...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** Ronin Entertainment  
**Kiadó:** Lucasarts/Activision  
**website:** www.forcecommander.com  
**Minimum konfiguráció:** P266, 64MB RAM  
**Ajánlott konfiguráció:** P-II 450, 128MB RAM  
**3D gyorsító:** Direct3D  
**Multiplayer:** modem, LAN, Internet

A Star Wars filmek világára épülő játékok szép karriert futottak be szinte már minden platformon, és gyakorlatilag minden műfajban képviseltették magukat. Láthatunk már Star Wars-akciójátékokat, Quake-klónt, verseny-szimulátort, interaktív mozi, sőt, még Star Wars-sakkot is. Egyedül a stratégiai játékok területe maradt eddig viszonylag szűz (ha a felejthető Rebelliont nem számoljuk), holott a téma ordít az RTS-ként való feldolgozásért. Lucas bácsi ezt felismerve készítette el a Force Commandert, ám valami zavar lehetett az Erőben, mert a nagy reményekkel kecsegtető játék idejémmel, mint a Millennium Falcon, és körülbelül olyan szinten égelt le a Lucasartsot, mint ahogy azt a Westboddogal Dune 2000 tette anno a Megistodul.

A program hírével már évekkal ezelőtt felcsigázták a Star Wars-fanokat, és



Vá! Ha így fest a táj, ideje mihamarabb ewokuálni innen...

Tantor karrierjén keresztül, tehát az Episode I übergagyi gunganjaitól ezúttal szerencsére nyugtunk lesz. A filmben látott jól ismert felszíni akciók mellett (droidkeresés a Tatooine-on, hothi csata, endori partizánakció) olyan küldetésekre is lehetőség nyílik, amelyek lazábban kapcsolódnak a trilógia történetéhez (példának okáért egy ízben a birodalmiak elkapják Luke-ot, és nekünk kell kiszabadítanunk). Egy-két kivétellel a helyszínek és a szereplők is ismerősek lesznek a filmekből és a regényekből. Az említettek kívül a negyedik Yavin hold, Coruscant, Sarapin,



Kombinált fegyvermi akció

zetési kényszerpálya rossz ötlet volt a készítőktől: gondolom, nem én vagyok az egyetlen, aki az endori incidenst a birodalmiak szemszögéből is kipróbálta volna, esetleg a lázadókkal megpróbálta volna levernı a hothi birodalmiakat, megváltoztatva a történelmet. Így azonban nincs sok befolyásunk a sztori végkifejletére: brazil szappanoperákat megszégyenítő szirupfaktorral rendelkeznek az utolsó képsorok, amikor Brenn és testvére együtt ünnepelnek, miután kisöpörték a birodalmiakat Coruscantból...

ezeknek a tetejébe indokolatlanul nagy a játék gépigénye – 64 MB RAM, P300-as és Voodoo2-es alatt nem is érdemes nekiállni (a félreértések elkerülése végett: ilyen masinán is szagatt rendszeren, de



Egy jedi közmondás szerint: sok Luke disznót győz. Csak néha a disznók vannak többen

1998 tavaszán, az E3-n már konkrét ígérek is elhangzottak a játék befejezését illetően. Ekkor még egy készülő 2D-s stratégiával kecsegtették a játékosokat (ebben bizonyára közrejátszott a Starcraft nagy sikere is), majd, miután az 1999 őszi, sokadszorosa eltolt határidőt sem sikerült teljesíteni, kiderült, hogy Lucasés az új szleek hatására időközben áttervezték az egész programot, amely így 3D-motorral fog tündökölni. A márciusra tervezett megjelenést ezúttal sikerült elérni, ám a játékok elnézetegve jobb lett volna, ha még egy évet rászánnak a fejlesztésre (esetleg maradnak a 2D-s verzióknál)...

## A sztori visszatér

A Force Commander történetileg az eredeti trilógia cselekményétől fél és mutatja be egy ifjú birodalmi tiszt, Brenn

valamint néhány új bolygó is kénytelen lesz elszenvadni parancsnoki ténykedésünktől, és az összes fontosabb karakterrel dolgunk akad majd a játék során (még az öreg gumimatraccját, Darth Vadert is irányíthatjuk a hothi csatában). Eddig a dolog rendben is lenne, ám sajnálatos módon nem mi választhatjuk meg, hogy melyik válogatottnal játszunk a meccseket. A küldetések első felét (3 gyakorló + 10 éves küldetés) ugyanis Brenn a birodalom oldalán küzdi végig, majd lelkiismereti okokból (ne kerteljünk, gyenge a legény, ez a helyzet) átáll a lázadókhöz, és onnantól kezdve már a rebellis egységekkel nyomja a maradék 11 missziót (a küldetések nehézségi szintje egyébként összeszeviszva változik, a birodalmiak sokadik küldetéseként szereplő hothi csata például délutáni sétatálopp). Ez a történet-

## Öreg motoros sokk

A program "háromdimenziósítása" jó ötlet volt a készítőktől (3D-ben nyilván jobban lehet érzékelteni az arányokat), ám a megvalósítás valami értelmes lett. Az elavult engine-ben (és egyáltalán a játékban) hemzsegnek a bugok és a hiányosságok, ráadásul olyan alacsony poligon-számot kezel, hogy az valami elképesztő – mintha baltával faragták volna a játékokat. Az egységek és a tereptárgyak rondák, szögletesek (a bantóhák tulajdonképpen nagy böhm téglák négy kis lábbal), vagy éppen kétdimenziósak (mint Endor fája), arról nem is beszélve, hogy a táj is meglehetősen durva – például a már másfél éves Populous 3 terepmodellezésének a nyomába sem ér. Az ég általában egy egyszerű színátmenet, vagy éppen néhány felhő, ám éppúgy, mint a terepobjektumok, ezek sincsenek animálva – tökéletesen halott hangulatot adnak a pályáknak. A tereptárgyakban sincs sok köszönet, még szerencse, hogy olyan kevés van belőlük: a városok kinézete egyenesen gáz (majdnem sírva fakadtam, amikor megláttam Mos Eisley-t a maga kis kockaházaival), a többmillió birodalmi főváros, Coruscant pedig még vicnekn is rossz. A terep egyébként nem reagál a játék eseményeire (a fák a legnagyobb harcban is állnak, mint a cövek), mint ahogy a hullák sem maradnak a harc téren (egyszerűen elhalványulnak, és eltűnnek, még a több tonnás AT-AT is). A beigért csodálatos 3D-effektusok nyomát sem látni, mindenhol csak az unalomig ismert villanások, füstök (esetleg egy-két nyamvadtlens flare) fogadják a játékost, tűzgömböt például még egyszer nem produkált a program. Mind-



már az elviselhető érték alatt). Az utóbbi idők 3D-motorjaira (Omikron, Battlezone 2) visszagonolva egyszerűen nem értem, hogy hogyan képzelhették azt a készítőket, hogy ez a silány fércmű megállja a helyét a piaci versenyben... Ilyen motorral szalad (vagy inkább zakatol) tehát a játék, amelynek irányítása sem éppen tökéletes: a 3D-engine kamerakezelése ugyanis igen bonyolult. A zoomolgatás, döntögetés és a különböző tengelyek körüli forgatás együttes, hatékony alkalmazását igen nehéz megszokni, és gyanítom, hogy a kevésbé megszállottak rétegéből sokan nem is lesznek rá képesek. Ennek ellenére nem állítanám, hogy rossz a kamerakezelés, bár első látásra valóban borzasztó. 3-4 órás gyakorlás után azonban rááll az ember keze a megfelelő kombinációkra, így nem lehetetlen úgy nézelődni, ahogy szeretnénk (bár kezdő játékosok számára már az "edzés" is elhanyagolható tényező lehet). Hibás döntés volt azonban az egérra rakni néhány automatikus kamerarafunkciót: "segítségével" tökéletesen átláthatatlan nézeteket lehet produkálni, ezért melegen ajánlom, hogy az egeret csak lövésre és kijelölésre használjuk.

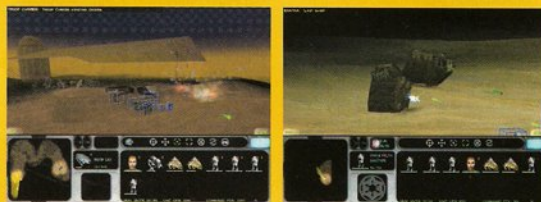
**CP World**

A játékmenet is tartalmaz néhány (száz) negatívumot. Az első komolyabb buktató a program erőforrás-kezelése. A Force Commanderben elfelejthetjük a gyújtótevést, az egyetlen nyersanyag (Command Point = parancsnoki pont, a továbbiakban CP) ugyanis egy absztrakt valami, egy megfoghatatlan érték (olyan, mint TJ IQ-ja), amely azt hivatott jelképezni, hogy mennyire vagyunk jó parancsnokok. CP-t kapunk, ha ellenfelet ölünk, teljesítünk valamilyen küldetés-célt, bunkert foglalunk el, szóval, ha tevékenyen részt veszünk abban, hogy a lázadók/birodalmiak irmagját is kiirtsuk a galaxisból. Ebből következik, hogy minél jobban ügyködünk az adott misszióban, annál több CP-t kapunk. Ez a rendszer tehát mindig a nyertesnek kedvez, ami néha nagyon idegesítő tud lenni, és ez újabb idegeskedések forrása lehet. CP-inkből a bolygó körül cirkáló csillagrombolóól hívhatunk le épületeket és egységeket (tehát egységgyártó épületekre sem lesz szükség). Egyszerre csak egy épületet gyárt



**Bugs Index**

"Látlak, kis bogár, és mondhatom, hogy elég csúnya vagy..." – énekelte néhány évvel ezelőtt Laár András, pedig akkor még nem is látta a Force Commandert. Szó mi szó, a kis idézet tökéletesen illik a programra, ugyanis a játék hihetetlen méretű "bogárgyűjteménnyel" rendelkezik. A hibákból szedtem össze egy kis csokorra valót, csak hogy tudjátok, mire számítsatok...



**Poligon-gondok:** A játék leglátványosabb hibáit kétségteljesen a rossz poligonkezelés eredményezi. A már Tomb Raider-ből ismert poligon-összeolvadások itt is visszaköszönek: egységeink félig eltűnnek a terep szögleteiben, a leölt banthák minden ellenállás nélkül dőlnek bele a homokba... (ilyeneket még Lara sem tudott)



**Átlátszó trükk:** A kamera nem ismeri fel rendesen a poligonobjektumok és a térkép határait. Ennek köszönhetően például belekukucskálhatunk egy homokjára (plusz móka, hogy egységeink ilyenkor át-áttűnedeznek a homokjára textúráin), de ennél sokkal durvább, hogy például lazán át lehet mozogni a ruuli küldetések sziklafalai mögé, és ekkor a sziklán keresztül is figyelemmel kísérhetjük, természetesen azt, a következő kanyarban zajló eseményeket. (Sőt, a "sziklafalból" irányítani is tudjuk!)

**Irányításbeli zavarok:** A kamerairányító billentyűk rossz szokása, hogy néha beragadnak – legalábbis a Force Commander engine-je szerint. Ilyenkor vad keringő kezdődik, vagy éppen egy pillanat alatt eltávoldunk egységeinktől – mondanom sem kell, hogy ez nagyon idegesítő tud lenni harc közben.

**Űnjelölt egységek:** A kijelöléssel sincs minden rendben. Ha távoli nézetnél rajzolunk a térképre egy téglalapot, akkor még véletlenül sem csak azok az egységek kerülnek kijelölésre, amelyek a téglalapban tartózkodnak, esetleg határosak vele. Neem, a néhány méterrel arrébb álldogálók is kapnak a jóból, biztos, ami biztos.

**Multi-zűrök:** A web visszhangzik a felhaborodott észrevételektől, miszerint nagyon instabil a Force Commander internetes játékban. Ezt a Lucasarts is elismerte, és ki is adott egy patch-et, amely e hiba mellett a kezelőfelület lassú reagálását is orvosolja. Ezek után talán nem meglepő, hogy az alapverziós mentett állások nem működnek a patch-elt játékkal...

**Mission Impossible:** Erre a hibára a játék readme fájlja hívja fel a figyelmet. Idézem: "Ha közvetlenül a küldetés végét jelző legördülő eredménytábla előtt több mint ötször nyomod meg az Escape billentyűt, előfordulhat, hogy a küldetésnek nem lesz befejezése. Ezért kérünk, hogy ne tedd ezt." No comment.



**Össztűz:** Végül, de nem utolsósorban, a kedvenc bugom. Az AT-AT másodlagos tüzelési módja (1000 életerőpponttal rövidíti meg a célpontot) igen nagy táp, de még tovább fokozható. Ha ugyanis a másodlagos tüzelési mód kiválasztása és a célpont kijelölése után megismételjük még néhányszor ezt a két tevékenységet (kiválasztás-kijelölés), akkor annyiszor 1000 életerőppontyt ló az AT-AT, amennyiszor ismételtünk. Így akár egy lövéssel végezhetünk egy bázissal, vagy egy pajzsgenerátorral... (Lehet, hogy más egységgel is működik a trükk, én csak az AT-AT-vel próbáltam ki.)



# HÉZAGOS A GYŪJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



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

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

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

**Akciókn a készletek erejéig tart!**

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

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

99/1	398.-	99/11	398.-
99/2	398.-	99/12	398.-
99/3	398.-	00/01	398.-
99/4	398.-	00/02	796.-
99/5	398.-	00/03	796.-
99/6	398.-		
99/7-8	576.-		
99/9	398.-		
99/10	398.-		





# RISK II

★ Garázdálkodj okosan!

**SEMÉLYI IGAZOLVÁNY**

Fejlesztő: Microprose  
 Kiadó: Hasbro Interactive  
 website: www.risk.com  
 Minimum konfig: P166, 32MB RAM  
 Ajánlott konfig: P-233  
 3D gyorsító\*: –  
 Multiplayer: egy gép, LAN, Internet

Kicsiny hazánkban, ahol a rendszerváltás előtt igencsak korlátozott mértékben kaptunk a nyugati világ áldásos találmányaiból, sokan még ma sem ismerik a Risket. Pedig ez a klasszikus területfoglaló stratégiai játék a Monopoly mellett a világ egyik legkedveltebb táblás játéka, és már évtizedek óta a lehetőséget arra, hogy amatőr Napóleonnok vivják meg képzelt csatáikat egy tábla és néhány kocka segítségével. A Risk kőre számos klub, internetes játék-ház és mindenekelőtt igen nagy számú fanatikus rajongótörzset szerveződött, amelyet a Hasbro elegendő piacnak vélt egy számítógépesített Risk sikeres értékesítéséhez. A játék a meglepő Risk néven került tavalyelőtt a boltokba PC és Mac platformokon, és a jelek szerint szépen teljesített, mert a Hasbro már a második részzel merészkedett elő a mai, 3D-közmények uralta piacra.

**A kockázat nincs elvetve!**

"Már a régi görögök is..." – kezdhethetném a méretes közhelyet, és a frázis ezúttal kéréletesen helytálló lenne. A Risk elődeit ugyanis az ókori Hellászban kell keresnünk: egy görög edényföszmény az első ismert leletünk a táblás stratégiai játékokról. Ez a szórakozásfajta később a római történészek említéseiben és a latin mondavilágban is felbukkan, majd hosszas középkori hallgatás után az itáliai reneszánsz korszakában jelenik meg újra. Attól kezdve az európai nemesség egyik állandó kikapcsolódási formája a területfoglaló táblás stratégia, amelynek történetét rengeteg, különböző történelmi korokból származó kézzel festett táblán és szabály-leíráson követhetjük nyomon. Az igazi Risk története azonban már a XX században kezdődik, egészen pontosan 1957-ben. Egy Albert Lamorisse nevű játékos kedvű francia író (aki mellesleg sokat foglalkozott a mozival is, és *A piros léggömb* című rövidfilmjével egy Oscar-díjat is bezsebellt) ugyanis ekkor állított be a *La Conquete du Monde* (= A világ meghódítása) című táblás játékanak ötletével a Parker Brothers játékoéghöz. Hosszas tesztelés (és az amerikai sajjáírók való igazígtatás) után végül 1959-ben jutott el a játék az óceán túloldalára is, ahol egy Milton Bradley névre hallgató úr járult hozzá nagyban ahhoz, hogy a Risk egyre kiforrottabb verziókban lásson napvilágot. A sikertörténet azóta is folytatódik: a játék már 40. születésnapját is megünnepelte, és rengeteg különböző variációban (a klasszikus földtérképtől a *FutuRisk* fantáziánévű jövőbeli környezetig több tucat változatban) és nyelvre-ülten terjedt el, összesen százzalfelező nagyságrendű eladott példányszámmal elkönnyelve. Kis hazánkban a rendszerváltás előtt nem nagyon hallhattunk a Riskről (az "ántvilágban" valahogy nem nézték jó szemmel, hogy a brzzsóá, imprirista kapitalisták játéka a világ meghódításának tervezgetésére ösztökéli a Magyar Népköztársaság szocialista honpolgárait), de az utóbbi évtizedben nálunk is felbukkant a játék-boltok polcain az elmés Rizikó néven. Így már semmi akadályja nincs annak, hogy összemérjük stratégiai képességeinket (és szerencsénket) baráti társaságunkkal.



Nagyobb látogatócsoport érkezett hozzám Ontarioba

**Kockázatos játék**

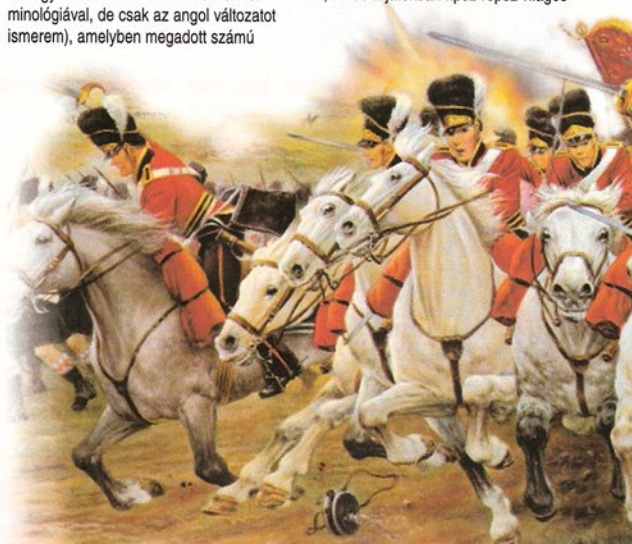
Risk, azaz kockázat, rizikó. A cím tökéletesen illik a játékhoz (ennél jobban talán csak a "Garázdálkodj okosan!" illene), ugyanis a programban – akárcsak a táblás játékban – minden egyes lépés magában hordozza a fényes siker és totális kudarc lehetőségét. Ezt illusztrálандó, röviden megkísérlem összefoglalni a Risk lényegét, gondolom, sokaknak újat fogok mondani vele. Az eredeti szabályok szerint a játékosok egymást követve,

körönként teszik meg lépéseiket, amelyek több fázisból állnak. Mindegyiket kötnék, amelyek körülbelül arra jök, hogy az ember alkalomadtán felrúgja őket, és – már amennyiben sikerült elalítani az ellen gyanakvását – meglepetésszerűen támadjon be az áldozat kevésbé védett határvidékén. A diplomácia a Toborzás fázisa követi (elnevezés, ha egyik-másik fordításon nem egyezik a magyar táblás verzióban használt terminológiával, de csak az angol változatot ismerem), amelyben megadott számú



A nemzetközi helyzet rendszerint meglehetősen komplikált

ja az erőviszonyokat: a játékos ugyanis ekkor a nála lévő földkártyákat (amelyeket ellenséges területek sikeres elfoglalásáért kaphat) bizonyos korlátok keretei között becserelelheti újabb extra seregekre, és így jelentős előnyre tehet szert (a kártyák csak meghatározott hármas kombinációkban cserélhetők be, például a gyalogos-huszárs-ágyú kombóért tíz plusz regiment jár). Ez ugyan bonyolultan hangzik, ámde a játékban ripsz-ropsz világoz-



**Rokon lelkek**

**Risk**

Kicsit gyengécskére sikeredett feldolgozás, ami a C-64-ek grafikai világát idézte, bár volt néhány jópofa újítása is. (ld. **576** '97/5 – 72%)

**Diplomacy**

Kategóriájában a Risk egyetlen számba jöhető vetélytársa a táblás stratégia-ák között. A számítógépes adaptáció azonban még véletlenül sem szállhat versenybe vele (ld. **576** '99/12 – 63%)

hadosztályt, erősítést rendelhetünk az egyes területekhez. Ez a szám annál nagyobb, minél több területtel rendelkezik a játékos, de bizonyos eseményekért (egy teljes kontinens uralása stb.) bónusz légiók járnak. Toborzáskor még egy érdekes momentum is befolyásolhat-

sá válik minden (induljatok ki abból, hogy még én is felfogtam...). A Toborzást a Harc fázisa követi, amelyben értelemszerűen a területfoglalások történnek meg, a szokásos "kijelölöm a Honnant és a Hová"-módszerrel. Egy elfoglalt területről is lehet tovább támadni, ami egy-egy sikerebb körben egy egész kontinens leigázását is jelentheti, ugyanakkor együtt jár a nagyobb létszámú seregek szétforgácsolódásával (már csak azért is, mert minden területen lennie kell legalább egy hadosztályi helyőrségnek). A csatákat (a hadosztályok nagyságával arányos számú) hatoldalú kockák döntenek el, és ez a módszer bizony gyakran a papírfórmától eltérő eredményt hoz. Miután a sors (vagy inkább Fortuna istennő) kijelölte a harcok győzteseit, a Csapatmozgatás fázis következik, ahol átcsoportosíthatjuk a hadosztályokat birodalmunkban (értelemszerűen az új határvonalakhoz érdemes küldeni a nagyobb légiókat), majd a kör végét bejelentve a játékos rettegő arccal nézi végig, amint az utána következő tábornokok is megteszik saját lépéseiket, porig rombolva eredeti stratégiáját...

## Új vér a harcmezőn

A játék szabályai nagy vonalakban tisztázottak, nézzük, mit is nyújt a Risk II. Mindenekelőtt ugyebár teljesen meglegő módon, 1-8 játékos játszhat a klasszikus Riskkel, akár gépi tábornokok ellen (16 különböző tábornok, mind más stratégiával, más habitussal), akár egy számítógépen, a kissé kényelmetlen "Hot Seat"-módszerrel (az éppen lépő játékos ül a gép előtt, a többinek addig szabadfoglalkozás van), akár hálózaton keresztül. Aki a klasszikustól kissé eltérő játékot szeretne, az apróbb változásokat eszközölhet, így például hat plusz területtel bővítheti a térképet, 48-ra növelve a területek számát (az extra területek kivétel nélkül kontinenseket összekötő kulcspozíciók, amelyeknél esetenként a 42 mezős Risk-től igencsak eltérő stratégiát kell alkalmazni). Paraméterezerhetők továbbá a nyereségi



Afganisztán sorsát szó szerint is sikerült kockára tenni

feltételek (60-80-100% világalumal, csak néhány dedikált terület, "főváros" leigázása stb.), a kártyacserék, az egyes területek értékei, valamint az a mód, ahogyan a területek kiosztásra kerülnek (véletlenszerűen, egy bizonyos pontkeretből történő licitálással, vagy a körönkénti választásos módszerrel). Ezek csak kisebb változások, amelyekkel a Risk II egy tucatjáték lenne csak a sok közül. A készítő azonban felismerték azt a tényét, hogy számítógépesített táblás játéknál nem elég hűen modellezni az eredeti szabályokat, hanem valami újat is fel kell mutatni, ezért a gépi algoritmusokban rejlő lehetőségeket kihasználva elkészítették az úgynevezett "same-time" Risket, amely kétségkívül a Risk II legnagyobb dobása. Ez a – gyakorlatilag teljesen új – játékfajta tulajdonképpen olyan Risk, amely a fázisok egyszerre zajlanak. Ez a felvétel azonnal levett a lábamról, ugyanis az eredeti Risket meglehetősen gyenge játéknak tartom (túl sok minden múlik a szerencsén). **(Na, ez az, ami nem igaz! – CoVboy)** A same-time Risk azonban

levetkőzte elődje legtöbb negatív tulajdonságát: azonos időben történnek a toborzások, a támadások és a csapatmozgatások, amelyből több dolog is következik. Először is az, hogy a táblás Risk partikban tapasztalt "mindig az nyer, aki utoljára jön"-axiómának búcsút inthetünk: itt a felek nem várják meg udvariasan, amíg a másik lelépi a körét – a játékosok a többiek lépéseit csak a saját döntéseik meghozatala után tudják meg. Mondanom sem kell, hogy ebben a játékban jóval több stratégiai érzékre van szükség. Sokkal jobban kell előre gondolkodni, ki kell találni az ellenfél taktikáját, és nem utolsósorban, a végsőig ki kell használni az "egyidejűségben" rejlő lehetőségeket, mindenképp a több szomszédos területről egy idegen mezőre, több hadosztállyal történő támadást. A készítő még egy csavarral tödítettek az amúgy is teljesen új köntösbe öltözött játékelményen: a same-time Riskben a hatoldalú kockákat lecserélték 12-oldalúakra (hogy matematikailag egészen pontos legyen: ikozaéderekre), méghozzá rögtön öt színben. A különböző színű kockákon más-más értékek szerepelnek, a leggyengébb kockán, a fehéren 2,6 a kocka lapjainak átlagértéke, míg a legerősebben, a feketén 4,5 (magyarán szóva, minél "színebb" a kocka, annál könnyebb vele nagy

értéket dobni). A hadosztályok a létszámuktól függően kapnak kockaszint, így például egy 5 fős légió még fehér kockával dob, míg egy 6 katonát számláló regiment már sárgával. Ezzel az egész rendszerrel a szerencsét próbálhat valahogy a csapatok képességeihez és esélyeihez igazítani, de valahogy még mindig nem sikerült teljesen a dolog. En leg-alábbis igencsak összeráncoltam a szemöldökömet, amikor két 7-es erősségű sárgakockás támadó csapatomat egy ember veszteséggel győztala le egy 3-as erejű fehérekockás védő... Ez a jelenség egyébként egyáltalán nem ritka: átlag minden második körben történik egy-egy hasonló meglepetés. Paranoid hajlamú játékosoknak (mint például nekem) hamar eszébe is jutnak holmi gasz programozók, akik csaló algoritmusokat kódolnak a játékba, csak hogy a gép Al-ját jobb színben tüntessék fel...

## Kellemes ujjgyakorlat

Külsőn tekintetében semmi baj nincs a programmal. Izléses mind a kezelőfelület, mind a játéktér, és látványos hangulateltető (ámde többnyire teljesen felesleges) elemek, nézetek kerültek a játékba: 3D-földgömb nézet, zoomok, hadszínterek, amelyekre a térképről közelít a kamera, csapatainkat jelképező rendezelt huszárok, szóval minden, mi szem-szájnak ingere. Az audio oldal már jóval szivárbabb. Az effektek szegényesek, zene pedig egyszerűen NINCS, pedig ehhez a játékhoz nem lett volna nehéz találni egy-két passzoló track-et (most így hirtelen eszembe is jutott az illéstől a "Ne gondold, ő ne, hogy tied a világ...", vagy a Punk Rock Song a Bad Religiontól, aminek ugyan semmi köze a témához, de a szerkesztőségben állandóan az szólt). Ha a szem mellett tül is megkapta volna a magáét, és nemcsak az egész Földön lehetne játszani, hanem egy részletesebb Európa-, vagy Amerikaterkép (ne adj isten! idegen világokon), és esetleg még a színes kockarendszeren is csiszoltak volna egy kicsit, lazán kaphatott volna ez a program egy Ezüst Tehenet (stílszerűen: Risk-át). Szerencsére azonban a játék ebben a formában is élvezhető, és a same-time Risknek köszönhetően akár hosszabb távra is érdemes helyet szorítani neki a merevlemezen. Manapság már ez is nagy dicséret...

Stöki

## külső/belbecs

LÁTIVANÓSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATÓSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBONA	■■■■■■■■■■

## summa summarum

Alapjában véve még mindig inkább táblás játék, annak viszont igen jól

## végítélet

# 81%

Szeretettel várunk óvodáskorú gyerekeket  
2 1/2 éves kortól, a Hűvösvölgyben, igényes  
környezetben lévő Magyar Rádió Óvodájába!

**Csodálatos ősparkban, tiszta levegőn,  
a gyermekek számára sok mozgási lehetőség,  
egészséges életmódra- és környezetvédelem  
nevelés (szenzitív környezetpedagógia).**

**Szolgáltatásunk:**

Felsőfokú alap- és szakdiplomás óvónők

A munkájukat segítő logopédus,  
Pszichológus (heti 1 alkalommal)

Orvos (heti 3 alkalommal)

Biztonsági őr

Saját konyhai étkeztetés

**Fakultatív programok:**

- madár óvoda (ornitológussal)

- zenés torna

- zeneovi

- mini tenisz

**Közlekedés:** saját autóbuszsal



Nyitva tartás: reggel 7 órától 18 óráig.

Információk az Óvodában: Magyar Rádió Rt. Óvodája  
1021. Völgy utca 1-3. Tel: 394-3815 vagy 394-3858

## Balati Computers Bt. Gépátépítés akció!

MIDI ATX ház + Epox G2 alaplappal + AMD K2-500

**52.900,- Ft-tól**

MIDI ATX ház + Procomp VIA alaplappal + Celeron 400

**43.900,- Ft-tól**

Áraink a 25 %-os ÁFÁ-t már tartalmazzák!

Használt alkatrészek beszámítása!

WEB lap tervezés!

1146 Budapest, Thököly út 88.

Tel/fax: 341-5343, 06-20 9264 507

Faxbank: 2333666/1607#

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

Nyitva tartás: H-P 9-17h-ig

**PC Klub, 6 gép hálózatban! Gyere és próbáld ki!**

1041 Budapest, Bárdos Artúr u. 4.

H-P: 15-21, Sz-V: 14-20



az emberarcú internet szolgáltató



Mert mi valóban a Neked legmegfelelőbb szolgáltatást nyújtjuk.  
Havi 4000,- Ft-ért **korlátlan elérést** biztosítunk minden nap este  
6-tól reggelig plusz egész hétvégén.

Ez havi **452 óra** internetezést jelent! Részletes információért  
keresd ügyfélszolgálatunkat.

**Inter Ware**

Tel.: 06-40-200-166

e-mail: [info@interware.hu](mailto:info@interware.hu)

<http://www.interware.hu>

# HEROES OF MM3: SHADOW OF DEATH

★ Remélhetőleg nem a Heroes-sorozat halálának az árnyéka...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

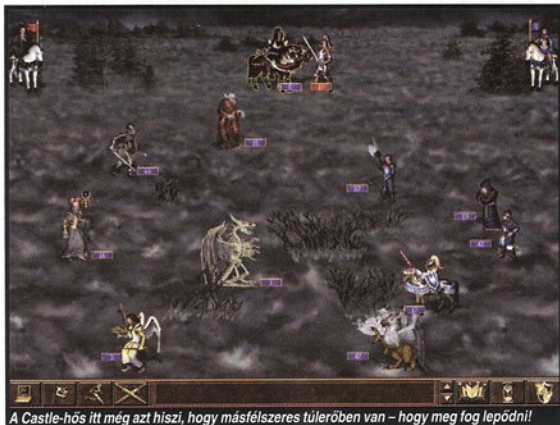
Fejlesztő: New World Computing  
Kiadó: 3DO  
website: www.3do.com  
Minimum konfiguráció: P233, 32MB RAM  
Ajánlott konfiguráció: PII-300, 64MB RAM  
3D gyorsító: –  
Multiplayer: egy gép, LAN, Internet

**A** New World Computingnál úgy látszik véglegesen elhatározta a vének tanácsa, hogy nem hagyják aludni a Might and Magic világának vándorait. Alig jelent még meg az RPG-sorozat nyolcadik része, máris érkezik az újabb invázió a szabaddióknak ellen, a példátlanul sikeres Heroes 3 újabb kiegészítő CD-jének képében. Ezzel, ha jól számoltam, kisebb jubileumhoz érkezett a fejlesztőcsapat, ugyanis ez a 15. program, ami ebben a környezetben játszódik (ebből hatot az utóbbi egy évben potlyantottak a nyakunkba, és a tempó csak fokozódik). A kiegészítő nem is igazán jó szó a Shadow of Death-re, hiszen önmagában játszható, és tartalmazza a Heroes 3 pályákat, és az Armageddon's Blade két tucatnyi új lényét. Új hadjáratok és játékmenetbeli finomítások viszont akadnak, úgyhogy vágjunk is bele!

tító ereklyék begyűjtésében. Az utolsó két hadjáratban a négy átvért hős (ismerősek lehetnek: Gelu az íjász, Gem a druida, Crag Hack és Yog, a két bárbar) öszszefog, és nekiáll az Angyali Szövetség nevű kard összekovácslásának, és jön a végős pofozkodás.

Az elsőként feltűnt (és a legtöbb port felkavaró) újítás, hogy ezúttal nemcsak a sima, egyszerű küldetéséknél tudjuk a nehézségi szintet állítani, de a hadjáratok küldetéseinél is. Ez egyfelől jó (az AB nyomdokokain haladva itt is elég kemény pályák jönnek szembe), másrészt viszont kinyírja a kihívást, hiszen ki az a hülye, aki huszonötödik is nekiáll egy szívszemből küldetésnek ahelyett, hogy lejjebb vegye a nehézséget, és sétálgaloppban vágja szét az ellen parolimpiai válogatott silányult csapatait?! Félt, hogy ezzel elvesztés a játék eddigi hagulata – igaz, az állíthatósági maozochisták kezében fordítva is eülsülhet: ha valaki könnyűnek találja egy pályát, felturbózzhatja az ellenséget, ha van még hová. (Nem szükséges. A gép úgyis szétcsalja az agyát – CoVboy)

A lények és a várak erősségének kiegyensúlyozása folytatódott, a Lizardment erősítették (szézés, HP, szaporodás üteme), míg az egyöntetűen a



A Castle-hős itt még azt hiszi, hogy másfélszeres túlerőben van – hogy meg fog lépődni!

ségétől függetlenül), három az egyes jellemkategóriákba eső lények moráljára/szerencséjére hat, az utolsó pedig a tengereken fel-feltűnedező Favorable Winds terület, ami a navigáció képzettségére van jó hatással. Az új teretek elsőre ugyan jelentéktelen apróságoknak tűnnek, de amikor először futunk bele a gonoszokat tápoló Evil Fog területen egy ördög-csapatba, nagyot fog változni a véleményünk...

Egy másik újítás az ún. kombinált artefactek képében jelenik meg. Ez olyan, mint az Armageddon's Blade-ben a címadó Végtelen Pengeje volt, amit a végül ízlesesen felszeletelt démonhegynél több más varázstárgyat kellett összerakosgatni. Mi hasonló recept alapján most egy tucatnyi ilyen puzzle-varázstárgyat rakhatunk össze, általában három-négy összetevőből, de az egyik legdurvább, a Power of the Dragon Father nevű cucc például 8 komponensből áll (ehhez mért az ereje is: minden tulajdonságra +6+0 ad, és csapatainkat sárkány módra csak az ötödik szintű mágiák fogják). Ezek az artefactek – amellet, hogy borzasztó erősek – roppant ötletesek is, nem egy habóru sikerét vagy bukását fogja okozni egy-egy ilyen cucc megszerzése vagy elvesztése.

A hadjáratok mellett nem kevesebb, mint 38 új single/multiplayer pálya várnak a nekromantik rendszerbeállítását már letudott játékosokat. Kellemes meglepetés, hogy az eddigi, hamar unalomba fulladó sablonos térképek készítése mellett most már megerősítették végre egy kicsit a készítőket a fantáziájukat. A vidám vérfürdőbe torokkolló kisebb pályák mellett a nagyobb térképek általában RPG-szerű kalandokat rejtenek, és a koronát az egészre a méretarányos Európa-térképen zajló keresztes háború teszi fel.

Aki fellekesülve várná az eddigi sorolt apróságok mellett a komolyabb újításokat, most némi csalódottsággal és értetlen tekintettel konstatálhatja, hogy azok bizony nincsenek. Se új képzettségek, se varázslatok, se épületek, semmi. A hozzáam hasonló reménytelen Heroes-függőknek persze már ennyi is elég ahhoz, hogy hosszú éjszakákra ismét Erathia földjére helyezzék át állandó tartózkodási helyüket, de ha megpróbálunk némi objektívítást magunkra erőltetni, már nem ilyen rózsás a kép. Ha a Shadow of Death ingyen letölthető patch formában, vagy szuperolcsó budgetként jelenik meg, esetleg ajándékként valami díszdobozos Heroes 3 gold kiadás mellé, most eszelős piromán módjára gyűjtögetnánk az örömtüzeket. De így, teljes áron, ilyen kevés újítással ez már arcátlanság a kiadóktól. Sebaj, gyűjtöknék így is jó, a készítőket meg majd sürün csuklanak a Heroes 4 és a Might and Magic 9 fejlesztése közben – legálább lesz mire fogni a késés!

Hancu



Egy gyengébb kombinált-artifact: a bőségszaru naponta négyet ad minden nyersanyagból

A sztori a Heroes 3 és az Armageddon's Blade között játszódik. Amint az várható volt, ismét a nekromantik kavarása okán tör ki a haddelhadd, az első számú rosszfő a H3-ban még választható karakterként szereplő Sandro. A Shadows of Death hat (plusz egy szokásos bónusz a végére) hadjáratát támadja le a rajongókat, ebből az első négyben még a háttérben szövögeti a terveit a latinus nevű nekromanta, a jó oldalon álló főszereplők tudtukon és akaratuken kívül segítene neki az éppen aktuális világpusz-

legtáposabb lénynek tartott angyalok drágultak kicsit (bár szerintem az arkannyalok ezzel együtt is árnyaltalan durvák). Az összes vártípus megkapta az eddig csak a Towerre jellemző sebész barikádokat, gyengébb verzióban persze, így sok vizet nem zavarnak, de – mivel külön pénzbe nem kerülnek – azért nem baj, hogy vannak.

Új tereptípusokat is kaptunk (szám szerint nyolcat), aminek a fele a négy elemlemez tartozik, és az adott elemhez tartozó varázslatokat erősíti (exp-ter szinten működnek a hős képzett-

## külcsín/belbecs

LÁTÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
JÁTSHATÓSÁG	■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
SZAVATOSÁG	■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
ZENEDŐNÁ	■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■

## summa summarum

Az Armageddon's Blade jobb volt ugyan, de a Heroes 4-ig azért ki lehet húzni vele

## végítélet

**79%**

# ROGUE SPEAR: URBAN OPERATIONS

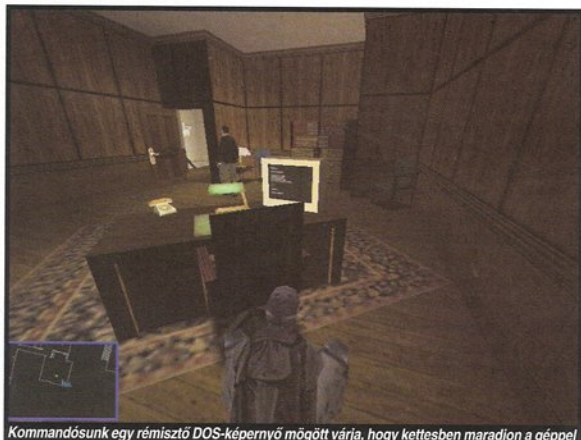
★ **A fiúk most a városban dolgoznak**

**SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY**

**Fejlesztő:** Red Storm Entertainment  
**Kiadó:** Red Storm Entertainment  
**website:** www.redstorm.com  
**Minimum konfiguráció:** P233, 32MB RAM  
**Ajánlott konfiguráció:** PIII-300, 64MB RAM  
**3D gyorsító:** D3D  
**Multiplayer:** LAN, Internet

**T**om Clancyhez és csapatához órát lehetne igazítani: ahogyan tavaly az első kommandós slágerüket, a Rainbow Sixet pontosan fél év késéssel követte a kiegészítő CD, az Eagle Watch, úgy most is hat hónapnak kellett elteltnie a folytatás, a Rogue Spear második róka-bőrének lenyúzási idejéig. Igen ám, csak hogy a Sierra időközben kissé felborogatta a kommandós-szimulátorok piacának erőviszonyait a SWAT 3-mal, ami könnyebben játszható, élvezetesebb és látványosabb volt, mint a Red Storm best-sellerei. Mit volt hát mit tenni, az Urban Operations alkalmazkodott a megváltozott körülményekhez, és – amint már a neve is mutatja – a minden terrorista-elhárító rémálmának számító városi bevéteket állította fókuszba, hogy megmutassa: ebben az eddig hanyagolt környezetben (is) jobb a SWAT 3-nál.

Install után az Urban Ops első dolga felpatchelni a Rogue Spear-t az éppen aktuális verzióra (megjegyzem, erősen ráfért), majd elő is adja, mit tud. Első ránézésre nem tűnik túl soknak az az írd és mondj öt új térkép, amit kapunk, igaz, ezek egytől egyig nagyon jól megtervezett és a lehetőségekhez képest (a grafikus engine ugyanis egy bitet nem változott) szépen kivitelezettek. Az eddigi kommandós pályafutásunk tapasztalatai után meglehetősen új élményt nyújthat az iztambuli bazár, a londoni metró, vagy a velencei csatornák helyszíne, telis-tele civilekkel,



Kommandósunk egy rémisztő DOS-képernyő mögött várja, hogy kettesben maradjon a géppel

és a helyzetüket idegesítően jól kihasználó terroristákkal. Igen, az eddig kicsit butácska ellenfeleink mesterséges intelligenciája érezhetően javult, sajnos ugyanaz a társainkról nem mondható el, néha még mindig elképesztően ostobák tudnak lenni. Szerencsére most már tudunk menet közben utasításokat osztogatni nekik hotkey-ek segítségével, így ez a probléma félig-meddig orvosolható. Hogy ugyanezt a multiplayerbe miért nem tették bele, az rejtély, egy nagyon jó és kézre álló kommunikációs forma lehetett volna. Marad helyette a Team Chat mód, ami kellems ugyan, de azért közel sem tökéletes. Az öt vadiúj térkép mellett helyet kapott még öt "felújított" pálya a Rainbow Sixből (csak át vannak rajzolva a Rogue Spear-engine lehetőségeit kihasználandó, és néhány titkos átjáróval gazdagodtak), és nyolc direkt multiplayerre tervezett, aránylag kis pálya. Mindezzel együtt a kínálatra egyetlen szó illik: kevés...

Fegyverek terén négy új módállal

gazdagodott a kínálat, három könnyű géppisztoly és egy mesterlövészpuska képében. Utóbbi igen kedves jószág: mindenféle hang- és fényeffekt zavaró kísérlete nélkül lövöldözhetünk vele, csak egy jó fedezék kell, és az életben nem találják ki a csúnyák, hogy honnan jön az áldás. Hátulütője a leginkább egy veszesebb darázsoscsípéshez fogható sebzése, előfordul, hogy egy tiszta fejlődés sem elég vele az ellen elcsendesítéséhez, igaz, bőven akad lehetőségünk az ismétlésre. A másik három szerszámot (militaristák kedvéért név szerint: Minimi, RPD, és HK21E3) tüzeje és -gyorsasága ideálissá teszi arra, hogy kellemes zárótűz alá vegyünk egy területet, bár pontosságuk nagyjából a MÁV járataihoz hasonló egy izmosabb vasutasztrájk idején. A megoldás: ne mozgásból lövöldözzünk vele, mert a végén még eltalálunk valakit.

Az eddigi játékmódok mellett is feltűnik egy új versenyző: a beszédes Defend névre hallgat a drága. A lényege az, hogy megakadályozzuk a terroristák bejutását az általunk védett területre – bármi áron. Egyszerélyes játékban ez talán a legkeményebb kihívás az összes játékmód közül, mivel a kezdeti óvatossági próbálkozások után eléggé elvadul a nemzetközi helyzet, és százan jönnek kétszáz felől, eredeti kamikaze-technikákkal. Multiplayerben bármelyik térkép bármelyik játékmódban választható, érdemes megfigyelni, mennyire másképp néz az ember ugyanarra a pályára mondjuk Terrorist hunt

illetve Hostages módban. A Half-Life, a Quake és az Unreal népszerű módjainak sikerére apellálva az Urban Ops a Rogue Spear is felkészíti az ilyen játék-módosítások fogadására. Hogy erre mennyire lesz vevő a nép, az a jövő zenéje, mindenesetre a lehetőség már megvan rá.

Hogy akkor végül is milyen ez az Urban Ops? Először is nehéz, de piszkosul. Még a Rogue Spear-nél is nehezebb, pedig már ott is elég volt egy-két meggondolatlan lépés, hogy kiérdemeljük a hősi halott címet. A bulldózer-stílus már az elődökben sem volt egy célravezető, ez most már odáig fokozódott, hogy egyszerűen muszáj saját készítésű terv alapján nyomulni, mert a program által javasolt útvo-naltervekkel is jó eséllyel otthagyjuk a gúngokat, esetleg valami nemesebb test-részünket is. A városi küldetések valóban



Szép ez a hóféhér árcauruha, de itt talán nem az ideális öltözet

új ízt visznek az egyszerű terroristavadás életébe, de az egész ezzel együtt is roppant kevésnek tűnik. Én a magam részéről inkább megmaradok a stílus light verziója mellett (SWAT 3), de erős a gyanúm, hogy a Rainbow Six igazi veterán játorgói is a "jó, de ennél azért többet vártam" véleményt fogják hangoztatni.

Hancu



De sráco, senki nem fedezi a hátatokat? És ha az a bazi nagy turbina megvadul mögöttetek?

**külcsín/belbecs**

LÁTVÁNYOSSÁG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
JÁTSZHATÓSÁG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
SZAVATOSSÁG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
ZENE BONA	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

**summa summarum**

Rogue Spear-veteránoknak magá a mennyországa, de egyébként elég sovány

**végítélet**

**75%**

# F1 2000

EA  
SPORTS

## Játékok

A következő két hónapban figyeld a médiákat. Ha elég furfangos vagy, érdekes és értékes nyáreményeket nyerhetsz!

# F1 2000

Találd ki, melyik versenypálya látható a lenti képen!

**Helyes megfejtésedet küldd a szerkesztőségbe:  
576 KByte (Comgame "576" Kft.)  
1389 Budapest, Pf. 132**

**Kövessd figyelemmel az eseményeket, és játssz a**

**[www.ecobit.hu](http://www.ecobit.hu)  
[www.danubius.hu](http://www.danubius.hu)  
oldalakon!**



[www.ecobit.hu](http://www.ecobit.hu)





**Kérdés: Te CoVboy, miért fizetnek elő ugyanannyian, ha lányka van a képen, ha Izom Tibor?**

**Válasz: Nem t'om. Most próbáljuk meg ezt a Messiah-figurát, mint áthidaló megoldást...**

Fizess elő Te is havonta megjelenő nyomdahiba gyűjteményünkre (100 oldal + 0 full CD!), mert egy csomó ketyere foglalja a helyet a sarokban, amiket nagyon szeretnénk odaadni azoknak, akik kifinomult ízlésükről ily módon tesznek tanúbizonyságot!

**Akik 2000. május 15-éig legalább egy évre előfizetnek az **576 Kbyte**-ra (vagy meghosszabbítják már érvényben levő előfizetésüket), azok között a következő holmikát sorsoljuk ki:**

- 2 db Voodoo 3 videokártya**
- 2 db Riva TNT 2 32MB videokártya**
- 2 db 13 GB winchester**
- 10 teljes árú játékprogram.**

(A fickót (?) is adjuk, de csak azoknál tesz látogatást, akik **NEM** fizettek elő!)

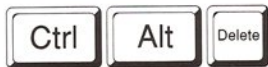
Az **576 Kbyte** előfizethető a szerkesztőség címen:  
Budapest, 1389. Pf.132

Előfizetési díj egy évre: **6.999,- Ft**  
fél évre: **3.999,- Ft**  
negyed évre: **1.999,- Ft**

**Siess Atyádhhoz a havi zsebpénzedért és gyorsan dobd fel rózsaszín postai utalványon, mert már epedve várjuk!**

# CSAL A ZSUZSA!

## (...de a többiek is!)



### Messiah

Játék közben nyomjunk **Ctrl**-et, majd jöhetnek a kódok (szép egyenletes sebességgel, ne túl gyorsan, ne túl lassan gépeljünk, erre allergiás a játék).

### Icantsee

az ellenfelek nem látnak meg

### Icanssee

az előbbi kikapcsolása

### Gamespot

némi lőszert kapunk

### Voodooextreme

gránátvetőt kapunk

### Softwarebuys

gránátokat kapunk

### Weldme

hegesztőpisztolyt kapunk

### Buzzbuzz

láncfűrész kapunk

### Boomstick

shotgunt kapunk

### Rapidfire

géppisztolyt kapunk

### Slicendice

maimert kapunk

### Cooloff

pak gunt kapunk

### Coolfx

masert kapunk

### Stickaround

szigonyvetőt kapunk

### Lcop

egy Light Cop jelenik meg

### Mcop

egy Medium Cop jelenik meg

### Hcop

egy Heavy Cop jelenik meg

### Rcop

egy Riot Cop jelenik meg

### Guncmndr

egy Gun Commander jelenik meg

### Incharge

egy Domina jelenik meg

### Mynightmare

egy Armored Behemoth jelenik meg

### Cantseemyface

egy Welder jelenik meg

### Workinman

egy Worker jelenik meg

### Egghead

egy Scientist jelenik meg

### Glowstick

egy Radiation Worker jelenik meg

### Heydoc

egy Medic jelenik meg

### Smellyguy

egy Chot jelenik meg

### Chotling

egy Chot Dwarf jelenik meg

### Smellysteroids

egy Chot Behemoth jelenik meg

### Fungirl

egy Fungirl jelenik meg

### Specialguy

egy Hung jelenik meg

### Averagejoe

egy Male Dweller jelenik meg

### Jillplain

egy Female Dweller jelenik meg

### Femfatale

egy Subgirl jelenik meg

### Varmint

egy patkány jelenik meg

### Bestfriend

egy Barman jelenik meg

### Bringmeadrink

egy Waitress jelenik meg

### Bustamove

egy Dancer jelenik meg

### Mixalot

egy DJ jelenik meg

### Tophat

egy Pimp Daddy jelenik meg

### Onsteroids

egy Behemoth jelenik meg

### Addedfirepower

egy Offensive Bot jelenik meg

### Keepmecompany

egy Companion Bot jelenik meg

### Letmein

egy Bouncer jelenik meg

### Thief 2

A küldetések közötti bevásárláskor bosszantóan hamar el tud fogyni az ember pénze - azonban ha előrelátóan belenézünk a dark.cfg file-ba, és a "cash\_bonus X" soban az X helyén szereplő számot átírjuk valami kellemesen nagyra, mindjárt sokkal jobban tudunk gazdálkodni! Ha még így sem menne valamelyik küldetés, egy gyors **[Ctrl]+[Alt]+[Del]** kombinációval ugorhatunk a következőre.

### Star Trek Armada

Egy **[Enter]** leütése után írhatjuk be a következő kódokat:

### Kobayashimaru

ugrás a következő pályára

### Showmethemoney

a pénzünk mennyiségének növelése

### Canofwhoopass

99 officert kapunk

### phonehome

Multiplayerben kiadja a chat listát

Keressük meg a játék könyvtárában a **rts\_cfg.h** nevű file-t, nyissuk meg valamilyen szövegszerkesztővel, majd a következő sorokban az X helyén álló számokat írjuk át 0.0-ra:

```
float EASY_DAMAGE = X;
float HARD_DAMAGE = X;
```

Jutalmunk a hajóink sérhetetlenségére.

### Rollcage Stage 2

A Bonus Awards menüben vihetjük be az életünket megkönnyítő csaló kódokat (ha jól csináltuk, hangjelzés jelez vissza).

### Metropolis

minden autó választható

### Mynameisneo

minden pálya választható

### Wreckedonspeed

minden játékmód választható

### Allen Nation

A kódokat játék közben kell begépelni, és az alábbi hatásokat eredményezik:

### MAGICEYE

Teljes térkép

### LOLLY

nyalóka maximumra

### JUICE

juice maximumra

### CHOCO

csokis süti maximumra

### WARTIME

fegyverek maximumra

### IAMHUNGRY

Kaja maximumra

### IRONMAN

Vas maximumra

### STONEMASON

Kő maximumra

### LUMBERJACK

Fa maximumra

### RAIN

Lárvák maximumra

### CASHCOW

plusz 5000 pénz

### WINNER

küldetés elvesztése

### Tachyon: The Fringe

Játék közben nyomjuk meg a numerikus billentyűzetben a **[Esc]**-est, feljön egy szövegablak, amibe írjuk be: **IM A CHEATER**. Jöhetnek a kódok!

### ONE MILLION DOLLARS

5000 pénzt kapunk (jól váltják a dollárt...)

### QUICKENING

Isten mód

### COME GET SOME

Feltölti a lőszerkészletet

### DILITHIUM

Feltölti az energiánkat

### THERE IS NO SPOON

Visszatérünk a bázisra

### BOOM STICK

Minden felszerelési tárgyat megkapunk

### RAGTAG

Minden hajót megkapunk

### KESSEL RUN

A hajóink fejlesztése





## Majesty

Játék közben az **[Enter]** lenyomása után vihethők be a csaló kódok:

**victory is mine**  
A pálya megberése  
**now you die**  
A pálya elvesztése  
**fill this bag**  
10000 aranyat kapunk  
**revelation**  
Megmutatja a teljes térképet  
**build anything**  
Minden épület építhetünk  
**give me power**  
Minden varázslatot használhatunk  
**cheezy towers**  
Végtelen hatótávú varázslatok  
**restoration**  
Minden egységünk felgyógyul

## Nox

Hozzuk le **[F1]**-gyel a konzolt, majd írjuk be: **raccoiaws**. Így bekapcsolunk a cheat módot, és lehetőségeink nyílik az alábbi ügyeskedésekre:

**set god**  
Isten mód  
**cheat health**  
Teljes gyógyítás  
**cheat mana**  
Feltölti a manánkat  
**cheat spells**  
Megadja az összes varázslatot  
**cheat gold [X]**  
X aranyat ad  
**cheat level [X]**  
Az X-edik szintre lépünk

## Nerf ArenaBlast

A játék közben a **[F1]** gombbal hozhatjuk be a szövegpanelt, amelyen aztán bevihetjük a következő kódokat:

**god**  
Isten mód  
**allammo**  
999 lőszer minden fegyverhez  
**ghost**  
Át lehet menni a falakon  
**fly**  
Repülés  
**walk**  
A **fly** és a **ghost** kikapcsolása  
**behindview 1**  
Külső nézet  
**open (térképnev)**  
Az egyes térképek megnyitása. A térképnevek a következők lehetnek:

AR-Asteroid, AR-Barracuda, AR-Luna, AR-Orbital, AR-Sequoia, AR-Sky, AR-Tut, Autoplay, Entry, Nerf, Nerf-Plaza, PM-Amateur, PM-Asteroid, PM-Barracuda, PM-Champion, PM-Luna, PM-Orbital, PM-Sequoia, PM-Sky, PM-Tut, PMX2-Luna, PMX-Asteroid, PMX-Luna, PMX-Orbital, RR-Amateur, RR-Asteroid, RR-Barracuda, RR-Champion, RR-Luna, RR-Orbital, RR-Sequoia, RR-Sky, SH-Asteroid, SH-Barracuda, SH-Luna, SH-Orbital, SH-Sequoia, SH-Sky, SH-Tut

## Force Commander

Kezdjük új játékot a hangzatos **TheGalaxyIsYours** néven. Kattintsunk duplán a névre, majd a kék nyílra, ennek eredményeképpen egyrészt bármelyik küldetést választhatjuk már a játék elején, másrészt a következő mókákat tehetjük meg a játék folyamán:

**[Enter]**  
plusz 500 command pont  
**[Enter]**  
mínusz 500 command pont  
**[Enter]** (a numerikus billentyűzeten, bekapcsolt Num Lock mellett)  
999999 életpont minden egységnek  
**[Enter]** életpont minden egységnek  
Command ponttól függetlenül bármennyi egységet irányíthatunk  
**[Enter]**  
Az új egységek szállítójához közreműködése nélkül jönnek  
**[Enter]**  
a küldetés megnyerése  
**[Enter]** + **[Enter]** + **[Enter]**  
minden egységet megmutat  
**[Enter]** + **[Enter]**  
nincs fog of war

## Aliens vs Predator Gold

A játékot a **-debug** paraméterrel indítsuk, majd a játék közben a **[F1]** billentyű lenyomása után jöhetnek a kódok. Megjegyzendő, hogy az álnok program a csaló játékosoknál letiltja a játékállás kimentésének lehetőségét, szóval csak okosan... Ezzel a paraméteres programindítással voltak problémái egyeseknek már a múltkor a Soldier of Fortune-nél is, az ő kedvéért egy kis alapozó: a desktopon a játék indító ikonján nyomsz egy jobb gombot, majd Properties és Shortcut. A Target sorból kímásolod az indítófile elérési útvonalát, majd felhazod a Start menüt, ide vizsgálódasz, és mégé írod a paramétert.

**MOTIONTRACKERVOLUME**  
[0.00-1.00]  
A mozgásérzékelő hangjának állítása (csak embernél)  
**GIMME\_CHARGE**  
Energia feltöltése (csak predatornál)  
**GOD**  
Isten mód  
**GIVEALLWEAPONS**  
Minden fegyver és loszer  
**MARINEBOT [szint]**  
Egy gép irányította tengerészgyalogos jelenik meg  
**PREDOBOT [szint]**  
Egy gép irányította predator jelenik meg  
**ALIENBOT**  
Egy gép irányította alien jelenik meg  
**PRAEATORIANBOT**  
Egy gép irányította praetorian alien jelenik meg  
**XENOBORG**  
Egy gép irányította xenoborg jelenik meg  
**LIGHT**  
Fényt ad a sötétebb helységekben  
**TIMESCALE [0.0-1.0]**  
A játék sebességének állítása

## Heroes of M&M 3: Shadow Of Death

A **[Enter]** billentyű lenyomása után írhatjuk be a következő cheat kódokat:

**Nwctheconstruct**  
100.000 arany és 100 minden nyersanyagból  
**Nwcthereisnospoon**  
999 manapont és az összes varázslat  
**Nwczion**  
minden épület elkészül  
**Nwclotsofguns**  
minden harci szerkezetet megkapunk  
**Nwcagents**  
mindegyik üres hadsereg-helyre tíz fekete lovagot kapunk  
**Nwctrinity**  
mindegyik üres hadsereg-helyre öt arkangyalt kapunk  
**Nwcoracle**  
megkapjuk a teljes puzzle térképet  
**Nwwhatisthematrix**  
megkapjuk a teljes világtérképet  
**Nwcneo**  
Színtlépés  
**Nwcmorpheus**  
a seregünknek maximális lesz a morálja  
**Nwcnbuchadnezzar**  
végtelen mozgáspont

## The Sims

Folyamatosan kerülnek napvilágra az újabb cheat kódok a nagy sikerű "élet-szimulátorhoz", íme az utóbbi hónap termésé (a bevitelük megegyezik a legutóbbi számunkban közölt kódokéval, azaz **[Enter]** + **[Enter]** + **[Enter]** + **[Enter]**, majd a megjelenő ablakban gépeljük be a cheateket).

**Rosebud**  
1000 pénzt kapunk (csak a patch-elt verzióban)  
**edit\_char**  
A karaktergeneráló képernyőre kerülünk  
**interests**  
Megmutatja a kiválasztott karakter személyiségét és érdeklődési körét  
**core\_dump**  
Az egész memóriát egy TXT file-ba menti, lehet benne bogarászni, hátha találunk valami érdekeset  
**move\_objects**  
Minden tárgy mozgathatóvá válik  
**rotation <0-3>**  
A kamera forgatása  
**autonomy [1-100]**  
A kiválasztott Sim "szabad gondolkodásának" állítása  
**sim\_speed [-1000-1000]**  
A játék sebességének állítása  
**set\_hour [1-24]**  
A megadott időre állítja az órát (csak a patch nélküli verzióban)

## Risk 2

A gép elleni játékban, ha valamit elszűrtünk volna, egyszerű mód nyílik az események visszapörgetésére, ha a Game menüben kiválasztjuk a Quit-et, majd azonnal visszatérünk a játékhoz - ekkor az előző körünk elejére kerülünk vissza.

## Lego Rock Raiders

A főmenüben kell beírni a csaló kódokat, amik a következők:

**Lrrwarp**  
Ugrás a következő szintre  
**Lrrve**  
Minden járművet megkapunk  
**Lrrmonty**  
Embereink sziklaszörnyekké változnak

## Toy Story 2

Amikor a "Press Jump" felirat megjelenik a játék elején, gyorsan írjuk be: **alakazam** - jutalmunk a sérthetlenség kellemes állapota lesz. Ha **[Enter]**-vel megállítjuk a játékot, majd az **[Enter]** lenyomása mellett kattintunk a Continue-ra, lassított felvételen játszhatunk, ami a gyors reflexeket kívánó pályarészeknél nem egy kifejezett hátrány. Normál sebességre újabb **[Enter]**-rel tudunk visszakapcsolni.

## Test Drive 6

Az egyes kódokat a pilóta nevéként lehet megadni.

**AKJGQ**  
6000000 dollár kezdetke  
**DFGY**  
Minden autó választható  
**ERDRTH**  
Minden pálya választható

## Rayman 2

A játék ugyan nem a legújabb, a cheatek viszont azok! Nyomjunk egy **[F1]**-et a menühöz, majd itt gépeljük be a kódokat.

**gothere**  
Színtváltás  
**glozfist**  
A támadásunk erősebb lesz  
**gimmelif**  
Plusz öt élet  
**globoxrules**  
Minden tárgyat megkapunk

## Rogue Spear: Urban Operations

Akciónál közben bármikor alkalmazhatjuk az alábbi kódokat, amiket egy **[Enter]** után kell beírni.

**avatargod**  
Isten mód  
**theshadowknows**  
Láthatatlanság  
**5fingerdiscount**  
Elhasznált tárgyaink újra megjelennek  
**teagmod**  
Isten mód az egész csapatnak  
**nobrainer**  
Az AI kikapcsolása

## HIND

Ha a játékot a **Monty Barrymore** néven kezdjük, könnyű dolgunk lesz: sérthetlenséggel és végtelen fegyverrel indulunk.



# FINAL FANTASY VIII

Mielőtt belevágnánk az FF VIII végigjátszásába, előjáróban nem árt néhány dolgot tisztázni. A "végigjátszás" alatt esetünkben az értendő, hogy az alább(i hónapokban) következő kusza sorokban végigtrappolunk a játék cselekményének fő vonalán. Bár az FF VIII talán kicsit kevésbé szerteágazó, mint az elődei, a fő szál körülbelül a teljes történetnek az 50-60%-át fedi le. Részletes receptet két okból sem tudunk nyújtani: kicsit hosszúra nyúlna a dolog és nem biztos, hogy sikerülne befejezni az FF IX megjelenéséig (elég legyen csak annyi, hogy a programhoz kiadott hivatalos guide 192 oldalon bírta szép tömören összefoglalni az eseményeket); másrészt meg az Anti-Squall Liga pár felháborodott ügynöke veszélyes aknamunkát folytat postaládánk irányában, hogy elég volt már a Final Fantasyből (pedig abból sosem lehet elég...) Szóval maradunk a lényegnél (az sem lesz piskóta), a mellékszálak felderítésének öröme pedig maradjon meg a játékosoknak – de ha még egyszer valaki elégedetlenkedik az FF-túltengés ügyében, akkor azokból is csinálunk három négy különszámot!

A történetben a helyszínek nevére hivatkozva fogunk haladni: a mellékvált térkép segítségével remélhető-

en ki-ki eligazodik a nagyobb földrajzi egységek között (a mostanin kijavítottunk pár apró hibát, továbbá bejelöltük az ufók helyét, ha valaki nem érezne teljesnek az életét Pupu kártya nélkül), azokon belül pedig igazán nehéz eltévedni: pár percnyi sétálás után már mindenki kényelmesen kiismerheti magát.

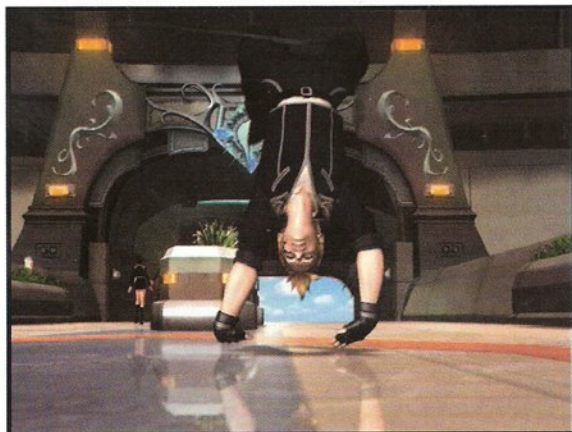
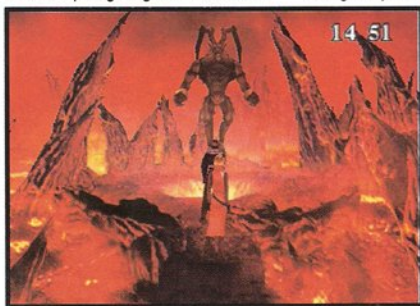
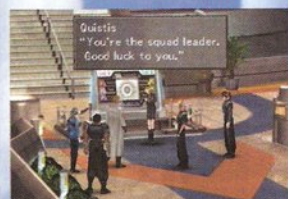
Remélhetőleg az elmúlt két hónap bőven elég volt arra, hogy mindenki egyetemi diplomát szerezzen a kissé idegesítő menürendszer kezelését és persze a játék logikájának és alapvető szabályainak elsajátítását illetően. Ennek megfelelően nem foglalkozunk olyan bohóságokkal, mint hogy milyen varázslatokat szípkézál össze a jöttödben-mendetben utadba akadó lényektől, mit hova junctionöljél, miből lehet különféle varázslatokat vagy tárgyakat előállítani, mire jök a kártyák, és így tovább – ezeket a mókákat az előző számunkban között táblázatok segítségével bárki magától is megoldhatja (ha pedig nem, akkor mégis inkább az Aknakeresőnél kellene maradnia). Szintén nem kezdünk el ötletekkel bombázni senkit, hogy melyik karaktereket tegye a csapatba és kihez milyen GF-et rendeljen hozzá: nyilván mindenkinek megvannak (lesznek) a kedvenc karakterei. Az mondjuk melegen ajánlott módszer, hogy

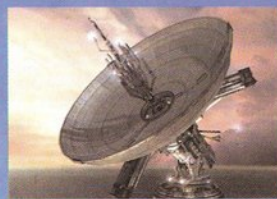
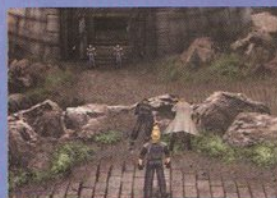
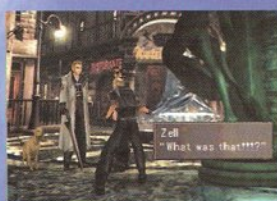
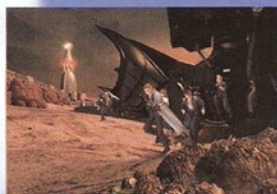
lehetőség szerint három standard karaktert futasunk (Squall rendszerint adott, a másik kettő választható), amelyekből az egyik mindenképpen egy gyógyítóra használni arc legyen, továbbá legalább az egyik

karakternél legyen a parancslistán egy Item, hogy a poggyász tartalmát is bármikor használhassuk harc közben. Ha egy-egy karakternél kiépítettük a megfelelő junction-szisztémát, és a történet során a karaktertől egy időre el kell válnunk, akkor a cserejátékoshoz az egészet szépen átsöpörhetjük a Switch/Junction Exchange paranccsal, és így csak egyszer kell tölkölnünk a megfelelő GF-junction összeállításával. Ebből a logikából adódóan a játék során csak három igazán erős karakterünk lesz (bár aki akarja, a vadonban történő bókászással akár mindegyiket felfejleszheti maximumra – jó szórakozást hozzá!) – bár a történet során lesz egy pár rész, amikor az egész díszes társaság egyszerre (felváltva) fog ténnyekedni, akkor is el tudjuk osztani őket úgy, hogy legalább egy erős figura legyen mindegyik csapatban. A GF-ek kapcsán csak annyit, hogy lehetőség szerint ne tegyünk ugyanahhoz a karakterhez két ellentétes elementállal rendelkező GF-et (vagy legalábbis tehetünk, ha szükség van a junctionjeire, de akkor viszont az egyiket ne idézgeszük, mert közben csökkentjük a másikkal való kompatibilitást), mint ahogy a karakter fegyveréhez sem illik a GF-fel ellentétes elementált támadásnak belinkelni. A GF-ek jó részének felvétele egyébként egyfajta melléküldetésnek felel meg, nem is muszáj mindegyiket megszerezni. Harcban általában ügyis a standardeket fogjuk a legtöbbet használni: Shivát (jég), Quezacotit (villám) és Ifritet (tűz) – szerintem a legjobb ha ez az elsőként felvehető három a parti három különböző tagjánál is van, és eszerint csoportosítjuk náluk a varázslatokat –, a pokoli kreatúrák ellen pedig Diablot, esetleg a sokat pófázó varázslók ellen Sirent. A többieknek általában csak a junctionjeire és a tulajdonságaira lesz az esetek nagy részében szükség. A GF-ek között már csemegéztünk a múlt hónapban (a maradékon meg majd most fogunk, ha lesz rá hely) – ne is szaporítsuk tovább a szót, csapjunk bele a levesbe!

## Balamb Garden

Az introban látott párbaj után Squall a Kert orvosi rendelőjének heverőjén tér magához, ahol dr. Kadowaki érdeklődik hogyléte felől, értékes tanácsokkal szórakoztat bennünket a tréningek mibenlétét illetően, majd telefonál az instruktorunknak. Először egy elmosódott női alakot





látunk az üvegfal mögött, aki csendesen örül annak, hogy ismét összefutottunk vele (a hölgy később Ellone néven még fontos szerepet játszik a történetben), majd furcsa grimasszal megjelenik Squall osztályfőnöke, Quistis, hogy begyűjtse kedvenc tanítványát. Sétálunk vele vissza az osztályterembe, ahol Quistis tájékoztatja az egybegyűlteket, hogy az írásbeli tesztek után a délután sor kerül a SeeD-dé avatás előtti utolsó próbára, a terepgyakorlatra. Miután az osztály elszéledt, Quistis még marasztal bennünket egy szóra: egyrészt felhívja a figyelmet rá, hogy még elmaradásunk van egy gyakorlattal a Tűzbarlangban, továbbá célszerű lenne bekukantatnunk a padunkban található számítógép terminálba. Itt többek között magunkhoz vehetjük első két GF-ünket a Tutorialnál, de találunk egy rakásnyi egyéb infót is a Kerttel kapcsolatban, sőt, van egy chat csatorna is, ahol későbbi ismerőseink elmés társalgást folytatnak. (Időről-időre érdemes a terminálba beugranunk, mert a történet előrehaladtával egyre újabb adatok kerülnek napvilágra belőle.) A Tűzbarlangban levő gyakorlatra Quistis is elkísér bennünket, amit az osztályban maradt három nebuló őszinte irigykedéssel veszi tudomásul: ők Quistis fan-klubjának tagjai, és – később – az egyik lánytól tudjuk majd elnyerni Quistis kártyalapját. Quistis azt mondta, hogy a Kert kapuja előtt vár bennünket. Ahogy a lift irányába végigkocogunk a folyosón, hirtelen megrázó élményben lesz részünk: első találkozásunk Selphie-vel egy szabályos karambol a keresztveződésben. Ő most érkezett egy másik Kertből, és szintén az osztálygyűlésre igyekezett volna – ha le nem kési. Ha már ilyen sikeresen összekarambolozott velünk, rögtön meg is kéri, hogy mutassuk meg neki a Kertet, ahol egyszer majd SeeD-vizsgát tesz. Végül is mindegy mit válaszolunk neki, de legyünk jószívűek – és először lesz alkalmunk megcsodálni enyhén infantilis örömet. A lift előtt elegyedünk beszéldebe a fickóval, akitől rögtön kapunk is hét kártyalapot, majd liftezzünk le a hallba, ahol a középső kis téren levő táblánál elmutogathatjuk Selphie-nek (meg magunknak), hogy a körfolyosóról milyen helyiségek nyílnak. Miután ezzel megvolnánk, kocogunk ki a Kert bejárata elé (tök jó, hogy csak az IN feliratú kapun lehet bejönni, és az OUT-on bejönni). Miután beszélünk Quistisszel, a csapat két főre gyarapodik vele – tehát adjuk neki oda az egyik GF-et, majd édes-kettesben siessünk teljesíteni elmaradt feladatunkat.

## Fire Cavern

A Tűzbarlang a Kerttől keletre található, pont az ellenkező irányban, mint ahogy az út vezet. A bejáratánál két Kert-rendész posztol, akiknek meg kell mondanunk, hogy mennyi idő alatt vállaljuk be a próba teljesítését. A próba annyiból áll, hogy egy labirintus-szerűség (ez egy olyan "labirintus", ahol csak egyfelé lehet menni) végén le kell pofoznunk az Ifrit nevű GF-et. Az idő maximum annyiban lehet lényeges, hogy a labirintusban ugyanúgy véletlenszerű csatákhoz lesz szerencsénk, mintha a vadonban bók-lásznánk. Ezeket a szörnyeket belevéve is kényelmesen le lehet verni Ifritet 20 percen belül (lehet belőük tankolni egy rakás Thunder, Firát, Blizzardot, stb.), de választanunk akár 10 perct is – akkor az odavezető úton célszerű minden harcból lelépni, és majd visszafelé tankolunk varázslatokat. Ifrit ropantul meg van lepődve, hogy hoztuk Shiva nevű kollegijnát magunkkal, pár GF-idézésel szertem senkinek nem jelent gondot a lecsapkodása, aminek folyománya-ként zsebre is vághatjuk.

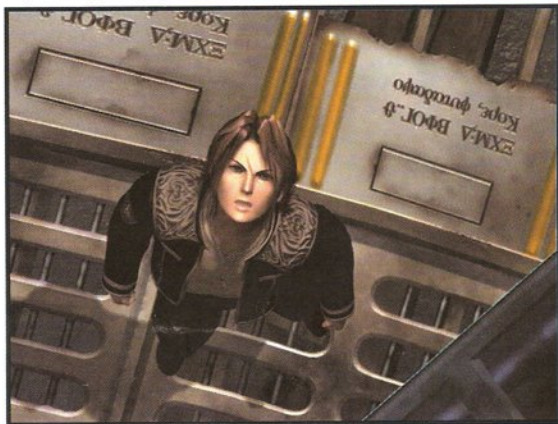
## Balamb Garden

Miután visszasétáltunk a Kertbe, a kapunál Quistis elbűcsüzik tőlünk – de szerencsére csak rövid időre: át kell cserélnünk a civilt egyenruhára, ugyanis következik a terepgyakorlat. (A hallban a lift mellett állodogáló figura itt hívja fel a figyelmet a Kert Kártyaklubjára, ami egy elég hosszú mellékküldetés: a Kertben sorban egymás után találkozhatunk az öt taggal. Ha az első négyet leverjük, akkor Kadowaki doktor-nő jelzi, hogy a

Kártyakirály alkalmasint meglátogat bennünket a szállásunkon – tőle lehet majd elnyerni a Gilgames kártyát.)

Baktassunk el tehát a Dormitoryba, öltözzünk át a szolgálati uniformisba, és máris a hallban találjuk magunkat, ahol Quistis egy roppant kellemetlen hírel fogad bennünket: az éles terepgyakorlaton egy háromfős szakaszba osztottak be bennünket. Az egyik partnerünk Zell lesz (Mr. Laza néhány cigánykerék és egy kis árnyékbokszolás keretében meg is jelenik), a másik – s egyben a szakasz parancsnoka – viszont kedves ellenségünk: Seifer Almasy, akit dicső sleppje, Raijin és Fujin társaságában látunk viszont. Az eligazítást a Kert parancsnoka, Headmaster Cid tartja. Attól függetlenül, hogy ez egy terepgyakorlat, a bevetés teljesen élesben megy igazi hullákkal: a feladatot négy szakasz hajtja végre – ha valamelyik vizsgázó csődöt mondana, akkor a profi SeeD-ek majd rendezik a dolgot. A csapat tehát Squall-Zell-Seifer trióban áll fel, Quistis csak mint megfigyelő vesz részt a bevetésen. Ennek megfelelően vegyük el tőle a GF-jét, és adjunk egyet Zellnek (Seifernek nem muszáj, ő hamarosan lelép).

A csapat ezután autóbá száll, és el kell kocikásznunk Balamb városába (ahová a Kerttől az út vezet), pontosabban a kikötőbe. Miután beszálltunk a deszantjáromba, megjelenik



Xu, hogy részletesen ismerhesse a feladatot. Dollet városát három nappal ezelőtt megtámadták Galbadia katonái, és a SeeD-eknek kell tisztáznunk a – közben természetesen nyakont verni a kezük ügyébe eső galád galbádokat. Ezen belül a mi szakaszunk feladata egy tér ellenőrzése. Az úton Seifer folytatja a kötözködést Zellel, mi pedig Squallal kimehetünk a fedélzetre, hogy megnézzük, milyen szépen borzolja a haját a szél a videóban. (Ez egyébként a játék igen idegesítő szokása, hogy a cselekmény néhol csak akkor hajlandó folytatódni, ha csinálunk valami teljesen felesleges dolgot és megnézzük egy videót. Az egy más kérdés, hogy ezeket a videókat TÉNYLEG érdemes megnézni...)

Partot érés után, útban a tér felé bele is botlunk néhány gyengécske katonába (általában egy csapatól már el is fekszenek), amitől Seifer csak egyre vérszomjasabb hangulatba kerül. Először egy kőbor kuttyát kezd el rendszabályozni a fegyverével, majd miután a kuttyus felfedezte a tér végében osonó katonákat, vad ordítással utánuk veti magát. A parancsunk ugyan úgy szól, hogy nem hagyhatjuk el a teret, de mi természetesen követjük hős vezérünket. Utunk a dolleti kommunikációs toronyba vezet, amelynek melléke (mármint az úté) erősen gyengélkedő dolletiekkel van feldíszítve. Mielőtt kihelnék lelküket, megtudjuk tőlük, hogy normális ember oda nem jár: a tetején ugyanis a mendemondák

szerint valami szörny rakott fészket... Seifferrel egyetemben mi sem tartozunk a normális kategóriába, így tehát hamarosan egy sziklaperem mögött guggolva figyeljük a bejáratnál sürgősfőldő galbadaiaikat. Miután besiettek a toronyba, Seifer koma talpra szökken és támadást intéz a torony ellen. Amint Squall és Zell elképedve bámul utána, megérkezik Selphie, aki épp futárként teljesít szolgálatot. Miután némi botladozás után sikeresen legurult a szikláról, érdeklődik a szakasz parancsnoka után, ugyanis meghozta a visszavonulási parancsot. A parancsnok úr azonban épp a toronyban vadászik, tehát kénytelenek leszünk utána menni. Selphie is csatlakozik a csapathoz, tehát egyik felesleges GF-ünket adjuk oda neki – aztán uccu neki!

A torony alsó részében lesz egy kis pofozkodás – miután felliteltünk a tetejére viszont egy nagyobb, tehát mindenképpen ajánlott menteni egyet a save-pointnál. A tetőn Seifernek nyoma sincs, találmunk viszont a régebbi FF-kből ismerős két figurát: Wedge és Biggs most éppen galbadaia katonát alakít – az egyik vadul szerel valamit az elektromos rendszeren, a másik pedig megpróbálkozik jelteni neki, hogy jó lenne pucolni innen, mert valami gyanús árny repked a környéken. Amikor a magáról megfeledkezett úriember végre felpillant a munkájából, döbbenten vesz észre bennünket. Természetesen némi pofozkodás következik.

Ráadásul sorozatban: először le kell vernünk Wedge-et, majd megjelenik Biggs és kettőjüket még egyszer. Mikor velük végeznénk, hirtelen eltűnnek egy színes felhőben, helyettük pedig megjelenik a

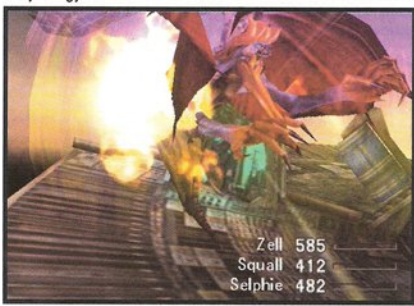
baljós árny gazdája, aki nem a George Lucas névre hallgat, hanem az Eldoretre. Első ténykedésük szipantsuk el tőle Draw-val a Siren GF-et. Eldoret tulajdonképpen nem különösebben erős főellenség, viszont nem fogják a státuszátadások, és nem nagyon sebzik a fizikai támadások, az elementálok és a GF-ek sem. Így tehát jó sokáig kell ütni, ami nem valami jó móka, lévén egy igen csúnya támadása, ami az egész partira hat. A legegyszerűbb megoldás az, ha szippantunk tőle pár duplázó varázslatot, és a parti minden tagjával duplán lödözünk rá a Thundereket, Fírákat és Blizzardokat.

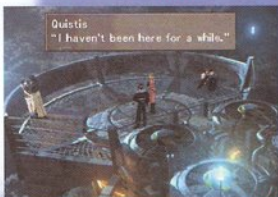
Miután lecsaptuk a felhőből vissza huppannak Wedge-ék, majd végsőre megjelenik Seifer, és levág belőle néhány darabot, amit azok kimondottan nehezmenyeznek. A videóban láthattuk, amit a véletlenül mélybe hulló csavarkulcs hirtelen életet lehe az egész kommunikációs toronyba – hogy mi történt, az a későbbiekben kiderül. Nekünk viszont most egy újabb időlimites feladatot kell végrehajtani: záros határidőn belül vissza kell jutnunk a partra, mert a SeeD-különműny visszavonul. A dolgot "kicsit" megnehezíti, hogy miután lelítettünk a torony lábához, Wedge utánunk indít egy roppant barátságatlan fémszörnyet Seek&Destroy üzemmódban, ami azonnal a nyakunkba is hullik, mihelyt kilépünk a toronyból.

Az X-ATM092-t, akárcsak az összes többi robotot, nemigen fogja semmi az elektromosságon kívül – így ronda morzsolgató akcióinak leginkább dupla Thunderekkal és Quezacotl sűrű idézgetésével tudjuk elejét venni. Pontosabban csak felfüggeszteni: miután a HP-je úgy kb 30-40%-ra esett, a robot kikapcsolja magát, és néhány másodperc re a maximuma gyógyítja magát. Így tehát addig kell elszkolnunk a csatából, amíg szundikál. Az iszkolás aztán folytatódik egész Dolleten keresztül, ugyanis a robot vadul csörtet a nyomunkban és – hála a játék készítőinek – a partig még legalább háromszor kell levernünk. Ez az üldözés egyébként a játék egyik legizgalmasabb része, ahol mesteri video-engine váltásoknak köszönhetően a játékos még akkor is vadul nyomja a futás gombot, amikor már rég a videót nézi. Csak Quistis remekül időzített géppuskasorozatának köszönhető, hogy a parton Squall utolsóként beszökken a kétélű járműbe és a SeeD-ek veszteség nélkül vonulhatnak vissza.

### Balamb Garden

A kikitőben Seifer dühösen megjegyzi Fujinéknek, hogy nehéz





szakma a parancsnoké, aztán dühösen elcsörtét velük – az autóval együtt, szóval mehetünk vissza a Kertbe gyalog. A kapu előtt Zell és Selphie elvállt tőlünk. A hallban a két másik szakasz kadétjától meg tudhatjuk, hogy semmi értelme nem volt Galbadia támadásának a rádiótorony ellen, még ha meg is tudták csinálni: a világban 17 éve folyamatosan állandó az interferencia a rádióhullámok terén. A Ciddel és Quistissal beszélgető Xutól pedig azt csípjuk el, hogy Galbadia katonái visszavonultak. Kocogunk el a körfolyosó jobbra, ahol a mérges Seiferrel cseveghetünk, akit a tanári kar megjelenése sem hűt le. Miután mindenki elszedelt kocogunk egy kicsit ide-oda: hamarosan a hangosbeszélő a vizsgázó SeeD-kadétokat szólítja az osztályterem előtti folyosóra. Itt egy pár percet várunk kell, amíg kihirdetik a sikeres vizsgázókat, akik természetesen nem mások, mint Selphie, Zell és természetesen Squall. Seifer sajnos nem felelt meg... Rövid ceremónia következik Headmaster Cid szobájában, aki mindenkinek gratulál, mindenkinek egy jó szava, satöbbi – amíg egy Kert-rendész gyorsan le nem lépteti őket. A folyosón végighallgathatjuk Seifer és díszes kompaniájának gúnyos tapsát, majd a társaság szétszéled.

A sikeres SeeD-vizsgákat mindig bál követi, és nincs ez másképp most sem, mint ahogy az azt a vidámon óbégató Selphie-től megtudjuk. A SeeD-újonc a bálon természetesen csinin jelenik meg, tehát irány a szállásunk, ahol magunkra öltjük a díszgyenyruhánkat. A készítőktől nem volt valami nagy ötlet, hogy miután átöltöztünk, MEGINT beszélünk kell Selphie-vel, hogy végre történjen valami... Következik a játék hirdetéseiben leggyakrabban felhasznált rész, a remek táncjelettel. A hatalmas terebben mindenki remekül érzi magát, még Squall is, bár ő a maga módján: az egyik sarokba húzódva, kezében egy pohár pezsgővel bámul jelentésseljesen a semmibe. Nem is sejti, hogy mekkora bajba került, amikor egy csinos fekete lányka kiszúrja magának és táncolni invitálja. Szegény Squall hiába teteti magát Genesis-rajongónak ("I can't dance"), Rinoa berángatja a táncparketre. Hát ha Squall nem is tudott eddig táncolni, úgy látszik, nagyon gyorsan tanul, ha megfelelő a tanárnéni... A játékok történetének minden bizonnyal leghíresebb animációjának végén Rinoa megpillant valakit, és villámgyorsan búcsút int hősünknek, aki cseberből vederbe kerül: a balkonon ugyanis a méla-bús Quistisbe hallgathatjuk, aki az

éjszakai csendrendelet ellenére a Training Roomba invitál bennünket. Aztán "parancsba" is adja, hogy átöltözés után jelenjünk meg az edzőpálya bejáratánál. Tehát ismét ruhacsere a szállásunkon, majd a randevű helyszínén Quistis csatlakozik a csapatához (GF-et nekil!). Mellesleg felhívja a figyelmet arra, hogy a tréningpályán egy T-Rex bókászik, és legyőzésének célszerű módja a státusztaadás, nevezetesen ha a fegyverre altató varázslatot junctionölünk – ilyen varázslatot pedig raklapszámra szerezhettünk a tréningpályán feltűnő morcos növényekkel harcolva. (Szerintem mondjuk még egyszerűbb, ha simán elaltatjuk, aztán hívunk rá néhány GF-et, de Quistis biztos jobban tudja...) T-Rex komába véletlenszerűen botlunk bele, és bár HP-t tekintve rendszeren fel van pakolva, a státusz- és elementáltámadások ellen abszolút védetlen. El is lehet pucolni előle, de 20 AP-t és pár percet megér. Miután kikeveredtünk itt is az erkélyre, megtudjuk, hogy miért is hívtó ide bennünket Quistis: itt szoktak titokban találkozni egymással a szerelmes SeeD-ek (már amennyire titkosnak nevezhető, hogy egymás hegyén-hátán nyüzsögnek). Quistis elsirja a bánatot: visszavonták instruktori státuszát, mert túl népszerű volt a tanítványok között. Most már ő is csak szimpla SeeD (egyszer talán együtt is fog dolgozni velünk) a legna-

gyobb bánata azonban az, hogy az égen ragyogó csillagok ellenére is roppant magányosnak érzi magát... Squall nem vevő a lányra (erre se...). Miután a duzzogó Quistisszel kifelé botorkálunk a kertből, a bejárat mellett érdekes

jelenetre leszünk figyelmesek. A játék kezdetén, az üveglablak mögött látott lánykát (Ellone) egy hatalmas, csapkodó szárnyú szörny támadta meg. A lány segítségért kiált, Squall előhúzza a Gunblade-et – megint jön egy kis csíhi-puhi. A Graneldo nevű repkedő bigyó ugyan elég sajátosság támadásokat mutat be, de aztán gyorsan múlt időbe kerül. A titokzatos lány érdekes módon a keresztnevükön szólítja két hősünket (Quistis becézve), de mielőtt érdeklődhetnénk, hogy ugyan honnan is ismerjük egymást, két komor tekintetű felhús úr kíséretében távozik. Mivel éjszaka úgysem tudunk mit csinálni már a kertben, jobb ha mi is eltesszük magunkat holnapra a szállásunkon.

Másnap reggel Selphie kopogtat a szobánk ajtaján: indulhatunk az első bevetésre. Az eligazítást Headmaster Cid tartja a Kert bejáratánál, miután Zell kicsit késve berobog a gördeszkáján (illetve: T-Boardján), és a tiltott játékszerrel az egyik Kert-rendész annak rendje-s-módja szerint elbokozta tőle. A küldetés helyszíné Timber lesz, ahol egy kis ellenálló csoportot, az Erdei Baglyokat kell segítenünk ténykedésükben. Mint később Zell elmondásából kiderül, Timber egy kis városka, amit 18 évvel ezelőtt megtámadtak és könnyűszerrel elfoglaltak Galbadia csapatai. Most is megszállás alatt áll, de kisebb-nagyobb partizáncsoportok működnek benne



– az egyik ilyenhez szólít a jó sorsunk. Lévné a partizánok nehéz gazdasági helyzetben és a Kert profitorientált vállalkozás, erre az akcióra csak hármán indulunk. Mindenekelőtt találkoznunk kell a kapcsolatunkkal Timber pályaudvarán, aki a megbeszéltséjé után eljuttat bennünket a Baglyok titkos támaszpontjára. Mihelyst elindulnánk, Cid utánunk szól és a kezünkbe nyom egy "csodálampát", amelyhez azt a használati utasítást mellékelte, hogy ugyan átkozott a benne levő dolog, de nagy segítség lehet annak, aki kezelni tudja. A tárgylistában a sejtelmes "Mentsd ki az állást!" infót kapjuk a cuccot a benne lévő dolog, de nagy segítség lehet annak, aki kezelni tudja. A tárgylistában a sejtelmes "Mentsd ki az állást!" infót kapjuk a cuccot a benne lévő dolog, de nagy segítség lehet annak, aki kezelni tudja. A tárgylistában a sejtelmes "Mentsd ki az állást!" infót kapjuk a cuccot a benne lévő dolog, de nagy segítség lehet annak, aki kezelni tudja.

### Balamb/Pályaudvar

Timberbe Balamb pályaudvaráról indul a vonat. A városban mindenki ismeri Zeltt, aki innen származik: aki gondolja, beugorhat üdvözölni a mamáját (a padon üldögélő fickótól jobb-ra lakik), és elnyerheti tőle a fia kártyáját. Az állomás bejáratánál találkozunk a Kártyakirálynővel, akitől majd mellékküldetéseket lehet felszedni, a kalauznál pedig megvásárolhatjuk 3.000 Gilért a vonatjegyet. (Ha nincs rá pénzünk, akkor adjunk el valamit a szomszédos boltban.) A vonat azonnal indul, mielőst beszélünk. Miután lyukasztottunk,

elfoglalhatjuk a SeeD-ek számára fenntartott elegáns lakosztályt, ahol hirtelen az egész csapatra kínzó álomság tör, majd mindannyian eszméletlenül álomba merülnek...

### Deling

Rövidesen a Laguna-Kiros-Ward trió körében találjuk magunkat, akikkel még sokat fogunk álmodni. A brigád Galbadia haderejének egyenruhájában éppen vadul csörtet keresztül egy furcsa erdőn keresztül, amelyről Wardnak az a véleménye, hogy mintha már jártak volna erre korábban. A csapást követve a fiúk hamarosan egy csapatzállító dzsipek érnek, amely Deling, Galbadia fővárosának főterére fuvarozza őket. (A városban kóricálhatunk egy sort, egyrészt összeszedni a Draw Pointokból az ingyen varázslatokat, másrészt pedig mert a későbbiekben szükség lesz némi helyismeretre.) Térjünk be a Galbadia Hotelbe, amelynek alagsorában levő bárban nyilván ismerhetik hőseinket, Laguna ugyanis a "szokásos" italt rendeli. A bárban egy Julia nevű hölgy zongorázik, akinek művésztétele Laguna barátunk roppant fogékony. Egy hosszabb jelenet következik, amelynek a végén Julia a hotelszobájába invitálja. Miután a portástól megtudtuk, hogy melyik is az, hosszú beszélgetés kezdődik közöttük, amelyből többek között kiderül, hogy Laguna titkos vágya, hogy leszerelje Galbadia hadseregéből és világszerte riporter legyen,

míg Julia a zongoráról szeretné átnyergelni a szólóénekesi karrierre...

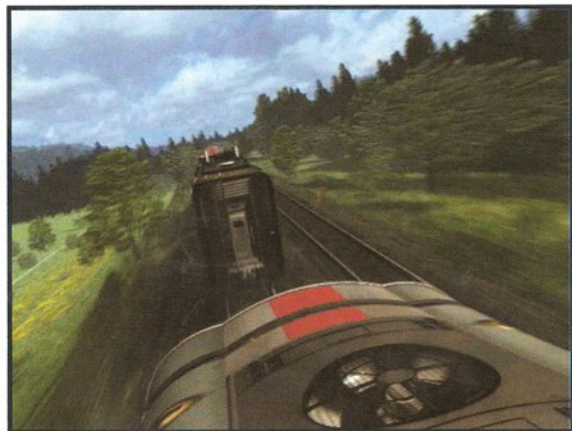
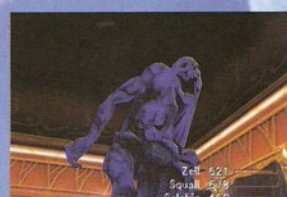
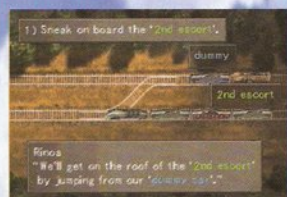
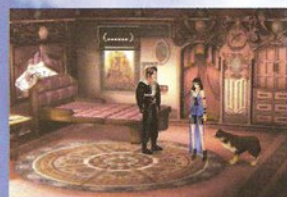
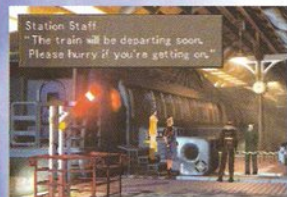
### A timberi akció

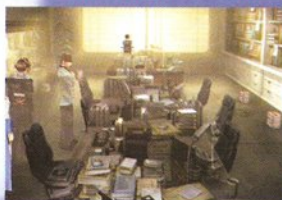
Mikor visszatérünk Squallékhoz, a csapat elképedve állapítja meg, hogy mindhárman

ugyanazt álmodták (arról meg nem is beszélve, hogy közben folyamatosan kommentálták az álomban látottakat). Amíg ezen morfondírozunk, meg is érkeznek a timberi pályaudvarra, amelynek peronjánál vár bennünket a kapcsolat. Mondjuk be a Cidtól kapott jelszót ("De a baglyok ugyanazok maradnak."), és az ember elvezet a "titkos" bázisra, ami a szomszéd vágányon álló vonat.

Itt találkozunk néhány egzotikus arccal, a legegizotikusabb azonban a kocsik végén levő lakosztály aknapéján heverészik: a lány, akivel a bálon táncoltunk. Rinoa a nyakunkba borulva ujjong, hogy itt vannak a SeeD-ek, a bálon ugyanis azért jelent meg, hogy segítséget kérjen Cidtól, akinek a mi jó öreg Seifer barátunk mutatta be. Szemé mesén érdeklődik is utána, mire Squall mogorván kiböki, hogy Seife nem SeeD. A csapat tehát új tagga bővül. Pontosabban kettővel, ugyanis beáll hozzánk Angelo, Rinoa juhászkyúja is, akit gazdái majd speciális támadásokra használhat.

Vonulunk át a vonat első részébe levő fülkébe, ahol a csapat megbeszéli a következő akció tervét. Hamarosan Timberbe érkezik Vinz Deling, Galbadia zsarnok elnökének különvonata, akit igen érdekes módon óhajtanak a partizánok foglyul ejteni: a három kocsiból álló elnöki szerelvényt a nyílt pályán akarják megtámadni egy másik vonattal. Az első és utolsó, örökkel teli biztosító kocsi lekapcsolásával az elnöki Pullmant a mi szerelvényünkhöz csatoljuk, aztán eltűnünk vele, mint a kámför. Ez így leírva is érdekesen hangzik, a játék negyedórás ismertetőjét végignézve meg még érdekesebben. Először nyilván mindenki két-háromszor is végighallgatja a tervet – amire semmi szükség, mert a dolog pofonegyszerű lesz. Az elnököt közrefogó két kocsit egy négy számjegyből álló, állandóan változó kombinációval tudjuk lekapcsolni (az egyiket három számmal, a másikat ötlet), ami Squall feladata lesz; Rinoa a szerelvény tetejéről diktálja az aktuális kódot; a többiek pedig a kocsikban le fel mászkáló örök mozgását figyelik. Köszönhetően a PlayStationös eredetnek, a számokat az irányító billentyűkkel tudjuk majd bepötyögni. Miután ezt begyakoroltuk, szólunk Wattsnak, hogy készen állunk az akcióra. Megint egy videókkal kombinált remek kis jelenet jön. A csapat átugrál a miénnel párhuzamosan robogó elnöki szerelvény tetejére, majd elkocogunk az első kocsihoz. A roppant bonyolult ismertető elle-





nére a feladat mindössze annyi, hogy amikor a kocsi belsejében távolodni látjuk a piros és kék egyenruhás őrt, másszunk le Squallal és pötyögjük be a Rinoa által diktált számokat. Amíg az őrk végigjárják a kocsit, kábé három kódot lehet beütni (bár biztosabb ha egyszerre csak kettővel próbálkozunk), aztán kocsit leakasztás. Az eljárás ugyanaz, mint az előbb csak most öt kóddal, szóval jobb kétszer visszamászni a tetőre.

A sikeres akció után megint a saját szerelvényünk előterében találjuk magunkat. Tegyük vissza a csapat másik két tagjához a GF-eket (a Laguna/Squall-váltásoknál mindig újra kell junctionolni a GF-eket, ha a parti másik két tagja nem Selphie és Zell, lévén a Laguna-trió másik két tagja az ő "hasonmásai"), majd szóljunk Rinoának, hogy kukkant-suk meg Vinzel urat.

A kocsiában Rinoa nagy peckesen odalépdél az elnökhöz, és hűvösen közli vele, hogy nem történik bántódás, ha nem ellenkezik. Az elnök még hűvösebben érdeklődik, hogy mi történik, ha mégis ellenáll? Az elnöki szerelvény ugyanis csapda volt: Galbadia már régen tudott a timberi ellenállóról, ezért az elnök helyett egy hasonmás utazott rajta, akivel természetesen most meg kell küzdenünk. Eleinte nem túl erős, és lehet tőle egy rakás Cure-t szípkézni, továbbá amíg csapkodjuk, van időnk duplázásokat varázsolni a karaktereinkre. Miután az elnök urat levertek, átalakul egy Gerogero nevű hatalmas zombivá, akinek a fizikai támadásai sem rosszak, viszont az átkokkal és némitással kombinált státuszátadásai már kimondottan idegesítők (viszont Berserk mellett lehet tőle szípkézni Esunát, amivel ezeket rögtön gyógyíthatjuk is). A tűz és víz elementáltámadásokra viszont elég háklis, így tehát dupla Water és Fire varázslatokkal, valamint Ifrittel hamarost végezhetünk vele.

Ezután megint összeül a haditanács, ahova Watts új hírekkel érkezik. Az igazi elnök a timberi tv-állomáson tartózkodik, ahonnan nemsokára egyenes adásra kerül sor. Ugyan Galbadiában is van ilyen, viszont a timberi az egyetlen, amely rádióhullámokat is tud sugározni. Ezekkel ugyan az elmúlt két évtizedben némi gáz van, viszont – mint azt láttuk – az előző nap a katonák rendbe hozták a dolleiti

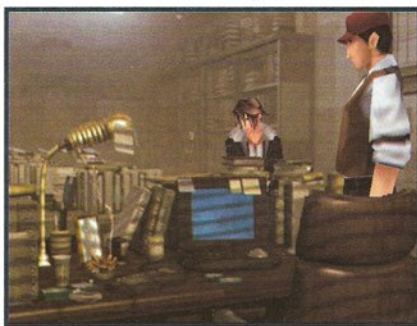
átjátszótornyot, nyilván abból a célból, hogy az egész világgal közölhessenek valami fontos dolgot... A Baglyok rögtön új tervet készítenek a tv-állomás elleni akcióra, a SeeD-ek viszont az akció végeztével most már haza akarnak menni. Amikor Squall a Kerttel kötött szerződés után érdeklődik Rinoánál, a lány előhúzza az iratot, ami meglehetősen tág időhatárokat tartalmaz: a Baglyoknak Timber teljes felszabadulásáig rendelkezésre áll a SeeD-osztag – így tehát az új akció is a mi feladatunk lesz.

Miután összeállítottuk a tv-állomásra induló csapatot, beszéljünk Watts barátunkkal, majd hamarosan ismét a pályaudvaron találjuk magunkat. Induljunk el jobbra, ahol a fal mellett álló fickótól megtudhatjuk, hogy ez itt a Timber Maniacs szerkesztősége, ha viszont a tv-állomáshoz akarunk eljutni, akkor a szomszéd-ban lakó asszonnálnak kell érdeklődnünk. A szerkesztőség folyosójáról balra nyíló sötét szobában van egy rejtejt draw point Blizzagával, a folyosó végén levőben pedig hosszú és nyomasztó beszélgetést folytathatunk az újság szerkesztőivel az álmokról (a ma reggeliekről, a tegnapiakról, a gyermekkoriakról...), aminél némileg hasznosabb, ha magunkhoz vesszük a földön heverő Timber Maniacs legújabb számát, benne egy kártyával.

A szomszéd-ba lakó asszonnától megtudjuk, hogy a tv-állomáshoz régebben a háza mögött levő sikátoron keresztül lehetett eljutni, de mióta üzemen kívül van, egy kocsmá épült a sikátor elé. (Az utcácskára még le lehet látni az emeleti ablakból, bár az egyik roszcsont kölyök nem átal pénz

kérni az ablakhasználatért.) A kocsmához az utca következő részén lehet eljutni. Miután az előtte levő téren lepofoztunk két katonát, szemügyre is vehetjük. A leghangosabb vendég a hátsó ajtó előtt hever a földön. Vadul szitkozódik, hogy mióta az ellenállók megpróbálták elrabolni az elnököt, nem járnak a vonatok és ő nem tud hazajutni Dalletbe, és mivel enyhén (?) berúgott, még a kártyáját is elvesztette – meg egyébként is még kér inni egy kicsit. Itala nem célszerű meghívni, mert kirendelgeti magának az egész pultot, mi pedig koldusbotra jutunk, inkább kérdezzük a kártyájáról. Miután Squall átnyújtotta neki a szerkesztőségben meglett holmit, hajlandó félrehúzódni, és szabad az út a sikátor felé.

Miután a lépcsőkön felmászunk a tv-toronyba, egy hatalmas kivetítőt pillantunk meg a külső részén, amin furcsa krikkszkraszok szaladnak. Watts azzal a hírral érkezik, hogy a támadás kivitelezhetetlen, minde-nütt Galbadia katonái örködnék. Rinoa új "terve" az, hogy miután az elnök elvonult, beolvassák a saját közleményüket az éterbe... Következik egy kis veszekedés Squallal gyermekded elköpélésekről, elkötelezettségről és hasonló érdekes témákról, majd a lány dühösen elrohan. Hirtelen megelevenedik a képernyő és a műsorvezető 17 évnyi hallgatás után kicsit megilletődve konferálja be Galbadia erőök





elnökét. Az elnök beszéde arról szól, hogy ugyan a világ néhány kontinensének van némi konfliktusa Galbadiával, de szerinte semmi akadály nincs ezek rendezésének, amit egy konferencia keretében képzelt el. Már ki is nevezte saját követét, egy varázslónőt... Eddig jut a mondókájában, amikor hirtelen zaj támad, majd a látótérbe berobban Seifer, lecsap néhány katonát, majd Gunblade-jét az elnök torkának szegezve foglyul ejti. Squallék elképedve bámulják a kivétlőt, amikor a stúdióba megjelenik Quistis is, és szembefordulva a képernyővel azonnal a stúdióba hívja a Timberben tevékenykedő SeeD-osztagot.

Kocogjunk tehát be mi is a stúdióba, ahol a SeeD-ek megpróbálnak a lelkére beszélni Seifernek (ki-ki a maga módján), hogy engedje el az elnököt, aki azzal fenyegetőzik, hogy Galbadia a teljes haderejével megtámadja a Kertet. Seifer azonban imponálni akar Rinoaéknak, és foglyával dühösen kihátrál a stúdióból nyíló folyosóra. Amint követni próbáljuk, meglepő dolog történik: a semmiből előtűnik egy lila ruhát viselő nő alak, és Seifert szuggerráva misztikus szózatba kezd. Seifer megígérve követi a varázslónőt "vissza a gyermekkorába", és miután mindketten eltűntek, az elnök is gyorsan olajra lép...

A stúdió bejáratánál ezentúl fegyveres őrséget. Ahogy lekocogunk a lépcsőn, megjelenik Rinoa és ijedten közli, hogy felfedezték a bázisukat,

tehát új rejtekhelyet kell keresniük. A kocsmába visszatérve megjelenik az asszony, akinek a házából a sikátorra látunk, és felajánlja, hogy keresünk nála menedéket. (Ő mellélátásban szintén ellenálló, csak most éppen nem aktív...) A házában elrejtőzünk az emeleten, ameddig Galbadia katonái átfésülik a várost, majd a földszinten Quistis adja meg a tippet a szolgálati szabályzat alapján, hogy mi legyen a teendő: ha egy akció után egy SeeD valamilyen okból nem képes visszatérni a Kertjébe, köteles a legközelebbi Kertben jelentést tenni... Márpedig ide a legközelebbi Kert a Galbadia Garden.

Ahogy kilépünk a házból, egy újabb katona jelenik meg az utca végén, de most kivételesen nem következik harc. Közelebről szemügyre véve felismerjük Wattsot, aki a város másik pályaudvarát ajánlja a figyelmünkbe, amelyet nem zártak még le. A kocsmához vezető lépcsőlejárát előtt egy "titokzatos" öregember vár bennünket, aki nem más, mint a másik (hasfájós) Bagoly: Zone. Az utolsó vonatra már az összes jegy elkelt, de ő előzékenyen vásárolt már három jegyet a SeeD-eknek és Rinoaéknak, hogy leléphessenek – aztán némi gondolkodás után a sajátját felajánlja Quistisnek. Kocogjunk tovább, majd az állomáson ugorjunk be a vonatra, ami azonnal el is indul. A vonaton beszéljünk Zellel, és válasszuk az opciók közül a Leave him alone-t: a képernyő elsötétedik, és mire ismét kivilágosodik, meg is érkezünk a Galbadia Garden állomásra, ahol természetesen kiszállunk. Az "állomás" igen érdekes, ugyanis a vadon kellős közepén van. A gonosz készítő nyílván úgy gondolták, hogy pár órá (napos?) téblábo-

lással szórakoztatják a Galbadia Gardent kereső játékost. Pedig a Kert tényleg közel van az állomás-hoz: ahogy kiszállunk, pont a dombok túloldalán. Az átjárhatatlan dombokat egy szurdok szakítja meg amelyhez egy erdőn keresztül vezet az út.

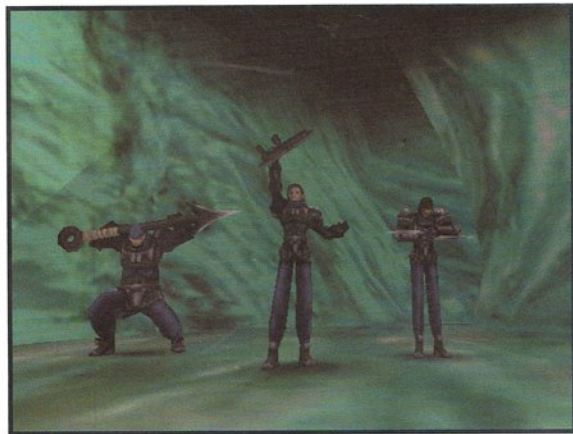
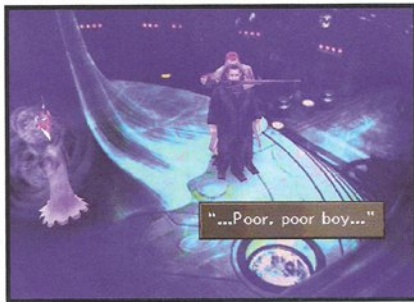
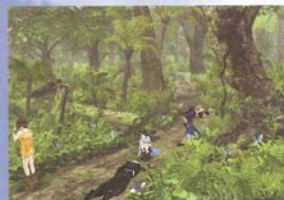
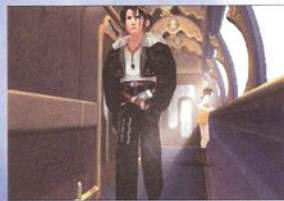
Az erdő szélén a csapat még tanakodik egy kicsit: Zell dühös magára, hogy kibökte az elnök előtt, hogy a Balamb Gardenből vannak, a többie aggódnak, hogy a többi SeeD meg tudja-e védeni az otthonukat, ha Galbadia tényleg megtámadja őket – aztán egyszer csak jellegzetes sivitás hallatszik, és a csapat ismét álomba merül...

## Esthari bányák

Újra Lagunáékat irányítjuk, akik éppen egy bányakomplexumban őrzik toznak, amikor hirtelen néhány csillagó ruhás, esthari katona fogja közre őket. Miután megfenyítettük támadóinkat, utat kell találnunk magunknak a bányán keresztül, ami tulajdonképpen egy labirintus. Némi bókálás után nem lesz nehéz kismernünk magunkat benne, bár elég sok véletlenszerű harc lesz Esthar katonáival. Meg lesz két nem véletlenszerű is, két robottal, akiknél érdemes feltanokolni Dispel, illetve Shell és Protect varázslatokból. Menet közben találunk egy hal formájú dolgot a jégbe fagyott földön, amely nem más, min egy detonátor: az egyik gyutacsával az aktuális, a másikkal a szomszédos helyszínen levő óriási jéggolyót tudjuk arrébe görgetni...

Az utak mindenképpen egy olyan helyszínen futnak össze, ahol egy save pont van. Innen felfelé haladva kiérünk egy sziklafal peremére, de mielőtt barátaink nagyon megöregülnek a megmenekülésüknek, újra körbefogják őket az esthariak, akikből most már egy nagyobb csokorra valót kell lecsapkodnunk. Az utolsó harc végén egy haldokló esthari még bevisz egy-egy ütést Kirosnak és Wardnak, amittel mindkettő HP-je 1-re esik. A két "súlyos sebesült" és Laguna kissé szarkasztikus vitát folytat az élet múlandóságáról, aztán Laguna egy igen egyszerű módszer választ, hogy megmentse őket: a sziklafal lábánál hullámozó tengeren hajót pillant meg és barátait minden további nélkül lehajítja a mélybe. Amikor egy idő múlva a csobbanások zaja felér a peremre, úgy dönt, hogy ő inkább lemászik. A gravitáció azonban közbeszól.

(Van még némi elmaradásunk GF-ekből, amit a következő oldalon találtak, aztán májusban folytatjuk a dolgot, bár lehet, hogy egy kicsit nagyobb léptekkel, mert így tényleg nem végzünk karácsonyig sem.)



# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



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

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

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

**Akciók a készletek erejéig tart!**

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

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

99/1	398.-	99/11	398.-
99/2	398.-	99/12	398.-
99/3	398.-	00/01	398.-
99/4	398.-	00/02	796.-
99/5	398.-	00/03	796.-
99/6	398.-		
99/7-8	576.-		
99/9	398.-		
99/10	398.-		



## Bahamut

A világ délnyugati részén találunk egy aprócska szigetet (a térkép nem mutatja), ahol a Ragnarokkal tudunk leszálni. Squall már hallott a "mobili" szigetről: úgy tudja, hogy valami cuc-cot bányásznak itt a tengerből és melleleg remek kis DP-k találhatóak benne. Ja. Azt azonban nem tudja, hogy minden



egy lépésnél meg fognak minket támadni remek kis státuszatakkal a Buel-Bomb-Death-Soul-Anaconda négyesfogatból álló szörnyek (itt nem segít az Enc-None képesség sem). Mondjuk abszolút nem erősek, csak egy kicsit sokat kel lepotofzni, míg beszélünk a közepén villogó fényhez, ami menet közben remek kis kommentárokkal szórakoztat bennünket ("Fordulj vissza, ez az út a halálba vezet..."). Mindenesetre jó kis XP/AP-gyűjtőgető menet lesz. A problémák ott sokasodnak meg, amikor elérjük a fényt: ismét egy mókás találós kérdéssel szórakoztat, majd a nyakunkba hullik egy varázslat egy olyan 40.000+ HP-vel. Melegen ajánlott min. 5-6.000 HP-s karakterekkel érkezni, mert a sárkány Breathe támadása 4.000 körül sebez a parti minden tagján. Szintén melegen ajánlott figyelni, hogy elementál támadásnak milyen varázslat van belinkelve a fegyverekhez, mert a levegő nem hat rá, a tűz meg ráadásul még gyógyítja is. A GF-ek itt nem érnek túl sokat, leszámítva Diablost, aki gyönyörű szép 9.999-eket üt rá – a gond csak az, hogy ha idézés közben beleszalad a sárkány egyik lehelletebe, vagy az előszeretettel durrogott meteorviharába, akkor majdnem biztosan fel is borul. Ajánlott harcmodor: csináljunk limiteket rajta (ha magas a HP, akkor Aura varázslat a karakteren vagy adjunk neki Itemmel Aura Stone-t) Squallal, de jól jöhet Quistis Degeneratora vagy szerencsés esetben Selphie-től a The End vagy a Rapture – utóbbi három azonnal eltakarítja a kis vöröst. Ezután megint a potátnal fényrel csvegünk egy kicsit bennünket ("Na, kegyelemért könyörögtök, kopaszok?" – egy ilyen inzultusra csakis a Never! Lehet a jó válasz, egyébként kidob a barlang elé). Újabb rubin-sárkány az ajándék, de ez már rögtön egy hábatámadással kezd (ha nincs belin-kelve ez a GF-képesség), és azonnal egy lehellellet pirongatja a partit. Miután ezt is feltrancsítottuk, a fény kezdi respektálni tökös látogatóit ("Osz! 'me' hacótok?"). A Szent György ba-bérjaira vágókat a két lehetséges válasz bármelyikével tovább folytathatják a sárkányverést az idők és a Full-Life-ok/Phoenix Downok végezetéig. A huncut szerzők azonban eldugták itt egy har-madik (láthatatlan) választ is (csak egy világító pont látszik a sorában): "Csak úgy. Lehet, hogy erre születünk..." Na, ezt már ő is érdekesnek találja, és teteszt is ölt Bahamut képében. Squall nemes egyszerűséggel a GF-ek királyának titulálja – a leGF-zéstől pedig majd' megüti a guta, szóval újabb hírig jön, talán a legnehezebb. Bahamut ugyanis nem egyáltalán nem fogja a levegő/villám elementál, a Mega Flare támadásával pedig 4-5.000 körülieket sebez. A limiteken kívül az ajánlott harcmodor: triplázás (varázslattal vagy Cerberus GF-fel); Shell/Protect/Reflect védelem és Haste (gyorsítás) minden karakterre (az se baj, ha Squallnál berakjuk a Cerberus Auto-Haste képességét); valamelyik karakternél mindenképpen legyen egy Recover; és támadjunk tűzzel (a tripla Melt-down pl. 1.500 körül sebez). Szerintem ez a játék egyik legnehezebb küzdelemsorozata, mert nemhogy nem lehet közben menteni, de a két sárkányt és Bahamutot egymás után kell levérni (a párbeszédék miatt nem lehet belépni a menübe). Ugyan nem muszáj megcsinálni, de Bahamutnak olyan elképesztően jó képességei lesznek, hogy mindenképpen érdemes (például már alaplól tudja az Ability\*4-et).



## Odin és Gilgamesh

Miután a második CD már tudjuk irányítani a repülő Kertet, érdemes legelőször felkeresni a Centra Ruinst, amely egy gótikus kastélyra emlékeztet. Az alsó részén vidám Tonberryk sietnek az erre járó üdvözlésére (velük nem igazán jó köztöködni), magában a várban pedig különféle pokoli kreatúrák várak



bennünket. Ahogy a lépcsőkon kutyagolunk felfelé a kastély felsőbb szintjeire, idővel egy zárt ajtó mellett találunk egy szobrot, amelynek egyik szemében egy drágakő csillog. Ezt vegyük magunkhoz, majd folytassuk az utunkat felfelé, hogy a tetőn megleljük a szobor párját. Ha a szemgödrébe illesztjük az iménti drágakövet, mond nekünk egy számot (ami mindig változik). Vegyük magunkhoz mind a két követ a szeméből, majd ballagjunk velük vissza az előző szoborhoz, ahol a két követ a helyére illetve és az iménti számot megadva bejuthatunk Odinhoz. Tulajdonképpen a legkönnyebb ellenfél, ugyanis egyáltalán nem támad, mindaddig, amíg le nem jár a kastély bejárata óta számlált idő. Akkor is csak egyet támad, viszont mindenki meg is hal. Ha sikerül időre levernünk, akkor rejtett GF-ként csatlakozik hozzánk, ami azt jelenti, hogy nem mi idézzük: időről-időre véletlenszerűen megjelenik a csaták elején, és Zantetsu-ként nevű támadásával minden ellenfelet azonnal kinyír. A 3. CD végén azonban kicsit túl hevesen ront Seiferre, aki



kitartott Gunblade-jével ketté is szeli. Helyette viszont automatikusan pótolja őt az unokaöccse, Gilgamesh, akinek emelett még három (gyengébb) támadása is van, viszont nemcsak a csata elején, hanem menet közben is meg szokott jelenni, hogy egy véletlenszerű támadással segítsen rajtunk.

## Tonberry King

Ugyanott, ahol Odint lecsapkodtuk, szert tehetünk egy másik GF-re is. Előtte nem árt kicsit felszerelkezni életrekeztető varázslatokkal/tárgyakkal, mert hosszú pófozkodás következik. Ha be van linkelve, a képességek közül vegyük ki az Enc-Half vagy



None-t, hogy minél több találkozási kerületű sor, és kezdünk el mázskálni a romok alsó részénél. Itt szép sűrűn jönnek majd a Tonberryk – egykori FF7-játékosoknak ismerős lehet a ronda zöld kis lény, a lámpással. Most még egy hosszú böllérek is van nála. Majdnem olyan erős is, mint az előző részben, továbbá nem nagyon hatnak rá a GF-ek és a varázslatok sem (itt Odin sem jön segítségünkre) – leszámítva Diablost és a Demit. Az Evryone's Grudge nevű támadása is igen húzós darab. Legkönnyebben úgy tudjuk levérni, ha Squall-limiteket csinálunk ellene és közben valaki mással idézgetjük Diablost. Ha 20 Tonberryt lecsapkodtunk, megjelenik a Tonberry King, hogy alattvalói elfogyása feletti jogos felháborodásának adjon hangot. Neki olyan 100.000 körül lehet a HP-je és Diablos is folyton elhibázza – kellemes kis csata lesz... Ha sikerült lecsapkodni, beáll hozzánk GF-nek. (Melegen ajánlott egyébként itt valakinek a képességei közé Diablos Mugjút belinkelni, ugyanis a rakásnyi Tonberrytől ellophatnak egy szép csokorra való Chef's Knife-t, amiből az L Mag RF képességgel darabonként 20 Deatht állíthatunk elő. Ez nagyon barátságos hatással van mondjuk az Spr tulajdonsághoz belinkelve, részéről pedig előszeretettel szoktam státusz támadásnak belinkelni. Olyan szép, ahogy egyetlen csapásra azonnal meghalnak a kisebb ellenfelek...) Elég érdekesek a képességei is: a GF-ek között elég ritka például az Eva+30% és a Luck+50% (így tehát nem árt Cactuarral együtt odaadni egy karakternek, akinek megvannak ezek a képességei). A többi különleges képessége gazdasági jellegű: a Call Shoppal bárhol meghívhatunk egy shopot, a Haggle-lal csökkentjük a vételi, a Sell High-jal pedig növeljük a saját eladási árakat, a Familiar Face segítségével pedig olyan cuccokat vehetünk a boltban, amelyeket egyébként nem kínálna a boltos minden jöttmentnek.

# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



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

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

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

**Akciónk a készletek erejéig tart!**

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

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

99/1	398.-	99/11	398.-
99/2	398.-	99/12	398.-
99/3	398.-	00/01	398.-
99/4	398.-	00/02	796.-
99/5	398.-	00/03	796.-
99/6	398.-		
99/7-8	576.-		
99/9	398.-		
99/10	398.-		



00/03

# Processzor-körkép

★ Rend a lelke mindennek, de sokkal inkább a processzor

**A** múltkor tettünk egy sétát a videokártyák világában, hiszen mindenkinek nagyon fontos, hogy mit néz a monitorán, milyen minőségű képet, milyen frekvenciával. Nem ennyire egyértelmű – hiszen szemmel látható eredménye tulajdonképpen nincs –, de a processzor is ugyanolyan fontos része a rendszerünknek, függetlenül attól, hogy játékra vagy munkára használjuk. Ha nem is látható, de érzékelhető a processzor teljesítménye, a játékok esetében erősen befolyásolja a képmegjelenítést, egyéb munkavégzésnél pedig a programok sebességét. Akármilyen jó videokártyánk is van, a különböző tesztek eredményei azt mutatják, hogy a legjobb kártya sem használható ki maximálisan egy brutális teljesítményű processzor nélkül. Ez persze nem azt jelenti, hogy a hardvergyártók a vásárlók ellen szövetkeznek (hát miért is tennének ilyet azok a jótét lelkek...?), ez csak egy egyszerű, minden hátsó szándék nélküli ténymegállapítás. A processzorok terén hasonló kaosz uralkodik, mint a videokártyáknál: több gyártó, több különböző portékájú közül válogathatunk, vannak ósrégi modellek és folyamatosan jönnek ki az újabbnál újabb típusok, az ember már követni is alig bírja. Írásunkkal szeretnénk elosztani néhány esetleges félreértést és emléjűk, sikerül tanácsot adnunk azoknak, akik gépfejlesztés előtt állnak.

## A processzorok

Nagyon gyorsan fejlődik a processzorok világa, úgy a CPU magját nézve, mint az őket kiszolgáló egyéb eszközöket (alaplap chipkészletek, memória, cache stb.). Most arról szeretnénk áttekintést adni, hogy milyen processzorokat vehetünk ebben a pillanatban a boltban, és ezek közül melyikre érdemes is beruházni. Az alapigazság, ami nagyon sok mindenre alkalmazható (sörre-borra-nőre



simán), itt is igaz: a drágább jobb is. Ebben az esetben a pénztárcánk vastagsága szabja meg a határt, de akinek számít, hogy mennyi pénzt ad ki és mire, esetleg szívesebben költi a megmaradt pénzt a fentebb említett alapszükségletekre, annak talán sikerül megkönnyebbitenünk a választást.

Most csak az asztali gépekbe szánt processzorokról beszélünk, ezeken kívül készítenek még direkt kiszolgáló, azaz szerver gépekbe is processzorokat, de nem egészen ugyanazzal a technológiával és olyan jól megfontolt szándékkal, ami gyorsan elriasztja az egyszerű fel-

használók kedvét a dologtól. Nagy méretű belső cache memória, multi-tasking, multi-user támogatás, többprocesszoros rendszerek beépített támogatása... Mindezek olyan magasra nyomják fel az árat, ami már csak és kizárólag a céges világ privilégiumává teszi őket. Nem beszélünk minden procióról, hiszen értelme olyan dolgot dicsérni, ami már nem található meg a boltokban. Ilyen például a Cyrix 6x86MX vagy az IDT WinChip. Nálunk elég tisztavirág-életűek voltak, nem is találkoztam még olyan emberrel, aki például ez utóbbit használta volna huzá-

mosabb ideig. Egyébként is halottról vagy jót vagy semmit.

## Intel Pentium (II) MMX

A nagy öreg, a mostani processzorok egyik őstája még ma is ott csúcsul a boltok polcain, bár már csak a 233-as, amit 10.000 Ft körül vesztegetnek. Alaplapot is kaphatunk hozzá, bár az már a legtrikábban Intel chipsettel készült, azt ma már nem gyártják. Voltak olyan hírek, miszerint a processzort sem, de valahonnan a mai napig is előkerülnek az újabb szállítmányok. Még az is lehet, hogy csak nekünk van már néhány utolsó példány, itt Vadkeleten. Az biztos, hogy kihalófélnben lévő fajról van szó, nem tudom ajánlani egyetlen olvasónak sem, hacsak nem a mamájának szeretne egy gépet összeállítani, amit ő sem használ a szövegszerkesztésen kívül sok mindenre. A mai 3D-s alkalmazások és játékok nem különösebben szeretik. 66 MHz-es rendszerbusz frekvenciával üzemeltethető, egyes példányai (sajnos inkább a régebbiek) tuningolhatók ennek feljebb tornászásával, de nem jelentős mértékben. A benne lévő technológiákról nem érdemes beszélni, ismerve a mai modern processzorokat. Támogatja a többprocesszoros rendszereket is és nyugodtan



**AMD**  
**K6**  
**2**  
processor  
**3D NOW!**

mondhatjuk, hogy megjelenésekor a legjobbra számított, csak – egy szép képzavarral élve: – már elszállt felette az idő vasfoga.

**AMD K6-2**

Az ütőkartya: 100 MHz-es rendszerbusz a Socket7-es foglalatokkal is. Természetesen az alaplapnak támogatnia kell ezt, az Intel hivatalosan a TX chipsettel nem támogatta, mivel neki nem volt rá szüksége, ezért ALI vagy VIA chipsetes alaplapokban használható. Támogatja az MMX-et és az AMD saját fejlesztésű utasításkészletét, a 3DNow!-t. Ezt az utasításkészletet pedig a Microsoft támogatja a Direct3D-n belül. Szép kis sorozat, nem igaz? Ez egyébként 21 új utasítást jelent, amik elsősorban a játékok terén hoznak érzékelhető változást, de nekünk ennyi elég is. A régebbi K6-os processzorokkal ellentétben az MMX utasításokból is kettőt tud végrehajtani, ugyanúgy, mint az Intel processzorai. 64K elsőszintű cache memóriát építettek bele, szemben az Intel PI-gyel, amiben csak 32K van. Nagyon olcsó, a 350 MHz-es változatot 12.000 Ft körülű áron lehet beszerezni. Ilyen órajel mellett mindenképpen megfontolandó alternatíva azoknak, akik olcsó gépet szeretnének venni és nem ragaszkodnak az Intel névhez. Létezik 450-es, sőt 500-as változata is, még ez utóbbit is megkaphatjuk 20.000 Ft alatt.

**AMD K6-3**

Szinte ugyanaz, mint az előző, de beépítettek 256K belső cache memóriát a CPU magba, ami jelentősen megnöveli a teljesítményt. Ezzel a cache-beépítéssel nemcsak az Intel szenvedett, hanem az AMD is, nem véletlen, hogy nem sikerült annyira elterjeszteni. A cache a processzor magjával egy lapkára került, így ugyanolyan gyors, mint az. A foglalat a régi, meglepő, hogy mi mindent sikerült még ebből kihoznia az AMD fejlesztőinek. Ezek után érthetetlen, hogy az Intel olyan korán leállt ennek a vonalnak a fejlesztésével, bár a rossz nyelvek szerint éppen azért tért át egy új foglalatra, mert ezzel is tovább tudta nehezíteni a vetélytársak életét. Ebben is 64K az elsőszintű cache memóriamérete és van mellette 256K másodsztintű cache is, ami a processzorral megegyező sebességen pörög. Sőt, lehetőség van 2M külső cache használatára is, ami már elég jelentős mennyiség. Elméletileg képes felvenni a Pentium III-as processzorokkal is a versenyt, 400 MHz-es változata akár 20.000 Ft-ért is megkapható, ami ugye jelentősen olcsóbb, mint az ugyanilyen Pentium II Mindenképpen megéri foglalkozni vele.

**AMD K7**

Az AMD jelenlegi csúcprocesszora, az Athlon fedőnévű csodagyerek. Hogy miért csodagyerek? Erre viszonylag egyszerű a válasz, ugyanis ennek a processzornak az elkészítése után már egyáltalán nem egyértelmű az Intel abszolút főlénye. Új technológiával gyártják, a legkisebb testvér is 500 MHz-

es órajelű, de bemutatják már az 1.16 GHz-es változatát is működés közben. Foglalatja új, SlotA elnevezésű. Így persze saját alaplapot is kell venni hozzá. Ez egy kicsit visszafogja az elterjedését, de ha jobban belegondolunk, észre kell vennünk, hogy ma már szinte minden processzorhoz saját alaplap is divik. Az Athlon az első olyan processzor, ami már 200 MHz-es rendszerbuszt használ. Ez az előzőekben már ismertetett okok miatt nagyon fontos, bár még nem láttam működés közben, abban biztos vagyok, hogy nagyon gyors. Ehhez viszont megfelelő memóriára is szükségünk lesz, pontosabban DDR SDRAM-okra. (A DDR rövidítés most nem annyit tesz, hogy NDK-gyártmány: Double Data Rate, azaz kétszeres adatátviteli sebesség.) Sajnos jelenleg még "nem elterjedt" (mondhatni litthon sehol nem kapható), ráadásul lényegesen drágább a 133 MHz-es sima (SDR) SDRAM-nál. Az Athlonnál fejlesztettek a 3DNow! technológián, további 24 új utasítást építettek bele, amivel elsősorban a multimédiás alkalmazásokat támogatják. Természetesen kompatibilis a régebbi MMX utasításokkal is. Az elsőszintű cache memóriája 128K, ami nagyon pozitív, de sajnos az L2 (Level 2, azaz másodsztintű) cache csak az órajel frekvencia harmadán üzemel, így nem minden esetben olyan gyors, mint szeretnénk. Másodsztintű cache memóriából 512K van benne alapban, de a processzor támogatja a 8 megás L2 cache-t is – ez a későbbiekben még kellemetlen lehet az Intelnek. Elméletileg 500 MHz-től 1 GHz-ig kapható, nálunk még csak az 500, 550 és 600-as változata jelent meg a boltokban. Az 500 MHz-es AMD K7 processzor ára 50.000 Ft körül mozog, tehát aki szeretne közelebbről is megismerkedni vele, annak mélyebben is zsebébe kell nyúlnia.

**Intel Pentium II MMX**

Slot1 foglalat, eleinte 66 MHz-es, ma már 100 MHz-es buszfrekvenciával, MMX utasításkészlet, 512 kB belső cache

memória – röviden ezek jellemzik ezt a processzort. 233 MHz-től 450 MHz-ig találkozhatunk vele a piacon. Ma már nem fejlesztik, helyette a PIII-asra koncentrálnak Intelék. A 350-esőtől kezdve vezetete be az Intel a 100 MHz-es buszokat, ami



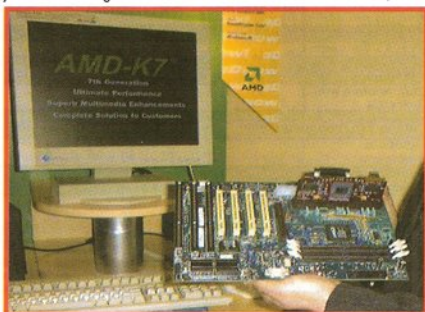
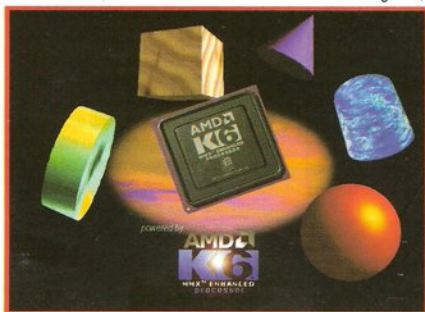
igen kedvező lépés volt, nagyban növelte a teljesítményt. Sajnos az SDRAM-ok cseréjét is magával hozta, hiszen eleinte azokat is csak a 66 MHz-re tervezték. A magba integrált cache 32K, ez a processzor szerves

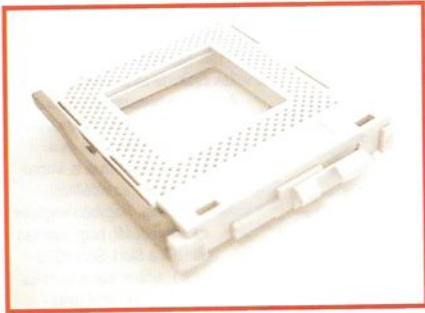
része. A processzor lapján elhelyeztek további 512K másodsztintű gyorsítótárat is, de ez külön áramkörökből épül fel, a processzor magjától függetlenül. A másodsztintű tár csak az órajel felével ketyeg, így lehet az, hogy bizonyos esetekben a Celeron is képes utolérni. Mostanában a 350-es és a 400-as változata kapható, utóbbi olyan 30.000 Ft körülű pénzért.

**Intel Celeron MMX**

Az előző proci némiképp lebutított változata. Elsősorban az olcsó gépek piacát célozták meg vele, teljes sikerrel. Még

ma is az egyik legkelendőbb processzor, annak ellenére, hogy már két éve a piacon van. Kezdetben Slot1-es változatú voltak csak, de az ár további letérése érdekében bevezették a Socket7-hez hasonló Socket370-et, itt a foglalatnak és a processzornak is alacsonyabb az előállítás költségei. Nagyban segítette az elterjedését, hogy gyorsan elkészült a Slot1-Socket370 átalakító, amivel már a Slot1-es alaplapokba is be lehet tenni ezeket a prociakat. Az Intel specifikáció szerint a Celeron csak a 66 MHz-es rendszerbuszt támogatja és nem lehet kettőt együtt működtetni belőle, azaz a többprocesszoros rendszerekbe nem tehetünk ilyeneket. Ezek az állítások az idők során a barkácsoló művészeknek köszönhetően sorra megdőltek. Eleinte kis buherálással, aztán minden további nélkül fel lehetett húzni őket akár 100 MHz-es buszfrekvenciáig is. Mivel a szorzókat fixálták, könnyen kötött egy 366-os Celeronból 550 MHz is, ami az árat figyelembe véve az egyik legjobb megoldás. A két processzor együttműködésének letiltását is sikerült megkerülni, sőt az Abit gyárt alaplapot két Socket370-es foglalattal, tehát a barkácsolást gyárilag elvégzik helyettünk. (Így jár az, aki kiskapukat hagy maga mögött...) Sajnos a most piacon lévő processzorok nagyobb részében már sikerült az Intelnek megoldani a rendszerbusz frekvenciájának fixálását, azaz csak ez kizárólag 66 MHz-el indulnak el. Ez ránk nézve elég szomorú, de azért találkozhatunk még időnként olyanokkal, amik hagyják magukat tápolni. A legjobb, ha ismerőstől vesszük, és megkérjük, hogy a vásárlást megelőzően tesztelje le nekünk a tuningolási lehetőségeit. Az első változatoknál a butítás úgy nézett ki, hogy abszolút kihagyták a processzorból a cache memóriát. Ez nagy hiba volt, ugyanis így nem volt képes felvenni a versenyt még az AMD K6-2-esekkel sem. Szerencsére a ma kapható processzorokban van 128K belső cache a processzor magjában, áramkörileg egyetlen lapon, bár nyilván nem annyira integrált része a magnak, mint az elsőszintű tár. Így sikerült az Intelnek létrehozni azt a processzort, ami még ma is az egyik legkeresettebb darab az olcsó(bb) gépek piacán. Természetesen a Celeron támogatja az MMX utasításkészletet, sőt, a legújabb 566-os és 600-as már az SSE utasításkészletet is, amit





az Intel először a PIII-nál alkalmazott. Ebben további 70 utasítást vezettek be, amik segítik a processzorok gyorsabb munkavégzését. Sajnos ezek a processzorok számunkra még csak elméletben elérhetők. Ezek már a Coppermine FC-PGA foglalatába illeszkednek, aminek egyetlen nagy hátránya, hogy még ilyenmel szerelt alaplapot még nem nagyon láthatunk a megszokott gyártók (Abit, Asus, GigaByte) palettáján. Az Intel nyilván már gyárt ilyet, csak hát az Intel alaplapok ugye nem az olcsóságukról híresek. 366-tól 533 MHz-ig kapható ebben a pillanatban. A kezdetekben a Pentium II árának kevesebb, mint a felébe került, ma ez már nem teljesen igaz, hiszen a ma kapható processzorokban van gyorsítótár. Egy 400 MHz-es Celeron processzor PPGA (Socket370) foglalatba kb. 20.000 Ft-ért bárhol beszerezhető, és ez az ár abszolút kellemes, ha figyelembe vesszük a jellemzőit.

## Intel Pentium III

Jelen pillanatban az Intel csúcsprocesszora az asztali gépek terén. Ezt az adatok is bizonyítják. 450 MHz-től 1 GHz-ig kapható (az Intel szerint legalábbis, sajna nálunk még nem). Létezik 100 és 133 MHz-es buszfrekvenciájú változata, utóbbi mellé illik 133 MHz-es memóriát is tenni! A 32K elsőszintű cache mellett ez a processzor már 256K másodsztintű, a mag áramkörü lapjára integrált, azzal azonos órajelen dolgozó cache memóriát is tartalmaz. A PIII-hoz képest a processzor felépítésén is változtattak, hogy még nagyobb adatviteli sávszélességet érjenek el. Van olyan változata is, ami hagyományos másodsztintű cache-ből 512K-t tartalmaz. Ezek

régebben készült típusok, de azért elég jók. A 256K-s cache-sel szerelt, 133 MHz-es buszhoz készült processzorokat már 0.18 mikronos technológiával gyártják, ami

további méretcsökkenést, és sebességnövekedést hoz magával. A PIII tartalmazza az MMX és az SSE utasításokat. A processzorbba az Intel valamilyen okból egyedi azonosított kódokat is beépített, ami nagy felháborodást váltott ki, mind a gyártók, mind a felhasználók körében, majdhogynem tönkrevágta az új processzor elterjedését, de aztán sikerült egy olyan kompromisszumos megoldást találni, amelyben ez az azonosított kikapcsolható. Nálunk a Pentium III 500-tól 733 MHz-ig kapható, a hagyományos 500-as (100 MHz-es busz, 512 kB L2 cache) 55.000 Ft körül mozog.

## Intel Coppermine

A PIII FC-PGA foglalatba illeszkedő változata. A foglalatból adódóan olcsóbb, mint az azonos órajelű PIII. Elsősorban a kiskategóriás munkaállomások piacát célozzák meg velük, gyakorlatilag csak a foglalatban van számottevő különbség a PIII-hoz képest. Ebben már az új cache memóriát alkalmazzák, ezért óvatosan kell összehasonlítani az előző típusossal. Pillanatnyilag minden típusa 100 MHz-es buszfrekvenciát használ, 500, 550 és 600 MHz-es változatban kapható, az 500-as 65.000 Ft körül elérhető, ami azért elég húsbavágó összeg.

## Néhány szó a jövőről

Bármennyire is meglepő, azt kell kijelentenünk, hogy a GHz-es órajelű processzorok fognak egyre nagyobb teret hódítani. Ez egyúttal azt is jelenti, hogy

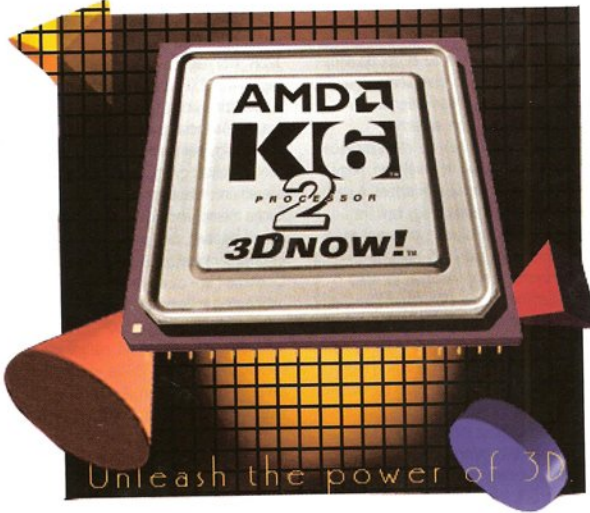
szép lassan elérkezünk az x86-os processzorok diadalútjának a végéhez. Ilyen órajelűknél a processzorok már gyorsabban dolgoznak, mint az őket kiszolgáló központi memória (nem a cache!). A memóriamodulok is fejlődnek ugyan, de egyelőre úgy tűnik, nem olyan ütemben, mint ahogy azt a processzorgyártók elvárják. Ráadásul az újdonságoknak megvan az a nagyon nagy hátránya,



hogy irgalmatlanul drágák. A közeljövőben megjelennek a GHz feletti órajelű processzorok és az őket segítő RAM BUS vagy DDR memóriák az árlistákban, de olyan áron, hogy az otthoni gépeknek alighanem még várni kell egy-két évet. Halkan jegyezzem meg: ez egyáltalán nem baj, legalább lesz idejük a gyártóknak finomítani a dolgokon.

az utasítást a processzor, hiszen az adatoknak több áramkörön kell keresztülahadniuk, de mivel ezt félelmetes órajelen teszi, egyértelmű gyorsulásra számíthatunk. A cache memórián is változtatnak némiképp, tovább egyszerűsítve a processzor dolgát. Az SSE2 bevezetése azt is magával hozza, hogy gyorsan kell az Intelnek támogatásokat szereznie, mivel enélkül alig lesz érzékelhető a gyorsulás. Na meg persze ott a RAMBUS memória kizárólagos támogatása, és a többi kellemetlenség. Szóval a jövő nem teljesen tiszta, de egyáltalán nem reménytelen.

Bízunk benne, hogy lesz az Athlonnak is olcsó (Socket-es) változata, amit az AMD elvileg már tervbe is vett, így valamivel jobban ösztönözve az Intelt is és a piacot is. A jövőbe mutat még a Transmeta cég Crusoe fedőnév alatt futó processzora. Teljesen új technológia, forradalmi újítások, már a tervezési fázisban is. Nem csoda, hogy sokáig mindenki mélyen hallgatott a dologról (főleg a konkurencia). A lényeg, hogy az x86-os családdal való kompatibilitást szoftveres úton oldják meg, ami természetesen a processzor új magján fut, arra fordítja le a megfelelő utasításokat. Egy új cache memória is bevezetésre kerül, ami Translation cache-nek neveztek el. Ebben adatokon kívül tárolhat a processzor már előre lefordított kódokat



Processzor-típusok órajel szerint						
	1,06 GHz, 866, 800EB, 733, 667, 600EB, 533EB MHz	850, 800, 750, 700, 650, 600E MHz	850, 800, 750, 700, 650, 600, 550E, 500E MHz	866, 800, 733, 667, 600EB, 533EB MHz	600B, 533B MHz	450, 500, 550, 600 MHz
S.E.C.C. 2 tokozás	X	X			X	X
FC-PGA 370 pin tokozás			X	X		
0,18 mikronos gyártási technológia	X	X	X	X		
0,25 mikronos gyártási technológia					X	X
133 MHz-es rendszerbusz	X			X	X	
100 MHz-es rendszerbusz		X	X			X
256 K Level 2 cache (teljes sebességgel)	X	X	X	X		
512 K Level 2 Cache (fél sebességgel)					X	X
Advanced System Buffering	X	X	X	X		

Megjegyzés: az „E” rövidítés a processzor-típus mellett az Advanced Transfer Cache és Advanced System Buffering támogatást, a „B” a 133 MHz-es rendszerbusz támogatását jelenti, az „S” mindeztől 600 MHz felett mindegyik Intel processzor támogatja az Advanced Transfer Cache-t és az Advanced System Bufferinget.

Az x86 sorozat új tagja a Willamette kódnevűre hallgató proci lesz, de ezzel párhuzamosan jó ideje folynak már a fejlesztések az Intel-HP szövetségben a Merceden is. Utóbbi már szakít az x86 hagyományával és teljesen új architektúrát hoz a számítástechnika világába. A Willamette már valószínűleg 0,13 mikronos technológiával készül, de ettől függetlenül a sebesség növelése érdekében további új utasításokat vezetnek be (Willamette New Instructions, azaz SSE2), illetve az egy utasítást feldolgozó ciklust is meghosszabbítják, azaz még több részfeladatra bontják fel. Ez elvileg azt jelenti, hogy lassabban hajtja végre

(programokat) és onnan tudja futtatni, anélkül, hogy számolást kellene végeznie. Nos, bízunk, de azért csak várjuk ki a végét.

Még egy dolog, amit a jövőről el lehet mondani, hogy nagy valószínűség szerint néhány éven belül már az otthoni gépekbe is több processzor kerül. Előbb-utóbb minden "menő" operációs rendszer támogatni fogja a többszálú utasítás-vegrhajást. Héletet nem szeretnék mondani a processzorok közötti legjobb választást illetően, szerintem a fentiek alapján mindenki el tudja dönteni, hogy mire van szüksége. Na meg pénz.

Csoki





# ULTIMA ONLINE

★ A múlt, a jelen és a várható jövő Britannia csatazajtól hangos földjén



Tájkép csata után

**A**cimet olvasva biztos sokan megkérdezik maguktól, hogy ugyan miért kell egy lassan három éves online RPG-ről cikket írni? Tény és való, hogy az Ultima Online idehaza nem aratott nagy sikert, jobban mondva semmielyet. Az okok érthetőek, mindenki angolul illetve németül beszél a játékban, a hozzáink legközelebb eső szerveren sem mindig elég az 33.6k-s összeköttetés (már innen, az USA-ból sem!) az élvezhető sebesség eléréséhez, és ráadásul az első hónap után havonta fizetni kell az Origin által működtetett szerverek használatáért. Ha mindezt viszont féltre tesszük és kinézzünk kis hazánkból, észrevehetjük, hogy a már majdnem három éves fennállása óta az Ultima Online még mindig kemény ellenfele az utána megjelenő 3D-s online RPG riválisoknak, és Britannia kb. 160.000 lakosa a "legjobb online közösség" címet vívta ki magának, miközben nagy érdeklődéssel látogatják a www.uo2.com-ot, hogy minél több választ kapjanak a "milyen lesz a folytatás?" kérdésre.

## A múlt

Az Ultima Online jóval az Ultima 8 - Pagan megjelenése után és a kilencedik rész, az Ascension előtt került a boltokba. A játék végre lehetővé tette, hogy a sorozatból addigra már igen népszerű Britanniát a neten több ezer játékosal egyetemben benépesítsük, mint harcosok, varázslók, tolvajok, orgyilkosok, halászok, stb., a cheatelés pedig ki lett zárva, a karakterek három éve az Origin szerverein vannak eltárolva. Az igazi áttörést maga az engine hozta, a szöveges MUD-ok helyett Britannia 2D-s villága rengeteg színben pompázott 640\*480-ban és a hangkártyával rendelkezők a zenéken kívül a zajos utcákon az ajtónyílástól kezdve a macskanyávogásig mindent hallottak.

Lévn az első a maga osztályában, az Origin tervezőcsapatának nem volt kinek a hibáiból tanulni az UO létrehozásakor, és bizony helyenként jelentősen elszámolták magukat, nem vettek figyelembe dolgokat, lebecsülték a játékosok agyafúrtágát, és a nyilatkozatok szerint abszolút nem számítottak ekkora népszerűségre. A szerverek néha túlterheltek voltak, rengeteg volt a bug, a sebesség pe-

dig pocsek volt. Hogy megmutassák, ki az egér a neten, az Origin szerencsére össze-szedte magát és rövidesen az UO automata patch-kielése letöltötte az UO első hibajavító kiegészítését, mindenki nagy örömmel, hogy ez jó, és azóta is ontja magából a patcheket az UO-hoz, amikkel

nekünk semmit nem kell csinálnunk, csak nézni, hogy lejön és felülír pár file-t. A teljes méret ma kb. 10-15 mega lehet.

Miközben a fejlesztők a javításokkal voltak elfoglalva, a játékosok száma egyre csak duzzadt, a klánok száma több ezere (!) nőtt, és folyamatosan jelentek meg az UO-val kapcsolatos info-, fórum-, klán-, és humor-webside-ok. Eljött a pillanat, amikor a hibák kijavításán kívül elkezdett nőni az érdeklődés az újítások iránt is. A kezdeti tíz amerikai szerver száma mára húszra egészült ki az ausztrál, ázsiai és európai tagokkal, plusz két külön szerver üzemel különleges célokra, mint például az új patch-ek tesztelése. Játékbeli változásokból csak a legkiemelkedőbbeket említeném meg a százak közül: a felbontás már 1024\*768 is lehet, a klánrendszer szinte tökéletes, az engine már kezel színes fényforrásokat, a 48 képesség sokkal összetettebb lett, és a harcrendszer teljes átalakításon esett át, a kezdeti "üsd-vágd" primitív kora óta, csakúgy, mint az NPC-k AI-ja.

## A jelen

Az Ultima Online ma kétségtelenül virágkorát éli. A városok falain túl a játékosok által létrehozott fogadóknak és üzleteknek szinte mindenhez hozzá lehet jutni, a ritka tárgyaktól kezdve bármely első osztályú felszerelésig bezárólag. A kritikákat figyelve az Origin igyekszik az új játékosoknak jobb esélyeket adni kezdéskor. Sokak szerint az UO csak fanatikusoknak való a karakterek hosszas felfejlődési ideje miatt. Ez most a hetekben változott meg, minden karakter gyorsabban erősödik, ügyesedik, és sokkal könnyebb egy képesség elsajátítása. Márciusban legalább ezer game master vagy klánok által rendezett eseményre került sor, ezek idejéről és később kimeneteléről az UO honlapján lehet olvasni. Ezek között fel-

lehetünk vadászatok, 2-2 elleni és egyéb, mágus vagy harcos tornákat, házasságokat, "ki a legjobb kovács, asztalos stb" versenyeket és még ezer más. A városok sem a régi, fallal körülvett biztonságos menedékek már, az utóbbi hónapokban többeket különböző szörnyek folyamatos támadás alatt tartottak.

## The Second Age

Rendezvények ide vagy oda, kell valami újat mutatni a kíváncsi tízezreknek. A The Second Age (T2A) az első és egyetlen CD-s kiegészítése az UO-nak, tavaly került a boltokba. A T2A új szörnyek hadát sorakoztatja fel az elvesztett világot beharagolani mérszkedők előtt, de találunk új, békés városokat is. Az elvesztett világba vezető kapuk helye nem lett közéztéve, az Origin inkább ránk hagyta a felkutatásokat. Ha valaki hajóval szeretne átjutni Britannia tengereiről az elvesztett világ szintén veszélyes vizeire, azt megteheti a három átvezető vízi kapu valamelyikénél.

Az elmúlt 2 hónap legnagyobb eseménye Trinsic körül zajlott. Minden a fekete templomok megjelenésével kezdődött, melyekről eleinte senki semmit nem tudott, azon kívül, hogy tucatjával ontják magukból a városokat támadó ellent. A városok védelme alatt többen jelentettek, hogy eddig még nem látott ellenfelekre

bukkantak, akik mintha a támadásokat vezették volna. Mint később kiderült, az ismeretlen démonok, egy lich, ork és troll, egy igen rossz szándékú úrnó generalisai voltak, akiket game masterek alakítottak a főbb események során. Trinsic a lich seregei miatt már alig tartotta magát, a végső küzdelem után pedig az örök is elhagyták, és Lord British veszélyes területnek nyilvánította. A város hetekig le volt zárva, a visszafoglalásra pedig csak jóval később került sor. A lich legyőzésére az Origin több eshetőséget is kidolgozott, és az összes szerveren a játékosok tettei befolyásolták, hogy végülis melyik variációval sikerül visszaszerezniük a várost. Trinsic – bár vissza lett foglalva – még mindig nem biztonságos a hátramaradt csapatok akciói miatt, ezért új játékosok még mindig nem választhatják kezdőhelyüket. Minax úrnó generalisai elvesztése óta éleggé bepöccent, jelenleg a Yew-ben randalírozó Kenoeaan nevű lovaggal vannak gondok...

## A jövő

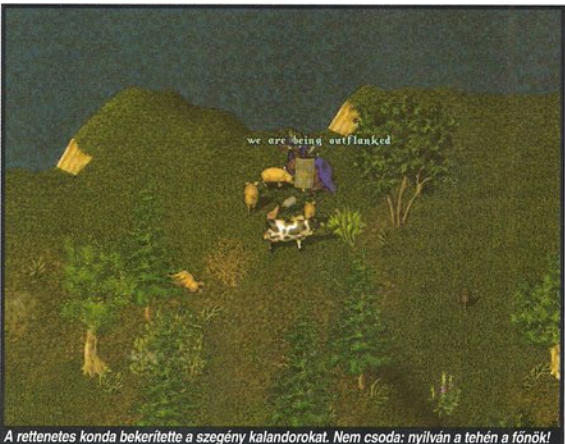
Mi az Ultima Online jövője? A néhány napja történt létszámleépítések az Origin-nél, valamint az alapító, Richard Garriott – avagy Lord British, az Ultimák Ősatyja – kilépése ellenére az Origin szövívője szerint az Ultima Online és az Ultima Online 2 még mindig a fejlesztés közepontjában vannak, és ezt nem befolyásolják a történetek. Erre példa, hogy az Origin az összes eddigi Ultima Online szerveret egy új hálózatra telepíti át, ezzel megnövelve az átlagos sebességet. Az első szerverek már túl is estek az átköltötésen.

## Ultima Online: Renaissance

Az UO: Renaissance a hírek szerint áprilisban kerül a boltokba, mint az UO harmadik születésnapjára összefoglaló kiadása. Tartalmazni fogja az UO-t, a T2A-t és a Renaissance kiegészítést. Mi is ez a renaissance dolog? Az UO:R az UO eddigi



Kicsit sok lett az egy képernyőre jutó sárkányok száma



A rettenetes konda bekerítette a szegény kalandorokat. Nem csoda: nyilván a tehén a főnök!



Néhány online-játékos annyira megkattan, hogy meg is házasodik

legnagyobb szabású változtatása lesz, amely egyszerre barátságosabbá teszi a játékot a teljesen kezdőknek, megduplázza a teljes (!) játéktérületet, és ugyanakkor semmit nem változtat a régi világon, de lehetővé teszi a gyilkolástól mentes játékmenetet. A legtöbbben nem akarták elhinni az első bejelentést, és arra gyanakodtak, hogy a hírszerkesztő talán egy kicsit többet ivott a kelteténél, de a részletek megismerése után mindenki kellemesen csalódott. A reneszánsz a már meglévő UO tulajdonok egy kisebb patch formájában lesz elérhető. A játéktér megduplázása kétségtelenül a legfőbb része a reneszánsznak, a megkészszerzett játéktér tesztelése pedig már hetekkel ezelőtt megkezdődött. Minden egyes szerver az eddigi egy Britannia helyett kettővel fog rendelkezni. A két hely Britannia holdjairól lett elnevezve: Trammel és Felucca. Felucca a jelenlegi Britannia-ra vonatkozik, a reneszánsz kiegészítéskor ezek változatlanok maradnak. Trammel lesz az új és még érintetlen Britannia, házak, üzletek, és hajók nélkül. Ezen a területen mindenki, akinek eddig még nincs háza, építhet, ha van rá elég pénze. Ezzel a ház-hely probléma meg van oldva.

Az átjárás Felucca és Trammel között holdkövekkel lehetséges. A holdkövek a városok ostromlása óta jelentek meg néhány szörnyről, akik részt vettek a támadásokban, és azóta is gyakran találani náluk. Egy Feluccában talált holdkő segítségével kaput nyithatunk Trammelbe, a Trammelben talált kővel pedig visszajöhetünk.

Haven városra Trammelben Oculo szigetén lesz, és kizárólag teljesen új karakterek kezdhetnek itt. Rajtuk kívül még az Origin tanácsadói és önkéntes kiképzett "segítő"k tehetik a lábukat a szigetre. A szigetváros célja egyértelmű, ha valaki az új (szintén a reneszánszsal jövő) interaktív bevezető után még mindig nem biztos magában, az itt minden kérdésére választ kaphat, megismerkedhet az Ultima harcrendszerével, pénzkeresési módokkal, és biztonságos környezetben gyakorolhat. Trammel területei szintén pontot tesznek az eszeveszett gyilkosok (Player Killerek) és a szerepjátékosok közötti vízályra. Trammelben semmilyen módon nem lehet hátráltatni egy másik játékost, ebbe beletartozik a harc, varázslás, a valaki más által legyőzött ellenfél hullájának kirabálása, és bármi más negatív kimenetelű cselekedet olyasvalaki ellen, akivel nem állunk klánháborúban. Akik viszont

eddig is szívesen részt vettek egymás elleni küzdelmekben, fejjavadzsztatban, vagy klánháborúkban, azok nyugodtan folytatathatják változatlan környezetben, a régi Felucca földjein. Az UO:R másik fontos kiemelkedő pontja a szövetségrendszer, amely segítségével a játékos csapatokat hozhatnak létre, még akkor is, ha nem egy klánból valók. Ennek az előnye, hogy küldhetünk a csapattagoknak üzenetet, egy egyszerű gombnyomással meggyógyíthatjuk valamelyik társunkat, és ha netán nem élünk túl egy csatát és ezt előzőleg engedélyeztük, a többiek felszedhetik a felszerelésünket anélkül, hogy hullarablásnak számítana.

### Ultima Online 2

Az Origin egy csapata már lázasan

dolgozik a nagyszerű online RPG második, immár teljesen 3D-s részén, és azt akarják elhitetni velünk, hogy már csak egy év van a befejezésig... A nagy hírzárlat ellenére azért néha-néha előrúlnak egy keveset, és (bár illegálisan), de egy teljes UO2 térkép is felkerült a netre márciusban. Az Ultima Online 2 a jelenlegi UO utáni kétszázadik évben fog játszódni, körülbelül az Ultima 4 és 5 idejében, de az Ultima 2-9 története nincs rá hatással, viszont ezekből az epizódokból ismert főbb karakterekkel találkozhatunk. Az UO-val ellentétben már három karakterosztály közül választhatunk, ismét lehetőségünk lesz kereskedésre, kovácslásra és egyéb nem harci képességek kamatoztatására. Az új engine teljesen 3D-s, a karakterek több ezer mozdulatát már digitálisan rögzítették egy harcművész-színész közreműködésével, aki mellékesen több Jackie Chan-film szereplője volt az elmúlt években. Az UO első részéből tanulva, most egy olyan engine-t hoznak létre, amely sokkal alkalmasabb jövőbeli kiegészítésekre és egy beépített küldetésrendszer használatára. Az UO2 piacra dobása után az UO2 Live csapat folya-

matosan új küldetéseket és egyéb elemeket ad majd a játékhoz, egészen az új, felfedezhető földrészekig kiterjedően. Az UO régi népszerű tulajdonságait mind tovább szeretnék vinni a következő részbe, így a ház és hajóbirtoklást, a karakterek tetszés szerinti öltöztetését, a kincskeresést, a hírnév- és karma-rendszert, vagy a teherhordó és megülhető állatok használatát. Többször kihangsúlyozták a készítőik, hogy 200 év sok idő, és az UO2-ben bizonyos városok/fajok sokkal modernebb technikával rendelkeznek majd, mint mások, és részletesen kitértek arra is, hogy az első rész adatait hogyan fog megváltozni, melyik város illetve sziget marad, mozdul el, tűnik el a föld színéről, süllyed alá, vagy emelkedik fölé...

A második rész jó 90 %-át még homály fedi, de a készítőik teljesen biztosan benne, hogy az Ultima Online-ból tanulva és népszerű vonásait továbbvéve ismét az Origin fogja az online RPG-k dobogóján a legfelső helyet elfoglalni – de sokan félik, hogy Richard Garriott nélkül ez a 3D-s online csoda már nem a régi jó Ultima-hangulatot fogja árasztani...

LANKESTER

**Words of Power:**

- An: Nagyte or Dispel
- Belt: Small
- Corp: Death
- Des: Lower or Down
- Ex: Freedom
- Flam: Flame
- Grow: Field
- Har: Wind
- It: Make, Create or Cause
- Juk: Danger, Trap or Harm
- Kal: Summon or Invoke
- Light: Light
- Man: Life or Healing
- Nax: Poison
- Ort: Magic
- Par: Move or Movement
- Quos: Illusion
- Rai: Change
- Time: Protect or Protection
- Uus: Rise or Up
- Vit: Great
- Wis: Know or Knowledge
- Xen: Creature
- Yan: Mutilate
- Zu: Sleep

**Magic Armor:**

- Defense
- Stunning
- Fortification
- Durability
- Durable
- Substantial
- Muscle
- Fortified
- Indestructible

**Magic Weapons:**

- Accurate
- Might
- Force
- Power
- Vanquishing
- Accurate
- Surprisingly
- Exceedingly
- Supremacy
- Durable
- Substantial
- Muscle
- Fortified
- Indestructible

**Potions:**

- Black: Night Sight
- Blue: Spider's Silk
- Green: Agility
- Red: Bloodness
- Yellow: Lightness
- Orange: Care
- Purple: Egleston
- Dark Purple: Saffron Ash
- Red: Refreshes
- Black: Black Pearl
- White: Strength
- Yellow: Knowledge
- Green: Healing
- Grey: Gossip

# NORM.NET

Kicsit meglepésztő a neve a <http://www.iqteszt.hu/> cím alatt futó site-nak, ahol a várt hosszadalmas és roppant komoly, intelligencia-szintet meghatározó tesztek helyett egy hetente megújuló, értékes és kevésbé értékes nyerevényekkel kecsgetető játékok találunk. Igaz, a megválaszolható három kérdés valóban az IQ-tesztek logikai feladványaira emlékeztet. A dolog komolyságára jellemző, és a kérdések nehézségi fokára garancia, hogy a dolog mögött a MENSA nemzetközi szervezet magyar szekciója áll. Nem kerül semmibe, nyerni lehet vele, és ráadásul szórakoztató is – a végén még az is előfordulhat, hogy addig edzünk magunkat, míg milliószámok leszünk valami TV-s játékban...



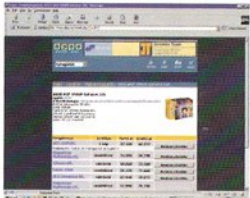
A webkamerák bálmulása leginkább a mérhetetlen szabadidővel, sávszélességgel és kukkoló hajlamokkal megáldott egyedek szórakozása, de mi természetesen rájuk is gondolunk üres óráinkban (azon felül is, hogy irigyeljük tőlük az első két említett cuccot), így direkt az ő kedvükért kattantuk fel a Net egyik jobb kameragyűjteményét, ami a <http://www.camcentral.com/> cím alatt lelhető fel. Talán nem túlzás azt állítani, hogy a világ minden tájára beleskelődhetünk a site-on keresztül, vannak közöttük érdekesek (egy afrikai szafari park, egy londoni taxi) és nagy baromságok (egy kaliforniai arc garázsa, egy ausztrál hűtője és egyebek) is. A Nethez nem értőket mindenesetre könnyen elvarázsolhatjuk a site-tal!



A világ tőlünk nyugatra eső fertályán már javában dúló online vásárlási mizéria lassan hozzánk is kezd begyűrűzni, bár a hazai netes hitelkártya-ellátottság szegényes mivolta miatt ma még a különféle arlista-gyűjtemények jóval népszerűbbek, mint a néhány klikkeléssel megoldott távolsági bevásárlás. Egy nagyon korrekt ilyen jellegű bevásárló- és információs központot találunk a számunkra leinkább érdekesítő számítástechnikai és szórakoztató elektronikai témában a <http://www.depo.hu/> címen. A site 35 cég 4500 féle termékét árulja és nagyszerű lehetőséget ad arra, hogy körülnézzünk,

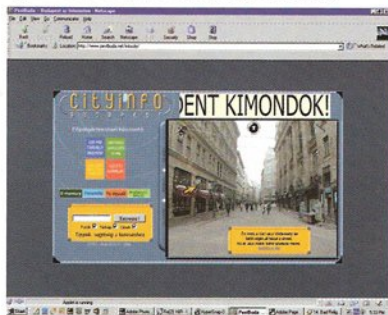


milyen cucc hol a legolcsóbb, vagy lehet-e már egyáltalán kapni itthon. A játék-választékok ugyan jelen pillanatban egy szem Tomb Raider 4 reprezentálja, de hardverből már jóval bőségebb a választék, egy-egy menőbb alkatrészből (GeForce kártyák, Celeronok) már tucatjával kapjuk az ajánlatokat. Zenei CD-k és DVD-k terén is igen tisztességes a kínálat, már csak egy kis próbihirdetési lehetőség hiányzik teljes boldogsághoz...



Nemrég épült fel a <http://www.pestbuda.net/> címen virtuális fővárosunk, PestBuda. A feltűnően izléses kivitelezésű site-on virtuális sétát tehetünk Budapesten, körülnézhetünk a turistalátványosságok között, valamint rengeteg fotót és nagyon jó térképeket találhatunk fővárosunkról. Ez persze még kevés lenne az üdvösséghez, így az oldal ingyenes e-mail postafiókot és 100 MByte (!) tárhelyet ajánl fel minden virtuális városlakónak. Ezen felül nyithatunk online boltot, illetve reklámozhatjuk saját oldalainkat is. További érdekes szolgáltatásokat is kínál a site: például e-mailben elküldhetjük, milyen

TV-s programokra vagyunk leginkább kíváncsiak, a segítőkész script-mágusok pedig SMS-ben figyelmeztetnek minden nap öt perccel a műsor kezdete előtt, nehogy lemaradjunk valamiről. A site alig néhány hónapos, további újítások hamarosan várhatók!



Állandó jellegű téma a levelezésünkben, hogy a különféle drivereket, demókat, shareware és freeware programokat az Internet melyik eldugott bugyrából lehet naprakészen és lehetőleg fehér emberhez méltó sebességgel beszerezni. Nos, az állandó jellegű sablon-válaszolgatás ("keress rá a yahoo-n!") helyett most inkább eláruljuk két igazi letöltőgőz-aránybánya elérési helyét: <http://www.xlr8.hu/> az egyik és <http://lu cows.euroweb.hu/> a másik. Mindkettő magyar szerver-



ről megy (értsd: gyors) és nagyjából minden megtalálható rajtuk, amit csak Net-szerte érdemes letölteni. Rengeteg magyar vonatkozású dolog is, amit ilyen szépen összegyűjtve máshol nem is igen találhatunk meg. A két site közül mindenki eldöntheti, melyik a kedvére való, nekünk speciál a tehénkés logo miatt az utóbbi lópta be magát a szívünkbe, illetve a bookmarkjaink közé. Akinek egyik sem jött volna be, annak itt egy harmadik, szintén magyar: <http://www.letoltes.com/>

Tegyük fel, hogy egy izléses, hynemondjam művészi kivitelezett weboldalt szeretnénk alkotni, viszont nincsen elég időnk, kedvünk, energiánk, vagy tehetségünk (esetleg egyik sem), hogy az ehhez feltétlenül szükséges grafikai aprólékokat (gombok, hátterek, egyéb sallangok) magunk alkossuk meg a két kezünkkel és szigorúan joggal Photoshopunkkal. Mi ilyenkor a teendő? A grafikák és egyéb szellemi termékek sunyi ellopásának már a gondolatától is irtózó becsületes kalandor ilyenkor a <http://www.freeimages.com/> URL-t pótyogja be a böngészőjébe, és máris egy rakás ingyenesen letölt-



hető és szabadon felhasználható webgrafika között találja magát a legváltozatosabb témakörökben. Az innen teljes mértékben hiányzó jó kis animált .GIF képekért inkább a <http://www.free-gifs.com/> címet keressük fel, míg ikonokért a <http://www.graphxkingdom.com/> a megfelelő irány. Ennyi ingyenes grafikával már semmi sem állíthat meg, hogy a világ legizléstelenebb weboldalát rakjuk össze röpké másodpercek leforgása alatt.



Valamikor az év elején Amerikában (hol másol...?) egy figura gondolt e-  
gyet, és világgá kürtölte, hogy egy  
teljes évre bevonul egy házikóba,



magára zár ajtó-ablakot, és kizáró-  
lag az Internet segítségével intézi  
el minden dolgot, ami a túléléshez  
szükséges, beleértve a kommunika-  
ciót a külvilággal, a kaja be-  
szerzését valamint minden alap-  
vető és luxusszükségletet. A  
fickóról hamar kiderült, hogy  
nem csendes örült, hanem egy  
nagyon ravaszul kitervelt  
meggazdagodási hadművelet  
végrahajtója. A média feljűtja  
a dolgot, emberünk felvette a Dot-  
ComGuy nevet, weboldalnyitott  
a <http://www.dotcomguy.com/>

címen, és azóta is elégedetten  
dörzsöli a tenyerét a különféle  
TV-showkban és reklámokban  
való vendégszereplésért kapott  
pénzek láttán. Azt mindeneset-  
re meg kell hagyni, hogy a ho-  
mepage jól meg van csinálva.  
Beleolvashatunk hősünk naplő-  
jába, beszélgethetünk vele élő-  
ben, sőt, egy webkamerán ke-  
resztül be is pillanthatunk a  
mindennapi életének ügyes-bajos  
hétköznapijaiba. A legújabb keletű  
probléma az, hogy emberünk már  
hónapok óta egyedül van, és itt a



tavasza – kiderült, hogy DotCom-  
Guy sincsen fából, és nagyon szen-  
ved, hogy csak virtuálisan érintkez-  
het a másik nem képviselőivel...

Az egyik legrégebbi oldal magyar  
Neten az Országos Széchényi  
Könyvtár által patronált MEK, azaz  
Magyar Elektronikus Könyvtár a  
<http://www.mek.ifi.hu/> cím alatt. A  
kérdés ugyan magától értetődő  
("Ki az az állat, aki monitoron ol-  
vas könyvet?"), azonban itt több-  
ről van szó, mint egy csomó text  
formátumban bepytyógtott könyv  
gyűjteménye. A szépirodalom mel-  
lett tankönyvek, lexikonok, mű-  
szaki kiadványok, szótárak és e-  
gyéb okosságok vannak raktáron,  
összesen több, mint 3100 doku-  
mentum! A MEK ezen kívül netes  
kiállításokat szervez, és az egyik



élharcosa a megfelelő sávszélel-  
ség híján még még igencsak gyer-  
mekcipőben járó 3D-s netes proto-  
koll, a VRML elterjesztésének.



Ha az ember fiának/lányának van  
egy honlapja, megeshet, hogy ki-  
váncsi arra, ugyan kiféle-miféle ala-  
kok látogatják is azt. Főleg akkor  
fontos ez, ha a látogatóink igényei-  
hez akarjuk igazítani az oldalt, vagy  
ha esetleg bannereket akarunk elad-  
ni, és a t. hirdetőt érdeklődik az oldal



közönsége iránt. A szerver logfile-  
jaiban turkálni elég macerás dolog,  
sokkal egyszerűbb, ha a nagyszerű  
<http://www.hitbox.com/> oldal  
szolgáltatását vesszük igénybe. A  
Hitbox egyetlen kicsi bannerért cse-  
rébe hihetetlen mennyiségű infor-  
mációt gyűjt a látogatóink szokásai-  
ról, és szépen csokorba szervez-  
tett statisztikákat vezet róla. Olyan  
fontos dolgokat tudhatunk meg,  
mint hogy látogatóink milyen  
operációs rendszert és böngészőt hasz-  
nálnak, milyen felbontásban és  
színmélységben, a hét mely nap-  
jain és a nap mely óráiban mekko-  
ra a forgalmunk, és milyen doma-  
inekről illetve ISP-ktől jönnek a  
látogatók. Aztán: átlagosan meny-

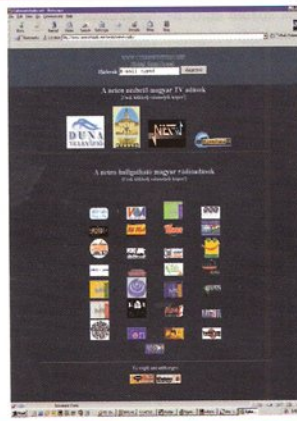


nyi időt töltenek a site-unkon, és  
melyik al-oldal látogatottsága ho-  
gyan alakul, milyen plug-inekkel és  
Java-verzióval vannak felszerelve  
a hozzánk tévedők, és még vagy  
ezer dolog. Talán nem csoda,  
hogy több, mint 300.000 weboldal  
használja a Hitbox-szolgáltatást...

Ha már végképp nem tudnánk, mi-  
hez is kezdjünk a Neten fene nagy  
jódoigunkban, itt a nagyszerű men-  
tőöltet: hallgassunk rádiót, illetve  
nézzünk TV-t! A RealPlayer által  
nyújtott minőség simán veri a bol-  
dog békeidők Szokol illetve Ju-  
noszty világmárkáit, így semmi  
sem tarthat vissza attól, hogy neki-



álljunk online TV/rádióadások u-  
tán keresgélni. A magyar Neten  
a célra a legkalkalmasabbnak a  
[http://www.cybernetstudio.net/  
media/onlinevradio/](http://www.cybernetstudio.net/media/onlinevradio/) oldal tűnik  
(4 TV-t és 30 rádiót kínál), míg  
nemzetközi vonatkozásban a  
<http://www.web-radio.com/> az i-  
rányadó, 3500 adóval a tarsolyá-  
ban. A dolognak tulajdonképpen  
nem sok értelme van, és elég  
kemény net-hozzáférést igényel,  
de tagadhatatlanul roppant ma-  
cho, és arra is egyszerűen al-  
kalmos, hogy a munkahelyün-  
kön totálisan lelassítsa a hálót.  
Mindenesetre már léteznek csak  
Interneten sugárzó adók, lehet,  
hogy mégis ez a jövő.



A szerzői jogok nagyszerű  
intézményének és az afő-  
lött az igazság lángpallosá-  
val örökös szervezeteknek  
köszönhetően egyre-másra  
tűnnek el a különböző dal-  
szöveg-gyűjtemények a  
Netről. Aggodalomra azon-  
ban semmi ok: most let-  
tünk egy nagyszerű site-ot  
Brazíliában, ami a híres  
Billboard magazin toplistáin  
megfordult számoknak a  
szövegeit tárja elélnk, 1930-tól a mai  
napig bezárólag. A szövegek minden  
különösebb trükközés nélkül lementhetők,  
így igazi aranybányára lehet  
mindenki, aki az amerikai közízlés  
számára populáris zenét kedveli. Aki  
meg nem, az így járt. A cím: <http://www.summer.com.br/~pfilho/html/top40/>



Mióta a Net oldalainak száma túllépte  
az emberi ésszel még átlátható  
mennyiséget, dúl a toplista-mánia. Az  
ilyen toplista-oldalak látogatottság,  
vagy szavazatok alapján, esetleg totálisan  
szubjektív módon sorrendbe rakva  
ölesztik elénk az egyes kategóriákban  
legjobbnak ítélt linkeket. A legnagyobb  
magyar toplistagyűjtemény a <http://www.top100.hu/>  
címen érhető el, és több, mint 300  
listát tartalmaz (ebből 22 magyar,  
jellemző a hazai net-kultúrára,  
hogy szinte kivétel nélkül szex-site-  
listák). Elsősorban a naponta  
újuló szavazások listá-  
ján lehetünk érdekes  
oldalakra, de megéri  
hosszabban is böngé-  
szni az oldalon, na-  
gyon furcsa dolgokat  
találhatunk!





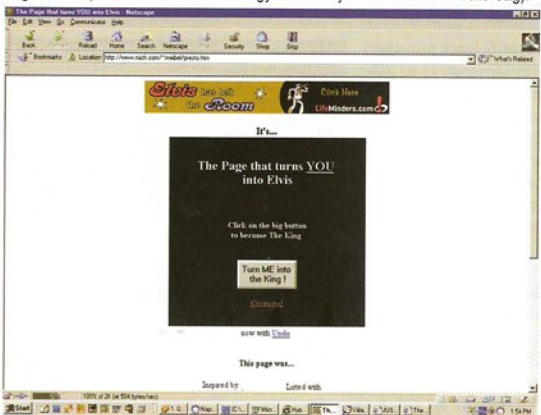
Nem kis munkát vállaltak magukra a <http://www.cv.nrao.edu/~eschulma/histcom> címen fellelhető "tudományos" oldal készítői: azt találták ki, hogy a világegyetem teljes történetét 200 szóban foglalják össze. Miután ez sikerült, tovább is merészkedtek: 100, 20, majd 2 szóba is belesűrítték a Nagy Bumm óta történt néhány esemény felvázolását. A rendkívül mókás kis tömörített sztorik ma már további harminc nyelven olvashatók (naná, hogy a manvár is köztük van). ráadásul olyan extra bónuszokat is kaphatunk, mint a C++ nyelven, hacker-szlangban, Morze-kóddal vagy Braille-fésszel megírt kódtípusok. Érdemes megfigyelni a keresztény, illetve materialista szemléletű megfogalmazások közötti apró, fennkülönbségeket! További móka a versben, illetve az (amerikai site-ról lévő szó) elmaradhatatlan Star Trek - es klingon nyelven előadott mese.



Ha elteltünk az isteni Kareltől, azt hiszem, nyugodtan kijelenthetjük, hogy Elvis volt a Király. (Mi? Jimmy? Miféle Jimmy...?) Egyes rajongók még ennél is igen illusztris rangnál is tovább mennek, és nem állják világgá a királyi trónusát megvárni, vis látójában Isten fia, a második Messiás (na persze, Bob, a pelenkás angyal meg a harmadik...), Jézus öccse. Ennek a nagyszabású elméletnek az online hirdetőtáblája a [http://www.mit.edu:8001/activities/41West/humour/Elvis\\_vs\\_Jesus.html](http://www.mit.edu:8001/activities/41West/humour/Elvis_vs_Jesus.html) oldal, ahol egészen nyakatekert bizonyítékokat és meglepő párhuzamokat találunk a meglepő kijelentés alátámasztására. Például: Jézus azt mondta: "Szeresd felebarátod", Elvisnél ugyanez így hangzik: "Don't be Cruel". Jézus a Szentháromság tagja volt, Elvis pedig egy háromtagú együttesben zenélt. Jézus apja mindenhol jelen van, Elvis apja mindenholva eljutott (kamionsofőr meg ugyanis...). Ha sikerült magunkat eme veszelvénye kaliberű marhasággal meggyőznünk, csak egy ugrás a <http://www.mich.com/~rreibel/presto.htm> oldal, ami mindenemű ellenszolgáltatás nélkül vállalja, hogy Elvissé változtat miket. Nem hasonmássá, magává a Királlyá (illetve a Teremtő közepő fiává, mint az az előbbiekből kiderült). Egyetlen kattintásba kerül, hogy mi legyünk Elvis (szerencsére egy ideje már él az Undo funkció is, ha nem izle-nem annyira a mogyoróvaj), amit egy rögtönzött karaoke-bemutatóval rögtön a teljes szomszédság tudomására is hozhatunk, a site előzőképpen nyomja a sebítőben szerzett érces baritonunk alá a playback zenét. Sajnos (?) arcpaszlatk nem jár együtt a dolog, viszont szerencsére a Király hetvenes évek-beli királyian kővér testét sem kapjuk meg, csak az isteni tehetségét, illetve problémás esetekre egy Elvis Aaron Presley névre kiállított, teljes mértékben érvényes jogosítványt, hogy tudjuk igazolni a személyazonosságunkat szükség esetén (ez utóbbihoz nem árt egy színes nyomtató és némi bátorság).



Elképesztő, mi mindenre használható ma már a Net, az ember csak ámul. A <http://www.geocities.com/Heartland/Acres/3072/camera1.html> címen található oldalon például igazolványképet készíthetünk (ingyeni), a Mirsofoft (nem elírás!) cég varázslatos Magic Cyber Camerájának segítségével. A metódus nagyon egyszerű: kényelmes pozícióba helyezkedünk a gépünk előtt, egy laza mozdulattal megnyomjuk a megfelelő gombot, meredten bámuljuk a monitort néhány másodpercig, és hopp: nem csaliás, nem ámitás, a képernyőn máris megjelenik a fotó! Én special kisssé szkeptikus lévén, a meg a személyiségi jogaim védelme érdekében nagy trükkösen először a TJ-vel próbáltam ki a dologot, de az eredmény azonnal eloszlatta minden kételyemet! Olyan fokú hasonlóság mutatkozott a fotó és az élő modell között, aminek láttán a Polaroid cég valószínűleg azonnali hatállyal nagyarányú részvényeladási spekulációba kezdett, hogy egy kis időt nyerjenek, míg valami teljesen új területre tudják átállítani a termelést. A fényképezést valószínűleg az igen közeli jövőben fordalmasító technikának még nincs hivatalos magyar márkaképviselete: itt a nagy üzlet...!



Alig néhány hete múlt el a Húsvét nagy népszerűségnek örvendő ünnepe, ideje hát lerántani a leplet a nagy titokról: hogyan is készülnek valójában a közkedvelt húsvéti csokinyuszok? A <http://www.killfrog.com/00/bunny.html> címen megtalálható oldal nemcsak, hogy elárulja a véresen komoly valóságot, a konkrét technikai részletekkel együtt, de egy kedves kis interaktív Flash-animáció segítségével cselekvő részesévé is válhatunk a egyetlen édességipar sötét rituáléjának. Tudja meg hát mindenki, aki már járt csokigyárban: rútol átvérték, a húsvéti csokinyúl valójában valahogy így készül:



Na, az összeseküvést ezenen lelepleztük, a véres-szajú környezetvédők indulhatnak is tüntetni Szerecsre, vagy a Parlament elé "Vesszen Suchard!" feliratú transzparensseikkel. Mindezekről függetlenül azért jó évtágyat a csokinyuszokhoz, és hogy mondjunk valami biztatós: decemberben azt is megmutatjuk, hogy készül a csoki-mikulás!



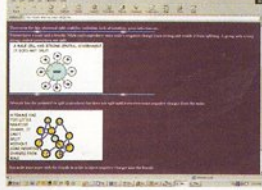
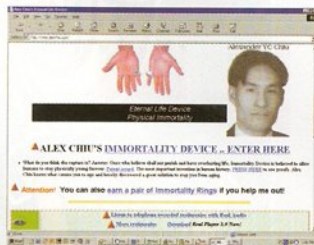
Nem múlhat el úgy 576 Kret.Net rovat, hogy legalább egy kis kitérő erejéig ne merítsünk egy jókorát a WC körüli témák kimeríthetetlen tárházából. Ezzel egy toalettmúzeum és -portál kerül terítékre a <http://www.toiletmuseum.com/> címről. A site részletesen bemutatja az egyetemes kultúr- és művészettörténetben megemlélt budikat és piszoárokat, meghökkentően széles skáláról kínál a témába vágó könyveket, illetve WC-felszereléseket a diszkrét szagtalanító berendezéstől az aranyozott lezuhóláncig. A fő attrakció persze a legkülönfélébb korokból és helyekről származó toalettek bemutatása, valamint a meglehetősen nagy méretű humor-szkeicik, rengeteg karikatúrával és alatti indítottasú poénnal. Az oldal készítői a szerverük statistikájában turkálva azt is kiderítették, hogy a site-ot rendszeresen látogatják egy vatikáni (!) IP címről, ezen felbuzdulva rögtön csináltak is egy külön virtuális mellékkehységet a pápa részére, ahol kedélyes Biblia-olvasgatás közben könnyíthet magán, majd szenteltvízzel öblíthet a Szentatya...



Hogy továbbra is megmaradjunk a lassan Kret.Net-szabvánnyá váló altáji és alpári jellegű témánál, következzen a Fallikus Szimbólumok Weboldala a [members.tripod.com/~sheerphallacy/](http://members.tripod.com/~sheerphallacy/) címről. Az enyhe tesztoszteron-túltengésben szenvedő készítő fotók és egyéb képek százaiban voltak képesek meglátni a jellegzetes formát, vannak köztük kissé erőltetettek, magától értetődőek és egészen meglepőek is, mint például a képen is látható (?) Dallas környéki autópálya-térkép. Prűdek jobb, ha elkerülik az oldalt a [www.penis-pillow.com/](http://www.penis-pillow.com/)-mal együtt, ahonnan összetéveszthetetlen alakú és rémisztő méretű plüss párnákat rendelhetünk felebarátainknak csekély 35 dollárért. Legény- illetve leánybúcsúra ideális ajándék, anyák napján inkább maradjunk a virágnál.



A minden idők legnagyobb technikai-filozófiai zenije és fellátója címre pályázik egy kínai-amerikai arc, bizonyos Alex Chiu. Szerényen saját magáról elnevezett weboldalon (<http://www.alexchiu.com/>) emberünk (aki mellesleg saját bevallása szerint Edison, Tesla és Einstein reinkarnációja egy személyben) elő is tárja munkásságának eddigi eredményeit. A lista igen impresszív, és fajsúlyos nagy marha-



ságokból áll. Van itt örökélet biztosító szerkezet, teleport-gép, új evolúció-elmélet, kézzártételes gyógyítás, meg minden, ami csak a Kacsa magazinból kimaradt. Az ifjú zseni nagylelkűen még azt is felajánlja, hogy elhelyezhetjük saját oldalunkon a bannerjét, és minden húsz tőlünk odaakeverődő látogató után kapunk egy ajándék örökélet-szerkentűt. Hát nem megéri...?

Roppant meglepő (viszont kevésbé mulatságos), hogy évesen hanyagságunknak köszönhetően eddig még nem foglalkoztunk világ-megváltó rovatunk keretein belül a téhen csodálatos entitásával, a maga konkrét metafizikai valójában. Most behoztuk ezt a lemaradást, hiszen itt a Playboy és Playgirl legújabb konkurencijára, a Playcow, az igazi, hamisítatlan téhen-lifestyle magazini! A téhenpolitika, -divat, -sport és -zene legfrissebb hírei mellett, ahogy azt egy igazi életmód-magazintól el is várja az ember, részletes tájékoztatást kapunk arról, mi most a menő a felső tízezer istállóinak körében. A pikáns humor oldalai jó átvezetőként szolgálnak mindenki kedvence, a finom erotikával íszített "A hónap téhene" fotósorozat felé, ahol olyan hírességek bájain leghetethetik az ifjú bikák a szemüket, mint Pamoola Anderson, vagy Jenny McCowthy. A Playboyban megszokott mélyinterjúk szekciója ugyan még erősen a fejlesztés fázisában van, de a site ars poeticáját idézve: ami késik, nem múúú-lik... Hopp, az oldal címét meg majd' elfelejtettem, a mágikus URL: <http://members.tripod.com/~JBarton>.



Bár a Mátix csúnyán meggyalázta a Baljós Árnnyakat az idei Oscar-díjkiosztón, változatlan hűvel dűl tovább a Star Wars-mánia világ-és Net-szerte. A legújabb dilli azon alapszik, hogy Luke és Leia ikrek voltak, de születésük-kor elválasztották őket egymástól. Persze később mégiscsak lelepleződött a turiság, és kiderült a közeli rokonság (Han Solo legnagyobb öröme). A <http://www.outofservice.com/starwars/> címen elérhető oldal a következő gondolattal játszik el: mi van, ha esetleg mi is valamelyik Star Wars-szereplő ikertestvérei vagyunk, csak még nem tudunk róla? Csupán egy két-szer ötven kérdésből álló pszichológiai tesztet kell kitöltenünk, és máris kiderül, melyik jellemvonásunk melyik Csillagok Háborúja-szereplőhöz áll a legközelebb. Ha túl sok a gyanús párhuzam valamelyik jómadárral, azon nyomban ki is vesznek az ikertestvérvé. Én ugyan kissé meglepődtem, amikor a teszt egy Han Solóból, Tarkin nagymoffból és R2D2-ből összegyűrt alaknak titulált, de ezt gyorsan betudtam az Erőben támadt hirtelen zavarnak...



# Csevegő



passive/aggressive

Sniff-sniff. (Atsü!) Ez lehet egy ősi navaho üdvözlési formula is, de lehet egy helyzetjelentés is arról, hogy mi történik veled, ha itt szippantasz bele először vadonatúj 576-odba. Hát én sajnos még nem tudom, hogy milyen szaga lesz: a múltkor ugyan aloeát ígértem, de többen jeleztek, hogy aloe helyett inkább kihe vera kivonatallal kellene megjelennünk. Ezt elismerésnek veszem, így a káros mellékhatások elkerülése végett most nem scanneltem be egyik talpamat sem (bár ehhez hozzájárult az is, hogy még nem jött vissza a szervizből a szerkesztőségi testdigitalizáló készülék). Esetleg egyéb bukék lehetnek, mert most megint meguntam, hogy címetek adok a leveleknek (ma éppen ilyenem van), és ömlesztett sajt módjára fogok válaszolgatni, néha csak egy-egy levélrészletre. Előtte egy gyors reklám:

**THIS IS A BRITNEY FREE ZONE!**

No music, photos, videos, or other depictions of Britney Spears are allowed within 500 feet of this notice.

Ezt küldte valaki, hogy ha megfelelek a reklámban feltüntetett állításnak, akkor használjam egészséggel. Hát esős napokon ugyan szoktam énekelgetni, de asszem Britney Spears az egy jó darabig nem lesz. Legalábbis addig biztos, míg nem lesz valami ütős szláv feldolgozósa az ájvazbornótűmékjűhepinek. Egyébként a bannerre rá sem kell külön kattintanod, az 576 megvásárlásával már eleve egy totálisan Britney-mentes helyre kerülsz. De ha kattintani akarsz, azt is lehet, ott van hozzá pointer – nehogy má' az legyen, hogy nem vagyunk elég interaktívak! (Mi? Hogy nem mozog? Hát Istenem, mi is Windows-bázisú alkalmazás vagyunk – ne legyél már olyan maximalista...)

Mivel most éppen a hűsvétnek van aktualitása, kezdjük a levelek kusza sorát néhány Easter Egg-gel:

Csá CoVboy!!  
Csak egy kérdés, miért a Hűsvéti Nyuszi tojást? Mért nem a polip? Kérek választ a kérdésre!  
Csá!! Egy olvasó.  
Hm, érdekes kérdés. Nézzük csak: hát a polip is tojék tojást, csak lehet, hogy nem hűsvétra, hanem karácsonyra (innen a kifejezés: Karácsonyi Tojás), vagy éppen Kínderre (innen a kifejezés: Kínder Tojás). Egyébként meginterjúvoltam az ügyben pár poliptojásvadászt, és ők égre-földre esküdöztek, hogy marha nehéz ám a vadpolltól elragadni a tojását, mert hat karral kapaszkodik bele, és még mindig marad neki kettő, amivel alkalmasint jól orrbaverheti az óvatlan vadászt. Pár élelmes vállalkozó próbál-

kozott ugyan szelídített polipok farm-  
való tojtásával (mért is pont ne ezzel  
nem próbálkoztak volna?!), de szerintem  
az egészre csak az állami támogatást  
vették fel (vagy az ÁFA-t siboiták el,  
ez vállalkozónál egy másik alternatíva),  
egy kanyit polip nem sok, de annyi se  
volt ott, nemhogy poliptojás! Persze ez  
még nem magyarázza meg a kérdést,  
hogy miért PONT a Húsvéti Nyuszinak  
kell tojni, mint ahogy nem ad választ arra  
a paradoxonra sem, hogy mi volt előbb:  
a Nyuzsi vagy a Tojás, netán a Húsvét?  
Bár szerintem annak gyakorlati okai  
vannak, hogy pont a Nyuzsira esett a  
választás: ilyenkor a cseppgyermeket  
meg is szokták ajándékozni egy ilyen  
állatkával. Képzeld el, hogy hogy festene,  
ha valaki egy Húsvéti Polippal vagy  
egy Húsvéti Krokodillal állítana be  
locsolkodni valahova! (Vagy ha már  
mindenképpen említsd a heppjűt,  
akkor egy Húsvéti Görénytel...) Meg aztán  
ott van a nemkívánatos háziállat  
mielőbbi elűntetésének problémája is:  
nyilván sokkal könnyebb egy május  
elején finom vasárnap ebéd elkészítése  
után megmagyarázni a csodálóknak  
Pistikeknek, hogy hova lett a nyúl,  
mintha mondjuk zsírforrt kapott volna.  
(Bár ha elég nagy a család, akkor az is  
megoldható...) Na mindegy. Maradjunk  
annyiban, hogy ha én Tapsi Hapsi  
lennék, és egy szép napon arra állítanék  
haza, hogy Tapsiné egy tojást hozott a  
világra, húsvét ide vagy oda, hát én  
először is őt vágnám fűtűvön (nekem ne  
hímezzen-hámozzon ittl!), aztán átmennék  
a baromfiudvarba, és úgy alárgúgnék a  
kakasnak, hogy többet fel sem kelne a nap!

Húsvétok természetesen locsolkodni  
is szoktak az emelkedett hangulatú  
hímek, akik ilyenkor gyakran megbánnak,  
hogy nem túloztok lettek és katonák.  
A hívek személyiségi jogait ráadásul  
nemcsak rettenetes (még az 576-ot is  
űtő!) szagú pacsulikkal sértik meg,  
mindzek tetjébe még versek is mondanak  
– ráadásul még el is várják, hogy a  
terrorfátadás áldozata illedelmesen  
kacarásszon egy kicsit, mielőtt megmutatja,  
hogy hol tartják az Unicornot. Kaptam  
egy ilyen versikét is:

Hi ember! Tök 8, hogy betesz-e a  
Csevegőbe. Mit szólsz, itt a Húsvét.  
Küldök neked egy locsolkodó versikét.

*Zöld erdőben jártam,  
Arra szállt egy sirály,  
Locsolkodni jöttem,  
Hő, király.*

Eleg beteges nem? Azé! remélem  
tettszett. Mond csak, van Húsvéti  
nyuszi képernyővédő? Ha van, léci küld  
el nekem! Csál! Tarkonyka (teddy)

Hát a vers sirály (vagy király –  
oszd be). Természetesen van Húsvéti  
Nyuszi képernyővédőm (miért pont  
Húsvéti Nyuszi képernyővédőm ne  
lenne?!), de inkább nem küldöm el,  
mert ha meglátod, hogy mit csinálnak  
rajta a nyusziak, há! menten emleg a  
kedved a locsolkodástól.

Vannak egyebként kevésbé ismert  
húsvéti népszokások is. Mivel a ház-  
tájmban nemcsak a tudomány leg-  
jobb vívmányaira vagyok teljesen nyit-  
t, de szívesen nyomatok ilyen  
folklor-ízét is (mindent a kultúráért!),  
Hancu egyik haverjának köszönhetően  
érdemes ezekre is egy pillantást  
vetnünk:

Lappföldi rénszarvas ízeltgetés:  
Húsvét reggelén a férfiak kilopódnak a  
rénszarvas istállóba és mézes puszedlit  
dugnak az állat fülebe. Ezután fognak  
egy marék trágyát és "hujja hujja vapat!"  
kiáltást hallatva berontanak a lányos há-  
zakba és rászórják a trágyát a gramofon-  
ra. A lányok ekkor kacéran előveszik az  
új gramofontűt és beledobják a trágyaha-  
lomba. Amelyik férfi előbb megtalálja a  
tűt, az mehet reggel sorba állni medve  
faroktömrigy fagygyúrt.

Dakota alsói falugyújtogatás:  
Szép húsvéti szertartás. Húsvét hétfő  
előtti éjjelen az indián falu őregei ben-  
zinnel lelocsolják a sátrakat, majd rituális  
dinnenyemelésbe kezdenek. A nők  
eközben vesztet rókát kergetnek és tava-  
si dalokat dúdolgatnak. Döbben mege-  
tetik a gyerekeket, majd bölénybőrt horgol-  
nak. Húsvét reggelén a fiatal fiúk a négy  
sarkán meggyújtják a tábort, közben fo-  
gadásokat kötnek a bennlévők kijutási  
esélyeire. Az életben maradtak halát  
adnak, telket foglalnak, asszonyt szá-  
mányolnak.

Bikacsokpusztai anyagzatás:  
Húsvét hajnalán a falu pelyhedző állú  
ifjai belopóznak mátkájuk házába, és leendő  
anyósuknak szemé alá dörgölnék egyet  
(általában kamillateába mártott ácsfej-  
szét használnak erre a célra). Ekkor a fiú  
mátkájára beleáll egy lavór túróba és balról  
jobbra pörögve (mert a bikacsok pusztai  
lányok jobbenetesek) télűző dalt éne-  
kel. Amint a dalnak vége, a leendő após  
az ifjú emberhez lép és megköszeni neki,  
amit tett. Húsvét másnapján egész nap  
vigadnak, fohagymás nokedlit esznek,  
és lopott miseborban fürdenek. Az  
anyóst összelex exhumálják, de aztán visz-  
szatemetik. Ismét vigadnak.

Ennyit a húsvétról. Most kedves kis  
hagyományaink szellemében jöhet  
egy kis köztűdó:

Tudod miért veszem az újságot? Mert  
húlyen vagyok! (Hm. Érdekes. Mi ugyan-  
ilyen megfontolható írni szoktuk.) Na  
jó nem. A legjobban az újságba a csevit  
szeretem. Amikor olvastam hogy 100  
oldalas lesz és hogy a csevi 4 oldalra  
bővül annyira megőrültem hogy majdnem  
kiugrottam az ablakon (van erkély). Men-  
gőn a februári újság (március 8-án mind-  
egy erről majd később). Izgatottan lapoz-  
ok a vége felé hogy csevit olvassak. És  
erre mit látok? NA mit? Egy marha nagy  
képet ami elvesz majdnem egy teljes  
oldalt. Bosszúsán olvasom. Kicsit  
megnyugszom, hogy írod hogy most  
sikerült ellőni egy oldalt azzal a képpel  
(rendben). (Nem egyet, csak háromne-  
gyedet.) DE MIÉRT KELLETT EZ MÁR-  
CIUSBAN IS??? (Mert akkor is sikerült.  
Meg most is.) Ez most már mindig lesz?  
Remélem nem. ÉS ez igaz az egész új-  
ságra tele van tökéletesen felesleges

(néha még ronda is) képekkel, helyekkel  
meg néhol 100-as betűmérettel. (Jól  
van, nem kell kukorékolni: a múltkor  
volt egy barátunk, aki így sem találta a  
főcímet.) Mondjuk a februári szám után  
még reménykedtem hogy hát igen szegé-  
nyek kétszer annyit kell írni persze nem  
lehet általán rögtön. De hogy Márciusban  
is ugyan úgy tele van az újság tök fölös-  
leges dolgokkal pl.: az f8 ról 7 oldalmi  
táblázat van!!! Ezeket a táblázatokat kb  
26 ezer helyről le lehet tölteni a netről és  
kb 5 percig tart a 26000-ból egyet megta-  
lálni hát akkor ki az istent érdekel????  
Nem hiszem hogy többségben vannak  
azok az olvasók akinek nincs netjük (se  
netes barátjuk, ismerősük) és f8 örültek  
mint azok akiknek van netük és f8 örül-  
tek + azok akik tojnak az f8-ra. Leirom  
egy egyenlőtlenséggel hátha úgy érthe-  
tőbb és jobban átlátható  
Netnincs f8 örült < van net f8 örült+tojk  
az f8-ra.

És mondjuk ezek helyett a táblázatok he-  
lyett esetleg leírhatok volna vmi net  
(576 cikke)-magyar szótárt, mert annak  
tűt több értelme lenne (és kevesebb  
helyet foglal bár ez mostanság úgy tűnik  
hogy nem probléma) (Net-magyar szótár?  
Miert nem értesz netül? Netán 576-ul?)

Erről ennyit. Mellesleg sztem a mostani  
százoldalas újság tök simán elférne 60  
oldalon tehát mi nem kapunk sokkal  
többet csak ti. (Nézd az megoldható,  
hogy a következő számnak 60 oldal  
lesz. Nem probléma. Le vesszük a betű-  
méretet 8-ról 6-ra, és kakuk. Az ár  
vizsgot nem változik, és akkor TÉNY-  
LEG többet kapunk MI is. Ezen ne  
muljék a jó közérzeted.) A második  
problémám sokkal sokkal érdekesebb.  
Erősen jogi szaga lesz a dolognak szóval  
jobb ha hívsz egy jogtűdőt. Az olvasók  
ugye befizettek X Ft-t (nem tom mennyi  
volt az éves előfizetés) mondjuk decem-  
berben 11 száma hogy ok egy évig kap-  
ják az újságot, ezek után jöttök ti február-  
ban és azt mondjátok hogy fizess rá még  
plussz pénzt vagy csak 6 (5?) számot  
kapd idén mert hogy dupla az újság.  
Erre én mondhatnám (Nem mondom!):  
Hogy őszinte legyek engem márha  
nem érdekel hogy az újsággal ti mit  
csináltok de hát én befizettem 11 db  
számra (persze erre lehet mondani hogy  
mennyire fel lennék háborodva hogy ha  
kapnék 11 számot amelyeknek minde-  
gyike 2 oldalból állna ti meg mondanátok  
hogy megkaptam a 11 számmal!!!  
Engem tényleg érdekel hogy erre jogilag  
mit tudtok mondani!?

(Ehhez nem kell jogtűdős. Találko-  
zunk a független magyar bíróság  
előtt, aztán kiderül minden. Amig  
küzdik az első tárgyalást, addig meg  
gondolkozz az alábbi apróságon: me-  
ggyek a nyomdába, mondom a népnek,  
hogy van itt nekünk egy éves szerző-  
désünk, csak ezentűl nem 56 oldal  
lesz az újság, hanem 100, de én szer-  
etném, ha a szerződésben levő áron  
nyomná, a továbbiakban is. Képzeld,  
kiröhögtek.)

A játék leírásokban csak egy egészen  
apróska dolog zavar. Most ugyebár  
átállítottok arra hogy a százalékra nem  
adok állandóan 90%-ot ennek igazán  
örülök mert így legalább tényleg ki tud

tűnni egy egy játék. Csak miközben ezek  
a százalékok szigorodtak a leírások  
egyáltalán nem. Tehát olvasom a cikket  
egyhuzamba csak dicsőítve van és a  
végén meg csomót levontok a játéknak  
innen-onnan. Most akkor melyiknek kell  
hinni? Vagy ha levontok akkor azt jó  
lenne leírni az szövegben hogy miért is  
vonunk le.

Nagy ötlet. Tök jó néz ki egy cikk,  
ha minduntalan lenne egy kis beszű-  
rés, hogy ezért most ~5%, amazért  
viszont +3%. Én meg itt vidám társal-  
gást folytatnék pár ügyeskevel,  
hogy rosszul adtuk össze a végén,  
meg hogy az nem ~5%, amaz meg  
nem +3. Hurrá. A jövő éfnyesen fest.  
A Design! Ha lehet egyáltalán ilyenről  
beszélni! Lehet de nem sok jót. Nekem  
a legnagyobb kifogásom a dolog ellen az  
hogy majmolja a nyugati lapokat és pont  
úgy akar kinézni mint az összes többi  
ilyen újság. Persze a \*\*\* színtípet még  
nem érték el, mert ott barna hátterre  
írnak rózsaszín betűkkel de sajna nem  
vagytok messze. Sztem tök jó volt a régi  
kinézet az újságnak. Az tényleg jó lenne  
ha hosszabb lenne de tényleg hosszabb  
és több és nem mindenféle szeméttel  
lenne tele az egész hanem leírással  
árral meg ilyenekkel.

Ah! voltam a 16.-ik!  
u.i.: Én vagyok az a marha akinek az a  
marha nagy ötlete volt még régen hogy  
küldd el nekem az összes csévis levelét  
vagy tevődjének fel az 576.hu-ra akkor  
régen azt mondatd hogy pihentessük a  
dolgot. Eleget pihent már (engem tényleg  
nagyon érdekelnek azok a levelek)  
(Szerintem meg még nem pihent ele-  
get, akármennyire is érdekelnek.)  
Kinézet kapcsán van még egy érdek  
hozzászólónk, hallgassuk meg őt is:  
Hello CoVboy!

Most nem a tesóm ír (kivételesen)  
hanem én. Tudom ritkán írok, de csak  
azért, mert gondolom nem szeretnétek,  
he ugyan arról a címről kétszer ugyan azzal  
a témával találkozolnátok, csak más aláírás-  
sal (de lehet hogy még az is ugyan az,  
mert nem tudom hogy ki van a kapcsolva  
már az az automatikus aláírást). Na tér-  
jünk a lényegre. (Hát ideje lenne. Bár  
én eddig is nagyon jól szórakoztam...)  
Szeretnék pár dolgot hozzászólni a Cse-  
vegőhöz: Nem pont 100-szor anyi oldal  
van mint CD az újsághoz. Még szeren-  
csétek, mert senki se venné az újságot  
(lassú felfogásúaknak a haladásért eláru-  
lom hogy 100 X(hol van már egy pont  
középre)0 (Nem)=96, hanem =00.000!!!!  
(Remélem ez lesz a legnagyobb barom-  
ságom ebben a levélben(AZÉRT IGAZT!)).

Fantasztikus. Hát ugyan még vannak  
apróbb fennakadásaid a számítógép  
kezelését illetően, de szemlátóképpen  
egy igen reménytelen matematikust is  
köszönhetünk benned. Mellesleg  
vannak azért még problémáid a ma-  
gyar nyelv értelmezésével is: én  
ugyanis nem azt írtam, hogy százszor  
annyi oldal van, mint CD, hanem azt,  
hogy százal TÖBB. Persze senki nem  
lehet mindenben tökéletes, szóval  
szerintem ezt a matematikai vonalat  
erőfited a jövőben.  
Szóval hogy rátérjek (újra a lényegre)!!!!  
(ez a sok felkiáltójel nekem szó)!!!!  
Miért?(szerintem):







# Hát akkor ennyit mára Hölgyeim és Uraim! Egy hónapra bezárjuk a bótot. Pá!

## Nem menekültök májusban sem! Biztos lesz:

### MDK 2

A ma már a leghíresebb játékfejlesztők egyikének számító Shiny anno az MDK-val robbant be a köztudatba. A folytatást most egy másik nagyágyú, a Bioware (lásd Baldur's Gate) készíti, de a lényeg változatlan: Murder-Death-Kill, azaz eszeveszett öldöklés egy szuperkommandós, és egy intelligens (?) kutya főszereplésével, elképesztő grafikai parádéval!



### StarLancer

Ismerős valakinek a Chris Roberts név? Igen: ő az a bácsi, aki a Wing Commander-sorozatot csinálta. Aztán nemrég kilépett az Origin kötelékéből és saját céget alapított, hogy a Microsoft-t karöltve StarLancer néven folytassa a híres szériát. Csak a történet változott, a színvonal marad!



### Shadow Watch

Egy újabb kommandós játék, ezúttal a Jagged Alliance körökre osztott játékmenetével, képregény-stílusú grafikával, és a Red Stormtól megszokott Tom Clancy-féle nagyszerű regény-háttértörténettel.



### Allegiance

Képzeld el a Homeworldöt úgy, hogy minden egyes űrhajót egy-egy emberi játékos irányít! Képzeld el egy hatalmas űrcsatát, ahol több száz résztvevő lövi darabokra egymás gépét! Képzeld el az Elite-et multiplayerben! Megvan? Akkor most várd meg a következő számunk megjelenését, és kiderül, hogy úgy képzelted-e el, ahogy megvalósult...



# ON VAGYUNK LINE!

Szörfözés közben ugorj be az 576 Kbyte céginformációs honlapjára, ahol a nap 24 órájában az alábbi nyálánkságokkal várunk Téged:

- a legfrissebb hírek és érdekességek a számítógépes szórakozás világából (PC, PlayStation, stb.)
- az 576 Kbyte és az 576 Konzol című kiadványaink összevont tartalomjegyzéke és új számainak tartalma;
- az 576 Kbyte Shopok és Csomagküldő Szolgálatunk teljes áruválasztéka;
- akciófigurák hegyei a legnépszerűbb számítógépes játékokhoz, filmekhez és képregényekhez;
- meg van még ipari mennyiségű favicc is...

Ha nem emelkedik óránként ezerrel a látogatók száma, akkor a webmastert rituálisan feláldozzuk a Net valamelyik különösen vérszomjas istenének – mentsétek meg az életét!

# www.576.hu



## 576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA



Következő számunk tartalmából:

- F1 2000 (PSX)
- Syphon Filter 2 (PSX)
- Nascar Rumble 2 (PSX)
- Die Hard Trilogy 2 (PSX)
- Vigilante 8 (N64)
- Urban Chaos (PSX)
- Fear Effect (PSX)
- ISS Pro Evolution (PSX)

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

**AKCIÓS SZELVENY**  
Akciók, programok, csúszkák, puzzlek a színhelyre engedve és a programokhoz.  
Egy-egy példány több játék és videojátékra is jogosított!

**576**