

576

KIBYTE

SACRIFICE

INSANE

FIFA 2001

SUDDEN STRIKE

ESCAPE FROM
MONKEY ISLAND

MECHWARRIOR 4

RED ALERT 2

EGYPT 2

SHEEP

STARSHIP TROOPERS

XI. évfolyam, 117. szám
2000. december Ára: 796,- Ft



EXKLUZÍV
ISMERTETŐ
+
VÉGIGJÁT SZÁS

TOMB RAIDER CHRONICLES™

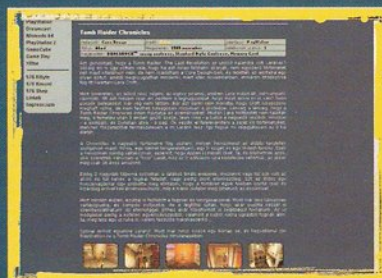
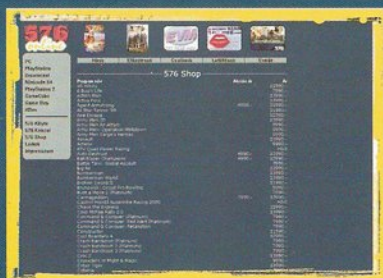
NINCS KARÁCSONY LARA NÉLKÜL!



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

www.576.hu

Novembertől teljesen megújult külsővel és belsővel vár az 576 homepage-e, az 576 Online. Pontosan így indítottuk útjára - most már több, mint egy hónapja - website-unkat, ami visszajelzéseitek alapján elnyerte tetszéseiteket. Továbbra is csak annyit tudunk ígérni, hogy mindennap megkapod a Neked szükséges információkat a számítógépek és konzolok világából, s talán még jól is érzed közben magad. Ekkor már elértük célunkat!



Búcsú az évezredtől

Milyen érdekes visszaemlékezni... — amikor diákként tanultunk a különböző évszázadokról, azt úgy képzeltük el magunk előtt, mintha az egyik század után becsukódott, a másik előtt pedig megnyílt volna egy ajtó. Megélve ezt az eseményt, egészen másként fest már a dolog, mert tapasztalunk kell, hogy közel sem különűnek el ilyen élesen a határok. Még akár egy évvel ezelőtt is hajlamosak voltunk azt hinni, hogy amikor a XX. századból átlépünk a XXI. századba, akkor aztán valami igen különleges dolog fog történni velünk. Na, nem a világvégére gondolok, abban mindig sem hittem soha!

Az év utolsó... Nem! Az évtized utolsó... Hmmm, még ez sem jó! Az évszázad utolsó... El tudom vajon kezdeni? Igen! — az évezred utolsó 576 KByte-ját tartod a kezdedben. Ezt leírni már majdnem szerénytelennek tartom még önmagam előtt! Miért? Mert a tíz éves múltunkkal hogy jövőnk mi az elmúlt ezer évhez, ugyanakkor mégiscsak igaz, amit leírtam, mert az ezredfordulón megjelenő utolsó szám, az ugye az utolsó... ☺

Próbálok felfedezni valamit, ami a fentebb említett ténnyel más, vagy különlegesebb lenne, de valójában nem sikerül találnom ilyet. Ezt a számot is ugyanúgy készítették el, mint az eddigieket. Akkor, amikor az újságíróink hozzáfogtak megírni az ismertetőket, nem hiszem, hogy eszükbe jutott volna: „ezt a munkámat a következő hónapoktól már úgy tekinthetem, mint az előző évezredben írt utolsó művem!”...

Én sem érzek bizsergést az ujjaimban, vagy valamiféle lámpalázzal keverődő extra megilletődést azért, mert a XX. században megjelenő utolsó 576 KByte Bevezetőjét fogalmaztam. Lehet, hogy még kellene ragadnom az alkalmat, és áttekinteni, mit, és hogyan csináltak elődeink, és hogy mivel töltöttük mi (a lassan-lassan már senki által sem „újknak” nevezettek) az elmúlt hat hónapot. Felsorolni a XX. századi 576 KByte legfőbb jellemvonásait, elregélni az utóknak, hogy miről is szólt az elmúlt 10 év nekünk...

Bár kellett magát az alkalmat, mégsem teszem magamévá a gondolatot, nem áll rá sem kezem, sem pedig az agyam, mely egészen más téma körül forog mostanság.

Sokkal inkább foglalkoztatott az elmúlt hetekben, hónapokban — munkatársaimmal összedugva a fejünk —, hogy miben, és hogyan kell megújulnunk, amivel versenybe szállhatunk a következő (most már tényleg szerény leszek!) évtized kihívásaival.

Meg akarunk újulni, mert a megújulás az élet alapja. És meg is fogunk, mert élni akarunk! Hogy miben lesz más a 2001-es év már legelső KByte-ja is? Egyelőre ez a mi édes titkunk. Kicsit olyanok vagyunk, mint — mondjuk az autógyárak, amelyek feltett kincsként nyúzzák legújabb modelljeiket, és a tesztpálya környékéről messzire üzik a lesifutósók kíváncsi siserehadát.

Titkolunk mindent, de hogy érdekesebb legyen a móka, azért egy-két apróságot kiszivárogtatunk. Nem vagyunk szívtelenek, sőt! Mindent az olvasóért, de régi szabály: „petárdáid ne durrogasd fölőselegesen, azok együttesen fejtik ki a legnagyobb hatást!”. Tovább finomítjuk a karosszériát, hogy az állatok is nagyra értékelt szépséget megörizve, letisztult, „olvashatóbb” vonalvezetést kapjatok. Ugyanakkor ne higgyétek, hogy elégedettek leszünk a ráncfelvarrással, és a lakatos-festőmunkában ki is merül majd a fejlesztésünk lényege. Komoly erőfeszítéseket teszünk annak érdekében, hogy teljesíteni tudjuk a legfőbb kívánásaitokat, és ne csak széria gépet, hanem némi luxusizű extrát is kapjatok. De erről még tényleg korai beszélni, hagyjuk a fejlesztőmérnököket a háttérben, hadd dolgozzanak csak kitartó szorgalommal tovább...

Mielőtt azt hiszitek, hogy túl korán temettem az évet, tudom, nem felejtettem el, hogy előtte ott lesz még az év legszebb ünnepe, a KARÁCSONY is. Lapunk megjelenését követően, még lesz időtök, de nem túl sok ahhoz, hogy pótoljátok a hiányosságokat! Ne feledkeztek meg szeretteitekről, hiszen nem ismerek olyan embert, aki ne várná ezt az ünnepet, — ahogy kora gyermekkorától eddig is várta minden évben — a 2000. év karácsonyát! Ha elfogadtok egy jó tanácsot: nem az érték, és a vásárlás ténye a fontos! Sokkal meghatározóbb, hogy az ajándékokot személyre szóló legyen, hogy aki kapja, az tudja, te tudtad mi okoz neki meglepetés-örömet és hogy érezze készültél, az elmúlt hetekben (is) akár többször, sőt nagyon sokszor gondoltál rá. Az ajándéknak ez adja a lényegét, ettől válnak csillogóvá a szemek a fenyőfa alatt, és ettől kezded érezni: adni valóban szép és nagyszerű dolog! Kívánom neked személy szerint, hogy a fa alatt ott találj, amiben titkon reménykedtél (a számítógépet, a modemet, az Internet előfizetést), vagy bármit, aminek nagyon tudsz örülni! Jó lenne tudni, hogy lesz-e, van-e olyan, aki az ajándékai között esetleg egy 576 KByte-ot is kapott! Ha te ilyen vagy, kérek ird ezt meg nekünk! Boldog karácsonyt kívánok mindenkinek, teljenek szeretetben az Ünnepek (is)!

Még el sem telünk az ajándékokkal, és egy újabb esemény, az óév búcsúztatója állít eléink egy újabb feladatot. A legtöbb jó kívánság ilyenkor hangzik el, hát engedjétek meg, hogy én is kívánhassak nektek valamit:

Kívánom, hogy Szilveszter napja a 2000. év legvidámabb napja legyen mindannyitoknak! B.U.É.K.! Kívánom továbbá, hogy jövőre egy olyan 576 KByte-ot kapjatok tőlünk, amely a megújult megjelenésével méltó az új évezredhez, és amely tartalmilag is mindenkinek a legnagyobb meglegedésére szolgál. Éjjéltkor, amikor koccanni fognak a pezsgősopoharak, és elhangzanak majd a jókívánságok, jussunk eszetekbe mi is, és kívánjatok valami szépet nekünk is. Köszönjük előre is!

Végül, de nem utolsó sorban, (mivel évente csupán egyszer kínálkozik alkalom), itt, a nagyközönség előtt is megköszönöm a munkatársaim segítő munkáját, ami nélkül ugyanúgy nem lett volna 576 KByte, mint ahogy levilágító, nyomdászok, újságárusok, postások, AZ OLVASÓ nélkül sem, és akik (ABC-sorrendben) a következők voltak:

Agócs László, Antoniewicz Péter, Bagó Péter, Balla László, Balogh Zsolt, Barta Richárd, Belendi Szabolcs, Buzási László, Endrédi Tibor, Fábrián Balázs, Gyalog Zoltán, Titz Renáta, Koronczai Gáspár, Keresztúri Ferenc, Kogler Gergő, Kovács Attila, Kulcsár Zsuzsa, Lambert Zsuzsanna, Lendvai Gyula, Makai Sándor, Nemes Raymond, Petneki Péter, Petrényi Gábor, Porcsalmi Balázs, Szakács Péter, Szanyi Anett, Szelezky Ádám, Törös Balázs, Vajdics Martin, Varga Balázs, Veres Miklós, Virág Tamás, Wittner Tamás, Zámbo Balázs.

Széchenyi János
főszerkesztő
szjvc@576.hu



tartalom

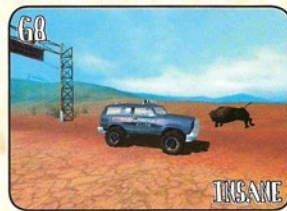
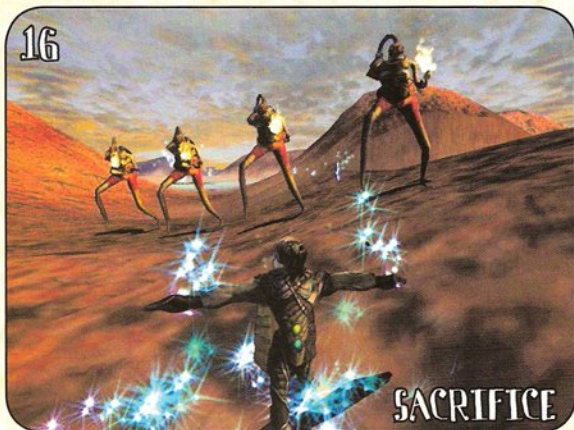
XI. ÉVFOLYAM, 117. SZÁM, 2000. DECEMBER



TOMB RAIDER CHRONICLES



Bevezető	1
Tartalom	2
HÍREK, ELŐZETESEK	
Hírek	4
Severance: Blade of Darkness	10
Throne of Darkness	12
America	14
ISMERTETŐK	
Sacrifice	16
C & C: Red Alert 2	20
Sudden Strike	24
Call to Power 2	28
Cultures	30
Tomb Raider Chronicles	32
The Grinch	36
RealMyst 3D	38



Mechwarrior 4: Vengeance	42
Egypt 2	44
Delta Force: Land Warrior	50
Starship Troopers	52
No One Lives Forever	54
Timeline	56
Airfix Dogfighter	58
Escape from Monkey Island	64
4X4 Evolution	66
Insane	68
FIFA 2001	70
Championship Manager 00/01	72
Microsoft Links 2001	74
Blair Witch 2	76
Hogs of War	78
Sheep	80

Pacman Adventures in Time	82
Creatures Playground	83
Tony Hawk's Pro Skater 2	84

CHEATEK, EGYEBEK

Microsoft Sidewinder Strategic Commander	85
Tomb Raider Chronicles Exkluzív végigjátás	86
SzösszeNet	90
Csevegő	92
Toplisták	96
Januári ajánló	96



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: Széchenyi János
szjvc@576.hu

Layout: Varga Balázs
vargab@576.hu

Levilágítás: Recent Kft.

Nyomás: Offset és Játékkártya Nyomda Rt.
Budapest

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

Előfizethető a szerkesztőség címén,
rózsaszín postai utalványon:

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

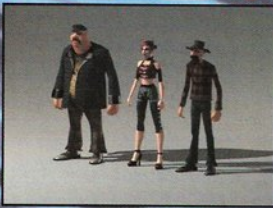
Előfizetési díjegy évre: 6.999,- Ft
fél évre: 3.999,- Ft
negyed évre: 1.999,- Ft

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

ISSN 0865-8226

HÍREK

- Avagy mi újság a nagyvilágban?



Galleon (Confounding Factor)

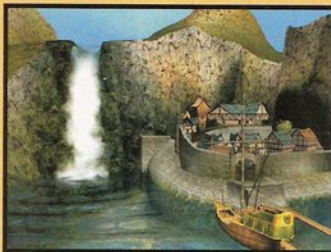
<http://www.confounding-factor.com/>

Tulajdonképpen 2 embernek köszönhetjük azt, hogy ma már az ötödik részét nyomhatjuk a Tomb Raider című játéknak, ami kinek jó, kinek kevésbé jó hír, de az tagadhatatlan, hogy akkor az a 2 ember, aki ezt kitalálta korszakalkotó elképzelést adott a világnak. És ez a két ember azóta külön utakon jár, hiszen függetlenül magukat mindennemű nagy kiadótól Confounding Factor néven új céget alapítottak, ahol már több, mint 2 éve folynak Galleon című játékuik fejlesztési folyamatai. A stílus - talán nem

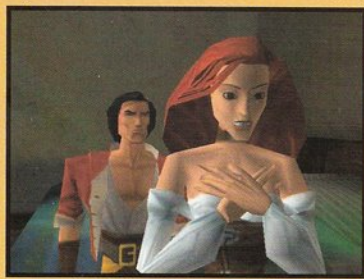
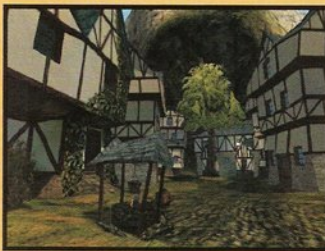
véletlenül — marad az, amit eddig már megismertünk, azaz ez a hátulról látszó akció / kaland.

A főszerepben ezúttal egy férfi lesz, név szerint Rhama Sabrier kapitány, amivel rögtön el is árultam beosztását, hisz az ő világunkban ő nagy hajónak számít. Mindamellett, hogy tökéletesen ért a kardforgatáshoz, és persze a térképrajzolóhoz is. Egyik napon az ő kis Akbah nevű városukból egy titkos hajó elrabolja a gyógyítóju-

kat, aki a távolból küld jeleket Rhama-nak, hogy segítsen neki. Innentől pedig a játékos feladata lesz kideríteni, hogy mi áll a történet hátterében. A játékmenetről vajmi keveset árultak el a programozók, úgyhogy



ezen része a programnak rejtve marad még egy picit, hiszen a játék megjelenése átcúsúzott a jövő év egy bizonytalan szakaszára.



Myst III - Exile (Mattel)

<http://www.myst3.com/>

1993-ban jelent meg először a Myst, ami hiába a technika mai szemmel satnyának nevezhető hátrányával, óriási sikert aratott. A belső nézetből játszódó logikai feladatok megoldására koncentráltó játék azóta már megélt egy folytatást (az volt a Riven), egy újradíást (az meg a realMyst, ami pont benne is van ebben a számunkban) és nemsokára



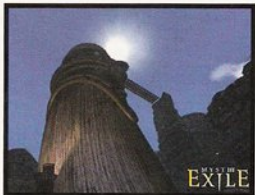
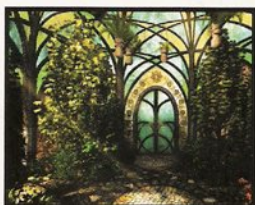
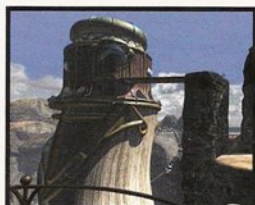
már a harmadik résszel nyomhatjuk. A fejlesztőváltás után, az új részben 5 különálló világban időzhetünk, melyben Atrus and Catherine fiain Sirrus and Achenar-on kell bosszút állnunk, amiért feldúlták lakhelyünk. Hát ez már csak abban a bizonyos Q1-ben lesz esedékes megjelenni.

Dragon's Lair 3D (Ubisoft/Dragonstone)

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

17 év után visszatér köreinkbe a legenda! Olyan furcsa érzés volt leírni ezt a számot, hisz csak ekkor realizálódott bennem igazán, hogy az, amire én úgy gondoltam vissza, hogy „igen, erre persze, hogy emlékszem, hisz csak tegnap volt” — az igencsak nem a tegnapi történéseihez tartozik. Igazán öreg játékosnak kell már lennie annak, aki tud nekünk információval szolgálni Dirk-ről és örök problémájáról Daphne-ről. Merthogy a játékban egy kissé ballék (vagy inkább rossz időben, rossz helyen lévő) lovag bőrébe kell bújnunk, aki mindig elkecseregett harcot szokott folytatni egy épp aktuális rosszakaró ellen, így gátolva meg azt, hogy szerelme beteljesedjen... De mire kell számítanunk? Az új, 3D-s rész bármennyire is meglepően hangzik nem sokban fog eltérni az utolsó, még a '90-es évek elején megjelent résztől, hisz a főhős ugyanazzal a technikával lesz megrajzolva, csak most már végre teljes mozgásszabadságunk lesz, és oda irányítjuk, ahová akarjuk. Ezt is csak azért mondtam el, mert ami ma már természetesen, attól

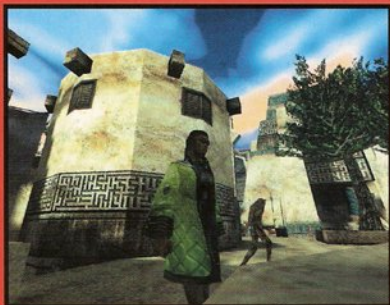
régén teljesen máshogy gondolhatták ezt... Szóval ügyeségi játék lesz ez is, sok harccal, meg ugrálással, de az engine-nek köszönhetően akár 1600x1200-ban is élvezhetjük. Megjelenés az első és második negyedében várható valamikor.



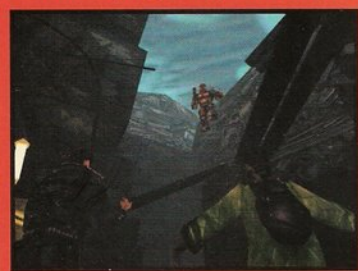
Anachronox (ION Storm/Eidos)

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

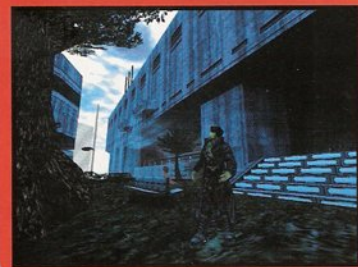
Ha valaki kétszer már megbukott, mi a garancia arra, hogy harmadszorra már nem fog? Kb. ezek jutottak eszembe először, amikor meghallottam, hogy a Dominion és a Daikatana csúfos bukása után az Anachronox lesz a következő Ion Storm fejlesztés. Nem egészen látok



eredményt a görcsös akaráson Romero bácsi cégénél, de ne nekem legyen igazam! Úgy tünik nagyon szívukhoz nőtt a fiúknak a Quake II engine, mert, ahhoz képest, hogy az Anachronox RPG lesz, ami ugye külső nézettel jár együtt, mégis azt használják hozzá. Elég szerényen



arra vállalkoznak a fiúk, hogy a Squaresoft féle Final Fantasy-k egyedi, és magával ragadó hangulatát tudják magukénak a játékosok, amikor az ő programjukkal játszanak. Ehhez mondjuk bele is pakoltak mindent rendesen, úgy mint a beszélgetéseket a karakterekkel, amikor a képernyő kicsit cinematikává vált, azaz mintha egy filmrészletben látnánk, ahogy hősünk beszélget.



Aztán 3 fős csapatunk gyakran keveredik majd kompromittáló helyzetekbe, amiből bizony már csak a harc lesz a kiút. Szóval jutni fog ebből is bőségesen. Mint mindig: sok az ígéret, meglátjuk mi lesz a valóság fél év múlva.

Typing of the Dead (Empire)

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



Hirtelen utána számoltam, hogy eddig mennyit költöttem játéktermekre, de amikor már majdnem áthajlottam az ötödik számjegybe gyorsan abbahagytam... Sokféle sokféle játékba hajítottam a kezdetben még 10 forinto-

sokat, ami az idők során ugye helyenként a kettőszázat is érinti. Ezek közül egy volt a nagy játéktérmi kedvenc a House of the Dead, amit kökeményen fénypisztollyal kellett játszani. Nos itt lép az első bibi a képbe, hogy ugye eddig PC-re ilyen nem nagyon volt. Hogy fogalmazzunk úgy: egyáltalán nem volt. Éppen ezért ment szenczációszámba a játékot fejlesztő Sega, és a most poraiból feltámadni látszó Empire meg-



állapodása, hogy az utóbbi fogja prezentálni a PC-s változatokat az előbbi játékaiból. Ennek köszönhetően korlátozott példányszámban, de mégis lesz House of the Dead PC-re is. Akik lemaradnak róla, azoknak sem kell búsulniuk, hiszen szerintem az év ötlete született meg a Typing of the Dead személyében. Amikor megjelenik egy zombi a képernyőn, vele együtt jön egy felirat, amit neked bizonyos sebességgel hibátlanul kell begépelned ahhoz, hogy megöld. Bár az az igazság, hogy egy a legkevésebb se tartozik a legélvezetesebb módok közé, még mindig több, mint a semmi.



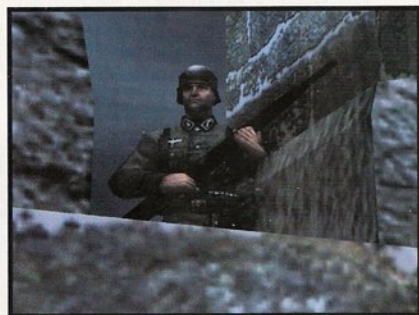
Jövő tavasszal jön.

Return to Castle Wolfenstein (Gray Matter Interactive Studios/Activision)

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

Épp a minap kaptam rajta a Balázst, hogy Wolfenstein-ezik. Nem igazán tudtam mire vélni a dolgot, talán előtört belőle is a nosztalgia? Merthogy a ma piacon lévő legutolsó szemét first person shooter atyja és anyja is volt egyben az id Software eme gyöngyszeme. Nem is lepődtem meg, amikor nyáron, az E3-on tették közzé, hogy hallani fogunk még B. J. Blazkowiczről, az amcsi beépített ügynökről.

Azon már annál inkább meglepődtem, hogy a játék fejlesztésében az



id tulajdonképpen csak névlegesen vesz részt, jóformán csak a Quake III engine-t adja, amit majd Gray Matter-éknél jól átgyúrnak. Ezzel rögtön el is árultam, a technikai részleteket, már persze amit egyelőre tudni lehet.

A történetről sincsen sokkal több, mint hogy ennek a bizonyos William J. „B.J.” Blazkowicz bőrébe bújva megállítsuk Heinrich Himmler a náci tábornokot, aki élőhalott sereget szervez, valami biológiai kísérletekkel egybekötve. Hivatalos megjelenési dátumról azonban még csak nem is hallott az Activision, tehát nem kell már holnap keresni a boltokban.

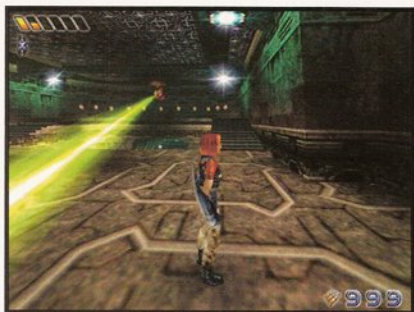
Talán jövő ilyenkorra kinn lesz az első béta (illetve updated info: január. Akkor már inkább az én verzióm...)...



Titanium Angels (scn)

<http://www.sci.co.uk/>

Hogy női hőssel mennyre megéri próbálkozni, azt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy ugye talán már ti is hallottatok róla, van itt valahol egy Lara Croft... Most éppen az SCI vette a fejébe, hogy aktuális fejlesztésével ha trónjáról leszakítani nem is, de megpróbál a Croft csak népszerűsége köré fércözni. Ehhez felhasználta fegyverük Carmen Blake, egy olyan profi bérgyilkos, aki a hadseregnek már túl kockázatos bevetéseket vállal el. Asszem' a sztárról már így is túl sokat meséltem nézzük a játék lelkét, azaz a grafikus motort.

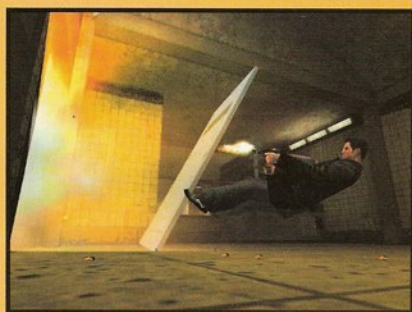


Mint talán az a képekből is kivehető, egy külső nézetes játékban lesz részünk, melyhez külön motort dolgoztak ki Revelations Engine néven. Ez aztán tud mindent: géptípus függő dinamikusan változó textúra megjelenítést, többretegű árnyékolást, áthatolható ködös területet és még vagy ezer dolgot, amitől a GeForce tulajok, majd biztos elcsóppennek. Amit én undorítónak tartok, hogyha egy játékot a kezeléssel rontanak el. Reméljük ez most nem fog bekövetkezni — hisz idő az van rá, mivel csak 2001 őszén jön a program.



Max Payne (Remedy Entertainment/Take2)

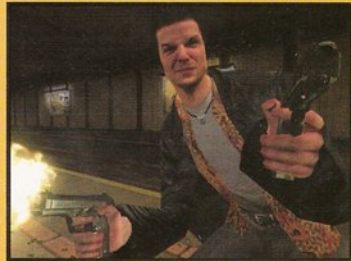
<http://www.maxpayne.com/>



Hát igen. Így kell kinéznie valahogy egy játéknak. Egyszer valahogy sikerült rávennem magam, és megkukkantani a játék videóját, így le tudtam esni a székről és elgondolkozni azon, hogy merre tart a számítógépes

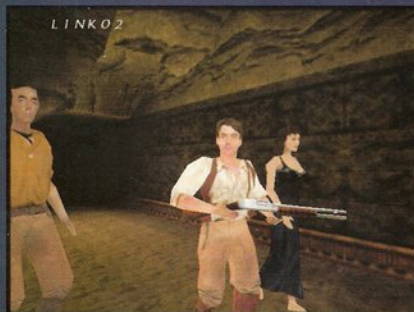
szórakoztatás. Most vagy én láttam ennyire régen normális játékot, vagy csak most jutott eszébe valami szemfüles designer-nek, hogy megalkossák a Max Payne névre hallgató gyöngyszemet. A hangulatomat tökéletesen megadta a hivatalos bevezetőszöveg, miszerint: amikor leszáll a sötétség New York-ra éjszaka... Egy mindenét elvesztett emberkét irányítunk, aki az 50-es évek gengsterfilmeinek hangulatában rohangál majd a korhű helyszíneken.

Az animációban például a főhős befutott egy folyosóra és kilötte az összes üveget, majd a szilánkok úgy estek ki onnan, mint amik kifolyának. Nagyon jó az animáció kódolása!! Ezt gondolom a nem véletlenül agyonajnározott MAX-FX engine-nek köszönhetjük. Különlegessége, hogy az emberi arc részletességét olyan élethűen adja vissza, mint még soha semmi. Érdemes lesz rá tehát jövő tavaszig várni!!!



The Mummy (Universal Studios/Konami)

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



filmekből adaptált játékokkal, hisz a licenccel a Konami nem bánik rosszképpen, csak úgy onfja magából a játékokat.

Rögtön itt van a Grincs is ebben a számban, majd jön például a Múmia is.

A The Mummy alapvetően egy Tomb Raider féle koncepcióra épít, ami egyet jelent a hátulról látszó / játszódó játékmóddal, ami ez esetben kiegészül egy 2D-s, azaz oldalsó nézetel helyenként az ügyességi részeknél. Lesznek benne kapcsolók, lesznek benne szakadékok, és lesznek benne szereplők is. Akik ismerősek lehetnek, hisz mindenki megtalálható lesz benne, aki csak a filmben is fontos szerepet kapott.

Mást így hirtelen nem is tudok róla mondani, majd csak megjelenik egyszer (na jó, nekem azt mondták talán még karácsony előtt)...



Alcatraz (Philos Laboratories)

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

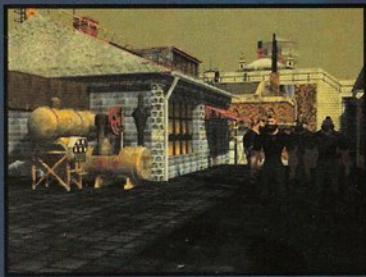
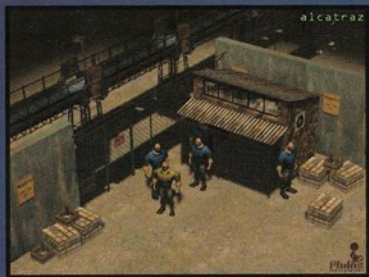
Mindig nagy öröm számunkra, amikor egy magyar fejlesztésről van szerencsénk beszámolni, hisz ilyenkor a mi mellünk is dagadhat, hogy hazánk fia mégsem annyira elvesztett gyerekek.

Aktuális fejlesztőbandánk a Philos Laboratories egy igen hálás témát választott legújabb projectje helyszínül, mégpedig Amerika legjobban őrzött börtön-szigetének legendáját, az Alcatraz-t. A játék főbb ismérvei közé tartozik a teljes 3D-s kameramozgatás, az akár 5 főből álló gang

irányítása, a napszak, és időjárási viszonyok beállítása, és természetesen a multiplayer mód.

Ja, hogy milyen játék? Természetesen egy akció / kaland ha már nagyon be akarjuk skatulyázni, hiszen a célunk mi más is lehetne, mint megszökni az Alcatraz-ból...

Bár a megjelenést nem kapkodják el a fiúk, csak jövő ilyenkor lehet rá számítani (sebjaj, jó munkához idő kell...).



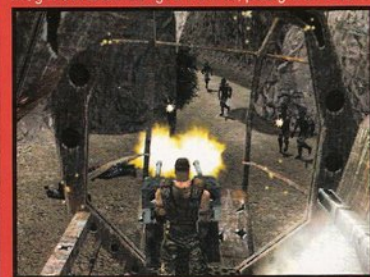
Command & Conquer – Renegade (Westwood Studios/Electronic Arts)

<http://westwood.ea.com/games/ccuniverse/renegade>

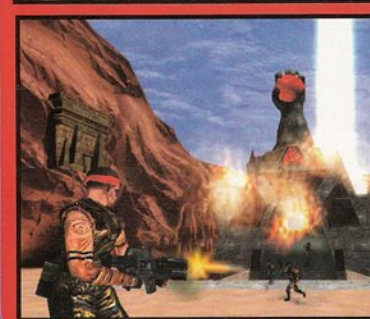
Azt hitték, hogy a Red Alert 2 megjelenésével megúszták egy időre a Command & Conquer témakört? Hogy Ti mekkorát tévedtetek... Már nagyon régóta lehet tudni, hogy egy-fajta stílusváltá-



son fog keresztül menni a sorozat, s a következő rész, mely egyébiránt Renegade alcímmel lett felruházva, már belső nézetből játszódik. Huh, ezt még most is borzongva írom le, pedig már tudom egy ideje.



Hát majd meglátjuk mit lehet kihozni belőle... A sztori alapján Havoc-ot irányítjuk, a már ismerős GDI szervezet egyik aktív tagját, akinek a feladata, hogy közel férkőzzön a csúnya, gonosz NOD-ok főbázisához. Ha mindig is szeretted volna tudni / látni,



hogy milyen lehet egy küldetés egy katona szemszögéből, akkor ez a te játékod lesz! Minden nagyobb segítség és momentum visszaköszönésével vár téged a legújabb C & C jövő tavasszal.

Need for Speed: Motor City (Electronic Arts)

<http://www.needforspeed.com/motorcity/>



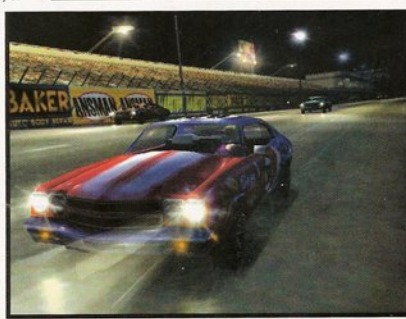
Mostanában egyre gyakrabban foglalkoztat egy gondolat, hogy vajon miért voltak jobbak a játékok 6-7 éve? Mi lehetett az amitől mára már gigantikus méretben felgyorsult a hangulati romlás, és hiába csillog-villog, már vala-

golyó nem az igazi. Pont az olyan alapkövek jutottak eszembe, mint a Street Rod, amikor megpillantottam az Electronic Arts hasonló terveit a játék felturbózásával kapcsolatban.

Arról van szó ugyanis, hogy a Need for Speed szériá köpenyébe öltöztetve egy teljes egészében olyan online játékot alkotnak, amiben illegális versenyeken indulva el kell nyernünk kihívóink, illetve kihívottaink autóját.

Ezeket fejleszthetjük, átalakíthatjuk, a legapróbb részletekbe is belemerülve. Egy az egyben Street Rod.

Egy a bibi, hogy égen-földön kerestem a megjelenési dátumát, de sajnos nem leltem rá. Így be kell érnetek azzal a saccommal, hogy április?



Mystery of the Druids (CDV)

<http://www.cdv.de>

A létező legklasszikusabb kalandjáték formával fog debütálni egy német kiadó játéka, a Druidák Rejtélye címmel. Épp ebben a számban fanyagoltam a Monkey Island kapcsán, hogy ez az új stílus, már nem olyan, meg nem úgy, így hát igen nagy felüdülés volt számomra, hogy a Broken Sword harmadik részéig még azért csak ellesszünk itt valamivel.

Egészen pontosan Brent Halligan felügyelővel, aki beosztását tekintve a Scotland Yard alkalmazottja és most is éppen egy különös gyilkosságot kell felderítenünk vele.

És, hogy mik azok a részletek, ami miatt érdemes lesz leülni vele? 200 helyszín 54 különböző területen, 20 NPC karakterrel, alacsony gépigénnel (Pentium 200) és ami talán a legfontosabb: non-lineáris játékmennel.

Megjelenése így tél folyamán prognosztizálható.



Blitz – Disc Arena (SouthEnd)

<http://www.southend-interactive.com>



Hú, apám — kiálltunk fel a Blitz képeire pillantva. Ez aztán nem piszkóta.

Ezek az eredetihez képest miniatürizált ikonok csak részben tudják visszaadni azt a látványt, ami ránk köszönt vissza egy 17 colos monitorról. Egy ismeretlen

svéd csapat fejlesztése alapjaiban reformizálja meg a first person stílusú anyagokat, merthogy nemcsak shooter lesz, hanem fighter is!

Ezt rögtön megmagyarázom. Az egész terület egy arénára korlátozódik, ahol két csapat verseng egymással. Addig a részig oké, hogy mint egy Quake-ben, vagy egy Unreal-ben lelődözöd az ellenfeleket, de mi van ha nem? Akkor jön az, hogy odamész és bunyós játékká alakul hirtelen a felállítás, aztán lekaratézhatod a gaz ellenség arcát...

Elég érdekes a stílus, és mivel eddig még senki nem csinált ilyet, akár még sikerre is számíthat.

Emperor: Battle for Dune (Westwood Studios/Electronic Arts)

<http://www.westwood.com>



Bár hiába próbálták meg Elektronikus Arcék tavaly feléleszteni a Dune legendáját, az kicsit, hogy úgy mondjam kudarcba fulladt. Mert hát bizony rá kellett jönnük, hogy nem elég egy régi nagy nevet, csak úgy kiadni újra, hogy szebb lett, ha nincs

benne az a hangulat, ami a nagy nevet azzá tette, ami.

Talán ezt a csorbát szeretnék kiküszöbölni, amikor bejelentették a Dune 4-et, vagyis a mitológiaihoz kapcsolódó legújabb Dune-t.

Mit kell róla tudni?

Elsősorban azt,

hogy ez lesz az első igazán 3D-s stratégiai program a Dune világában, valamint, hogy 3 fő faj és azoknak 5 alfajai közül választhatunk. Sokkal többet én se tudok mondani, hisz az Electronic Arts sem nagyon dobálózik az infókkal, de jövő tavasszal már mindenki megláthatja saját maga is, mi igaz abból, amit nem is ígértek...



Hidden & Dangerous 2 (Illusion Softworks/Talonsoft)

<http://www.illusionsoftworks.com>

2001-ben visszatér körünkbe a rejtett és veszélyes második része az Illusion Softworks jóvoltából.

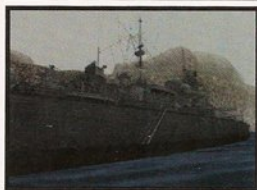
A tavalyi év egyik nagy meglepetése volt a játék, aminek folytatásában nem télenkedtek a programozók, és

egy teljesen új engine-t dolgoztak ki hozzá, melyben nagy hangsúlyt kapott az ellenfelek intelligenciájának növelése.

A feladatok 1940-ben egy piciny csapat vezetésével behatolni az ellenséges területekre és legyilkolászni az oda nem illő tagokat. Mindezt 9 küldetés 23 pályáján, akár multiplayer-ben is nyomható az ellenséges Axis Powers Army oldalán is.

Ami még újítást jelenthet, a Motion Capture technikával modellezett emberek, az NPC karakterekkel történő kommunikáció, és az új irányítási rendszer — melyel az egész csapatot kontrollálhatod.

A megjelenés 2001 második negyedévére lett kiírva.



American McGee's Alice (Rogue Entertainment/Electronic Arts)

<http://alice.ea.com/>

Gondolom Aliz és a hozzátartozó Csodaaország nem szorul bemutatásra. Na, nem kell megijedni, és hanyatt homlok menekülni, hogy már ennyire ötletelenségben szenved a játékipar, hogy holmi mese átíratokat fabrikál — ez esetben



másról van itt szó. Az ingyenes licencknek köszönhetően, csodálkozom is, hogy eddig nem volt számottevő Aliz játék, de ami most készül, azt azt hiszem nehéz lesz „übereelni”. Hogy ki az az American McGee? Hát kérem szépen az id Software egyik volt munkatársa, aki olyan játékok fejlesztésénél volt jelen, mint a Doom, vagy a Quake, és hát ebből valószínűsíthető,



hogy a koszon kívül más is ragadt rá, amit mi sem bizonyít jobban, hogy az Electronic Arts is látott fantáziát abban, hogy Alice egy kicsit elvontabb és a szokásostól teljesen eltérő formában elevenedjen meg a PC-k monitorjai előtt.

Mert hogy ebben a játékban Alice véres késsel rohant át és embereket gyilkolászik. A játékot külső nézetből látjuk és azt hiszem az is utalhat valamire, hogy nemzetközileg a 17 év felettieknek besorolást kapta... A megjelenést még állítólag idén szeretnék megejteni, de nem csodálkoznék, ha a jövő év elejére csúszna át.



Mortal Kombat 5 (Midway)

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

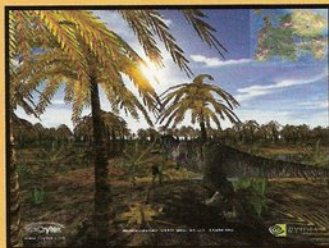
Hát kérem szépen, most már hivatalosan is megerősítést nyert, hogy nem ússzuk meg Mortal Kombat 5 nélkül. Igaz, egy picit még várunk, és egyre inkább poénfürdőre hasonlító verekedős játéokra, de a bennfentesek véleménye szerint érdemes lesz... Elsősorban a látványra gyúrnak majd rá a fiúk, úgy mint a karakterek legapróbb kidolgozása haj, ruházat, mozgó száj és egyéb tulajdonságok szerint. Aztán persze a hátterek is



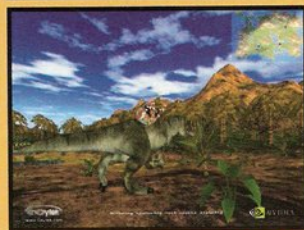
sokkal élethűbbek lesznek, állítólag lesz egy olyan pálya, ahol egy lebegő hídon harcolsz, és lát szik, ahogy alattad hőmpölyög a víz. Egy valamilyen azonban marad a régi: mivel a név kötelez, és ez még mindig Mortal Kombat, nem fog hasonlítani az olyan 3D-s verekedős játékokra, mint a Virtua Fighter, vagyis nem kell egy arénában körbe-körbe rohagálni. Mivel nagyon az elején járnak a fejlesztésnek, PC-s változat csak valamikor 2002-ben lesz esedékes.

X-Isle (Crytek Studios)

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



Manapság már mindenki ki szeretne hasítani egy szeletet az FPS-ek nagy tortájából. Egyre több a fejlesztés, és hál Istennek dicséretesen tartom, hogy egyre többen vetik bele magukat a saját grafikus motor készítésének rejtelmeibe, mintsem, hogy már egy meglévő licencljenek. A Crytek Studios X-Isle



engine-je is például csak most fog debütálni az azonos című játékukban. A történet az alábbiak szerint alakul: Az óceánon rengeteg kis sziget terül el, amik mindig is ott voltak, csak nem szem előtt. Egy kutatócsoport érkezik ezekre a kis szigetekre, azonban nagyon hamar megszakad velük az összeköttetés. Vajon mi történt?



Ezt fogod kideríteni, mint annak a speciális egységnek a tagja, akiket az ügy kivizsgálására küldenek a helyiségbe. A tethelyre megérkezve tapasztalni fogjátok, hogy már áll a bál, úgy hogy lehet tárazni, s bele az élvezetekbe... Az engine rengeteg mindent tudni fog: ilyen kód, olyan

elsimítás, de számomra sokkal fontosabb és bizonyítóbb erejű az a tény, hogy a játék a szabadban játszódik, és nem is akármilyen grafikával — tehát van benne valami, hogy ez jó játék lesz. Megjelenés: év közepe / vége felé.

Jekyll & Hyde (In Utero/Cryo)

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

Gyerekkorom meghatározó élménye volt a suttymban megtekintett Jekyll és Hyde című film, ami igen nagy hatással volt rám. Meg úgy látszik másra is, hisz az In Utero bandája pont ezt a „mondakört” választotta ki játékkuk céljává, melynek meglepően a



címe is megegyezik a filmével, na meg persze a regényével, amiből a film született. A sztorit ugye nem kell elmondanom? Tudós, aki az élet meghosszabbításához szükséges lötytön kísérletezik. Addig tesz-vesz, míg nem kikísérletezik egy szert, amivel adáz szörnyeteggé válik. Nos, a játék története szerint elrabolják a mi piciny kislányunkat Laurie-t, és mint Mr. Hyde vissza kell őt rabolnunk. A stuff egy külsőnézeti 3D-s ügyesség / akció, és valamikor tavasz táján jön.

Bagó Péter

SEVERANCE BLADE OF DARKNESS

★ SÖTÉTBŐL A FÉNYBE...

SEMIKÉNYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Redel Act
Kiadó: Codemasters
Web: www.rebelact.net
Megjelenés: 2001. Tavasz

Az Úr alkotó a káoszt, és kettéosztotta azt. Életet és értelmet lehelt beléjük — így született meg a Fény Lelke, és a Sötétség Hercege. Ám a Hercegen titkolt vágy kélt Atyja hatalma iránt. Az Úr tudtán kívül elsajátította a Teremtés Nyelvét, és megpróbált egy új lényt alkotni. Ám az újszülött nem engedelmeskedett a Sötétség Hercegének, és

lanna pedig a Holdra költözött, hogy az éjszaka óreként óvja azt. Így kezdődött a nappal és az éjszaka örök körforgása, és a Földre soha nem látott béke köszöntött — az Egyensúly Kora.

...De az Istenek teremtményei megmaradtak, és az emberiség egyedül magára számíthatott, hogy legyőzze a sötét lényeket.

A küzdelem hosszú évegek elhúzódtott, mignem egy ifjú hős tűnt fel a semmiből, hogy kihívja a Sötétséget. Ő volt lanna választottja — az egyetlen, aki forgathatja a Szent Kardot — a Kiválasztott, aki a saját vackában küzdhet meg a Gonosszal.

A Sötétség elbukott —

Egyedül a Gonosz ellen

Gondolom, nem ismeretlen számotokra a Blade című játék (most ne a Wesley Snipes féle Blade-re gondoljátok). Már száz és száz helyen olvashattunk róla, magazinokban és netes híriújságokban egyaránt. Nagy jövőt jósoltak neki, soha nem látott effektet és megjelenítést emlegettek, aztán a verébcsicsergés lassacskán elhallgatott, és én már kezdtem megbizonyosodni arról, hogy ez az ígéretes anyag sem fog soha napvilágot látni...

És akkor jött az ECTS, és a Codemasters anyagában felfigyeltem egy címre. Severance: The Blade of Darkness! Elnézeget-

és most már biztos, hogy lesz. Hurrá, hurrá, örvendjétek, vigadjatok, zengjenek a harsonák, mert itt olyan dolog van készülélen, amik sokakat le fog taszítani megérdemelt (vagy nem is annyira megérdemelt) pozíciójukból a játékipiacra.

Mitől lesz hős a hős?

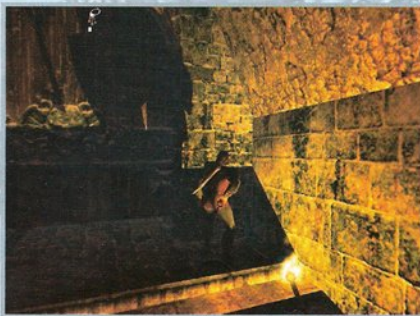
Ki az, akinek szívesen bújnál a bőrébe egy fantasy-világban? Talán egy nemes szívű, dalias lovag? Vagy egy karcsú, harcias amazon? Esetleg egy házsártos, kőpcős törp? Netán egy szikár, rendíthetetlen barbár? A Severance:



ereje teljébe érvén önnön lényéből erőt merítve hatalmas szörnyeket és démonokat hívott életre. Az Úr és az ifjú istenek hatalmas harcba kezdtek, hogy megállítsák a rémeket. Végére is, a teremtmény meggyengült és elbukott — de a kíméletlen küzdelemben az Úr is felélté végtelennek hitt ereje nagyját, és visszahúzódtott a végtelen Univerzum mélységeibe... Az ifjú istenek bevégezték az Atyjuk által megkezdett Teremtést, formába öntötték a Napot, a Holdat, és a Földet. Ám a Sötétség Hercege megkísérelte a romlás útjára taszítani az ifjú és tapasztalatlan emberi fajt egy, az általa alkotott sötét teremtmények kirobbantotta új háború zavarában. A Föld a pusztulás szélére sodródott... ám ekkor egy ifjú lány, lanna egy hatalmas erejű varázslattal kiűzte a az Isteneket földi lakhelyükről. A Fény Szelleme a Napot választotta új otthonául, hogy onnan vigyázza a Földet nappal —

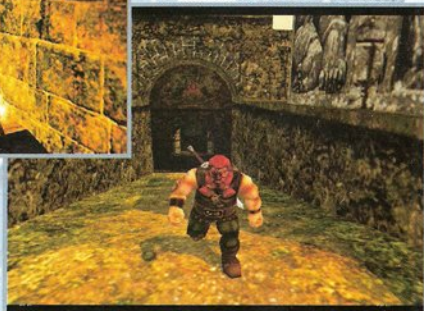
de a Hős is halálos sebet kapott. Kardjával együtt temették el lanna templomában.

Mindez már sok-sok évvel ezelőtt történt... De mostanában valami szokatlan dolog történik — az előjelek egyértelműek. Visszataszító lények ébredtek tudatra évezredek nyughelyeiken, rémületet és pusztulást terjesztve. A Sötétség visszatért, és a Vég közeleg...
...Egy új hősre van szükség, egy új Kiválasztottat, aki a Szent Kard segítségével elűzi az Ellenséget...
Órökre...



Blade of Darkness-ben tetszé- sed szerint választhatsz ezek közül, ami véleményem szerint nagyon hálás dolog, két okból is. Először is, volt már egy pár olyan játék, ahol a főhős már eleve nem volt szimpatikus számomra, és így nem is igazán tudtam felszabadultan kiélni azt. Másodsor, a

tem az előzetes képeket, és így már egyértelművé vált, amit előtte is gyanítottam — a Blade nem vészett el, csak átalakult,





felderítették a Föld legtavolabbi csücskeit, felkutatnak elefelejtett fajokat és isteneket, messze-messze a középföldtől, ahol az istenek lakoztak az Aranykor idején. Kemény emberek, és tapasztalt harcosok, fűrgék, eltökéltek és vakmerők.

program kevésbé megunható, ha négy különböző figurával is végigjátszhatjuk.

Persze ehhez az is kell, hogy a karakterek kellőképpen különbözzenek egymástól, különben az előbbi mondat érvényét veszíti.

Szerencsére a Severance-ben ez a vesztély nem áll fenn! A választható főhősök mindegyike külön egyéniség, teljesen eltérő külső és belső tulajdonsággal, képességekkel. Lássuk sorban:

A lovagok az igazság és a törvény bajnokai, ők képviselik az istenek földi helytartója, a Király hatalmát.

A lovagok kovácsolták össze a Középső Királyságot, és tartják meg pompájában az Egy Király, a fagyogó Naram-Sin, Lagash uralkodójának birodalmát. A király lovagjai sikerének titka a jó szervezőképesség, a háború művészetének beható ismerete, és a sokrétű fegyverhasználat-támadásban és védekezésben egyaránt.

A barbárok mindenütt jól ismertek vitézségükről, erélyességükről, és rettenthetetlenségükről, ők a pusztaság nomádjai, a sztyeppék rettegett harcosai. Büszke és független nép — nem hódolnak se semmilyen hatalomnak, nem ismernek el semmilyen urat feljebbvalónak, egyedül a fegyveres erőt és a sámánok ősi bölcsességét tisztelik.

A Középső Királyság határain túl rengeteg egyéb királyság virágzik — városok és falvak, emberek és más fajok. Nem törődve a birodalmak, háborúk és árulások történelmével élnek, harcolnak a Szabad Emberek (ahogy ők hívják magukat), és megérzéseiket követve csak saját akaratuknak engedelmessékednek. Ők azok, akik



Közéjük tartozik amazonunk is. A törpök klánjai a föld alatt élnek, sziklába vágott házaikban. Megszámlálhatatlan generációk keresztül felkutatják a legkülönlegesebb fémeket és ékköveket, és tudásukat hatalmas könyvtárakban gyűjtötték össze, elraktározva az évszázadok krónikáit. Kemény, de békés nép, akik hozzá szoktak ahhoz, hogy az emberiségől

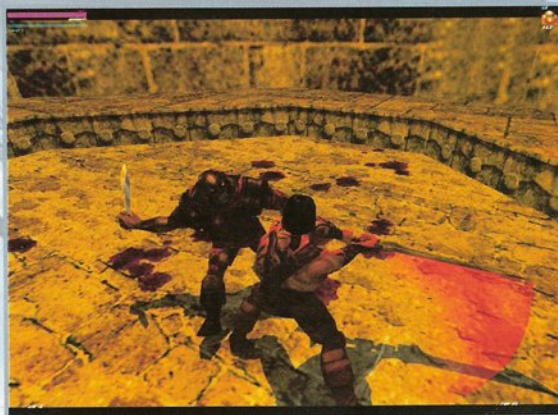
ják képességeiket és tudásukat, és szintet is lépnek, mint egy jófajta RPG-ben. Kell ennél több egy jó játékhöz? Naná, hogy kell! Hisz az egész mit sem ér, ha nincs a megfelelő köntösbe bújtatva.

Na, akkor most kapaszkodjatok meg: a Severance a legszebb játék lesz, amit valaha is PC-re kiadnak!

Legalábbis szerény véleményem szerint, de mint grafikával foglalkozó ember, a játékok látványosságát mindig is erősen kritikus szemmel szoktam tekinteni, és azt mondom, le a kalappal! Hogy a Heavy Metal F.A.K.K.2 min-

den idők leggyönyörűbb játéka? Egy csudát! Hogy a Rune lenne a legszebb külső-nézetes fantasy akciójáték? Ja, persze, de már csak 2001 tavaszáig. A Severance grafikája egyszerűen fantasztikus, részletes, arányos, aprólékos, és tökéletesen hangulatos. A fények teljesen valóságshűek, a cikk elején emlegetett effekt, a „fáklya”-hatás (erről képet is próbálok mellékelni)

egyszerűen csúcs, hihetetlenül látványos — még soha nem is láttam ilyen tökéletes megvalósítást. A fáklya fénye szinte önálló életet él, ezt nem lehet elmesélni — látni kell! És ez csak egyetlen egy különleges effekt... hiszen nem beszéltem a víztükröződésről, a füstörlő, a savtakról, és a mágius jelenségekről, amik mind-mind a játék saját engine-jét dicsérik! Mi?! Hogy



elfordulva éljenek. Csak néhányan kiántag szánja rá magát, hogy kereskedelemmel foglalkozzon, új bányákat derítsen fel, vagy hogy hívívő legyen bányáik és városaik között szerte a világban. Nekik köszönhető, hogy a hírek elérhetnek a bölcs és tanult fűlkehez.

Ez már döfi?

Alaposan kidolgozott, jó sztori — változatos, tetszetős karakterek, akik a játékmenet során fejlődnek, gyarapít-

még ez sem elég??? Akkor még mesélek egy kicsit a harcról is: több, mint 100(!) különböző fegyvert (kardok, lándzsák, balták, íjak, pajzsok, mágius fegyverek, stb.) szedhetünk össze a játék során, több, mint 25 fajtával (orkok, trollok, démonok, csontvázak, gólemek) találkozhatunk, több, mint 100(!) féle tárgy, amit aktívan használhatunk (meggyűjthetjük, összetörhetjük, felvehetjük és eldobhatjuk, vagy fegyverként is használhatjuk)... ha még ez sem elég, van itt még valós idejű vérzés, sőt, csonkolás(!) is! A harc persze kombó rendszerű, de ezt olyan módon valósítják meg, hogy a kombók a harc közbeni taktikai mozgásba vannak építve, azaz ahogy a harc közben előrelendülünk, vagy éppen hátrálunk, a megfelelő mozdulat közben az egérgomb jó

időben történő lenyomásával már elő is hívtuk a kombót — nagyon egyszerű, de nagyon hatásos, és főleg funkcionális! Az ellenfelek AI-ja is profin kidolgozott: az



orkok agresszívek és ostobák, az ellenséges

lovagok taktikáznak, stb. Ha ránéztek a képekre láthatjátok, hogy a helyszínek is elképesztően szépek... Több mint 16 városághú külső és belső helyszín, teljesen reálisítva fizikával: fagyos pusztaságok, sivatagok, arab kastélyok, hindu templomok, vulkánok, elveszett szigetek, maja/azték városok, és még sorolhatnám...

Na remélem, most már meg vagytok győzve! Persze mondhatjátok, hogy ígérhetnek a Rebel Act-es srácok mindenfélét, azt még meg is kell ám valósítani — az én ömléngésem még semmit nem jelent.

Szóval közlöm, hogy volt szerencsém belebújni a lovag bőrébe egy előzetes verzióban pár pár óra erejéig, és minden az utolsó szög igaz! Ez kérem nem levégőbe dumálás — ezek a srácok tartják a szavukat! Ahogy ott ültem a gép előtt, és nyomtam a Severance-et, bizony leesett az állam (nemcsak magától a játéktól, de attól is, hogy a béta közepes konfigon nagyon szépen elfutott!) Állíthatom, hogy már most beleszerettem ebbe a programba, és ennek fényében a jövő tavasz nagyon-nagyon messzinek tűnik. És ez még csak egy tesztverzió volt — a fejlesztők minden alkalmat megragadtak, hogy 5 cm magas feliratokkal a tudomásomra hozzák, hogy ez csak egy előzetes, és még nagyon messze jár a kész játék képességeitől. Hát ilyet!

Higgycétek el: a Severance egy időzített bomba a játékok között, ami tavasszal robban...

És iszonyú nagyot fog szólni!

VargaB.

THRONE OF DARKNESS

★ BALDUR'S GATE KUROSZAVA MÓDRA

SZEMÉLYI IGAZGIVÁNY

Fejlesztő: Click Entertainment
 Kiadó: Sierra
 Web: www.sierraonline.com
 Megjelenés: 2001. első negyede

Mindig azt szoktam mondani, hogy ha egy új játékot hardcore gémekek készítenek, akkor abból csak valami jó sülhet ki — persze ez nem jelenti azt, hogy mindig igazam is lenne.

Etől függetlenül (és pont ezért) a Click Entertainment új játéka, a Throne of Darkness joggal pályázhat elsőprósikra a szerepjátékosok körében. Már csak azért is, mert a Click Entertainment két alapító tagja, Doron Gartner és Ben Haas eredetileg a Blizzard alkalmazottai voltak, és mindketten jelentős részt vállaltak az első Diablo elkészítésében — ám pont a Blizzard fejlesztői mentalitásával való szembenállásuk vezette oda, hogy külön céget alapítottak. Hogy konkrétan

A Sötétség Trónja

Él egy legenda Japánban, melynek gyökerei még a Kami (az ós-lélek, amely minden élő és élettelen dologban ott van) korába nyúlnak vissza. Erről a legendáról ritkán beszélnek, és ha beszélnek is, akkor is csak suttozva, és sohasem éjszaka...

A Kami hanyatlásáról szól, és az oldalán harcoló hősökről, akik megküzdöttek a gonoszág urával, a pusztítás démonával, Maou-Hakaiki Zanshin-nal.

A legenda Kira Tsunayoshi Sógun felemelkedésével kezdődik — Yamato pártatlan hadurának, Kira Bennisuke-nek legidősebb unokájával. 50 évvel korábban, amikor Bennisuke hatalomra jutott, és Sógunná lett, felépíttette őt kastélyt. Egyet Shourinzan szent hegyén, a legyőzött ellenfelek lelkének megbékítésére, és a saját oldalán elesettek dicsőségére, a másik négyet pedig a hegy lábánál a négy égtáj irányában, egyet-egy mint a négy Isten dicsősítésére, akik hite

vette át a helyet — rossz államférfi volt, és szánalmas vezető. Az államigazgatás felelőssége a négy Daimyo-ra hárult, míg Tsunayoshi csak saját jólétével volt elfoglalva — dekadensé, felszínessé és pazarlóvá vált. A nép elvetette saját törvényeit, és uralkodójához hasonlóvá vált — a normális élet nem vonzotta őket többé, hiszen a háborúk már oly messze tüntek — ideje volt a csillagból, nagyvilágibb életet élni...

Míg a négy Daimyo irányítása alatt a királyság virágzott, a nép egy új bálványt kezdett imádni: a pénzt. Az emberek már nem törődtek a Négy Istennel, akik segítettek rajtuk szükség idején — új, vízjósító isteneket kezdtek bál-



Sógun és a szerzetes egymás és egy nagy adag alkohol társaságában töltötték. Hogy mi is mehetett végbe kettőjük között akkor éjjel, nem tudni... de a szerzetesnek sikerült felszítania Tsunayoshiban a hódítás és dicsőségszerzés tüzét...

A következő napon a katonák felsorakoztak a Sógun és a szerzetes előtt. Valami megváltozott a nagyúrban. A szemé-



tan mik voltak ezek a problémák, arról nem szól a fáma, elég az hozzá, hogy a Click azt tűzte ki céljává, hogy kiforrottabb, jobban kidolgozott játékokkal emeljék magasabbra azt a bizonyos lécezt az elektronikus szórakoztatás terén. Persze, önmagukat ők sem tudják megtagadni, hisz folytatják a Blizzardra oly jellemző irányvonalat: maradnak a Fantasy birodalmában, abból is az RPG-k terén — de hogy mégse legyen olyan egyszerű a dolog, kell bele egy csavar. Ez a csavar jelen esetben mindenképpen kiemeli a játékot fajtársai közül. A ToD ugyanis a japán mitológia rendkívül gazdag birodalmában játszódik. Hoppá!

szertint segítették őt hatalomra jutásában. Bennisuke négy legrátermettebb és legodaadóbb hűberesét bízta meg, hogy őrizzék a négy alsó kastélyt a szentélyek vigyázójaként, és a birodalom védelmezőjeként egyaránt.

Bennisuke igazságosan és jószágon uralkodott Yamato felett, a négy istenség pedig — Susano-no-mikoto, a Tenger és a Vihar Istene, Amaterasu-oo-mikami, a Nap Istenneje, O-Kuni-nushi, a Föld Istene, és Raiden, a Villám Istene — Yamato leg-hatalmasabb isteneivé avaszták, az emberek nap mint nap imáikkal dicsőítették őket.

Ahogy az évek teltek, az emberek egyre inkább elfeledtek a háborúról, és a harcok kínjairól. A kereskedelem virágzott, a földek bőségesen ontották a termést, és az emberek hite egyre inkább meggyengült az Istenek iránt. Bennisuke ideje leáldozott, trónján Kira Tsunayoshi

ványozni, akik jobban illettek életvitelükhöz.

De az istenek büntetést róttak ki Tsunayoshi talpnyalóira és a hitevesztett népre egyaránt.

Egy reggel Tsunayoshi arra a szörnyű tudatra ébredt, hogy haldoklik — az Istenek megsúgták neki álmában, hogy minden éjjel meglátogatják, és kivágnak egy-egy szeletet a lelkéből, míg nem marad más belőle, csak egy egyszerű, üres hűsbaba. Ez volt a megtorlás az ő, és emberei kicsapongásaiért. De még ekkor sem változott meg. Kiáltványt küldött szét az országban, hogyha akad valaki, aki meg tudja menteni életét, az jöjjön az udvarába. Sokan jöttek is, de senki sem tudott segíteni. Minden baklövés kivégzést vont maga után — az egyik kegyetlenség követte a másikat. Aztán egy nap egy szerzetes kért bebocsátás a palotába, azt állítván, hogy birtokában van a halhatatlanság elixírje — apró, ráncos embereke volt, a buddhista szerzetesek papi ruhájában. Gyorsan Tsunayoshi betegágyához sietett, és megittatott egy kortyot valami nagyon keserű italból a Sógunnal. Percek múlva a nagyúr szinte megfáradva kikelt az ágyból, és ordítva szakadéka zavarata a szolgákat. Azt az éjjelt a

ben rosszindulatú tűz égett, ahogy végignézett seregén, és még a külseje is mintha átalakult volna. A szerzetes elárulta a Sógunnak, hogy lehetséges lenne nagy mennyiségben is előállítani az elixírt — azt kiporciózva a katonák között, biztosíthatnák a győzelmet bármely csatában. A Sógun tanácsadó megrettegve hőköltek hátra, amikor meglátták, milyen szörnyűséges mosoly futott át Tsunayoshi arcán ennek hallatára. A feljegyzések szerint mintha két démonszarv látszódtott volna egy pillanatra a homlokán...

Többnyire mindenki egyetért abban, hogy ez volt az a pont, amikor a Sógun már nem ember volt többé — hanem a démoni Zanshin. Az elixír ugyanis ősi. Kinából hozatott varázsekercsek leírásai alapján készült — ha felszívódik, az áldozat halhatatlanná válik... de szörnyű áron. Az áldozat lelken kapu nyílik, lehetőséget adva a gonosz szellemeknek, hogy elfoglalják a testet, és uralkodó örökre.

Azok, akik nem akartak inni a szerből, szörnyen meglakoltak: volt, aki a Nagyúr egyetlen kézmozdulatára kihányta a belső szerveit; másoknak egy láthatatlan kéz törte ki a nyakát



egy hirtelen mozdulattal; a többiek csoportja pedig egyszerűen kilépett a testükből, majd csonthalomként omlott össze. A katonák, elrettenve a látotaktól, megitták az elixírt. A bőrük hamarosan szürkessé vált, az arcuk kísérletlensé, a szemükben rosszindulatú fény égett, ahogy a testükbe költözött gonosz lélek kitekintett a világra.

A hadúr négy részre osztotta szörnyű seregét, és megtámadta a négy Daimyot. Magához szóllította a szerzetest és megparancsolta neki, hogy idézze meg a természetfeletti bestiákat, amelyek a föld mélyén nyugszanak. Ahogy a varázsszavak elhangzottak, a hegy szörnyű morajlás közben megremegett, és a Daimyok kezdték sejtetni, hogy valami rettenetes készül. A rémek hatalmas robaj közepette keltek életre — a kapu, mely eddig lepecsételve állt, most megnyílt, és temérdek Oni (démon) szabadult a világra, viháncolva, tudván, mi vár az emberiségre. A Sötét Nagyúr megrészegető bűnbölcseivel válaszolt a rémek ijesztő hangjaira. Emberi testéről lehámolt a hús, és előtűnt igazi valója.

lehamlott a hús, és előtűnt igazi valója.



A Daimyokat alattvalóikkal együtt lemeszárólták — a falakat vér áztatta, levágot testrészek hevertek minden felé. A katonák hősiesszen szembeszálltak a démonokkal, ám a túlerő maga alá gyűrte őket. Már csak egy Daimyot tartott ki az ellenséggel szemben, de ő is tudta, hogy hamarosan elbukik. Ám a démon-sereg egyszer csak megtorpant, és visszafordult — a Sötét Nagyúr nem ismervén még kellőképpen saját erejét, tudtán kívül visszavonta seregeit. A hajnal első sugarai áttörték az eget, és a Daimyó tudta: az Istenek adtak neki még egy esélyt. Egy esélyt a visszavágásra — egy esélyt a bosszúra. Maga köré gyűjtötte hét leghűségesebb emberét,

és kiadta nekik a parancsot: „Hozzátok el nekem Kira Tsunayoshi fejét! Az Istenek adtak nekünk egy utolsó esélyt - és nem bukhathunk el...”

A „Hét szamuráj”

A különleges témának köszönhetően a játékban generalizálható karakterek jelentősen eltérnek az RPG-kben megszokottól, de azért egy pár hasonlóságokat is mutatnak velük.

A Vezér a csapat legkarizmatikusabb tagja. Járatos a harci taktikákban, és stratégiákban, erőssége a védelem.

A Berzerkerrel senki sem veheti fel a harcot. Járatos a Nitouuryu-ban (a kétkaros harc művészetben), szinte járatos vág az ellen sorában, mögötte csak úgy halomban állnak a levágot testrészek és a hullák. Erőssége a berzerker dűh.

A Téglá a legerősebb az összes harcok közül, erőse a démonokéval vetekszik. Képes ledönteni a legerősebb torlaszt is, nagyon jól használható eldugaszolt járatok megtisztítására, vagy éppen a hirtelen feltűnő, macacs szörnyek elintézésére. Néhány csapás a Kanabo-jával (vasbot) porig rombolja a legszilárdabb sziklát is.

A Ninja különösen alkalmas arra, hogy belopózzon a legjobban őrzött helyekre



is, és kihallgassa az ellenség tanácskozásait, vagy ha a helyzet úgy kívánja, elintézte őket. Nem rendelkezik túl sok fegyverrel, de gyorsasága kárpótolja ezért. A Ninja a Sötét és Világos oldal mezsgyéjén leledzik, ezért nem

csak a karddal és az íjjal bánik jól, de nagy szakértője az átokvetésnek is. Speciális képessége a láthatatlanság.

A Szamuráj a Vezér közvetlen beosztottja, ő testesíti meg a Bushidot, a szamuráj útját. Harci képességeit tökélyre fejlesztette, de mentálisan is nagyon jól képzett. Erőssége a fegyverekben való jártasság.

Az Íjász a harcok útjának követője, a Kyudo mestere. Az íjászat tökéletes művelője, nem kevésbé fontos, mint a közelharcosok, nyilával messziről zúdítja a halált az ellenre. Nemcsak az íj mestere, hanem minden dobó-fegyvernek, úgymint Shuriken (dobócsillag), Kunai (dobótor), Kabutowari (ez egy paritáéhoz hasonló fegyver),

Végül az elmaradhatatlan Mágus, aki végigjárta a mágia apáról fiúra szálló tudományának rögös útját. Bár ő a legsebezhetőbb a partiban, hatalmas mentális erejével senki nem ér fel (ahogy ezt már a standard RPG-kben is megszokhattuk).

Az ellen ellen

Válogatott keleti szörnyekkel találkozhatunk a játék során, köszönhetően a japán kultúra színességének. Leggyakoribb ellenfeleink az árnykatonák lesznek, amolyan csontvázszerű lények, akiket a bennük élő démon irányít. Az árnykatonák vezetői, az árnyparancsnokok félelmetes harcossal, elpusztításukkal komoly morális gyengülést okozhatunk az árnykatonák között. Az árnykatonák közt lesznek ijáások is, akik a mi ijászunkhoz hasonlóan távolról sorozák csapatunkat, sőt, némi



mágiát is idézhetnek ellenünk.

A Sötét Hadúr legtermetesebb szolgálója a Neanderkoponyák (☹), mágiuk ötvözei az óriásmajomnak és az embernek, egyetlen ütessel képesek padlóra küldeni egy felnőtt embert. Szerencsére nem túl gyorsak, viszont semmitől sem félnek, így megfutamodni sosem fognak a harcban, halálig küzdenek.

Ezen kívül még rengeteg fajta milikus rémséggel találkozhatunk a játékban, a japán kultúra szinte összes szörnye feltűnik. Aki nem hiszi, járjon utána — vagy nézze meg a képeket!

Ami más...

A Throne of Darkness jópár olyan vonzó tulajdonsággal bír, ami kiemeli a tucazzerrepjátékok közül. Sajnos már a hely is nagyon kevés ahhoz, hogy bővebben kifejtssem, ezért csak pár olyan dolgot tudok kiemelni, ami személy szerint nekem nagyon megragadta az érdeklődésemet.

Először is a mágia rendszere, amely a Ki (belső energia) használatára épül, és a keleti vallásokból jól ismert öt elem alapján orientálódik — több mint 75 féle varázslatot idézhetünk.

Amisintén nagyon baráti, az a saját



fegyverek készítése: a szörnyektől zsákmányolt fegyvereket és testrészeket (!) a kovács segítségével ötvözhethetjük össze, így egy teljesen egyedi eszközt kapunk, amit el is nevezhetünk, vagy a későbbiekben akár továbbfejleszthetünk — valami hasonlót tapasztalhatunk a Diablo 2-ben is.

A multiplayer is nagyon csábítónak hangzik, egyszerre akár 35 játékos is összerolhat, négy különböző játék-módban, akár kooperatív, akár egymás elleni küzdelemben.

A képeket elnézegetve a grafikai megjelenítés talán egy kicsit elmaradottnak tűnhet, de legalább a hardverigény sem túl magas: P-II 266 32 mega RAM-



mal már elég, de nem árt a P-II 300 sem, 64 mega RAM-mal, meg valami első generációs D3D kártya — ezzel a configgal viszont már tényleg ki lehet élvezni a játék minden látványosságát, legalábbis a készítő ezt ígéri.

Számomra a Diablo- és Baldur's Gate-et ötvöző játékmenet, és a nagyon jól kezelhető interface is nagyon bejön, de úgy érzem, a fő vonzerő a nagyon alaposan kidolgozott történet lesz. A fentebb leírtak csak töredékei a teljes sztorinak, érdemes ellátogatni a játék hivatalos site-jára, itt egy halom információt szerezhetünk a hősről, de már csak a történet miatt is érdemes megnézni.

Még rengeteg mindent írhatnék (és írnék is szívem szerint) a Throne of Darkness-ról, de sajnos a karácsonyi nagy játékdömping oltárán nekem is áldozatot kell hoznom, így egyelőre be kell érnieknem ennyivel.

A lényeg az, hogy tavasszal egy igazán rendhagyó RPG-vel találkozhatunk. Nem biztos, hogy szebb, nem biztos, hogy jobb — de biztos, hogy más lesz, mint amit eddig megszokhattunk.

És néha ez is épp elég...

VargaB.

AMERICA

★ VOLT EGYSZER EGY VADNYUGAT...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Data Becker
 Kiadó: Data Becker
 Web: www.game-america.com
 Megjelenés: 2001. eleje

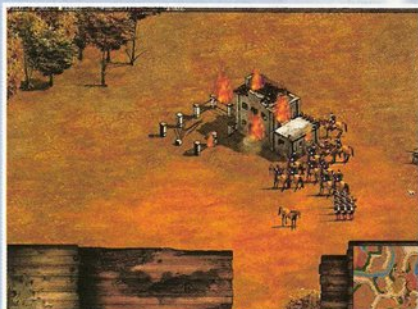
Hő te! Hődő pacim! Állj csak meg egy pillanatra. Tudod a mai száguldó világban olyan keveset veszünk észre, de ezt itt előltem mégis érdemes jobban szemügyre venni. — morfondírozott az öregedő tehénpásztor, mialatt lekászálódott a lováról és közelebb lépett a két „Wanted” feliratú plakát között megbűvő harmadikhoz.

— Saját skalpomra mondom, ilyet én még nem láttam soha. Real-time stratégia a vadnyugaton? — motyogott az orra alatt, miközben ütökopott okuláráját igazgatta hályogos szeme előtt. — Ez már döfi! Mindig csak az a sok techno világ a bűdös gépekkel, fene a sok lézerbe meg atomba. Úgy unom már őket, hogy szivebenn teázok az apacsokkal, mint még egy olyat végigjátszani. De ez már végre más. Aha, milyen szép a drága, és látom az is ott...

Elbűvölő millió

Hagyjuk most egy pillanatra magára a vén flótást, de igérem lesz még róla szó... Tehát a Data Becker nem sokára egy valós idejű stratégiával fog kirukkolni, ami a múlt század Amerikájába kalauzol bennünket. Pontosabban az 1820-as és az 1890-es évek közé eső nagyjából félszázadba, a korai Egyesült Államok forrongó, vad és törvénytelen világába. Megtapasztalhatjuk milyen is a világ az indiánok, az amerikaiak, a mexikóiak és a fosztogató, garázdálkodó desperádók szemszögéből. Ahogy egyre több és több

Európából érkező telepes ösztönözt az újvilágba és hatoltak a kontinens szívébe Nyugat felé, úgy kellett egyre nagyobb kihívásokkal megküzdeniük. A vadon, a természet szépségei mellett az életben maradásért is meg kellett küzdeni, és akkor még nem is beszéltem az őslakosokról. Napnyugat felé haladva egyre növekvő számban élnek a vad indiánok, akik szívesen dobálnak kenyér helyett tomahawkot, Délen pedig a kaktuszok divatvilágát idéző öltözködésű, félbolond mexikánók várják előlított mordályaikkal az embert.



Mit számíthatnak a kezdeti kellemtelenségek, ha igaz amit egyesek állítanak. Mégpedig hogy egészen Nyugaton, a kontinens másik felén zsíros földek és temérdek arany, rengeteg arany, szekérsíri arany, arannyi arany vár... A múlt században fellángolt aranyláz során az őshonos, eddig lótenyésztésből élő indiánokat egyre kijebb szorították természetes életterükről.

lések, csak az a szerencséje a fehéreknek, hogy az ország szívében dülő harcok miatt nem tudnak nagyobb erőket kiharancsolni az újra és újra felvillanó határvillongásokhoz.

Mi a felhozatal?

A vidám háttér-információk után mi is tesz az asztalra a fejlesztőgárda? A képeket elnézve, és a



Ők ezt túl későn vették észre, a tragédia elkerülhetetlenné vált. Mindezek alatt rengetek kétes hírű alak tűnt föl a földrész minden oldalán, akik a gyors és könnyű meggazdagodás érdekében mindent, de tényleg mindent képesek voltak elkövetni. Az amcsik Mexikóban egy hagyományos európai tradíciókkal és figyelemreméltóan nagy hadsereggel rendelkező nemzetet találtak. Makacs, eltökélt népek találkoztak a határon. A mexikóiak szent ügye, a független haza. Évtizedek óta hajszolják már, saját vezetőiket is sorra egymás után megbuktatva. Gyakoriak a kisebb forradalmak, felke-

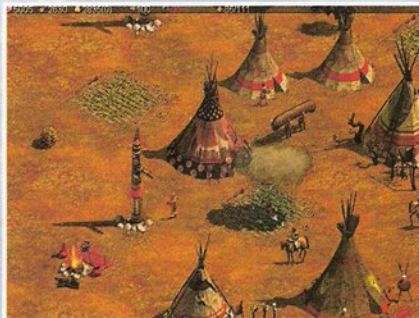
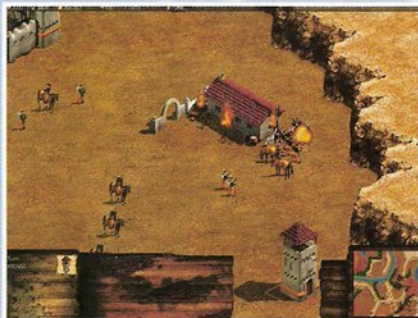
demóval ismerkedve egy kiváló real-time stratégiát. Hangulata a történeti háttérbe ágyazva adott, éppen ezért kiváló. Grafikailag is rófi-dófi, akinek nem tetszik csak a száját jártaja feleslegesen, hehe... Persze tők 3D-es minden, meg ami kell. Ja, minimum konfignak alapból kell egy PII-266-os, hozzá hatvanégy mega RAM. Ez azért kezdésnek egy kicsit erős talán, de az is azt bizonyítja, hogy lesz látvány bőségesen. A tutoriálokon kívül nem kevesebb, mint harminc pálya várja a játékosokat négy kampányba osztva. Természetesen lesz multi-player opció is, egyszerre akár nyolc embernek

is, huszonnégy csak itt kipróbálható pályával. A fejlesztők állítása szerint különösen nagyon szemlőldőköt ráncsolva figyelnek oda a mesterséges intelligencia fejlesztésére, ugyebár nem árt egy kevés kihívás... A diplomáciát nem elhanyagolandó, megtalálható lesz a szövetség és a kereskedelem opciók is, ami előrevetíti, hogy legalábbis a kampányokban nem csak az eszetenlennel fejtverkezés és háborúskodás a legfőbb ismérv.

Most pedig érdemes néhány szóban bemutatni azt a négy választható társaságot, amelyek oldalára állva eldönthetjük, melyik is áll legközelebb a szívünk-höz:

Az amcsik

- Előnyök:
- Kiválóan védhető erődítményeik és modern fegyvereik vannak.
 - Seriffek és az őrszemek különösen messzire látnak, ami fontos a felderítésben.
 - A csapatok támadási és védelmi ereje függ a beállított formációtól. Sajnos hátrányok is vannak:
 - A modern fegyverek nagyon sok pénzbe kerülnek.
 - A tűzsergés és a lovaság képtelen átkelni az erdőkön, ezért nekik néha kerülot kell tenniük. A folyókon való átkeléshez - ha nincs híd a közelben - csónakokat szükséges ácsolni.
 - A felvett formációk gyakran nem segítenek, ha meglepetésszerű





támadás éri a csapatokat, vagy a városban állomásoznak.

Desperadók

vagyis a törvényen kívüli Előnyök:

- Stratégia? Miféle stratégiája?

Végtére is mi ebből élünk, lero-hanunk oszi! jól szitcsapunk köztük!

- Míg a többi csapatnál a az élelemellátást a farmgazdálkodás jelenti, addig a banditák, hehe, csak isznak. Ez azt jelenti, hogy a kaja nagyjából automatikus.

- Egy ilyen fickó kiválóan kiismeri magát a robbanószerek világában, ugye az a sok vonat meg páncélszekerény. Így képes akkorát robbantani, mint egy ágyúlovás, de magánál az ágyúnál sokkal mozgékonyabb egység.

Hátrányok:
- Nincsenek fegyvergyáraik, ezért a puszkákat el kell lopni.

- Nagyon gyeszora a védelmük. Ha nincs elég őrszám a kellő helyen, akkor köztük csapnak szíjjel...

- Mivel nincs technológiai fejlettségük, csak úgy képesek nyerni, ha folyamatosan fosztogatják az ellenfeleiket.

Mexikóiak

¡Viva Mexico!

- Erős várak, ha ágyúkkal védik őket, szinte lehetetlen elfoglalni.
- A padréknak sokszor sikerül megnyerniük az ellenfeleket a mexikói szabadság ügyének (egy kis tequila



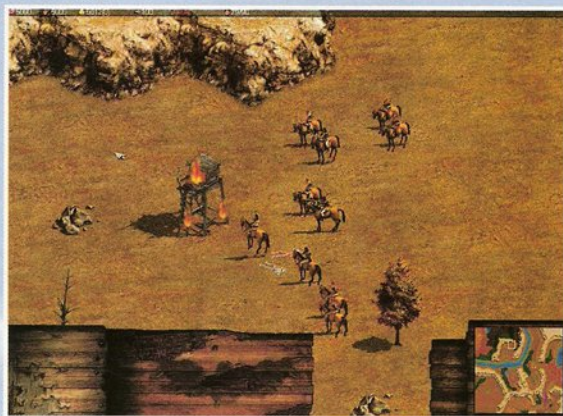
segítségével ☺.

- A kibányászott arany automatikusan elraktározódik a megfelelő épületekben.

¡Ay, caramba!
- Kis védelem a kémkedés ellen és úgy általában a harcban.

- Nem mindegyik képzett katona, vagy éppen az akkor pedig lehet, hogy a lovaglás tudományát nem tudta elsajátítani. Elképzelhető, hogy a lovas katona a hatása nélkül jobban harcol!

- Igaz hogy nekik vannak a legjobban védett erődjeik, de ezek sem képesek



túl sokáig ellenállni. Az egyetlen esély egy jól időzített kitérés...

A rézbőrűek

Előnyök:

- Ez előzőktől eltérően az indiánok át tudnak hatolni az erdősségeken és úszni a folyókon. Némely harcos képes magát bokornak vagy más természeti képződménynek álcázni, így nagyon nehéz felfedezni. Az ellenségnek ☹.

- Ők az egyetlenek akik szedhetik a sátorfájukat, majd kedvük szerint lepakolhatnak ahová csak akarnak.

- Az indián sámán különleges erőknél parancsol. Képes esőt idézni a mezőkre terméshozam fejlesztése

villámlob botok kerülnek a kezükbe.
- Semmiféle erődök vagy hasonló védelmek.

- Nyílt terepen esélyük sincs, csak a gyors visszavonulás a bozótosokba. Marad a gerillaharc!

— Hej, pacim, látod ezt? Megjelenés január, de lehet hogy később. Sebaj, addig ügysem nyugszom, amíg magaménak nem mondhatom!

— motyogja izgatottan a vén cowboy.
— Öreg, húzd el magad, de gyorsan. Mindjárt megérkezik a vonat, és nem szeretném, ha itt találna!

— így egy rosszarcú figura a közeli vasútállomás elől, aki eddig egy léggel szórakozott. Sikerült a pisztolyának csövébe szorítani az idegesítő kis férget. Társa, aki mintha aludna, a lukas eresz alatt foglalt helyet, csak a kalapjába csepegő vizet issza ki nagy néha.

— Megyek, már megyek. De nehogy azt higgyétek, hogy esetleg könnyű lesz a szájharmonikás emberrel, hehehe...



érdekében, sőt a vihart a sápadt arcúak nyakába varrni...

Hátrányok:
- Nincsenek lőszergyáraik, de természetesen jobban harcolnak, ha mégis

Meg aztán én is nemsokára megmutatom, mit tudok, hitvány desperadók!

Balage





sacrifice

SACRIFICE

★ **LEKED RAJTA...**

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Shiny Entertainment
 Kiadó: Interplay
 Web: www.sacrifice.net
 Minimum: P-II 300, 64 MB RAM
 Ajánlott: P-II 450, 128 MB RAM
 3D kártya*: D3D
 Multiplayer: LAN, Internet

Most, hogy lassan a végére érünk az évnék, és januártól megkezdődik az új évvezred — ki honnan számolja, lehet hogy egy éve már tart ☹️, elgondolkodtam, mik is voltak a kilencvenes



évek legjobb játéka. Bocsánat, pontosítanom kell, nem biztos, hogy a legjobbak, hiszen egy ilyen értékelés mindenképpen szubjektív. Nevezzük őket a legmeghatározóbbaknak, amelyek új stílust alkottak, vagy a már meglévőeket emelték örökkön emlékezetes magasságra. Melyekre is gondolok? Starcraft, Quake, Diablo, Tomb Raider és a Baldur's Gate. Ugye mindenki ismeri őket, de legalábbis hallott rólok? A stílusukon belül meghatározó súlyt nyomnak latba, ezt el kell ismernie mindenkinek, még ha nem is tartoznak a személyes kedvencek közé. Elnézést, ha kihagytam

kategóriákat, például a nem real-time stratégiákat, a szimulátorokat, vagy a sportokat, de ezekben nem vagyok teljesen kompetens. Még egyszer hangsúlyozom: itt ez nem egy top10, vagy hasonló. Gondoljunk arra, mi lenne ha egy olyan emberrel kellene megismertetni a „PC játékkörült” érzést, akinek ez teljesen új és nem ismer semmilyen gamét. Egyébként, akinek van



kedve és ideje, szívesen írhat nekem egy rövid e-mailt, mit is gondol erről, hogyan is alakul az ő listája.

En ezeket ajánlom a kilencvenes évekből. Az új évtizedből pedig elsőként a Sacrifice-ot. A Sacrifice egy olyan mestermű, melynek a megjele-

nése sokkal távolabbra mutat a programok fejlődésében. A „hónap játéka” rovatban kapott helyet és ez természetesen döntés volt a bemutatókat és az előzeteseket látva, de biztos vagyok benne, hogy az év egyik, ha nem „A” legjelentősebb PC-s játékprogramja. Nagy szavak ezek, nagy szavak, de én teljes mellszélességgel kiállok a véleményem mellett. Csak kerülgetem itt a lényegét, de egy szó, mint száz: ez a game örület! Szó szerint...

Sorsunk elrendeltetett

A kampány elkezdésekor kapunk egy rövid intrót, vagyis inkább outrót: Shakti egy csatamezőn kóborol, körülötte halott mindenki... Mellette repkedő famulusa azonban

mégis észrevesz valakit, aki életben maradt. Mythras az, akinek elmondjuk mi is történt. Azt történt, hogy... És itt kezdődik a játék.

Shakti elbeszélése szerint ő egy kiátkozott, hontalan varázsló, aki felajánlja segítségét öt felsőbbrendű lény-

nek. Állításuk szerint istenek ők, halhatatlanok, akik időtlen idők óta viszálykodnak egymással, és egymás ellen. Mi döntjük el, kihez csatlakozunk, de minden megoldott küldetés után visszakérülünk az „Istennek kertjébe”, folytathatjuk kiválasztottunk alatt a szolgálatot, de akár egy másik lénynek is hódolhatunk. Később bonyolódik a történet és úgy a múltunk, mint a jövőnk a kalandok során bontakozik ki nem kevesebb, mint ötven küldetésen át.

Születés és halál

A Sacrifice a legfurcsább RTS, ami valaha napvilágot látott. Első megdöbbenésemben majdnem felkiáltottam: milyen lehet az a stratégia, amelyben az egyetlen központi figuránkat úgy irányítjuk, mint L-arát a Tomb Raider-ben?! Márpedig erről van szó. Shakti, aki a játék során egyre erősebb és hatalmasabb lényvé válik, irányítja az általa megidézett lények seregét. Alapesetben körülötte csúsznak, másznak, fetrengenek, egyesek szárnyalnak, mint a vasárnapi sült csirke, hogy aztán ha eljön az ideje, véres csatákban aprítsák az ellent.

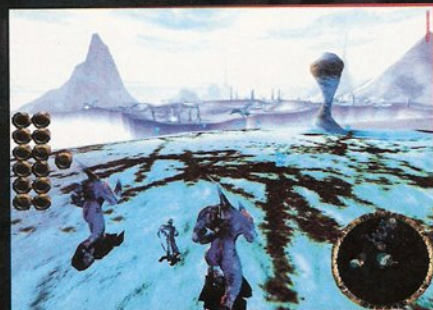


A Single Player menüben egy három részre osztott Tutorial végigpergetése, egészséges háttérismeretet nyújt az irányítás elsajátításában. Sokkító élmények egész özöne vár a kedves ismerkedőkre: a játék hihetetlen ötletgazdagságról nyújt tanúbizonyságot már itt is.

Famulusunk hathatós segítségével — ki mellettünk repked és igen fejlett egóval rendelkezik a szövegelését tekintve — pillanatok alatt megtanulhatjuk a játék kezelését. Karakterünket négy iránybillentyűvel mozgathatjuk — előre, hátra, oldalra fordulás —, az egérkurzort a képernyő tetejére-aljára tolvá Shaktira ki-be zoomolhatunk, jobb és balszélre tolvá pedig fordul a nézet.

A bal alsó ikonokkal a varázslatok csoportjait mutatja. Az első csoportban különböző lényeket lehet idézni, minél több pályát csináltunk meg, annál többfélé. A második csoport varázslatai főként a csatákban hasznosak, míg a harmadik adag a felhúzóható építményeket mutatja. Mivel az oktatópályák tényleg annyira egyértelműek, felesleges lenne túl mélyen részletezni melyik varázslat mire való.

Inkább a tennivalókat próbálom egy picit bemutatni a pályákon, azt hogy mégis milyen alapstratégiát



használnunk. Ez nagyjából a következő: építünk gyorsan a legközelebbi manaforrásra egy monolitot, időzzünk legalább egy-két manatermelő lényecskét, akik a közelünkben tartózkodva biztosítják a varázslatainkhoz szükséges energiát, majd kedvünkre teremtsük a lényeket, amennyiben lelkeink száma ezt megengedi. Hogy monolitjainkat megvédjük, legalább egy követőnk kössük az épülethez a „guardian” varázslattal, ki innen nem bír elcsatangolni, de sokkal erősebb lesz, és a haláláig védelmezi az épületet. Mindenek alapja a lelkek feletti uralom. Ha egy lény elhalálozik, a testéből kibújik egy-egy akár több

főoltárunkhoz, ahol három társával automatikusan elkezdik megoldozni azt feszítővasakkal és hegesztőpisztolyokkal a mi legnagyobb megelégedésünkre. Persze ez a „toborzás” hosszadalmasabb művelet, és ha támadás éri a doktorokat, ők rögtön menekülésre fogják a dolgot, de ez az egyetlen mód, hogy több lelkünk, ergo nagyobb seregünk legyen.

A varázslók elpusztítása, nem túl egyszerű feladat. Ha ugyanis Shakti, vagy az ellenséges vezér életerejé elfogy, szellem képében visszaroanhat az oltárhoz, vagy a legközelebbi monolithoz. Itt pillanatok alatt feltöltődik az elvesztett energia és „újra” megszületik. Likvidálni úgy lehetséges végérvényesen a varázslókat, ha az ellenséges

főoltárt elérve a „desecrate” varázslattal feláldozunk egyet követőink közül. Ekkor újra jönnek a voodoo dokik, akik hozzákezdnek az oltár lerombolásához, de befejezni csak akkor tudják, ha mi ilyenkor taszítjuk az ellenséges mágust szellemformába. Általá-



akartok lenni az irányításban, szerettek be egy háromgombos egeret, ugyanis nagyon nagy haszna van a harmadik gomb funkciójának. A jobb alsó sarokban állandó jelleggel látható térképen zoomolhatunk vele ki-be, ami jelentős segítséget jelent. Ha nincs ilyen egeretek, akkor bonyolultabb megoldásként a „Ctrl + egér” térképen, gombja lenyomva” megoldást kell használni, ez pedig kellemetlen és időigényes. Egyébként mindezek mellett felejtsetek el e periféria jelentősebb használatát. Ajánlatos törekedni egy jól beállított billentyűkombinációra, már keményen növeszték vagy két-három plusz ujját a bal kezemre a már meglévő öt mellé, mert ennyi éppen csak hogy elég az irányításhoz, viszont így frankón gyorsan lehet reagálni „vészhelyzetekben”.

Koncentrálj, vagy kikapsz!

Az előbb leírt néhány „trükkkel” használati tanáccsal érdemes nekivágni a felemelkedés rögzös útjának. Nem számítok kezdőnek az RTS-ek vilá-



vesztünket okozhatja. Pillanatok alatt keresztútjában állhat az ember, amikor egyébként is van gondja bőven...

Sőt, még egy jól kivitelezett támadás során is számolni kell veszteségekkel, vagyis valószínűleg nem egy két lélek is megjelenik a csatamezőn, amiket azonnal gyűjtünk be, és teremtsük újja őket. Az igazi játéktapasztalatot viszont csak a gyakorlat teremti meg: a gyors helyzetfelismerést és azt, mikor milyen lényeket soraköztassunk fel. Ha valaki megakadna a pályákon, tanácsolom, hogy mindig legyen egy előző mentése az „Istene kertjében”, így ha valakinél nagyon nem akarózik a győzelemnek összejönnie, csak töltsd vissza és válasszon egy másik istent, akinek a pályáján már talán sikerrel járhat.

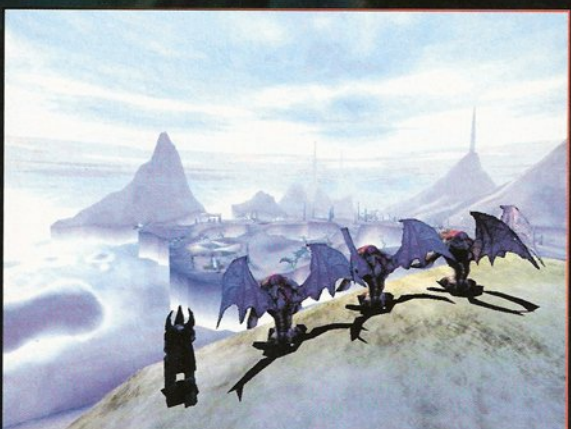
Hiába a tuning, lassú a géped

Ne, nem kell kétségbe esni, nincs akkora nagy probléma. Az én közép-kategóriás gépem gyönyörűen fut a Sacrifice, az első néhány pályán, amikor kevesebb lény és kisebb területek voltak, még 1024x768-ban is! Az installálás után, az első indítás során automatikus konfigurációra kerül sor a legoptimálisabb futás érdekében. Mivel az Optionsban a grafika területén elég sok változtatható lehetőség van, tapasztalatom szerint a felbontás minden-képpen maradjon legalább

800x600, és inkább a textúrákat, meg a különböző felbontási opciókat kell állítgatni, ha a futással



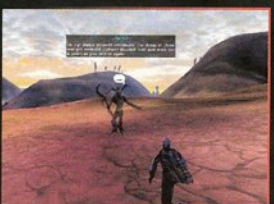
lélek is, ha hatalmasabb a teremtmény. A hozzánk lojálisak kékek, az ellenség narancssárga. A varázslónkkal, ha meglátunk egy elhalálozott harcosunk felett lebegő kék lelket, rohanjunk eszeveszetten érte, akit ilyenformán be lehet gyűjteni, majd újra manifesztálni egy választott lénytípus testébe. Az ellenséges lelkeknél már van egy kis probléma. A konvertálás varázslatot használva egy látványos térkapuból kiugrik a voodoo varázslónk, bőszen nagy injekciós tűjébe szippanva a delikvenst rohan a



ban ezek szoktak lenni a küldetések céljai, és egyáltalán nem könnyű multságok.

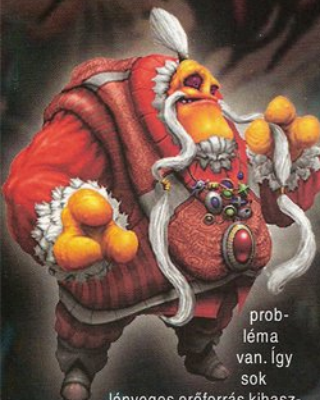
Ha netán támadás érné az építményeinket, teleportáljunk azonnal oda (jön velünk az egész eszevesztett bagázs), mert pillanatok alatt lerombolhatják őket. Érdemes seregeinket a lények fajtájától függően csoportokra osztani, a jól megszokott Ctrl + valamelyik szám szerezint, mert a legtöbb lénynek van valamilyen trükkös speciális képessége, amiket ezzel a módszerrel egyszerűbb alkalmazni.

Ja és végül, de egyáltalán nem utolsó sorban, ha igazi mesterek



gában, speciál az agresszív, gyors támadások híve vagyok, de ez itt nem fog működni, mindig észnél kell lenni! Egy rosszul felállított védelmi vonal, vagy egy helytelenül kiválasztott célpont: az erők nem megfelelő irányítása könnyen a





probléma van. Így sok

lényeges erőforrás kihasználását állítjuk be mi magunk, amiktől látványos gyorsulás következhet be.

Véleményem szerint, amit ezzel a programmal kapunk, megmutatja mire is képes a PC a kétezredik év végén. A mellékelt képeket látván gondolom mindenki rácsodálkozik a grafikára, de a játék közben olyan masszív sokkot kap a jüzer, hogy az szinte elmondhatatlan. A színék, a mozgás, a fényeffektek, az ég — összehatásában egyszerűen lenyűgöző. A dinamikus mozgások, a színpompás és igencsak kegyetlen csaták, hm...ha valaki játszik vele, elkerülhetetlenné válik a tendencia, hogy utána ne a Sacrifice-hoz hasonlítson minden látványvilágra törekvő progit.

A dizájnerek

codik a hardverekhez, különösen a processzor sebességéhez. Úgy, mint egy nyíló virág, vagy inkább, mint egy csi-szolódó gyémánt — hiszen már így is drágakőként ragyog —, a fejlesztők szerint a játék teljes szépségét — azt amit ők megálmodtak — egy 3, azaz három GHz-es gépen fogja elérni!!! Ma még egyszerűen nem létezik ilyen kaliberű személyi számítógép, de a Sacrifice motorja képes lesz kihasználni egy ilyen erőmű adottságait. Megáll az ész, ha gondoljátok, lehet tippelni! Vajon mikor lesz nekünk három ezer MHz-es gépünk?

Vigyázo szemetek reá vessetek

Hűhű, sok dicsőretet kapott már tőlem a program, pedig én igazán fukarkodni szoktam az elismerésekkel. Rengetek a középszerű játék, amiket felértékelnek éppen azért, mert például pangás van a piacon vagy ilyesmi, de



ken techno, vagy kőkemény rock, de az eddigi legfelelőbb indulót ebben a játékban hallottam, méghozzá Phersephoné pályáin. Szinte feszül az ember melle a büszkeségtől, ahogy vonul seregeivel, és az isteni szférákból szól a felemelő kórusmű...

Szerény véleményem szerint a real-time stratégiák igazi szavatosága a multiplayer opcióban derül ki. Mennyire játszható, vagy sem egy játék, ha a haverjaiddal nyüstölitek pár éjszakán keresztül. Ilyenformán nem egy igéretes próbálkozásról derült már ki, hogy totális bukásra van ítélve. Mivel a Sacrifice annyira friss darab,



nyögnek be a famulusok, és a lények többségét sem lehet megállni mosolygás nélkül, de a csaták elborzasztóan kegyetlenek lettek, a látottaktól nem egyszer szinte megfagyott a vér

az ereimben. Nem a legkisebbeknek való, de aki képes



beleadtak anyait-apait, az itt megalkotott világ abszolúte szürreális lett. Maga a nagymester, Salvador Dalí is büszke lenne a végeredményre. Torz formák, idióta mozgások, rémálomba illő környezet jellemzik a Sacrifice-ot, mintha maga a Káosz fertőzte vidékeken barangolnánk, de olyan szemtelnyörködtetően szépen...

A programozóknak van még egy igazán megdöbbentő állításuk. Mégpedig az, hogy a program dinamikusan változó grafikus motorja folyamatosan alkalmaz-

ez a game tényleg csak a legnagyobbakkal állítható párhuzamba. A lenyűgöző grafikáról már áradoztam, a hanghatások és a zenék is megérdemlik a maximum pontszámot. Az összes szereplő hangja, különösen az isteneké kiváló munka. A hanghatásokat, a varázslatok hangjait, a csatazajt, a pokolbéli szörnyetek artikulátlan üvöltőzéseit el sem lehetne képzelni másképp. A zenék sem csak valami hádd szójlon, hanem egyes helye-



hogy nem volt lehetőségem ember

ellen kipróbálni, még nem tudok értékes kritikát nyújtani ebből a szempontból, mégis számomra elképzelhetetlen, hogy itt üssön be valami gikszer.

Új csillag született

Lépjetek be a Sacrifice bizarr, agyament világába és ámuljatok-bámuljatok. Még mindig nem sikerült eldöntennem milyen is a hangulata. Sokszor nagyon aranyos poénokat



elviselni a dantei poklok hangulatát, az csak bátran vágjon neki!

Ez a PC eddigi csúcsa, de legalábbis látványban mindenképpen! A következő négy oldalon található amerikai-orosz konfliktust meg hagyjátok pihenni, öt évvel ezelőt az még jó volt ©...

Balage

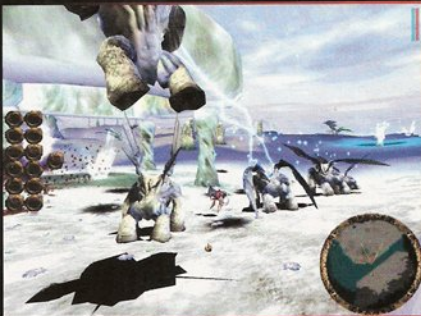
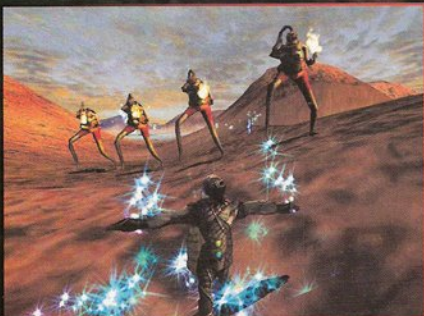
külsín/belbecs

LÁTÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
LÁTSZATHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBOJA	■■■■■■■■■■

summa summarum

Alapmű született - ez vitathatatlan!

végitelet
97%



COMMAND & CONQUER RED ALERT 2

★ AZ OROSZOK MÁR A SPÁJZBAN VANNAK...!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Westwood Studios

Kiadó: Electronic Arts

Web: www.westwood.com

Minimum: P-II 266, 64 MB RAM

Ajánlott: P-II 450, 128 MB RAM

3D kártya: —

Multiplayer: LAN, Internet

Bár a hidegháborúnak már régés-rég vége, a szovjetek ismét támadásba lendülnek az új világ ellen. Természetesen ez csak fikció, manapság a szovjeteknek már a betevő falat megszerzése is komoly problémát jelent, de ez nem zárja ki a titkos katonai fejlesztések folytatását,

piszkos konspiráció árán megszerzett, UFO technológia tolja előre e nemzet technikai fejlődését. Ebben lehet valami kis igazság, gondoljunk csak bele tíz évvel ezelőtt elektronikai nagyhatalomnak számító Japán és az óriási Szovjetunió, mostanra technikailag milyen alacsony szintre degradálódott a U.S.A.-val szemben.

Hát végre itt van, a sokak által várt folytatás. Ha jól emlékszem az első epizódot ötször nyomtam

gével (A szerencsétlen bábra gondolok a rakéta silóban.). Egy farka orosz légi jármű közeledik az U.S.A. légtérhez, amiről ott a túlóldalon semmit sem sejtünk. Miközben a védelmi rakétasilókban dolgozókat pszichikailag befolyásolják, ezzel az invázió kezdetét veszi...

A játék az elődhoz mérten szintén két lemezen jelent meg, ez szinte hihetetlen, mivel a grafika és az animációk annyit javultak, hogy megkérdőjelezték a 2 lemezes kiadást. Nemhiába a Westwood-nál azért még akadnak emberek, akik normális videó sűrítőt tudnak írni. A telepítő a szokásos cool designt kapta, bár az időlimites regisztrációs kód beírás egy kicsit idegesítő. Az átvezető animációk eszméletlen

szek igen nagy nevek (A Westwood mindig is igen kényes volt az animációira.) A U.S. president például a Twin Peaks-ből ismert Laura Palmer apukája, a leglényegesebb a Tanya-t alakító Kari Wuhler, aki nekem nagyon bejön (öt többek közt a világhírű Sliders sorozatban láthattuk). A trace-elt animációk kifogástalanok, amelyek minőségét tovább fokozza a minőségivideó player. A multiplayer mód Interneten és helyi lokális hálózaton is elérhető. Sajnos a direkt kábel kapcsolat már

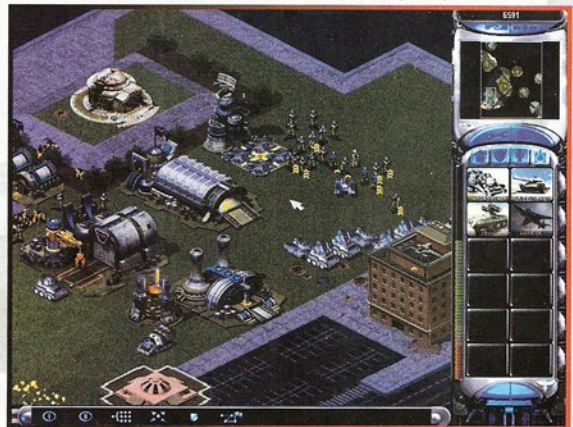


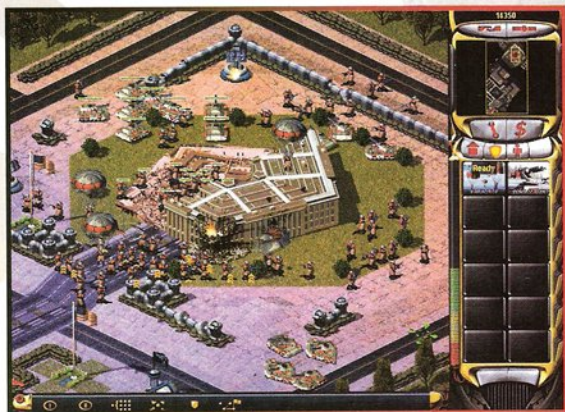
amelyek továbbra is folynak, csak éppen egy kicsit szolidabb vastagságú pénztárcából pénzelve. Hát igen az amerikaiak előnye már behozhatatlan (kb. 50 év.). Egyesek szerint egy igen

végig. De hát „Carpe Diem.”, tehát térjünk át az új epizódra. A történet a szokásos: Egy csendes szovjet invázió készül az U.S.A. ellen, mindez természetesen egy kis PSI terror segítsé-

minőségűek, merem állítani, hogy a DVD szintet simán teljesíti és ami talán nem meglepő, a videó sűrítő nem licenst, hanem a Westwood saját produktuma. A videókon szereplő szín-

aktualitását veszítette (Valószínűleg a nagy mennyiségű átszállítandó adat miatt....) A grafikai felbontást maximuma 1024x768-ig tudjuk feltornázní, de a program még itt is igen simán fut,





a teljes részletesség bekapcsolás mellett. A program grafikai motorja a Dune 2000-ből származik, amelyet egy kicsit leegyszerűsítettek, a megfelelően sima futás érdekében. A program a most debütált C-Dilla 2™ kódolással készült, amelyről a Macrovision a kalózkodás csökkentését várja.

Játékmenet

Single player üzemmódban a szövetséges és a szovjet csapatokat választhatjuk, de mint újítás van lehetőségünk egy tréning missziót is végigjátszani, ahol a játék kezelését maximálisan elsajátíthatjuk, amire nagy szükség is van, hiszen a program nagyon sok újítást tartalmaz. Az újítások nemcsak csapat szinten, de a fegyverzetben is jelentkeznek. Ezen kívül a felépíthető objektumok listája is szépen gyarapodott.

Allies csapat

Kezdjük talán a fő karakterekkel: Carville tábornok, ő az egyetlen, aki képes az oroszokat megtanítani kesztyűbe dudálni. A Texasból származó férfi, igen eredeti humora mellett, az Amerikai Hadsereg legmagasabb pozícióban lévő tisztje. A harctéren igen jól bevált taktikai szintjét, nem íróasztalok mögött ülve, hanem a harcok



aktív részeseiket csiszolta tökéletesre. Dugan elnök, aki a harcok idején az állam elnöke. Népszerűségét nem politikai múltja, hanem inkább fotogén arcának köszönheti. A szovjet támadás hatására azonnal döntésképtelenné válik, és csak jobb kezére Carville tábornokra számíthat, ha győztesen akar kikerülni az invázióból. Albert Einstein, az ünnepeit fizikus-génius, aki kissé túlméretezett haja alatt nem egy hétköznapi elme dolgozik. Az általa felfedezett chrono-technology által lehetővé vált egyes emberek és szerkezetek teleportáció által való gyors helyváltoztatása. (Sajnos ez igaz és az amerikaiak fel is használták a Philadelphiai kísérletben, ahol erős gravitációs hullámok keltettek, ez által teleportálva egy katonai cirkáló, annak személyzetével együtt. A kísérlet végeredményét most nem firtatnám...) Eva hadnagy, ő igen messze van a harcterektől, talán még nem is érezte a puskapor illatát, de az igazó kék színű kontaktlencsével felszerelt hölgy az amerikai csapat „anyja”. Ő irányítja a hadtestek mozgását és a technológiai fejlesztéseket, mivel az idők során igen jól kismerte a szovjet harcászati taktikát. Tanya, az amerikai hadseregből „pattant” igen érdekes „G.I. Jane” stílusú hölgy, aki manapság a U.S. Army speciális alakulatánál tengeti napját. Otthonosan mozog a szovjetek által megszállt vidékeken. Szerelme azonban senki ne essen, mert Tanya nem egy kifejezett szobacica.

A szövetségesek által felépíthető objektumok a következők: **Air Force command**, amely tartalmaz egy radar egységet (ezzel az egész térképet átlát-

hatjuk.) és megfelelő fel- és leszállóhelyet 4db Harrier jellegű repülőgép számára.

Barracks, a gyalogos osztagok kiképzési központja, innen kerülnek ki a harci kutyák, mérnökök, és a trooper alakulatok egyes katonái. **Con Yard**, építkezéseink fő alkatrésze, e fő blokk megépítése nélkül, garantáltan tető nélkül marad kis csapatunk. **Fortress Walls**, az ellenség gyors előrenyomulását akadályozó barikád, amit akkor érdemes használnunk, ha „védő” csapat híján vagyunk. Ezzel a megoldással a leendő csapat kiképzéséig, némi időt nyerhetünk. **Naval Yard**, a tengeri flotta járműveinek előállítására szolgáló építmény, itt gyárthatunk a következő egységeket: Aegis cirkáló, Aircraft carrier, Destroyer, Dolphin.

Power plant, a bázisunk energiaellátását szolgáló generátor, amellyel nem árt többet is telepíteni, a zökkenőmentes gyártás érdekében. **Refinery**, az egész bázis esszenciális tagja, mivel ez konvertálja az ércet creditté, ez igen lényeges mivel credit nélkül nem vagyunk képesek semmire. **War Factory**, a háborús gépezetek tankok, ágyúk előállítására szolgáló építmény. **Service Depot**, hadakozásaink során megsérült járműveinket eme objektum segítségével szervizelhetjük.

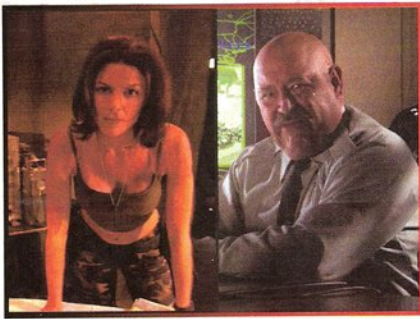
Chronosphere, Albert Einstein elméleti alapján kifejlesztett masina, amellyel szinte villámgyorsasággal az ellenséges területre teleportálhatjuk magunkat, ezzel ott nem kis meglepetést szerezve. **Gap Generator**, a Tesla Coil-hoz hasonló szerkezet, amellyel a bázisuk felé lopakodó ellenség felé nagyfeszültségű ívet lök ki, akiknek ez „szenesedése” élményt okoz. **Ore Purifier**, az érc feldolgozásának hatékonyságát növelő struktúra, az először ide szállítjuk az ércet, akkor ugyanakkora mennyiségű ércből több creditet húzhatunk ki. **Patriot Missile System**, a légi elhárítás igen hatékony eszköze, amely a nemkívánatos repülőgépeket egy-egy rakétával kőszönti. **Pillbox**, a gyalogos csapatok ellen nagyon határozott védelmet nyújtó bunker, amely az egyszerű löfegyveres katonák által igen nehezen bevehető. **Prism Tower**, az ellenség nyakába chromatikus sugárnyaláböt lövellő szerkezet. **Spy Satellite Uplink**, eme objektum segítségével az egész térkép láthatóvá válik, de vigyázzunk, mert ha lerombolják,



akkor ismét a sötétben tapogatózhatunk. **Tech Center**, egy speciális laboratórium, ahonnan a legújabb fejlesztések kerülnek ki, amelyeket mi a harctéren ki is próbálhatunk. **Weather Control**, ez az egység az időjárás befolyásolását hivatott véghezvinni. Általa egy kisebb vihart, vagy éppen villámokat küldhetünk az ellenség táborára, ezzel nem kis meglepetést okozva.

A gyalogos alakulatok a következők: **GI**, jól kiképzett harcos, aki olajozottan végzi el az ellenség likvidálását gépfegyverre használatával. **Rocketeer**, egy Jet-packkal és bazookával felruházott katona, aki igen gyorsan az ellenséges terület fölé tudunk vezetni, ezzel nem kis meglepetést okozva. Csak légvédelmi egységek tudják semlegesíteni ezeket az osztagokat. **S.E.A.L.**, egyelőre még titkosított, de a játék során mindenre fény derül. **Chrono Legionaire**, ez a katona a chrono warping ruhát visel, amellyel pillanatok alatt az ellenség háta mögött találja magát, eme kitűnő tulajdonsága miatt a támadása mindig váratlan és kiszámíthatatlan. **Spy**, szerintem a legjobb karakter, mivel könnyedén átjut az ellenséges vonalakon, ezzel technológiát és nem kis mennyiségű creditet szerezve. Viszont a harci kutyáktól óvjuk, mivel ezeken nem képes becsapni. **Engineer**, talán a legokoskaldűbb figura, aki képes az ellenséges épületeket elfoglalni és az esetlegesen előforduló aknákat detektálja és hatástalanítja azokat. Megemléntem még a floridai pályán található varánusz gyíkot, aki mindkét csapat egyedeit megdézsmálja.

A szövetséges csapatok által használt járművek: **Chrono Miner**, ellentétben a normál miner-el ez az egység az ércet rögtön creditté alakítja és úgy tér vissza a bázisra. A jármű mozgása lehet automatikus, de a bejárt pályát maga a játékos is megadhatja. **Prism Tank**, egy





olyan speciális sugartó ki, amely ide-oda pattog ezzel az űrlethez geterve az ellenség alakulatokat. **Nighthawk Transport**, két rotorral felszerelt helikopter, ami 5 személy szállítására képes, mindezt az ellenség radarok megkerülésével. **Mirage Tank**, ez az eszköz a rejtőzködés nagymestere, ha kell fává, kővé, bokorra változik és az ellenség, csak akkor eszmél, amikor a lövedék már felé tart. **MCV**, a bázis magja e nélkül a jármű nélkül nem tudunk bázist létrehozni. **Infantry Fighting Vehicle**, egy univerzális harci eszköz, amely egy harcokosí átvázára épül, különlegessége viszont, hogy min-

és egy tank szállítási kapacitással rendelkezik, partraszálló egységek számára kifejezetten hasznos. **Destroyer**, helikopterek és repülőgépek szállítására előkészített anyahajó, amely az ellenséges tengeralattjárók észlelésére alkalmas radarral van fel-

szervez. **Aircraft Carrier**, csak repülőgépek szállítására és kilövésére alkalmas repülőgép-hordozó. **Aegis Cruiser**, elsősorban felderítésre használható eszköz, amely a mindent lelő, ami a levegőben feleje tart, ezért légvédelmi feladatokra igen jól használható.

Sovjet csapat

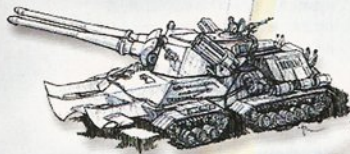
A szovjet csapat fő karakterei: Romanov Miniszterelnök, aki fanatikusan utálja az amerikaikat. Még mindig az a meggyőződése, hogy Amerika tette tönkre az Orosz anyaállamot és ezért mindenképpen bosszút kell állnia.

hatnak a hi-tech military technológiához. **Cloning Vats**, egyfajta klónozó szerkezet, amelybe akár egy járművet helyezve egy az eredetivel teljesen megegyező másolatot kapunk, természetesen az eredeti példány megtartásával. **Flak Cannon**, az



ellenséges repülő objektumok kilövésére szolgáló egység, elsősorban a Harrierek és a Rocketeer-ek létszámának csökkentésére használhatjuk legjobban. **Iron Curtain**, egy igen effektív védelmi fegyver, ami egy erőteljes pajzst hoz létre 3x3-as mátrixban, amely a földi célpontok támadásait 45 másodpercig visszaveri. A gyalogos katonákból toasterszt készít a rendszer. A víz alatti és a levegőben lévő objektumokra nincs hatással. **Nuclear Reactor**, egy nukleáris reaktor, ami remélhetőleg a Csernobili-nek egy továbbfejlesztett változata. Az egység igen nagy

Sentry Gun, az ellenséges gyalogos csapatok ellen igen jól bevethető robot löfőgyepr, ami az ellenség populációjában igen nagy veszteséget képes okozni. **Barracks**, gyalogos katonák, mérnökök, harci kutyák kiképzésére alkalmas épület. **Fortress Walls**, az ellenség gyors előrenyomulását akadályozó barikád, amit akkor érdemes használnunk, ha „védő” csapat híján vagyunk. Ezzel a megoldással a leendő csapat kiképzésé, némi időt nyerhetünk. **Con Yard**, építkezésünk fő alkatrésze, e fő blokk megépítése nélkül, garantáltan tető nélkül marad kis csapatunk. **Refinery**, hasonlóan az



denféle, a missziók teljesítéséhez szükséges kutyával felszerelhetjük. **Harrier**, gyors légi csapásmérő repülőgép. Elsősorban kisebb osztagok bombázására használjuk. **Dolphin**, a speciálisan kiképzett delfinnek, amelyek az ellenséget ultrahangtámadással semlegesítik, ezenkívül nagy hasznukat vehetjük az ellenséges szovjet tengeralattjárók felderítésében. **Grizzly Battle Tank**, a szövetséges erők standard tankja, amely nem túl jól áll ellen a szovjet tankok tüzének. **Landing Craft**, tengeri szállító jármű, ami 5 ember



Vladimir tábornok, a szovjetek legjobbika (az orosz harci kutya), aki az új földrészre lépve felfedezte az élet élvezetes oldalát, amelyek a pezsgő, autók, nők. Ezért előszeretettel fürdözik, szilikon-betétes kebelcsodákkal, miközben Romanov forr az idegességtől. Minden élvezet és luxus ellenére a szövetséges csapatokat kegyetlenül eltiporja, ha teheti. Zofia hadnagy, aki kommunikációs tisztként Romanov jobb keze. A stratégiai hadviselésben szerzett tapasztalatai miatt választották az U.S.A. elleni invázió fő stratégiai vezetőjévé. Yuri, talán a legnagyobb külön a történetben, akinek a központi idegrendszerét génterápiával módosították. A módosítás által a hétköznapi emberek számára elérhetetlen pszichikai tulajdonságokra tett szert. Egy géppel összekapcsolva képes több ezrek tudatát manipulálni. Sajnos az előnyökkel némi hátrány is jár Yuri idegrendszere igen instabil és egy igen kis ingerlésre iszonyú dühvel, és agresszivitással válaszol.

A létrehozható szovjet objektumok a következők: **Battle Lab**, a legújabb fejlesztések helyszíne, amely által az alakulatok hozzájut-

mennyiségű energiát képes termelni, viszont robbanás esetén igen nagy terület válik sugártereftőzté és ez a fajta fertőzés igen gyorsan terjed. **Nuclear Silo**, a nukleáris fegyverárzónál fő darabja, amelyből az atom robbanófejjel ellátott rakéták indítása történik. A benn dolgozók élete nagy veszélyben van, még akkor is, ha esetleg nem következne be robbanás, mert a sugárzást az előbb-utóbb végezni fog velük. **Psychic Sensor**, egy igen érzékeny szerkezet, amely jelzi az ellenséges csapatok megmozdulását, vagy esetlegesen egy szuperfegyver bevetését. **Radar Tower**, amely használatával a szovjetek rálátást kapnak a világra.

allies refinery-hez ez is kibányászott és beszállított ércet credité konvertálja és minél több a creditünk, annál több játékszer tudunk építeni. **Naval Yard**, a tengeri flotta járműveinek előállítására szolgáló építmény. **Service Depot**, a szovjet járművek javítására szolgáló épület. **War Factory**, a háborús gépezetek tankok, ágyúk előállítására szolgáló építmény, viszont a szovjet épüetről, léghajó indítására is képes. **Tesla Coil**, hatékony védelmi fegyver, amely a kiváló cseh feltaláló Nikola Tesla munkásságának egy darabját használja, mint fegyvert. A kibocsátott nagyfeszültségű elektromos ívek a földön közelítő ellenséget kis darabokra





szakítja. **Tesla Reactor**, Tesla technológián alapuló generátor, amely a bázis energiaellátását látja el.

A szovjet gyalogos alakulatok a következők: **Attack Dog**, az emberi szaglással ellentétben a kutyák messzi kilométerekről megérik, ha valaki nem jó szándékkal közelít, legyen az Spy vagy csak egy gyalogos katona. Ezek az ebek egyetlen harapással végeznek az ellenséggel. **Conscript**, szabványos szovjet lőfegyverrel ellátott katona, akiről a háborúkban azt hitték, hogy kifogyhatatlanok. **Crazy Ivan**, ezt a típusú katonát a japánoknál kamikázének hívták. (Természetesen ez csak akkor következik be, ha a telepített bomba mellett maradunk.) Ivan a pálya általunk kiválasztott részén képes bombát telepíteni, de Ivant fejleszthetjük **Chrono Ivanná**, aki pillanatok alatt a helyszínre teleportál és már telepíti is a bombát. **Desolator**, olyan katonai osztág, amely a normál terepet képes mocsárrá változtatni, ezzel akadályozva az ellenség előrenyomulását. **Engineer**, magas szinten képzett szakember, aki védtelen az őt ért támadások ellen, viszont képes elfoglalni és átvenni az irányítást az ellenséges objektumok felett, ezenkívül bombák és aknák hatástalanítására is kiképeztek. **Tesla Trooper**, egy védőruházattal ellátott gyalogos, aki hordozható Tesla Coil-t visz magával, amit ha egyszer beindít, akkor nincs menekvés. Egyetlen módon pusztíthatjuk el, ha tankkal ellapossuk. **Yuri**, aki Tanya-hoz hason-

lón külön karakter, képes csupán a pszichikai erejével megölni az ellenséges katonákat. Ha PSI commando-ra fejlesztjük, akkor képes a gondolatai által C4-et materializálni és felrobbantani azt. Ezen kívül képes egyes csapatok gondolati irányítására is.



A szovjet csapat által használt járművek: **Armored Transport**, könnyű páncéltal ellátott csapatszállító jármű, amely 10 katona, vagy 2 tank szállítására képes. **Amphibious Transport**, hasonló csapatszállító jármű, légpárnás hajtással. **Dreadnought**: Igen kiváló légi elhárító eszköz, amely nagy hatótávolságú rakéták kilövésére képes. **Flak Track**, univerzális földi és légi támadások elhárítására, de ugyanakkor támadófegyverként is alkalmazható jármű. **Giant Squid**, egy szovjetek által, genetikailag átalakított polip, amely gondolati irányítással az ellenséges hajókra vezérelhető, a támadás hatására azok sebessége lecsökken. Jól használható az ellenséges delfin és S.E.A.L. támadások ellen. **Kirov Airship**, egy tökéletesen felfegyverzett léghajó, amely az igen hirtelen támadások kedvelőinek lehet szimpatikus, nagy előnye, hogy nincs szüksége újraélesztésre. **MCV**, az allies csapat mozgó bázismagjával azonos. **Rhino Heavy Tank**, a szovjet hadsereg normál szabványosított harc-eszköze, amely páncélzata egy kicsit erősebb, mint az ellenséges csapatok hasonló tankjé. **Sea Scorpion**, gyors vízi eszköz, amelyet tengeri és vízi célpontok ellen vehetünk be. Fő funkciója azonban a nem-kívánatos rakéták megsemmisítése. **Terror Drone**, egy pókhöz hasonló (Az Intelligens robotok című filmben láthattunk valami ilyesmit.) kreatúra, amely az ellenséges járművekre kapaszkodik, és darabokra fűrészezi azokat. **Typhoon Attack Sub**, a szovjet flotta igen gyors és hatékony ten-

geralattjárója, amely a földi egységeket a deck-en elhelyezett gépjárművel, még az ellenség cirkálóit a torpedóval semlegesíti. **V3 Rocket Launcher**, nagy hatótávolságú ballisztikus rakétát is indítani képes kilövőállás, ami által kibocsátott rakéta igen nagy rombolást képes végezni. **War Miner**, normál ore gyűjtő és szállító jármű, amely egy 20mm-es gépjárművel van felszerelve, az esetleges támadások elhárítására.

A program lehetőséget nyújt két egymástól független hadtest mozgósítására. A hadtestek egyszerre képe-

zenéje egy kicsit metálos-Quake III érzést nyújt, de a minősége kiváló. A zenék

nagyon kellemesek és egyáltalán nem zavaróak (vannak egyes programok, ahol az idegbeteg kalimpálás, nemhogy megnyugtáná, inkább összekuszálja a játékos gondolatait). A fegyverek hangja és a szereplők „oroszos” kiejtése mind-mind profi munkára utal. A második rész kiadása egyáltalán nem számít lerágott csontnak, a játék még élvezetesebbé érett. A nagyon sok újítást majdnem egy teljesen új játékok teremtett, amelyre nem egy könnyen lehet ráunni. Szerintem ez lesz az a játék, amelyhez nem fogunk patch-et kiadni, de ha mégis az csak a multiplayer részt fogja érinteni. Aki szereti a C&C sorozatot és a Red Alert-et, akkor azok velem együtt bátran állíthatják, hogy megszületett az új éltalónja a realtime stratégiái



sek visszavonulni és beásni magukat. Az automatikus célzás és támadás igen nagy hátránya volt az első résznek, de az új részben a katonák és kutyák, de egyes járművek már rendelkeznek némi intelligenciával. Sajnos az elődnél, ha nem adunk tűzparancsot és éppen a térkép egy másik szegletében hadakozunk, akkor kis csapatunkat gyorsan „kinyírták”, mivel ők önállóan képtelenek voltak a tüzelésre. Washington támadásakor nagyon nagyon-nagy újítást vehetünk észre amint belépünk a betonrengetegbe: A felhőkarcolókból és egyéb épületekből mesterlövészek ritkíjtják kis csapatunkat, ezért ezeken a részekben csapatszállító jármű használata javallott. A másik igen hathatós trükk, a civil lakóházak ún. bevetéle (ebben az esetben, erődként használjuk a házakat, és onnan tüzelünk). Ez azért is praktikus, mert a ház bármikor elhagyható. Nagyon jó, hogy a fix telepítésű fegyverek, pl. Sentry gun hatósugara láthatóvá vált, ezzel megkönnyítve a megfelelő pozíció kiválasztását. A technológiai fejlettség még mindig a szövetségeseink oldalán áll, de a nyers erő viszont továbbra is a szovjet csapaté maradt. Végre egy olyan programmal találkoztam, ami az elődjét felülülta és mégis megtartotta annak jó tulajdonságait. A menü

(RTS) játékoknak. Bár sokan próbálták utánozni, de szerintem ilyen légkörű és élvezetes program, mint a Red Alert2 nem igazán született, a többi klón pedig mindig is egy „gagyi kínai” svájci biciskára fog hasonlítani...

KeFe™



külsín/belbecs

LÁTványosság	■■■■■■■■■■
JÁTszhatóság	■■■■■■■■■■
SZAVATosság	■■■■■■■■■■
ZENEBŐNA	■■■■■■■■■■

summa summarum

A játék hangulata továbbra is magával ragadó, ami manapság egyre ritkább...

végítélet

95%

SUDDEN STRIKE

★ MÁJÁ BÁRBÁ

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Fireglow
Kiadó: CDV Software
Web: www.suddenstrike.com
Minimum: P233, 32 MB RAM
Ajánlott: P300, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: LAN, Internet

A Második Világháborút feldolgozó műalkotásoknak már se szeri se száma. Csak az elmúlt hónapban vagy három jelent meg. Lassan külön boltot nyitnak az ebben a kategóriában jeleskedő játékoknak. Dömping az van rendszeren, csak tudjon az ember választani.

Maga a játék nem igazán eredeti, sőt ha azt vesszük nem is igazán új. Minden bizonnyal meghatotta az alkotókat a Cannon Fodder, mely még a békebeli időkben Amigán (ez egy nagyon régi masina) látott napvilágot, és aratott osztatlan sikert. A valós



csupán annyi, hogy ez meglepően jól sikerült!

A „lakás szerte” népszerű alkotógárda nem fejt meg az árnyékát, és bebizonyította, hogy a távoli Szibéria napélté pusztáin is lehet nivósat alkotni. Pechükre éppen akkor jelentek meg, amikor a szoftver piac nagymoguljai szintén piacra dobták

adott létszámmal teljesíteni az aktuális küldetést. Sajnos az „adott” szót itt szó szoros értelmében kell érteni, hiszen nem mi válogatjuk össze a küldetésekhez a résztvevőket, hanem kötelező jelleggel verbuvált „hadsereggel” kell megvívni harcainkat. Mondjuk, ha nagyon akarom, meg lehet ezt is ideologizálni, mert az ellenállás nem igazán válogathat

vetségések) szerepében tündökölve tizenkét küldetésen keresztül juthatunk el a végső diadalig. A feladatok igen nehezek, de változatosak. Nem alkotnak összefüggő történetet, és ez kicsit zavaró lehet, de nem vészes. Általában egyazon terepen több küldetést is végre kell hajtani, amiket az előző teljesítése után „meglepetés szerűen” közül velünk a prog-

idejű stratégiai játékok-nevű rókáról, már ki tudja hányadszor, megint lehettek egy bört. Az érdekessége ennek

ugyanazt a korszakot feldolgozó saját játékaikat. Félt, hogy a nagy nevek között elkallódik ez az igen értékes program.

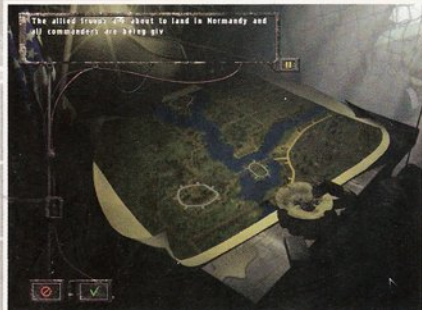
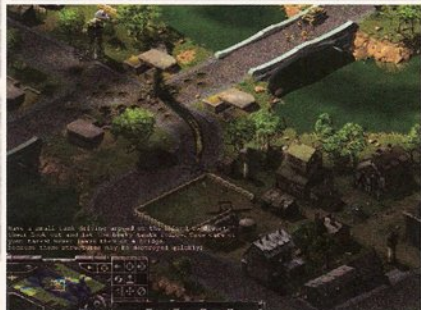
Mint a fentiekben említettem ez egy valós idejű stratégiai játék. Ellenében a műfaj vezéregyéniségeivel, ebben az adaptációban nem mi irányítjuk a termelést. Ne is álmodozunk arról, hogy gyárat, erőművet vagy bármilyen építgetünk, hiszen ránk a játék csak a „hadműveleti parancsnok” illetve az ellenállás vezetőjének szerepét osztotta. Feladatunk nem más, mint az

tott a fegyvernemek, emberek, stb... között. Kár!

Miután megnéztük a meggyőző nyitó animációt, egy spártaian egyszerű menürendszer fogad minket. Nem csalás nem ámitás, a jobb felső sarokban ott vigyorog a teljes settings menü. Beállíthatjuk a felbontást és slussz.

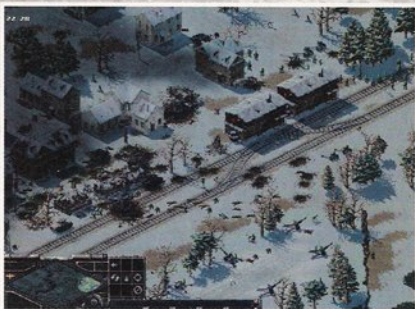
Kiválasztva a nekünk tetsző játékmódot (egyjátékos / többjátékos / valamint a karrier) és beállítva az egyes almenüket, máris figyelhetünk, hiszen az aktuális küldetés leírása következik. A három nagyhatalom (Németország, Szovjetunió és a Szó-

ram. A küldetéseket nem egy előre eltervezett klisé szerint kell végrehajtani, hanem több megoldás is létezik, így igazán úgy érezhetjük, hogy a mi kezünkben van az irányítás és nem az a feladatunk, hogy kitaláljuk vajon mire gondoltak az alkotók. Igaz, hogy „Minden szentnek maga felé hajlik a keze”, mert az alkotók, aránytalanul erősebbre tervezték a honi hadsereget. Ezért kezdetben a Szovjet hadjáratok választása kínálkozik a legkedvezőbbnek. Miután megértettük a feladatot máris a küzdőtérre találjuk magunkat.



A játéktérre bemaszírozó hadseregünket az aktuális ellenfél már ölelő karokkal várja. Miután átestünk a tűzkereszteségen, örömmel tapasztalhatjuk, hogy egységeink fejlődnek. Sajnos azonban ennek jelentősége elhanyagolható, hiszen igen magas az elhalálozási mutató. A nagy semmiből érkező gránátok ellen még a legképzettebb katonáink is védetlenség. Külön örömet okozhatnak az aknamezők. Bár néha jelzi ezt a program, mégis, előfordul, hogy az út közepén kintfelejtett ketyere kedves kis mészárást rendez az arra vonuló harckocsijaink között. Ha az utánpótlást szállító teherautóval történik ez a szerencsétlen baleset, akkor akár tölthetjük is vissza az előző mentett állást, mert esélyeink a túlélésre igen jelentős mértékben romlottak.

Ilyen mókát mi is tudunk, hiszen katonáink elhelyezhetnek



rájuk klikkelek, akkor megint ki kell jelölni, hogy mozgásmódosítást akarok végezni, és csak utána adhatom meg az új irányt. Szerencsére a gyors-

gombok javítanak valamit a helyzeten, így ez nem annyira életveszélyes. Az útkezeső algoritmus is hagy némi kívánnivalót maga után. A boldog C&C időkét idéző elkolbászoló egységek, az úttaian utakon veszteglő járművek, és a népi táncre emlékeztető csapatösszevonások mind-mind nagyban hozzájárultak kezdeti stádiumban lévő gyomorferkelyem kialakulásához. A tüzérség irányíthatósága megérdemelte egy

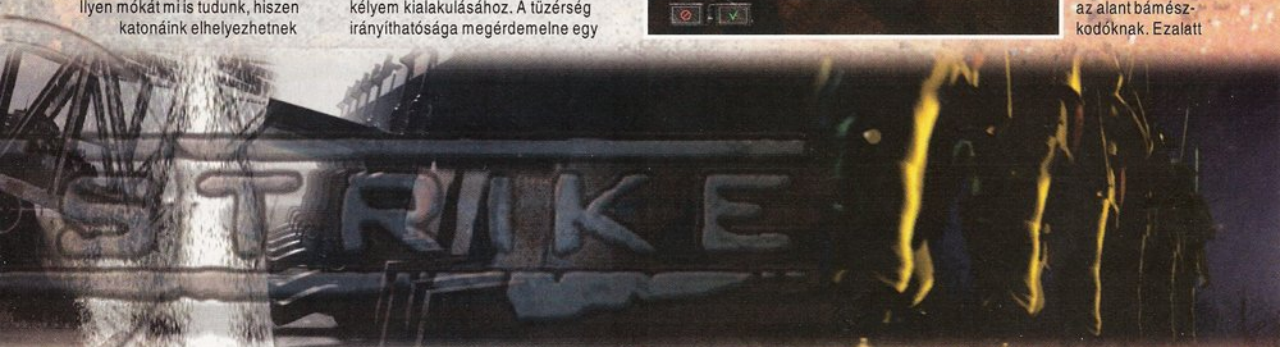
találkozunk az ellenséges haditechnika jeles képviselőivel. Ami, a kezelőszemélyzet likvidálása után és saját embereinkkel feltöltve máris a mi oldalunkon száll hadba, így fordítva az ellenség ellen saját fegyverét. Ez gyakran döntő fegyverténynek bizonyul. A játékban egyébiránt majdnem minden, a világháborúban felvonultatott, haditechnikai eszköz megtalálható. A legtöbb szerepe egyértelmű, csak az utász csapatok megjelenése számít igazán újdonságnak. A hagyományos műszaki alakulatok szerepükön kívül (hidépítés, műszaki zártelepítés, sérülések javítása) az utánpótlás feladata is rájuk hárul. Ők

regenerálódnak(?) bennük a munició. Igen sűrűn lesz rájuk szükség, mert a javítás, és karbantartás nélkülözhetetlen a játék megnyeréséhez.

Ami a harckocsizóknak a műszaki alakulat, az a gyalogságnak az elsősegély állomás, jelen esetünkben a vörös keresztos teherautó. Ha valakit megölték, és csodálható módon túlélte, akkor itt veszik ápolás alá gondos kezek. Bámulatos gyorsasággal operálnak, mert pillanatokon belül ismét tette kész a paciens. (ismerve az orosz kórházi viszonyokat ez talán érthető is) Szanitéceinket az ellenség, félrúgva minden nemzetközi egyezményt, ugyanúgy

megtámadja, mint bármely más egységünket.

Külön öröm számunkra a légierő megjelenése. Kérhetünk felderítést, ilyenkor egy gép elrepül az adott céltérület fölé és ott egy remekbeszabott légibemutatót tart az alatt bémész-kodóknak. Ezalatt



aknákat, csak hát általában a kutya sem jár arra. Viszont fel is vehetnek, sőt kereshetnek is, aknákat, de ez igen lelassítja az előrehaladást. Mellesleg az aknamezőknek pont ez a célja. Ha egységeink erősebb ellenál-



lásba ütköznek, mint amire számítottunk, akkor kerülhet előtérbe a fedezékkeresésre vonatkozó parancs. Ez elsősorban városokban hatásos, mert így könnyebben térhetünk ki az ellenség látóköréből. Néha azonban ez túl jól sikerül, és innentől kezdve még cukorkával sem sikerül előloszogatni rejtekhelyéről katonáinkat.

Az irányítás a „pofon egyszerű” kategóriába tartozik. Nehézséget csak az okoz, hogy az egységek elfelejtjük a nekik kiadott parancsokat. Például, ha helyváltoztatást végeznek, és

külön fejezetet. Nem elég, hogy az automatikus tüzelés eredményeképpen gyakran szétlőnek mindent maguk előtt, beleértve a saját egységeket és a létfontosságú hidakat, de igen gyakran túlőnek a látóhatáron is. Bár kikapcsolható a fenti opció, akkor viszont tüzéreink az orruk előtt elvonuló tankhadosztályt sem veszik észre. Aprópó kód: ez úgy látszik az ellenfélre nem vonatkozik, mert minden gond nélkül kilövik az egységeinket, akkor is ha nem láthatóak. Igazán soha nem lehetünk biztonságban. A hadműveletek során igen sokszor

szállítják, és töltik fel a „fronton” harcoló alakulatok készleteit. Őket pedig a játéktéren véletlenszerűen elhelyezett ládákban tölthetjük fel. Általában a legválságosabb pillanat után érkező segítség is hoz magával némi készletet. Ha minden kötél szakad, akkor saját maguk is képesek löszert „gyártani” mert, bár igen lassan —

mi megszemléljük a közönség elhelyezkedését, ugyanakkor létszámnyilvánítás gyanúja kedves kis tűzijátékot rögtönöznek tisztelőinkre.

A sorrendben következő lépés ilyenkor kettős, mert dönthetünk a légi deszant bevetése mellett, vagy ha a helyzet súlyosabb, akkor jöhet a szőnyegbombázás. Ha





ejtőernyőseinkre bizzuk a helyzet gyors és hatékony megoldását, akkor szép hosszú vonalban rendezetten, katonáink alászállnak a fellegek közül, és beereszkedve a kéményeken ajándékokat rejtenek el a szunyókáló gyerekek csizmájában. Ő... Vagy bírokra kelnek a lentiekkel. Mindaddig amíg földet nem érnek nyugodtan merenghetnek otthonmaradt szeretteik sorsa felett, ám a landolás után ádáz küzdelem kezdődik, és ilyenkor már nincs idő gondolkodni. Nekünk sincs! Bizony kevés légideszantos fog nyugdíjba menni a mi parancsnokságunk alatt álló hadseregeből.

Válságos pillanatokban jól jöhet az égből aláhulló segítség. Nem

repülőgépeink kellemes motorzúgását meghallhatjuk. Gyakran azonban késve érkeznek, és az ellenfél már rég tovább vonult a célterületről, mert hadaink nem tudták ott tartani őket. Kijelölhető hogy hány gép végezze a hadműveletet, de nem árt azonban takarékoskodni, mert csak igen korlátozott számban áll rendelkezésünkre ez a fegyvernem.

A grafikai megvalósítás előtt le a kalappal. Mesészép. A tereptárgyak kidolgozása igen részlet gazdag és jól animált. A teljes játéktér interaktív, tehát minden szétlőhető. Illetve majdnem minden, mert a természetvédők itt is utat tört maguknak. Az erdők és a fák valami földöntúli ellenállást

minőségű animációkat készítek. De miért ilyen rövidke?

Zeneileg sem marad el a napjainkban elvárható színvonalról. A hadműveletek közben felcsendülő melódiák kellemesek és egyáltalán nem zavaróak. Az efektek is igen kitűnőek, bár a fegyverpogás kísértetiesen emlékeztet egy zacskó kavics rázogatója által előidézett hanghátásra.

Mintáig, a minimum követelmény alacsony, így a kevésbé izmos vas birtokosai sem nélkülözhetik ezt a gyöngyszemet. Szokatlan manapság az ennyire jól optimalizált program, hiszen a „Trjünk rá nagyobb minimu-

lő, és amit az ellenség teljes tűzereje igen rövid időn belül átsegít a túlvilágra, és lesz egy rakás másik tankunk, amik eszeveszettül próbálják megkerülni a harcolót, és egymást. Könnyeket csalhat az arcunkra, hogy ha a fenti manővert gyalogosok kísérelében követjük el, mert a lövészek is teljes értékű területeket foglalnak el, így egyazon útvonalon nem tartózkodhat harci jármű és katona. Még szerencse, hogy a tankok nem táposak agyon őket. A teherautók által vontatott egységek hadrendbeállításának ideje elég magas, így közvetlenül útközbe küldeni őket öngyilkosság. Inkább csak a front mögött pufogtas-

ának. Jobb az ott nekik. A másik gondom nekem csak a bevezetőben említett kódtól egységekkel volt, de ez teljesen szubjektív vélemény, mert lehet, hogy valakinek éppen ez tetszik. A fenti problémákat egy jól sikerült patch talán kijavítja, hiszen volt



mot" — mentalitás lassan már szinte kötelezőnek mondható. Álljon itt néhány probléma. Bizony ezt stratégiai játéknak szánták, de nem az lett. Minthogy nagyon gyorsan tör-

már rá példa. Végezetül hádd kívánjak minden kedves olvasónak boldog karácsonyi ünnepeket, és sok sikert a luacszám megjelenő stratégiai játékok helyes

elsősorban a fentiek áldására, vagy csodára gondolok ezalatt, mert ennek szimulálására nem vállalkozott az alkotógárda. A szönyegbombázást végrehajtó légitzredhez beérkező kérelmeket nagy türelemmel és

műgondal kezelik. Csak szépen, lassan lehet egy ilyen akciót megtervezni. Így néha hosszú percek telnek el, amíg a

tanúsítanak, hiszen a legvadabb légitámadás után is rendületlenül fotosztintezálnak tovább. Rengeteg gondot okozhat, a különböző tereptárgyak takarásában bujkáló egységeink abszolút megtalálhatatlansága. Miután tovább vonult a hadsereg, csak akkor vehető észre, hogy valaki lemaradt.

Az átvezető animációk frenetikusak, és kiválóan illeszkednek a játék

Az átvezető animációk frenetikusak, és kiválóan illeszkednek a játék bevezetőt nyújtának a soron következő hadműveletekhez. Meglepő volt számomra, hogy a teljesen ismeretlen grafikusok ennyire hangulatos, és kiváló

ténnek az események, nem igazán lehet jó, vagy legalábbis elfogadható taktikát alkalmazni. A fent már említett útkereső algoritmus színvonalára jellemző, hogy például egy konvojban haladó harcokocsioszlop első tagja meglátja a célpontot, megáll és elkezd löni azt. Eddig nincs is probléma, hiszen jól teszi, csak a mögötte jövők kezdenek el örülni módjára kiutat keresni, s így lesz egy tankunk, ami

kiválasztásához. Ha félre tudjuk tenni előítéleteinket, és nem a nagy nevekkel félmjelzett, néhol igen silány minőségű játékokat választjuk, rendkívül kellemes élményben lehet részünk.

p.b.

külsin/belbecs

LÁTÁNYOSSÁG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
JÁTSZHATÓSÁG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
SZAVATOSSÁG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
ZENEBONÁ	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

summa summarum

Jobb MI-vel akár stratégiai etalon is lehetett volna...

végítélet
89%

HÉZAGOS A GYŪJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



Rendeleskor részszámnál postautólevélben fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) azonosító 100-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utólevél határidején teljesítő megjelölés rovatozóba írd be a kért lapok megjelenési számát.
Fontos! Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, egy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

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.

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

CALL TO POWER 2

★ CÍVESEN JÁTSZOK VELED...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Activision
 Kiadó: Activision
 Web: www.activision.com
 Minimum: P166, 32 MB RAM
 Ajánlott: P-II 266, 64 MB RAM
 3D kártya: —
 Multiplayer: LAN, Internet

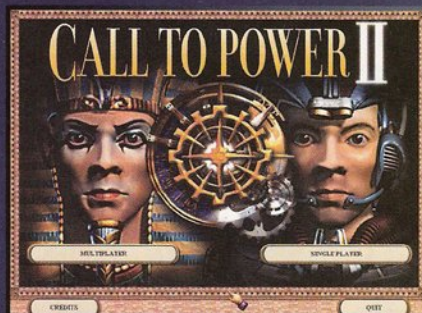
Nehéz olyan játékról írnia az embernek, amiről csak és kizárólag a nagyhírű elődök jutnak eszébe. Az első betöltés után őszintén megdöbbenem. Jó pár éves emlékek elevenedtek fel lelki szemeim előtt, kezeim öntudatlanul is felvették a billentyűzeten jól megszokott helyüket. Az egységek irányításához a jobbszélen, a baloldalon pedig ujjaim tapogatózni kezdtek a legfontosabb gombok után. Széles mosoly terült szét arcomon, igen működik! Hiszen a nagy öreg, a stratégiák etalonja, a Civilization billentyűzetkiosztása



Nem kevesebb, mint negyvenegy nemzet fiai közül – sőt lányai is, figyelembe véve a feminizmus kihívásait – választhatjuk ki, kiket irányítunk korokon keresztül Kr. e. 4000-tól egészen a távoli

sok építkezésénél ajánlatos ezt bekapcsolni midig bekapcsolni. Alapvető, jól bevált fogásként minél hamarabb alapítsunk városokat a

értelmszerűen jobb fejlődést biztosítanak, ugyebár. Ha ez megtörtént csináljunk egy-két kezdetleges katonai egységet, akikkel felfedezhetünk, de ne hagyjuk őrizetlenül a városkákat sem, hiszen bármikor hódítók jelenhetnek meg, az érzés pedig nem kellemes, amikor könnyedén beszélnek a települé-



szinte teljes mértékben meg-egyeznek a mostani játékéval. Ő, de nemcsak az egy egyetlen élmény, amiért elfogja a "mintha már ismerném ezt" érzés a Call to Power 2-vel ismerkedőket.

Népek sokasága

Mind az Options, mind pedig a New Game menüpontban jól felszított, állítható módon beállíthatjuk kényünk-kedvünk szerint a legapróbb lehetőségekig szinte mindent. Elkezdve az ellenfél lépéslehetőségeitől, keresztül a csaták erőszakosságán át, egészen mondjuk addig, hogy milyen is legyen a világtérkép beosztása. Ha még mindig túl soknak tartjuk a bekövetkező véletlenek számát, itt a New Game-ben található pálya editorral fabrikálhatunk magunk, illetve barátaink számára kihívásokat illető hemzsego világot.

jövőig. A célok között szerepel, civilizációkat milyen módon fejlesztjük, a tudomány, a haderő vagy a gazdaságilag legerősebb népet teremtjük meg.

Az irányítás

Azok, akik még nem játszottak hasonlórú játékokkal, talán jésztő lehet az opciók sokasága. Ezzel szemben pillanatok alatt meg lehet tanulni. Jobb oldalt lent található az irányítás kulcsa. Kiválóan megtervezett és csoportosított, menükbe rendezve. A különböző kategóriákra kattintva megjelenik az adott rész – talán a Windows varázslókhöz hasonlítható – menüje. Részletesebb bontást kapunk minden információról, amit mi is állíthatunk de érdemes használni a jól működő automatikus fejlesztéseket. A váro-

telepeseinkkel, érdemes jól kinézni milyen területen, mert a gazdag nyersanyagok

sekbe, miközben mi az aranyotjást tojó tyúkokat kergetjük nem messze a vadonban. Egy jól menedzselte város sokára viharos sebességgel kezd fejlődni, a populáció nagyságát a város felett látható szám mutatja. Ne





fedelkezünk meg a világcodákról sem, amik nagy bónuszokat adnak népünknek. Tudományos kutatások pókhálószerűen fonódnak össze, azt hogy mi miből következik az úgynevezett Nagy Könyvtárban olvashatjuk el. Feltalálásainkból fejleszthetünk újabb és újabb egységeket, ami keresztülvezet minket a fejlődés rögös útjain.

A scenariók

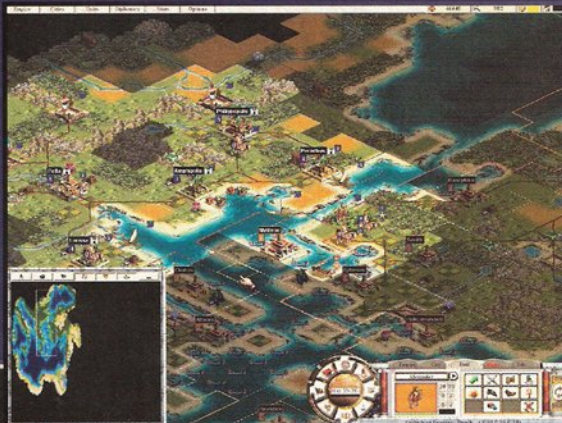
A Call to Power 2 négy előre megtervezett világgal is szolgál, melyeknek előzménye előre megalkotott. Izgalmas kihívásokat rejtenek magukban, sőt lehetőségeink így is szinte korlátlanok a további folytatást illetően.

Nagy Sándor: Kr. e. 334 májusát írjuk, Ázsia határában állsz seregied élén, készen állva, hogy lerohand a Perzsa Birodalmat. Apád, Filipposz erős nemzetet kovácsolt a macedo-

mindig olyan lenne a támadásod ellene, mintha egy légy vonulna az elefánt ellen. A tények ellene szól, de a világ még nem látott olyan tehetséges és bátor hadvezért, mint Nagy Sándor.

Ahhoz, hogy nyerni tudj, hatvan győzelmi pontot kell összegyűjteni. Ez

Lehetetlen legyőzni a haramiákat egymagában, délről indulva kutasd fel a hét legendás hírű harcost - a la' Kurosawa története, vagy a jobban ismert vadnyugati változat, a Hét Mesterlövész -, akik segítségével már nem lehet probléma néhány gonosztevő... Itt nem lehet



háromféleképpen lehetséges. 1. Találj magadnak egy feleséget, aki fiatszüled neked. Minden születésnapján kapsz pontokat, majd ha tizenkét éves lesz az utódod, plusz öt pont a jutalom. 2. Szövetkezz, vagy

igázd le az ellenséges népeket, de ezt a fajta ténykedést a perzsák nem fogják jó szemmel nézni. Ha legyőzöd mind a tizenhárom barbár törzset, szintén győzelmi pontokat kapsz. 3. Foglald vissza a perzsa befolyás alatt senyvedő városokat a győzelemért.

építkezni, csak a tűz és az acél törvénye számít. Egyetlen esélyed, ha minél magasabb szintű harcost faragsz Katanából.

Hidegháború: 1954, a nukleáris háború küszöbön áll két nemzet között. A rakéták orrai a nagyvárosok felé mutatnak. Sikerül e kémeidnek megtudniuk az ellenséges rakéták adatait? Próbáld meg elpusztítani egy kör alatt az ellenséges tengeralattjárókat, és talán nem pusztul el a világ a harmadik világháborúban.

A világtérkép: ez a pálya a Föld térképén játszódik, maximum nyolc birodalom küzd a legnagyobb

hatalomért, tiéd a lehetőség

Róka bór ez, de nagyon

A fekete levest a végére hagyta. Ha igazán őszinte akarok lenni, akkor csak annyit mondhatok, hogy az egyetlen, amiért érdemes megneézni a Call to

Power 2-t, azok az animációk. Az intró szimpatikus és szép, különösen az emberek megjelenítése. Sok átvezető animációra is igaz ez, kár hogy túl rövidék.

A program grafikaiul olyan, mintha visszamaradt volna a fejlődésben. A Civ-ből és például a játékok első részéből megismert körökre osztott birodalomépítő ez, de sajnos ugyanolyan színvonalon. Hihetetlen ezt kimondani, de kinézetre az öt évvel ezelőtti látványvilágot hozza. Most képzeljétek el, indítás után megjelenik a képernyő kilencvenkilenc százalékat befedő feketeség, vagyis az ismeretlen földék. Ennek közepén egy kiskörömyi színes paca. Ja, ott vannak még a telepeseink is, pár pillanat fürkészés után ez már egyértelmű. Egyszerűen siralmas, már vártam a csatáknál, hogy az elpusztuló egység egy gomolygó füstpamaccsá váljon. Micsoda meglepetést okozott a megnyíló ablak! Persze itt sem kell vizuális erekióra számítani: primitíven animált küzdelem ez, szánni való megjelenéssel.

A hangok teljes mértékben kinasználják a PC speaker adta összes lehetőséget, a másodpercnyi hanghatásokat egy kínai piacon árult zsebzongora is hasonló teljesítménnyel adja vissza. A zenék feletjére ítéltettek, az eredetiség minden jellemvonását nélkülözök.

Mivel ugyanilyen játékok, ideiom még egyszer: UGYANILYEN játékok évekkel ezelőtt megjelentek, a csomagolásra nyugodtan ráírhatták volna: best before Civilization.

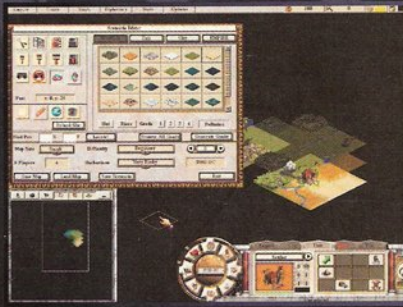
Balage



nokból, de sajnos meghalt mielőtt megtámadhatta volna a perzsákat. 21 évesen, fiatalon öröklőd a trónt apád veterán harcosaival a szolgálatodban, kik készen állnak bármire. Az elmúlt két évet az erőgyűjtéssel töltötted, de most itt az ideje ott folytatni, ahol apád abba-

hagyta. Perzsia már nem ragyog régi fényével, de még

A csodálatos samurájok: Japán középkorában Te egy Katana nevű ronin vagy, egy független hadvezér. A környéken élő parasztok életét megkeserítik az itt garázdálkodó banditák.



külsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
JÁTSZHATÓSÁG	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
STAVATÓSÁG	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
ZENEBONA	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

summa summarum

Verszegény másolat eredeti ötletek nélkül

végítélet
58%

CULTURES

★ KULTURÁLIS FORRADALOM – A MAGAD MÓDJÁN

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Funatics Development
Kiadó: THQ
Web: www.funatics.de
Minimum: P233, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: LAN, Internet

A mint ránéztem, rögtön kitört belőlem a felismerés. -Hiszen ez a Settlers-! Aztán egy kicsivel később (amikor már jobban összeharagítottunk) rá kellett jönnöm az igazságra, miszerint eme programnak mindössze annyi köze van a Settlers-hez, hogy a grafika és a játékmenet néhány eleme kísértetiesen hasonló.

Nem tudom ti miként vagtok ezzel, de én úgy gondoltam, hogy a Blue Byte sikerprogramjánál összetettebb játékot nem lehet készíteni. Nos, ez volt az én nagy tévedésem! Az első pillanatokban azt gondoltam, hogy kapok egy újabb klón játékot, melyben maximum csak a nagy előd néhány hibáját orvosolták. A program bűbájosan szép és hihetetlenül összetett (legalábbis számomra), számtalan a variációs lehetőség és a játékmenet is nagyon szerteágazó. Senki ne ijedjen meg, ez sem annyira bonyolult, mint amilyenek az első pillanatok látszik. Ahhoz, hogy belejőjünk a játékba „csak” az alapokat kell elsajátítanunk és a többi már megy, mint a karikacsapás.

Egy kis társadalom fejlesztés...

A pályákon a kezdetekkor kapunk két-két emberpárt, két férfit és két nőt (esetleg többet is). A férfiek közül a nagyobb szerep, de a hölgyeményekre is hárul néhány feladat. A munkatevékenység, harc, diplomácia és technológiai fejlődésünk terén a különböző mesterségek fejlesztésével érhetjük el mihamarabbi eredményeket. A következőkben leírtak szerint, pillanatok alatt elsajátíthatjuk a legfontosabb teendőit, a

civilizálást. Nézzünk egy egyszerű honpolgárt (civilian) Sven-t, aki a hétköznapjait az asszonykák hajkurászásával tölti. Először az építőmesterrel (öt rögtön megkapjuk) építessünk fel egy otthont. A nyersanyagokat eleinte a hajóról (erről az intróban mindent megtudhatunk) hozzák a mesterek és a begyűjtött nyersanyagok is innen kerülnek kiosztásra, legalábbis amíg el nem készülnek az első raktáraink.

Ezek után rögtön megjelenik a programban legfontosabb szerepet játszó épület, amely a vadászkuhó (huntersman tent). Miután ezt is felhúztuk, a jobb egérgombbal Svenc kattintva, válasszuk ki a munkaválasztás menüt (change profession). Itt láthatjuk a rendelkezésünkre álló mesterségeket, melyekből vegyünk elő a vadászt. Állítsuk be a change workplace menüben az új vadászunk munkahelyét, ami természetesen a vadászkuhó lesz. Sven szépen elkezd leolósni a mezőn ugrabugráló nyuszikat, vadászidőket és bambikat. Minden egyes állatka leolése után a feldolgozott hússal és bõrrel gyarapodik a készletünk, valamint egy százalékjelző is elkezd Sven neve mellett felfelé küszni. Amint ez eléri a száz százalékot, ő a szakmájának mesterévé válik (master hunter). Ezáltal gyorsabban képes szállítani a nyersanyagot és több cuccot is bír el. A

következő lépésben keressünk párt szegény magányos Sven-nek. Fogjunk egy asszonyka jelöltet, aki természetesen még egyedülálló. A hölgyet küldjük be az előzőleg megépített otthonba (assign home). Következő lépésben küldjük el a kislányt a keményen dolgozó Sven közelébe és kattintsunk a pár-

keresés ikonra (search spouse). Nem meglepő, hogy egy pillanattal később heves smárolásnak lehetünk szemtanúi, azaz megszületett a leendő férj és feleség. Sven ezek után odaadó férjként elvégzi a családalapítás legfontosabb teendőjét. Az asszony házába hord 5 egységnyi élelmet. Ha ez megtörtént a hölgy-nél egy újabb ikon jelenik meg, ahol meghatározhatjuk a születendő kis vikingünk nemét (get a boy - get a girl). Miután ezt is megválasztottuk, a pár bevonul a házba és jön a 18 éven felülieknek részére szóló rész. Alig egy pillanattal később már meg is van az új jövevény, mégpedig a kívánságunk szerint fiú vagy lány. A kicsik igen gyorsan nőnek, kb. 20 percnyi játék után kereshetünk is munkát a számukra. Ugyanezzel a módszerrel leszünk képesek az összes többi munkát kiosztani és azokat felfejlesztve családokat alapítani. Mindig felépítjük a munkahelyet (Pl.: molnár (miller) – malom (mill),



gazda (farmer) – farm (farm) stb.). A leglényegesebb az, hogy családot csak az a férfi alapíthat, aki saját szakmájának mestere és a feleség házában legalább 5 egység élelem van. Vigyázzunk, mert ha pont rossz időben látogat haza a férj, és bár az élelem megvan, de a feleség nincs otthon, a lényeg munkásember magába tömhet egy (vagy több) egység kaját és ilyenkor várhatunk, amíg a családó újra nem pótolja azt. Egy bizonyos időegység letele után a családok megint készek a gyermekkaldásra, a lényeg hogy megfelelően tervezzük a családokat, és nehogy nő vagy férfitöltengés miatt essünk csapdába. Egyébként is meg kell, hogy említssem a falnivaló jelentőségét, ugyanis az egész játékunk gerincét ez jelenti. Nagyon ügyeljünk rá, hogy az egyre növekvő populációnk megfelelően legyen ellátva. Ezt a kiegészítő épületek folyamatos fejlesztésével és az így elérhetővé váló újabb tápláléktermelő helyek felhúzásával tehetjük meg. A vadászkuhó után építhetjük a farmokat, ahol búzát termelnek, azután mindezt vihetjük a malomba megőrölni, és legvégül ebből megsüthetjük a kenyeret a péknél (bakery). Nem lesz nehéz rájönni, hogy ha valami nem megy, akkor mi a baj. Az épületekre kattintva láthatjuk, hogy ha például a pék munkájához liszt kell (a malomból) és víz, azaz szükségünk van egy kútra, melyet a víznyelők és tavcskák közelében építhetjük. Végül a





az általunk igényelt egyéb árút is hajlandók megadni. Az így megszerzett többletpénzeket aztán hadi, vagy technikai fejlesztésekre költjük, mellyel a később akár ellenfél is válható másik tábor fölé kerülhetünk. Legvégül pedig mindennek koronája, a diplomácia következik. Ha ide katintunk, megláthatjuk a területen lévő összes egyéb népcsoportot (persze csak miután a Scout felderítette azokat). Miután kijelöltünk egy csoportot, módunkban áll eldönteni, hogy velük kapcsolatban ellenséges, baráti vagy semleges viszonyt öhajtunk-e fenntartani. A kereskedés szempontjából a baráti a legjobb viszony, ilyenkor kapjuk a legjobb árakat vagy cseruccokat. Egyébként is érdemes a hozzánk közeli népekkel a baráti

tapasztaltam. Minden a leg-tökéletesebb, de azért itt is megvan az a bizonyos rossz pont. Ez pedig nem más, mint a játék elejénél tapasztalható lassú-



munkánk megkönnyítésére megkapjuk az iskolát, ahol bárkit néhány pillanat alatt kiképezhetünk mester szintre vagy akár megváltoztathatjuk a munkáját is, de csak a sorrendben utána következő felé (farmer > molnár > pék). Aztán ha ez még mind nem elég, akkor nekifoghatunk vízgödört ásni a pékségünk mellé vagy utakat létrehozni, hogy gyorsabban haladjon a munka. Ezt a felsorolást egyébként még jó néhány oldalon át folytathatnám, hiszen egyszerűen elképesztő variációs lehetőségek nyílnak fel előttünk a játék folyamán.



A következő érdekes lépés a kereskedelem. Ezt a Scout segítségével kezddhetjük el. Először küldjük el öklélmét felderítő útra, és ha megtaláltuk a másik

népet, építsünk a közelébe egy postát (built a post). Ezekre kattintva megjelenik a posta közelében található árúk összessége, melyekkel később kereskedhetünk. Változtassuk meg a Scout —ot és képezzük át a carrier parancssal kereskedővé az iskolában. Ha ez megtörtént már csak ki kell jelölnünk a kereskedő utakat, a saját falunkban és a másik fél települése közelében lévő posták között. Minél közelebb építjük ezeket a települések központjaihoz, annál



több lesz azoknak a dolgoknak a száma, amikkel kereskedhetünk. Előfordulhat, hogy a másik fél valamiből nagy hiányban szenved. Ezekért a dolgokért (már ha mi tudunk belőle eladni) dupla vagy akár tripla mennyiségű aranyat, vagy

és a semleges viszony fenntartása, hiszen addig is védve vagyunk a támadástól, illetve szövetségesekre is szert tehetünk ezzel a módszerrel. Később (ha a küldetésünk úgy kívánja) felrúghatjuk a jó viszonyt és egy ügyes támadással lerohanhatjuk a mit sem sejtő ellenséget.

Lehet ezt még fokozni, kérem szépen?

Gyönyörű, minden részletességre kiterjedő grafika és az ehhez párosított nagyszerű hangulatú zene jellemzi a programot. Alig néhány morzsát hintettem el abból a hihetetlen részletgazdagságból, amit maga a játékmenet tartogat a számunkra. Szinte, már-már Sims-es magasságokig megy fel az emberek életébe való beavatkozás, amit ilyen szinten még egyetlen más programnál sem

ság és, hogy néha fél és háromnegyed órákat kell azzal előltenünk, amíg az emberek szakmabeli tudása fel nem jut a magasabb szintekre (hiszen növelni népességüket csak ilyen áron tudjuk). Szerencsére az első két-három pálya után már mindig rendelkezünk a legszükségesebb dolgokkal, és nem kell mindent előlrl kezdenünk. Ha véletlenül elakadtatok a játék első pillantásra kissé bonyolult kezelésében, a tutorial menüben minden egyes részből külön ismertetőt kaphattok. Őszinte leszek: nekem is bele-bele kellett pillantanom egynéhány helyen, de hát senki sem géniusz. A gépigeny tekintetében, a 3D gyorsítás hiánya miatt csak azt említem meg, hogy a minimum konfiguráción már szépen fut a játék, talán csak a felbontást kell 640x480-re leredukálnunk. Ami viszont a memóriát illeti, nos annak a mértéke nem árt, ha egy kicsivel több. Az utóbbi idők leg-összetettebb és talán kimondhatom legérdekesebb játéka a Cultures, amelyet mindenkinek melegen ajánlok. Az biztos, hogy nem fogtok unatkozni. (Egy kis angol tudás nem árt az elején)...

-Uriel-



külcsein/belbecs

LÁTÁNYOSSÁG	■	■	■	■	■	■	■	■	■
JÁTSZHATÓSÁG	■	■	■	■	■	■	■	■	■
SZÁVATÓSÁG	■	■	■	■	■	■	■	■	■
ZENEBŐNA	■	■	■	■	■	■	■	■	■

summa summarum

**Mindenre kiterjedő stratégia
- csak megszállottaknak!**

végítélet

90%

TOMB RAIDER CHRONICLES

★ KRÓNIKUS SÍRBANFORGOLÓSDI LARA CROFT MÓDRA

SZEMÉLYI IGAZOLTVÁNY

Fejlesztő: Core Design
 Kiadó: Eidos Interactive
 Web: www.tombraider.com
 Minimum: P266, 16 MB RAM
 Ajánlott: P-II 300, 32 MB RAM
 3D kártya: D3D
 Multiplayer: —

A Core Design és EIDOS Interactive így év végén szokta betölteni a Tomb Raider-re éhes szájukat, nincs ez másként 2000-ben sem. A szexis angol arisztokrata hölgyet, Lara Croft-ot valószínűleg nem kell bemutatnunk, mindenki találkozott már a Tomb Raider sorozat előző részeivel, demóival, vagy legalább annyira képben van, hogy olvasott róla cikkeket. Lássuk mi került a terütekre ez évben.

Idén talán mindennél nagyobb volt a reklámhadjárat, hiszen elkezdték forgatni a mozifilmet, nem is akármilyen stábbal, a főszereplő a friss Oscar-díjas és nagyon szimpatikus Angelina Jolie, sokak új kedvence, a Kifutó a semmibe és a Girl interrupted sztárja. A Timex még reklámot is vett a játékban, egy övre akasztható órát reklámoznak benne, ami Lara tárgylistájában szerepel, most itt nézhetjük meg a statisztikánkat. Tovább hódított a képregény is természetesen, sajnos csak Amerikában. A játék népszerűsége talán kicsit megcsappant, de

ez kizárólag annak volt köszönhető, hogy a fejlett országokban már minden lakásban ott figyel a széles-sávú internet kapcsolat, így a fiatalok (és persze az idősebbek is), még szívesebben játszanak több játékos Quake 3 Arena-val, Half Life-al és Unreal Tournament-el, meg persze stratégiai játékokkal, mint az ilyen régi vágású,



kizárólag egy játékosos akció- és kalandjátékokkal. Természetesen a hatalmas rajongótábor megmaradt, most is epekedve várták a folytatást.

Erről a játékról sokáig nem jelentek meg képek és információk. Az előző rész, ami a negyedik fő játék volt a sorban

a méretes keblekkel megáldott angol hősnőnk túlélte-e az előző rész végét. Az új játék

játékprogramokban és hollywood-i mozikban mindez semmit sem jelent. Szerencsére a Core nem hagyta cserben a rajongókat, elkészítette időre az újabb folytatást. Érdekes módon ebben a részben nem kapunk választ arra, hogy

dani, sőt ilyesmire nem is lesz lehetőségünk. A játék teljesen lineáris, amilyen az első két Tomb Raider volt, sőt jóval könnyebb is, mint az előző néhány rész. Sorban kapjuk az önmagukban komplett pályákat, és a történetek is sorban követik egymást. Egy híján mind a négy sztori három pályából áll, a maradék egy pályá pedig igazán csak egy nagyon rövid ráadásként fogható fel.

Mint említettem már, a történeteket Lara barátai mesélik el egymásnak, akik mind idősebb férfiak. Viszont láthatjuk itt Winston-t, a hűsleges öreg ír inast és Jean Yves-et is, Lara francia régész barátját, akit az előző Tomb Raider részben ismerhettünk meg. Új szereplő és mesélő a szintén ír Patrick Dunstan atya, aki foglalkozását tekintve amolyan démon- és ördögűző pap.



a Tomb Raider Chronicles címet

kapta (a fejlesztők időközben leszoktak a számozásról), nem is véletlenül. Lara temetésén, ami holttest híján egy szobor felállítását jelentette, a barátai lesznek a krónikások, megemlékeznek négy rövidebb kalandjáról a múltból. Természetesen nekünk ezeket kell sorban végigjatszanunk.

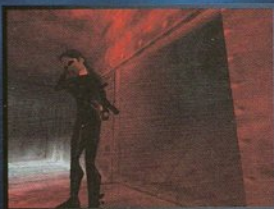
A négy történet

Tehát négy kisebb sztorit kaptunk ezúttal. Talán néhányan keveslik majd a pályák számát a gigászi méretű Tomb Raider: The Last Revelation után, ugyanis összesen 13 pályát játszhatunk most végig, ráadásul ezúttal nem kell korábbi pályákra visszamenni és több pályás feladványokat megol-

nem számítva a Gold-okat, a GameBoy verziót és a The Times pályát, a The Last Revelation címet kapta, ami kapcsán sokakban felmerült az a lehetőség, hogy a sorozatot ott zárták le. Ezt támasztotta alá az is, hogy a játék végén a hősnőt, Lara Croft-ot maga alá temette egy összeomló piramis. Ilyen esetekben elég kicsi a túlélési esély a való világban, persze



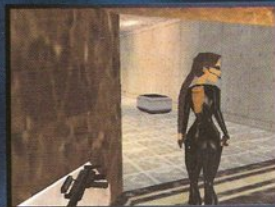
kek a fejében, mert fejbe rúgta egy ló, és mentorát, a szörnyű francia akcentussal beszélő, nem sokkal bölcsebb Pierre-t. Mindketten Jacqueline Natla bandájába tartoztak anno. Ellenségeink foga ezen a három pályán szintén a Philosopher's stone nevű vörös köre fáj, amit Lara segítségével nekünk kell megkaparintanunk. A bevezető moziban látható jelenet különösen látványos, amiben Lara megszerzi a két fickótól az első tárgyat, ami a Philosopher's stone eléréséhez szükséges, majd az operából egy hosszú üldözés veszi kezdetét, Lara egy menő kék estélyiben száguld végig a városon nyomában Larson-nal és Pierre-rel.



Willis nyomdokain járva a szellőzőrendszerben. Itt található a kis extra pálya is, ahol egy gyors merülést kell végrehajtanunk egy nagy sárga búváröltözetben, és kihozunk a német tengeralattjáró roncsából a Végzet Lándzsafejét. Az utolsó szakaszban pedig a süllyedő tengeralattjáróról kell menekülnünk, amiben éppen Yarofev admirális lesz a segítségünkre. A játékmenet itt is több-kevésbé a



leányzól irányíthatjuk ugyanabban a szerelésben, akit a Tomb Raider: The Last Revelation lelegején megismerhettünk, mint fiatal Larát. Ebben a történetben az ördög- és démonűző pap, Patrick Dunstan atya egy küldetésre indul, hogy kiűzze a gonosz egy kis istentelen ír szigetről. Lara so-



A második sztorit Jean Yves meséli el. A történet itt a mítikus Végzet Lándzsafeje (Spear Of Destiny) körül forog, ami már több játék alapjául is szolgált, és amit állítólag Hitler világában is lázasan keresett a második világháború idején. A bevezető moziban itt egy náci tengeralattjárót láthatunk, ami 1945-ben éppen ezt a lándzsafejet szállítja, ám a természetfeletti erők elszabadulnak a fedélzeten, és a Mélység titka és X Akták által ihletett fehér fény megöli az egész legénységet és elsüllyeszti a tengeralattjárót. A jelenben, pontosabban a közelmúltban, amikor a történet játszódik, korrupt orosz katonák Yarofev admirális vezetésével és egy Sergei nevű orosz maffiózó irányítása alatt tengeralattjáró expedíciót szerveznek a lándzsafej felhozatalára. Lara potyautasként csatlakozik hozzájuk Jean Yves segítségével, hogy a mítikus tárgyat megszerezze az oroszok elől, nehogy a rossz kezek rosszra használják fel a benne lakozó természetfeletti erőket. Ebben a történetben először be kell jutnunk az orosz támaszpontra, onnan pedig a tengeralattjáró fedélzetére, természetesen észrevétlenül. A második pályán a tengeralattjáró belsejében kell kúsznunk és másznunk, leginkább Bruce



szellőzőjáratokat, a merülés részt és azt, hogy egy ideig fegyvertelenek leszünk, seltenkedve kell a szakácsot kivonnunk a forgalomból a feszítővas segítségével. Ez nagy újdonság a játékban. Ezeken a pályákon a búváröltözetet leszámítva egy téli vastag katonai álcázó öltözetben és kis fekete kötött sapkában irányíthatjuk Croft kis-asszonyt.



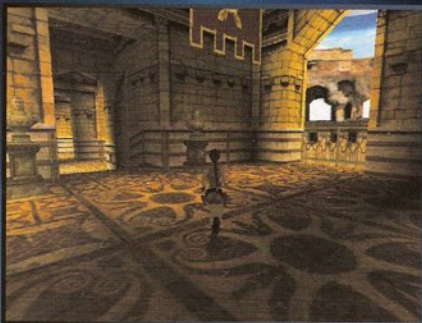
A harmadik történetben már teljesen új játékmennettel találkozhatunk. Ezt Patrick Dunstan atya meséli el, és akkor játszódik, amikor Lara még tinilány volt, természetesen már ekkor is görögdinnye méretű cicikkel. Itt ugyanazt a fiatal

kása szerint potyautasként éri el a szigetet a pap tudomása nélkül, ahol később találkozunk és többször kölcsönösen megmentik egymás életét. Ez a történet különleges annyiban, hogy itt egyáltalán nem tudunk harcolni, fegyvereket használni. Ez sokkal inkább kalandjáték, természetesen az ugrálás és egyéb ügyességi részek nem maradnak el, meggyengébb ellenfelekkel is találkozhatunk amiket el kell kerülnünk, vagy csellel elpusztítanunk. Ez a sziget talán az egyik leglátványosabb és leghangulatosabb Tomb Raider pálya eddig, különösen a szélmalom és vízimalom néz ki jól. A denevérek és patkányok mellett találkozhatunk egy akasztott démonnal, éles körmű aljas impikkel, egy kincseket gyűjtögető vörös lényvel és egy 700 éves élőhalott kozák lovassal, aki

Vladimír Kaleta névre hallgat és egy démon. Ez utóbbi lesz a szigeten a főgonosz, aki a szélmalom és vízimalom által hajtott folyók közötti völgy fogja, mivel a démonok nem tudnak átkelni a folyóvízen. Az utolsó pályán elrabolja az atyát, és ránk vár a feladatot, hogy Lara segítségével megállítsuk a vizet, majd amint megszabadul a démon, küldjük is vissza a pokolba. Ha mindent jól csinálunk, a történet végén Lara és Patrick Dunstan atya végre elhagyhatják a szigetet a kiadós démonirtás után.

A negyedik történet a legérdekesebb és legegységesebb eddig. Ezt Winston, a hűséges öreg inas meséli el amikor megmutatja a többieknek az Iris artifact névre hallgató tárgyat, Lara egyik legújabb szerzeményét. A sztori az előző Tomb Raider-be nyúlik vissza, amikor a tini Larát irányíthattuk és Verner Von Croy, Lara mentora éppen bevett a kalandok és kincskeresés





fejbe löni. Ezen a pályán két érdekes fegyverrel is bővül az arzenálunk. Az egyik a HK Gun, ami egy állítható sebességű automata fegyver lézeres távcsővel felszerelve, a másik a Grappling Gun, aminek segítségével köteleket vehetünk a plafonra,



világába a kislányt. A közös küldetésükben, ami Lara számára az első, Von Croy számára azonban az utolsó volt, éppen ezt a nagy energiával rendelkező, szem alakú mítikus tárgyat keresték. A kaland végén Von Croy csapdába esett és megszállta Seth, az egyiptomi halálisten, Lara pedig nem tudott neki segíteni. A történet jelenében Lara Von Croy erősen őrzött nagyvárosi irodaépületébe hatol be egy sárkányrepülő segítségével a tetőn át, pont úgy, mint a régi Peter Sellers-es Rózsaszín Párduc filmben. Ebben a részben a hölgy egy fekete tesztállós PVC ruhában fog ismét kúszni és mászni a szellőzőjáratokban, kapott egy headset-et is, így a kinézete teljesen olyan lett, mint Trinity-é a Mátrix című filmből (amit a készítők nem is tagadtak). Ez a szerkó amúgy is nagyon illik a betöréshez. A játékmenet itt eléggé megváltozik, ugyanis lehetőleg hangtalanul kell kicseleznünk az őrköt, robotokat, kamerákat és fegyverdetektorokat. Mind a játékmenet, mind a pálya felépítése és látványa, mind az ellenfelek intelligenciája a Metal Gear Solid játékot idézi. Találkoztunk itt néhány nagyon erős ellenféllel is, akik úgy néznek ki mint Dredd Bíró, az arcukon kívül mindenhol áthatolhatatlan páncélban vannak, és az elektromos sugárvetőjük egy találatra is fele energiánkba kerül. Őket jobb elkerülni, vagy ha ez lehetetlen, gyorsan

így folytathatjuk az utat néhány helyen. Egy segítők is akad, Zip a fekete hacker, aki egy furgonból a számítógépével segíti Lara előrehaladását



és a headset-en keresztül adja a hasznos tippeket.

A motor a régi

A játék motorja nem sokat változott az előző részben megismert új engine óta. Ennek valószínűleg két oka volt. Az egyik, hogy a Core úgy vélte nem érdemes változtatni azon, ami amúgy is jól működik, a másik pedig az, hogy már jó ideje javában a következő Tomb Raider teljesen új motorján dolgoznak. Ezt jelenleg a szokott időre, 2001 végére ígérik, egyelőre csak

PlayStation 2 verzióról beszélnek, de bizonyára lesz PC és X-Box verzió is. Természetesen azért némi újítást végeztek ezen az engine-en is a programozók, ide sorolhatók az új fegyverek és az új mozdulatok. Ahogy megszokhattunk, az első Tomb Raider óta minden

részsel

egyre több érdekes mozdulatot kaptunk, de közben a régiek is megmaradnak. A két fontosabb új mozdulat a

kötélén járás és a vízszintes póznák elkapása és azokon való pörgés. Ezek inkább látványosak, nem igazán nehezítik a játékot. A kötélre egyszerű Ctrl-lal léphetünk fel és simán haladhatunk rajta, a nehezítés abban merül ki, hogy Lara időnként elveszti az egyensúlyát; ilyenkor jobbra vagy balra dől, nekünk pedig gyorsan vissza kell billentelnünk. A póznák még könnyebbek, ha megfelelő távolságból ugunk rájuk, Ctrl-lal elkapjuk őket, majd addig pörgünk körülötte, amíg ezt a gombot el nem engedjük és tovább nem ugunk róla így. Van egy új buk-fenc-szaló mozdulat is, amit kúszásból az Alt-tal hozhatunk elő, ha az

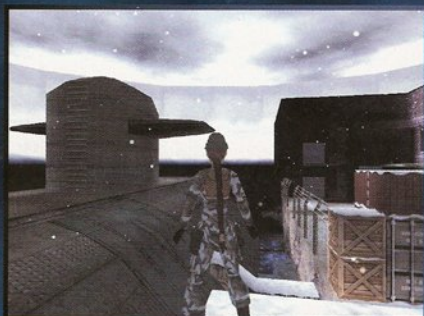
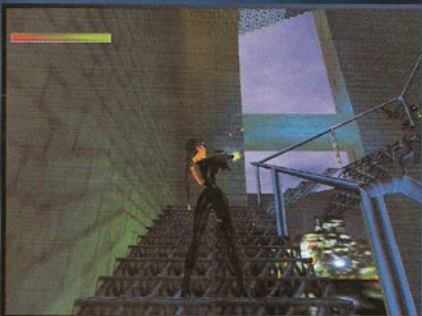
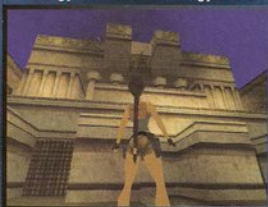


előttünk levő platform alacsonyabban van. Továbbá látványos még az, amikor sima Ctrl-lal a kloroform vagy feszítóvas segítségével lesből likvidáljuk az ellenséget.

A hangulat

Bár ez a játék egy kicsit rövidebb és könnyebb, mint az előző teljes részek, néhány lehetőség is eléggé kiaknázatlan maradt, nincsenek járművek, látatologatók és kapcsolós rejtvények, vagy olyan társasjátékok amilyen az előző részben szerepelt, a Tomb Raider Chronicles nagyon jól sikerült ezek nélkül is. A pályavezetés és látvány igazán briliáns és ez a lényeg. A játék, mivel a legrövidebb és legkönnyebb Tomb Raider, a kezdőknek sem veszi majd el a kedvét, bár épp emiatt az igazán hardcore Tomb Raider-esek talán egy kicsit csalódnak benne, túl hamar végeznek vele. Mindenképp a Tomb Raider Chronicles méltó része a sorozatnak, kötelező anyag minden rajongó számára.

Credo



külsín/belbecs

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

summa summarum

A könnyítés kedvezni fog a kezdőknek (is)...

végítélet
92%

DIA

 DIAFILMGYÁRTÓ KFT.

 1021 BUDAPEST, ÖTVÖS J.U.-3

 TELEFON: (36-1) 200-80-16

 FAX: (36-1) 176-17-31

Mesefilmek

VISSZA A MÚLTBA!

Több, mint 200 diafilm közül választhat!
Kérje ingyenes katalógusunkat!

S E G Í T S É G !

Gyűjteményembe keresem az itt látható három 1984-85-ben gyártott Star Wars: Power of the Force figurát.

Ha birtokodban vannak és megválnál tőlük, hívd a 3-49-48-47-es számot és kérd Martint!

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

Higgyen a szemének!

Szörfözzön velünk spanyol vizeken!

Ha most, de legkésőbb 2000. december 31-ig előfizet az Interware internetszolgáltatásainak bármelyikére, és 2001. július 1-ig hűségese előfizetőnk, akkor 2001 augusztusában egy két személyre szóló, 1 hetes nyaralást nyerhet a spanyol szigetvilág fényes partjára.

Egy dolgot kell csak tennie! Előfizetni az Ön igényeinek leginkább megfelelő internetszolgáltatásra budapesti vagy vidéki ügyfélszolgálati irodáinkban.

Bérelt vonali internet		Telefonos és ISDN internet
64 k limitált	49 000 Ft	18-08-ig + hétvégen 0-24-ig
64 k korlátlan	79 000 Ft	0-24-ig
2 M korlátlan	159 900 Ft-tól	128k ISDN 0-24-ig
+ ingyenes beépített vonalkapcsolás		Magánszemélyeknek 0-24-ig
		2990 Ft
Server hosting		Domain név + WEB
Standard hosting	26 900 Ft	www.sajatnev.hu
Advanced hosting	53 900 Ft	19 900 Ft/év
Az árak az áfát nem tartalmazzák!		

További információért kérjük, látogasson el honlapunkra, vagy hívja országos kékszámunkat.

Országos kékszám: 06-40-200-166

Központi ügyfélszolgálat: Interware Kft. • 1132 Budapest, Victor Hugo u. 18-22. • e-mail: info@interware.hu • www.interware.hu
Ügyfélszolgálati irodák: Debrecen • Győr • Kecskemét • Miskolc • Nyíregyháza • Pécs • Szeged • Szekszárd • Székesfehérvár

THE GRINCH

★ A KARÁCSONY ELMARAD! MOST NÉZTEK, MI?

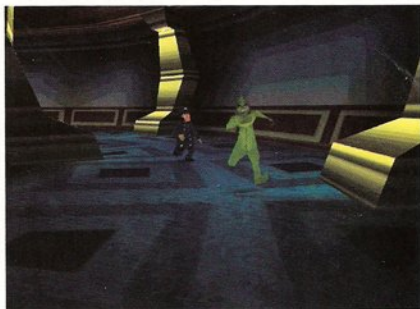
SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Artificial Mind
 Kiadó: Konami
 Web: www.konami.com
 Minimum: P266, 32 MB RAM
 Ajánlott: P266, 32 MB RAM
 3D kártya: OpenGL
 Multiplayer: —

A Szívtelen lakának setét szívében elmélkedik Ó, amúgy csak eképpen: „Óh, eszményi, kövér rosszindulat! Öleld magadhoz fűtött hivedet — csokornyil galád, mézédés gondolat: jer táncra vélem, kit — e sors így szeret. Rettegd nevem, óh terhes harmónia! Repítsd ígémet, masszív agónia! Hahh! A Szeretet Ünnepe méltó áldozat.” Döbben rá, óh — jaji, e Zöldellő Kárhozat. Álljon emitt neve, melynek jelentése nincs — de rettegd jókedvedet, ha felbukkan: A GRINCH.



elgondolkodtató mivolta alighanem a Milne — féle Micimackó mítosz mellé emelik a szerző munkásságát. A Grinch abszurd alakja — egy magából kifordult, velejéig romlott organizmus, kinek legfőbb elfoglaltsága a Világra s az abban élőkre való haragvás s büntetés gyakorlása — jókora görbe tükröt tart az

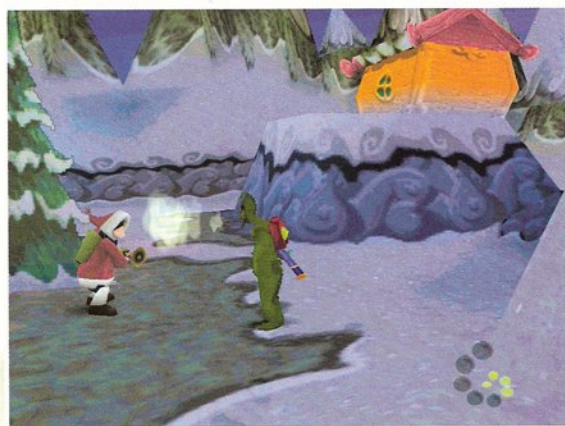


e pillanatokban már a hazai film-színházak ajtaján kopogtat — így célszerű már most oltoztatni a fix anyukat.

Ám többé itt sem vagyunk biztonságban

A Grinch ugyanis „mi baj lehet” alapján bevállalt egy játékot is. Kit ne

hen koplalni a Zöldellő Kárhozatért. (Szóval mégis valami trauma van a háttérben, igaz, Zöldség...? ©) Mint az egy igazán rosszindulatú lénytől elvárható, a Grinch is mindent megtesz, hogy a lehető legreálisabb eszköztárat felvonultatva viselhessen háborút a harmónia ellen. Számtalan „bigyó” vár



Khm. Utólagosan esdeklem a gyengébb idegzetű olvasók bocsánatáért, amiért Dr. Seuss örökében verselésre mertem ragadtatni magam a rettenetes Grinch felkonferálásának okán. Dr. Seuss neve a Tengerentúlon fogalom. Mesekönyveinek hősei világszerte több millió gyermek kedvencei közé tartoznak, mely hősök történeteinek

álmosító rosszindulat s méregkeverés gyarló gyakorlóitól elé, hogy aztán a tükörbe bambuló lény — optimális esetben — elszígyelje magát jól. A Grinch története azt beszéli el, miképpen is akadályozta meg Özöldsége a karácsonyt, s most lehet örülni: hamarosan mi is megismerhetjük a legendát, hiszen a meséből mozi készült, mely —

inspirálna a gondolat, hogy eme galád mérgezsák bőrébe bújva riogassa a szembejövőket, s terhes jelenlétével szomorítsa környezetét. Dr. Seuss zsenijének köszönhetően elmondható, hogy a Zöldség kellően bájos s egyszersmind összetett figura ahhoz, hogy orcánkon szétterpeszkedni hagyjuk a klasszikus „ehe — ehe” mosolyt, s hatékony rosszalkodásba kezdjünk. Szót kell még ejtenünk az egyetlen lényről, ki huzamosabb ideig is elviseli, sőt igényli a Grinch közelségét: Ó Max. Fajtájára nézve kutya, ki természetesen kész lenne akár zabpely-

megalkotásra, melyek tervrajzai természetesen a Szívtelen legféltettebb kincsei közé tartoznak, s melyek az intro percei alatt beütött kataraktikus ötletek közvetett hatására szépen elszállingóznak, hogy szanaszét szóródjanak a vidéken. A Grinchet természetesen nem lombozza le túlzottan egy efféle kellemetlenség: olyan szintű meggyőződéssel magyarázza Maxnek, hogy márpedig ők most az elsőtől az utolsó tervrajzig visszaszereznek mindent, hogy aztán Özöldsége megalkothasson valami Igazán Szigorú Büntetőszervezetet, hogy az embernek nincs szíve letörni lelkesedését.



A „három-dés” Grinch – meg a kutyája
 Mindössze tízhús lépést kell megtennünk, s máris pofán csap minket főhősünk

REALMYST 3D

★ Egy régi klasszikus új és csillogó köntösben

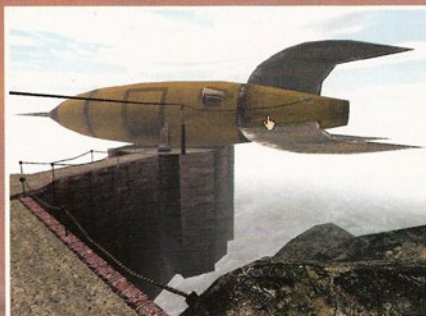
SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Cyan
 Kiadó: Mattel Interactive
 Web: www.realmyst.com
 Minimum: P-II 450, 64 MB RAM
 Ajánlott: P-II 450, 128 MB RAM
 3D kártya: D3D, T&L
 Multiplayer: —

A szigetre érkezvén egy árva személlyel sem találkoztam, egyedül vagyok. Az egyik épületben egy kék és egy piros könyv vár arra, hogy felülsem őket. A könyvekből egy sztatikus zörejek által megszakított film pereg le, amelyben elhangzó kérdések és utasítások érezhetően hozzám szólnak. A szigeten mindenféle különleges gépezet található, fogaskerekek, elektromos generátor, rakéta, nyomáskamra. Az alkotók viszont sehol?

Az élet furcsa firtora, hogy nekünk pont ebbe, a legtöbbit firtatott könyvbe kellett belebotlanunk. Amelynek a címe Myst. Nem tudni honnan jött, mennyi idős, és ki volt a szerzője. A könyv jó minőségű ábrákat tartalmaz a szigeten található szerkezetekről. Kinyitás után az első lapra festett sziget megelvének és a további irányítás pedig, átkerül a kezünkbe.

A program az öt évvel ezelőtti megjelent Myst folytatása, vagyis nem. Inkább Director's Cut-nak nevezném mivel, a koncepció maradt a régi, de néhány új elem is belekerült a történetbe. A program fejlesztését az eredeti szerző, a Cyan végezte. A SUNSOFT pedig az egyedülálló és eddig még sohasem látott grafikai motort adta hozzá, amely által a táj valóban életre kel. Az eredeti program kivitele a maga idejében úttörő volt, amit az



új részről is elmondhatok. A vadonatúj motor olyan grafikát mozgat, amelyhez még hasonlót sem láttam, ezzel nemcsak a kaland, de a legmenőbb FPS játékok engine-jait is maga mögé parancsolja. Az első rész bestsellernek számított a maga 7 millió eladott példányával. Emiatt egy kisebb kultusz övezi a játékot, vannak, akik imádják és istenítik, de vannak, akik kifejezetten utálják és lenézik.

Grafika

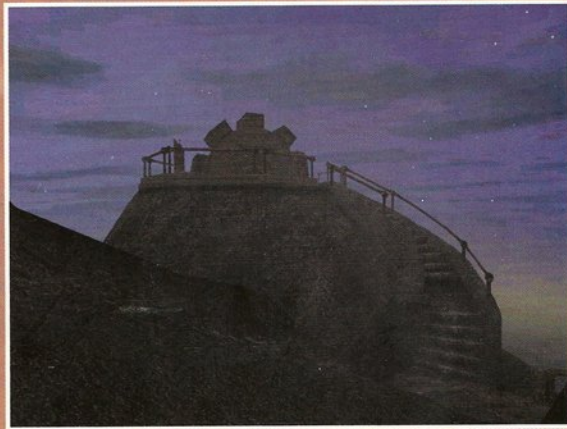
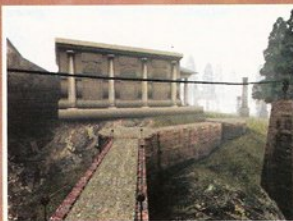
Amikor először megláttam a játékot egyszerűen nem hittem a szememnek, ilyen hihetetlenül kidolgozott grafikát eddig csak pre-renderelt animációkban láttam. Örömmel fogadtam a program setup-jában a T&L render opciót, mivel ezen mennyiségű textúrát egy normál masina csak igen nehezen mozdítaná meg. (Gondoltam én kis naív.) A megjelenítés olyannyira természetes, mintha valójában körbe-körbe sétálgatnánk a kis szigeten. A poligonok száma egy átlagos frame-ben

50000 körüli, amely ugye sok embert elgondolkoztat. Egy szokásos FPS játék 5000-6000 háromszöggel jöjjel, erre itt egy kalandjáték, amely ennek a tizszeresét mozgatja. A terepen való haladásuk a kurzor előre/hátra gombokkal történik, de a 360 fokos nézelődést az egérrel végezzük. Láthatjuk, hogy minden még a „freelook” is megvalósítható egy igényesen kivitelezett kalandjátékban. A fények és a hangok (Főleg ha a hangokat fejhallgatóval hallgatjuk.) igazán utánozhatatlan atmoszférikus hatást keltenek. Mindennek hangja van, a madaraknak, a generátoroknak, a mögöttünk becsukódó ajtóknak. A grafika felbontását és a színmélységet ugyan megváltoztathatjuk, de a részletességét sajnos nem. A sajnos azért hangzott el, mert a játék igencsak monster konfigurációt igényel. Most pedig mindenki készüljön fel! T&L opcióval és 128Mega rammal, GTS Ge-Force2 kártyával és egy 1Gigaherzes

procival az elérhető maximális framerate 15. Ha a geometriai gyorsítást kikapcsolom, akkor egy színes diaalbum jelenik meg a „folyamatos” játék helyett, kb. 8-9 fps-el. És ez mind 800x600-as felbontásban. Valószínűleg az új 1.7 Gigás P4-es processzorral már elérhető lenne a 30-35fps. Az objektumok kidolgozottsága minden eddigi játékot felülmúl. A tenger hullámai és hajó zászlajának csapdosása utánozhatatlan látványt nyújt. A víz igen természetes hullámzása vagy egy fa lombzata több poligonból áll, mint az egész Quake III. Az objektumokra feszített textúrák egyáltalán nem pixelesednek ki, még ha közelről is szemléljük azokat, ez félmjelzi az engine kiváló mip-map használatát.

A sziget felfedezése

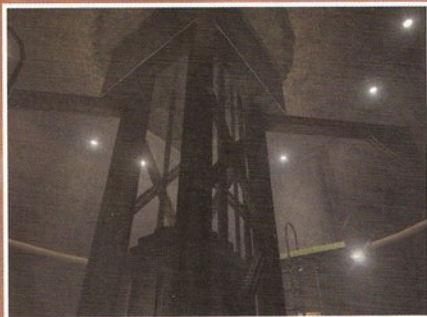
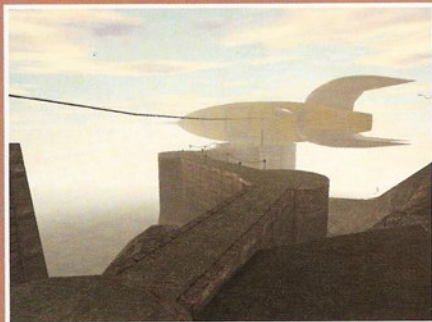
Az első szembeötlő különbség az első részhez képest a napszakok és az időjárás váltakozása. Az „elődnél” a fényviszonyok teljesen állandók voltak, még az újbán az éjjelek és nappalok kb. 20 percnél felelnek meg, ami egy kicsit gyorsnak tűnhet, de a Cyan-nál a maximális valóságosság érdekében így oldották meg. Ami egy kicsit a felgyorsult időhöz hasonlít, amely



nek már a mai napon is részesei vagyunk itt a földön. A másik fantasztikus dolog a napszakok közti átmenet, amely egyáltalán nem kontrasztos. A nappalt egy kis szűrő-küvet és naplemente választja el az éjszaktól és nem borul ránk a fényes nappal után vak sötétség, mint oly sok programban. A szigetén, a fákon és egyéb növényeken kívül madarak és rovarok is megtalálhatók. Az állat populáció mozgása teljesen független minden

elsővel a termelt energia mennyiségét tudjuk fokozni. A másodikkal a rakéta-szerű hajóba tudunk áttáplálni némi teljesítményt. Kezdetben csak a baloldali gombokat élésítsük kb. 80%-os teljesítményig. Az összes kapcsoló felélesztése a generátor túlterhelésével és hajóra való áterhelés teljes megszűnésével járhat. A következő lényeges hely az a szoba, ahol egy fogorvosi székhez hasonlós szerkezet található. Ezt a szer-

kezetet bekapcsolva egy kis képernyőn a csillagok konstellációját vizsgálhatjuk, az időben bárhova utazva. Beállíthatjuk az évet a napot és az évet. A kis zöld gomb megnyomásával a képernyőn megjelenik az aktuá-



lisan megmunkált, az óratorony kis és nagy mutatóját tudjuk állítani, amely egy bizonyos pozícióban, a gomb megnyomásának hatására, egy hidat emel ki a vízből, amelyen úgyesen forgatva, egyre több és több információt gyűjthetünk be a sziget volt lakóiról.

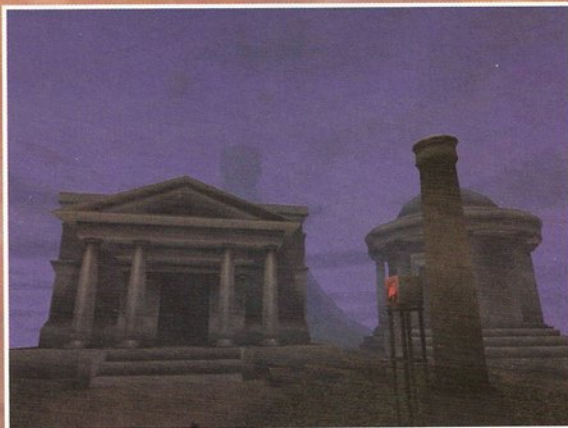
mészetesen a játék elején a torony még nem működőképes. A leglényegesebb dolog és a játék fő mozgató rugója a könyvespolc, amelyeken elhelyezkedő naplókát úgyesen forgatva, egyre több és több információt gyűjthetünk be a sziget volt lakóiról.

Könyvek

A polcra csak azokat a naplókát emeljük le, amelyek sértetlenek. Most nézzük sorban a naplókát. Az egyes naplók mindig egy adott időszakot fognak át. pl. Stoneship Age.

Kék napló: Kezdetben csak Emmitt élt a sziklákon, a sziget egy nagy tenger közepén létezett. Nagyon élvezte az életet, néha a közeli zátonyokhoz átúszott. Egyik nap egy idegen tűnt fel a szigeten, akit Branch-nak nevezett el. Ők ketten igen hamar jó barátok lettek. A két társ ezután már együtt járt halászni. Emmitt megmutatta újdonsült ismerősének azt a barlangot, ahol eddig élt. Nemsokára az új jövevény is talált egy barlangot, ahol meghúzhatta magát. A nap mindig ragyogóan sütött, viharfelhőt sohasem láttak az égen.

körülmenytől. Néha a madarak nagy magasságokban repülnek csoportosan, néha pedig egyedül, akkor viszont kisebb magasságokban. Megérkezésünkkor mindenféle érdekes épületet figyelhetünk meg, amelyek fából vannak. A sziget fő eleme viszont a kő. Ezt az időszak nem véletlenül kapta a Stoneship Age nevet. Körbe-körbe mászkálva könnyen felderíthetjük a különféle épületeket, amelyek előtt ismeretlen eredetű és feladatú kapcsolók foglalkozhatunk, amelyek kissé idegenek a mai világunktól, de valahonnan a mélyből mégis ismerősek lehetnek.

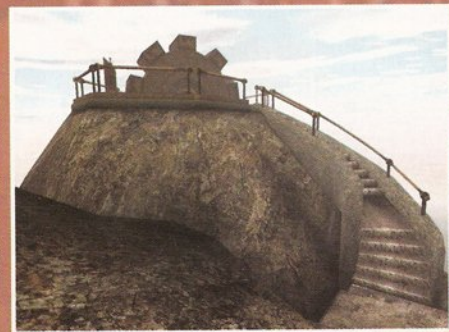
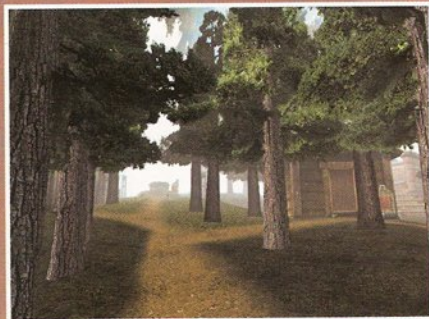


Helyiségek, szerkezetek és azok használata

A használható objektumok felett a pointer alakja megváltozik, amellyel négyféle cselekvés közül egyet mindig aktiválhatunk. Az adott eszköz használatát a jobb egérgombbal tudjuk megszakítani. Az első és legfontosabb objektum a dinamó szoba, amelyet a föld alatt egy szűk sikátoron keresztül tudunk megközelíteni. A generátor kezelőpultján két gombor helyezkedik el. Az

lis konstelláció. A kikapcsoló fölé haladva egy papír fecnit találunk, amely a holografikus kivetítő használatához nyújt segítséget. A Dimensional Imager-t kezdetben háromféle paraméterrel láthatjuk el, amelyek a következők: A 40-es kód beadása után a sziget topológiai 3D-s képe jelenik meg. A 47-est beütve a jelző kapcsoló működésének rejtelmeibe nyerünk betekintést. 67-elt pedig a víz turbulenciás tavát figyelhetjük meg. Minden egyes vetítés a projektoron lévő arany gombbal indítható. Az aktivációs kód-tábla a papír mögött van elrejtve. A következő érdekes helyiség a nyomás kamra, ahol

hozzátjuk pörgésbe. Talán a legérdekesebb és leglényegesebb épület a könyvtár, amelybe belépve a jobb oldalon és a baloldalon egy-egy könyvet figyelhetünk meg. Az egyik piros a másik kék színű. A könyvek, a belőlük kitépelt hiányzó lap pótlásával „kelthetjük életre”. Még az angolból igen jól értők és a white-fülűek számára is igen nagy megpróbáltatást jelent a könyvből elhangzott információk megértése. A falon találunk egy domború térképet, amellyel a világitótorony sugarát tudjuk az egyes aktivált épületek felé irányítani. Az épületek csak akkor jelennek meg a térképen, ha az előttünk álló jelző kapcsoló felső állásban van. Ter-



Egyik nap Branch a szokásos vízben való játékát folytatta, amikor egy újabb fiút látott meg a vízben, akinek közösen a Will nevet adták és élvezték tovább tőkeletes világot. Amikor a szigetre érkeztem Ők nagyon furcsán néztek rám és egy kicsit tartottak is tőlem, de a következő napra már jó barátok lettünk mindannyian. Egyik nap a nagy fa alatt relaxáltam, amikor egyszer csak esni kezdett az eső. A



mai napig sem értem, hogy mi miatt és hogyan történhetett.

A fiúk pánikba estek, mivel még sohasem láttak és éreztek esőt. Ittlétem egy későbbi szakaszában próbálkoztam egy hajó építésével, amely első verziója a kikötőben két-tétört. Ezután kezdtem el gondolkodni egy világítótorny építésén, amely segítségével növelhetnénk a szigetre betelepülők számát. Egy kis időre elhagytam a szigetet és szerszámokkal felszerelve tértem vissza.

Három hétig dolgoztunk éjt napallá téve, de végül igen büszkék voltunk az elkészült művünkre. A szigeten töltött időm alatt nagyon sok konstellációt örökítettem meg az általam konstruált géppel.

Telt múlt az idő, egyszer csak Will meglátott egy lányt, aki a hajója felé úszott... Ekkor elhagytam a szigetet, majd tíz évvel később tértem csak vissza.

Megérkezésem után hihetetlen látvány tárult a szemem elé, a „volt” fiúk mára már férfivá értek és a régiéken kívül nagyon sok új arcot is láttam. Nagyon kedvesen fogadtak, étellel-itallal kínáltak. A szigeten, több helyen is találtak aranyat. Örömmel fogadtam, hogy az általam épített világítótornyot lehetőségeikhez mérten jó kondícióban tartották.

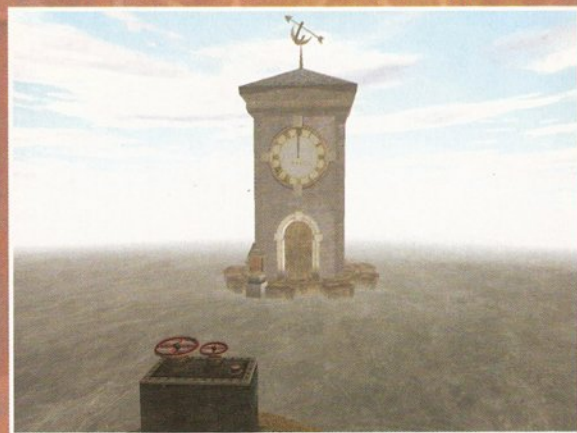
Az építményt tartó szikla viszont 40-50 centimétert süllyedt...

Barna napló: Mielőtt ebbe a korba utaztam, felkészítettem magam arra a látványra, ami az eddigi



utazásaimtól nagyon eltérő. Érkezésem után egy viharokkal és villámokkal tűzdelt sziget fogadott. A parton talákoztam egy vén aggasztóval, aki nagyon sok mindenre tanított meg.

Az öreg egy gyönyörű szigetről beszélt, ahol az emberek békében és szeretetben éltek. Annak idején



egyre több helyről lehetett hallani egy fekete hajókból álló flotta közeledését. A népesség nagyobbik fele pánikba esett, a munkaképes fele pedig egy megfigyelő tornyot épített a város keleti részén.

Egy nap aztán megérkeztek a fekete hajók, amelyek földig rombolták a kis szigetet. Az egész városból csak a torony maradt épségben. Ebbe a korba érkezésem után felkutattam a túlélőket és



visszatértem a két fiammal. Ezután rögtön elkezdtük építeni az erődöt a város romjaira és romjaiból. Hat hónap munka után befejeztük az erőd építését. A működéséhez szükséges információkat egy holografikus egységben kódoltam el. Nemsokára megérkeztek a fekete hajók, amelyek támadásá-

A többi napló tartalmát most nem részletezném, úgy is el kell olvasni a küldetések sikeres végrehajtásához.

Időutazásaink során, mind az öt könyv által lefestett világot átélhetjük. A rejtvények megoldásához olvassuk a naplót és nézessük a diagramokat. A játék második része (Real Myst) olyan, mint amikor a frissen tanult úszót a mélyvízbe dobják. Az első rész ismerete nélkül ez a kiegészítés nem sokat ér. Tehát, aki szeretné beleélni magát ebbe az érdekes világba, az egy kicsit nézzen utána az előző rész történéseinek.

Ha pedig még meg tudja szerezni az ős epizódot, akkor azt gyorsan játssza végig bemelegítés gyanánt. Néhány negatívum: A mindent üző grafika iszonyatosan szaggat, és akkor még az anti aliasing-ot be sem kapcsolom.

A javasolt konfigurációt kissé nevesítésnek tartom, azon maximum slide-show-t nézhetnénk. Sajnos néhány helyiség igen sötét, így gamma vagy brightness állítási lehetőség nélkül „csumára” nyomott monitorral matathatunk a kapcsolók után. Minden vérbeli kalandor számára igazi csemege a program, azonban csak az próbálkozzék vele, aki szereti az agytornát és van benne kitarás.

KeFe™

külsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
JÁTSZHATÓSÁG	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
SZAVATOSSÁG	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
ZENE/BOA	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█

summa summarum

Mikor lesz olyan gépem, amin ez simán fog futni???

végítélet
90%

ACOMP SZÁMÍTÓGÉP KONFIGURÁCIÓK

- ZENITH**
- Intel Pentium III vagy Celeron procival
 - **ABIT BE6 II RAID alaplap**
 - Ultra DMA100
 - 128MB SDRAM
 - 30GB merevlemez
 - 1.44MB Floppy Disk Drive
 - 12x DVD meghajtó
 - **SoundBlaster Live! Value hangkártya**
 - Fax modem 56kbps V90
 - ATX miditorony
 - Microsoft kompatibilis egér
 - Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet
 - **Ajándék PC FORMAT előfizetés**



- Intel Pentium III 800MHz
- ATI Radeon 64MB TV-OUT

299.900 Ft

- Intel Celeron 700MHz
- GeForce2 MX 32MB TV-OUT

219.900 Ft

Az **ACOMP AMD** egy kimagasló teljesítményű, AMD processzorral épülő konfigurációnk.

Bizton állíthatom, hogy nem spóroltunk ki semmit, ami a mai játékok maximális élvezetéhez szükséges. A gép nemcsak a proci sebességére lehet büszke, de az egyik legjobb TV kimenetes videokártya a GeForce2 MX, és egy hatalmas kapacitású 30GB-os merevlemez is belekerült. Ha a csúcscategória vételára kissé soknak tűnik, válassza a gépet a kedvezőbb vételárú Duron 700MHz-es procival.



- AMD**
- AMD Duron vagy Thunderbird processzorral
 - Ultra DMA66
 - 64MB SDRAM
 - **30GB merevlemez**
 - 48x CD-ROM meghajtó
 - **Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya**
 - 1.44MB Floppy Disk Drive
 - On-Board AC'97 hangkártya
 - ATX miditorony
 - Microsoft kompatibilis egér
 - Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet
 - **Ajándék PC FORMAT előfizetés**

- AMD Thunderbird 900MHz
- GeForce2 MX 32MB TV-OUT

199.900 Ft

- AMD Duron 700MHz
- Riva TNT2 Pro 32MB VGA

149.900 Ft

AJÁNDÉK PC FORMAT ELŐFIZETÉS, MINDEN KONFIGURÁCIÓHOZ ÉS NOOTEBOOKHOZ!

- XPLORER**
- Intel Pentium III vagy Celeron processzor
 - Ultra DMA66
 - 128MB SDRAM
 - 30GB merevlemez
 - 1.44MB Floppy Disk Drive
 - On-Board AC'97 hangkártya
 - Fax Modem 56kbps V90 beépített
 - ATX miditorony
 - Microsoft kompatibilis egér
 - Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet
 - **Ajándék PC FORMAT előfizetés**

ACOMP XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép Intel Celeron 700 vagy Intel Pentium III 800MHz-es processzorral. A 128MB memória és a 30GB-os merevlemez minden program zökkenőmentes futtatását lehetővé teszi. Az egyik leggyorsabb TV kimenetes videokártyát és DVD meghajtót építettünk bele. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program maximális teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Celeron 700MHz
- Riva TNT2 Pro 32MB VGA
- 48x CD-ROM meghajtó

159.900 Ft

- Intel Pentium III 800MHz
- GeForce2 MX TV-OUT 32MB
- 16x DVD meghajtó

219.900 Ft



A gépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows-os irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép 64MB memóriája és 13GB-os merevlemeze elegendő kapacitású bármely program számára. A CD-ROM meghajtó, a hangkártya és a FaxModem segítségével az InterNet elérése, MultiMédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges. Ha a gépet a nagyobb teljesítményű videokártyával választja, akkor a játékprogramok is jól futtathatóak lesznek. A gépet Intel Celeron 600 vagy 700MHz-es processzorral ajánljuk.

- BASE**
- Intel Celeron processzorral
 - 64MB SDRAM
 - 13GB Ultra DMA merevlemez
 - 48x CD-ROM meghajtó
 - 1.44MB Floppy Disk Drive
 - 3D sztereó hangkártya
 - Fax Modem 56kbps V90
 - ATX miditorony
 - Microsoft kompatibilis egér
 - Angol vagy Magyar billentyűzet
 - **Ajándék PC FORMAT előfizetés**

- Intel Celeron 600MHz
- S3 Trio3D VGA 4MB RAM

124.900 Ft

- Intel Celeron 700MHz
- Riva TNT 2 Vanta VGA 16MB

139.900 Ft

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.

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

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu

Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP

Számítástechnikai Kft.

MECHWARRIOR 4 VENGEANCE

★ KERESSEM A SZAVAKAT...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: FASA Interactive
 Kiadó: Microsoft
 Web: www.microsoft.com/games
 Minimum: P-II 300, 64 MB RAM
 Ajánlott: P-III 500, 128 MB RAM
 3D kártya*: D3D
 Multiplayer: LAN, Internet

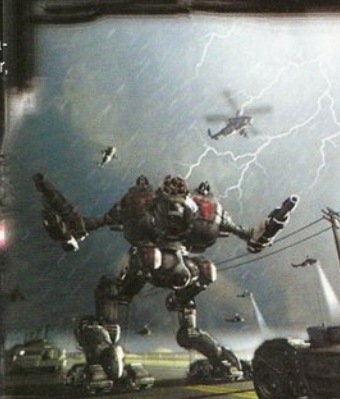
Ha Bill Gates csak egyet kívánhatna, szerintem ezt mondaná: „Legyen a cégem minden részlege olyan egyértelműen sikeres és népszerű, mint a PC-s játékoké!” És valljuk be, megértjük, hiszen a redmond-i cég játékegyüttesei szinte kivétel nélkül jól sikerülnek. Megemlít-

is. Igényes darabok, látszik rajtuk, hogy nem sajnálták a pénzt a fejlesztésükre. A fentiek ellenére azonban biztos vagyok abban, hogy a Battletech-fanatikusok nem örültek, amikor kiderült, hogy az univerzum kitalálója, a FASA cég átigazol Billékhez. Ezeket a játékosokat valószínűleg a Mechcommander névre hallgató valósidejű stratégia sem nyugtatta meg. Ők csak egyet akartak tudni: milyen lesz a Mechwarrior 4? A sorsnak — és a fejlesztőknek — köszönhetően nekem jutott az a megtiszteltetés, hogy eloszlassam kételyeiket, és egyben felkeltssem a laikusok érdeklődését a játék iránt. A felelősségem egy-

távolságokkal járó decentralizálódás azonban magában hordozza végzetét: a megerősödő és függetlenségre vágyó peremvilágok évszázadokig tartó háborúba taszítják az emberiséget. A csaták főszereplője egy új, mindennél erősebb harci eszköz, a Battlemech. Ezek a több méteres „emberszabású” szerkezetek egy kisebb város elpusztításához elegendő munióval indulnak harcba; pilótáik pedig a joystickoknak, a pedáloknak, valamint az ideg-, és a fegyverrendszereket összekötő neurosisoknak köszönhetően mesterien képesek irányítani őket. Most, immár negyedszer,



meg kell mondjam, a forgatókönyvírók remek munkát végeztek.



hetném például az Age of... sorozatot, de a Madnessek bármelyik epizódját

részt azért nagy, mert két, igényeiben szögesen eltérő tábornak kell tartalmazni leírással szolgálnom, másrészt azért, mert az év egyik legnagyobb durranásáról van szó!

Bosszúvágy, ezúttal Bronson nélkül

Anélkül hogy túlságosan belemerülnék a részletekbe, néhány mondat a Battletech univerzumból. A nem túl távoli jövőben lehetségessé válik a fénysebességgel űrutazás.

Megkezdődik a távoli világok meghódítása, a kolonizáció. A terjeszkedés és a nagy

ránk is ez a feladat vár...

A FASA partnerre talált a Microsoftban ötletei megvalósításához. Anélkül, hogy nagyon elkalandoznék, talán nem lenne haszontalan George Lucast is leülletetni az MW4 elé, hogy megtudja, milyen is az igazi elkötelezettség a rajongók iránt, hiszen a cég szinte az összes újdonsággal nekik akart kedvezkedni. A MW4 családi drámát feldolgozó háttértörténete például sokkal inkább jellemző a Battletech világra, mint az előző két részé. A Vengeance-ben Ian Dresari bőrébe bújva kell bosszút állnunk apánkért a Steiner család rosszindulatú vezetőjén, Katrinán, aki bolygónk felett uralkodik. A történet a játék során folyamatosan bonyolódik és anélkül, hogy bármit is elárulnék,



Az események sűrűjébe egy gyönyörű filmbejátszás után csöppönnünk bele. Ha szabad javasolnom, várjuk meg az estét, és hagyjuk, hogy a teljes sötétségben a dráma magával ragadjon minket. Sajnos a párbeszéd során csak a fülünkre hagyatkozhatunk, de talán a képek is elegendőek lesznek ahhoz, hogy átérezzük Ian fájdalmát és kellő motivációval huppjunk bele Mechünk ülésébe.

A harcot egy maroknyi csapat élén kezdjük meg, de győzelmeink felbátorítják a lakosságot, így személyes bosszúnk hamarosan szabadságharcá nemesül. Embereinkkel meg kell állnunk a helyünk a hegyekben, a jégmezőkön, a sivatagban, majd végül a városban is. Annak ellenére, hogy a cselekmény lineáris, több lehetőségünk is nyílik arra, hogy befo-



lyásoljuk sorsunkat. Égető kérdéseket kell megválaszolnunk, amelyek — majd meglátjátok — más-más befejezést jelentenek a játéknak.

Bevetésre várva

A küldetések kezdetén egy műholdfelvétel segítségével tájékozódhatunk az előttünk álló feladatról. Nézzük meg a videobejátszásokat is, mert az ott hallott információk sokszor elengedhetetlenek egy-egy küldetés sikeres befejezéséhez. Minél több pályát teljesítünk, annál több kérdést kell ilyenkor megválaszolnunk. Melyik Mechhel induljunk harcba? Milyen fegyvereket szerelünk fel rá? Kit vigyünk magunkkal társnak? Ezek azok a döntések, amelyek megkülönböztetik a Vengeance-t egy hagyományos akciójátéktól.

A történet elején mindössze egy harci robotunk van, a többi — a hozzá való fegyverrendszerekkel együtt — az ellenségtől zsákmányoljuk. Összesen huszonegy Mech-típus szerepel a játékban, ebből hetet külön a MW4-hez tervezett a FASA.

A fegyverválasztási procedúrán a 'Mech Lab'-ben eshetünk túl. A felszerelhető eszközök számát két

memorizálásához, valamint a végtagok mozgásának összehangolásához, de utána gyerekkjáték lesz (hogy mennyire nem, azt lásd lejjebb) Mechünk vezetése. A kezelőfelület jól áttekinthető és minden lényeges információ megtalálható a HUD-on, amely egyébként akkor is látható, ha netán külső nézetből óhajjuk irányítani a kolosszust. Amire ügyelnünk kell, az a páncélzat és a hőmérséklet állapotát jelző műszer, mert előbbi elvesztése halált ér, az azonnali halált jelent még akkor is, ha a többi rész még sértetlen.

Szem, fül, kéz

Eszelős gépipéjén kívül egyszerűen nem tudok rosszat mondani a játék grafikai motorjáról. Többnapos tesztelés után sem bukkantam benne bugra (ez egyébként az egész játékra jellemző, ritka madár az ilyen manapság) és ha gépünk teljesítményéhez igazítjuk, még gyors is. Bár a csaták közepete nincs túl sok időnk gyö-

még sosem volt ennyire megérdemelt.

A hanghatások, bár nem ennyire „fülbetűnőek”, ugyancsak a helyükön vannak, legyen akár szó a változó hangerejű és intenzitású zenéről, vagy a tökéletesen eltalált fegyver- és robbanás-effektokról.

A Mehek, mint azt már fentebb is olvashattad, bonyolult szerkezetek, így irányításuk sem egyszerű. Az ideális konfiguráció: jobb kéz az égéren, bal a joystickon, a két láb pedig a klaviatúrán. Ennyi ujj talán már elég lesz, ugyanis tényleg körülbelül húsz gombra van folyamatosan szükségünk a játék során, ráadásul gyorsan! En egy 10 gombos gamepad + billentyűzet kombinációval próbálkoztam, de az előbbi — főleg a célzásnál — sokszor túl darabosnak bizonyult...

A többjátékos üzemmódot sajnos nem volt lehetőségem kipróbálni, de a hírek szerint akár 32 játékos is



majd fogni. Tévedtem. A háttértörténet emberivé és magával ragadóvá teszi a programot. A grafika és a hanghatások érzékerveinket, míg a folyamatosan nehezedő küldetések minket szegeznek a monitor elé. Remélem



dolog befolyásolja: a Mech teherbírása és a különböző (ballisztikus-, sugár- és rakéta-) fegyvereket befogadni képes konténerek száma. A kiválasztott arzenál elemeit érdemes jól átgondolt csoportokba rendezni, mert a csataterén is így fogjuk használni őket.

Akcióban

Ugyan kell egy kis idő az összes funkciógomb megtalálásához és

nyörködni a látottakban, a mellékelt képek elárulják, hogy a Vengeance egyszerűen gyönyörű. A Mehek roppant részletesen vannak kidolgozva, mozgásuk összetettségétől pedig helyenként tátva maradt a szám. A sérült robotok már-már szánalmat keltően vonszolják magukat, fémtestük megadóan rázkódik meg a találatok hatására. A kerek tizes az értékelés „Látványosság” kategóriájában talán

egymásnak eshet majd az interneten, vagy helyi hálózaton keresztül. A szervert vagy az MSN Gaming Zone biztosítja, vagy mi. Támogatott játékmódok: Deathmatch, Capture the flag, King of the Hill, stb.

Összegzés

Félve fogtam hozzá a Mechwarrior 4 teszteléséhez. Nem hittem, hogy ez a rideg high-tech világ meg tud

sikerült megnyugtatóm a rajongókat: mestermű született. Akiknek nem tudtam felkelteni az érdeklődését, azoktól elnézést kérek, hiszen az én hibám lesz, hogy a 2000-es év talán legjobb játéka kimarad az életükből.

Bazska

külsín/belbecs

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

summa summarum

Mechszirott az év legFASAbb játéka!

végítélet
95%



EGYPT II

THE HELIOPOLIS PROPHECY

★ ÁGÁTDÁPOIZÜN, ÁGÁTDÁRRRÖMÖDÍÍ!

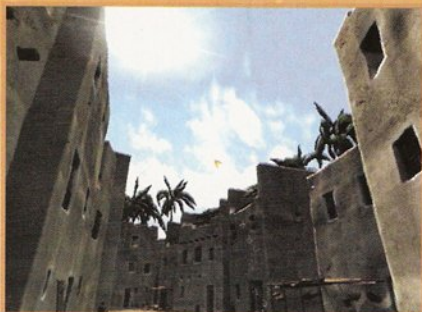
SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Cryo Interactive
 Kiadó: Cryo Interactive
 Web: www.cryointeractive.com
 Minimum: P200, 32 MB RAM
 Ajánlott: P-II 233, 64 MB RAM
 3D kártya: —
 Multiplayer: —

Egy piramis tövében állva tekinteni fel a csúcra minden kétséget kizáróan nagyszerű tapasztalás — mely tapasztalásról buzgón álmodozhatnak tovább mindazok, akik jelen üdvöskéntől várták, hogy legalább virtuális síkon kutathassák a képtelen magaslatoakat. Mert tessék megkapaszkodni: az egyiptomi millió dacára, ez egy garantáltan „piramisfree” program. Ez persze maximum a hozzám hasonló kultúrznoboknak okozhat maradandó lelki deformációkat, a becsületes kalandorok pedig — mert ez egy adventure, kérem — eképp hördülnek fel: „Jójó, piramis nincs. Mi van?”

Helyesebben szólva, „ki van?”, végtére is úgy dívik, hogy még az érdemi méltatás megkezdése előtt mutassam be az egybegyűlteknek a játék főhősönjét, Tifetet. Szentívebb egyedek már e név pusztá hallatára is egzotikus egyiptomi nőanyagokról kezdenek vizualizálni, s ezt helyesen is teszik, lévén főhősönök extrabübijós teremtés, kinek virtuális lénye valóságos fel-
 üdülés a — fanatikusok vegyék magukra — dögunalmas Lara Croft mítosz „énésamagnum” árnyékában.

Tifet első körben nyilván néze-



getni érdemes, majd miután ráébredtünk, hogy szajátításunk közepette ő buzgón összegzi eddigi élettapasztalatait, figyelmezzünk úde hangjára nagyfokú intenzitással.

Tifet hite

„Nevem Nefermaat, de csak Tifetnek szólítanak. A szüleimet soha sem ismertem. Djehouty, Heliopolis köztisztelőnek örvendő tudós férfiúja vett magához, s nevelt fel. A kezdetektől fogva táplálta bennem az emberekkel való törődés nemes mivoltát s igényét, s ő bátorított Sakhmet imádatára is, így a szolgálat idővel Bubastisba szólított, Sakhmet Templomába. A Templom tudósai, doktorai királyság szerte elismert s tisztelt férfiúk. Hosszú az út Heliopolisig, mely során szívemet a Djehouty iránt érzett aggodalom szorítja össze. Reménykedem, hogy még időben érkezem.”

Mint az sejtethető, valóban nem átalítottam „tárántinói”

megoldásokkal brillírozni, elvégre eddig nem derült fény Tifet aggodalmának okaira. Nos, még a bevezető intro előtt érkezik hozzánk egy meglehetősen kitarító küldönc, aki egészen addig ütlegetli az ajtónkat, míg azt — hatásszünet — ki nem nyitjuk. A derék küldönc átnyújt egy papiruszt, mely papiruszon a következő szöveg olvasható — inyenek s beavattak számára akár hieroglifek formájában is:

„A Legfőbb Fizikus Djehouty érdeklődik legidősebb leányának, Tifetnek hogyléte felől, ki a Hatalmas Sakhmet védelmébe élvezi, s eképpen szóla Ő hozzá:

Legyengültem. Szervezetem rettentő nyavalyák marják e pillanatokban is. Haladéktalanul indulj Heliopolisba! Bizom benne, hogy az úton töltött napokon Ré kegyes lesz hozzád, s megvédelmez. Boldogságom nagy, ha ezen papirusz jó színben talál.”

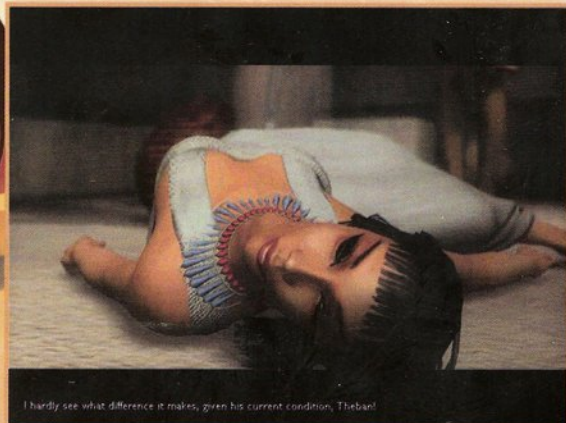
Tifet szerint igen nagy gázok lehetnek, ha nevelőapja efféle irományokra ragadtatja magát, így természetesen azonnal számár-

hátra pattan, s meg sem áll Heliopolisig. Vértbeli kalandjátékosok már fogják az adást: ez lenne a szokri felvezetése.

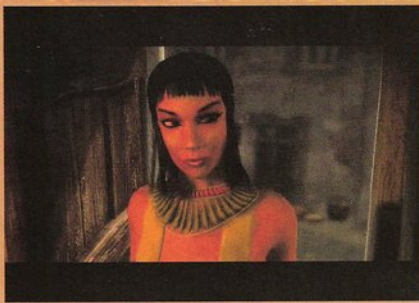
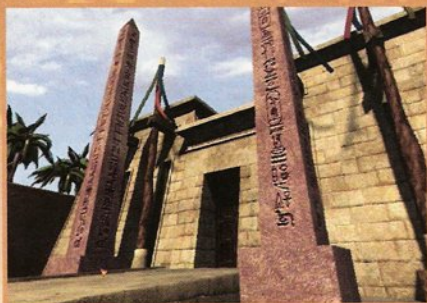
Egy igen pimasz grafikus motor

Először csak leesik az állunk, s azt rebejük: „Óccséeém, ez jobb, mint a kvékhárommegadeuszeksz...”

Ugyanis az elének táruól látványvilág igen szép. Mikor aztán kiforgattuk a fejünket, gyanút fogunk. Majd bőszen nekiindulnánk a perspektíváknak, de szörnyű félelmeink sajna beigazolódní látszanak: a trónfosztás bizony lemondta a meghívást, lévén a képi világ nagyfokú részletessége csupán annak köszönhető, hogy az egész cucc előre renderelt. S mint ilyen, természetesen halott is. Bizonyára akadnak közöttünk, kiket hozzám hasonló módon szintén megörvendeztetett valami rosszindulatú egyed íméles forgóképekkel. Csuda jó hecc: két nagydarab rénszarvas néz a júzer képebe egészen addig, míg az rá nem tenyerel a kurzorgombokra. Ezek segítségével for-



I hardly see what difference it makes, given his current condition, Theban!



álljunk az írniks-koláig. Az osztályteremben magunkhoz szólíthatjuk Irou készletét, amit aztán szépen oda is adunk neki. Erre van arca ráébredni, hogy tinta sincsen nála, hehe. Az egyedüli körülmény, mely ezen ponton megmenti a progit az azonnali unistállástól, az itt bejátszott videó jelenet. Amit itt Tífet produkál metakommunikáció szintjén, az több, mint jó. Nos, vissza az iskolába, és „pikápink.” (A progi következettségére jellemző, hogy Tífetnek esze ágában sem lett volna felvenni a tintát ezt megelőzően.) Mire visszaérünk, Irounak hült helye van, így besasszózhatunk végre a könyvtárba. Olvassunk el minden fellelhető papiruszt, majd a szerzett információk birtokában vissza az őreghez. A próficiát tartalmazó táb-



gathatjuk a fejünket, s szemléltethetjük meg az indulásnál hátunk mögött fetrengő, tökrészeg mikulást. (Ne engem tessék szidni, nem én csináltam. Tényleg.) A dolog alapja minden bizonnyal egy üre- ges, gömbszerű alakzat, melynek belsejébe pakolják a technológia áldozatát, s belső felületére ráfe- szítenek egy textúrát. Ezen eljárást alapul véve hitetni el a gyanútlan kalandorral, hogy ma sem lesz ingerenciája aludni, majd minden- féle irányjelző nyilatkat villogtatni a képebe bizony igen illetlen dolog. A legjobb lesz azonban felülemel- kedni, s levonni a konklúziót: van, mi nem arany, bár fénylik...

valamint egy kutya is. Ugyan kérem. Ezzel együtt a látvány megnyerő, de óhatatlanul is az az érzésünk támad: frankó ez a Lamborghini, kár, hogy az van ráírva: „Burago.”

A zenék, effektek, s a szinkronhan- gok legalább hibátlanok. Hogy nem kapnak max. pontszámot, az csu- pán azért van, mert a készítők azt hitték, senkinek sem fog feltűnni, ha egy adott szinkronhangot több szereplőnél is elsütnek. De ezt elot- ták, háhha: nekem feltűnt, s el is szomorított kissé.

De van jobb is: a bejárható hely- színek száma Heliopolis méretei- hez képest roppant kevés, s itt kell

The Igen Rövid Adventure of the búbajos Priestess

Heliopolisba érkezvén célozzuk be Djehouty házikóját. Első keresztutca jobbra, aranybarna ajtó. A derék csóka tényleg elég rossz bőrben van. Vizsgáljuk is meg őt, majd jegyezzük fel a tüneteket: fej, és hasfájás magas lázzal spékelve. Lévéen efféle tünetekkel járó nyava- lya jelenleg nem ismeretes, a Temp- lomi Könyvtár archivumának bősé- gű átfűlése jelentheti a kiindulópont- ot. A könyvtárba persze nem enged- be akarítik az akadémikusodó ajtón- álló. Papnői mivoltunk biznysá- gaként azonban összepárosíthatjuk



Vigasztalásul elmondható, hogy a grafikusok mives munkát végeztek. Az egyiptomi miliő izlésesen adagolt jegyei még így is bekebeleznek minket, ha hagyjuk. A halott textúrák persze alpból kizárják a városi nyüzsgés, forgatag jelen- létét. A hangokért felelős fiúk kité- ték a lelküket, akkora hang kavalkádót nyomatnak a háttérben,

elhintennem a legaggasztóbb tényál- ladékat is: egy gyakorlott Tífet úgy kb. 2 óra alatt a kaland végére jár. Felvetődik a kérdés:

Ha ilyen nagy a szám, miért nem mellékelek megoldást? Csu- pán azért, mert az a következő je- zetben esedékes.

Vizsgáljátok:



az Egyiptomi Fentieket azok Szent Szimbólumaival. Így már bemehe- tünk. Újabb akadály következik az adminisztrátor személyében. Baná- lis a szint: „hát az van, hogy nekem kéne feljegyezni, kik mennek be — de az a hülye a szomszéd textúrán elvitte az íróeszközeimet, hüpp.” Jól van, jól, majd mi segítünk: célozzuk be a balra lévő ajtót, s meg se

lát nyilván visszük is magunkkal, ugye.

Kisebb köztétékbe botlunk egy megfáradt asszonyság személyé- ben, kinek férje természetesen szin- tén a misztikus korban szenved, s akit búzával fizet a Templom mun- kájáért. Vizsgáljuk meg az asszony- kát, majd a kijarat előtt álló kistermetű egyedet is. Utóbbinak

hogyan az ember valami kültelki pia- con sejtje magát — de sehol senki, és semmi. Hja persze, akadnak itt az út szélén praktizáló, természetesen előre renderelt kereskedők, három - négy polgár, két megtermett számár,

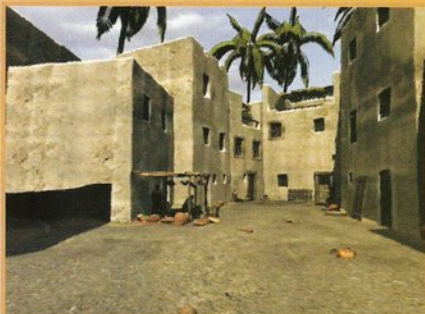
adjuk oda a játék legelején magunkhoz vett szembalzsamot, majd tipli Djehoutihoz. Az alsó szinten vegyük fel a búzagos puttonyt, az allatát, az aranygyűrűt, illetve az öreg felvehető írószerszámait. A profécia át tanulmányozása után

nevelőapánk azonnal el is szalajt minket a Seerhez, hogy figyelemzessük a veszélyre. Hamarosan jöhetünk is vissza, ajánlásért, lévén nem engednek be akárkit a helyi hatalmassághoz. Adjuk Djehoutinak az írószerszámokat,

majd ajánlólevélkénkel vissza a Seerhez. A zavartalan közlekedés érdekében kapunk is tőle egy laza karkötőt, s egy questet: járjunk utána a problémának. Nosza. Tipli a magaslókhöz, ahol magunkhoz vesszük a kötelet s a pallót. Elegyedjünk szóba a sepregetővel, kitől megtudhatjuk a „magrevizor” címét s nevét is: Hetep. Másszunk fel a harmadik sílóra, s kombináljuk a kötelet a pallóval. Ereszkedjünk szépen le, s halásszuk ki a magok közül a búzalkalászt. Vissza a könyvtárba — a bunkó ajtónállónak dugdossuk az orra alá a karkötőnket, s persze igekezzünk eközben minél gízdzább képet vagni.

A könyvtárban vegyük magunkhoz Hetep jelentésének zárját, majd látogassuk meg lakhelyét is. Itt újabb cuccok várnak Tifet jótékony érintésére: egy tükör, s Hetep pecsétje. Húzzunk vissza a Seerhez, s adjuk át neki a bizonyítékokat. A helyzet immár maxigáz, lévén időközben Djehouty állapota is rosszabbodott. El is szalajt minket az írőkiskolába, hogy megfejtsük a profécit. Az ajtóban ülő fickó csakhamar ráébred, hogy a jövendőlést furmányos módon visszafelé rótták fel. Nosza: lötyintjük nyakon a táblát a tintával, majd képezzük le annak negatívját egy üres papiruszra. A megfejtet cuccal vissza az öreghez. Mint az kiderül, a megoldás Sakhmet kápolnájában leledzik: carapollyunk is oda, s a szobor előtti foglalatba helyezzük bele a tükört. Eztán tovább

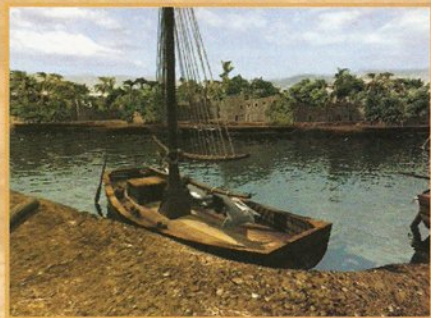
egyenesen, ahol egy célirányos egóval elkommunizáljuk az adminisztrátor fakalapácsát. A szobor körzetében leledző kütüremkedések egyikére koppintva ezzel, Sakhmet szobra elfordul, s felvehetjük a gyógyír előállítását tárgyaló receptet.



Úgyhogy vegyük is fel. ☺ Komponensvadászát következők: vissza a szakállas fickóhoz, akitől fantree leveleket fogunk követelni. Ő hajlandó megnevezni egy embert, akitől szerezhetünk, ha először enyhítünk kínzó hasfájásán. Vissza lrouhoz, ahol felvehetjük eme gyógyír komponensét. Az aranygyűrűért cserébe lrou odadja nekünk féltve dédelgetett mézescsuprait. Micsoda biznisz. Tipli haza, s a jókora kondérban kotyvasszuk össze az orvossgatot. A szakállas főszer egy félreeső beugróban vár ránk. Mielőtt még bedobhatná az „egy hasmasszázs nem segítene szerinted” — féle trükköt, adjuk neki oda szépen a gyógyírt. Ő végre kiböki, hogy a nubiait kell keresnünk, aki napjai java részét a helyi krimóban való italozással tölti.

A vele való konzultációból az derül ki, hogy a fantree levelek rendkívül ritka növények am, s azok csak a kormányzó áldásával hozzáférhetőek. Tipli hát a kormányzóhoz, aki éppen fényűző partyt ad. Nem is nagyon akar minket beengedni a feladatát roppant komolyan vevő ajtónálló, ám Tifet minden különösebb megerőltetés nélkül csavarja el a szerencsétlen fejét, aki egy éjszakai találka reményében félreáll. Addig álljon féllábon is, persze. Újabb ajtónálló fogad minket a rezidencián, aki egy nőnemű zenészt követel rajtunk. Nos, mindjárt prezentálunk neki egyet: csurogjunk át a kertbe, s a pavilonban szunyókáló nyuszók jóképű tamtam — szetjét

szólítsuk magunkhoz. Így visszatérvén már minket sejtjenek a késlekedő zenészek. Ritmusérzék híján lévő egyének most reszkessenek, mert egzotikus egyiptomi ritmusokhoz kell igazodnunk. A performansz végén beszéljünk a kormányzóval — az ultraellenszenves, karvaly orrú pacák — majd menjünk a szobájába. Itt megtaláljuk Hetep jelentését, melyet kezünkben tartva „in flagranti” kap minket nyakon a kormányzó. (Lásd fotó.) A kényszerű mérleggyasztás okán Tifet terhes álomba szenderül, s Hetep holtteste mellett van szerencsése felébredni valami igen gyanús dungeonban. Vegyük fel a csákányt, s induljunk el a jobb oldali folyosón. Nyomjunk meg a gombot, majd át a bal oldali folyosóra, mely immár egy terembe torkollik. Van itt egy fekete macska, aki buzgón kapirgál. Ezen



területre verjünk rá kettőt — hármat a csákánnyal, majd távozzunk az új alagúton keresztül a szomszédságba. A nubiait fogad minket, aki Djehouti halálhíréről számol be nekünk. Egy sz'r, egy jó alapon legalább elhozta nekünk bohém cimboránk a fantree leveleket, melyeket a szülői házban fel is lelhetünk. Itt van Mi is, aki szintén a titokzatos nyavalyától szenved. Ő lesz a kísérleti alany a most összekotyvastott gyógyírhez. Ennek összeállítása nyilván a komponensek beszerzésén alapszik, csak járjuk végig a kereskedőket. Jelzem, a terebélyesebb kereskedőnő igen bőkezűvé válik a Seer karkötőjének ígéretében.

Az elkészült gyógycsert diktáljuk Mi arcszerkeztébe, ami ettől szerencsés felépülést látszik produkálni, így prezentálhatunk is a Seerhez, hogy a szemlét minta alapján beindulhasson a „rómódi” tömeges termelése.

Van még némi elintézetlen ügyünk a kormányzóval, így a nubiái tanácsát követve várjuk meg, míg leszál az éj, s vissza a rezidenciára. Tipli a kertbe, s kombináljuk az allatát a búzagosokkal. Ezen kombót a libák elé vetve már nem kell attól tartanunk, hogy közelségünkre felverik a szunnyadó őrt. Nincs más hátra, mint a második őrt elkerülvé beosonni a kormányzóhoz, s magunkhoz szólítani Hetep jelentését. Visszalétezik még egy kis extra: időközben az első őrt felébredt, így annak háta mögött kell visszalevitálni a kertbe. Vegyük fel a földről egy maroknyi kavicsot, s szórjuk azokat a libák elé. A magasban kvalifikált férfiú annak rendje s módja szerint oda is battog a hangok hallatán, így a kerten keresztül háta mögé kerülve elcsenhetjük a kulcsát. A kulcsroz tartozó ajtó felkutatása

a játék egyik leg embert próbálóbb feladata, így annak elemzésétől helyi hiányában eltekintek. ☺ Végző megmozdulás címén adjuk át a Seernek Hetep jelentését, s örvendezzünk: megcsináltuk a játékot. Persze kell-e monda-

nom, hogy slusszpoén címén a Seer nem ott van, ahol lennie kéne. Hanem a — na jó, csak a kedvetekért — sílőknál.

JÓ lesz ez hetvennek is...

Mondhatnánk, s még csak nem is lehetne minket rosszmaájúsággal vádolni. Ilyetén módon azonban méltatlanul bannánk Tifetkével. Ronda dolognak tűnhet ugyan 2 órnyi kalandot mérni 2 CD-n, mint ahogy annak is tűnik, mégis: Tifetnek, és a közelgő ünnepeknek szól ez a 80%. Igazán összeszedhetné magát a Cryo, mert lassacskán védjegyükké válik az ígéretes elgondolásos valamilyen szinten történő elbaltázása. „Létezik első epizód is?” Létezik.

GyZ



This is Hetep's report And it says the harvest has gone bad! What's the report doing here?



külsín/belbecs

LÁTÁNYOSSÁG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
JÁTSZHATÓSÁG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
SZAVATOSSÁG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
ZENEBOVA	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

summa summarum

**Csupán forgott a húrál
— emigy ül a bú rád...**

végitelet

80%

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



576 Konzol a megszállott játékosok magazinja. Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni! Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132 Ha megrendeled (rőzsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát (576 Ft/db), akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?

Következő számunk tartalmából:
 Tomb Raider Chronicles (PS)
 FIFA 2001 (PS)
 Final Fantasy IX (PS)
 SW Demolition (PS)
 Danger Girl (PS)
 Shenmue (DC)
 Quake 3 (DC)
 Metropolis
 Street Racer (DC)
 Virtua Tennis (DC)
 Mario Tennis (N64)

EGY ŰSÁC, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!

EZ ÁM A NAGY SZÁM 1 év meg 6 szám



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

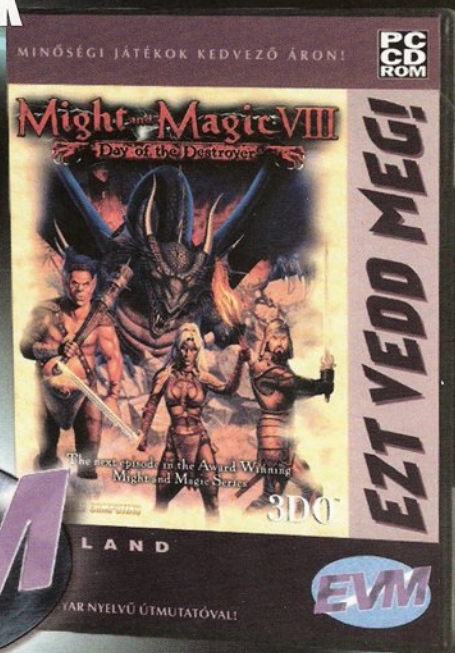
Előfizetéssel megrendelem az **576 Konzol** című, havonta megjelenő folyóiratot példányban, hónaptól, egy évre, 5760 Ft-ért. Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott 6 korábbi szám átvételkor fizetem ki.
 Név:.....
 Cím:.....
 E-mail:.....
 Ajándékba a számokat kérem. Ha pedig valamelyik már nem lenne meg, akkor a számok egyikét.

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

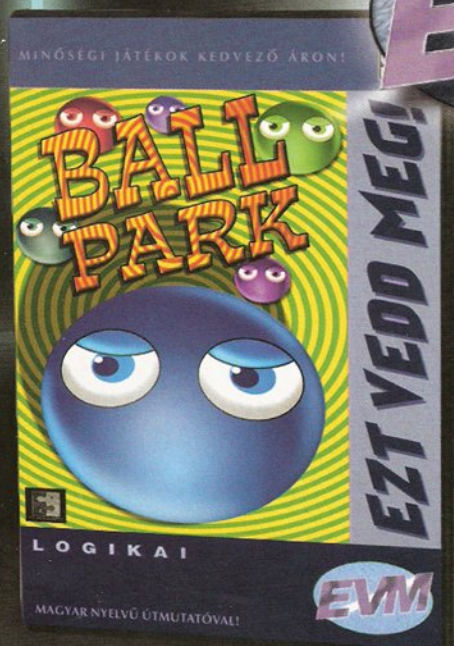
EZT VEDD MEG!

ÚJDONSÁGOK

2999,-



EVM



1999,-

TOVÁBBI EVM CÍMEINK

1944 ACROSS THE RHINE
 ADDICTION PINBALL
 ADMIRAL SEA BATTLE
 APACHE LONGBOW
 ARMY MEN I.
ARMY MEN IN SPACE
 ATOMIC BOMBERMAN
 BALLPARK
 BROKEN SWORD I.
 BROKEN SWORD II.
 CANNON FODDER 1&2
 CIVILIZATION
 COLONIZATION
 DARK COLONY

1999.- DEATHTRAP DUNGEON
 1999.- EASTERN FRONT
 1999.- F/A-18 KOREA
 1999.- FLIGHT UNLIMITED
 1999.- FORD RACING
 2999.- GRAND THEFT AUTO
 1999.- GRAND TOURING
 1999.- INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP
 1999.- MIG ALLEY
 1999.- MIGHT & MAGIC VI.
 1999.- **MIGHT & MAGIC VIII.**
 1999.- MONTEZUMAS RETURN
 1999.- MYTH: THE FALLEN LORDS
 1999.- PRO PINBALL TIMESHOCK & THE WEB

1999.- REQUIEM
 2000/dec SEGA RALLY II.
 2000/dec SCREAMER
 1999.- SCREAMER RALLY
 2000/dec SPEC OPS
 1999.- TERRACIDE
 2000/dec TOMB RAIDER
 1999.- TOONSTRUCK
 2000/dec TOUCHE
 1999.- UFO ENEMY UNKNOWN
 2999.- VIVA FOOTBALL
 1999.- WARCRAFT
 1999.- WESTERN FRONT
 2000/dec WORMS

1999.-
 2000/dec
 1999.-
 1999.-
 1999.-
 1999.-
 1999.-
 1999.-
 1999.-
 1999.-
 1999.-
 1999.-
 1999.-
 2000/dec
 1999.-

KERESD ORSZÁGSZERTEL!

Az utolsó pillanatban!

**Ióval lapzárta után és közvetlen a nyomdába adás előtt robbant be a szerkesztőségbe
a hír, hogy összejött!**

**Nem törtük magunkat hiába, nem veszik kárba a rengeteg üresjárat,
amit az ügy érdekében tettünk meg értetek.**

A leggyakrabban hallatott kívánságokat már februártól teljesítjük!

**ELŐFIZETŐINK SZÁMÁRA
LESZ
POSZTER!!!**



**Sikerült, amit szerettünk volna már a kezdetektől is! Egyetlen filléretekbe sem kerül
ez az ajándék a részünkről!**

**Anélkül, hogy emelkedne az 576 KByte ára, az előfizetőink a februári
számától a küldeményben poszter mellékletet is találni fognak az újság mellé
csomagolva! Kedves előfizetőink! Ugye érzitek, hogy megkülönböztetett
figyelemben részesültetek?!**

**Ha még nem lennél az előfizetőnk:
Látod, adtunk még egy érvet a kezvedbe, hogy miért legyél az!!!**

**Az eddig elképzelhetetlenből így lesz
KÉPPELFOGHATÓ VALÓSÁG**

DELTA FORCE LAND WARRIOR

★ TRÓFEAVÁGYADTÓL VIGYÁZZ, NEHOGY BEGOLYÓZZ!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Creative Asylum
Kiadó: Novalogic
Web: www.novalogic.com
Minimum: P-II 266, 64 MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 128 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: LAN, Internet

Szerelm első látásra. A minap még a SWAT 3-ban vállaltam terroristák mőresre tanításában oktató szerepet, de miközben szétnéztem, hol is pihenhetném ki a csaták után magam, egy a felnőtt kor küszöbét átlépő gyönyörű ara, a Delta Force L.W. is kinyújtotta felém kérelmőn kezét. Annak idején legidősebb nővérkéje már lázba hozta egyszer a processzor ütközetekben edződött, önjelölt hadfiak szívét — így az enyémét is. Nosztalgiaival gondolkol rá: tiltalátatok sorozata, és élvezetes éjszakák jellemelték a vele töltött időszakot... Aztán hűtlen lettem hozzá, és álnok módon megkörnyékeztem a nagyobbikát. A középső testvérlány dacára az erősebb idomok nyújtotta bujálkodásnak, rendezetlen mozgáskultúrájával szagotokat, rontotta a Deltaforce család hírnevét, és közben gyengítette a zsege ifjak harci kedvét, vagy talán csak az enyém? Aztán az idő bimbót bontott, és kinyílta a harmadik hűg gyönyörű virágát, mely pajzsra emelve hirdeti majd a Novalogic szülőlkáprázatos génkészletét. Szerelmes vagyok ismét...

A szívemet fogva tartó praktikák

A játék cuki kis intróklapján a bokréta, igen igényes kidolgozást mutat. Szerencsénkre, ez nem a



hölgyemény egyéb hibáiról hivatott elterelni a figyelmünket. A jeles szülők igyekeztek eladósorba lépett lányukat felszerelni az udvarlók fejének elcsavarására alkalmas női praktikák mindegyikével. A csábítás fegyverarzenálja a sokszorosára növekedett. Az apró kis retikülbe az eddigi kettő helyett, akár már három lőfegyver, kés, sőt lézer célmegjelölő is helyet kapott. Hölgyünket a korzóra elkísérő ifjonc, a robbanóeszközök mellett 13 féle elsődleges-, 3 féle másodlagos- és a 4 féle oldalfegyver valamelyikével díszítheti fel magát. Ezek részletes leírására itt kár lenne vesztegetni a szót, de az érdeklődés felkeltésének okán annyit elárulok, hogy az említésre méltó ékességek között a G11 hüvely nélküli elektromos elsűtűs automata karabély, a STEYER AUG, az MM1 revolver üzemmódú gránátvető, valamint a mesterlövész fegyverek hangtompított változata az PSG-1 Sniper Rifle is ott található. És itt van egy olyan műremek is, amit ugyan láthatunk már a nővérek oldaláról, de a közelebbi kapcsolat legfeljebb rosszat jelenthetett. Általában irigyekink sze-

gezték eddig görcsösen felénk, vagy azok, akiket arcátlan bámészkodásukért hessegettünk el erről a világról. Ez a kis csoda, az AK-47 típusú, 7,62 mm kaliberű felautomata gépkarabély — igen, a valamikori Varsói Szerződés majdnem rendszeresített fegyvere.

Feltétlen meg kell említenem az OICW Land Warriort, amelyről szemelmem kapta nevét, és melyre joggal büszke lehet, hiszen képességeit tekintve az élmény tagja, ha nem az első helyezett a választéklistán. Ó te gyönyörűség! Édes kis pofid mellől mi is hiányozhatna még? Tudom, nem gondoltál rájuk, és otthon felejtetted fülebevalóid, de hogy valami díszeset aggassak füled átlótt cimpájába, kaptál egy újabb ékszer, itt van nesze, — becsapódásokról expandáló kézigránd, a tiéd! De most engedj kérlek, dolgoznom kell! Ha megirtam ezt az ismertetőt, azonnal jövik! Vigyázz magadra, és óvatosan vakargasd addig is a füled tövét!

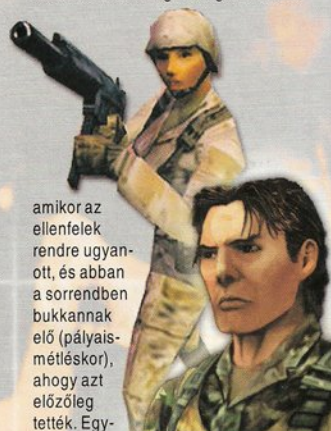
Szerelmem világa

A fegyvereken kívül bőven van újítás magában a játékmenetben is. A kisebb önbizalommal megáldott PC-lövészeknek módjukban áll játékállást menteni bármikor — pl. a két esélyes golyóváltások előtt. Meglepődve vettem észre, hogy a harci cselekmény alatt, néhány pályán fegyverszekrény található. Feltölthető belőle a munió, illetve amikor a nálunk lévő lőszerszám nem váltja be a hozzáfűzött reményt, akkor azt itt kicserélhetjük másik, jobbnak feltételezett segítőtársra. Fegyverek, fegyverek, és megint csak fegyverek, (csak meg ne unjátok!) de a következő újdonság még nagyon idekvánkozik! Ha kilőtted az összes táraid, és nincs a közelben fegyverszekrény, ne ess kétségbe, ballagj oda egy kihűlő félben lévő áldozathoz,

és vedd el tőle! Ne érdekeljen, hogy ezekben a pillanatokban pont úgy nézel ki, mint egy hullafosztogató! Ha már a játéktervezők elhelyezték az irányító billentyűk között egy fegyver eldobó gombot „0”, akkor kár lenne aggályoskodnod! Az eldobás után küssz oda a jobblétre szenderülthöz, és vedd tőle el azt a bűnös eszközt, ami miatt itt kellett hagynia ezt a csodálatos Földi Paradicsomot! Mert a reklámból tudhatod, hogy AZ neked jár! Mint a szivattyú is, amennyiben nincs lőszer az elkobzott csúzliban! Ha a lekornyadt terrorlegény nem ejti ki kezéből a fegyverét, ne keringőzz a teteme felett, mint egy keselyű, mert a marokban tartott szerkezetre hiába áhítozol, nem lehet a tiéd! Nincs lehetőség levágni róla a halálában is ragaszkodó természetűnek megmaradt — ujjait. (Szörnyedj csak el, és ne játssz ilyen játékokkal, ha ennyire patyolat még a lelkületed!)

Szerelmem az első vér után is

És végre essen szó a fegyvereken kívül másról is! Még mindig hervasztó,



amikor az ellenfelek rendre ugyanott, és abban a sorrendben bukkannak elő (pályaismétléskor), ahogy azt előzőleg tették. Egy-



STARSHIP TROOPERS

★ Csótányirtás a csillagközi napköziben

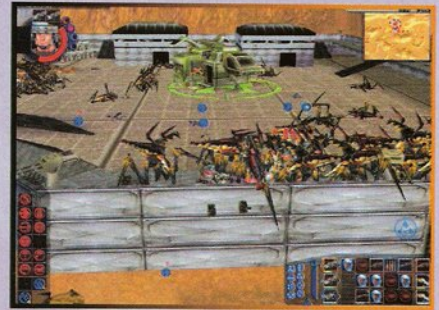
SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
 Fejlesztő: MicroProse/Blue Tongue
 Kiadó: Hasbro Interactive
 Web: www.ssta.com
 Minimum: P-II 300, 32 MB RAM
 Ajánlott: P-II 450, 64 MB RAM
 3D kártya: D3D
 Multiplayer: LAN, Internet

Nem szenvedek bogárundorban! De ószintén megvallom, hogy amint megláttam az xxx kereskedelmi csatornán az Osztrák mksótsótányt zabálni, valahogy elment a kedvem az elem tett pizzától. Az utóbbi időkben megszokhattuk, hogy a nagyobb sikerű

Hollywoodi akciófilmekből (már

Verhoeven a Csillagközi Invázió című művét, melyet az akkori év legbrutálisabb és egyben legdurvább filmjének kiáltottak ki a kritikusok. Egy biztos, a filmben tényleg csak úgy röpködtek a félbeszagott emberek és egyéb emberi belsőségek a levegőben. Mivel a film akciórészére (na és persze Denise Richards domborúataira) tényleg nem lehetett panasz, a MicroProse másfél évvel ezelőtt elkezdte megalkotni a film játékba olvasztott változatát. Eme féltően nevelgetett gyümölcs, napjainkra öltött CD alakot és hogy milyen sikerrel azt

program egyik gyengécske pontjának felderítését és használatát tanulhatjuk meg. Embereink irányításáról és a speciális valamint a beállított kameranézetek kezeléséről van szó. Azt már most



előrevettem, hogy a legelfuseráltabb része a játéknak az előre beállított kameranézetek. Ezeket alpból a numerikus billentyűk,

juk az egeret és az itt aktiválható „freelook”-ot. A következő menüben ismerkedtünk meg az egyik igen lényeges elemmel, a formációkkal és az emberek felállításával (Formations Drill). Úgy vettem észre, hogy a programban egyáltalán nem mindegy hogyan



az alábbi sorokból megtudhatjátok.

Jelentkezz most! A Szövetségnek szüksége van rád!

Ismerős ez a felszólítás, ugye? Nos a játék legelején rögtön így invitálnak bennünket is, mint ifjú „ürgyalogosokat”, akik a letöltött két év szolgálat után elnyerik a hön áhított állampolgári címet, a szövetség keretein belül. Mindenkinet melegen ajánlom az ugyanítt található „Officer



irányként is funkcionáló négy gombjával aktiválhatjuk. Sajnos azonban, mint már rájöhettek ezek egészen egyszerűen

állítjuk fel a csapatunkat. A különböző felállítások az egysoros vonal, a dupla vonal és a védelmi pozíció, ahol az egységünk parancsnokát fogja körül a többi emberünk, illetve a szétszórt alakzat. A küldetéseink során sokszor találkozunk egyszerűbb tisztogatási feladattal, ahol adott területeket kell szép sorban az összes dögől megtisztítanunk, de részünk lehet jó kis mentőakciókban is, ahol a csapatába esett bolygó munkásokat és szerencsétlenül járt telepeket, esetleg lezuhant űrhajók utasait kell megmenteni. Az általam legjobbnak ítélt formációk a következőképpen

Candidate School” menüpontot, amely egy tulajdonképeni tanítórezs a programon belül. Azt hiszem, itt tapasztalhatjuk meg igazán milyen nehéz és összetett élet a katonáké. A következő menüpontok és a bennük rejlő küldetések közül választhatunk. Az első a Physical Fitness, ahol tulajdonképpen a

használhatatlannak. Szinte soha nem lehet látni a célpontot, és a kamera csak fix nézetet mutat, melynek hatására semmit sem látunk a környezetünkből. Nem is értem miért kellett ezt berakni a játékba. Ehelyett inkább haszná-



amelyikből lehet) elkészítik a számítógépes játékverziót is. Természetesen ez eddig az olyan nagy „szériafilmeknek” volt a kiváltsága, mint a James Bond vagy a Batman. Sokszor elgondolkodom azon a tényen, vajon mit kell tartalmaznia ahhoz egy filmnek, hogy a tengerentúlon (vagy innen) nekilássonak a programozók az azonos című és történetű játék elkészítéséhez. Azt hiszem, talán a cselekmény lehet a legnagyobb mozgatórugó. Lehet, a programozók úgy vélik, hogy ha egy film eszméletlenül akció dús és pörgős, akkor a filmből készült játék is hasonló színvonalú lesz (ezért nem értem, vajon a Con Air-ből miért nem készítettek játékot). Nem is olyan nagyon régen készítette el Paul



NO ONE LIVES FOREVER

MÉG TE SE...

SZEMÉLYI IGAZLVÁNY

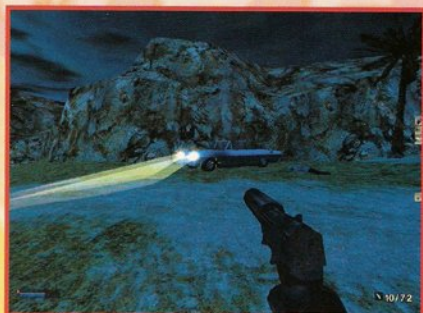
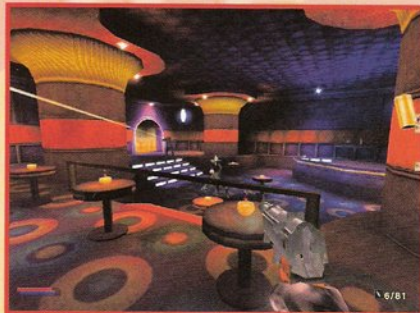
Feljesztő: Monolith Productions
Kiadó: Fox Interactive / Electronic Arts
Web: www.noonelivesforever.com
Minimum: P-III 450, 64 MB RAM
Ajánlott: P-III 600, 128 MB RAM
3D kártya*: D3D
Multiplayer: LAN, Internet

Itt van hát, megszületett a nő James Bond. Alig két hónappal hallottam először (és azóta, már valószínűleg ti is) a Monolith Productions új FPS-játékának hírérl. Hatalmas lelkesedéssel vettem bele magam a nemrég megjelent teljes verzióba, mert már az első képek és tapasztalatok alapján látni lehetett, hogy ez a játék visszahozza a Blood 1-nél tapasztalt végtelenül jó játékmenetet és humort (a BII nekem nem jött be). A játék azonban a számomra egy másik újítást is tartogatott, mégpedig LithTech grafikai motor 2.5-ös végleges verzióját. Nem akarok ömlengeni vagy túlmagasztalni, de úgy látszik, van olyan program a piacon, amely kezdi megközelíteni a Half-Life által felállított mércét. Mind a játékmenet, mind a történet lebilincselően izgalmas. Akár egy filmet néznék a moziában, ahol a fordulatos történet hatására, még a pattogatott kukoricát is elfelejtjük a szánkba lapátolni. Az összes szereplő saját személyiséget kapott, amely néhol olyannyira jól sikerült, hogy már-már azt hinnék élő emberekkel, van dolgunk. A karakterek külalakját és hangját, de még a mozgásuk főbb jellemzőit is élő hús-vér személyektől kölcsönözték a készítők. Itt van mindjárt a főhősnőnk is Cate Archer, akinek a megformálásához egy Elite modell szerződött a Fox Interactive, név szerint Mitzi Martin-t. Azok a szerencsések, akik kijuthattak az E3-ra, élőben is láthatták a hölgyet a Fox standjának közelében. Miss Elite-ot elnézve igazán nem volt rossz illése a modellválasztásban résztvevőknek.

A játék

A No One Lives Forever egy hamisíthatatlan 60-as évekbeli kémtörténet mesél el nekünk, melyben a már említett szépség, Cate irányítása lesz a dolgunk.

Cate 1942 Márciusának végén született Skóciában. Már csecsemőnek



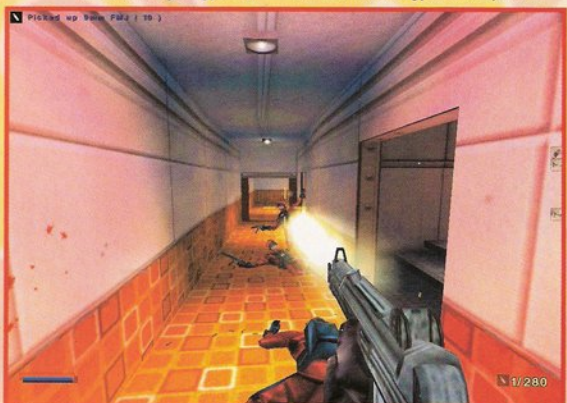
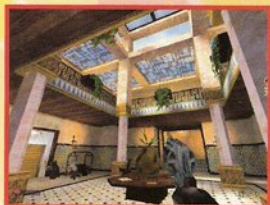
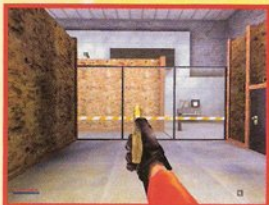
sem volt átlagos, hiszen születése után kerek 20 órán át egyfolytában üvöltött, még a legedzettebb nővérek is megőrjítve maga körül. Az ezeket követő esemény azonban nem volt valami szivderítő az ifjú hölgy számára. Anyja egy végtelenül filigrán nő, aki a születést követő harmadik héten ismeretlen körülmények között elhunyt, látszólag természetes halállal. Cate, idősebb korában a többi gyerekekhez hasonlóan jó nevelésben részesült az iskolák és a bentlakásos leányintézeteknek köszönhetően. Szabad idejének legtöbbit az édesapjától kapott lóval töltötte, amelynek segítségével apja mesterialmát megtanította lovagolni és vadászni is. Életének következő szakaszát megint egy tragédia árnyékolta be, mikor is Cate 14 éves korában, 1956 egy esős délutánján édesapja öngyilkos lett. A teljes családi összeomlás árnyékában Cate intézetbe került, majd onnan 1958-ban távozott, mint dühös és lázadó fiatal lány. Egy rakás kihágást követett el, amelyek között a bolti lopáson át a rongálásig és a garázdaságig minden szerepelt. Talán épp ez az életmód segítette elő, hogy egy rosszul sikerült karóra lopás alkalmával összefutott az életének legnagyobb fordulópontját jelentő emberrel Bruno Lawrie-val. A

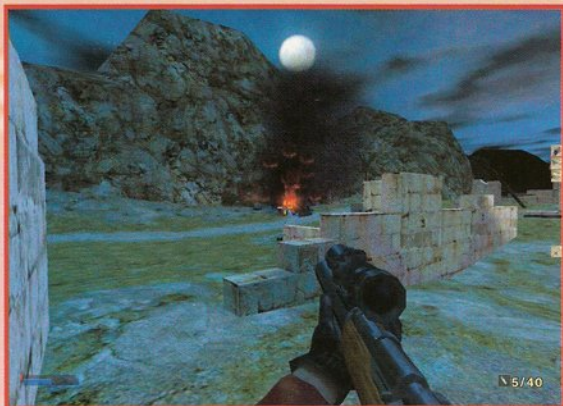
kezdetekben igen titkosan viselkedő férfinak megtetszett a lány magabiztos viselkedése és mindenképpen magáé utasító heves-sége. Minden jogi kapcsolatot igénybe véve megszerezte a gyámság jogát Cate felett. Felismerte benne a fiatal tehetséget, akiből igazi ügynököt faraghat.

Mindezt beváltva, az iskolai tanulmányok befejezése után Cate-t magába szippantotta a UNITY, az Amerikai titkosszolgálat egyik „leányvállalata”. A szervezet legfőbb feladata a földet körülölelő, különösen veszélyes terroristák szervezeteit (elit bűnözők) felderítése és azok esetleges szétzúzása volt. Cate 23 éves korára, ennek a titkos szervezetnek az egyik legjobb ügynöke lett.

Nem hiába mondtam, hogy a programban felfedezhetőek a Half-Life-ra jellemző részek, a NOFL ugyanis nem csak egy átlagos FPS játék. A cselekmény igen gazdag akcióban, humorban, és ami a leglényegesebb, agyunkat is megtornáztathatjuk a számos helyen felbukkanó rázós részeknél. Feladatainkat, a mozi-filmeket megszégyenítő

minőségű bejátszások és a fokozatos felépülő történet szabja meg. Több különböző súlycsoportba tartozó nehézfű (vagy nehézlány) megleckéztetésére lesz módunk. Az első és talán legkeményebb az orosz származású Dmitrij Volkov. Vele már az első küldetésünk során megismerkedhetünk. Szegény mesterünk, Bruno is neki köszönheti a korai halálát, melyet Cate örült dühvel próbál megbosszulni. A többi gonosztevő is említésre méltó. Megismerkedhetünk még a robbantásos merénylőitől híres Marcus Armstrong és az idegrendszeri problémáiból fakadó neurotikus kilengéseiről felismerhető operaházi diva, Inge Wagner-rel. A közbenső feladatok is tartogatnak érdekességeket. Néhány küldetés során használnunk kell a besuranó képességünket, a Thief-ben tanult módokon az árnyékban rejtőzve az árgus szemekkel figyelő biztonsági kamerák sortüzeiben. Egynéhány helyen a rábeszélőképességünk és a kedvező domborzati viszonyainknak (Lara Croft rulez) köszönhetően kell megguhítanunk a biztonsági őrköt és a marcona katonákat. Az akciórészekben inkább a testközelű tűzharcok dominálnak, de ha sikerül magunkhoz vennünk egy távcsöves puskát, akkor szuper palimadár vadászat vár ránk. A felszerelésről jut eszembe, hogy a küldetések elején lehetőségünk lesz összeállítani a használati tárgyaink listáját. Ter-





mészeten indulhatunk a gép által felajánlott cuccokkal is (ez csak azért jobb, mert így biztosan lesz nálunk minden, amire esetleg szükségünk lehet). Itt még megemlítem azokat az érdekes eszközöket, melyek egyetlen ügynök repertoárjából sem hiányozhatnak. Ilyen a táskánk mélyén lapuló ajakrúzs is. Ennek a belseje pusztító hatású kézigránatot rejt, melyet a rúzs hegyének megnyomásával aktiválhatunk. Attól függően, hogy piros vagy kék esetleg sárga a rúzs, különbözőek lehetnek a gránátok. A piros a kibiztosítás után három másodperccel robban, míg a kék a csak akkor, ha valaki a közelébe megy (proximity detonator) és végül a sárga, amit a távolból távirányítás-

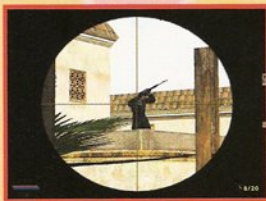
sal hozhatunk működésbe. A másik érdekes dolog még a fényképezőgéppel egybeépített szemüveg, amivel bármilyen dokumentum-

tumot (vagy megfigyelt személyt) villámgyorsan lefényképezhetünk, de emellett az „n” és az „m” billentyűkkel miniatűr távcsőként is működtethető (a használata mellett kitűnően lehet a pisztollyal célozni). Aztán van itt még egy öngyújtó is, ha talán el kellene égetni egy fontos dokumentumot vagy egy áruló papírfecnit, esetleg jelzést is adhatunk vele egy másik ügynöknek. Lényeges és megemlíteném, hogy némely tárgynak van másodlagos funkciója is, ezt a CTRL billentyűvel állíthatjuk (Pl.: öngyújtó — lángvágó). A holttestek eltüntetésére használható „body remover”-ről már az előzetesben ejtettem néhány szót. Ezek hátrahagyása nem túl helyes feladat, mert az állandóan mázskáló őrszemek könnyen felfedezhetik őket, és ilyenkor azonnal rátenyerelenek a riasztó gombjára. A kitűzőként használt Barcetta-ával kitűnően tudunk zárat felőrní vagy a kinyitott pengével az ellenfeleket felskiccelni. Fegyver arzenálunk teljesen korhű. A Luger katonai pisztolytól az AK 47-esen át a rakétavetőig és a hangtompítóval ellátott távcsőves orvadász fegyverig minden megtalálható. Nem akarom lelőni a poénokat, ezért a különleges kísérleti fegyverekről egyelőre nem árulok el többet. Semmiféleképpen nem



hagyhatom ki az ellenfeleink nagyszerű mesterséges intelligenciáját, amivel szinte minden percben meglepetéseket szereznek nekünk. Ne higgyétek, hogy könnyű dolgokat lesz velük, már

az első pályákon is elugranak a tűzvonalból, vagy ahogy meglátnak minket, rögtön egy közeli fedezék mögé húzódnak, esetleg felborítanak egy asztalt és onnan tüzelnek ránk. Az sem ritka, hogy segísége

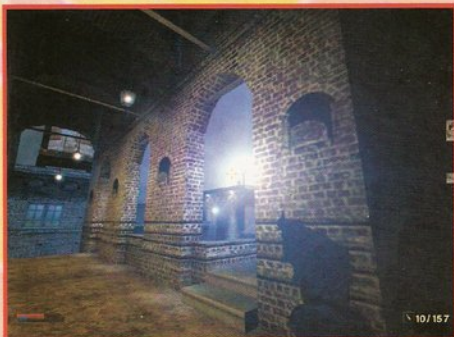


hívnak, vagy szó nélkül mennek megnyomni a riasztó gombját és akkor jobban tesszük, ha mi is fedezékbe húzódunk.

Summárum

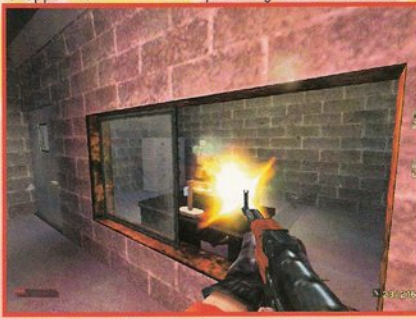
Ez a program biztosan nem nyeri el az év FPS-e címet, de amint már említettem minden meg van benne ahhoz, hogy nagyszerűen szórakozzunk. A humoros párbeszédék és a filmszerű hangulattal kevert akciódús játék mindenért kárpótolja az embert. Az előbbi mondatomból biztos rájöttetek, hogy most egy kis szapulás fog következni. Nos

ez egyes-egyedül a baromi nagy hardware igényt érinti. Egy PIII 500 és 128 MB rammal megtámasztott gépen futtatható a program tűrhetően, ennél gyengébb (főleg memória terén) masinával nem éppen élvezetes a játék. Túl sok a swappelés és a framerate is csak 20-22 körül mozog. Sajálom, hogy ezt kell mondanom, de azt a progit egy kemény konfigurációra szánták, már a leírásban is PIII 750!! és 128 MB ram szerepel az ajánlott konfiguráció mellett. Ennek ellenére mindazok akik FPS mániában szenvednek,



eme játékkal vihetnek egy kis szint az életükbe, az unalomig játszott Half-Life félretevesével, amit a NOLF igen gyors felinstallálása követ.

-Uriel



külsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■	■	■	■	■	■	■	■	■
JÁTSZHATÓSÁG	■	■	■	■	■	■	■	■	■
SZÁVATÓSÁG	■	■	■	■	■	■	■	■	■
ZENE/BONNA	■	■	■	■	■	■	■	■	■

summa summarum

Cate nem lép Lara nyomdokába – de biztos, hogy James Bond-nak lőttek egy időre

végítélet

89%

TIMELINE

★ PÁNCÉLGYATYÁBAN A MÚLTBA...

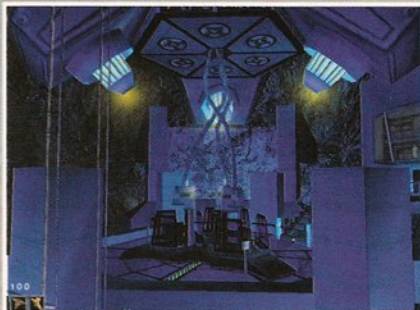
SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fellesztő: Timeline Interactive
Kiadó: Eidos
Web: www.eidos.uk
Minimum: P233, 16 MB RAM
Ajánlott: P233, 32 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: —

Ugye közülünk igen sokan szerettek volna már időgéppel utazni?! Van, aki a haszon-szerzés miatt (gondoljunk csak a „Vissza a jövőbe” című filmre) tenni, de szép számmal akadnának olyanok is, akik egy fontos találkozó, esetleg egy híres esemény miatt lépnének vissza az időben. Hasonló story szolgál alapjául ennek a játéknak is, amely a híres Michael

Chrichton (több nagyszerű bestseller szerzője, pl. Óslénypark stb). A mostani történet egy szupertitkos bázison kezdődik. Egy professzor időutazást hajt végre a XIV-ik századi Franciaországba, ahol később nem kis szerencsétlenségére fog-ságba esik. Ezeket az információkat az általa hátrahagyott videoka-

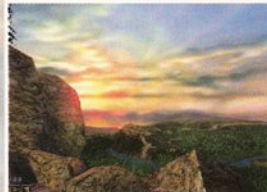
zettároljuk meg, amelyen figyelmezteti munkatársait, hogy amennyiben három napon belül nem térne vissza, akkor azonnal induljunk a keresésére. Utazásunk célpontja az 1397-es évben Oliver király birodalma, ahol különféle bonyodalmakon és konspirációkon kell majd átvergődnünk. Misszióknak egy férfi- és egy nő társ lesz a segítségünkre, akikkel a sterilizáló gőz elpárolgása után az időgépbe lépünk. Az időgép kézi vezérlésű, amelyet az 576-os, hmmm a vége nem stimmel(!), akarom mondani 5-7-9-es kóddal élesíthetünk. Az aktiválás után a sikeres start érdekében a fülkébe, kell rohannunk. Csapatunk létszáma nem bővíthető, mivel az időgép csak három személyes. A fantasztikus filmből illő kvantum alagútutazás után egy tisztáson találjuk magunkat, még-hozzá a sötét középkor kellős közepén. Az időgép elhagyása és annak eltűnése után kis csapatunk a professzor keresésére indul. Megérkezésünk után egyetlen fegyverünk van, amely a bázison felvett sokkóló



pálca. Ezzel az ellenfelet csak hátulról támadhatjuk meg, ezért féltétlen növelésre szorul arzenalunk. Később egy pallóssal és egy ljjal is gazdagabbak leszünk. Az időgéptől távolodva egy csúszós, ingoványos területen találjuk magunkat, ahol elszenvetjük első,

Hangulat, grafika

A program grafikailag nagyon sokoldalú, kezdetben egy Half-Life-os techno örület érződik, amely később a Thief-hez leginkább hasonlatos középkori feelingbe csap át. A hangulat és a terep váltakozása igazán egyedivé és izgalmas-



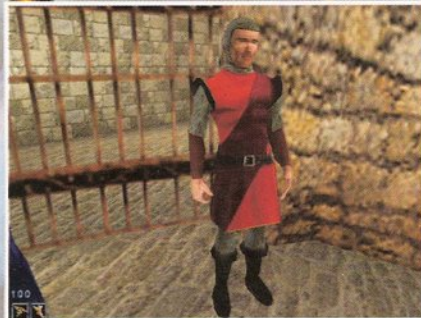
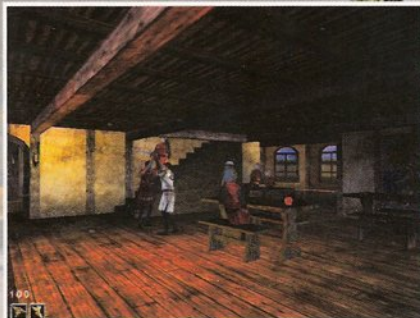
szetesebb, mint mondjuk egy nyolc poligonból álló henger, egyszínű szürke textúrával borítva. Sajnos a száz animációján kívül

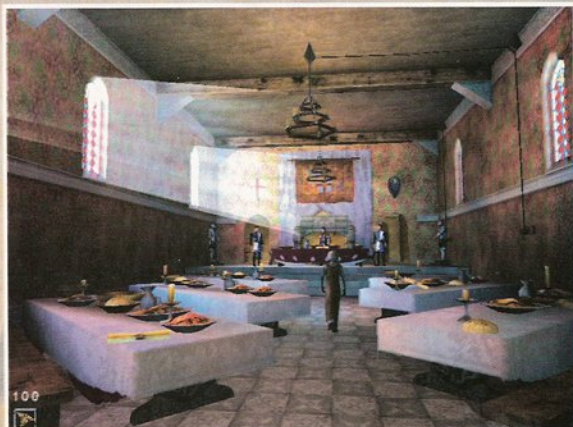
nem is akármilyen veszteségünket: szegény Chris élete csúfos véget ér. Halála többek között azért is fájdalmas, mert az időgép hívására szükségessé vált, ami a hatalmas ütés következtében megsemmisült. Mivel visszaút és veszténivalónk nincs, elindulunk a város irányába a professzor után. A csapat hölgytagja és a köztem lévő kommunikációt egy fülbedugható rádió adó-vevő biztosítja.



varázsolja a programot. Talán a Thief első részében hatott rám ilyen lenyűgöző erővel. Van valami megfoghatatlan és misztikus ezekben a középkori helyszínekben. Az engine első ránézésre az Unreal és a Quake II motorjának keveréke, de azoknál sokkal jobb a vizuális minősége és sebessége. Az alakok kidolgozottsága nagyon jó, mindegyik szereplő arcára és kézfejére valódi textúra van feszítve, így pl. az örök kezén az érezt igen jól kivethető. Ez sokkal termé-

semmilyen mimika nem érezhető a karaktereken. (De legalább van!) A szereplők mozdulatai és járása kissé nehézkes. A figurák ruházata mind-mind nagyon jól kidolgozott, textúrázott és nem érezeti azt, hogy egyetlen típusú ember van csak a játékban. Természetesen van olyan pálya, ahol bárerre megyünk, lépten-nyomon örökbé botlunk, akik mellest legényeg egyformák. A hátér színezettsége és az épületek kidolgozottsága nagyon egyedi hatást nyújt, amely nem sok ilyen és ehhez hasonló kaliberű programban látható. A Falak mip-map textúrái igen élesek és még közelről szemlélve sem nyújtják az „elmosott saktábla” effektust. A fények nagyon szépek és a vetített árnyékok csak tovább fokozzák a vizuális élményt. A környező hegyek poligonszáma még mindig kicsi, legalábbis egy 2000-ben megjelenő programhoz képest, mert hiába a szépen kidolgozott épület, ha a mögöttes hegyek csak csupa nagy háromszögekből állnak. A Timeline javára legyen írva, hogy

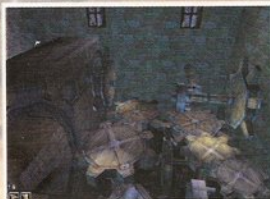




a fenti hiányosságot igen szép textúrák használatával pótolták.

Irányítás, játékmenet

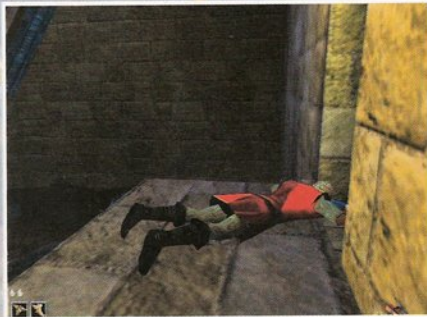
Egy igazi megszállott FPS játékos számára talán egy kicsit furcsa lehet ez a program, mondom ezt a farönkökön való átmászás-, a lovagi torna- és a sebes földalatti patakon való csónakázás nehézsége miatt,



ugyanis aki csak csihi-puhi-ra számol, az igen nagyot fog csalódni ebben a játékban. Akinek viszont bejönnek a lopakodós és bérgyilkos jellegű akciók, az most megtalálta a számítását. A Timeline nem elsősorban a gyilkolásra épít, hanem éppen ellenkezőleg a „lehetőleg ne öl” megoldást hangsúlyozza. Kardozáskor sohasem tudunk ölni, ha sikeresen legyőztük az ellenfelet, azaz első vérig jutotunk el, az ellenfél térdre rogy és tovaenged utunkra. Ellenkező eset-

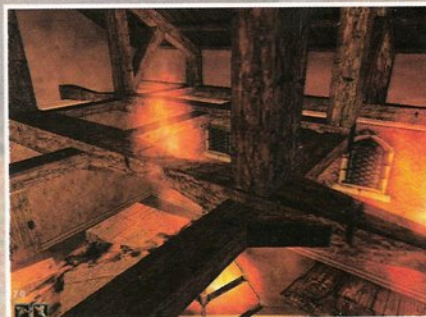


segítőnk akárcsak egy jó feleség, minden instrukcióval ellát minket. Külön érdekesség a Tour menüpont, ahol minden egyes, a játékban végigjátszható helyszínen járhatunk és átélhetjük a helyiségek hangulatát, kipróbálhatjuk a gépeket.



Eligazodásunkat papirusztekercsek segítik, amelyeket felolvastva a számítógép idegvezetővé változik. Külön érdekessége a „túrának”, hogy maguk a helyszínek teljesen más arcukat mutatják (Oktató jelleggel mutatkoznak, játszhatunk lan-

Régóta hallottam ilyen profi és filmszerű zenét számítógépes játékok megszólalni. További pozitívum, hogy a zenék MP3-ba vannak sűrítve, így nem kell a Cd-Audioval szenvednünk és egy csomó helyet is megtakarítunk.



Bármilyen jó is egy program, hibák mindig akadnak. Nem állítom, hogy a játék egy buga-hegy, de néhány hiba azért akad. A városból való kilovaglás közben többször is fennakadtam egy-egy kiálló faldarabban, és ilyenkor bizony

ton, leengedhetjük a gyertyákból álló csillárt.) A végigjáráható helyszínek a középkori épületek külső és belső, lehető leghűbb rekonstrukciói, amely korhűség a karakterek öltözködéséről is elmondható.

Zene, hangok

A játék támogatja a legáltalánosabb 3D API-kat (A3D, EAX) és azokat maximálisan ki is használja. Én EAX V2.0-an teszteltem, és csak annyit mondhatok, hogy megdöbbentő. A terek kitöltése, a visszhangok és a rádió torzított hangja mind-mind nagyon élethűen szólaít meg. A megszólaló zenék egytől-egyig mesteremünk, ezt értem a lejátszás minőségére és a történethez való igen jó szinkronizáltságára.

újra kellett kezdenem az előzőleg elmentett résztől. Játék alatt néha rejtélyes kilépések történtek, természetesen csakis akkor, miután egy nagyobb akción átverekedtem magam. Ezek persze kis hibák, amelyek egy esetlegesen kiadott patch-el könnyen orvosolható. Mindenkinek bátran ajánlom, aki szeret visszaillesztani az időben, és át kívánja élni eme régi kor érzését, természetesen nem kell számolnia azzal a veszéllyel, hogy esetleg a múltban reked mindörökké.

KeFe™

külcsin/belbecs

LÁTÁNYOSSÁG	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
JÁTSZHATÓSÁG	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SZAVATOSSÁG	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ZENEBŐNA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

summa summarum

Tipikus történet, profi megvalósítása

végítélet
95%

AIRFIX DOGFIGHTER

★ **ÓRIÁSCSATÁK LILIPUTI HADSEREGETTEL**

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: EON Digital Entertainment
 Kiadó: Paradox Entertainment
 Web: www.dogfighter.net
 Minimum: P-II 266, 64 MB RAM
 Ajánlott: P-II 400, 128 MB RAM
 3D kártya: D3D
 Multiplayer: LAN, Internet

Több mint két tucat miniatűr repülőgép sorakozik nálam otthon a polcokon. Nem mintha különösebben szeretném az összerakással járó aprólékos szöszmötölést, (bár ilyenkor lehet megtudni egy adott típusról, a fényképekről nem ordító nuánszníyi apróságokat) számomra alapvetően nem emiatt vonzó a modellezés. Én az elkészült mini vadászgépekben szeretek gyönyörködni, amikor már pontosan úgy néz ki, mint az „igazi”. Ilyenkor lehet társai mellé állítani, összehasonlítani őket a méretük, és kecsességük alapján, és ilyenkor jön el az ideje annak is, hogy megvívják az első (természetesen csak képzeletbeli) légi csatájukat. A napokon, sőt nem egyszer heteken át a kezében babusgató repülőmodellt ilyenkor már készítője régen nem egy élettelen műanyagkupacnak látja, hanem akár emberi tulajdonságokkal is felruházott fegyverrendszernek, amin talán nem is csodálkozna olyan nagyon, ha egyszer csak beindulna.

Lehet, hogy gyerekesen hangzik az előző mondatom, mégsem szégyellem, mert most már egészen biztosan tudom, hogy nem vagyok egyedül képzeletbeli játszadozócsapattal. Az Airfix Dogfighter készítőinek fantáziája is beindult, amikor apró repülőgépmockokból választott programjának főszereplőjeit.

Képzelték el egy családi házat, amelyben ott sorakoznak a II. világháború apró modelljei. Mindenki elment otthonról, a TV-ben olyan a műsor amilyen, kiolvastál már minden jó könyvet, a videotékába sincs



kedved elzarándokolni, magyarul unatkozol, hát megrendezed a rendelkezésre álló anyagokból a magad saját bejáratú második világháborúját.

A kitört ablakokkal, és a szőnyegen keletkezett égésnyomokkal most nem kell foglalkoznod, hiszen éppen ez a jó a számítógépes játékokban: a keletkezett károk következményeért senki

masan kerülgeted a mélyrepülésben utadat keresztező szék- és asztallábakat, a sztratoszféra repülésnél a mennyezetről alácsüngő lámpa búrák és gerendák fognak természetes akadályokat alkotni. Fergetegetes műrepülő képességek birtokosaként nem jelenthet egy lépcsőforduló sem különösebben nehéz akadályt, de vigyázz, a lépcsőkorlát részei keskenyebbek lehetnek, mint a repülőgéped fesztávolsága.

Amennyiben felakadsz egy-egy akadályon, sincs különösebben nagy baj, a géped nem tud azonnal összetörni, csupán egy állapotjelzőcsík mutatja, hogy azért a végtelenségig nem úszhatod meg bénázásod büntetlenül.

A zárt térben való repülésnek igazán egyedi a hangulata, a keskenyebb zugokba már önmagában is izgalmat okozó feladat bemelegkedni, de a figyelmet nemcsak a falak és bútorok kerülgetése fogja megosztani, hanem az ellenfél állásainak felderítése, és a különböző helyeken (szőnyeg, polc, komód fölött) lebegő ikonok összeszedgetése is egy külön feladat a „nagy” feladaton belül. Ezeket begyűjtve kiegészítet a fegyverzeted, amelyre óriási szükséged is van ahhoz, hogy elérd a célokat. Néhány



sem fog kukoricán térdelgetni, vagy a sarokba állítani.

„Most akkor mi van?”

Az Airfix Dogfighter tehát egy „3rd person action” játék, amelyben a bázisodról elindulva eljuthatsz a ház minden zugába, miközben szorgal-

objektum megkaparintása után növekedni fog a csapásmérő erő, ami pl. a nagyobb tüzerőben fog jelentkezni, mert az egyes ikonobjektumok megérintése után feltöltődik a gép-ágyúd, és bombák, vagy rakéták jelennek meg a szárnyak alatt. Az ikonok között — hála az alkotóknak találhatsz javítókészletet is, amely a rövidülő állapotjelzőcsíkot fogja eredeti hosszára növeszteni, vagyis az addig elköve-



A programban repülhető típusok

**F6F-3 Hellcat**

Tervezése úgy indult, hogy az F4F Wildcatnek lesz egy továbbfejlesztett változata. Hónapokon belül megindult a gyártása, és döntő szerepe volt abban, hogy a Csendesóceáni összecsapásokból győztesen kerültek ki az amerikai erők. Nagy számban gyártották, 42-45 között 12.000 darabot. Nagyrésztük, több mint 6.000 rep. (4947 a bevetések, 209 pedig a landolás közben) semmisült meg.

**Hawker Typhoon Ib**

A légügyi minisztérium felkérésére készült. Az első 40.02.24-én repült, és 1941-ben állt szolgálatba. A hajtómű egy 2100 LE-s Napier Sabre hajtómű volt, amely képes volt ezt az együléses vadász-, és földi célpontok ellen is bevethető repülőgépet a 345 mph (555km/h) elérésére tengerszinten.

**P51D Mustang**

Először 1940 októberében repült, és 42-ben kezdték el szállítani a RAF-nak, de a kisteljesítményű Allison hajtómű miatt csak alacsony szintű feladatokat bíztak rá. A Britek javaslatára szerelték fel a híres Rolls Royce Merlin motorral mely által nagyon gyorsan a II. vh. talán legjobb harci gépévé vált.

**Douglas Dauntless**

Valószínűleg az egyik leghíresebb amerikai haditengerészeti hadirepülőgép, amely a II. vh. alatt szolgált. Már akkor készen voltak, amikor az USA belépett a háborúba, és egészen a végső győzelemig részt vett a harcokban.

**Hawker Hurricane**

Az egyik leghíresebb RAF vadászgép a II. vh alatt. Kevesen tudják, hogy fordulékonyabb volt, mint a Spitfire, pedig ez még egy klasszikus faépítésű repülőgép volt. A brit erők támasza volt 1940-ben Franciaországban és később is döntő szerepe volt az Angliai Csata megnyerésében, amely alatt összesen 36 század tevékenykedett.

**Northrop P-61 Black Widow**

A Fekete Özvegy volt az első olyan amerikai repülő, amit a kezdetektől fogva éjszakai bevetésekre terveztek. 1940-ben az éjszakai bombázások hatására merült fel az igény, a Black Widow vadász kifejlesztésére.

**Supermarine Spitfire MKVb**

Kévs repülő ért el akkora népszerűséget, mint a legendás „tüzökádó”. Klasszikus alakja a szuper motorral kombinálva egy olyan harci gépet eredményezett, aminek kevés párja akad. Nappali és éjszakai vadászként, az 1000 LE-s, 12 hengeres V-elrendezésű híres Rolls Royce Merlin motorral kergette halálba ellenfeleit.

**Fiat G50-BIS**

A Freccia (vagy angol nevén Arrow) az első egyfedeles olasz vadász. A modern idők megkövetelte elvek alapján alsószárnyas, behúzható futókkal, és zárt pilótafülkével tervezték. Összesen 780-at gyártottak belőle.

**Focke Wulf Fw 190A**

Együléses vadász, amely 1939. június 1-én repült először. A kipufogórendszer átalakítása után a továbbfejlesztett FW190A-1 és A-2 1941-ben lépett a Luftwaffe kötelékébe és Franciaországban megkezdte pályafutását. Az új vadász jelentős sebességfölénnyel rendelkezett, és a fordulókban is verte a Spitfire-t, amelynek egyetlen esélye a „kifékezés” volt.

**Messerschmitt Me262**

Ez volt az első kísérleti sugárhajtású repülőgépe a második világháborúban. Prototípusa először 1942-ben repült, de mivel kora későn ismerte fel jelentőségét, csak 44-ben állt hadrendbe. Összesen 1300 darabot fejeztek be, mielőtt Németországot elfoglalták 45-ben.

**Mitsubishi A6M2 Zero**

A Zero volt a legismertebb Japán repülőgép, és az első olyan, amelyik repülőgép-hordozón is le tudott szállni. Az eredeti követelmények 1937-ben olyan magasak voltak, hogy azt csak a Mitsubishi vállalhatta. 1939 áprilisában repült először, amit a sokkal erőteljesebb változat az A6M2 követett 1940-ben.

**Messerschmitt Bf109E**

A II. vh. legjobb gépeinek osztályába sorolt repülőgép az Me-109. Ez volt a Luftwaffe standard nappali vadásza 1938-tól 45-ig. Először a Spanyol polgárháborúban vetették be, még 1937-ben, és két évvel később már a Luftwaffe vadászainak gerincét alkotta a világháborúban, egész Európában. 1940-ben az Angliai Légicsatában végül is almaradt a RAF Spitfire-eivel szemben.

**Junkers Ju-87B Stuka**

A német világháború alapípusa a II. vh. első éveiben. Zuhanórepülés közben működésképes lépő sztrénája a lélektani hadviselés egyik első képviselője, amelytől rettegett a civil lakosság. A B változat nagyon változatosan volt felszerelhető, és annak ellenére, hogy Lengyelországban és Franciaországban sikerei voltak, mégis csődöt mondtak az Angliai Légicsatában.

léseit” kijavítani. Három különböző kameránézet van a játékban, ha észleled a célpontot, a legjobb a Bombcam-et használnod, mert ez tökéletes rálátást biztosít ellenfeledre, és amely által tökéletesebb pusztítást tudsz végrehajtani. Az AD támogatja a Network és az Internetes multiplayer (8 játékos agyuztálhatja egymást egy időben) kalandot is, amely elsőprően fergetegessé teszi ezt a játékot.

Végtelen mulatságos a játék légköre, az ördöklő hangulatnak csorbítja az élet, amikor az asztal alól kivágódó és felfelé kapaszkodó vörös „jelzőcsíkot” maga után húzó repülőgépből kapunk éppen egy „halálos” sorozatot. A házat és a környezetet is te tudod megalkotni a multiplayer játékhoz a house editorral, amelyet nem kell külön megvásárolnod, mert a játék részét képezi. A szinten beépített paint editorral egyedi festésű gépeket tudsz létrehozni, és telergasztgatni a felkinált szimbólumokkal. Teheted ezt összesen 13 típussal, melyek felsorolását a cikk melletti sárga bokszaiban találod. A küldetés elején elődöndtheted, hogy melyik oldalon kívánsz hadba lépni. Mindkét oldalon 10-10 küldetést találsz, aminek sajnos csak akkor jutsz a végére, ha sorban, valamennyi pályán teljesítetted a számodra meghatározott feladatot. Szerencsére, amennyiben már valamelyiken túl jutottál, de a kedvenceddé vált, oda bármikor visszatérhetsz nosztalgizálni, vagy bosszút állni a még gyakorlatlanabb időszakokban orrod alá gyakran borsot törő, a földön- és a levegőben járózó egységeken. Érdemes azonban nem leragadni egy-egy pálya bővületében, mivel a program számtalan meglepetést is tartogat a játékkedvével meglišítelő gyantútan felhasználót. A tūrdőkádban járózó tengerallatjárók, repülőgép-hordozó, a lefolyóban történő akrobatarepülés mind-mind olyan momentumai a játéknak, amitől az emberben képes megállni az űt. Sokunk véleménye szerint a legnagyobb hiányossága a mai játékoknak a régiekkel szemben, hogy nincs hangulatuk, hiánycikké vált az újszerűség. Nos a két számmal ezelőtt tesztelt Crimson Skies (bár azért az jóval tovább fog a köztudatban fennmaradni!) és most az Airfix Dogfighter alaposan rácáfolt ezekre a véleményekre.

„Na jó OK, de mivel tudóni egy ilyen repülő?”

Alapfegyvere repülőgépűnknek a gépgyágy. Elég hatásosan el lehet vele intézni bármit, legfeljebb a keményebb ellenfelekre több löszert fogunk elpufogatni. A vázákba és poharakba, sőt az akváriumba rejtett bónuszokhoz is úgy juthatunk, ha ezeket a tárgyakat előzetesen szétlőjük vele. Ne hidd azonban, hogy sokrétű használhatósága ebben már ki is merült.



Ahhoz, hogy akár az első feladatban is kijuthass a bázisul szolgáló szobából, (miután összeszedgetted a kötelező rekvizitumokat) először is le kell vele kapcsolnod szobádban a világítást (célba lősz a villanykapcsolóra). Az ajtót nyitó kulcs megjelenése ennek az apró



„tettnek” az előfeltétele. A későbbiekben az ablak üvegét is a segítségével törheted be azért, hogy a ház kertjébe kijuthass teljesíteni az ottani feladatokat.

Mint már fentebb említettem, kiegészítő fegyvereket is összegyűjthetsz, így szert tehetsz bombákra és rakétákra is. A bevezetőben említett „rendelkezésre álló anyagok” a mindennapos háztartásban is megtalálható eszközök, pl. gyufa, ceruzaelemek és petárdák (bár ez utóbbi tartása nem tudom mennyire hivatalos), amikből összeáll a félelmetes arzenálod. A készítőik helyében erre a részre sokkal nagyobb hangsúlyt fektetnem volna, nagyságrendekkel emelné a program szavatosságát, hiszen számtalan poénos dolog kínálta magát (mondjuk a rakéta-elhárító szappanbuborék, vagy a kiöntött modellragasztó, de a többi — ennél sokkal jobb — ötletem

most nem sűtöm el, mert hátha megkeresnek, és ami pénzt kapok érte, azon megszorozom a posztot nektek).

Dogfight

Mint ahogyan a program neve is sugallja, komoly szerepet játszik a „dogfiht”, vagyis a „légi harc”. Nem könnyű kiszúrni a tapéta, és bútorplüss remek álcázó hátteret biztosító kavaikádjában, a lopakodó, apróka, de gyilkos szándékú ellenfelet. Érdemes figyelni a már emlí-



tett jelző- füstcsíkokat, amely a két szárnyvégről eregeti magát, amennyiben nem került kikapcsolásra ez a funkció. Milyen érdekes, hogy a valóságban is hátrányként emlegetett „füstcsík húzás” (egyes légi harc rakétáknál, vagy a MiG-29-es hajtóművénel) itt is mennyire

bejön! Ha már megvan, sőt szemmel is tudod tartani a kis dögöt, akarom mondani dogot, amellyel ugye harcba kell keverednem, akkor a legcélravezetőbb taktika, amit ajánlani tudok, hogy a modell-repülőd orra mindig ellenfeled felé mutasson(☺). Na jó! Nem bosszantalak, ezért használhatóbb tanácsot is adok. Úgy tűnt, remekül bevált az elképzelés, hogy amennyire csak lehetett kihasználtam a terep adottságait, vagyis ha kellett lemenekültem üldözőm elől

közel sem volt ennyire tisztán megfogalmazott taktika).

Összegzés

Már utaltam rá, a program hangulata és eredeti ötlete (bár vannak, akik az Army Man széria egy oldalhajtsát látják benne) fogott meg a leginkább. A technikai kivitelezés nem lett hibátlan, apróbb bugok „színesítik” a programot. Amikor falhoz csapódnak, beszorulunk egy polcra, bizony láthatunk egy-két érdekeséget (vagy inkább furcsaságot?),



de maga a tény, hogy egy könyvespolc harmadik emeletén vacakolok gépem megfelelő irányba történő beforgatásával, valahogy tompította a kritikára kihegyezett ceruzahegyem. Egyes pályákon előfordult, hogy elkezdtem tanácstalanul körözni, nem találtam a feladatom, de ez adódhatott abból is, hogy a stíluszhoz kevésbé szokott „fajf” csak bénázott egy kicsit. Továbbra is sajnálom, hogy a témából adódó lehetőségek garmadája maradt ki a programból, hiszen ha már játszunk, akkor illene tényleg szabadjára engedni a fantáziát, és nem leragadni néhány alapötleten. Ettől függetlenül még így is találkozunk a programban éppen elég poénos megoldással ahhoz, hogy az Airfix Dogfighter-re kellemes izzel a szánkban emlékezessünk vissza még évek múlva is.

Sz.JVC



kulcsin/belbecs

LÁTÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENÉBŐNA

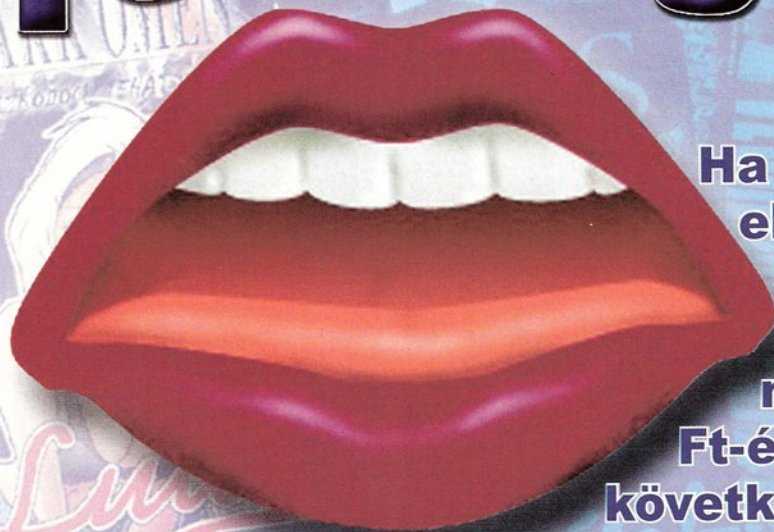
summa summarum

Belelítottam a modellragasztóba,
és ott is ragadtam előtte

végitelet
85%

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám



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

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

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

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

Név:

Cím:

E-mail:

Ajándékba a,,,, számokat kérem,

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

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:

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

5+1 JÁTÉK CD GYŰJTEMÉNY

BLADE WARRIOR 1999.-
INTERNATIONAL ATHLETICS 1999.-

PC CD-ROM JÁTÉKOK

12 O CLOCK HIGH 11999.-2999.-
15th INTERPLAY ANTHOLOGY 12999.-
7th LEGION 1999.-
ACM 1918 9999.-
ACTION MAN 7999.-
AGE OF EMPIRES COLLECTION 29999.-
AGE OF WONDERS 11999.-
AHX 1 11999.-
AKCIO JÁTÉKOK GYŰJTEMÉNYE 1 1999.-
ALADDIN - NASIRA'S REVENGE HIVJ
ALIEN CROSSFIRE 6999.-
ALIEN INCIDENT 7999.-
ALPHA CENTAURY /CLASSIC 3999.-
ARCADE POOL 2 4999.-
ARMOR COMMAND 9999.-3999.-
ARMORED FIST 3 4999.-
ARMY MEN AIR TACTICS 9999.-
ARMY MEN Operation Meltdown 7999.-
ASCENDANCY 4999.-
ASTERIX THE GALIC WAR 7999.-
ATF NATO FIGHTERS 5999.-
ATLANTIS II 9999.-
AUTÓVERSENY GYŰJTEMÉNY 1999.-
B HUNTER 11999.-3999.-
B17 FLYING FORTRESS 11999.-
BALDUR'S GATE + MISSION 9999.-
BALDUR'S GATE 2 11999.-
BATTLE GROUND COLLECTION 11999.-
BEETLE CRAZY CUP 9999.-
BENEATH A STEEL SKY 4999.-
BIO FORGE /CLASSIC 4999.-
BIRDS OF PREY 3999.-
BLAZE & BLADE 9999.-
BLIZZARD LEGEND PACK 11999.-
BUGS BUNNY LOST IN TIME 7999.-
BURNOUT DRAG RACING 11999.-4999.-
BUSINESS TYCOON 9999.-
CAESAR 3 3999.-
CANNON FODDER 2 /H 4999.-
CAPTAIN QUAZAR 1999.-
CAR AND DRIVER 2999.-
CARMAGEDDON TDR 2000 9999.-
Castrol/Honda Superbike 2000 9999.-4999.-
CHESSMASTER 7000 9999.-
CIVILIZATION II MULTIPLAYER 7999.-
CLOSE COMBAT IV 9999.-
CODNAME EAGLE 11999.-
C&C WORLDWIDE WARFARE 9999.-
CONQUER THE SKIES 7999.-3999.-
CONQUEST EARTH 11999.-4999.-
COUNTER ACTION 11999.-
CREATURE SHOCK 4999.-
CRICKET 97 9999.-1999.-
CROC /CLASSIC 3999.-
CROC 2 9999.-
CRUSADER NO REGRET 3999.-
CULTURES 11999.-
DAIKATANA 3999.-
DARK REIGN II 9999.-
DARK VENGEANCE 11999.-
DARKSTONE /CLASSIC 3999.-
DAWN OF ACES 7999.-
DEADLINE 4999.-
DEATHKARZ 11999.-3999.-
DEER HUNTER COMPANION 4999.-
DESECRATED LANDS 5999.-
DIABLO II 12666.-
DIE HARD TRILOGY 2 9999.-
DINO CRISIS HIVJ
DISCWORLD NOIR 3999.-
DISNEYS Hot Shot: BUG DROP 4999.-
DISNEYS Hot Shot: CUB CHASE 4999.-
DISNEYS Hot Shot: PADDLE BASH 4999.-
DISNEYS Hunchback of Notre Dame 4999.-

DISNEYS LION KING 2 11999.-
DISNEYS Magic Artist Studio 10999.-
DISNEYS VILLAINS REVENGE 11999.-
D03D WEB SZERKESZTŐ 24999.-
DONALD DUCK QUACK ATTACK HIVJ
DREAMS 11999.-
DREAMWEB 2999.-
DRIVER BEST OF 3999.-
DUKE NUKEM 3D 2999.-
DUNGEON KEEPER 2 /CLASSIC 3999.-
DUNGEON KEEPER GOLD 3999.-
EARTH 2150 11999.-
EARTHWORM JIM 3D 11999.-
ECSTATICA 4999.-
EF2000 TACTCOM 5999.-1999.-
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND 11999.-
EVERQUEST 9999.-
EXECUTIONER 11 5999.-1999.-
EXTREME G2 9999.-
EXTREME RISE OF TRIAD 3999.-
F/A 18 HORNET 3.0 4999.-
F/A 18E SUPER HORNET 11999.-
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 HIVJ
F1 MANAGER 10999.-
FA Premier League Manager 2001 9999.-
FA PREMIER LEAGUE STARS 3999.-
FAMILY GAME PACK 9999.-
FIELDS OF FIRE 11999.-
FIFA 2001 10999.-
FLASHBACK 3999.-
FLEET COMMAND /CLASSIC 3999.-
FLIGHT SIMULATOR 95 9999.-
FLUX 2999.-399.-
FLY 11999.-
FLYING CORPS GOLD 4999.-
FORCE 21 11999.-
FORD RACING 11999.-
FREESPACE BATTLE PACK 7999.-
FROGGER 4999.-
GAME MANIA 3 9999.-4999.-
GAME MANIA 4 9999.-4999.-
GET MEDIEVAL 6999.-
GEX 3D 3999.-
GRAND PRIX 3 9999.-
GRIM FANDANGO 10999.-
GULF WAR 11999.-4999.-
GUTS & GARTERS 9999.-1999.-
Gyerek Játékok Gyűjteménye 1999.-
HALF LIFE GENERATION 11999.-
HARDWAR 11999.-4999.-
HEART OF DARKNESS 2999.-
HEAVY METAL FAKK 2 11999.-
HEROES OF M & M COMPENDIUM 11999.-
HEXPLORE 11999.-
Hidden & Dangerous - Fight for Freedom 4999.-
HOGS OF WAR HIVJ
HUNTER HUNTED 4999.-2999.-
IWAR 11999.-2999.-
ICEWIND DALE 9999.-
IMPERIUM GALACTICA II 4999.-
INSANE 11999.-
INTERNATIONAL FOOTBALL 2000 9999.-
INVICTUS 9999.-
JAGGED ALLIANCE 2 9999.-
JOHNY BAZOKATONE 1999.-
JUNGLE BOOK GROOVE PARTY HIVJ
KISS PSYCHO CIRCUS 11999.-
KLANOK 9999.-
LARRY CASINO 7999.-
LEGO ALPHA TEAM 11999.-
LEGO CREATOR 7999.-
LEGO CREATOR Knights Kingdom 11999.-
LEGO FRIENDS 7999.-
LEGO LOCO 7999.-
LEGO RACERS 11999.-
LEGO ROCK RAIDERS 7999.-
LEGO STUNT RALLY 11999.-
LEGLAND 10999.-
LEMMINGS 3D 4999.-
LIATH 7999.-
LODERUNNER 2 4999.-
LUCKY LUKE 7999.-
MAGIC CARPET -Hidden Worlds 4999.-999.-
MAGIC THE GATHERING 2999.-
MASTERMIND 4999.-

MAXIMUM ROAD RACE 3999.-
MESSIAH 9999.-
METAL GEAR SOLID 15999.-
MICKEY MOUSE Computer KIT 9999.-4999.-
MIG ALLEY 9999.-
MIGHT & MAGIC VII 11999.-3999.-
MIGHT & MAGIC VIII 9999.-6999.-
MODERN WARFARE Collection 11999.-
MONACO GP 2 9999.-
MONOPOLY TYCOON HIVJ
MOTORVERSENY GYŰJTEMÉNY 1999.-
MUSIC STUDIO GENERATION 5 11999.-
NASCAR PINBALL 5999.-
NAVY STRIKE /H 4999.-1999.-
NBA Basketball 2000 (FOX) 9999.-6999.-
NEED FOR SPEED 3 2999.-
NFS PORSCHE 2000 9999.-
NHL 2001 9999.-
NO RESPECT 9999.-2999.-
NOCTURNE 11999.-
NOTHING BUT ACTION 3999.-
NOX 9999.-
OUTCAST 9999.-
OUTPOST 2 3999.-
OVERBOARD 1999.-
PACIFIC WARRIORS HIVJ
PANDEMIUM 2 4999.-
PANZER GENERAL 3D ASSAULT 11999.-
PANZER GENERAL III Scorched... 11999.-
PATRIOT 4999.-
PGA TOUR GOLF 486 4999.-1999.-
PHARAOH 7999.-
PHARAOH + CLEOPATRA 11999.-
PIZZA CONNECTION 2 HIVJ
PLANE CRAZY 4999.-2999.-
POKEMON : MEWTWO 9999.-
POLICE QUEST SWAT 3 11999.-
POLY SHARK 11999.-
POPULOUS Undiscovered Worlds 7999.-
PREMIER MANAGER 99 5999.-
PRO FISHING 3D 7999.-
PRO HOCKEY 95 3999.-
PSYCHO PINBALL 3999.-
QAD 9999.-1999.-
RAILROAD TYCOON DELUXE 4999.-
RAINBOW SIX COVERT OPS 9999.-
RALLY BAJNOKSÁG 3999.-
RALLY CHAMPIONSHIP - MOBI I 9999.-
RAYMAN 4999.-
RED ALERT 2 10999.-
RED BARN II 11999.-
RED JACK 11999.-4999.-
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS 11999.-
RIDING STAR 10999.-
ROAD WARS HIVJ
ROLAND GAROSS TENNIS 3999.-
RUNE 11999.-
SABRE ACE 1999.-
SACRIFICE 11999.-
SANITY HIVJ
SANITY AIKEN'S ARTIFACT HIVJ
SCORCHED PLANET 1999.-
SECRET OF THE CASTLE 5999.-
SENSIBLE GOLF 7999.-1999.-
SETTLERS III 9999.-
SETTLERS III -Quest of Amazons 9999.-
Seven Kingdoms II - The Frythan Wars 9999.-
SHADOW COMPANY 9999.-
SHADOW MASTER 1999.-
SHATTERED LIGHTS 9999.-2999.-
SHOCKWAVE ASSAULT 11999.-2999.-
SHOGO 11999.-
SHOGUN TOTAL WAR 9999.-
SIM CITY 2000 /CLASSIC 3999.-
SIM CITY 3000 WORLD EDITION 9999.-
SIM PARK 3999.-
SIMS 9999.-
SIMS LIVIN' IT UP 6999.-
SKULL CAPS 9999.-4999.-
SMALL SOLDIERS Globotech Design 4999.-
SOLDIERS AT WAR 9999.-
SPECTRE VR 5999.-
SPEED BUSTERS 11999.-
SPEED HASTE 4999.-
SPORT Játékok Gyűjteménye 1999.-

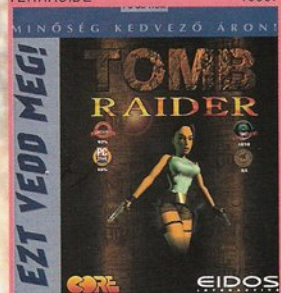
SQUAD LEADER HIVJ
STAR COMMAND Revolution 11999.-2999.-
STAR TREK NEW WORLDS HIVJ
STAR WARS Behind The Magic 11999.-
STAR WARS EPISODE I Pod Racer 11999.-
STAR WARS Force Commander 11999.-
STAR WARS Phantom Menace 11999.-
STARCRAFT 3999.-
STARSHIP TROOPERS 11999.-
STARSHOT 7999.-2999.-
STRATÉGIA Játékok Gyűjteménye 1999.-
Street Wars Constructor Underworld 11999.-
STRIKE COMMANDER 4999.-
STUNT GP HIVJ
SUDDEN STRIKE HIVJ
SUPER BUBSY 9999.-
SUPERCARS International 2999.-1999.-
SYNDICATE 2999.-
SYRAH 9999.-1999.-
TAROT 4999.-1999.-
Teenage M. Ninja Turtles Movie 4999.-1999.-
TENKA 1999.-
TERVEZZ ÉS ÉPITS 4999.-
TEST DRIVE 5 7999.-4999.-
THANDOR 9999.-
THEME PARK WORLD 9999.-
THIEF II 5999.-
TIGER WOODS PGA TOUR 2001 HIVJ
TIGER'S HONEY HUNT HIVJ
TIN TIN IN TIBET 9999.-
TOCA 6999.-
TOCA 2 4999.-
TOMB RAIDER CHRONICLES 11999.-
TOMB RAIDER IV 6999.-
TOONSTRUCK 4999.-1999.-
TOP SHOT 7999.-
TOTAL ANNIHILATION Battle Tactics 7999.-
TOTAL ANNIHILATION Kingdoms 11999.-7999.-
TRAIN TOWN 9999.-
TUNNEL B1 9999.-1999.-
TUROK 2 - SEEDS OF EVIL 11999.-4999.-
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1999.-
UEFA Champions League 99/00 2999.-
UEFA EURO 2000 9999.-
ULTIMA 8 - PAGAN /CLASSIC 4999.-
ULTIMATE LEMMINGS 4999.-1999.-
UNREAL 2999.-
UP WORDS 4999.-1999.-
URBAN CHAOS 11999.-
URBAN RUNNER 4999.-
ŰNYILVANTARTÓ RENDSZER 14999.-
ÜGYESSÉGI Játékok Gyűjteménye 1999.-
V RALLY 2 9999.-
VIRTUAL KARTS 4999.-
VIRTUAL POOL 2 11999.-
VIRTUAL POOL 3 HIVJ
WACKY RACES 7999.-
WAR BREEDS 9999.-4999.-
WARCRAFT II 2999.-
WARHAMMER PACK 11999.-4999.-
WARWIND II 11999.-
WILD WILD WEST 9999.-
WORMS ARMAGEDDON 4999.-
X COM INTERCEPTOR 2999.-
X MEN APOCALYPSE 5999.-2999.-
X WING ALLIANCE 11999.-
X WING VS TIE FIGHTER 9999.-
XENOCRACY 11999.-2999.-
ZEUS: MASTERS OF OLYMPUS 11999.-

EZT VEDD MEG!

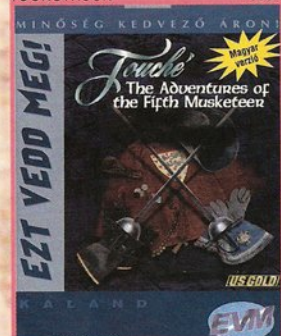
1944 ACROSS THE RHINE 1999.-
ADDITIONAL PINBALL 1999.-
ADMIRAL SEA BATTLES 1999.-
APACHE LONGBOW 1999.-
ARMY MEN 1999.-
ARMY MEN IN SPACE 2999.-
ATOMIC BOMBERMAN 1999.-
BALLPARK 1999.-
BROKEN SWORD 1999.-
BROKEN SWORD 2 1999.-
CANNON FODDER 1 & 2 1999.-

Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

CIVILIZATION	1999.-
COLONIZATION	1999.-
DARK COLONY	1999.-
DEATHTRAP DUNGEON	1999.-
EASTERN FRONT	HIVJ
F/A 18 KOREA	HIVJ
FLIGHT UNLIMITED II	1999.-
FORD RACING	HIVJ
GRAND THEFT AUTO	1999.-
GRAND TOURING	HIVJ
INT. RALLY CHAMPIONSHIP	1999.-
MIG ALLEY	HIVJ
MIGHT & MAGIC VI	1999.-
MIGHT & MAGIC VIII	2999.-
MONTEZUMA'S RETURN	1999.-
MYTH THE FALEN LORDS	1999.-
PRO Pinball Timeshock & The Web	HIVJ
REQUIEM	1999.-
SCREAMER	1999.-
SCREAMER RALLY	1999.-
SEGA RALLY 2	HIVJ
SPEC OPS RANGER ASSAULT	1999.-
TERRACIDE	1999.-



GODS	1999.-
GRAND PRIX	1999.-
LORDS OF THE REALM	1999.-
MAGIC POCKETS	1999.-
XENON II	1999.-



TOUCHE	1999.-
UFO ENEMY UNKNOWN	1999.-
VIVA FOOTBALL	1999.-
WARCRAFT	1999.-
WESTERN FRONT	HIVJ
WORMS	1999.-

SOLD-OUT CD-ROM JÁTÉKOK

ACTUA SOCCER	1999.-
ARCHIPELAGOS 2000	2999.-
BALDIES	1999.-
BENEATH A STEEL SKY	1999.-
CANNON FODDER	1999.-
CANNON FODDER 2	1999.-
Champ Manager 2/F-16/J.W. Snooker	3999.-
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	1999.-
CONSPIRACY	1999.-
CREATURE SHOCK	1999.-
FLIP OUT!	1999.-
GOAL I	1999.-
HAND OF FATE	1999.-

JIMMY WHITE SNOOKER	1999.-
KICK OFF 97	1999.-
LURE OF TEMTRESS	1999.-
MANIC KARTS	1999.-
PIZZA TYCOON	1999.-
PRAY FOR DEATH	1999.-
SENSIBLE GOLF	1999.-
SLIPSTREAM 5000	1999.-
SUBWAR 2050	1999.-
THE REAP	1999.-
THIS MEANS WAR	1999.-
THREE LIONS	2999.-
Toonstruck/Actua Soccer/Cannon Fodder	3999.-
VIRTUAL GOLF	1999.-
VIRTUAL KARTS	1999.-
WORMS REINFORCEMENTS	1999.-
Worms/Atomic Bomberman/Screamer	3999.-
ZOOL 2	1999.-

CRUCIAL CD-ROM JÁTÉKOK

GODS	1999.-
GRAND PRIX	1999.-
LORDS OF THE REALM	1999.-
MAGIC POCKETS	1999.-
XENON II	1999.-

E GAMES CD-ROM JÁTÉKOK

101 COLLECTORS EDITION	3999.-
3D ASTRO BLASTER	3999.-
3D CUBE HOPPER	3999.-
3D FROG MAN	3999.-
3D MAZE MAN	3999.-
CARD CLASSIC & Solitaire GOLD	3999.-
CRAZY DRAKE	3999.-
CROSSORDS & PUZZLES	3999.-
GALACTIC INVASION	3999.-
GALACTIC PATROL	3999.-
GALAXY OF GAMES 1&2	3999.-
GALAXY OF GAMES FOR GIRLS	3999.-
INTERGALACTIC EXTERMINATOR	3999.-
MINI GOLF	3999.-
MINI GOLF MASTER	3999.-
PUZZLE MASTER	3999.-
SPOOKY CASTLE	3999.-
TUNNEL BLASTER	3999.-

JÁTÉK ÉS AKCIOFIGURÁK

COW AND CHIKEN	
COW AND CHIKEN MINIATURE FIG.	999.-
SQUIRTERS	1499.-

HANNA BARBERA COLLECTIBLES	
MINIATURES	999.-
COW AND CHIKEN ACTION FIG	1999.-
JOHNNY BRAVO ACTION FIG	1999.-
DEXTERS LAB ACTION FIG	1999.-
DANDM ACTION FIG	1999.-
YOGI ACTION FIG	1999.-
TOP CAT ACTION FIG	1999.-
HKP ACTION FIG	1999.-

CRASH BANDICOT SORTIMENT I.	
CRASH JET PACK	2999.-
CRASH JET BOARD	2999.-
COCO BANDICOT	2999.-
KOMODE MOE	2999.-
DR. NEO CORTEX	2999.-

CRASH BANDICOT SORTIMENT II.	
CRASH DEEP DIVE	2999.-
CRASH HIGH FLYING	2999.-
COCO WAVE RIDER	2999.-
DINGO DILE	2999.-
N. GIN	2999.-
N. TROPY	2999.-

MORTAL KOMBAT

SEKTOR	1999.-
KITANA	1999.-
JOHNNY CAGE	1999.-

BEATLES YELLOW SUBMARINE	
GEORGE	3999.-
RINGO	3999.-
PAUL	3999.-
JOHN	3999.-

MOVIE MANIACS	
SCREAM	4999.-
CHUKY	3999.-
THE CROW	4999.-
PSYCHO	3999.-
PUMPKINHEAD	3999.-
HALLOWEEN	3999.-
FREDDY	3999.-
LEATHERFACE	3999.-
JASON	3999.-
SPECIAL EDITION Freddy vs. Jason	7999.-

SIN CITY	
MARV	3999.-
DEATH ROW MARV	6999.-

ZENÉSZEK	
ROB ZOMBIE	4999.-
ALICE COOPER	4999.-

DUKE NUKEM	
DUKE NUKEM	2999.-

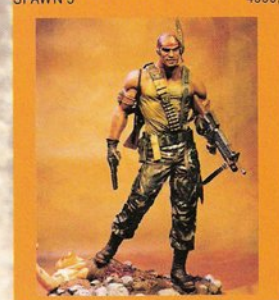
SPAWN DARK AGES 11	
THE SKILL QUEEN	3999.-
HORRID	3999.-
BLACK KNIGHT	3999.-
OGRE	3999.-
THE RAIDER	3999.-
SPELLCASTER	3999.-

SPAWN SORTIMENT 13	
CURSE OF THE SPAWN 2	3999.-
ZEUS	3999.-
HATCHET	3999.-
MEDUSA	3999.-

SPAWN SORTIMENT 14	
SPAWN THE BLACK HEART	3999.-
THE NECROMANCER	3999.-
IGUANTUS AND TUSKADON	3999.-
VIPER KING	3999.-
MANDARIN	3999.-
TORMENTOR	3999.-

SPAWN TECHNO 15	
CYBER SPAWN	3999.-
IRON EXPRESS	3999.-
STEEL TRAP	3999.-
WARZONE	3999.-
GRAY THUNDER	3999.-

SPAWN SORTIMENT 17	
TIFFANY 2	4999.-
CLOWN 2	4999.-
MALE BOLGIA 2	4999.-
AL SIMMONS	4999.-
MEDIAVAL SPAWN 2	4999.-
SPAWN 5	4999.-



QUAKE SORTIMENT I.	
MAJOR	2999.-
ATHENE	2999.-
IRON MAIDEN	2999.-

SLEEPY HOLLOW	
THE HEADLESS HORSEMAN	3999.-
ICHABOD CRANE	3999.-
THE CRONE	3999.-
The Headless Horseman BOXSET	7999.-

METAL GEAR SOLID	
SOLID SNAKE	3999.-
MERYL SILVERBURGH	3999.-
LIQUID SNAKE	3999.-
REVOLVER OCELOT	3999.-
PSYCHO MANTIS	3999.-
SNIPER WOLF	3999.-
VULCAN RAVEN	3999.-
NINJA	3999.-

THE SIMPSONS	
BART SOFT	4999.-
HOMER SOFT	4999.-
MINI BLISTER	499.-

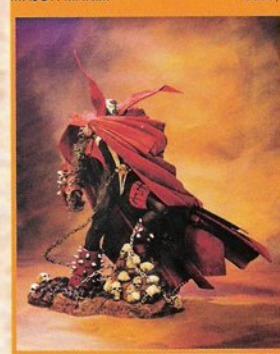
MATRIX	
AGENT SMITH	3999.-
CYPHER	3999.-
MORPHEUS	3999.-
NEO	3999.-
SWITCH	3999.-
TRINITY	3999.-

FINAL FANTASY VIII	
SQUALL	3999.-
QUISTIS TREPE	3999.-
IRVINE KINNEAS	3999.-
LAGUNA LOIRE	3999.-
ZELL DINCHT	3999.-
RIONA HEARTILLY	3999.-
SEIFER ALMASY	3999.-
BOX SET 1	9999.-
BOX SET 2	9999.-

TOMB RAIDER	
LARA & DOBERMANN	3999.-
LARA & SHARK	3999.-
LARA & YETI	3999.-
LARA & MOTORBIKE	3999.-
LARA & TIGER	3999.-
LARA & ALLIGATOR	3999.-
LARA IN JUNGLE OUTFIT	6999.-
LARA IN AREA 51	6999.-
LARA IN WETSUIT	6999.-

DIDDY KONG RACING	
BANJO	3999.-
WIZ PIG	3999.-
DIDDY KONG	3999.-

DANGER GIRL	
SYDNEY SAVAGE	3999.-
ABBEY CHASE	3999.-
NATALIA KASSLE	3999.-
MAJOR MAXIM	3999.-



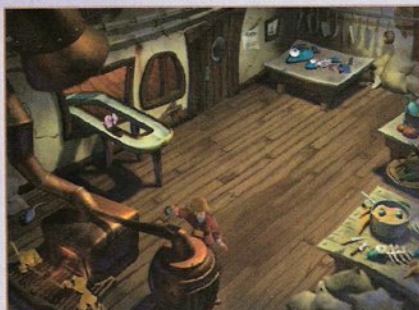
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

★ I'M GUYBRUSH THREEWOOD, A MIGHTY PIRATE!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Lucasarts
 Kiadó: Lucasarts
 Web: www.lucasarts.com
 Minimum: P200, 32 MB RAM
 Ajánlott: P266, 64 MB RAM
 3D kártya: D3D, Open GL
 Multiplayer: —

Sosem voltam az a kifejezetten izgulós típus. Egyszerűen nem szeretem elkapkodni a dolgokat, csak szépen mindent nyugiban. Ám vannak az ember életében olyan pillanatok, amikor félreletesi megszokott önmagát és valami kedvéért teljesen kicserélődik. Nos, nem jártok messze az igazságtól, ha arra gondoltok, hogy a Monkey Island immáron negyedik része felfokozott lelkiállapotban ért. Azon a napon, amikor megérkezett a végleges példány a szerkesztőségbe, azonnal ki is sajtóztottam és elvonultam egy sötét szobába játszani. Merthogy ugye vannak olyan pillanatok, ami-



áltak a játékbán, a harmadik rész óta. Még talán azt sem tartanám erősnek: hogy alapjaiban változtatták meg a saját maguk által felállított szabványt a LucasArts emberei. Kezdetben vala' ugye egy Maniac Mansion nevű C64-es játék, ami letette az alapokat a kalandjáték fronton. Grafikus kalandjáték, point & click stílusú játék — ezek a kifejezések, mind ugyanazt akar-

szereplőd, hogyan kell cselekednie ahhoz, hogy megoldja az adott problémáit. Sok esetben szükség lesz némi kombinatorikára, logikára, és vak szerencsére, hogy az ember rájöhessen arra, hogy mi is volt az, amit a programozók elképzelték...

a kikötőben. Ez rögtön némi önbizalomtörést idéz elő drága Elaine-ünknl, de igazán csak akkor fog padlót, amikor a város lakói a szemébe mondják, hogy ő tulajdonkép-

kor meg kell tagadni önmagad...

Fajmeghatározás

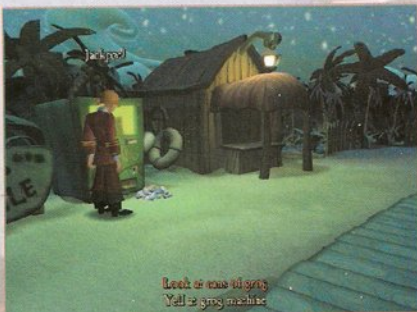
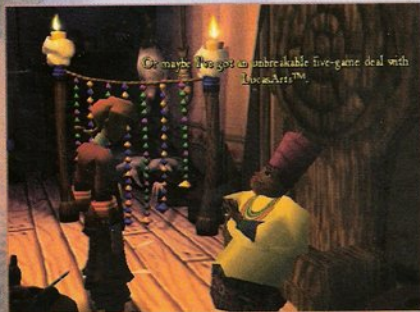
Gondolom, ha már elkezdted olvasni ezt az oldalt nagyjából tudod, hogy mivel állsz szemben. De tényleg tudod? Engem ugyanis kicsit hidegzuhanyként ért, hogy úgy nagyjából és teljes egészében szinte mindent kicseréltek, megváltoztattak, átvari-

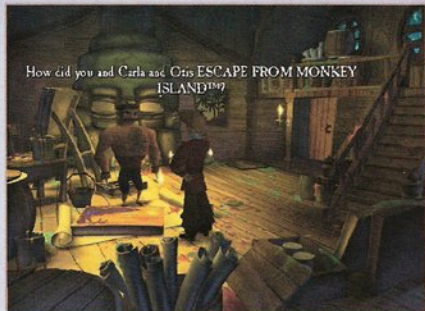
ják jelenteni. Mert mi is a lényeg? Van egy előre főlvázolt történet, amiben elég nagy interaktivitással te irányítod a szereplőket. Vagyis azokat 100%-ig te irányítod, csak az események vannak előre legenerálva, és így elevenedik meg előtted egy képzeletbeli történet — olyan az egész, mint egy interaktív mese. Szóval ebben a történetben neked kell kitalálnod, hogy miként juthatna előrébb a

Háromszögletű harci-aréna

A sztori onnan folytatódik, ahol a hármas részben elváltunk hőseinktől (bocs, ennél banálisabb már nem jutott eszembe). Szóval a mi kis álompárunk Guybrush Threeewood és Elaine Marley nászútjukról visszatérve arra kell hogy rádőbbenjenek, hogy senki, de még csak egy kőbormacska sem fogadja őket

pen meghalt. Annyi időt töltött ugyanis távol a Melée Island-tól, hogy elterjedt a város-lakók körében az a hír, miszerint a drága kormányzójuk már nem is él. Első lépésben tehát be kéne bizonyítani valahogy azt, hogy ez a hír nem igaz. Es ez csak az első lépés, ugyanis jön egy roppantul fantázia-





How did you and Carla and Otis ESCAPE FROM MONKEY ISLAND?

dúsan elvezett illetőm: Charles L. Charles, aki máris azt szorgalmazza, hogy írjanak ki új kormányzati választásokat, amin persze ki más indulna el, mint ő. Aztán a privatizáció is megindulni látszik

Ozzie Mandrill segítségével, aki nemes egyszerűséggel fel akarja

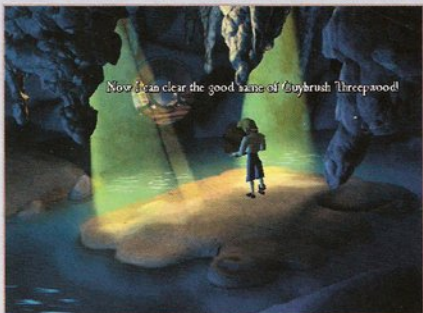
vásárolni az egész területet, valamint valamilyen úton-módon visszatér LeChuck kapitány is, akit most már negyedszer kéne hűvörsre tenni.

Kard-ki kard

Szóval, mint láthatjátok az a tendencia fog uralkodni magán a játékon is, hogy rengeteg lesz a visszautalás, az olyan történések, amihez elengedhetetlen az

előzmények ismerete és csak pár olyan dolog lesz, ami még a veteránoknak is újdonságot hoz. Azonban szerintem ezt is jól elcseszték a szerencsétlen készítők, hisz a „zseniális” grafikának köszönhetően amelyek karaktert eddig úgy-ahogy ismertem, azt most zicher, hogy meg nem mondod kicsoda. Hiába van benne Murray a koponya, Otis a kalóz, vagy Stan az árus, ha nem hallom a hangjukat meg nem mondok, hogy kicsodák. Szóval tők poén, tényleg, csak én nem tudtam nevetni rajta... Jó dolog

az is, hogy kedvezni szerettek volna a régi játékosoknak azzal is, hogy vannak benne utalások a régi részekre és nem is kevés, de ez az újoncoknak egy idő után már több, mint idegcsillagító lesz, hogy már a századik poénon nem tudnak



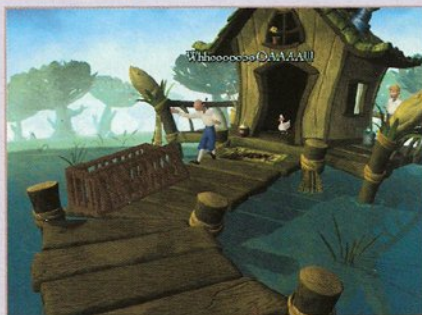
Now I can clear the good name of my brush-threepaw!

röhögni, mert egyszerűen nem értek. Érdekes módon, ezt a hármasban tők jól meg tudták oldani, de hogy itt miért nem?

Erősen gondolkozóba kellett esnem az első screenshotok láttán, hogy mi az ami miatt mégsem áll nekem valahogy össze a kép, és miért van az, hogy nem tudok lelkesedni? Aztán leestem. Kérem szépen, míg a harmadik részben ugye teljesen kézzel rajzolt volt a grafika, addig most egy árva ceruzavonást se tessék keresni, mert az nincs. Hát nem tudom. Ettől úgy elment a kedvem az egészről... De, azért elemeztük csak ki kicsit jobban, hogy miért is nem jó ez nekünk? Ami kézzel van rajzolva, és ráadásul jól is, az szép. Mert iver van, mert színes, meg mert jó és kész. Amit meg egy csúnya, gonosz számítógép renderel le, az rossz, hiszen pont azok a dolgok nem fognak érvényesülni, amiket egy sorral feljebb írtam. De lenyugodtam, és azt mondtam, hogy ha a többiek azt mondják rá, hogy szép, akkor legyen nekik igazuk. Mert tényleg igaz, hogy rendelkezhetsz képet, ez még nagyon szép. De lépjünk tovább, mert mindenbe belekötő mechanizmusom tovább

dolgozott... Nekem azért kalandjáték a kalandjáték, hogy az icipici kis egeremmel oda kattintsak, ahová csak jól esik. De nem azt, hogy BILLENTYÜZETTEL kelljen mozgatnom a szerencsétlen figurát és holmi gombokkal kelljen nézelődni, meg tárgyat felvenni, meg használni valamit. A Grim Fandango is itt bukkott meg a szememben. Hogy lehet valamit így elszúrni? De ne mondjátok azt, hogy ilyenek miatt húzom le a játékot, amitalán még annyira nem erős, de 1 napi játék után szomorú tényre

kellett rádőbbernem. Egyrészt, hogy 12 óra leforgása alatt már a második CD-n bolyongtam, tehát picit hamar megoldottam a rejtvényeket, másrészt, meg eltűnt a hangulat. És ezt már nem tudom megbocsátani senkinek sem. A



Whooooooosssssssss!

hármasban valami megmagyarázhatatlan oknál fogva megszakadtam a röhögéstől. De megállás nélkül. Egyik poénból estem át a másikba, és még a legkacifantósabb fejtörők alatt is csak kacagni tudtam. Így én néztem a legnagyobbat, amikor eltelt az első fél óra és semmi. Valami megszakadt. Röhögtem most is, amit leginkább a körülöttem lévő főszerkesztő és tördelő urak tudnának megmondani, amiből még arra is lehetne — teszem azt hozzá: tévesen — következtetni, hogy jól éreztem magam. Pedig, dehogy. Nem akartam könyörtelen lenni kedvenc hősömmel, de szinte minden

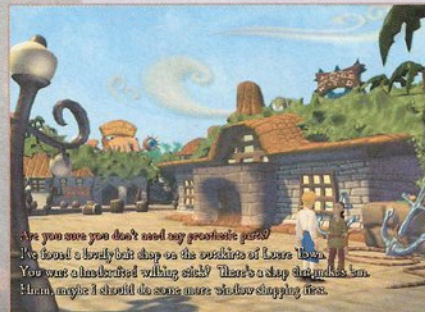
poén egyedül áll, rossz helyen van, és nem is veszi ki magát jól. Nem tudom, mi történhetett, de hogy nem benne van a hiba, az is biztos. Utánanéztam világ-szerte a fogadtatásának, és a fanatikuskokon kívül szinte mindenki csalódott a játékban. Mondjuk ennek vannak konkrét okai is a rejtélyeken kívül. Ide tartozik az, hogy az utóbbi 2 évben akkora mozgás volt a cégnél, mint holmi bálnarajzaskor, és sorban mentek el a neves figurák. Az olyanok, akiknek rengeteg közülük volt az előző részekhez, és most az újoncokra maradt egy komplett játék megalkotása. De tényleg, csak magamat



idegesítem itt, s talán már nincs is köztetek senki, aki ideig eljutott volna az olvasásban...

Szóval, hogy miért lett mégis 82%? Mert a fenti zsrörtölődéseim is csak azért hangzottak el, mert ez mégis csak egy Monkey Island. Egy olyan név, ami egyszer már letett valamit az asztalra, felállított egy színvonalat, és azért egy minőséget mégis csak elvárna tőle az ember. Ez most nem sikerült, mert kicsit alacsonyra lett helyezve a lév, de azért ki lehet próbálni, mert annyira nem gáz. Ja, egy utolsó tipp: az installálás előtt állítsd át a területi beállítást angolra — ez segít (meg a jövő hónapban a teljes végigjártásán)...

Bagó Péter



Are you sure you don't need any groceries today? We have a lovely bit shop on the outside of Loree's shop. You want a nice bit of writing paper? There's a shop that makes tea. Hmm, maybe I should do some more slow-lo shopping first.



Mease up, please!

Talk to Ginny (player) or player. Talk to Jerry (chat) or player.

külsin/belbecs

LÁTÁNYOSSÁG	████████████████████
JÁTSZHATÓSÁG	████████████████████
SZAVATOSSÁG	████████████████████
ZENE BONA	████████████████████

summa summarum

Hát, erre nem is tudok mit mondani...

végítélet

82%

4x4 EVOLUTION

★ IGAZI OFF-ROAD, MINDEN KÖTÖTTSÉG NÉLKÜL

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Terminal Reality

Kiadó: Take2 Interactive

Web: 4x4evo.godgames.com

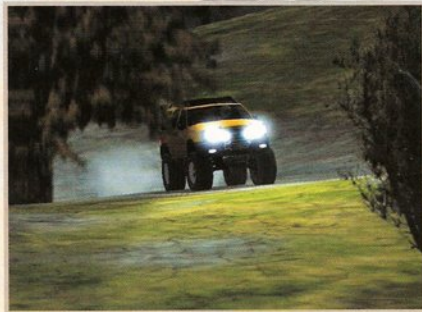
Minimum: P-II 200, 32 MB RAM

Ajánlott: P-II 450, 64 MB RAM

3D kártya*: D3D, OpenGL, Glide

Multiplayer: LAN, Internet

2000 a nagy áttörések éve, legalábbis mindenki valami várattal, addig nem létező dolog eljövételére készítette fel magát. És mit ád Isten, most tényleg bekövetkezett, vagy csak a Terminal Reality-s skacok fogtak szagot valamilyen irányból. Valahonnan kiszimatolták, hogy a Rápát-medence közepén két csapat is dolgozik külön-külön, egy-egy igen újat ígérő és talán az eddigi legjobb Off-Road szimulátoron. Mit tehettek egyebet, ők is elkezdtek fejleszteni a saját kis programjukat, de mivel a pénzből náluk jóval több terem, emiatt a fejlesztési időt is le tudják rövidíteni. Az elkészült termék a hazai versenyzőknek véleményem szerint nem fog fejtájtást okozni (legalábbis a szimuláció terén.), mivel a mi termékeinket a szimulátorairól híres Codemasters vásárolta meg — talán nem is véletlenül.



különbözőek. Ezzel az újtással talán még tovább fokozható a játékeladások mértéke és a különféle „gépek” tulajdonosai, kicsit közelebb kerülhetnek egymáshoz. A játszható módokat a következők: Versenyre kelhetünk Quick Race-ben ahol minden pálya és mindhárom nehézségi fokozat autói választhatók. Time Attack módban, ahol a leggyorsabb kör idő elérése a cél, és a relatív idő becsülésében egy Ghostcar segíti. A Carrier módban autót vásárolhatunk és eladhatunk, a versenyeken nyert pénzeket pedig tuningolásra vagy újabb verdák vételére költöhetjük.

ami nagyon meglepő, mindháromban a maximum framerate-et hajtja ki a videokártyából.

Grafika

A Terminal Reality név sokaknak ismerősen csenghet, a Nocturne névre hallgató játék. Alkotóiról van szó, akik az első úgymond realtime (pre-renderelt.) engine-t létrehozták. Video lejátszó scanline megoldással készült, amit utólagja Amigán láttam, ebben a módszerben minden második sort kiveszik a képtartalomból, ezzel felére csökkentve a tárolandó adatok mennyiségét. Eddig még ilyen kidolgozott és

nem szögletesek, és a felirat is tökéletesen olvasható rajtuk. Az autó és a fák által vetített árnyékok igazán valóságosak. A terep megvalósításra egy kicsit a Motocross Madness 2 megjelenítésére hasonlít, ahol is nem vesszük észre a terep textúrák illesztését, hiszen nincs is annál undorítóbb, ha ez látszik, mert a játék úgy olyan hatást kelt, mintha betonkockákon autókáznánk le-fel. A terep végtelenített, tehát nyugodt szívvel letérhetünk a pályáról, ahol a kanyarok levágása nem számít fő bűnek. A fák, bokrok, a felvert por és útdarabkák és a hangrök üvegablakai, mind-



A 4x4 Evolution-t a grafikai motorjairól híres cég programozói készítették, akik most az arcade stílus határát éppen súroló autós program írására adták a fejüket.

Beállítások

A program a maga nemében úttörő, mivel megvalósította a cross platform játékmódot. Hogy ez mit is jelent? A játékot áttárták DreamCast-ra, Machintosh-ra, és a majdan megjelenő PS2-re (Európa.). Naná, hogy áttárták, abból van a haszon, ha gépüggetlenül veszi a nép, de mi előnyöm származik ebből nekem?

A következő: vidáman játszhatok a D.C.-n, PC-n és Mac-en is amennyiben a modemre kötöm, ugyanis a telefonvonalon keresztül (ugyanazzal a game-mel) egyszerre játszhatunk úgy, hogy a platformjaink



Multiplayer módban a GameSpy szerveren keresztül játszhatunk a világ bármely táján lévő ellenfelünkkel. Sajnos a LAN-mód ebben az esetben már az enyészeté lett. Igen pozitív, hogy minden versenyző külön profile-t készíthet magának, ezzel belenyúlva és összerondítva a másik állását. A program mindhárom grafikai API-t támogatja Glide, OpenGL, DirectX és

csillogó autót nem igazán láttam, és ami nagyon meglepő mindezt a megjelenítést a program T&L használata nélkül végzi. A gumibroncsok végre

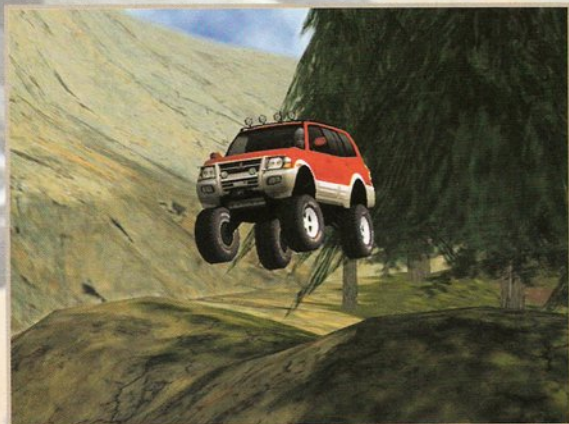
mind igen valóságosvá varázsolják, a megjelenített képet. A háttér viszont szörnyen ronda, nem tudom milyen megfontolásból tettek be egy 16millió színről 16-ra konvertált felhőt ábrázoló képet a háttérbe, amelyről már csak sejteni lehet, hogy felhő mivel szürkés rózsaszín foltok maradtak csak belőle. Ugyanez mondható éla a sivatagban lévő távoli hegyvonulatról is, ami inkább egy szürke homokvárva hasonlít, mint bércetől övezett hegyvonulatra. Az autók színét egy paletta hét színből választhatjuk ki.



Játékmenet

A 16 választható versenypálya igen változatos, az 51-es körzettől a jeges sarkvidékig mindenfelé járhatunk. A választható terepjárók a legújabb modellek, mivel szponzor akad bőven. Szerepelnek a Chevrolet, GMC, Ford, Dodge, Lexus, Mitsubishi, Toyota, Nissan, amely gyártóktól átlagosan 4 modell választható, természetesen három kategóriára osztva. Minden egyes autóról külön

eresz szimulátorban jobban megállta volna a helyét. A napszakok közül nappal, koraeste, éjszaka és hajnal időpontokban kelhetünk versenyre, ahol mindegyikben igen jól lehet tájékozódni. A könnyebb tájékozódás érdekében, ha szükséges a fényszórót ki/be kapcsolhatjuk. A játék irányítása igen élvezetes, nem is túl könnyű, de a játszható szinten belül van, szinte csak a kisördadásokra kell ügyelnünk. Tájékozódásunkat egy a helyes irányt



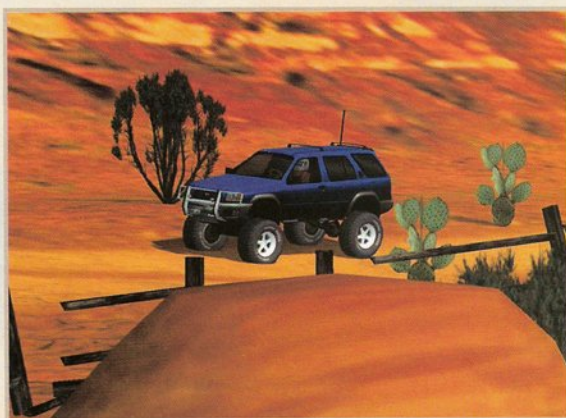
adatlapot hívhatunk le. Sajnos az igen kiváló és nemzetközileg is elismert Lada, Niva és Uaz kimaradt a programból. Az autók beállítható paramétereivel nem bombázták agyon a játékosokat, mert pusztán auto és

mutató nyíl és egy forgó térkép segíti, amelyet a menőbb játékosok ki is kapcsolhatnak. Igen nagy újítás a képernyő két oldalára bekapcsolható kilométeróra (amelyet mechanikus km számlálóval láttak el) és egy

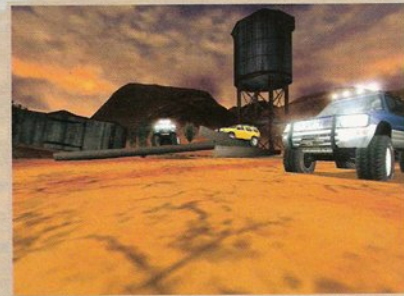


kézi váltó közül választhatunk. Ezen kívül a gumiabroncs típusát és az alulkormányozottság mértékét tudjuk szabályozni, legalábbis az amatőr fokozatban. A Class 2/3-as fokozatban már a felfüggesztés keménysege és a sebességváltó áttételei is paraméterezhetőek. Továbbá a fékezőerő első és hátsó eloszlása is szabályozható. Terepjárónk meghajtása: a felező, a 4x4 hajtás, és az első kerékajtás menet közben is a 4-es gombbal változtatható. Az időjárás négy fajtája állítható be, lehet napos-és ködös idő, tejszerű köd és eső. Az eső effektus megvalósítása egy

fordulatszám-mérő. (Az újítás az órák és a számlálók analog volta.) Sajnos az autók sérülése kimaradt a programból, de hát „semmi sem tökéletes”. Az ütközések viszont tipikusan a játéktérmi autós programokat idézi, a lehető legkisebb ütközés hatására a jármű nullára fékeződik, ez még rendben is lenne egy úthengerrel való találkozás esetén, de az, hogy egy kaktuszt, vagy egy közlekedési táblát ne tudjunk kidönteni? A pályák kialakítása nagyon ötletes, nemcsak egyszerűen körbe-körbe megyünk a sivatagban, hanem mindenféle tereptárgy között és azokon át is,



pl. lakókocsik, repülőgép hangárok, munkagépek. Az autók fizikai külső modellezése igazán jól sikerült, a kerekek, a felfüggesztés mind ugyanúgy viselkedik, mint az életben. Végre a kormányt tekerő sofőr és a kerék mozgása összhangban van, mivel az átlagos játékokban a vezető egy kis mozdulattal kitekeri a kormányt, és már kanyarodik is. A két kerék és négy kerék hajtás közötti különbség igazán meggyőző hatását egy-egy



amely nemcsak a vezetés élményét, de igen gazdag vizuális élményt is nyújt és órákra képes a székbe kötözni a játékost. Ezen kívül az aktualitását sem veszítheti el, mivel a vezetés élményét minden újratelepítés után nyújtani tudja. És nem utolsósorban végre átélhetjük egy igazán „bika” terepjáró feelingjét. Ezt egy igazi Ford Explorerrel tett kisebb túra és eme szimulátor hasonlósága miatt hangsúlyozom. A készítőik még

a különös felni által kellett optikai csalódás modellezésére is gondot fordítottak, ez elég sok programban nem látható, mivel a kerekek forgási sebessége nincs arányban az autó valódi sebességével. A verseny alatt hallható zenék kellemesek (némi metal beütéssel), de ha igazán jó

eredményt szeretnénk elérni, akkor egy kicsit lehalkítjuk, hogy előtérbe kerüljön a motor hangja. Határozottan mondhatom, hogy ennél jobb és élvezetesebb Off-Road szimulátorral még nem találkoztam, kíváncsian várom a magyar visszavágást, amely vélhetően a belső vezetési érzésben fog sokkal többet adni, kérdés, hogy ez mennyire fog a játszhatóság rovására menni?

KeFe™

külsín/belbecs

LÁTÁNYOSSÁG	□□□□□□□□
JÁTSZHATÓSÁG	□□□□□□□□
SZAVATOSSÁG	□□□□□□□□
ZENE/BOA	□□□□□□□□

summa summarum

Most az Absolute Best, de lehet, hogy ez a királyság csak egy hónapig tart

végitelet
87%

INSANE

★ AZ EGYIK MAGYAR BEFUTÓ...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Invictus

Kiadó: Codemasters

Web: www.codemasters.com/insane

Minimum: P-II 233, 64 MB RAM

Ajánlott: P-II 500, 128 MB RAM

3D kártya: D3D

Multiplayer: LAN, Internet

Hát megérkezett a magyar visszavágás, legalábbis annak az egyik nevezője. A két csapat (Invictus-Clevers) egymástól függetlenül egy-egy OffRoad szimulátor programot fog egy időben megjelentetni. Az INVICTUS csapat által már régóta készülő, kezdetben még DOS-os program, mára már a legjobbakkal közre vetkedte fel magát. Mivel konkurencia csak itthon akad, ezért a világszínnyelvi folytatott küzdelem a két magyar csapat között fog eldőlni.

Sok próbálkozás történt már élethű autós szimuláció elkészítésére, amely kísérletek közül van, amelyek bejött, például a Viper Racing, és még említhetném egy másik stílus képviselőjét az NFS5-öt is. Azonban a fenti programok mindegyik sportautók szimulációjára lettek kihegyezve. Az Offroad vagy éppen sima terepjárós játékok, eddig csak a játéktérmi „pitty-putty árkd” színvonalat pendítették, amely igen messze járt a szimulációtól. A nagy áttörés a 4x4 Evolution volt, amely inkább a grafikájával aratta a babérokat, de már néhány szimulációra utaló elemet is felfedezhettünk benne. És akkor jöttek a magyarok... Az Invictus programja célirányosan arra készült, hogy a lehető legjobb fizikai szimulációt nyújtsa, és az autót vezetőnek valóban az legyen az



érzése, hogy egy valós terepen, egy valódi autóban autózunk.

A játékban húsz OffRoad jármű áll a rendelkezésünkre, amelyeket persze folyamatosan adagol a program. A választható járművek öt kategóriába sorolhatók: Sport, 4x4, Teherautó, Pick-up és extrém. Láthatjuk, hogy a program



által átfogott kategóriák akkorak, amelyek még eddig egyetlen programban sem szerepeltek. A játék örülten sok újdonsággal rendelkezik. A telepítést több nyelven is elvégezhethetjük, installáció során választhatunk egy teljesen magyar módot is, ahol az összes szöveg kiírása, és beszéd magyarul hangzik el. Nézzük a grafika beállításait! A program támogatja a T&L-t, amely használata még csak most kezd elterjedni. A

felbontást egészen 1280x1024-ig fokozhatjuk, akár 32-bites színmélységben is. A grafika részletességét befolyásoló paramétereket, amelyek: environmental mapping, árnyék, füst, keréknyomok, látótávolság, tárgy/talaj, ezek kidolgozottságát

manuálisan is beállíthatjuk, de jobban járunk, ha az Auto módot választjuk, mert így a gépünk teljesítményéhez mérten a legjobb minőségű és a lehető leggyorsabb megjelenítést kapjuk. A terep-



Capture the Flag

Keressd meg és vedd fel a zászlót és tartsd meg, hogy pontokat kapj. Úgyes manőverezéssel próbáld elkerülni az ellenfelekkel való ütközést, így nálad marad a zászló. Menj át a megjelölt kapun, hogy bónusz pontokat kapj. El is lophatod másoktól a zászlót, ha beléjük rohansz. Az nyer, aki először eléri a kitűzött pontszámot.

Destruction Zone

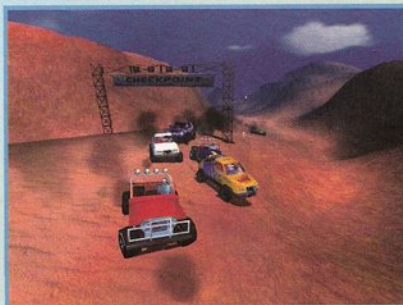
Foglald el a king zone-t vagy ütközz az ellenfelekkel a pontszerzéshez. Távolodj el king zone-tól, hogy lendületet vehess, és menj bele azokba, akik ott maradtak. Minél erősebben mész beléjük, annál több pontot kapsz. Az nyer, aki először eléri a kitűzött pontszámot.

Gate Hunt

Menj át minél több kapun, hogy nyerj. Ha valaki átmegy egy kapun, az lezáródik, másikat kell keresni. Bármilyen sorrendben átmehetsz rajtuk. Az nyer, aki a legtöbb kapun megy át a játék során. A versenynek akkor van vége, ha minden kapu elfogy.

Return the Flag

Keressd meg a zászlót, vedd fel és vidd vissza a kiindulópontba, hogy pontokat kapj. Kerüld el az ellenfeleket, hogy nálad maradjon a zászló. Úgy tudod másoktól ellopni, hogy nekik mész. Az nyer, aki visszaviszi az utolsó zászlóját is.



Szimuláció

A program két üzemmódot támogat, amelyek single és multiplayer. Az egy játékos üzemmódon belül választhatunk: bajnokság, gyors verseny, gyakorlás módok között. A többjátékos üzemmód igen renthagyó és formabontó, hiszen az eddig csak LAN-on vagy interneten játszott FPS játékmódokat, pl. Capture the Flag, Return the Flag módokat implementáltak egy terepauto szimulátorba, amellyel a játékidőt megnyújtották, és a program megunthatósági rátáját is feljebb nyomták.

Az eddig megjelent „autós” programok által eddig nem alkalmazott és igencsak újdonságnak számító hálózati játékmódok a következők:

Off Road Race

Vezess az aktív kapuhoz a lehető leggyorsabb útvonalon, ami nem feltétlenül a legegyszerűsebb. Lököd le az ellenfeleket az útról és elsőként menj át a kapun a pontszerzéshez. Az nyer, aki elsőként fejezi be az utolsó kört.

Pathfinder

Vezess az aktív kapukhoz. Az első játékos, aki bármilyen sorrendben átmegy az összes kapun, nyer. Lökj el az utadból mindenkit, hogy első lehess az ellenőrzőpontoknál.

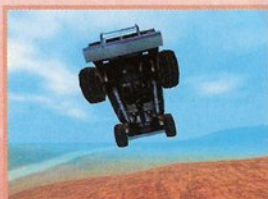
Jamboree

Vezess az aktív kapuhoz a lehető leggyorsabb útvonalon, ami nem feltétlenül a legegyszerűsebb. Lököd le az ellenfeleket az útról és elsőként menj át a kapun a pontszerzéshez. Az nyer, aki elsőként éri el a kitűzött pontszámot.

Az egyedí multiplayer módokat a helyi LAN hálózatot és a Codemasters CMN hálózati kiszolgálóján keresztül egyszerre nyolc játékos élvezheti. A játék által nyújtott szimuláció egyszerűen döbbenetes, erre csak azt tudtam mondani, hogy ilyen még nem volt. Végre igazi gravitációs modell készült, amely az autóban „hánykódó” vezető mozgását igen élethűvé teszi. Ami azt jelenti, hogy a szerencsétlent nem a föld egyenetlensége rázza és mozgatja, hanem a kocsiszekrény. Ez az effekt végre egy igazán valóságos vezetési élményt nyújt. A rugózás fantasztikus egy-egy bukkánóra, vagy egyenetlenségre való ráhajítás valóban megdobja az autót, és ha ezt egy kicsit agresszívebben véghezvük, akkor már borulunk is. (Nem úgy, mint egyes arcade programokban, ahol a jármű felborítása egyszerűen lehetetlen, de ha esetlegesen mégis bekövetkezne, akkor a borulás nagyon gagyi kimenetelű lesz.) További újítás a szabad látómező. Az autóból körbenézhetünk, lenézhetünk a lábunkra, a mellettünk lévő ülésre, hátra, továbbá a látómagasságunkat mi magunk szabályozhatjuk. A borulások tökéletesen élethűek, egy-egy nagyobb ugratást több átpörgéssel úszhatunk csak meg. A járművek motorjában igazán érezni a nyers erőt, amely a kapcsolatokon való felhajításnál és az erős gázfúvásoknál érezhető igazán. Gyorsításakor az autó orra rendre kiemelkedik, fékezéskor a kaszni szépen bólint, a kocsiszekrény valóságos

mozgását a sár-csapók szabad billegése igen jól demonstrálja. Végre a kézfék valójában megfogja az autót, és fékezéskor nem csak egy kis kicsúsztatás tapasztalható. Most megtapasztalhatjuk a behúzott kézfékekkel való autókázást, amely tényleg lefogja az autót teljes mértékben. A belső nézetben tapasztalható kormánymozdulatok igazán valós hatást keltenek, az x fogást is elő tudjuk csinálni a programból egy-egy nagyobb ívű fordulóra. Kormányzás beállítása és viselkedése is egyedí, kanyarodáskor a kormány visszaforg, a különösen egyenetlen terepen külön élelet él, ami azt jelenti, hogy a talajt végre a kezünkön érezhetjük, főleg ha rendelkezikünk force feedback kormánnyal. A kocsiszekrény viselkedése szinte teljesen független a futóműtől, legalábbis igen szabadon és könnyedén mozog azon.

A gépkocsi sérülése igen jól kivitelezett, egy-egy merészebb tolatásnál könnyedén elhagyhatjuk a pótkereket és egyéb fontos alkatrészt. A megsérült gépkocsikat gombnyomásra előugró trabantok sárga angyal pillanatok alatt reparálja, és már haladhatunk is tovább. A kiválasztott járműveket különféle útvízeszélyekre készíthetjük fel, amelyek kategóriákra osztottak: Gyári, OffRoad, Verseny, Egyéni beállítások. Az saját beállításokban kedvünkre tuningolhatjuk gépünket, ahol a következő paraméterek módosíthatók: Kormányzár, Felfüggesztés, Gumik, Fékerő, Kézfékerő, Sebvártó fokozat.



Grafika, Zene

Grafikailag a program közepesen mondható, ezt nem az autók kidolgozottságára értem. Az járművek kivitele nagyon részletes, kívülről minden egyes lényeges részlet nagyon igényes. A felfüggesztés rugói és azok működése tökéletesen figyelemmel kísérhető, továbbá kanyarodáskor a kerekek mögé lehet nézni, ahol a forgó tengely csatlakozása is látható. A grafika gyengesége elsősorban a



használásával tökélyre fejlesztettek. A játék irányítása nem annyira egyszerű, mint egy arcade játékkal való foglalatoskodás esetében, de hát a szimuláció oltárán áldozni kell. Főleg érezhető ez a nagy sebesség esetén előforduló „uralom elvesztése a jármű irányítása fölött”-kor, ami valószínű-síthetően a magas építésű járműveknek köszönhető. A grafikában néha-néha akad egy kis bug, az autó kereke és eleje néha belesüllyed a talajba. Talán egyetlen negatívum maradt: a külső nézetből figyelve a járműveket a program viszonytalan lassúvá válik. Csak viszonyításképpen egy 1GHz-es PIII-as gépben 128 Mega rammal, Ge-Force2 GTS-el a sebesség kb. 20fps. A legjobb szimulátorok trónján fix helyet váltott a program. A játékhoz mást nem fűznék hozzá, ha át akarod élni életed eddigi legjobb autós szimulátorát, akkor itt az ideje az installációnak.

KeFe™

külső/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	□□□□□□□□□□
JÁTSZHATÓSÁG	□□□□□□□□□□
SZAVATHATÓSÁG	□□□□□□□□□□
ZENÉBŐNA	□□□□□□□□□□

summa summarum

Csak egy maradhat
- de vajon melyik lesz az?

végitelet
92%



FIFA 2001

★ SZÓHOZ JUTOTT JÁTÉKOSOK

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

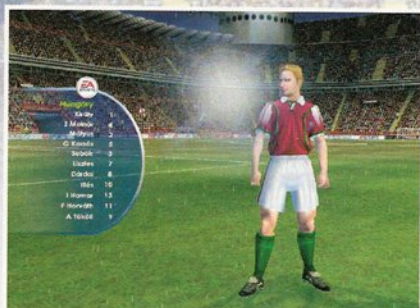
Fejlesztő: EA Sports
 Kiadó: EA Sports
 Web: www.easports.com
 Minimum: P-II 300, 32 MB RAM
 Ajánlott: P-II 433, 64 MB RAM
 3D kártya: D3D
 Multiplayer: LAN, Internet

Mielőtt bármit is írok szeretnék idézni egy pár sort egy korábbi írásból, egészen pontosan az 576 KByte októberi számából:

„Mindent összegezve jó lett az FIFA Premier League Stars 2001, mert végre formabontó. Elsőre talán ez nem látszik rajta, de aki évekig játszott hasonló játékokkal, érezni fogja a változásokat. Sok apróság újult meg a játékban és jómagam ennek határozottan örülök, mert — valljuk meg — már lassan kezdett unalmassá válni a megszokott séma. Ami egy ilyen kötött és tradicionális játékban megújítható és javítható, azt az EA Sports elkezdte javítani és megújítani.”

Megmondom őszintén nem gondoltam, hogy egy hónappal később, már egy gyökeresen átalakított és megváltozott FIFA 2001-et fogok tesztelni. Még mindig nem tértem magamhoz, mert a játék olyan szinten változott meg, hogy ehhez képet a Premier 2001 csak egy apró experimentális utazásnak tűnik. Annyi féle új dolgot tapasztaltam, hogy azt sem tudtam elsőre, milyen sorrendben írjak rólok. Talán az lesz a legegyszerűbb, ha a leghasznosabb és leglátványosabb újításokról szólok.

A menüpontok azok a részei a játéknak, ahol a legkevésbé lehet alapvetően változtatni bármit is. Ez a jól megszokott rendszerben a különböző bajnokságok és



mérkőzések között enged szelektálni. Ha kúlalakra osztályozzuk a dolgot, akkor is csak jól mondhatok, de nem győzöm hangsúlyozni, a FIFA sorozatban a legstagnálóbb és legbiztosabb pont a menüpontok magas színvonala. Lassacskán már nem is kell foglalkozni vele,

mert a leghátralabb téma minden tesztelőnek. Alig akad valami, amiről írni lehetne. Jó sok a nemzeti tizenegy és még több a klubcsapat a játékban, de valahol ez nem meglepő, hiszen mindig is ismertető jele volt az EA Sports játékoknak a tartalmi mélység és

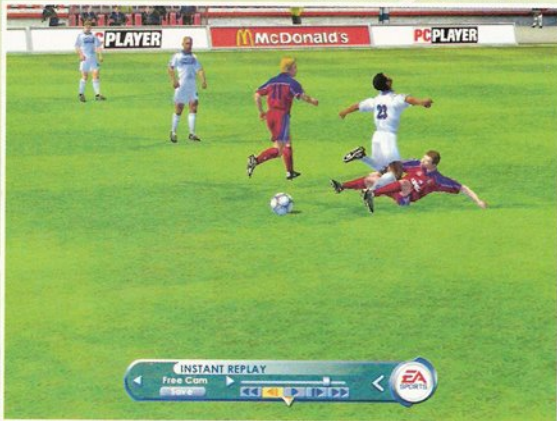
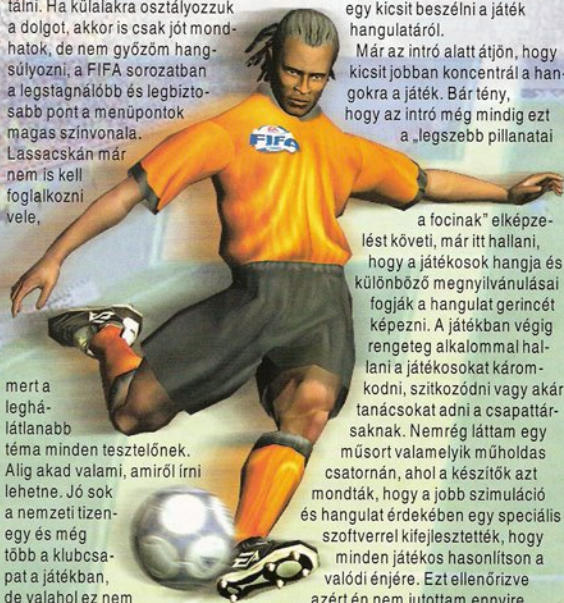
élethűség. Sokkal inkább érdemes egy kicsit beszélni a játék hangulatáról.

Már az intró alatt átjövök, hogy kicsit jobban koncentrálni a hangokra a játék. Bár tény, hogy az intró még mindig ezt a „legszebb pillanatait

a focinak” elképzelést követi, már itt hallani, hogy a játékosok hangja és különböző megnyilvánulásai fogják a hangulat gerincét képezni. A játékban végig rengeteg alkalommal hallani a játékosokat káromkodni, szitkozódni vagy akár tanácsokat adni a csapattársaknak. Nemrég láttam egy műsort valamelyik műholdas csatornán, ahol a készítők azt mondták, hogy a jobb szimuláció és hangulat érdekében egy speciális szoftverrel kifejlesztették, hogy minden játékos hasonlítson a valódi énjére. Ezt ellenőrizve azért én nem jutottam ennyire egyértelműen pozitív eredményre. Inkább azt mondom, hogy a világ legdivatosabb, legismertebb játékosai

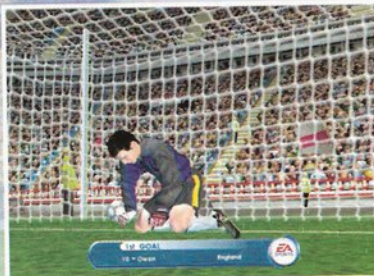
tényleg hasonlítanak a valódi énjükhöz, de ez kb. 30 játékos után kimerül. Ha csak egy kicsit is kevésbé ismert csapathoz érünk (mint mondjuk kis válogatottunkhoz), azonnal nyilvánvalóvá válik, hogy bizony fel kell mutatni valami tudást még ahhoz is, hogy itt legyen arcunk, nemcsak a nemzetközi fociporondon. Azt, hogy a játékban csak a legjobbak felismerhetőek, teljesen érthető, de kicsit igazságtalan azt nyilatkozni, hogy bizony minden focista, mintha tükörbe nézne, úgy lejön a képről.

A hangulati elemek magánál a mérkőzésnél csúcsosodnak ki a legjobban. Itt olyan megoldásokkal találkozni, melyek pár évvel ezelőtt még elképzelhetetlenek voltak, mind a játékosok, mind a fejlesztők számára. Az első dolog, a pályát körülvevő közönség. Szép és zászólóúgyileg is korrekt. Mindig az épp megfelelő csapat lobogói lengenek, néhol még címekkel is. Sajnos, a magyar zászló a játékban egyszerűen piros-fehér lett, így ne várjátok, hogy a nemzeti lobogót bárhol megpillantjátok majd. Ami nekem a legjobban tetszett újítás szempontjából, az a pályát körülvevő események „megelevenedése”. A stadionban vannak rendőrök, edzők, tévések és természetesen melegítő





játékosok is. Még ez sem lenne újdonság, de az már igen, hogy ezek mind-mind külön mozognak! Az edző intéget, a melegítő játékos nyújt az alapvonalnál, az operatőr meg követi a labdát a kamerával! A rendőrök nézelődnek a közönség felé, de ha mondjuk rá rugóztat a labdát és a kapu fölé a közelükben landol, bizony néha-néha oda fordulnak és bámulják a bogyt. Nagyon sokban hozzájárul a játék jó alaphangulatához ez a pálya

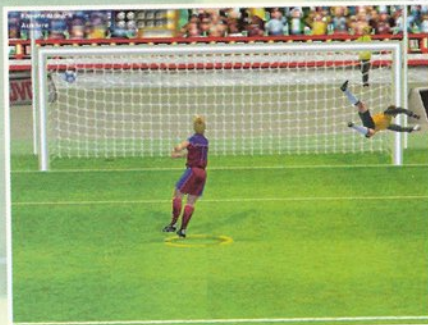


natban szokatlan lehet, de lassacskán teljesen áttál az ember szeme és észre sem veszi, hogy sokkal nagyobbak a játékosok és

tudnak maguktól csinálni. Talán a legjobban ezt akkor érezni a játékban, amikor egyszerűen nem tudunk egy hosszabb passzt adni senkinek, mert bizony becsúszik, vagy elfejeli az ellenfél a labdát. Olykor-olykor már idegesítően „okosak” ezek a kis szemét CPU-játékosok. Még csak nézem, hogy hova rúgjam, ők már el is álltak a labda összes lehetséges útvonalat. Támadás közben is látszik a mentális gyorstalpaló nyoma a játékosok viselkedésében, mert a legtöbb becsúsásunkat átugrálják és kicselezik. Persze ez majd a mi támadásunkban is használható lesz, mert helyezkedni is tudnak végre a srácok maguktól, így szebb és okosabb gólokat is rúghatunk.

A kapusok szinte már tökéletesen mozognak. Rajtuk már nincs nagyon mit javítani, de a mezőnyjátékosok is (egy-két fura rúgástól eltekintve) gyakorlatilag teljesen rendben vannak mozgáskultúra szempontjából. Nagyon-nagyon jó látni, hogy a

készítők sok olyan apróságra is odafigyeltek, melyek egy valódi mérkőzésen már megszokottak, de valahogy teljesen kimaradtak a számítógépes játékokból. Ilyen például a játékosok körülnézése egy passz előtt. Ha megnézték egy ismétlést látni, hogy amikor átveszik a labdát,



felnéznek, hogy merre rúghatnák tovább. Ez persze ugyanígy érvényes visszafelé is, mindenki figyelni a labdát, akár merre is legyen



körüli mozgás. Még a fotóriporterek is megmozdulnak néha, ami már-már lassan irreális a valósághoz képest. A közönség buzdítása is teljesen élethű, bár én még mindig várom, hogy egyszer meghalljam a „Magyarok! Magyarok!”-kórust, de sajnos ebben a programban sem találkoztam velük. Némileg vicces volt viszont, hogy amikor a Lisztes Krisztiánnal kihagytam egy tizenegyes, Ő angolul kezdett el káromkodni.

közelebből látni mindent, mint bármelyik FIFA játékban eddig.

Kezelhetőség szempontjából nem nagyon változtatt semmi, a jól megszokott gombkiosztással tudunk passzolni és löni. Szintén sok médiumban találkoztam egy másik hírrel a játékról, amit már sokkal egyértelműbben érezni, mint mondjuk az arcvonások élethűségét, ez pedig a játékosok mesterséges

Lehet, hogy már elfelejtett magyarul odakint?!

A játszhatóságban, szintén egy gyökeres változást látni, már a mérkőzés első pillanatában. Az EA Sports szakított a jó pár éve megszokott kameraállással és egy kicsit játéktérmet nézőpontossá csinálta a játékot. Ez az első pilla-

intelligenciája. A focisták sokkal többet „gondolkodnak” és ennek megfelelően több látványos és hasznos dolgot



a pályán. Az is tetszett, hogy sokszor a játékosok már akkor „hisztiznek” a kapott gól miatt, amikor még nincs

benn a labda, de már nyilvánvaló, hogy elkerülhetetlen a gól. A gólrömk és egyéb animációk képleg nem változtak, gyakorlatilag a megszokott dolgok, ugyanígy a kommentátor, aki azért

minden újabb FIFA játéknál megpróbál becsempészni valami újdonságot, több-kevesebb sikerrel. A FIFA 2001 nagyon jó. Baromi jól játszható, élethű és leginkább hangulatos. Rengeteg apró részletbe lehetne még belemászni ebben az írásban, de úgy gondolom, hogy ennek semmi értelme nem lenne, mert aki eddig is FIFA-rajongó volt, az úgyis érzi majd a különbséget, aki viszont most játszik majd először vele, annak úgyis minden újdonságként hat. Ha engem kérdeztek, minden régi focit fel kell, hogy váltson idővel ez a program. Nálam már csak egy dolog miatt okoz fejfájást a játék: nem tudom eldönteni, hogy ezzel vagy a Premier 2001-el játsszak esténként?!

-Adam-

kulcsín/belbecs

LÁTÁNYOSSÁG	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
JÁTSZHATÓSÁG	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
SZAVATOSSÁG	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
ZENE BÓNUS	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

summa summarum

Magasan a többi felett!

végítélet
95%

CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01

★ MÁR CSAK A SAJTÓ HIÁNYZOTT...!

SZEMÉLYI IGAZOLTVÁNY

Fejlesztő: SI Games
 Kiadó: Eidos Interactive
 Web: www.sigames.com
 Minimum: P133, 32 MB RAM
 Ajánlott: P200, 64 MB RAM
 3D kártya: —
 Multiplayer: —

A mint arra már régóta számítani lehetett idén is megjelent a CM sorozat legújabb tagja. A júliusi számunkban ismertett Championship Manager 99/00-hez képest az új rész megtartotta az előd érényeit, ezért itt csak az újdonságokat veszem számba. Márpedig ezekből van bőven: Kezdjük mindjárt a legelején. A választható bajnokságok száma ugyanis az előző részben szereplő tizenhatról, huszonnhatra nőtt. A tíz új liga ugyan nem tartozik a világ labdarúgását formáló tényezők közé, de hogy színesítse kedvenc programunkat, bekerült az ausztrál, a horvát, a finn, a görög, az észak-ír, a lengyel, az ír, az orosz, a török, és a walesi bajnokság is a játékba.

Bár ezek minden bizonnyal jó szórakozási lehetőségeket nyújtanak majd, mégis meg kell említenem, hogy jelentősen megnövelték a játék helyigényét. Az előző résznél is többen sokallták azt a 0,6 gigányi helyet, nos a mostani verzió jelentéktelen többlettel 1 gigányi(!) helyet foglal el gépünkön. A sok ligának továbbá olyan hátránya is van, hogy a jóval nagyobb adatbázis kezelése, jócskán lelassította a játék menet sebességét, ezért számos ponton csökkentenem kellett menet közben a game-val szemben támasztott igényeimet (természetesen ez nem vonatkozik a legújabb erőgépekre,



csak az „idejémtúlt” PII-300-asokra — ha lenne kedvem, akár kinoban röghöghetnék is ezen!).

Sokan észrevehették, hogy bekerültek a játékba olyan bajnokságok is, mint az észak-ír, finn, vagy a walesi, a magyar pedig kimaradt, holott

bajnokság csapatait vezényelhesük sikerre, még erősen kétségess.

Ennek nagyrészt az az oka, hogy hazánkban sokkal kisebb igény mutatkozik a játék iránt, mint mondjuk Walesben, Nagy-Britanniában vagy más országokban, amelyek ligái megtalálhatóak



azért a csapataink rendre túljutnak ezeknek az élbajnokságoknak nem nevezhető pontvadászatoknak a győzteseire. Nos ahogy én a játék hivatalos homepage-én kutattam, az a lehetőség, hogy a most már ismét NB1 névre hallgató hazai

programban, akármilyen jelentéktelenek is. (Ismét győzött a pénz, és mi szokás szerint ebben a versenyben a rövidebbet húztuk, húzzuk, és fogjuk húzni még nagyon sokáig — sajnos!).

A Championship Manager00/01 természetesen

nem az előző rész felturbóztva néhány új ligával. Minden évben, amikor megjelenik az arra az évre kiadott verzió, hajlamos azt hinni az ember, hogy ez a fajta grafikai megoldás, és részletesség nem tud tovább fejlődni. Nos megint csak

téved a szkeptikus, mert a játék mind a mérkőzéseken, mind pedig a mérkőzések közötti intervallumokban kellemes meglepetéseket okozott.

A mérkőzések során két fő változást lehet észrevenni. Az egyik, hogy a kommentátor szövege jóval változatosabb lett (hangja még most sincs, de ez a játék eddig sem ezzel hódított). Az új verzióban a közvetítő már olyanokat is mond (persze nem magyarul), mint pl.: „Micsoda fantasztikus öllőzés!” Ilyen és ehhez hasonló bravúros mozdulatosok leírásával töltötték ki a már megszokott szimpla szövegrészeket. A meccsek közbeni ordítózás, felhördülés talán még ennél is kevesebbet változott, ami viszont nagyon tetszett, hogy a törököknél, braziloknál, különböző afrikai csapatok ellen vívott meccseken, az unalmasabb részeket tam-tam dobokkal, és más törzsi ütőhangszerekkel fűszerezték.

Ami azonban számomra jóval igazalmasabb a mérkőzések hangulatteremtő elemeinél, az a





mérkőzések utáni statisztika meglepő részletessége. Teljesen új kategóriák jelentek meg, amelyek természetesen a játékosok képességeinek minél sokrétűbb feltárását szolgálják.

Az új szempontok:

- 1). Hány százaléka jutott el a rendeltetési helyére az adott játékos passzainak. Ez különösen fontos a védők és középpályások esetében. A védőknél azért, mert senki nem szereti, ha a kedvenc középhátvédje az ellenfél csatárához passzol, a középpályásoknál pedig azért, mert az ő passzaikból lesznek a góljaink.
- 2). A meccsenkénti szerelések száma. Ez az adat is főleg a védőknek, és a középpályásoknak fontos, bár ha egy csatár jeleskedik benne, az semmiképpen sem hátrány. A védőket nem kell magyaráznom, őt tulajdonképpen ezért „tartjuk”. Ha valaki olyan taktikáival játszik, amiben kevés védő szerepel (pl. három, de én már játszottam két védővel is), akkor viszont nélkülözhetetlen, hogy olyan középpályás sora legyen, ami legalább részben megszűri az ellenfél támadásait.
- 3). A harmadik új szempont arra vonatkozik, hogy a játékos mérkőzésenként hánszor vitte el a labdát az ellenfél mellett, vagy hánszor tudta magát cselekkkel túlverekedni. Ezt az adatot célszerű figyelembe venni támadó középpályás, és csatár esetén.
- 4). A játékosok kapura lövéseinek sikerességére vonatkozik, amit százalékokban mutat meg nekünk. A góljain kívül leginkább ez az adat az, ami csatáraink teljesítményét

jellemzi. Mellesleg ezen még változtatni is tudunk, hogyha gyenge százalékból mennének kapura a játékosunk lövései, akkor egyszerűen az ezres menüben be kell raknunk a „shooting” kategóriába, ahol külön a kapura lövéseket gyakoroltatják.

A játék talán egyik legjobb újítása a sajtó beillesztése a játékba. Az eddigi verziókban, az életteli szöveges ellentétben, ahol mindig is van

codott kijelentésünk egész kis lapiváltó képes elindítani. Ha például elmarasztalóan nyilatkozunk a klubról, akkor rögtön a klubelnök, vagy a részvényesek intéznek ellenünk kirohanásokat. Ez ahhoz vezet, hogy a játékosok nagy része, a klubon belüli helyzet miatt morális mélypontra süllyed, ami a teljesítményükre is kihatással van. Ha viszont a játékos ennek ellenére is a kezdő tizenegy tagja marad

(mert nincs jobb nála, vagy hogy visszanyerte az önbizalmát), akkor a kedves újságírók hada rögtön kiküldti tehetségtelen, nem a csapatba illő játékosnak. Ezek után is adódik még lehetőség, például ha akarjuk, akkor meg is védhetjük a játé-

kost, ám akkor az újságírók egyből elkezdik a mi hozzá nem értésünket firtatni, és így tovább és így tovább...

Térjünk vissza időben még egy kicsit ahhoz a pillanathoz, amikor összevesszünk a klub vezetésével. Ekkor a játékos még mindig választhat, hogy esetleg állást foglal-e valamelyik fél mellett. Mindkettő megoldásnak meg vannak a káros hatásai. Ha az elnökség mellé áll, könnyen lehet, hogy kikerül a kezdő tizenegyből, vagy esetleg a B-csapatához küldjük

másnap edzeni. Ha mellénk áll, akkor az elnökség fordul pillanatok alatt a játékos ellen, és akkor szegény majd ettől éri el a morális mélypontját. Ebből az következik majd, hogy rosszul fog játszani, és így el is kell távolítani a csapatból. Mivel sosem tudunk kielégíteni minden felet, így a vitás kérdésekben jobb pártalanként szemlélni a dolgokat. Az csak egyszerű fordult velem elő, hogy ilyen esetben mindkét fél ellenségének kiáltott volna ki. Minden esetre ez is megtörténhet, ezért jobb, ha megpróbálunk valahogy az arany középutat maradni.

Az új igazolásokkal, személyi változásokkal, anyagi helyzet megváltozásával nem foglalkozom most sokat már csak azért sem, mert természetes, hogy ezt mindig megújítják. Itt inkább egy olyan hibára hívom fel a figyelmet, ami engem is meglepett: köztudott ugyanis hogy a Real Madrid C.F. nem dúsákl jelenleg az anyagi javakban, és ehhez képest a játékban a „világ” leggazdagabb klubjai között van. Hmmm! Nem ehhez szoktunk! Ez azonban csak EGY hiba, a MIL-LIÓNYI újítással, és a többi megbízható adattal szemben, amire sajnos itt most nem jutott hely. De tett már bármit is valaki, ami hibátlan? A CM00/01 etől még ugyan-egy a legjobb marad!!!

Szócseke



külsin/belbecs

LÁTványosság JÁTszhatóSSág SZAVatóSSág ZENEbőNA

summa summarum

Megőrizte vezető helyét.

végítélet

85%

MICROSOFT LINKS 2001

★ PÓZOLJ, LÓBÁLJ, LENGESS, ÉS ÜSS!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Microsoft
Kiadó: Microsoft
Web: www.microsoft.com/games
Minimum: P233, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 450, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: LAN, Internet

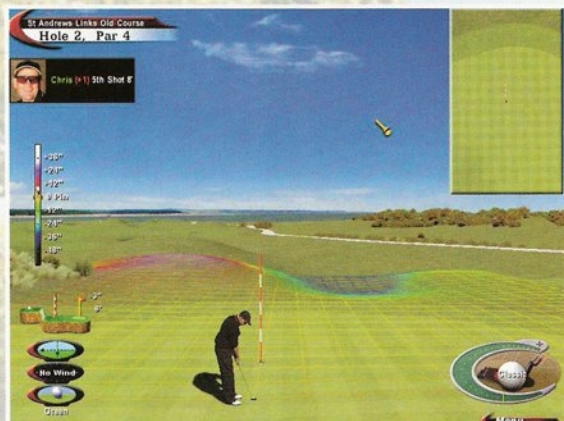
Szerintetek mennyien golfoznak itthon? Nem sokan, ugye? Én mindössze két pályáról tudok kis országunkban, ahol eme úri sportnak hódolhatnak rajongói. Persze könnyen lehet, hogy ez ügyben az én ismereteim hiányosak, ettől függetlenül tény, hogy kevesen jártasak ebben a sportágban. Az anyagi vonatokról már nem is beszélnek, hiszen egy jobb ütő-szett kisebb vagyonokat emészthet fel, így az ország lakosságának elenyésző százaléka engedhetné meg magának a „bevásárlást”. Kulturális háttérünk sincs meg a sporthoz, egyszerűen kimaradt nálunk az egész, úgy ahogy van. Talán pontosan ezért érdemes a Links 2001-et mindenkinek kipróbálni, aki csak megeheti. A program sokkal több egy egyszerű golfjátéknál. Sokkal összetettebb és komplexebb, mint bármelyik elődje, így az is hosszú órákig lengetheti az ütőket, aki még az életben nem játszott ilyen típusú programmal.

A Microsoft szimulátorairól köz tudott tény, hogy már-már fájdalomosan élethűek. Amikor először



nél. Később persze megtudtam, hogy maguk a pilóták is ezen a szoftveren gyakorolnak olykor-olykor, így feladtam a küzdelmet. Amilyen komoly szimulátort lehetett csinálni a repülésből, legalább annyira sikerül a golfnál is magasra tenni a léceket. Akármilyen furcsán hangzik ez tulajdonképpen egy golf szimulátor. A gépigénye a játéknak mondható magasnak, de nálam egy 433-as PII, 64 Megás gépen volt tesztelve és kifogástalanul futott, persze különösen ebben a játékban sok mindentől függ a dinamika és a képi látvány. Ha például valaki az ütő-

seit a lehető legtöbb szögből szeretné követni, akkor legalább 8-9 kamera képét nézheti egyszerre, és ilyenkor belassul a jobb gép is, különösen akkor, ha szoftveres a grafikai mozgató, nem 3D-s. Mégis azt mondanám, hogy aki teheti, használja a kártyát, mert sokkal szebb és élethűbb a kép, bár eme utóbbi összetevő végig jelen van bárhova is tévedünk a játék menürendszerében. Nem nagyon spóroltak a helytel a készítő a nyers adatok tekintetében, ennek jele a 4(!) Cd-lemez terjedeleme, bár ez a szimulátoroknál nem meglepő, mégis már játék előtt érződik, hogy valami nagyon

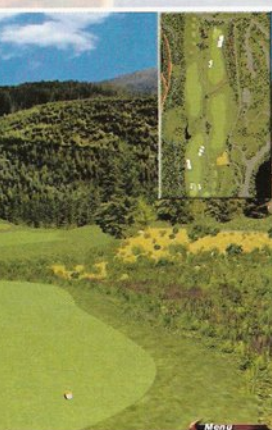
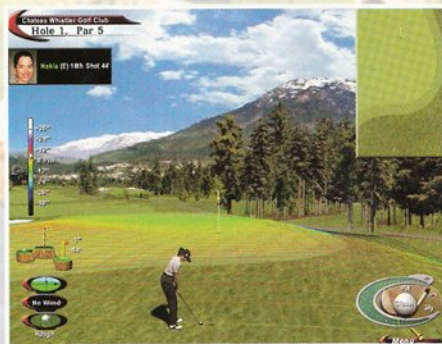


aprólékos és látványos dolgot rejtene a lemezek.

A másik nagy pozitívum a programban az igényelt lemez hely méretének rugalmassága. A program az alapvető 3 installálási szint mellett, lehetőséget ad arra, hogy azokat a játékosokat és a hozzájuk tartozó hangokat, mozdulatokat, melyeket nem használunk egyszerűen kivesszük a programból. Ezt az opcióknál tehetjük meg, és mivel ez játékosként akár 20 Mega is lehet,

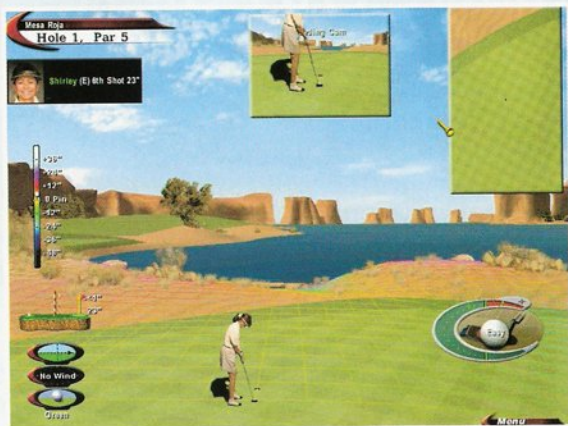
nem nagyon ismerik a golf alapjait, történetét, kialakulásának fontosabb pontjait. A pályáktól kezdve a nosztalgikus történelmi filmig minden akad itt, így akár órákat is eltölthetünk a programban a nélkül, hogy virtuális ütőnket egyáltalán meglendítenénk.

Ezeknél a játékoknál nagyon fontos egy olyan menüpont, melyben megtanulhatja az ember az alapokat. Itt talán az eddigi legjobb, legérthetőbb és átláthatóbb módon lett megoldva ez. Nem



tudom elképzelni, hogy minimális nyelvutadás mellett lenne olyan, aki nem értené meg előbb-utóbb a legalapvetőbb szabályokat. A menüpont használhatóságához már csak egy plusz az, hogy a program intelligens módon felismeri játék közben is, hogy a golfnak épp melyik része nem megy nekünk, és ott helyben felajánlja a segítséget. Magyarul: ha kéthárom alkalommal nagyon rosszul célzott ütést eresztünk meg, megkérdezi a gép, hogy lenne-e kedvünk az erről szóló részét elolvasni a „tankönyvnek”. Ezzel azt a jól megszokott problémát lehet elkerülni, amikor nem tudunk valamit megoldani, de a szakkifejezést nem tudjuk hozzá és a kétszáz oldalas segítségben tanácstalanul





keresgélünk hosszú percekig. Maga az „akciós” része a programnak is egyszerű és érthető kezelés szempontjából. Persze itt is lehet csak úgy örömgolfozni, de benevezhetünk egy virtuális bajnokságra is. Miután eldöntöttük, hogy kivel, hogyan és mit játszunk, a program legjobb és legszebb részénél, magánál a játéknál lesz talán a legkevesebb problémánk (persze csak akkor, ha tisztában vagyunk minden szabállyal). A gép az éppen aktuális lyukról rögtön ad ütés előtt egy madártávlati rajtot, melyen berajzolja az általa elképzelt útvonalat a labdának. Eltart majd egy ideig, mire megtanuljátok, hogy melyik ütő milyen távol-

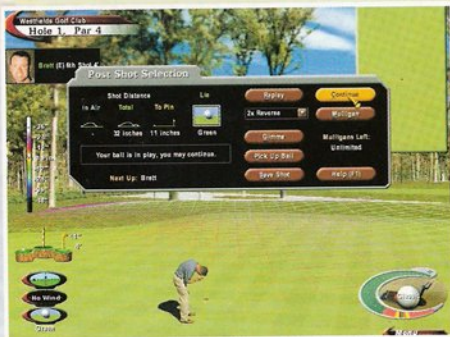
ez a vonal eléri a felső jelzést (12 óra irányban) az ütéseknél akkor kell elengedni a bal gombot. Ezzel irányítottuk a hátralendítés pontosságát. Ezután elindul a vonal visszafelé, ez maga az ütés lendítése, melynél a kijelzőn alul 6-óra irányban ismét meg kell nyomunk az egeret egyszer. Elsőre bonyolult, de ha előtetek van a program érthető és könnyű, ráadásul az egész nem tart tovább 3 másodperc-nél. Ha mindent jól csináltak, akkor a labda az általunk elképzelt irányba fog repülni. Ha bármelyik részénél kicsit



átcsúsztok a jelölt pontot, akkor bizony balra, jobbra vagy magasságban el fog térni az ütés az eredeti céltől. De hát ettől nehéz a golf. Amikor eljuttattatok egy megfelelő közelségig, ahol már a fű nyírása is más, ott a gép négyzethálósan is ábrázolja a felületet, hogy az utolsó ütéseknél belekalkulálhassátok a felszíni formákat is. Egy balra lejtő pályán evidens módon jobbra kell elütni a labdát, hogy a pont egyenesen előttünk lévő lyukba beleessen.

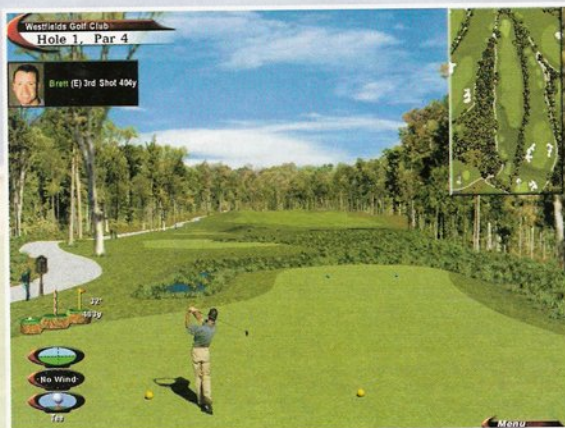


néha még egy repülő, vagy a szomszédban dolgozó fűnyíró hangját is hallani. Olykor-olykor téli napokon érdemes bekapcsolni egy nyári pályát, kilőni a monitort és élvezni a szobánkban a madárcsicsergést, a fák lombjainak suhogását. Egyébként az egész játék alatt folyamatosan azt érzem, hogy ennél jobbat nem nagyon, legfeljebb tartalmasabbat lehet szimulálni. Olyan színvonalon valósul meg minden a játékban, hogy gyakorlatilag nem találtam hibát benne. Az első pillanattól az utolsóig úgy érezni, hogy a játék elhoz egy darab golfot a szobánkba és ez az, amit csak nagyon kevés szimulátor tud igazából megbízsergetni bennünk. Persze Microsofték ebben a stílusban már letettek pár játékot az asztalra és a Links 2001-ben sem kell csalódnia senkinek, akik igényes, élethű és legfőképp jól játszható szimulátort várt.



Na, magáról a játékról ennyi elég, a lényegét úgyis inkább kitanusztalni fogjátok, mint itt megtanulni. A játéknak ebben a részében a program a lehető legtöbb segítséget megadja az ütéshez, mindent kiír az időjárástól kezdve a pálya különböző pontjai magasságáig a lyukhoz képest. Grafikai szempontból is nagyon szépek a megoldások, a játékosok mozgása pedig szinte filmhez hasonló. Ennél alig-alig lehet jobban kihasználni a motion-capture által adott lehetőségeket. A versenyzők beszólásai és káromkodásai is jópofák, nem is beszélve a pályát körülvevő atmoszféra megteremtéséről, ami szintén kifogástalan. Ha eleget várunk néha-

ságra hord, bár a gép mindig a legaktuálisabb ütőt adja majd automatikusan. Ha ez az útvonal nem elég, akkor egy profi játékos elképzelését is meghallgathatjuk a „Pro Tipp” pontban a jobb végeredmény érdekében. Ezután kell elütnünk a labdát. Maga az ütés folyamata kicsit nehézkes, így pár szóban megpróbálnám elmondani a lényegét. Először az egerrel meg kell jelölnünk a pontot, ahova szeretnénk a labdát ütni. Ezt megtehetjük a központi képen, vagy a madártávlati jobb-felső kameraálláson is. Miután ez megvan az egeret az ütő panelen a golfballára irányítva le kell nyomni a bal gombot és nyomva tartani. Ilyenkor elindul egy vonal felfelé, majd amikor



-Adam-

külsín/belbecs											
LÁTÁNYOSSÁG	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
JÁTSZATHATÓSÁG	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
SZAVATOSSÁG	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
ZENEBŐNI	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
summa summarum											
Hol lehetne még ezen javítani?!											
végítélet											
96%											

THE BLAIR WITCH PROJECTS VOLUME TWO THE LEGEND OF COFFIN ROCK 1886

★ TÖRJÖN KI A FRÁSZ!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Humanhead Studios
Kiadó: Take 2 Interactive
Web: blairwitch.godgames.com
Minimum: P-III 300, 64 MB RAM
Ajánlott: P-III 500, 128 MB RAM
3D kártya*: D3D
Multiplayer: —

Dátum: Ismeretlen

Drága Szerelmem!

Szörnyű félelem szorítja össze aggodó szívem, miközben eme sorokat a papírra vetem. Talán a kétségbeesett félelem a kiváltója annak, hogy utoljára még hozzád ítézem reszkető szavaim. Az összes emberem eltűnt, vagy meghalt, fogalmam sincs, mi folyik itt. A fák, labirintust alkotva vesznek körül, napok óta érzem úgy, hogy egyhelyben bolyongok körbe-

nak békén. Remélem, még láthatlak ebben az életben, de most be kell fejeznem, mert úgy hallok mintha jönné valakit. Isten adja, hogy ne az, akire gondolk

Már megint az erdőben

Az előbb idézett levél szerzője a földön fekszik, fején egy tátogó sebbel, mely valószínűleg nem csak külsérelmi nyomot hagyott. Egy kislány áll a feje fölött aggódó arccal és megpróbál életet verni belé. Néhány pillanattal később, amint a kislány vidáman elfutott (miután meginvitált minket a közelben álló nagymamája házába), egy kísérteties hang böffen elméjébe és sürgetve a kislány után küldi hősünket. A

íme megérkezett a beígért Blair Witch Project második része, amely a Legend of The Coffin Rock 1886 címet viseli. Egy kicsit furcsállottam, hogy az új rész elkészítésekor csak társszerzőként vett részt a Terminal Reality,

ugyanis az új epizódot a Rune-ból már ismert Human Head készítette el. Miből lesz a cserebogár, folytatathatnám a cikket. Már az első néhány pálya után el kellett ismer-

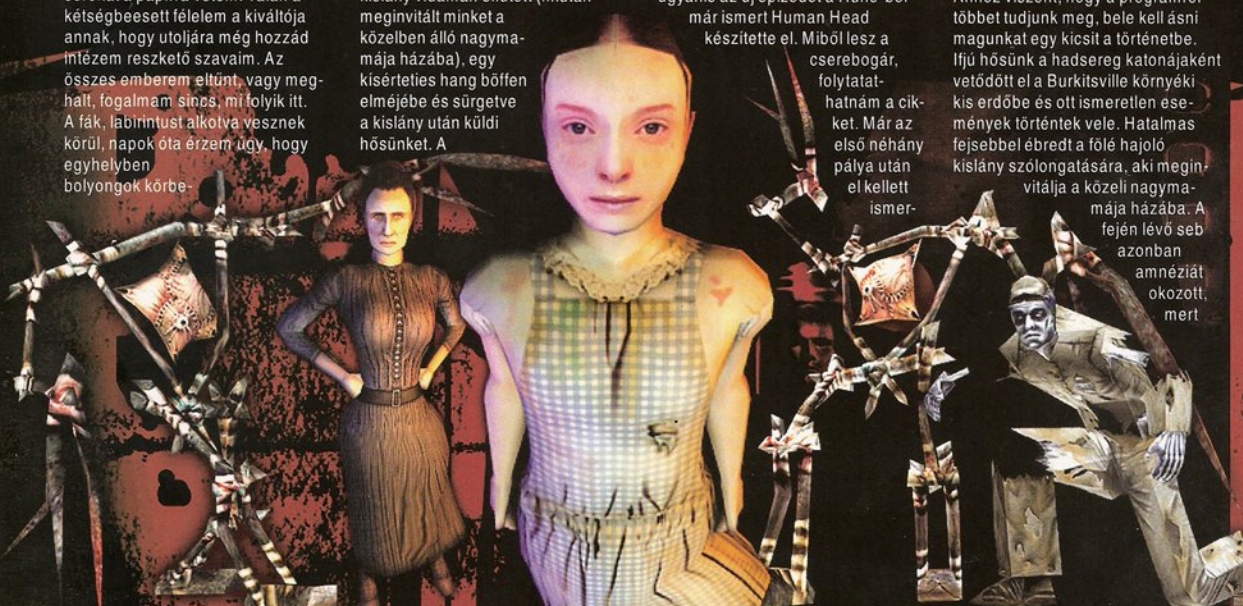
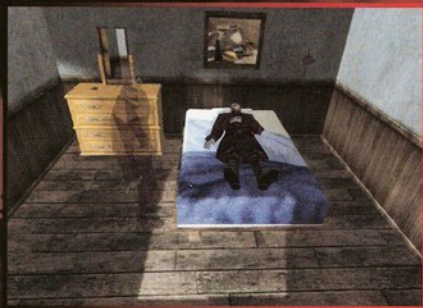
Ahhoz viszont, hogy a programról többet tudjunk meg, bele kell ásni magunkat egy kicsit a történetbe. Ifjú hősünk a hadsereg katonájaként vetődött el a Burkitsville környéki kis erdőbe és ott ismeretlen események történtek vele. Hatalmas fejszével ébredt a fölé hajló kislány szolngatására, aki meginvitálja a közeli nagymamája házába. A fején lévő seb azonban amnéziát okozott, mert

körbe. És ezek a hangok, ó ha hallanád őket — de inkább ne halld soha, mert borzalmasak. Belebolondulok, ha még túl soká kell zaklatásukat elviselnem. Itt zsongnak körülöttem, betelepdedtek fejembe, még álmomban sém hagy-

nagyi különösképp nem szidja le unokáját, épp ellenkezőleg minket is a házába invitál, hogy kezdetét vegye újabb utazásunk a félelem szellemvasútján...

nam, hogy nagyon jó munkát végeztek a fiúk, és méltán léphetnek a Terminal Reality nyomdokába. A második rész, mint arra a címből rájöhettek, az amerikai polgárháború idején játszódik.

emberünk az égvilágon semmire sem emlékszik. Ki ő? Honnan jött, és mi történt vele? Teljes rövidzárlat, nem tudja ra a válaszokat. Még a saját nevére sem emlékszik, (a találatkony öregasszony viszont megajándékozta egygyel, ezen túl





Lazarus-ként fog, fogunk szerepelni). Tehát, éppen csak megérkezünk a nagyhoz, máris ájútlan rogyunk össze. A játék újítása pedig rögtön ezek után elénk is tárul. Az ágyon fekvő hősünk álmában is aktív. Miköz-

ben a teste pihen, addig a lelke elhagyja azt, és egy másik dimenzióban játszhatjuk tovább a történetet. Így tudjuk meg azt is, hogy a minket felfedező kislány óriási veszélyben van. Egy ismeretlen gonosz erő figyelmeztet, hogy gyorsan takarodjunk el a környékről, mert különben lassú és kínokkal teli halál lesz földi életünk utolsó állomása. Ebben az álomszerű állapotba még jó párszor bele kerülünk a játék folyamán. Ilyenkor olyan, a fizikai világra jellemző dolgok, mint az ajtók nyitogatása vagy a fegyverhasználat, bizonyos tárgyak felvétele és használata, számunkra elérhetően lesz. Eme világban (a valóságoshoz hasonlatosan) is lesz kitöltő tartanunk. Gonosz szellemek ólálkodnak körülöttünk, ártó szándékukról folyamatosan bizonyosságot téve. Nem kell megjedinni már az első „álmunkban” felvehetjük ellenük a harcot, egy egyszerű vaskereszt segítségével, melyet a nagyfi házában egyik szobájában vehetünk magunkhoz. Ezeknek az álmoknak más jelentősége is van. Minden egyes pihenés után, egy fokkal közelebb jutunk az emlékeinkhez. Így emlékszik vissza barátunk arra is, hogy valaha katona volt és fontos feladatot bízta rá, amit nem tudott



dologról. Először is a ruhánk, papírjaink és a felszerelésünk hiánya. Ezeket mamikánk túl koszosnak és bűdösnek találta, ezért szépen elégette az egészet mindenféle teketóriázás nélkül. A rajtuk lévő ruhát az öreg „kazánfűtő” fia viselte, akit őt évvel ezelőtt magához szállított az Úr, elég rejtélyes körülmények közepette (állítólag az erdő ölte meg). Cserébe a ruhánk és egyéb cuclaink elvesztéséért, megkapjuk a tékozló fiú alig használt Colt-ját egy kisebb halom tölténnyel egyetemben, melyekből a pajtában a tehének között találhatunk néhány rakással (de miért épp ott??). A következő pillanatban fellibben a

fátyol a kislánnyal történt eseményekről is. Szóval, Robin mindig is furcsa gyerek volt. Hangokat hallott az erdőben, melyek mindig magukhoz hívták őt. Egy ideig ellenállt ennek a csábításnak, de három nappal ezelőtt elment és végleg nyoma veszett.

Nagymami kétségbeesetten kér minket, hogy tereljük vissza az eltévedt báránykát a nyájához, mert ő érzi, hogy erre egyedül mi vagyunk képesek. Nincs más választásunk a dologot illetően, hiszen egy hang a fejünkben újra megszólal, és a sürgelően a kislány után kezd unszolni. Később még azt is elárulja, hogy ő a kulcs elveszett emlékeinkhez. Már csak arra kell rájöttünk, hogy kinek higgyünk. A rikácsoló szörnynek, aki a fák között les ránk és mindenáron el akar üldözni minket, vagy a nem kevésbé ördögi hangnak, mely a fejünkben megszólal és állandóan a kislány megmentését követeli. Utolsó szökéni még kapunk egy jó tanácsot. Ha bemegyünk a közeli városba (Burkittsville), melyet nagy állításra szerint hitehagyottak és örültek lakják, keressük meg a helyi jegyzőt Peter Durant-ot, aki segítségünkre lehet jó néhány dologban. Ezután már nincs is más dolgunk, mint kimenni hátra és kipróbálni az új pisztolyunkat, majd egy újabb ájulás és álom után elinduljunk az



ismeretlenbe, hogy megeljük Robin-t és vele a saját megváltásunkat.

Summárum

Vadonatúj történet, nagyszerű hangulat (talán még az előbbi részénél is jobb) és szuper kalandok. Hát lennéne ennél több? Egy kicsit megváltozott a játék irányítása, de egészen gyorsan megszokható. Mindenesetre nem értem, miért kellett minden gombot más helyre konfigurálni. Használati eszközeink a korhoz mérten változtak meg. Van ugyebár egy katonai szabvány, amit később kiegészíthetünk fejserékkel és egyéb humánus eszközökkel. A Colt a legegyszerűbb löfegyverünk, de csak a játékban előbukkanó ellenséges katonák kilyukasztására használható. A szellemeket és egyéb gonosz teremtményeket a kereszt segítségével regulázhatjuk meg (ennek működéséhez kell majd egy nyakék is). Energiánkat a néhol fellelhető apró kabalafigurák töltik fel,



de néhol felbukkanhat egy kis kaja is. Az első és szinte egyetlen rossz húzás, amit felledeztem az a célzás. Ember legyen a talpán, aki észreveszi az apró pirosan pislikoló célkeresztet. A célzást ezúttal nem jelzi a piros vonal, csak az apró célkeresztet látjuk (ha látjuk) felbukkanni. A helyzet nem nagyon veszélyes, de azért a régi megoldás sokkal jobb volt. Elég sok lett a

közjáték is. Van úgy, hogy 5-6 perces bejtszások is követik egymást, ahol nem árt egy kis Angol tudás. Általában itt kapjuk meg a következő küldetésünkhöz a háttér információkat, de csak a moirzsákat hintik el, a kalács megelése már a mi dolgunk. A játékmenet is változott egy kicsit. Ahogy

eddig tapasztaltam, megoldásra váró rejtvények nem nagyon voltak, inkább az akciódús cselekmények domináltak. Amit egyértelműen (számomra legalábbis) jobban tetszett az első részhez mérten, az a játék hanghatásai és mesterien megkomponált bejtszások. Akár egy filmet nézne az ember. Lehet, hogy már az első részénél megemlítettem, de itt sem tudom kihagyni. Ha éjszaka játszunk, ennél a programnál nincsen jobb hangulatú. A legjobb horrorfilmekben nincs ennyi feszültségkeltésre alkalmas mozzanatok, mint ennek a játéknak tíz percében. Mindenkinnek csak ajánlani tudom, hogy próbálja ki. El nem tudom képzelni, hogy a nemsokára megjelenő harmadik részben hová lehet még mindez fokozni. Legvége a gépigényről. Minimum 64MB ram és egy 500-as processzor alatt (megtoldva egy kemény 3D kártyával) nincs értelme erőltetni, mert jön a „diavetítő” effektus. Végszóként pedig, kedves horror rajongók, ne hagyjátok ki.

-Urlel-

külsin/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBOJA	■■■■■■■■■■

summa summarum

Az első rész móltó folytatása, szigorúan gumilepedővel rendelkezőknek

végitelet
95%



HOGS OF WAR

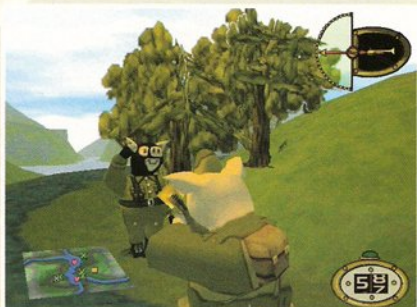
★ AZ IGAZÁN PISZKOS TIZENKETTŐ

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Sheffield House
 Kiadó: Infogrames
 Web: www.infogrames.com
 Minimum: P-II 266, 64 MB RAM
 Ajánlott: P-II 450, 128 MB RAM
 3D kártya*: D3D
 Multiplayer: LAN, Internet

Most őszintén: van olyan 576 olvasó, aki még nem vágyott arra, hogy malacbőrbe bújjon, egyenruhát huzzon és harci rőfögést hallatva közelharcba bocsátkozzon az ellenséges disznókkal? Tessék? Egy ilyen olvasó sincs? A frappáns bevezetőmnek ebben az esetben lóttek, mert az Infogrames új játékában pontosan ez a feladatunk. Na mindegy.

Ebben az esetben a Hogs of War gépünkre telepítésével legfeljebb nem álminkat fogjuk valóra váltani, csupán megpróbálunk jól szórakozni.

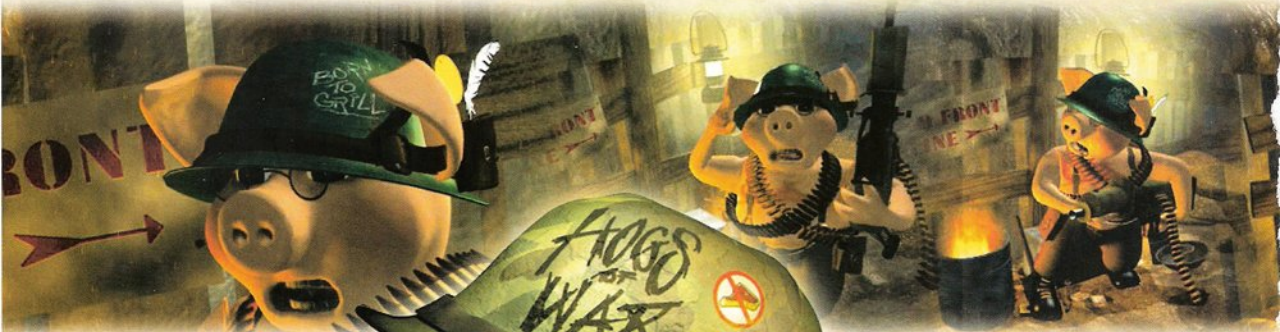


Malackodás

A HoW Playstationon már debütált és megjelenésekor nem is kapott rossz kritikákat. A játék leginkább a legendás Wormsre emlékeztet (a stílust talán körökre osztott stratégiai-ügyességi játékként tudnám definiálni), tőle szinte csak abban különbözik, hogy a terep itt 3D-ben pompázik, valamint abban, hogy hőseink egy másik, hasonlóan

Ezalatt szabadon mozoghat, de mindössze egyszer lőhet. Először célszerű a célpontot meghatározni, ugyanis ez döntően befolyásolja az alkalmazott fegyvert. Ebben segítségünkre van a radar és a malacok feje felett látható felirat is, amely közli a célszemély nevét, beosztását és életerejét is. Ha már tudjuk, hova lővünk, ideje kiválasztani azt is, mivel. A célzást egyes fegyvereknél

Egyjátékos üzemmódban csak hadjárat indítására nyílik lehetőségünk, ahol a pályákon meghatározott sorrendben kell végigverekednünk magunkat. Ahhoz, hogy a győztes hadvezér szerepében tetszelegve megmártózhassunk a mosléktengerben, 20 küldetést kell sikeresen végrehajtanunk. Többjátékos üzemmódban nincs lehetőségünk hadjáratra, játszhatunk



„A háborúhoz három dolog kell...”

... moslék, moslék és moslék” — mondhatta volna a disznótörténelem egyik ismert alakja, Montecucuo és milyen igaza lett volna, hiszen ez az inycsiklandó finomság áll a HoW történetének a középpontjában is. Eszerint bolygónkat malacok lakják és a moslék olyan természeti kincsnek számít, mint az arany. Nem csoda hát, hogy amikor a tudósok egy csoportja hatalmas mennyiséget talál a senki földjén ebből a saját iz- és illatvilágú kotyvalékból, minden nemzet bejelentezik érte. Ez pedig nem jelenthet más, mint háborút, melynek híre gyorsabban sópór végig az érdekelt országokon, mint 1914-ben a trónörökös balul sikerült szarajevói piknikje után. A résztvevő országok: Franciaország, Anglia, az USA, Oroszország, Németország és Japán. A feladat egyszerű: üzd el az ellenséget, tedd rá a mandsod a moslékkészletre és légy a világ ura.

rokon-szenves állat-faj diszpédányai. A küldetések mindig ugyanazt a forgatókönyvet követik. A tervezési fázisban - melynek láttán a Rainbow Six fejlesztői valószínűleg nem kezdtek piacvesztéstől tartani - átnevezhetjük katonáinkat, megváltoztathatjuk harcba bocsátkozásuk sorrendjét, valamint itt van módunk a (hadjáratban) sikeresen végrehajtott küldetések után kapott tapasztalati pontok szétosztására is. Katonáink az alábbi négy terület egyikén szerezhetnek előmenetelt: nehézfegyverek, robbanóeszközök, hírszerzés és gyógyítás. A magasabb rendfokozathoz több életerő és erősebb fegyver jár. Ez utóbbiakból egyébként közel 40 van a játékban. A bevetések során egy körben alakulatunknak csak egy katonája léphet, erre meghatározott ideje van.

(puskák, rakéták) a célkereszt, míg másoknál (gránátok, bazooka) a képernyő alján látható potméter segíti. A fegyver elsülése után nem marad más dolgunk, mint behúzni a farkunkat és várni, mit lép az ellenség. Ezután megint mi jövőnk, pontosabban az általunk meghatározott sorrendben következő malac és így tovább egészen addig, amíg valamelyik csapat teljesen el nem pusztul.

viszont többen (legfeljebb négyen) egy gépen, vagy az interneten keresztül. A stílusból adódóan a HoW remek szórakozás olyan baráti társaságok számára, akiknek probléma összehozni egy négy gépből álló hálózatot, hogy 'kvékezhessenek' egyet. Itt ezt egy monitor előtt megtehetik és meg kell mondanom, az élmény maradandó. A multiplayer térképek két csoportba sorolhatók. A 'survival'





pályákon csapatunk túlélése a cél, míg a 'deathmatch' típusú küldetésekben bizonyos számú puskavégre kapott dísznó után hirdetnek győztest. A játékkal számos előregyártott pálya érkezik, de mi is gyarapíthatjuk ezek számát a beépített automatikus pályatervezővel.

Szem, fül, kéz

A PSX-verzió legnagyobb gyengéjeként talán a csapnivaló grafikát emlegették. A PC-s változatban nem

bevezető mozi megfelel a kor követelményeinek, de utána mintha egy moslékfeldolgozó üzemben járnánk, ahol az üzemet az igénytelenül megrajzolt fogaskerekek és az idegesítő gépi hangok, a moslékot pedig a gusztustalan színvilág képviseli. Gyomorforgató élmény. Szerencsére magára a játékra már nem lehet ennyi panasznunk. A terep szépen kidolgozott, bár kissé statikus és sajnos a robbanások sem hagynak nyomot rajta. Malacaink arca karak-

színész — a felelős, akik kitűnő munkát végeztek. A rádión időnként bejelentkező parancsnok recsegős hangja tökéletes, de a különböző akcentussal beszélő malacák hol elszánt, hol bátoritan hangnemből előadott mondanivalója is mosolyt csalt kalács képemre.

A HoW gépünkre településének gyermeg lelkünk mellett leginkább egerünk fog örülni, ugyanis ő attól a pillanattól fogva, hogy kétszer rákatintunk vele a játék ikonjára, pihenni fog, mivel a HoW csak billentyűzettel és gamepaddal játszható. Ez egyál-

terséges intelligenciája hagy kíváncsi- valókat maga után. Ugyan a katonák pontosan céloznak, viszont sosem mozognak és nem veszik fel az után- pótlást szolgáltató léghajóról ledobott bónuszokat sem. Mindezek ellenére (főleg, ha szeretnénk veszteség nélkül teljesíteni a küldetéseket) időnként a komoly játékosoknak is meg kell izzadniuk.

Összegzés

A HoW, bár tulajdonképpen csak egy dimenzióval nyújt többet, mint a Worms, szórakoztató játék. A keze- lés könnyen elsajá- títható, a küldetések megfelelő ütemben nehezednek és a szerencsétlenkedő malacok néha kife- jezettlen viccesek. Ugyan egyjátékos üzemmódban hiá- nyoltam azt az érzést, ami még hajnal háromkor is arra készíti az embert, hogy még egyszer nekifusson egy pályának, de szerintem nem is ez a játék fő vonzereje. A többjáté- kos üzemód már annál



talán nem hátrány, malacáink kezesen engedelmeskednek nekünk, bár mozgásuk összetettsége



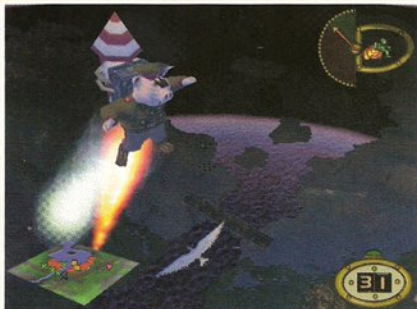
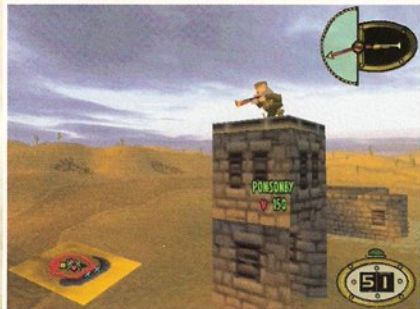
akartak ekkora hibába esni, így igye- keztek kihasználni a hardver nyúj- totta lehetőségeket. Ezt jelzi az is, hogy az Infogrames-es srácok egy minimum 8 MB-s videokártyát köve- telnek a játék indításához. A HoW hat felbontásban (max. 1024x768) és három részletességi szinten futtat- ható. A parancsikonra kattintás után gyorsan meggyőződhetünk arról, hogy a technika vívmányait nem a menürendszerre pazarolták. Ugyan a

teresre sikerült, mindegyik külön kis egyniség. A kém ballonkabátjában és napszemüvegében kifejezett tel- találát. A fegyverek és a robbanások hangja — amennyire meg tudom ítélni — viszont valóságú. A malacák hang- jáért két 'üriember', Rik Mayall, az angol alternatív humor kereszija (sic!) és Marc Silk — utóbbi egyébként az Episode One-ban is közreműködött, mint szinkron-

nemhogy egy lapon, de egy 576-ban sem említhető mondjuk egy Lara Croftéval (ha megtudja, hogy disznók- kal hasonlítotam össze...) Ez a leg- többször nem baj, de egy TNT töltet lerakásakor nem feltétlenül előny hogy hősünk futás közben akkora helyen tud megfordulni, mint egy közepes méretű tank, viszont csak három másodperce van arra, hogy biztonságos távolságra kerüljön a robbanástól. A gép által vezérelt csapatok mes-

inkább, ahol könnyesre lehet röhögni magunkat, látva barátunk malacát, ahogy sikeresen magára robbant egy gránátot. Ha ára a PSX-verzióhoz hasonlóan baráti lesz, jó befektetés- nek tűnik a közös estékre.

Bazska



külsín/belbecs

LÁTÁNYOSSÁG	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
JÁTSZHATÓSÁG	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
STÁBILOSSÁG	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
ZENE/BÓNA	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

summa summarum

„Szeretem reggel a frissen sült szalonna illatát”
– Kilgore, Kocapoklipsisz most

végitelet

82%

SHEEP



★ REGŐS BENEDEGÚZ A BECSÜLETES NEVEM...

SZEMÉLYI IGAZOLTVÁNY

Fejlesztő: Minds Eye Productions
 Kiadó: Empire Interactive
 Web: www.saveoursheep.com
 Minimum: P166, 32 MB RAM
 Ajánlott: P200, 64 MB RAM
 3D kártya: —
 Multiplayer: —

Kevés elszomorítóbb érzés van, mint közreadni valami roppant viccesnek vélelmezett anekdotát, majd konfrontálódni a környezet „hal-aszatyorban” jellegű tekintetével. Ilyenkor a bocsúletes előadó még megtudakolja az öt körülvevőktől, hogy „télleg” nem vágják, mi a móka tárgya, majd bőszen önvizsgálatot tart s eltűnődik: vajon ő nem adja elő kellő drámaisággal az élményanyagot, vagy csak valami kínos visszahatás okán kényszerül spontán öngyulladását produkálni?

Bárhogy is legyen, eleddig négyszer sikerült beég-



konfekcióöltönyben érkezik a reklám főszereplője, akit nyilván üzleti teendői szólítanak ide, a „kajtvidekre.” Egy töltes mellett zötykölődik el a verdával, melynek oldalánál képtelen méretű subát valamint illésbekecset viselő főszereplő engedelmeskedik a Természet hívó szavának. Hát autót még nemigen látott erre a fickó, mert úgy tekintget

sssssssheep!” (Akiben van kegyeleti érzés, az most riherészik.) (Hahahahaha — nyher voltál Zoli!) Ha másért nem is, egyvalami miatt érdemes volt azonban ötdöször is bevállalni a sztorit — immár mindenkéi előtt tisztá, hogy a birkák alapvetően békés, kóborló népek, akiknek tökmind egy hol vannak, csak hagyják őket létezni. Ez a tényállás olyannyira megihletett egy igen patinás nevű kiadót, hogy azonmód



tésének. Az Empire Interactive neve egyet jelent a hiperrealisztikus flipperasztalokkal. Eleddig úgy gondoltam, immár végérvényesen letették voksukat a Pro Pinball mítosz öregbítése mellett, ám ezen üdvösküjükel egy akkora kézfékes hajltükanart vettek, hogy annak semmiképp sem lehetett egyszerű vége. A lemmingek, kukacok,



nem az alábbi töffenet lelkes tolmácsolásával — külön öröm, hogy a harmadik kísérletet hölgyek, az utolsót pedig egy főszereplő s jobb keze társaságában tettem. Szóval még a „szkajcsenneles” (Jézuskám! Megint kezd! — Sz. JVC.) időkben nyomatták ezen meghatározó jelentőségű kis sztorit, reklám formájában: fekete autóban, valamint enyhén gyűrött

befeje a gépjárműbe, mint jó skót az üvegperselybe. Ez persze buzgó visszabámulgatásokra ösztönzi a sofőrt, minek következtében az utolsó pillanatban kerül ki egy, a földúton kóborló birkát, aki elszakadt a pár méterrel odébb legelő nyájától. A főszereplő persze átmező gazdasági vonatába, majd egy méretes tolygyfa által végeztetik be mind az ő, mind a gépjármű útja. Szerencsétlen ürge nagy nehezen kikászálódik, végigméri először a taccsra ment verdát, és a döbbszent juhászt is. Tekintete után a vidáman bégető, kóborló birkára szegeződik, majd a lehető legnagyobb áhítattal sügja a bűvös szavakat: „Oooh

neki is látták az első „nyájiterelő szimulátor” fejleszt-

s egyéb teremtesek után új állatfaj





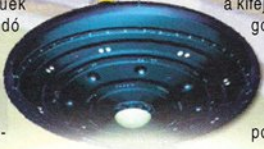
követeli beengedtetését a szorakoztató informatika berkeibe — ez pedig:

A Birka

Vannak itt kérem mezei, „vörpállal” mosott, trash metal és cyber birkák is. Az önfelédli legelészés okán érzett tökéletes lelki harmóniájukat csupán azok a kiállhatatlan bojtárok zavarják, akiket természetesen mi fogunk megszemélyesíteni, háhhhá. Feladatunk végtelenül egyszerű: A pontból B-be kell juttatnunk legalább a szint teljesítéséhez szükséges minimál mennyiséget. Mármint birkából, ugyebár. A riadt kis párák azonnal elilipliznek a körzetből ha zaklató elemre lesznek figyelmelek. A határozott odazargatás tűnik a legkézenfekvőbb módozatnak. Úgy egy percig. Utána az ember ráébred: a birkák viselkedését modellező algoritmus zsírprofi munka, melynek okán minden egyes jószágnak megvan a maga kis érzelmvilága, s így, ha nem terelgetjük őket művészi könnyedséggel, másodpercek alatt bepánikol az egész brigád, s „mindenki-amerre-lát.” Bojtáraink készütek az efféle eshetőségekre, így különleges módszerek vannak a probléma megoldására. Bomló alakzatot látva azonnali futólépésbe kezdetünk, így még azelőtt visszazárva a lazuló vonalakat, mielőtt kritikussá válna a helyzet. Ha pedig egyikük-másikuk nagyon lemaradna, vagy éppen tülbuzgó, azt ahogy van felkapjuk, s odatesszük a helyére jól. Ehhez

először is aktiválnunk kell a lopakodó üzemmódot, lévén így sokkal kevésbé ingereljük a birkákat — majd egy jól irányított rávetéddel szépen magunkhoz szőlítjuk a kritikus egyedet. Végső reguláció címén adott a „legatom-a-gyapjadat-öcsém”, harcmodor is, erre ugyanis kifejezetten érzékenyek a kis drágák, hehe.

Hogy mi ebben az egészen az ördöngösség? Semmi és minden, mondhatnánk. Hiszen amilyen egyszerű a program alapotívációja, olyan nagyszerűek a térképeken uralkodó nehezítő körülmények. Értendő ez képletesen, hiszen ezek okán válik a játék nehezzé s szorakoztatóvá is



egszersmind. Számatlan bironalom számtalan térképének birkállománya várja, hogy helyes utat mutassunk neki a vérzomszjas vágóhidak, törtető traktorok s akadékoskodó baromfík útvesztőiben. Mint az sejtethető, a mutatvány nem babra, hanem időre megy, így célszerű először — amúgy akár szó szerint is — kutya-futtában feltérképezni a terepet, s megsaccolni a lehető legideálisabb útvonalat.



– kérésre extrákkal is Nevezett extrák úgy működnek, ahogy azt az utóbbi években megszokhattuk már: felvesszük azokat, majd a lehető leghatékonyabban próbáljuk kihasználni az áldomást. Persze az extrák is igen méretes birkaságok: itt van mindjárt a hordozható magnó, mely búvós dallamait több méterről is lekövetik a jószágok, nem is szólva a birkáink állapotát befolyásoló szakszerkezetekről, úgy mint a drágákat fazonra nyíró, majd jó messzire hajító tákolmányok, vagy a kifejezetten ijesztő bedolgozó szerkentűk. Akadnak futószalagok, melyek másik végéből militariszt birkák potyognak, akik

maradok kicsit nézelődni, jó?” Aztán kapkodhatjuk a fejünket, hogy vajon ő, vagy a még hátramaradtok sejtnek-e majd eszményi falatokat a két méterre lévő vágóhíd közelében.

Méltó utódállomány

A Lemmings által fémjelzett, logikai és ügyességi játékok családja alighanem újabb alaplúval gazdagodik, hála ezeknek a békés kis jószágoknak. Mivel egy-egy menet lebonyolítása pár percnél több időt nem vesz igénybe, azok is bátran kiterelgethetik magukat, akikkel csak kiszaladt a főnök egy forrócsokira. A későbbi, igazán szigorú pályákon pedig a készítőik már kiméltelenül kihasználják minden lehetőséget, hogy alánk fűtsenek. Így az igazi műkedvelők is örvendezhetnek: estére garantáltan sikoltozás fogna az éjszakai birkaszámolgtatás gondolatától — legalább reggelig legyen egy szusszanásnyit idő.

A képi világ tetszetősen funkcionális, ám láthatóan az az üdvözlendő elhatározás vezette a fejlesztőket, hogy a gyengécskébb gépek is elbíranak a birkákkal. Ezzel együtt minden frankón a helyén van, érezhető, hogy a készítőik között mindenki tudja a dolgát. Egyszerű, nagyszerű, kiforrott mű. Aki pedig pókerpofával végignézi a trash metal birkák bejelentkező videóját, pénteken ne menjen templomba.

Gy.Z.



külsín/belbecs

LÁTVANYOSSÁG	■	■	■	■	■	■	■	■	■
JÁTSZHATÓSÁG	■	■	■	■	■	■	■	■	■
SZÁVATOSSÁG	■	■	■	■	■	■	■	■	■
ZENEBONA	■	■	■	■	■	■	■	■	■

summa summarum

Birka, tiroleom...

végítélet

90%

ISMERTETŐ**PACMAN = ADVENTURES IN TIME**

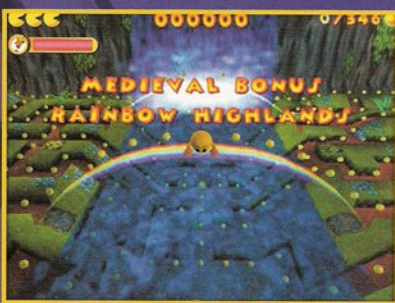
PACMAN ADVENTURES IN TIME

★ MEGJÖTT PACMAN, HOGY RENDET TEGYEN!**SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY**

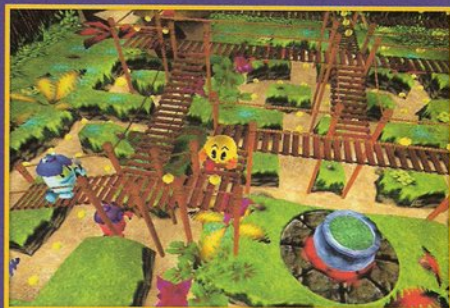
Fejlesztő: Creative Asylum
Kiadó: Hasbro Interactive
Web: www.creative-asylum.com/pac.html
Minimum: P200, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM
3D kártya: D3D, 3Dfx
Multiplayer: LAN, Internet

Im, a már ösödök óta jóllakott papsajt módjára riogató sárga golyhót utolérte a polygonrémek hada. Ennek öröme azok jól át is szabták az ő kis büszkén őrizgetett mítoszát, hogy aztán napjaink technikai színvonalának jegyében, a lehető legpontosabb kinyilatkoztatást tegyék a Pacman-filing természetét illetően.

Alig akadhat, aki előtt ismeretlen lenne főhősünk életének legfőbb motivációja: a pontzabolgatás. Valószínűleg ezekben a pillanatokban is falja valahol valaki őket, hiszen az alapjáték máig is elég szórakoztató ahhoz, hogy a történelmi keltezés ellenére is kénytelen legyen lezabálni az ember minden pályát. Hogy korunk szellemiségének átható ereje előnyös, avagy előnytelen hatást gyakorolt-e a megújult Pacmanre, az — maradjanak velünk, a reklám után kiderül...

**Reklám**

Hölgyem, /Uram! Az Ön élete nem lehet teljes az új Pacman nélkül, mely garantáltan kielégíti összes igényét s követelményét, amennyiben Ön némi könnyed, szórakoztató kikapcsolódásra áhítozna. Csak méltóztassék a monitorra kocsányolni: a látvány teljesen 3D, a kamera pedig mives eszközökkel finomhangolt. Lehetősége van persze a klasszikus megvalósítás jegyében, felülnézetből is játszani. 3D-ben úgy mutatjuk Önnek a rendíthetetlen Pacmant, hogy mindig a lehető legkedvezőbb szögből lát-



hassa. Ennek megfelelően a kamera hol ilyen, hol olyan pozícióba fókuszál — próbálja ki, hiszen ezt érezni kell. Látja azokat a kis röhögőket hűhérjelmezben? Igen, ők most is Pacman életére törnek, ám a hagyományoknak megfelelően mindegyikőjük elfogyasztható bizonyos extrák felvétele után. No persze akadnak itt elpusztíthat-



tatlan rémségek, mint a Pacman fejére szédítőt pusztaó viperek, vagy a főhőst felborító megvadult koca is. Őh, és akkor nem is szólunk a környezeti nehézségekről. Látja, az ott egy legördülő szikla. Mondanom sem kell, sárga sörálátét gyártására haszná-

lenni, mert egy perc, s fel is ébred a drága. Lássuk ezen páratlan élmény vel-

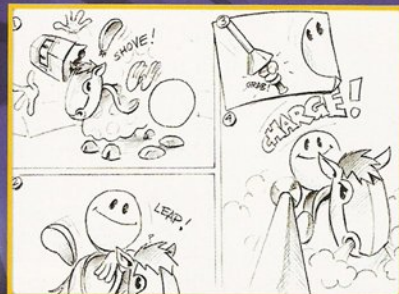
jét: bizony, ez szíri 1024*768-as felbontás, s engedtesék meg: gyönyörű, élénk, 32 bites textúrák ezek itt - szabadon felhív-

nom nagybecsű figyelmét a bump mapping páratlan igényességére is. Egy hosszú, beható pillantást javolok a mi kedvenc Pacmanunk által bontott térerre: látja, immár ő is kézzelfogható informatikai alapmű. Olyannyira az, hogy ezúttal semmilyen szinten sem szorul a 2D fogságába, hiszen a megújult Pacman már ugrani is tud! Amint arról Ön is meggyőződhet, a scroll sima mivoltára gondosan ügyeltek a fiúk. Csak bátran nehezkedjen a kurzorgombokra, s engedje, hogy elragadja a Pacman életérzés! A páratlanul változatos térképek, az inspiratív high score rendszer, a számtalan hangulati elem s a nehezítéssel megfűszerezett pályaeépítés mind, mind garancia a páratlan összehatásra.

latos. Aki pedig két méteres tűzősövéket ereget onnan bentről ezen a térképen, az valóban egy szunyókáló sárkány. Tesék résen

...és akkor Mórička hazavitté

Majd másnap azon gondolkodott az iskolában, jól látta-e, amint munkába induló papája két lekvárospirítós mellett a Pacman laptpra való installálásával foglalatokodott. Ez az ember még nem sejtí: az állásával játszik. Mert bizony a reklámban felsorolt perifériáknak hála Pacman nagyobb



király, mint valaha. Áldassék a készítőik neve, kik mesteri módon tálalják a ropant sajtember kalandozásait. Csokornyit térképet learatva vagy videóval, vagy igen ötletes bonus pályákkal jutalmaz minket a program. A térképek páratlanul változatos arculatának hála, ezen figyelmességek már csak három-négy atomrakétával veszik be az új uralkodó trónját, mintegy a biztonság kedvéért.

Ránk fértél, Pacman! Az ügyességi játékok klubjában tehát mostantól újra Pacman osztja a lapokat. Visszatérése alighanem a 2000. év egyik legörömtelibb színlapja lesz — köszönhetően a zseniális alapműnek, s a kor szellemének megfelelő, profi interpretálásnak is. És a zene is rulez.

Gy.Z.

**külc sín/belbecs**

LÁTVÁNYOSSÁG	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
JÁTSZHATÓSÁG	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
SZAVATÓSÁG	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
ZENE BELBŐN	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█

summa summarum**...és rontot is totti****végítélet**
96%

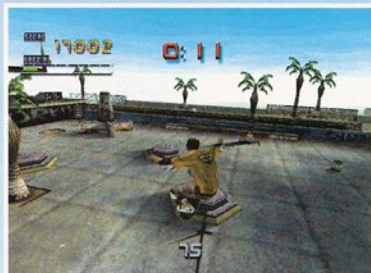
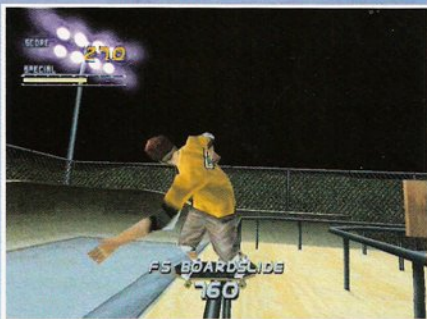
TONY HAWK'S PRO SKATER 2

★ **KÖNNYÉDÉN, SZÉPEN, PROFIN!**

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Neversoft Entertainment
Kiadó: Activision
Web: www.activision.com
Minimum: P-II 266, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: LAN, Internet

Pont az előző hónapban teszteltem egy gördeszkás játékot, és annak az írásnak a végén említettem, hogy már máshol, másképp volt sikeres próbálkozás, hasonló jellegű programra. Én akkor



a Tony Hawk's sorozat (most már az) első részére gondoltam, ami persze hagyott kívánni valót maga után, mégis sokkal jobb volt, mint a zenetévés történet. A cikk után jó pár mailt kaptam, és egy kivétellel mindenki úgy érezte, hogy tényleg használhatatlan a játék. Nem is jöhetett volna jobbkor a Tony Hawk's Pro Skater 2, mivel így frissen, még jobban működött az összehasonlítás a tesztelés alatt, hiszen bennem volt az előző játék kutyakakis hangulata. Itt érezni, hogy amihez Tony Hawk a nevét adja, annak bizony egy

kezehető, bár az elején kicsit furcsa volt, hogy nem közvetlen a pontokra kell kattintani, hanem tekergetni kell őket az alsó gombokkal, de ez megszokható. Megvan-nak a

klasszikus pontok, mint Carrer, Single Session, Free Player és persze játszhatjuk hálózatban is. Teremthetünk magunknak saját deszkákat is, és pályát is építhetünk. Emre két utolsó pontról szólok még, ám előtte dióhéjban megemlítem a játszhatóságot, ami csak azért nem érdemel több betűt, mert úgy jó, ahogy van. Nem nehéz megtanulni a mozdulatokat és meg-

alig-alig látni bugokat, így nem nagyon fordulhat elő az az eset, hogy a fél testünk a rámpa túoldalán van az ugrás végén. A saját deszkás teremésénél szinte mindent megadhatunk, ami manapság egy ilyen arcot jellemezhet. A cipőt, a pólót, a nadrágot... mindent. Az nem meglepő, hogy a súlyát és a hajszínt mi állítjuk be, de az már igen, hogy még az is belőhető, hogy a sapka milyen irányban legyen a fején. Lát-szik, hogy a készítők mindent megtettek, hogy a deszkás-életmód a lehető legjobbban benne legyen a programban, ruházatilag, képileg és legfőképp hangulatilag is. Persze a legfontosabb összetevők, mint ügyesség, erő, stílus szintén megtalálhatóak ebben a pontban, így totálisan testre szabhatjuk emberkénket.

Ráadásul az egész könnyen átlátható és navigálható. Ugyanezek a tulajdonságok jellemzik a pályakészítő pontot is, ahol egyszerűen, érthetően és átláthatóan lett megoldva a mozgatása, a lerakása és maga a kinézete is a különböző elemeknek.

Már az első benyomások nagyon jók a játékról, még akkor is, ha a leg-
 elején egy-két mozgatás határozotlan szokatlan. Nem tart sokáig, amíg ezt sikerül megszokni, és onnantól



már tényleg csak örömjáték van, bármerre is indulunk a programban. A szép grafika és a jó mozgatás ellenére nem túl magas a gépigény, a 266-os PII és a 32 Mega RAM manapság már nem elérhetetlen. Egyébként a multiplayer módban fellelhető játékfajták is a megszokottól eltérő, annál sokkal színesebb skálán mozognak. Nem csak egy alapmódban játszhatunk, ha hálózatban vagy interneten játszunk, hanem itt is válogathatunk több játéktípust között.

Mindent összegezve ajánlom mindenkinek a Tony Hawk's Pro Skater 2-t, mert szép, igényes, és még ami annál is fontosabb: könnyen játszható. Sok minden van az extrém sportoknál, amit még nehéz megvalósítani egy számítógépen, de ez a program a legjobb példa arra, hogy idővel minden sportnak kialakul egy irányítási metodusa, ami után már másra is koncentrálhatnak a készítő, mint csupán a játszhatóságra.

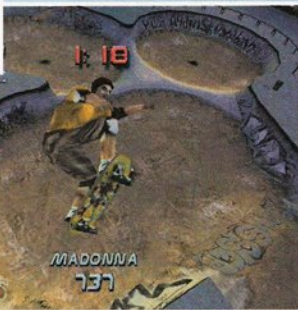
-Adam-



bizonyos mércé fölött kell lennie és ezen a programon tisztán látni, hallani, érezni a belefektetett munkát és szakértelmet. A THPS2 már az intro pillanatában sokkal többet és sokkal jobban mutat, mint bármelyik elődje. Jó zene (Rage asszem) és hangulatos képek mutogatják a legjobbakat a beton teknőben. Egyébként a zenei étlap a játékban irigylésre méltó! HC válogatásokat megszégyenítő a dalok listája. A Menürendszer is a stílusnak megfelelő és könnyen



van benne az, ami az MTV-ben nem volt: átlátható. Ja, és a biztonság kedvéért le is írták a játékban, így ha másképp nem, akkor az opciókból megtanulhatunk ugrabugrálni. A grafika szép és



külsin/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATÓSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBONA	■■■■■■■■■■

summa summarum

Az eddigi legjobb!

végítélet

87%

SIDEWINDER STRATEGIC COMMANDER

Az Amigás időkben a joystick volt az elterjedt és egyetlen ún. irányító eszköz. E korszak után következtek a kezdetleges konzolok (Atari, Super Nintendo, SEGA Megadrive) ahol a joystick szerepét egy új irányító eszköz vette át a joystick, ami a mai napig meghatározó elem a konzolok irányítása területén. Ezek után a kilencvenes évek elején megjelentek a már játékokra is alkalmas PC-k, amelyek még a kezdetleges grafikai szintet nyújtó CGA, vagy már VGA kártyával és monitorral voltak felszerelve.

Persze a PC-s játékok az egyetlen perifériát használták bemeneti eszközként, ami egyéb híján a billentyűzet volt. A játékok és a gépek teljesítményének növekedésével megjelentek az egérrel és a joystick-el játszható programok.

Azonban az Amigás és a PC-s joystick-ek nem voltak egyformák, az Amigához kifejlesztett digitális szerkezet inkább az akció játékokhoz volt megfelelő, ellentétben a finomabb vezérlést nyújtó PC-s analóg joystick elsősorban a szimulátor programok használatát nyert elismerést. Tehát a mai IBM alapú gépeken fő irányító eszközként maradt a billentyűzet és az egér, ami nem jelenti azt, hogy a játék-fanatikusok ne tudnának vásárolni egyéb kiegészítő eszközöket, kormányt, joystickot, fénypistolyt a meglévő egerük és

billentyűzetük mellé. Mivel a stratégiai játékok irányítása elsősorban csak egérrel történt, de a néhány egyéb funkció elérése miatt, folyamatosan a játékosnak a billentyűzettel is kellett foglalatodkodnia.

Most a Microsoft ezt a problémát próbálja megoldani a Strategic Commander nevű irányítójával. Amely a stratégiai játékokok számára a menyorzágot jelenti, mivel egyesíti a billentyűzetet és egeret.

Az egyedülálló pad mozgása, a térkép görgetését nagyon egyszerűvé varázsolja, sőt itt nemcsak fel, le, jobbra, balra, hanem átlóban is görgethető, ezen kívül a pad jobbra és balra elforgatható.

A térkép nagyítása pedig könnyedén elvégezhető a zoom +/- gombokkal. Az egység puha gumitalpakkal van ellátva a csúszás-

mentes tapadás érdekében. Az ergonomikus kialakításnak köszönhetően még több óra játék után sem okoz görcsöt vagy fájdalmat, amit például egy egér használata okoz egy nem megfelelő méretű asztalon.

A programozható gomboknak köszönhetően maximum 72 parancs állítható be, de az egyes gombok beállítása menet közben is átprogramozható a REC gomb segítségével. A gyári telepítő 30 előreprogramozott stratégiai játék készletet tartalmaz, amelyet természetesen módosíthatunk is, de létrehozhatunk saját beállításokat is, amelyeket megoszthatunk másokkal. Az



eszközt a legnagyobb stratégiai játékok

alpból támogatják, néhány ezek közül: Age of Empires 2, Alpha Centauri, C&C Tiberian Sun, Close Combat 3, Dungeon Keeper 2, Earth 2150, Homeworld, Myth2, Pharaoh, StartCraft, Sim City 3000. Tehát a támogatottságból nincsen hiány.

Sajnos a Red Alert 2-höz még nincs profile, de ezeket a beállításokat sűrűn frissíti a Microsoft website-on. Az eszköz nem foglalja el csak egyetlen USB portot, amely egy átlag felhasználó gépe számára nem jelent megterhelést. Az irányító programozását három lépésben végezhetjük, az első az előre programozott profilok, amelyeket a felső legördülő „Not Assigned” menüből választhatjuk ki, és ide menthetjük el a saját beállításainkat is.

A Profile Notes menüben az előre beállított profilhoz írt megjegyzéseket olvashatjuk. A Programmable Buttons menüpont alatt rendelhetjük az egyes billentyűket a commander gombjához.

A Map Control pont alatt a térképmozgatási funkcióit tudjuk hozzárendelni a pad-hez.

Eme kis bemutatóból talán kiderül, hogy mekkora segítséget nyújt ez az új eszköz a stratégiai játékok szerelmeseinek. A termékre egyéves garanciát vállalnak.

KeFe™



TOMB RAIDER CHRONICLES

Mivel a játékról egy terjedelmesebb leírás is megtalálható ebben a számban, bevezetőre, a szereplők és új modulok bemutatására és a történet megismétlésére itt nincs is szükség. Helyszüke miatt ebben a végigjátásban nem részletezem az energiacsomagok, löszerek és egyébkel lehelyezett, mindenki járjon körbe minden helyszínt, nézzem be mindenhova a numerikus nulla segítségével, így aránylag könnyen megtalálom mindent. Ugyanígy az ellenfeleket, ha van rá lehetőség és külön nem utalok rájuk, le kell lőni természetesen, így erre sem térek ki minden helyszínen. Bár a tervezetnél kevesebb hely jutott erre a végigjátásra, reméljük senki sem akad el sehol menthetetlenül, a játék nem mondható sem igazán hosszúknak, sem igazán nehéznek, aki már edződött az előző részekben, annak nem lesz gondja ezzel sem.

01 – Streets of Rome

Az első történet mindhárom pályája Rómában játszódik. Lara a klasszikus zöld felsőjében és barna sorkabán feszít végig. Az irányítást az utcan kapjuk meg. Az első teendőnk, hogy a sarkon jobbra forduljunk. Kiérünk egy kis térre, aminek a közepén egy szökőkutat láthatunk, és ahol lefelé kell az ellenfeleket, és ahol kutyát, továbbá a kávéház tetején is gyűjtögethetünk. Menjünk a kávéház mögötti kis sikátorba és húzzuk meg a kart az oroszlan szájában a Ctrl-al, az egy újabb utat nyit meg számunkra. Menjünk vissza a kezdő sikátorba, forduljunk jobbra az első sarkon, majd a lépcső alján húzzuk meg egy újabb oroszlanos kart. Másszunk fel a kis platformra a bejárat előtti, majd onnan a háza. Az ablakokat ki lehet löni, továbbá a lépcső alján gyűjtögethetünk egy ajtó mögött és meghúzatunk egy kar, ahonnan könnyebben visszajuthatunk a szökőkúthoz. Az egyik ablakból ugorjunk át a másik háza, menjünk balra és szerezzük meg a Golden key 1-et. Ezután irány a szökőkút, ezzel az aranykulccsal már kinyithatjuk az ottani ajtót. A házban Larson barátunkkal kell többször párbajozni. Kövessük, majd az elágazásnál először menjünk balra, és a szobában a ládáról vegyünk fel a Garden key nevű korongot. Ezután menjünk a másik irányba, egy újabb párbaj után keljünk át a kötélen, majd ereszkedjünk le az utca és irány ismét a szökőkút.

A kezdőpozíciót bemehetünk az Opera Backstage felirattal ajtón. Ezt korábban is meg lehet tenni, vagy teljesen ki is lehet hagyni, ez a gyakorlópálya. A ládákot másszunk fel, majd ugráljunk át a platformokon a szomszédos szobába. Itt ugorjunk át a lyukat, majd menjünk át a harmadik terembe is, ahol platformról platformra ugráva visszajutunk ide. Kapjuk el a fémszerkezetet egy ugrással, másszunk át így függőlegesen a termes és másszunk fel a sárga gépnél. Itt a magasban is lehet gyűjtögetni, a továbbhaladáshoz küsszunk, majd húzzuk meg a kart és menjünk át az ajtón. A sárga gépről átugorhatunk a medencéhez, ússzunk át a másik medencébe (az aljáról még továbbáshatunk gyűjtögetni), majd másszunk ki és folytassuk az utunkat. A kötélen alatt menjünk hátra, fosszuk ki a szekrényeket és toljuk be a két szekrényt a sarkokban, így szerezhetjük meg az első Secret-et. Ha itt végzetünk, mehetünk vissza a kötélen. Aki akar gyakorolhat a kötélen, aki nem, felmászik a kötélen végéig a ládákon is. Ezen a folyosón is extra cuccokat rejtenek a szekrények, majd a végén a kar meghúzása

után az ajtón át kijutunk innen. Mehetünk is vissza a szökőkúthoz.

Innen arra folytassuk az utunkat, ahol utoljára kinyitottunk egy további ajtót lehetőséget, onnan forduljunk balra. A lépcső tetején vegyük fel a Revolvert, majd az itteni ajtót rúgjuk be Ctrl-al. Bent vegyük fel a lézeres távcsövet, a LaserSight-t, majd ezt kombináljuk is a Revolverrel a tárgylistában, az így feltuningolt fegyverrel pedig lökjük le a lakatot a borospincében található zárról. A jutalmunk a második Garden key. Az előző elágazásnál folytassuk az utunkat arra, amerre még nem jártunk. Az utca végén forduljunk be balra, majd ott használjuk a két Garden key-t. Az utca felől ezután szabad az út a kertbe.

A kertben a mozi után a kis épület mögötti úton menjünk tovább. Lara szembe meglek a harangon, így természetesen a következő lépés, hogy megszorozzuk és megkockassuk a harangot az új, tuningolt fegyverünk segítségével. Menjünk tovább a fenti bejárattól balra, nekifutásból ugorjunk át a szemközti helyiségekbe, ahol húzzuk meg az oroszlanos kart, majd siessünk vissza. Most már bejuthatunk az épületbe a felső ajtón át, hátul menjünk balra, húzzuk meg a kart, majd a kristálymadarat forgassuk el. Ezután menjünk el jobbra is, fent a faltörő kosnál ugorjunk hátra Ctrl-al, majd így függőlegesen másszunk jobbra, ami fel nem mászhatunk a perem másik végén. Húzzuk meg az itteni kart is, másszunk le, majd fordítsuk el a másik kristálymadarat is. Most elmehetünk a maradék két Secret-ért, az egyik a Revolverhez vezető úton található balra, a harangokörnyék nyit meg ott egy új ajtót, a másik pedig az utoljára használt oroszlanos kamál jelent meg, miután befejeztünk a kristálymadaras részt. Ezek után már nincs más teendők, a harangos épület also ajtaja mögött vegyük fel a Saturn symbol-t és nézzük meg a mozit.

02 – Trajan's markets

Ezen a pályán ismét az utcán kezdünk. Az ajtó mögött lökjük szét a dobozokat, az egyikből a Crowbar (feszítővas) feltélnél kell, ezzel nyissuk ki a fémajtót, majd másszunk fel és sétáljunk át a kötélen. Ezután ugorjunk át a másik platformra, menjünk ki és ugorjunk át a két szakadékot is. Folytassuk másszáva és kérés az utat, a végén pedig másszunk le a fogaskerék épület belsejében. Jobbra hátul van egy recés oszlop, ezen másszunk fel, a tetején másszunk rajta balra (Lara a sarkon is átmászik), majd csússzunk le a gerendára. Innen először jobbra ugorjunk át a másik gerendára, onnan a helyiségekbe. Itt húzzuk meg a kötélcapsolót, de nem elég egyszer, háromszor kell a műveletet megismételni, hogy a fogaskerék összeérjenek. Ugráljunk végig a gerendákon, amíg az épület másik végéig egy hasonló helyiségekbe nem jutunk, itt elég egyszer meghúzni a köteleket, a gépezet beindul, a nagy fogaskerék pedig elzordul az útból. Ereszkedjünk le, majd azután a helyen, ahol az épületbe érkezünk, másszunk le az újonnan kinyitott csapajton át az első Secret-ért. Ezután menjünk be a nagy ajtón, a nagy kerék járatában balra gyűjtjük be a feszítővas segítségével a Golden coin-t, majd ezt használjuk a harcos szobrának talapzatán. Most már az egész fogaskerék épületet elhagyhatjuk, egy új területre is megnyitva az út, menjünk arra, majd úszva haladjunk tovább.

Másszunk ki a vízből a másik parton, majd készüljünk fel a csatára a fémpos-

lippal. Nagyon gyorsnak kell lennünk, a távcsövés fegyverünk segítségével ki kell lönnünk mindkét szemétpontosan, mielőtt ránk lőne az elektromos sugárral. Ha végzetünk vele, másszunk le és vegyük fel a Mars symbol-t. Hátul a vörös gépezetnél fel lehet másszáva a fémszerkezetet, onnan a gépezet tetejére, amiért egy Secret a jutalmunk. Irány a csatorna, a polip termében nyissuk ki a csatornafedeleket a Crowbar segítségével és másszunk le a csatornába. Itt a vízben ússzunk át a közepén található felső járaton, majd a járat másik végén a szobában szerezünk meg a Valve wheel-tismét a feszítővas segítségével. Ezt a vörös gépezeten kell használnunk és el is kell fordítanunk, ezután a csatornában az alsó járaton is átúszhatunk már. Ússzunk fel a ventilátorral, az itt található vörös gépezetről szerencsére nem lopták le a tekerőt, fordítsuk el, majd ússzunk fel a felszínre a kikapcsoló ventilátorok után. A felszínen vegyük fel a Shotgun-t, majd öljük meg a bádögembert. Célserű oldalra ugrálni előle, ha végzetünk vele, az ablakot át távozzunk. Most már megszerelhetjük a harmadik Secret-et, a fútotán kinyit egy új ajtó, a mögött találtunk. Ha ezt begyűjtöttük, a víz alatt haladjunk tovább, ott is megnyitja egy ajtó. Vegyük fel a Venus symbol-t, majd a járat végén másszunk ki a vízből, ismét a kigyós kapunál találjuk megunkat.

Itt újra előkerül Larson, ha kétszer lelőtük, akkor pedig a meglevenedetet sárkánykigyókkal kell harcolnunk. Ezek kemény ellenfelek, igazán az állandó oldalra ugrálás és a Shotgun hatásos ellenük (ha nem viszozozzuk Larson lövéseit, akkor némi energiavesztéssel akár el is kerülhetjük ezeket a főnököket). A következő teendők, hogy behelyezük a kapuba a két szimbólumot, majd a feltároló kapuban platformra platformra ugráljunk. A végén semmiképp nem tudjuk felvenni az ott látható Philosopher's stone-t, megnyitja egy csapda alattunk, mi pedig lezuhanunk... a következő pályára.

03 – The Colosseum

Pár lépés után jobbra bejuthatunk egy kötélen, ami mögött megtaláljuk a pálya első Secret-ét. Ezután kövessük a járatot, majd a végén, amikor a padló beszakad alattunk, szaladjunk meg ugorjunk. Ha szerencsésen túléltük a dolgot, szökkenjünk hátra a peremről miközben nyomjuk a Ctrl-t, majd oldalazzunk balra. Ahol tehetjük másszunk fel a résbe, a másik végén le, majd miután átkapcsoltuk a kápcapsolót, ugyanígy másszunk vissza. Innen a pálya nagyon lineáris. Haladjunk előre, kövessük az utat, csússzunk másszunk, öljük meg az oroszlanokat és gladiátorokat, továbbá kapcsolgassuk a kápcapsolót és gyűjtögetünk. A Gemstone piece-t mindenképp vegyük fel menet közben, no meg az Uzi-nak is hasznát vehetjük. Ha mindent bejártunk, megöltünk, átkapcsoltunk és begyűjtöttünk, menjünk ki a nagy csarnokba, ahol egy nagyon nehéz időzített feladatot kell megoldanunk. A kötélcapsolónál kell kezdeni, húzzuk meg háromszor, majd a középső rész előtti platformra kell ugrani, onnan a következő platformra, onnan a következőre, majd miután azon körbejutottunk, ugorjunk át a terem közepén levő helyre. Mindenhol nekifutásból kell ugrani pontosan, visszacsúszkészenre nincs idő. Ha gyorsak voltunk, vegyük fel a fémúrdórt a másik Gemstone piece-t, majd a kettőből készítsünk Gemstone-t és menjünk át a zárt

ajtón, ami kinyílik jöttünk.

Miután jót zuhanunk és kidumcsiztuk magunkat Pierre barátunkkal, ugorjuk át a meredek követek és másszunk vissza az előző terembe. Ismét jussunk fel az előző ajtóhoz, ahol most már átugorhatunk a csapajton felett a terembe a Secret-ért. Ezután ismét jussunk vissza a szakadékhöz, fel másszunk utunkat a következő terembe, ott pedig használjuk a teljes Gemstone-t a foglalatban. Itt is mehetnékje van a padlóra, ha nem akarunk mi is lezuhanni, gyorsan forduljunk meg és rohanjunk plusz ugorjunk az ellenkező fal és ajtó irányába. Itt ismét forduljunk meg, majd egy nekifutással ugrással teremünk az átellenes falban levő mélyedésben. Szökkenjünk hátra, kapjuk el a peremet és oldalazzunk balra a sarkokon át a meddig tudunk. Innen már folytathatjuk az utunkat, másszunk fel a következő szintre és megcsodálhatjuk a Colosseum-ot. Itt egy gladiátor és egy orosziant kell átküldenünk az örök vadászmezőkre, ha végzetünk velük, vegyük fel a Colosseum key 1-et, amit a gladiátor hagyott ránk. A kulcs segítségével bejuthatunk az ajtón, ahol az előző pályáról ismert bádögembert testvérrel kell megküzdünk. Ha kivégeztük, másszunk a kinyílt résbe, vegyük fel a Colosseum key 2-t, majd nyissuk ki vele az ajtót. Csússzunk le, ugráljunk platformról platformra, és a terem végén küsszunk a harmadik Secret-ért. Ha ez is a hátizsákunk mélyére került, ugyanígy jussunk vissza a vörös kőhöz, a Philosopher's stone-hoz, bányásszuk ki a feszítővasal falból, és ezzel tegyünk pontot a történet végére.

04 – The Base

Ezen a pályán az orosz katonai bázisról kell feljutnunk a tengeralattjáróra. Lara egy téli katonai álcazó ruhát és fekete sapkát visel, a folyosón kezdjük el irányítani. Kövessük a folyosót, és hamarosan egy méretes rakodocsarnokba jutunk. A golyóálló üveg mögötti darukező mindeképp észrevesz minket, attól kezdve egy dolog köti le, hogy az egész plafonon mozgó súlyos daruval Lara palacsintát készítsen. Egedyűl a gyors mozgás segít ellene, meg ha a fél közelében vagyunk, ott nem ér el minket. Először a szemközti falnál levő szekrényből vegyük fel a Silver key-t, majd ezzel nyissuk ki a másik oldalon levő ajtót. Másszunk meg a lépcsőket, majd szedjük le az összes katonát és vegyük fel a Swipe card-ot. Ezután menjünk vissza a csarnokba, nyissuk ki a bal oldali ajtót a Swipe card-al, majd a szellőzőrács kilövése után másszunk a járható egy Secret-ért. Irány a másik Swipe card-os ajtó, menjünk fel a lépcsőn mögöt. Innen sorban kell ugrálni a ládáról ládára úgy, hogy közben ne csapjon le minket a daru. Nem olyan nehéz amilyennek látszik, és mindig kapásból látni lehet, hogy hova kell legközelebb ugrani. Miután átjutottunk a ládákon a csarnok másik végébe, nyissuk ki az ajtó a gombbal, hogy végre bosszút álljunk az általás darukezől. Lara lerendezi helyettes az ürgét, aztán átveszi a daru irányítását és kiszakít egy jókora darabot a falból, arra haladjunk az ajtó kinyitása után tovább.

Az új ajtó végén menjünk balra, a szobában a középső ládáról másszunk a felhűgesszetre, onnan pedig ugorjunk a bejárat melletti ládákra (ez nem könnyű, mert gyakran átessünk rajtuk) és gyűjtjük be az ott található Secret-et. Ezután nyissuk ki az ajtót a Swipe card segítségével, bent fussunk egy kőre a gép körül, majd a megjelenő katonát pumpáljuk tele olom-

mal és vegyük fel a hátrahagyott Silver key-et. Az előző folyosóról menjünk fel a lépcsőkhöz, nyissuk ki az ajtót, majd némi ugrálás és gyűjtögetés után másszunk le és menjünk be az ottani ajtón a Swipe card-al. Itt rendezes fesszük ki a székereket, tele vannek tömve jó cuccokkal, a Desert Eagle-re és Fuse-ra (biztosíték) mindenképp szükségünk lesz. A zuhanyzóban nyissuk ki alul a csapóajtót, vegyünk nagy levegőt és ússzunk egyet a harmadik Secret-ért. A zuhanyzóba való visszatérés után nyissuk ki a maradék ajtókat és menjünk a biztosítékhiányban szenvedő gépezethez. Természetesen a gépnél használjuk a Fuse-t, majd nyomjunk meg a gombot az ajtó mögött. A daru odébb vitte a ládát, ugorjunk az alsó nagy ládáról erre a felsőre ismét, onnan pedig a tengeralattjáróra.

05 – The Submarine

Az admirális észrevette a potyautast, Larát, elkobozta a fegyvereit és bezárta őt egy hálókabinba, ebben a hátrányos helyzetben kapjuk meg itt az irányítást. Kénytelen leszünk McGyver-hez hasonlóan rögönözni. Tépjük le a vasrudat a Ctrl-al, majd ezzel bontunk ki a repedezett falat a rásznál, és kezdünk el küszöni és mászni a szellőzőjáratban, ahogy Bruce Willis is tenné. Az első érdekes dolog amivel találkozunk egy lyuk lesz, amiben elektromos szikra pattog. Ez nem veszélyes, másszunk le a lyukba, és gazdagabbak leszünk egy Secret-el, majd másszunk ki és folytassuk az utat. Hamarosan ismét egy lyuk jön elektromos szikrával, itt másszunk hátrafelé, a Ctrl segítségével ereszkedünk a lyukba, majd kapaszkodva oldalazzunk benne és másszunk ki jobbra. A csapóajtót nyissuk ki, másszunk le és vegyük fel a Battery (-) nevű elemrész a fiókból. Az ajtó zárva van, így menjünk vissza a kábelkehez, és az előző módon folytassuk az utunkat a harmadik irányba.

Sok kúszás, mászás és egy mozi után végül elérkezünk a szellőzőakna végébe egy újabb csapóajtóhoz. Ezt is nyissuk ki vigyázva másszunk le, majd a Shift segítségével csendben osonjunk a szakács mögé, végül a feszítővassal vágjuk jól fejbe. Vegyük fel a Bronze key-t, nyissuk ki az ajtót, majd szedjük össze mindent. Végre visszaszerezteük a fegyverünket, és természetesen a Silver key segítségével a konyhából juthatunk ki. Az ebédőlőböl menjünk ki a nyitott ajtón, azon, amelyik nem a mellékhelyiségre vezet. Kövessük a folyosót és nyissuk ki az egyetlen kinyitható ajtót. Ezt követően másszunk fel a létrán, haladjunk egy kicsit, majd a raktárban szedjük össze a Shotgun-t, az Aqualung-ot és minden egyebet. Itt a bejárat mellett egy repedezett ládát is kinyithatunk a feszítővassal, hogy a második Secret is bekerüljön a gyűjteményünkbe. Irány vissza az ebédőlőbe, majd onnan a zárt ajtón át távozzunk, miután kinyitottuk. A jobboldali szobában a láda tetejéről nyissuk ki a csapóajtót és folytassuk a mászást a szellőzőrendszerben. Az egyik olyan helyen ahol kiegyenesíthetjük a hátunkat, felmászhatunk a harmadik Secret-ért, majd a járat végén a csapóajtón át ereszkedünk le. Itt fesszük ki a fiókot, majd az ott talált Battery (+) elemrész kombináljuk a hasonló nevű testvérével, a végeredmény a Suit battery lesz. Haladjunk tovább, másszunk le a létrán, majd nyissuk ki a torpedoszoba ajtaját és másszunk fel a végében található létrán. Erről a folyosóról négy ajtó nyílik, először menjünk be a jobbra eső első, adjunk ólomot a katonának, vegyük fel a Suit console-ját, abba pedig rakjuk bele az Aqualung-ot. A folyosóról a második jobboldali ajtó érdektelen, így már csak

egy ajtó maradt a hajón, a hátsó baloldali. Ebben a szobában használjuk a búváróléző felső részénél a Suit console-t, majd pedig a Suit battery-t, és indulhatunk is a vízi sétára.

06 – Deepsea Dive

Ez a pálya inkább csak egy rövid ráadás. Ússzunk előre, majd jobbra ahol tehetjük. A kis tengeralattjárók torpedóit elérhetjük a Chaff flares-el, de a gyors úszás és jó kormányzás is segít az elkerülésükben. Ebben az árokan hátul a tengervenékénél találunk egy kis járatot, ott felvehetjük a pálya egyetlen Secret-ét. Ússzunk innen ki, tovább előre a nagy tengeralattjárótól és ismét jobbra egy ároka. Itt hátul találunk egy szűk járatot tovább, a következő helyszínen pedig egy hatalmas krátert a tengervenékén. Azon keresztül haladjunk tovább, majd a német tengeralattjáró roncsaiban ússzunk addig, amíg el nem érünk a ládát.

Lara kiviszi belőle a lánzszaheget, a Spear of Destiny-t, majd néhány rozsdás fémgerenda esik rá. Valószínűleg nagy baja nem esett, viszont a búvárólézőet megsérült, innen már csak annyi oxigénünk maradt, amennyi éppen Lara tődjében felel, ezzel kell visszajutnunk egészen a tengeralattjáróig. Gyorsan kell úsznunk, precíznan kormányodunk, ha a másik útvonalon a sodrást kihasználjuk, visszaérünk mielőtt Lara megfulladna.

07 – Sinking Submarine

Az átvezető moziban felbontani Sergei és a lánzszafej, ennek következtében az egész tengeralattjáró megsérült és süllyed, Lara pedig kiütötte a fogva tartóit, így ismét a tengeralattjáró fedelzetén vehetjük át az irányítást. Másszunk le a létrán és haladjunk, amíg el nem érünk egy lángoló folyosóhoz. Nyen ugráljunk át az ebédőlő, a folyosóról ezelő kabinban akár egy Uzi-t is zsákmányolhatunk. Az ebédőlőben, ahol elkerüljük az áramütést, az asztalokon ugrálva haladjunk tovább. A kábelnélőböl ugorjunk ki az ebédőlőböl, menjünk jobbra, nyírjuk ki a katonát és vegyük fel a Swipe card-ját. Ezután az elektromos ebédőlő és a lángoló folyosón keresztül jussunk vissza az utolsó kódkártyás ajtóhoz, amit nem tudtunk kinyitni a megfelelő eszköz hiányában, nyissuk ki és haladjunk arra tovább.

Találunk egy elektromos folyosót, majd miután felmászunk a létrán, egy elektromos irányítószerkezetet. Ezeket hagyjuk későbbre, menjünk inkább a hidra és nyissuk ki a hátsó ajtót, ahol Yarofev admirális megajándékoz minket egy Silver key-el. A hidon a térképasztal tetejéről löjük le a szellőzőárcsot, majd ugorjunk és másszunk be a szellőzőrendszerbe, ahogy szoktunk. Itt kússzunk jobbra, majd a csapóajtón át másszunk le és kapcsoljuk le a magasfeszültség kapcsolót. Ezután jussunk vissza a hid előtti szikrázó, elektromos szobához, természetesen a probléma meg lett oldva, simán besétálhatunk és összeszedhetünk mindent. Találunk itt Desert Eagle-t, Nitrogen canister-t és egyebet is. Menjünk ki, egy szintet le, és most már átmehetünk a magasfeszültség folyosóra is, a Silver key segítségével benyithatunk a konferenciaterembe. Itt nyissuk ki minden szerkezt és szedjük össze minden cuccot, az Oxygen canister lesz ami igazán kell nekünk, ha megvan, irány a konyha (a tüzes folyosó és a már nem elektromos ebédőlő át). Utközben néhány katoná támad ránk, szedjük le őket, az áttaluk elejtett Bronze key-t pedig szedjük fel. A konyhában vegyük fel a padlón heverő Secret-et, majd menjünk vissza a hidra, onnan pedig ismét a magasfeszültség kapcsolóhoz a szellőzőrendszeren át. A

Bronze key segítségével most már kinyithatjuk az itteni ajtót és megszerelhetjük a második Secret-et a fiókból. Ha ez megvan, menjünk vissza Yarofev admirálishoz, másszunk fel a létrán, végül pedig az Escape Pod-ban használjuk oldalt a Nitrogen és Oxygen canister-eket. Lara így sikeresen megmenekül a tengeralattjáróról.

08 – Gallows Tree

Ebben a történetben, ahogy az a leírásban is olvasható, a tinédzser Larát irányíthatjuk ugyanabban az öltözékben, amiben az előző rész elején. A zord ír szigeten egy úton kapjuk meg az irányítást. Induljunk előre, hamarosan elérkezünk egy nagy szakadékhoz, nekifutásos ugrással célozzuk meg a túlsó oldalt, ahol egy elérhető platformot látunk. Kapjuk el a peremet és oldalazzunk rajta balra a végéig, majd innen egy meredek platformra kell ugranunk és azon is megkapaszkodnunk. Itt először engedjük el a peremet, majd jobbra ugorjunk a barlangba a Shift + Alt + előre stílusú lapos műugrással. Gyűjtünk be a Secret-et, másszunk le a fák gyökereire, majd egy platformról egy barlangon keresztül jussunk vissza egészen a pálya kezdetéig. Ismét jussunk el a fent leírtak szerint oda, ahol elengedtük a meredek peremet, de ezúttal oldalazzunk ezen jobbra, a végén engedjük el a peremet, majd gyorsan kapjuk el az alatta levőt és kússzunk át a lyukon. Csússzunk le a másik végéig, majd a kis platformról kapjuk el a feleltünk levő indákat és másszunk át fűgesszedve a szakadék másik oldalára. Kövessük az utat, jobbra vegyük fel az energiacsomagot, majd balra csússzunk le az akasztótól démönhoz.

Itt már vigyáznunk kell, hogy az imp ne szurkálja meg Larát, ne időzzünk sokat egy helyen. Menjünk ahhoz a falhoz amerről jöttünk, a sarokban felugorhatunk, elkaphatjuk a meredek peremet, majd erről hátraugorhatunk egy platformra, ahol egy újabb Secret-et gyűjthetünk be. Innen menjünk a kút mellett járathoz, ugorjunk fel, és a plafonon fűgesszedve másszunk amíg tudunk. A szikla széléről helyből ugorjunk a kút felé, így sikerül beleugranunk, majd ússzunk addig, amíg ki nem jutunk a házhoz. Másszunk ki a vízből és nekifutással ugorjunk a ház előtti részről a hosszú lejtős platformra, arról pedig ugorjunk hátra a ház sarkába. Másszunk be a házba és vegyük fel a Rubber tube-ot (gumicső) a fiókból, ezután pedig ugorjunk a lyukba, ússzunk át rajta, és ismét a ház előtt bukkanunk fel. Most már más tennivaló nincs itt, ugorjunk a másik medencébe, onnan pedig könnyen visszajuthatunk egy járaton át a kúthoz.

Menjünk a toronyhoz és másszunk át a részen alul. Haladjunk az úton, a végén vegyük fel a Pitchfork-ot, és a Rubber tube segítségével kapunk egy Catapult-ot (csúzlit). Másszunk fel a ledeszkázott ajtóhoz, használjuk a Catapult-ot, mire a fél harangtorony összedől, mi pedig folytathatjuk az utunkat. Vegyük fel az Iron clapper-t (a harang fémnyelve), majd a hátsó járaton át menjünk a kriptához, ahol másszunk ki a járatból. Balra menjünk az első kriptába és vegyük fel a fáklyát, a következő két kriptára, a harmadikban Ctrl-al gyűjtünk meg a fáklyánkat az ottani fáklya segítségével. Az utolsó kriptára is, a doblétlen sem tudunk még semmit sem tenni, így a lyuknál kell az utunkat folytatni. Dobjuk a lyukba a fáklyát Space-el, másszunk le és vegyük fel újra. Az előtűnt levő csapdát kerüljük ki jobbra, a következő elágazásnál ismét jobbra forduljunk. A csapda ajánlást dobjuk le a fáklyát átmenetileg, majd a Shift segítségével besétálhatunk

biztonságosan a dárdák közé, ahonnan beküszhatunk a harmadik Secret-ért egy rébusz. Vegyük fel ismét a fáklyát, induljunk vissza, az első elágazásnál egyenesen menjünk, aztán forduljunk jobbra. Itt megtaláljuk az akasztófa gyökereit, a fáklya és a Ctrl segítségével gyűjtünk fel a platformról, erre megkapjuk a Heart-ot (a démon szívet). Dobjuk el a fáklyát és vegyük fel a fáklyát, majd miután Lara találkozott Dunstan atyával, kövessük a papot.

Miután csúszunk valamennyit, ismét a kút náláljuk magunkat. A szokott útvonalon jussunk át a torony és járaton keresztül a kriptás dombra, majd a dombtetőn használjuk a lyuknál a Heart-ot. Ekkor mindenképpen kriptából kíméljük egy imp és megindulunk Lara felé. Gyorsan rohanjunk be az ajtón és nézzük meg a mozi. Itt fontos, hogy az Iron clapper nálunk legyen, az animációban láthatjuk, hogy ez óvja meg a lányt az impektől. Ezután Lara kinyit egy ajtót a padlón, amin keresztül kövessük a lineáris útut futva, kúszva és mássza, végül elérkezünk a kápolnához és rögtön jön a következő pálya.

09 – Labyrinth

A kápolna belsejében kapjuk meg az irányítást, pár lépés után láthatjuk, hogy egy szerzetes szellem valami joggal szerű tárgyat babrál a szomszéd teremben. Menjünk a terem másik végébe a kövekhez és toljuk be őket a következő sorrendben: középső, bal oldali, jobb oldali. Most már átmehetünk a másik terembe, de vigyázzunk a most megjelent harcias csontvázakkal. Mi is matassunk ott, ahol a szerzetes, Bone dust (csontpor) kerül így a tárgylistánkba, amit az előző teremben az urnánál használjunk, hogy ellúzzuk a csontokat és kinyissunk egy újabb ajtót. A kezdőpozíciónál a kinyitott ajtó mögött másszunk fel és kapcsoljuk át a kapcsolót, ezután a másik teremben a most kinyitott ajtó mögött kiszedhetjük a falon található lyukból az első Secret-et a Ctrl segítségével. Nincs már itt több dolgonk, csússzunk le a kezdőpozíciónál levő ajtó mögött, essünk bele a zavaros vízbe, majd ússzunk fel és másszunk ki.

Induljunk el felele a „lépcsőházban”, az első kijáraton menjünk ki, majd a hid elején nekifutással ugorjunk balra. A peremen kapaszkodva oldalazzunk jobbra, másszunk fel ahol tudunk, majd ismét ugorjunk nekifutással a következő platformra, onnan pedig menjünk a járatba Secret-et gyűjteni. Ha ez megvan, jussunk vissza a hidra és menjünk be a közepén található toronyba. Húzzuk meg a kart, mire a torony kettő fordul, így természetesen a hidon egy másik „lépcsőházba” megyünk vissza. Itt megint induljunk el felele, majd a következő kijáratnál menjünk ki ismét a toronyba, azonban most ne húzzuk meg a kart, találunk egy másik hidat is, azon menjünk tovább. Menjünk fel a „lépcsőházban” a legfelső kijárat, az az azon menjünk ki a toronyba. A toronyban most egy könyvet találunk, a Bestiary-t (démonenciklopédia), ezt vegyük fel, ezután az ablakból nekifutásos ugrással átjuthatunk az ajtóhoz, felmászhatunk és folytathatjuk az utunkat. Az ajtó után egy világító szellemmel találkozunk, ez fogja nekünk a helyes utat mutatni, így nem fogunk eltévedni. Először ugorjunk fel, kapjuk el a peremet és másszunk fel, majd átlovas ugorjunk a mászható plafonra és másszunk rajta a repedésig. Eresszük el a plafont, majd rögtön kapjuk el a peremet és másszunk be. Hamarosan egy dárdás csapadál köztünk és a Secret-ök, ebbe ereszkedünk, de ne engedjük el a peremet, a peremen fűgesszedve másszunk át a csapda másik oldalára, ahol kímésza végre felszedhetjük a Secret-et. Jussunk

ki és ismét ugorjunk fel az első platformra, de most a mászható plafon helyett nekifutással ugorjunk át a vékony deszkaplakra, kapjuk el a szelét és másszunk fel. Innen a másik vékony deszkalap a cél, nem csúszunk le róla, még a csúszósan meredeknek is tűnik, ismét nekifutásos ugrást kell alkalmazni. Menjünk az úton, menjünk fel, csússzunk le, fel ismét és végül ki, kövessük végig a szellemet. Itt kint néhány lassú szórny támad ránk és néhány lyuk akadályoz minket. Ez egyszerű rész, ha követjük a szellemet, nem várjuk be a szörnyeket és nem esünk a lyukakba, hamar elérjük a labirintus végét. Itt csússzunk le, és a nyitott koporsó ajtón keresztül hagyjuk el a pályát.

10 – Old Mill

Az újabb helyszínen, miután Dunstan atya magára hagyta Larát, ismét megkapjuk az irányítást. Egyenesen nem mehetünk tovább, a szürke kő átépések egy előhalott kozák lovas mindig helybenhagyja Larát, így balra kell folytatnunk az utunkat a barlangon át. Az első elágazásnál menjünk jobbra a nagy szakadékhöz és kótelhez. A kótelről, miközben az impek egyfolytában hajgálnak minket kövekkel, arra a magasabban fekvő platformra kell lendülni és ugrani, amit a kamra először mutatott. Vegyük fel a tárgyat, ami egy fáklya, majd csússzunk le a kezdőpozícióba és menjünk vissza a barlangba. Az előző elágazásnál a harmadik irányba haladjunk, majd a következőnél balra, itt gyűjtünk meg a fáklyát. Menjünk vissza a kótelhez és dobjuk le az egy fáklyát az impeknek, célozzunk a leghosszabb sarokba, remélhetőleg akkor nem pattog le a mélybe a fáklya. Ha jól csinálunk, ezután az impek a fejüket fogva körbekerő rohannak, bennünk többet nem bántanak. Ugorjunk ismét a kótelre, most azt a fémrácsos ajtót célozzuk meg, majd ott a Ctr segítségével lépünk ki az egyik rácsot, ami ismét feszítettségű alakul át a tárgylistánkra. Szökjenünk hátra, kapjuk el a peremet és essünk le a kezdőpozícióba. Jön a kótel harmadszor, ezúttal a szemközti területre kell ugranunk, ha a szürke sziklák célozzuk meg, sérülések nélkül megússzuk a nagy ugrást. Itt csupa meredek tetű sziklákat látunk, ezeken általában sziklárlőr sziklára kell ugrálni. Az egyetlen nem meredekről kell kezdeni, amikor rálépünk a meredekre és csúszni kezdünk, tartuk nyomva az Alt-ot és a balra irányt is, átugrunk a következő sziklára, onnan a következőre, onnan pedig tovább. Ekkor kezdjük nyomni a Ctr-t, így megkapaszkodunk ennek a peremében, ha jól csinálunk. Ezen oldallazunk jobbra, húzzuk fel magunkat, majd amikor ezen is elkezdünk csúszni, ugorjunk tovább, a következőről ismét tovább, majd ismét nyomjuk a Ctr-t, hogy a szürk résszerű kőre lépünk. Másszunk be a résbe és másszunk körbe ameddig lehet. A végén másszunk ki, de ne essünk le, fűgesszükve oldallazunk balra, majd ismét másszunk fel a résbe ahol tudunk. Másszunk le, majd a feszítővas segítségével törjük le a Chalk-ot (kréta) a kőről. Másszunk ki az íves platformra, majd másszunk be alul a résbe egy Secret-ért. Innen is kússzunk ki és jussunk vissza a barlang százához, a kezdőpozícióhoz. (Helyből ugrás a kezdőpozíció alatti platformra, onnan pedig felugrás és felmásszás.)

Végeztünk a köteles részel, menjünk vissza az ismert módon a pálya letelejére, majd a szürke kőlapon használjuk a Chalk-ot. Egy látványos mozi következik, amiben Lara egy pentagramm rajzol a kőre, a kozák megpróbálja megölni, de Patrick Dunstan atya is előkerül és megmenti a lány életét. Ekkor a kozák lovas

elrabolja a papot, mi pedig végre tovább mehetünk a szürke kő mögé. A barlangnál csússzunk le és kövessük az utat, hamarosan megint mozi kapunk. Ebben a főszereplők ugyanazok, a kozákról megtudjuk, hogy 700 éves és Vladimir Kaleta névre hallgat, továbbá a völgy fogja, mert a démonok nem tudnak átkelni a folyóvizen. A következő küldetésünk is ezzel kapcsolatos, ha az atyát viszont akarjuk látni, meg kell állítanunk a szelmalom és vízalom által hajtott folyót a két malom kikapcsolásával.

Ezek után végre visszakapjuk az irányítást. Menjünk át a kozák háza és a vízalom között, majd az ottani víz felett ugorjunk át, elérkezünk a szelmalomhoz. Balra két barlangot fedezhetünk fel, kússzunk be a másodikba, vegyük fel az energiacsomagot, majd rohanjunk át a tűzön és ugorjunk a vízbe. A lángokat az alacsony plafon miatt nem tudjuk átugrani, így az energiavesztéséget az imént felvett energiacsomaggal kell pótolnunk. Ezután vegyük fel a Secret-et, és a két medencén keresztül hagyjuk el az első barlangot (tehát a két barlang egy egyirányú barlang két vége). Most a nagy tóba ugorjunk és ússzunk körbe. A mélyebb részen egy Swampy nevű vörös lényt fedezhetünk fel, amit az arany és ezüst gyűjteménye felett órkodik. Amikor éppen nem látjuk, uessünk a csecsebecséihez és emeljük el gyorsan a Silver coin-ját. Ha nem sikerül, kölcönös adok-kapok üteg következik egy animációban, és próbálkozhatunk újra. Ha nálunk van a Silver coin, Swampy üldözni kezd minket. Ússzunk a kettezhez, használjuk rajta a Silver coin-t, majd nézzük meg az új mozi. Swampy csapdába esik, az impek pedig felhúzzák a ketrecet és megszérik.

Ússzunk vissza Swampy területére, és onnan tovább a mélyvizben, ússzunk be a szelmalomba. A szelmalom belsejében menjünk fel egészen a forgatható kerék kapcsolódig. Ez egy nem túl nehéz időzített szekvencia lesz. Húzzuk meg a kereket háromszor, nekifutásból ugorjunk a vízszintes rúdra, kapjuk el Ctr-ál, majd ugorjunk tovább, arról a platformról pedig ugorjunk gyorsan a középső platformra és kússzunk át a lezáradó ajtó alatt. Ha sikerült az ajtó mögé jutnunk, ugorjunk fel és másszunk feljebb, majd onnan a kapcsoló irányába ugorjunk le a Ctr nyomvatartása mellett, így elkajuk és átkapcsoljuk a kapcsolót, kikapcsoljuk a szelmalomot és lelassítjuk a folyót. Ezután már lecsúszhatunk a csúszdán, ússzunk ki a szelmalomból, majd miután kimásszunk a tóból, menjünk vissza egészen a kozák házáig.

Most menjünk a ház másik, bal oldalához és ugorjunk a vízbe. Ússzunk körbe, valahol pont a ház mögött kiúszhatunk balra egy járta egy Secret-ért, majd ússzunk tovább, és menjünk vissza a kozák házához. Ismét a bal oldali vízbe menjünk, de ne ússzunk be a sziklák alá, hanem előtte másszunk ki a vízből balra. Ugorjunk fel és kússzunk át a járton, majd másszunk le, szálladjunk. Kússzunk, a végén pedig másszunk fel a platformra, ahonnan jó panoráma nyílik a kozák völgyre. Innen nekifutásból ugorjunk a másik szürke-fehér sziklás platformra. Itt jól látható, hogy a háztető kevésbé meredek pontjára kell nekifutásból ugrani, majd tovább a bejárat fölé helyből, majd a másik kevésbé meredek pontra ismét nekifutásból. Innen nekifutásból kell átugrani a vízalom tetelére, ez elég nehéz ugrás, de a megfelelő szögölbi a Shift + Alt + előre stílusú lapos műúgrással könnyebben elérhetjük a célt. A vízalomba a kis résen át kell beszálltunk, ezt a legegyszerűbben úgy tehetjük meg, ha mászárból ugrunk be az Alt segítségével. Bent találunk egy forgatható kapcsolót,

ezt fordítsuk el, és pontot tettünk a történet végére. Az atya megmenekül, Lara visszaköli a kozák a pokloba, végül a két démonirtó elhagyja a szigetlet.

11 – The 13th Floor

Ebben a futurisztikus részben Lara úgy néz ki, mint Trinity a Mátrix című kultuszfilmében. Fekete, fényes, testhezzálló PVC ruhát kapott, headset-et és nap-szemüveget. A látványos belépő után a szellőzőjáratban vehetjük át az irányítást, miután a hacker társunk, Zip befejezte a monológját. Balra löjük ki a rácsot és kússzunk a járat végéig. Onnan kússzunk tovább balra a mozgólézerek alatt, csak akkor álljunk fel, amikor ezek elhaladtak felettünk, ugorjunk át a kis lézere lyukak. A járat végében először kússzunk jobbra és szálltozzunk be a rakárba. Gyűjtögessünk, találunk egy Hammer-t (kalapács) is, majd a ladaról nekifutásból ugorjunk vissza a szellőzőjáratba és kússzunk vissza jobbra. Itt is löjük ki a rácsot és kússzunk tovább, majd a járat végén szálltozzunk jobbra, amikor a mozgólézerek máshol pástálnak. Kússzunk az emelkedőn, majd ha a lézerek mögött kerütek, álljunk fel, fussunk végig, és a járat végén kússzunk balra. Hamarosan végre beszálltozhatunk a fegyverszobába, ahol az első Secret-et felvehetjük, majd menjünk vissza ugyanezen az úton a pálya kezdetéhez. (Aki nem gyűjtötte a Secret-et, mindezt kihagyhatja, bár a kalapács nélkül kicsit nehezebb dolga lesz.) A pálya elején is megjelent két veszélyes lézer. Amikor az alsó lézer távolodik, kövessük addig, ahol a felső még nem ér el minket. Amikor az is távolodik, kövessük azt is, futás közben ugorjunk át a visszatérő alsó lézert, majd a legutolsó pillanatokban kezdjük el küszöni. Így beküszünk a járat túlsó végébe, odáig már nem ér el az alsó lézer, a felső pedig felettünk mozog. Amikor a felső távolodik, gyorsan másszunk fel a létrán.

Kövessük a szellőzőjáratot, majd a végén törjük le a lakatot a Hammer segítségével (ha nincs nálunk, akkor le lehet löni, és egy veszélyesebb rövid mellékúton jutunk ugyanoda). Másszunk fel a létrán, a lézeres részen akkor másszunk át, amikor a lézer pont elhaladt balra. Itt zárva van az ajtó, a fehér falat löjük ki és arra folytassuk az utunkat. A szellőzőakna végén másszunk ki a folyosóra, majd löjük le jobbra a rácsot, másszunk be a járta, löjük le a járat másik végén is a rácsot és másszunk ki. Az úg megmótt egy őrszék, ha beküszünk az asztalhoz és halkan elemeljük a High level access card-ot, nem ébred fel, nem aktivizálódik a plafonon a gép-ágy sem, és a másik őr sem jelenik meg. Ugyanígy itt halkan ki is nyithatjuk az ajtót a kártyával és gyűjtögethetünk mögötte. Ha itt végeztünk, kússzunk vissza a folyosóra és használjuk a liftet.

A 16. emeleten, miután likvidáltuk az őrket, menjünk balra és nyissuk ki az ajtót a High level access card-al. Itt is van automata gépfegyver, de ez nem annyira érzékeny, ha nem bántjuk a narancssárga kutatókat nem jön elő. Nyomjuk meg a teremtet találatát egyetlen gombot, menjünk vissza a lifthez és onnan menjünk tovább a folyosón. Elérkezünk az Iris feletti részre, innen csak a szemközti ajtón tudunk továbbmenni, menjünk arra. Itt osztják a narancssárga védőruhát, nyomjuk meg a zöld gombot a kutató oldalán és vegyük fel az Access code disc-et és másszunk be a kinyitott szellőzőjáratba. Itt sorozatos robbanások

fojgák megkeseríteni az életünket, rohanjunk a pőznához, kapjuk el, csússzunk le a középig, onnan pedig ugorjunk hátra. Vegyük fel az itt található Secret-et, majd innen már leugorhatunk a pőzna alhához és folytathatjuk az utunkat kúszva.

A következő csarnokban két Dredd Bíró kinézetű veszélyes ellenfél kell végűznünk. Egy találatuk is fele energiákba kerül, és kizárólag egy céltöltő fejűvel lehet őket gyorsan ártalmatlanná tenni. Ha ez sikerült, az emeleten hátul, és a földszinten a bal hátsó High level access card-al nyíló ajtó mögött gyűjtögethetünk. Ezután a csarnokban nyissuk ki a nagy ajtó szintjén a High level access card-ál, mögötte pedig szedjük le a Dredd Bíró ürgét a szokásos fejűvel. Vegyük fel az általa hátrahagyott Iris lab access disc-et és használjuk a konzolton. Itt egy elég veszélyes rész jön egy gép-ágyával és egy járőröz őrről. Ha kinyitjuk az őrt és átjuttatunk a következő laborba, Zip ránk szól, hogy nehogy leljük az itteni narancssárga kutatót. Itt is kell megoldást választanunk, ha teljes Secret kollekciót szeretnénk, válasszuk a nehezebb utat és pumpáljuk tele ólommal a kutatót. Ekkor az itteni ajtó zárva marad, viszont az előző U alakú folyosó másik végén kinyílik egy újabb, ahonnan nagyon sok őrszék ki. Arra folytassuk az utunkat, közben ritkítsuk az ellenség sorait. Az út végén kússzunk a következő lézerek közepére, majd amikor a mozgólézer elhaladt jobbra, szálladjunk balra és vegyük fel a harmadik Secret-et. Amikor ismét jobbra ment a lézer, fussunk vissza közpé, másszunk, majd amikor a lézer elhaladt balra, fussunk ki jobbra az ajtón át. Ezekhez a lépcsőkhöz jutunk akkor is, ha lemondunk a Secret-ről, és a kutatót arra kényszerítjük, hogy segítsen az ajtót kinyitni. Menjünk fel a lépcsőn az Iris feletti kószobába, az itt található kapcsoló időzített, de nem kikapcsolandó. Kapcsoljuk át, ekkor kikapcsolódik rövid időre az Iris körüli energiamező, ezután szálladjunk ki, végig le a lépcsőn, lent ki az Iris-hoz és vegyük fel, ha még időben érkezünk. Ezt követően hagyjuk el a termet a másik ajtón át.

12 – Escape with the Iris

Most az épület irodaszármányában kezdünk, pár lépés után Zip felszólított minket, hogy vegyük le a fegyverünket a tárból, ha odamegyünk Lara így is tesz. A szürke folyosóresz egy fegyverdetektáló röntgen, ha fegyverrel meggyűjtünk át rajta biztos halál vár ránk. A plafonon itt még láthatunk egy kis repedést, ha Ctr-ál felugrunk kinyithatjuk, sajnos egyelőre egy zárt ajtó van mögötte. Induljunk fegyvertelenül a szürke zónába, ahol Lara csontvázat irányíthatjuk. Az első ládat ne nyissuk ki, bomba van benne. A következő folyosórol menjünk ki az egyetlen ajtón ami kinyílik számunkra, majd a következő szűk folyosóra is a szemközti ajtón át folytatassuk utunkat. Vegyük fel a Chloroform-ot a szekrényből, majd a Chloroform-ot a következő szobába is menjünk be, itt a Ctr-ot gyűjtjük ki a fiókjából. Mielőtt ide belépünk, láthatunk a folyosó végén stráslázó őrt. Használjuk a Chloroform-ot a Cloth-ál, a Chloroform soaked cloth (kloroformmal átitett ruhadarab) lesz az eredmény. A Shift-el letároljuk az őrt, majd a Ctr-ál és a kloroform segítségével legyük ártalmatlanná. Most visszamehetünk az előző folyosó utolsó szobájába, plusz a következő folyosó szobáiban is fessük ki, az utolsóban egy Restroom access card-ot (a mellék helyiség kódkulcsa) zsákmányolhatunk. Menjünk vissza az előző folyosó elejére, itt a mellék helyiség, ami csak kód-ágyával nyílik. Ússzuk be a konzolba a kártyán látható „8526“-os számot, majd menjünk

a férfi WC-be és rúgjuk be az első ajtót a Ctrl-al. Itt is találunk egy repedezett plafonszét a fejnél felett, nyissuk ki és másszunk fel a járatra.

A lyuknál szökkenjünk hátra, kapjuk el a peremet, ereszköz el, majd kapjuk el az alatta levő peremet is. Innen már leeshetünk úgy, hogy nem zúzzuk halálra magukat földet éréskor. Másszunk ki a járat végén hátrafele, majd másszunk le a mászható falon a liftkarnak ameddig tudunk. A mászható rész legalján, ha a Ctrl mellett a lefele irányt nyomjuk, Lara kicsit hintázik jobbra, balra és előre. Amikor előre lendül ki, engedjük el a Ctrl-t, és a kis járatban felvehetjük a Secret-et. Innen ugorjunk rá a rúdra, azon pedig másszunk fel a rúd tetejéig. A rúd tetejéről egy kicsit másszunk vissza, majd ugorjunk hátra, a lifteknek egy kis platformra érkezzünk. Láthatunk egy vízszintes rúdot a lift és a fal között, oda kell átgugranunk egy nekifutással ugrással, onnan pedig a szemközti platformra. Innen egy átós ugrással ugorjunk a lift tetejére, kapjuk el a peremet, másszunk fel, majd a lift tetején levő csapatjón keresztül ereszközünk a lift belsejébe. Nyomjuk meg a gombot a lift kapcsolótábláján és menjünk ki a liftből. Itt egy őr áll háttal nekünk, a Shift segítségével settenkedünk a másik lifthez, a gombbal nyissuk ki a liftajtót, sétáljunk be és indítsuk el a liftet. A lift megy egy kicsit a liftkarnak, majd amikor az ajtó kinyílik, szembetaláljuk magunkat egy Dredd Bíróval és két másik fegyveres őrrel. Zip azt ordítja a fiúnkba, hogy azonnal indítsuk el a liftet, tegyük is így, rohanjunk a kapcsolótáblához és nyomjunk Ctrl-t újra. A lift a nagy lövöldözéstől megsérült és zuhanni kezd, amikor megkapjuk az irányítást, nagyon gyorsan ismét rohanjunk a kapcsolótáblához és ismét nyomjuk meg a Ctrl-t.

Ezzel bekapcsolunk a lift felkényszerét, a lift így is a földszinten tőrli darabokra, de Lara ekkor túléli a zuhanást.

Miután Lara feltápászkodott, másszunk fel a rácson a lift roncsának tetejére, onnan helyből ugorjunk a vízszintes rúdra, onnan pedig a szemközti platformra, amire másszunk fel megkapaszkodás után. Itt másszunk fel a mászható falon, és nagyjából a felénk ugorjunk hátra, ha jól csináltuk egy újabb platformra érkeztünk. Innen nekifutással ugorjunk a következő rúdra, onnan a szemközti platformra, ahol másszunk fel a szállózóknába. Az akna végén ismét egy könnyebb ugrálás rész jön, csúszunk le az első csúszdán, majd a második csúszdáról ugorjunk a rúdra. Ezen pörögünk addig, amíg a tűz visszavonul, majd ugorjunk át a következő rúdra. Ezen a rúdon is pörögünk, amint kiálszik a tűz előlünk, azonnal ugorjunk, majd szökkenjünk hátra, amíg le nem esünk a peremről, aminek a szelét természetesen kapjuk el. Így elkerüljük a másodikat, veszélyesebb tüzet is. Oldalazzunk, másszunk fel a platformra, majd nekifutással ugorjunk a falban látható résbe. Itt ismét egy kőtélen, pontosabban most rúdon kell átgugralnunk a már ismert mód. A túldalán csúszunk le végig, majd kússzunk ki a folyósóra és rohanjunk a folyósó jobb végébe. Itt az őr mindig észrevesz minket, egy kicsit álljunk meg a zöld akvárium előtt, így az őt miközben ránk lövöldöz kiölvi nekünk az akvárium üvegét. Az üveg mögött vegyük fel a Secret-et, majd a folyósón kerüjük meg az akvárius részét, mind egy merre. Itt menjünk fel a lézerekhez, egy mesterlövész ránk lövöldözni, csak a gyors mozgás segít a gölyök elkerülésében. Menjünk ezen a szinten körbe a szemközti ajtóhoz, másszunk fel az ajtó baloldalán levő rácson a következő peremszintra, ezen pedig ismét menjünk

az átellenes oldalra. Nyomjuk meg az itt található gombot, de deaktiválja a lézert, majd mozduljunk a poroló körül, amíg a mesterlövész el nem találja, majd az így kirobantott járóban vegyük fel a harmadik Secret-et. Most másszunk vissza az alsóbb szintre és menjünk be a kinyílt ajtón. A folyósó végén ne lépünk le a mélyebb területre, mert alig látható halálos lézer védi, nekifutással ugorjunk az akváriumhoz. Megjelenik egy őr és elkezd ránk lövöldözni, ha jó helyen állunk, akkor így kilövi az akvárium üvegét, a kiömlő víz pedig zárlatot okoz a lézeres rendszerben, deaktiválja azt. Gyorsan kapcsoljuk át a kapcsolót, majd a közelebbi ajtón át rohanjunk tovább, a következő kanyarban pedig balra. A másik ajtóból egy Dredd Bíró is kijön, így már ketten lesznek a nyomokban. Ebben a szobában bezáródik mögöttünk az ajtó, így egy kis időt nyerünk, amíg az üldözőnk ki nem nyitja egy lángvágóval. Azonban a szoba másik ajtaja is zárva van, és a mozgásérzékelők két gépágyút is aktiválhatnak, ha gyorsan mozdulunk. A Shift segítségével lassan menjünk a két kapcsolóhoz, kapcsoljuk át őket, majd menjünk ki a folyósóra, rohanjunk végig rajta, a vége előtt pedig be jobbra az ajtón. Ide, a teleport szobába már nem követnek minket. Menjünk be a nyitott ajtón, a plafonon nyissuk ki a bukoajtót és másszunk át az ott található járaton. Használjuk a gép kapcsolóját, ezzel a röntgensugarakat bekapcsolunk a doboz szobában, ha visszamásznak láthatjuk, hogy melyik az az egyetlen doboz ami nem bomba. Ebből a dobozból vegyük fel a Teleporter disc-et, kússzunk vissza a teleport szobába és használjuk a bejáratnál található gépen. Most menjünk az X-el jelölt teleportba és használjuk az Iris artifact-et a teleportáláshoz.

Egy kis animáció után a másik teleport szobában találjuk magunkat. Másszunk be a padlón lévő lyukba, majd kússzunk a rácshoz és használjuk a távcsövünket maximális zoom-mal. Amikor az őr beúti a panelba az ajtót nyitó kódot, ezt jegyezzük meg. Másszunk ki a szellőzőrendszerből, menjünk a konzolhoz, majd amikor az őr kijön a szobából és elindul balra, üssük mi is be a konzolba a számot, ami „1672”, majd halkan oszonnunk be az ajtón a Shift segítségével, így az őr nem vesz észre minket. Eljutottunk az első röntgenes fegyverdetektor mögé, kapcsoljuk ki az itt található kapcsolóval, majd másszunk ki a teremből a vörös lyukon át. Másszunk fel a rácson, majd bukfenézzünk le a lyuknál és visszaérünk oda, ahol leraktuk a fegyverünket. Most már felvehetjük a fegyvert és sértetlenül átmehetünk vele a szürke folyósón. A következő folyósón a monitor melletti poroltól lökük szét, az pedig kirobbantja a tüzlépcsőhöz vezető ajtót, azon át hagyjuk el a pályát.

13 – Red Alert!

Elérkeztünk a legutolsó pályához, a kezdőpozícióból rögtön leléphetünk a távcsőves lézer segítségével egy Dredd Bíróra, aki egy magasabb lépcsőfordulónban örökdió. Induljunk felre a lépcsőn, a törött lépcső tetejéről nekifutással ugrással jussunk tovább. Menjünk feljebb meg egy lépcsőn az ajtóig, majd a következő szaladjunk és nekifutással ugorjunk a közepén, ugyanis ez a fog szakadt alattunk. Várjuk meg amíg elmeleg a helikopter, majd másszunk le a félig leszakadt lépcső maradványain és másszunk be balra egy nyílásba az első Secret-ért. Másszunk vissza és folytassuk az utunkat a következő lépcsőn, majd a tetejéről helyből ugorjunk a következő platformra. Újabb nekifutással ugrás a szemközti

oldalra, majd ismét szaladjunk és nekifutással ugorjunk a következő lépcső közepére, ez is a mélyben fog kinyitni.

Rúgjuk be Ctrl-al a repedezett falat, kússzunk át rajta, majd a következő szobában kapjuk el és nyissuk ki a felettünk levő, nehezen észrevehető csapóajtót. Másszunk fel, majd jobbra a távcső infra módjával láthatjuk, hogy ott darab invazior, halálos lézer állja az utunkat. Vegyük fel a dobozokból az löszereket (a Grappling Gun Ammo-ra mindenképp szükségünk lesz), majd lökjük ki a lézeres távcső segítségével a lézerek túldalán levő csapat a gőzölő csövön. A gőz ezután mutatja számunkra a lézereket, ezzel segíti az átjutást. Jó segítséget lehet meg is, hogy a lézerek a fehér csíkoknál vannak és mindig kétszer tűnnek el, egyszer rövidebb, egyszer hosszabb időre. Ha átjutottunk, menjünk tovább és liftezünk. Itt egyelőre csak egy ajtót mehetünk be, nyomjuk meg a gombot és nagyon gyorsan lökjük le a céltáblákat. Ha jól csináltuk felgyullad a lámpa, és a szomszéd ajtón is bemehtünk folytatni a lögyakorlatot. Itt is a gomb megnyomása után kell felölnünk a céltáblákat, de ez sokkal nehezebb, ha a céltáblák elhagyják a pályát, halottak vagyunk. Ha ezt is sikeresen teljesítettük, kinyílik az ajtó, szaladjunk ki a folyósóra a gáz elől.

A folyósó végén van a két fegyverraktár, menjünk először a jobboldalra és a zöld lézermel vegyük fel a Grappling Gun-t (kötélvető). Szedjük össze mindent, a Grappling Gun Ammo-t is, majd menjünk a következő gyakorlóteret. Másszunk fel a legmagasabb ládára, majd a Grappling Gun-nal célózunk meg a tető közepén a rácstól és lökjük magunknak egy kötelet. Ugorjunk a kőtélen valamelyik ládáról, majd a falon levő kijárat melletti repedezett fal felé menjünk ki, kapjuk el a repedéseket és másszunk oldalra, ki a kijáraton. Csúszunk le a csúszdán, majd gyorsan küldjük át az őrök vadászmezőre a két Dredd Bíró, akikkel szembetalálkozunk. Menjünk be a másik fegyverraktárra is, és szedjük fel a Secret-et. Amennyiben elsűrtük az első lögyakorlatot, vegyük ki a második, ez a Secret kimarad az életünkben, de a játék továbbra is teljesíthető. Ezután az ismert úton menjünk vissza egészen a tüzlépcsőig.

Ismét használjuk a Grappling Gun-t, ezáltal lent középen a lépcsőkötélöz meg. Ugorjunk az így készített kötélenkre a lépcső tetejéről nekifutással, majd leolduljunk vele a túldalra és a lyukba ugorjunk be. Rögön csúszni kezdünk a tűz felé, ugorjunk fel a peremre, majd kússzunk be a szállózóknába és kövessük a végéig. Itt bukfenézzünk le a szomszédos ládára átötsen, majd a távcső és lézer segítségével gyorsan intézük el a lent kószáló őrt, ha jók voltak az automata gépfegyver nem aktiválódik. Ugrálva és másszva jussunk le, és az ajtó melletti kapcsolóval nyissuk ki az ajtót és távozzunk. A következő folyósón használjuk a liftet, majd a kőtélen ereszköz katonákat végözük ki gyorsan. Menjünk az ajtó melletti zárszerkezethez, innen ugorjunk a kőtélen, majd kilengés után a kőtélen a dobozra. Ugorjunk fel Ctrl-al, és miután kinyitottuk az ajtót, másszunk fel és haladjunk a szállózóknában, hamarosan lecsúszunk egy csapóajtón keresztül egy másik szintre.

Haladjunk tovább, a lézeres elágazásnál csak egy irányba folytathatjuk az utunkat. A következő lézermel ismét ugyanez a helyzet, másszunk át a résen, utána pedig másszunk fel a rácson. Elérkezünk egy teremre, ahol egy kopasz android szerű főnökkel kell megvívni. Ecsünk le a dobozra, majd kezdjük elől a főnököt. Amikor már félig fém, és a fém-

lába is szikrázik, célozzuk meg és lökjük le a csövön levő csapat. Ekkor a kiömlő víz bizonyos magassáig feltölti a termet, a főnök pedig feldobja a talpát a zárlat határára. A vízbe természetesen ezután ne érjünk, a magasfeszültség veszélyes számunkra. Nekifutással ugorjunk átötsen a meredek platformra, aztán csak tartsuk nyomva az Alt-t, Lara automatikusan ugrik meg hármat a meredek platformokon, és a cső feletti normális platformon köt ki. Vegyük fel a csapat feletti rácsról a Grappling Gun Ammo-t, majd a szállózóknak tetejéről lökjük a terem közepére ismét egy kötelet a Grappling Gun segítségével. A platform végéből szökkenjünk egyet vissza, majd helyből ugorjunk a kőtélen, menjünk ki és jussunk be a szemközti járatra. Az itteni kapcsolót kapjuk ki, majd ismét ugrás a kőtélen, onnan a szállózóknak, onnan pedig jussunk le a száraz padlóra. Szedjük fel a Key bit (left)-et, majd az előző módon ismét jussunk fel a kapcsolóhoz, kapjuk vissza, majd ismét lendülünk a kőtélen vissza, a szállózóknak tetejére, onnan pedig függesezéstől másszunk be a szállózóknakba. (Azért kell a vizet visszaeresztelni, mert a víz leeresztésekor bezáródik a kijárat is.)

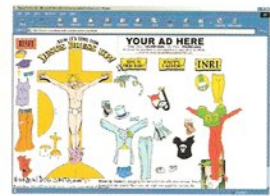
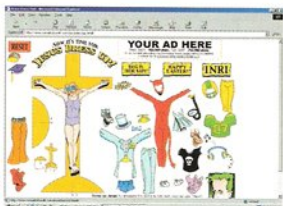
Jussunk vissza az ismert úton az utolsó lézerehez, ami időközben kikapcsol, mögötte folytassuk az utunkat futva, ugrálva és elugrálva a helikopter lövedékei előtt. Ha elérjük a szobát meghi-hetőnk, majd a következő helyszínen, a bárban ismét a rohanás jut nekünk osztályrészt. Szaladjunk be a bárpart mögé, ott már kússzhatunk is, majd a sarokban kapjuk ki a kapcsolót. Ugorjunk vissza az előző szobába, itt találkozzunk az új kopasz android főnökkel. Innen rohanjunk vissza a folyósó elejére, de még előtte forduljunk be jobbra, amerre még nem jártunk. Itt legyünk nagyon gyorsak, a folyósó végén forduljunk balra, majd balra ismét, és az elágazásnál balra be a kapcsolóhoz. A fejnél felett a rácson át láthatjuk amikor a kopasz üldözőnk követ minket a folyósón, amint átél a kapcsoló felett az L alakú helyiségre, kapcsoljunk gyorsan, így két ajtó közé csapdába zárjuk. Ha sikerült a főnököt csapdába zárni, menjünk tovább az előző folyósón, be az egyetlen elérhető ajtón. Ez szó szerint egy gázos terület, a mélyebb részekben tudunk levegőt venni ha másszunk, egyébként Lara visszatartja a levegőt, így az időnk is limitált. Fussunk át a szemközti ajtó, majd az ottani ajtón át a szomszédos terembe. Itt húzzuk meg a kart és kússzunk át a résen a Secret-ért. Ezután szaladjunk vissza az első gázos terembe és menjünk át a másik, korábban zárt ajtón. A terem üvegablakán láthatjuk, ami a csapdába zárt ellenfelünk fel-alá mászkál. Kapcsoljuk át a kapcsolót, ezzel a gáz átészívattyúzzuk a mi termünkbe az őt érmeibe, így hamarosan összeesik és kielehe a lelkét. Kapcsoljuk vissza a kapcsolót, majd menjünk vissza egészen a csapda kapcsolóig, azt is állítsuk vissza. Ezután bemehtünk a csapadnánk kinevezett L alakú helyiségre és felvehetjük a Key bit (right)-ot, amit a főnök hátrahagyott. Kombináljuk a két kulcsdarabot, és kapunk egy Helipad access key-t. Menjünk vissza a helikopteres folyósóra, onnan vissza oda, ahol lecsúsztunk erre az emeletre, és ott felugorhatunk és felmászhatunk egy falon. Visszaérünk a dobozhoz és a Helipad kapujához, nincs más teendőnk, használjuk a Helipad access key-t a zárszerkezetnél és hagyjuk el az épületet a kinyílt ajtón át. Dőljünk hátra és nézzük meg a játékot záró mozt és, hogy Bugs Bunny szavaival zárjam: „ennyi volt srákok”.

SZÖSSZENET

A múltkor olvastam valahol, hogy az Interneten 25 millió weblap van. Ennek 90%-át állítólag nem érdemes meglátogatni! Rövid fejszámolás után kiderül, hogy a maradék 10% átböngészéséhez egy emberélet sem elég! Hátha tudunk egy kicsit segíteni...

<http://www.normalbobsmith.com/jesudressup.html>

Hát akkor kezdjünk neki ebben a hónapban is a jobbnál jobb weBSITE-ok meglátogatásához. Rögtön mindjárt itt van ez az épületes lap is, ahol magát Jézust kell felöltöztetnünk, keresztire feszített állapotban. A hardcore vallásosak, most biztos a szívükhöz kaptak, de a többieknek egyszerűen muszáj megnézni, mert nagyon forró. Régi, kivágható papírlátásra emlékeztető hangulata van, mert szinte bármelyik testrészére ráaggathatsz valami teljesen oda nem illőt (nem igazán akarom lelőni a bűvárszemüveg mélységű poénokat). Szóval nézzétek meg!



<http://thecenter2000.com/fbi.htm>

És most menjünk át picit (látszólag) komolyba, ugyanis rábukkanhatsz akár saját magadra is az FBI közép-kelet európai fényképes adatbázisában. Egy kis útmutató a kitöltéshez: minekután garantálom, hogy elkerekedett szemekkel fogod



nézni a monitort... Szóval az első ablakba írd három nullát, míg a kis négyzetet hagyd beixeletlenül. Kis idő múlva megjelennek az adataid, és a fényképed... Utána pedig etesd be - akarom mondani: mondd el - a haverodnak is a fenti szöveget, majd nézd az arcát.

<http://www.bkv.hu>

Dobjatos meg kövel, köpjetek le, vessetek meg, de tényleg jól láttok, ez itt a Budapesti Közlekedési Álla... öö, ízé, Vállalat hivatalos honlapja. Nem azért tettem be, hogy leírjam, milyen szép, meg milyen jó, hogy van rajta menetrend, meg utas tájékoztatás, meg minden ami még akár jóvá is tehetné a száját, ha nem feledeznének meg arról az apró kis nűansznyi



problémáról, hogy ugye kérem szépen ez mégiscsak az a hárombetűs szervezet az országban, amit ép eszű embertől még nem hallottam dicsérni. Mindegy, a lényeg az oldalon található link, amivel személyesen is kapcsolatba lehet lépni a céggel, e-mail képében. Ki ne érzett volna

már ingerenciát, arra hogy egy valamelyik járaton kellemesen eltöltött zötykölődés után megköszönje ezt a megismételhetetlen élményt a BKV-nak. Na jó, nem ment el az eszem teljesen. (Ne) utáljuk a BKV-tizomból, (ne) küldjük neki az anonim anyázó leveleket mindennap, és (ne) buzdítsuk a lelkes fiatalságot is ugyanezre! Mindent a nemes cél érdekében! Vezessenek az ellenőrök!



<http://w3.swi.hu/vereslap/>

Képeslapküldő szolgáltatás van vagy ezer féle. De ilyen, mint amit most mutatok, nem igazán terjedt el... Mint ahogyan talán már a cím is árulkodik róla, a Véreslapok akár szó szerint is tartalmazhatnak minden olyan

összetevőt, ami csak szükséges ahhoz, hogy egy fejlődésben lévő szervezet tökéletesen megálljon és ne nőjön tovább. Azon kívül, hogy a felvonultatott kínálat más, mint a megszokott, semmiben sem tér el. Barát / ellenség? Küldj nekik ilyet és szeretni fognak nagyon...



<http://www.asciimation.co.nz/>

Lerakod a hajad, majd utána el is hajítod, amikor megnézed ezt az oldalt. Itt a Star Wars filmet nézheted végig, de ASCII karakterekből, és úgy néz ki, mint valami Isten! Bónusz: hogyan hallt meg Jar Jar Binks...



<http://web.interware.hu/farkas99/>

Van egy tutkó kis bót Budán, ahol — azon kívül, hogy egyszer volt kutyavásár — elsősorban mindenféle puzzle-okat és másodsorban frankó logikai játékokat árulnak. Ez tulajdonképpen egy online bódé akarna lenni, ahol ezeket a cuccokat meg is rendelheted, de témája engem megfogott, úgyhogy most itt van.



<http://www.port.hu/>

Igazánból nem is tudom, mit mondhatnék erről az oldalról. Mindent tud, amit csak egy programajánlónak tudnia kellhet, hisz ez a lap tartalmazza a legnagyobb adatbázist a Magyarországon játszott mozifilmekről, Színházi előadásokról,



TV műsorokról, Utazási irodákról és kulturális szájtokról. De ha már csak az első dolog miatt jössz ide, akkor is leesik majd az állad, ugyanis a legapróbb részletre ki van dolgozva minden. Csodálom is, hogy ha nem ismered?!

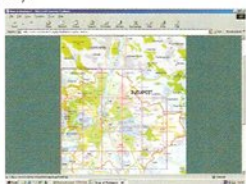
<http://www.iqteszt.hu/>

Törd egy kicsit a bukisd, aztán bökj rá a helyes válaszra. Jó döntés esetén, még nyerhetsz is... Valahogy így lehetne összefoglalni az iqteszt.hu lényegét. Miközben töltöd ki a kérdésekre a válaszokat, megtornáztatod az agyad, s ha jól válaszoltál, a kapott pontjaidért ajándékokért licitálhatsz. Nézd meg Te magad, mennyire vagy iqnoku (© by Iq-Men)?



<http://www.fsz.bme.hu/ungary/budapest/cgi-bin/search>

Ha nincs kedved vesződni az analóg térképpel, nesze neked egy digitális Budapestről. Utca szerinti keresési lehetőséged is van, és utána elég nagyba megkapod az eredményt. Az tetszik benne, hogy kinyúlik a külső kerületekbe is. Na, ki találja meg az 576. utcát hamarabb (merthogy van olyan is!)?



<http://www.007.hu/>

Bár nem tudom mennyire érdekes az ingyenes e-mailszolgáltatók mostanában, nekem mindenképpen felülülést hozott a Prim Posta egyik



mutációja, ahol akár 007-es, akár születési dátumod állhat a kukacod mögött. Ezen kívül személyesen is elég kulturáltnak tartom a Primet, hisz 6 MB-on van a leveleid tárolására, stabil és támogat egy csomó extrát is.

<http://www.puska.hu>

Hogy némi informatív jelleggel is felruházzuk eme szent hasábkot, látogassunk el a puska.hu-ra, ahol a nevével ellentétben nem löfgyereket fogunk találni, hanem remek okosságokat arra nézve, mi van, ha nincs kedvünk tanulni,



kidolgozni egy tételt, utánajárni információknak. Általános iskolától kezdve egészen az egyetemig van minden, és ha ez sem lenne elég, tele van jobbnál jobb stratégiákkal, hogy miként is lehetne elkövetni azt a bizonyos tettet. Meg vicces írások, szóval szerintem hasznos.



<http://www.burgerking.hu/>

Azt mondjátok nincs hasznos szájt az újságban? Tévedetek, mert csak most jön igazán, ami haszontalan. A Burger King oldalain ugyanis még csak online se tudunk rendelni egy gözölög finom úrhajóskáját, de viszont

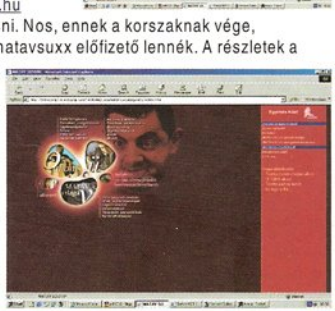


mindent megtudhatunk a cég gazdálkodásáról, meg pillanatnyi piaci elképzeléseikről. Még fejlesztés alatt áll, állítólag lesz ez jobb is. Az pozitívum, hogy egyelőre ők az egyetlenek, akik megjelentek a weben!



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

A végére hagytam a hónap site-ja kitüntetést címet érdemlő oldalt. Gondolom a BKV mellett a másik népszerű szervezősön a Matáv, amit, mint mindenki tudja, a www.matav.hu címen lehet felkeresni. Nos, ennek a korszaknak vége, ugyanis én inkább matavsuxx előfizető lennék. A részletek a honlapon, aminek tartalmát nem akarom lelőni, elég, ha csak annyit mondom: „enyhe” görbe tükör tartása az egyeduralgó telefonszolgáltató pakejja elé, és nem is akármilyen módon...



<http://www.extra.hu/judy/>

Mostanában eluralkodó Brad Pitt mániám elől ti sem menekülhettek, hisz aki nem járt csukott szemekkel/fülekkal november 14-e óta, az tudja, hogy Pitt bácsi itt forgat filmet nálunk. Jó, itt van Redford apó is, meg ami talán minket, férfiakat érdekel Jennifer Aniston is. Az oldal készítőjét nagyon becsülöm, és díjazom minden lelkesedését, majdnem kiosztottam neki a képzeletbeli hónap site-ja címet, hanem „valaki” más kapt volna el. Azért ez a site tényleg ér is valamit!



<http://www.hudir.hu/pia/>

Mai züllött világunkban jó, ha tudja az ember hogy mégis hányadán áll. Juji, ez eléggé SzJVC-sen hangzott. Ja, bocs. Nem kekeckedünk a főnökkel, mert még pörül járunk... Szóval ezen a weboldalon, ha betáplálod éppen aktuális alkoholtartalmú ital fogyasztásodat, akkor kikalkulálja neked, hogy mennyi is az anyyi. Elég korrektnek tűnik!

Bagó Péter

Komoly hagyományait követve a Csevegőnek (a múlt hónapban tettük le ennek az alapját), ismét a humoros történetekkel kezdem. Először egy hosszabb lélegzetű ismertetőt, melynek sikamlósabb részeit 14 éven aluli olvasóinknak nem ajánlom!

Tisztelem Kedves Sz.JVC. Szeretnék néhány fontos dolgot megosztani veled. Nem is húzom tovább az időt, vágjunk a közepébe. A Földgiliszták lelki zavarai és a zavarok megelőzése. A Földgiliszta (Turkus Gilyxtus) két fő részből tevődik össze. A fej és a fark. Ezt a két részt a 'nem szakavatottak' gyakran összetévesztik, pedig nagyon egyszerű azonosítani a fent említett testrészeket. A módszer a következő: vizsgáljuk meg a talajon lévő giliszta elhelyezkedését, majd tegyünk egy jelet a test középső részénél a talajra, és várjunk néhány percet. Amikor ismét megnézük a gilisztát, látni fogjuk az elmozdulási irányt, és mivel a giliszták nem tudnak tolatni (kivéve a "Kacagó gilisztát"), így az elmozdulási irányban található a fej. Ha nem mozdul pár perc elteltével sem, akkor nagyon valószínű, hogy elaludt. Ilyenkor tanácsos reggeli madárcsicsergést vagy egy elemlámpa segítségével napfelkeltét emulálni. A hatás nem fog elmaradni. Most hogy tisztában vagyunk a giliszta testfelépítésével, rátérhetünk a problémára. Zavarok: - **BEVÉSOÉDES**. Mint köztudott a giliszta azt tekinti szülőnek, akit születés után először meglát. Ez nagyon kellemetlen, ha a giliszta egy elefántcsorda közelében jön a világra. Mivel a gilisztánál mindig a szülő a példakép, ezért közel azonos felépítésű egyeddel párosodna. Szemtanúk többször beszámoltak elefántcsorda után kúszó gilisztáról. A probléma akkor jelentkezik mikor a gilisztánál, elérkezik a párzási időszak, ami egy elefántul ugye... Lásuk be, végzetes lehet a giliszta számára! Kivételez az alól az "Elektromos giliszta." (Az Elektromos gilisztát nagyívben elkerüli az elefánt.) Megoldás: Az anyagilisztát a szülés előtt egy tükrökkel ellátott helyiségbe rakjuk, így minimálisra csökken a rossz bevésoédés esélye. "Kacagó giliszta (Hahotus Gilyxtus) A kacagó giliszta külsőleg teljesen megegyezik a közönséges földgilisztával. Felismerhető a jellegzetes párosodás utáni kacagásáról, amely bejárja az erdőt a májusi hajnalokon. Az egyetlen gilisztafaj, amely tud tolatni. "Elektromos giliszta (Electrix Gilyxtus) Az elektromos giliszta a tavasz első hetében kisebb sziklákon melegíti fel, a

téiben elgémberedett 'végtagjait'. Ilyenkor figyelhető meg az a jelenség, amit a tudósok csak kölcsönös együtműködésnek hívnak. A giliszta kifekszik egy körre és a megfeszített testére szép sorban, rászállnak a halványan pislákoló szentjánosbogarak (St.Jonnyx Bugix). Ez mind a két fél számára kellemes. A szentjánosbogar teljesen feltöltődik a következő időnyre, a giliszta megszabadul a fölösleges feszültségtől, és kóboráramtól. Megfigyelhető, ha fém tárgy mellett halad el, apró kék ívek feszülnek a teste és a tárgy között. Alkalmazási terület: kisládó, diskman, ébresztőóra, mobiltelefon. A gilisztát helyezzük az elem (vagy akkumulátor) helyére, majd egy marék földet szórunk rá. A földet hetente 1x cserélni kell. (Figyelem! A fej a pozitív. 9V-DC). Az elektromos gilisztát csak földelt védőkeresztűben szabad megfogni! — **HATALOMVÁGY**: A Nagy Háború idején igen alacsony szintű volt a Telekommunikáció. Ezért alkalmazták előszeretettel a Postagilisztát (Postux Gilyxtus), mely fontos információkat, és parancsokat szállított a parancsnoki bunker, és a lövészárkok között. Mikor a giliszta, az idő folyamán kellő mennyiségű információhoz jutott, azt hitte, az övé minden tudás. Mint tudjuk a tudás hatalom, és a hatalom ízet is érezte, ezért úgy gondolta itt az idő, hogy elfoglalja a világot. A mai napig lehet találni a Fehér Ház bejáratánál Postagilisztát, amely épp 'felszólítja az őrt: - adja át a fegyverét. A Postagiliszta könnyen felismerhető a zöld sapkájáról és csatos oldaltáskájáról. - Megoldás: Soha ne adjunk ki bizalmas információkat a Postagilisztának (a fegyvert és a löszert külön páncélszekrényben őrizzük!) — **NÁSZTÁNC**: Elérkeztünk egy nagyon lényeges eseményhez. A nászttánc igen fontos a giliszták életében. A hím táncutján múlik minden. A nőstény csak a legjobb táncossal párosodik. Most nézzük meg, hogy történik a 'nagy esemény'. Általában távolról egy sima keringőovel kezd, de ahogy közeledik, úgy vált át lassan a tango-rumba furcsa keverékre. Pár perc után a hím látótávolságba kerül, ilyenkor váratlanul beindul a cha-cha-cha. Ha a nőstény teste egyenes, akkor egy gyors salsa következik, de ha behajlítja a testét, akkor mindig egy visszafogott boledóval közeledik a hím. Ekkor jön a 'szabadon-választott' tánc, és ilyenkor az egyéniségtől függ a következő produkció. Most kis szünetet tart hogy felkészüljön a fináléra és meggyőződjön, hogy a nőstény testén nincs véletlenül egy

csomó (így jelzi a hímnek ha nem akar párosodni). A szamba az utolsó táncok közt szerepel, ilyenkor pattanásig feszülnek az idegek, vibrál a levegő, a közelben lévő összes élőlény tekintete egy helyre szegeződik. Ha elérkezett a megfelelő pillanat, a hím néhány lépés után ráveti magát a nőstényre, aki már megfeszülve várja az aktust. Az ilyenkor keletkező hangjelenséget úgy tudnám leírni, mintha két vizes gumikesztyűt vagy hungarocellt (R) dörzsölnék egymáshoz, 90-120 percen keresztül. Miután a tömeg szétszéledt, a nőstény keres magának egy sarkot, a fal felé fordul és kipihen a fáradalmakat. A probléma akkor jelentkezik, ha a giliszta nem rendelkezik a megfelelő táncudással és ritmusérzéssel. Ha a hímnek nagyon nem megy a tánc, még az is elfordulhat, hogy a nőstényen 4-5 csomó is keletkezik. Sajnos ilyenkor már csak szakorvos tudja megmenteni az életét. Kudarc után a hím mély depresszióba zuhan, amit hosszú pszichiátriai kezelést követ. - Megoldás: A gilisztát már 8-10 hetes korában be kell írni a tánciskolába, így könnyen elkerülhetjük a kellemetlenségeket. Röviden ez lett volna a lényeg, de ha bármilyen információra lenne szükséged a témával kapcsolatban, írd nyugodtan szívesen válaszolok mindenre. Üdv, Cyroo. **Levontam a messzemenő követézetést, és levelet utal azonnal beiratkoztam egy tánciskolába. Szabadon választottból már egészen jó vagyok, de partnereim nyomrában időnként keletkezik még csomó. (Lábukon pedig a felszépéseket követően dudor). Visszafogott boledóim azonban képesek ezeket oldani. Rávetédeim technikáján van még mit javítanom, mert a kellett hang inkább, a teherautóról ledobott árvizi homokszák puffanásához hasonlít, mint az összedörzsölt hungarocelléhez. További problémám, hogy ezt még soha nem sikerült pár másodpercnél tovább produkálnom, (nem még 120-ig)! Mély depressziómból kezdek kilábalni, 3 hét némaság után az elsődolomat: "de hiszen én nem is giliszta vagyok!"**

Szia Főszer! Te, nekem most olyan jó a kedvem, hogy: 1.) az sem zavar, hogy te, én, és te nem én, és én nem te vagyok. 2.) az sem zavar, hogy te le van a nyakam pattanások

kal, és nagyon fáj, amikor a kabátom gallérja hozzáér. 3.) az sem zavar, hogy "Pocsolyába léptem, sáros lett az új cipőm. Hiába félteltem, elhagyott a nóm." 4.) az sem zavar, hogy mar 6 éve nincs barátom, és mar a FAKK2 hallatán is csúnya gondolataim támadnak. 5.) az sem zavar, hogy tudom, egyszer úgyis meghalok. 6.) az sem zavar, hogy az 5.5 pontos közgáz ZH-t igyekeznem elfelejteni, a TV-ben a J(...) PH 5.5 "cimű" reklámot látom. 7.) az sem zavar, hogy kedvenc főszerkesztőm csak pár szót válaszol a leveleimre és az is késve (nyugi megértelek). 8.) az sem zavar, hogy a közgáz tanáromnak kb.10 foga ha van (szívesen lerudokálnám ezt a számat). 9.) az sem zavar, hogy ezt a levelet egy 40MHz-es praci felett írogatom. 10.) az sem zavar, hogy szüleim megvonták tőlem az évi 6999. Ft kötelező zsebpénzemet, mert még ezt is meg tudom oldani: NEM ESZEM. Na szial! Éhezök, de boldog előfizetőtök: T.A. **Látod-látod! Ezt a pozitív lelki beállítottságból eredő optimizmust már nagyon szeretem! Rám ragadt az: "az sem zavar" hangulatod, és ma én is átballagtam minden piroson. Az sem zavar, hogy az autó, amely ki akart kerülni, vadul dudált rám, majd leamortizálta magát egy ház falán. Az sem zavar, hogy a fel-dühödött tömeg meg akart lincselni, és az sem, hogy a rendőr, amiért nem volt nálam személyi, nagyon csúnyán nézett rám. És nem zavart az sem, hogy akár a Swat-3-ban, karperec csattant a csuklómon — mert mertem hadonászni egy kicsit, és nem zavar, hogy most egy cellában összezarva kell töltönnem az éjszákát — garantáltan kipróbált nehézfűkál. Reggelre talán már zavarni fog, de történhet akármi, nekem legalább adnak reggelit...**

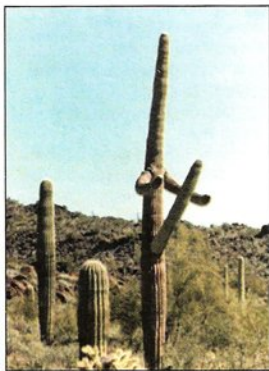
Szia Főszer! Te, én most olyan pihent agyú vagyok, mert ma nagyon sokat tanultam. Holnap ugyanis ZH-t írok. Tanulmányaim szeretném veled is megosztani, persze olyan formában, hogy te is megértsd. Úgyhogy most leírom neked kik a jók, a rosszakkal a hülyék vendéglátás szemmel. (...) A hülye emberek meg... Na azok nem pisikótták. Tele van velük az egész ország. Némelyikük képes meghalni 1,5 kg alma elfogyasztása után (volt már rá példa), mert az illető éhes, de nincs otthon semmi kaja, csak rosszul tárolt alma a pincében. Fogja az illető a barnára rot-hádt keserű almát, és beül vele a sötét szobába a TV elé s elkezdi

enni. Fel sem tűnik neki a keserű íz és a furcsa állag. Csak eszik és eszik, majd reggel arra ébred, hogy megölte a patulin nevű penészgomba mérég. Van még egy csoportja a hülyéknek: azok, akik mindent meg akarnak tanulni a dolgozatra, de erre nincs elég idejük, és a hirtelen kapott tudásanyagot kedvenc főszerkesztőjük nyakába akarják zúdítani, munkanehezítési szándékkal vagy nélküle, de ebből csak az előbbi sült ki. BOCS. Megyek kosarazni, hátha megjön az eszem: T. A.

Szóval, hogy én is megértsem! ☺ Azt mondd, tele van hülyékkel az ország, és mondasz rá két példát. Csak a saját hülyeségeimmel meg tudnám tölteni a Csevit, és a közvetlen környezetemével az egész KByte-ot. A lényeg azonban nem ez — emberek vagyunk! Apróbb botladozásaink, majd azok javíthatása teszik színessé, és szebbé azt az utat, amit a végén "megrett életünknek" nevezünk. A nagy bajok soha nem ebből lesznek, hanem a kollektív hülyeségből. Amikor az egyén tudja, hogy amit a tömeg részeként elkövet, vagy másoknak szemet hunyva megenged elkövetni — még ha vérlázító is — birkaként béget hozzá... Na ez az igazi hülyeség!

...

Szia Sz.JVC! Az újság nagyon cool, csak 1 gond van vele: nem adtok hozzá kaktuszt! Miért?? BoneheaD Már hogye adnák! Te nem kapod meg? A helyedben szólnék a postásomnak, újságárusomnak, akárkinek, aki illetékes az ügyben, hogy tegye vissza bele — vagy ki lesz ontva a... aaaa... (kaktuszgyújtó szenvedélye)!



De hogy véletlenül se maradjon hiányérzeted, kapsz tőlünk egy különleges kaktuszt ajándékba. Csak Neked.

...

Szia Sz.JVC! Azzal szeretném kezdeni, hogy hüha! Ez az újságnak, neked, de főleg az internetes oldalnak szól. Hát úgy néz ki,

hogy nagyon jól néz ki! Bődületes mennyiségű információ szépen elrendezve, meg minden, mi szem szajnak ingere. Szoktam Netezni, de valahogy amióta főszerkesztő váltás volt nem nagyon néztem az oldal felé. Már most tudom, hogy kár volt. Tényleg nagyon szép, csak gratulálni tudok. Az újság színvonala nagyon jó. Egyre jobb. Én a 95/10 számmal kezdtem, és azóta mindig megveszem (eddig csak egy maradt ki, mert Amerikában voltam és nem vette meg nekem senki). Mellette kipróbáltam még számos más újságot is, de ez a legjobb. Én hiányolni fogom a kép aláírásokat, de ha nem jött be, akkor változtatni kell rajta (magyarul ohne aláírás). Most tömör leszek. CD nem kell, az újság ára elfogadható. Kérdés: Láttam a novemberi számot és nem találtam meg benne A Red Alert 2...-öt! Remélem benne lesz az zőthéthatban! BYE-BYE. Vincent.

Mivel Amerikából jöttél vártam, hogy elárulod mesterséged címérét is. Írtd, hogy a többieket is kipróbáltad, ezért az is érdekes lett volna, hogy miben vagyunk mi a legjobbak — csak nem a mi lapunkból hajtogatott papírhajó úszott a legmesszebbre? Rad Alert-2: már nyomdában volt az újság amikor megkezdted, de a címlapot és a 20-23. oldalon az ismertetőt már bizonyára felfedezted...

...

Hali Sz.JVC! Szal az újság kira, csak a régieket sajnálom nagyon. De ez van, nincs mit tenni, talán összeállnak és csinálnak nektek egy konkurens lapot, bár ez már egy másik téma. Szóval... az újabbak közül nekem Uriel nagyon bejön. Hogy nem kapartatok eddig elő? Hisz ilyen fényes tehetséget nem lehet nehéz észre venni. Aztán a Clemi & a KeFe(TM) is jól tojja. A Te cikkeiden látszik a rutin, csak a poének hiányoznak. Bár a Crimson Skies cikk nagyon jó volt, ennek hatására én is írtam egy ver-sikét, ime: Légy üdvözölve nálunk, Sz.JVC. barátunk! Újlej ide barát, míg elmondok egy imát. Az újság színvonala Te főszerkesztőséged általa javult egy kicsikét, megér hát egy misét. Sajnálom a régi főszerkesztőt, CoVboyt a „mindenhova poént beillesztőt”. Vári Zoltit is gyászolom, hisz autós játékokban Ő volt az ás, tudom. De jöttek az ifjú titánok, köztük Uriel & Clemi cikkírók, kik cikkekkel feldobták az újság színvonalát. S Vári Zoltit pótolandó — ha jól látom — jött KeFe(TM) apó. Rajtad gondolkodom még, hogy mit firkantsak elé, S bár CoVboyt szeretem nagyon Te is igen profi vagy, látom. Nem is sütsz el annyi poént, hisz CoVboy nélkül az elég nehéz. De neked is van egy stílusod, ami nagyon jó — jobb, ha tudod. Mára

ennyit a levélből, mert kifogytam a rímekből! (...) Sok sikert kívánok éged nektek, sok jó poént írjatok, és leginkább írjatok SOK KÉPALÁÍRÁST! ÜDVÖZLETTEL: AGRBolha Költészeted hasonló szintet üt meg, mint az enyém. Egyezzzük meg, hogy egyikőnk sem erőlteti tovább... Humor- és poén: Láttad a "Jó reggelt Vietnám!" című filmet? Nincs annál égőbb, mint amikor egy népszerű "műsorvezető" helyére beül az "utód", és elkezd erőltetni a "jópofiságait". Nekem mindig ez jut eszembe, amikor száraznak és humortalannak tartjátok a cikkeket. Higgyétek el, egymás között baromi jókat tudunk röhögni, ami egyszer végre a cikkekbe is át fog sugározni, csak múljon el a firkászok nyomrából a görcs, miután érzik már, hogy elfogadtátok őket... ..

Hali Sz.JVC. Először is nagyon király az újság! (...) Saját gond: Mindenkit hajszoltok, hogy ne csak vegye Magyarország legjobb újságát, hanem fizessék is elő. Megnéztem a megrendelői lapot, hát nem semmi csak 6999 Ft és plusz 6 általam választott szám. Ez igen kedvem is lett volna megrendelni, de sajnos én a kedvenc újságomat egyben szeretem és sajnos sokszor előfordult, hogy a postás begyúrta a postaládába és néha el is ázott vagy éppen nem kapom meg. Szóval nem egyszerű. Tehát a kérdés az, hogy lehet-e nem házhoz rendelni, hanem ahhoz az újságoshoz akitől én veszem. Tehát mikor kiszállítják neki akkor az enyémmel együtt hozná. Akkor nem lenne semmi baja, és teljes pompájában élvezhetném. Ha visszairná, akkor nagyon örülnék neki, mert ez így nem mehet tovább. Szóval ennyi lenne. Válaszodat előre is köszönöm! U.I.: Nem kell CD, de több oldal kell! Jano/

Örülök, hogy megnyerte tetszésed az előfizetési akciónk! A felmerült problémáidra kidolgoztam egy megoldáscsomagot: a postásokat havonként egyszer hvd meg hozzátok egy ünnepi lakomára, és a fehér asztal mellett értesd meg vele, neked rettentően fáj, ha oly mostohán bánik a kedvenc lapoddal, mint ahogyan tette már néhányszor. Kifelé menet távozóban, óvatosan terelegsd a postaláda felé, és tarts nekí egy rövid, de lényegre törő módszertani bemutatót arra vonatkozóan, hogy a tudomány jelenlegi állása szerint hogyan lehet egy újságot gyűrődésmentesen a helyére pottyantani. Beázik: a beázás kérdése már egy sokkal fogósabb problémát jelent számomra is! Lehet, hogy nem ártana venni egy új postaládát? Tudom,

így sem vagyunk olcsók, és ezzel csak az újságra fordított költségeidet növelném, tehát marad egy jóval egyszerűbb barkácsolás: tapétáz körbe reklámszatyorral, csak ne felejtsetd el a nyílászárú szabadon hagyni! Nem kapod meg a KByte-ot: sok helyen elkallódhat, de legvalószínűbb helyszíne a rablásnak a végállomás és környéke. Miután elmagyaráztad postásodnak a behelyezés technikáját, halkan jegezd meg, hogy "a témáról más hangnemben is beszélgethetünk", amennyiben legközelebb nem kézbesíti, akcióba lép az általa felbérelt büntető brigád. És végül, de nem utolsó sorban: ha ennyire komoly a helyzet, nem hiszem, hogy csak a KByte-ot érik ezek a balesetek, ezért esetleg bérelhetnél egy postafiókot is... ..

Csókolom János bácsi! Az újság a legjobb az összes computer újságok közül, mert ti a lényegről beszéltek! Ez így helyes! És miért helyes így? Mert ez a világ rendje. Egyszerűen ezért. Ti nem csak azokról a játékokról írtek, mint a többiek. Ez így helyes. És Miért helyes így? Mert ez a világ rendje. Például soha az ÉLETBEN nem tudtam, hogy van olyan játék, hogy Dukes of Hazzard. Szóval jó, hogy olyanokat is teszteltet, ami nem tartozik az élvonalhoz. És miért teszteltet olyan játékokat, ami nem tartozik az élvonalhoz? Miért helyes így? Mert ez a világ rendje! Mélységes tisztelettel: El-ninjo Tetszik, hogy a lényegről beszéltél, de nem csak arról, amiről a többiek is úgy általában. Ez így helyes! Na és miért helyes így? Na miért? Mert ez a világ rendje! És miért ez a világ rendje? Mert így helyes! És miért is helyes így?! ..

Szia Sz.JVC! MEGTÓRT A JÉG! Úgy nevettem a Csevegőn (a sertesés válaszon), mint CoVboy legjobb poénjain. (Csak azokból több volt.) Az első csetlés-botlás után egész jól belejöttél a csevegőzésbe. A képaláírásokat miért nem vállalod? (...) A külsőn nem rossz, de némelyik oldal túl tarka, pl. Zeus, Hitman, LEGO cikkek. A címlap viszont telitalálat. Ilyen szépet még soha semmilyen újságban nem láttam. Tudom, hogy nem a ti hibátok, de a nyomdavidítás óta az újság nem olyan jó szagú, és a festék is könnyebben elmaszatolódik. A belbecsről röviden: „régí” (00/02, 03): új = portugál foci: német foci = Planescape: Torment: Icewind Dale. Hosszabban: A régiek a közönségek játszottak, az újak inkább a hajtás érződik. Bár ha az átmenet

macedon foci színvonalát nézzük, nagy az előrelépés. Van néhány cikk, amit a legkritikusabbak is fanyalgás nélkül végigolvashatnak. Ilyen pl. Balage Rome cikke. Az 576 tabellámat Gy.Z. és Balage vezeti, bár a Zeus cikk nem tetszett. CoVbyg biztosan jobban lehúzta volna (vagy meg is teszi?). Jogosan, mert a rókabőrök között az egyik legpofátlanabb.

Az újak közül Crow a legjobb, Levy írása nem tetszett. Ha az interneten 25 millió oldal van, miért kellett a netpincer.hu-t megint betenni? Márciusban már volt. (Mondtam, hogy (majdnem) mindent megjegyeztek!) (...) Edina

Megtört, csak be ne szakadjon alattunk! A poénzaporító programot könnyebb lenne megvalósítanunk, ha sokkal több poéntápot (Harrach Ágnes levele az volt a javából!) kapnánk tőletek. Nem te vagy az első, aki a friss újság illatát emlegeti — újabb tanújelét adva annak, hogy amikor kézbe veszitek, minden érzékzervetek ki van hegyezve rá. Ezek után nem is csodálkozhatunk, ha azt is észre veszitek, amit nem lenne szabad.

Őrülök a foci hasonlatodnak! Egy összeszokott csapat, aki ráadásul már gólokkal vezet az ellenfélével szemben, megengedheti magának, hogy a közönségnek játsszon. Mi akkor léptünk pályára, amikor az ellenfelünk már tele varrta gólokkal a hálót, és a teljes első sor lecserélte magát. Meg kell, hogy találja mindenki a saját posztját, és a kapitány is jobban tudna koncentrálni a játék szebbik oldalára, ha nem azzal lenne elfoglalva, hogy a pálya széléről (helyettük játszóvalyok) rekedre ordibálva torkát, irányítja a csapatát. Most még a német focit kell erőltetnünk, de a brazilok játéka nekem is jobban tetszik.

Hi Sz.JVC! A bevezetőben írtad, hogy tőlünk függ találkoznak-e még a bemutatkozók. Az én szerény véleményem az, hogy mind a négyen nagyon jó cikkeket írtak!!! (...) Na, csá. Üdv: Dopefish "Kinek a pap, kinek a papné" Az előző levélben Edina nem volt annyira elégedett...

Hello Sz.JVC. nagyfőnök! Sokat filóztattam, írjak-e vagy nem-e, de ha most olvasol valamit, láthatod, hogyan döntöttem. Volna egy-két bigyusz ami szúrás szemem, illetve nem fáj nekem, és most ezeket osztanám meg veled, mint fő illetékesel. (...) Bigyusz number 1: erősitni szeretném a "képalírásvisszasírókilletvekövetelő" remélem népes táborát. Először mikor megtudtam, hogy nem lesz

nek képalírárosok, már készültem a harakirihez. Mire elkészültem vala, már olvasám is vala a novemberi 576-ot és látám, hogy van még remény! Nosza bespájioltam harakirikészletem. Word-öt ragadtam és felemeltem hangom a lázadózó nép mellett. Tényleg hamá itt vagyunk, nem is tudtam, hogy a képalírárosokat nem a cikkíró készíti, de most már tudom és szerintem, mikor majd visszahozzátok őket — mert hiszem, hogy eljönnek majd ezen idők —, írásd azokat is a cikkíróval. Ez azért is jó lenne, mert így legalább ő saját maga fejthetné azt ki, hogy mit is akart megörökíteni mikor kepcsőrlötte a szkrínt. Ha ez az igen-csak remekre sikeredett ötlet nem nyerné meg nagyra becsült tetszésedet, még mindig van egy: írja őket Gy. Z. Anyám ezt a csávót (merhogy az nem?)! Mikor elszó cikkét olvastam, anno októberben igencsak felcsillant a szemem, novemberben meg igazolta sejtésem: ez a fikusz valamit nagyon tudhat! Tökkirályak a cikkei. Mostantól ő lett az én kis favoritom...

Leveled olvasva, akár csak öt olvasnám. Hasonlít a stílusotok — nem csoda hát, ha nálad ennyire bejött Gy.Z. írói munkássága. A múlt havi Bevezetőben én már elmondtam róla a véleményem.

The second bigyusz: a posztertéma... Neeeeeeeee, ne tépd össze a levelem. Nyugodj meg, végy lassú, mély lélegzeteket... Mostmár nyugodt vagy...? Akkor mehetünk is tovább. Nos szerintem úgy meg lehetne oldani ezt az örök kérdést, mint az egyik hazai mozimagazinnál is. Csak simán suvasztátok be az újság közepére a posztert. Ha ott működik, lehet, hogy nálatok is fog és nem csúszkál ki belőle. (Most jut eszembe, nagyon jó minőségű az újság papírja! A fekete részeket nem tudom összefogdosni az ujjlenyomataimmal. Ez nagyon jódo...)

A poszterrel nem a "hová tegyük" a bajunk, hanem az ára! Milyen szép lenne, ha csak úgy "ingy" ajándékba adhatnánk. Higgyétek el, hogy folyamatosan dolgozunk rajta, szívesen mesélnék róla, hogy novemberben hánszor, és kikkel tárgyaltunk, ennek ellenére mégsem akar összejönni (egyelőre). — Edina szerint megmaszatolódik a festék.

Das letzte bigyusz: Létezik-e főszerkesztői tárházadban valamiféle-fajta infó arról, hogy mennyi az 576 olvasók klánjának átlag életkora? Ha ez 11-13 év, akkor minden cool, csök a családnak. De ha ez a szám mondjuk 14-17, netán a feletti, akkor ez így ebben a formában nem igazán oké. Már legalábbis szerintem. Nevezetes problémám a sok jelenlétes játék. Ez a dolog véleményem szerint októberben élte fénykorát, gy.k: Return of Zöld Krecsóbáka, Two Gall Superheroes

VS Caesar, Rajzfilmgyógyok verseye és végül a Kiscsavók állattá változnak meg vissza. Novemberben azé má' javuló tendenciát mutatattok: egy-két Legomacsó kivételével órájt. Órült is a fejem mikor anno elhagyttátok a Kinder tojást, erre meg jön ez. Naszóval szerintem ezeket a kis gagyi játékokat ki lehetne hagyni, helyettük kicsit jobb, érettebb cuccokat tesztelhetnének a tesztész-padavanok, merthogy azok közt is van igen sok mókás darab pl: Monkey Islandok, Midtown Madness-ek vagy a Sims, tehát a móka nem vész el, csak átalakul. Hiszen ha egy átlagéletkorú 576 olvasónak telik már olyan gépre melyeken ezek futnak, te sem hiszed, hogy inkább Frogger 2-öt venne, mint mondjuk Balduur's Gate 2-öt pedig a min. konfiguráción. Ezt valahol ti is éreztek, hiszen eme remekbe szabott progik sosem kapnak valami fényes osztályzatot, és a HC47 cikk egyes részeit sem kimondottan alóbb korosztálynak íródtak, mint ahogyan a Vyrusz végén Gy.Z.-ből is előröfönt a brutál. Ezzel most nem azt mondom, hogy csak sötét hangulatú, brutál játékokról írjátok, csak vegyétek figyelembe milyen korosztálynak is íródik a "PC játékrültek magazinja". Most persze lehet, hogy kiderül: minden olvasó 12 év körüli és csak én tüntetek itt a magam 18 évével, de nem hiszem, hogy ez így van. Ha igen, akkor...sorry...(-: (Egyelőre ennyi bigyusz volt, ami eszembe jutott. Az újság egyébként iszonytán jó, és a cikkeik is magas színvonalúak, nekem már legalább annyira tetsznek mint a régiek. Jól kened te is a témát a cseveiben, a kis verseid pedig néha nagyon bejönnek. A teszterek legjava teljesen korrekt rossz szavunk sem lehet. Jó, hogy néha Martin is visszatér a gyökerekhez (legalább miatta nem forog Zolea a sírjában). Üdv legközelebb, így nagyon régi, hű olvasótok: L.B!a. U.i.: A Red Alert 2-ös cikket nehogy elszúrjátok! **Esett róla szó már máskor is, hogy nem tudunk más programokról írni, csak azokról, amelyek megjelennek... Az arányonklan változtathatnánk, de úgy gondoljuk, hogy két oldalnál hosszabban írni egy játékról, csak kivételes esetekben érdemes. Az újság terjedelme pedig adott (100 oldal)... Nem ragozom, de hogy értsd, most a sorok közötti jelentést is meg kell értened, hozzá teszem: "Sapientia sat" — vagyis "az okosnak (ennyi) elég!"**

...
Lévíl 1. Szeva 576! (Remélem nem hagytam ki a stábból senkit!) Oly sok éve, hogy egyáltalán nem írtam meg nektek, így most pótolom! (Jaj! Igaz?) Először is előre kell bocsátanom, hogy én vagyok az, aki rend-

szeresen nem veszi meg az újságot. Roppant prózá az ok. Mint közalkalmazott, másra is el tudom költeni „horribilis” összegű fizumat. (Csald, rezi, ilyesmi.) Azért néha, ha szükségem van valami infóra, vagy csak szórakozni akarok megveszem a KByte-ot. Most, (09. vagy 10. hó, már nem is tudom) megvettem. S mivel semmi infó nem kellett, ezért a Cseveivel kezdtem. Nocsak Te (Sz.JVC.) lettél a főszerk? Annyi ideje robizol már a lapnál, hogy egy ilyen büntetés lázán megérdemelsz. A Csevit is Te írod? Kis mazochista. Olvassunk tovább! Lemaradtam a stáb fotóról. Nagy ügy. Olyan sok mindenről lemaradtam e néhány év alatt, (több kormányalakítás, néhány százmillió elcsikasztása) egy fótó miatt nem leszek öngyilkos. Olvassunk tovább! Nocsak! Mindenki azon van kiakadva, hogy hogyan nézel ki a képen. (Már bánom, hogy nem látom.) Mindegy. A levelek alapján megpróbáltalak elképzelni, de állandóan Yoda képe ugrott be. **Tehát voltam már szakáll nélküli Mikulás, ír favágó, és most Yoda. Jó darabig eltartott, mire rájöttem, miért is nem tett közkinccsé stábfotót a jó öreg CoVbyg koma. Megtanultam a leckét!** (...) Olvassunk tovább! Semmi érdekes. A sok rinya, hogy az újság így nem jó, úgy nem jó, ilyesmi. Aztán pedig, hogy ilyen klassz, meg olyan kafa... Áhhhhhrr! Mutass egy akármít, ami mindenkinek tetszik! Vagy akármít matasson! Úgysem lehet mindenkinek a kedvében járni. Legfeljebb, ha névre szólóan készítenétek az újságot. Bár úgy sem. (Ez a kép miért itt van? Erről miért írtatok ilyen sokat/keveset.....) A megoldás! Mindenkinek küldjétek el az aktuális anyagot emilre, vagy postán, esetleg meglehetne venni az újságosnál, aztán ki-ki összerakja a saját újságját! Azt válogat bele amit akar, azt hogy ki amit akar, így talán mindenki igényét ki lehet elégíteni. Talán.

A legjobb ötlet amit mostanában hallottam! Talán. A Csevi elfogyott, most nézzük át a lapot. 4 óra múlva. (...) Személyes vélemény: Nekem tetszik. Lehet, hogy a következő száma is kiszorított. (Vagy valakit rábeszéltek, hogy fizessen el, aztán kölcsön kérem.) Lévíl2. (...) Kezembem a novemberi szám. (Az augusztusit már teljesen kértomosolyogtam.) A borító szép kéta, a második oldalon cibercica dögös cickókkal, áttetsző alóban. (...) Általában hátulról kezdtem az újságokat. (Ott a sport rovat!) Itt pedig a csevegő. Kezdjük! Na! Megint lemaradtam valamiről. (Csak sűrűbben meg kéne venni!) Milyen pályázat? Kiből lehet első cikk? Mi bajotok van, hogy magatokra szabadjátok az embereket? Vagy így akarjátok növelni a postaforgalmat? Vagy ennyi időtök van, hogy rá értek

olvasgatni? Vagy megint a mazochizmus? A fene sem érti. Választ kérek! Tovább! Na igen. Jön a szokásos folyam. Miért ez, miért az? Hogy „unhatjátok”!

(Áááááááá dehogy....)

Most a képaláírás a kiváltó ok. Tesék két fajta újságot nyomtatni, és a borítón feltüntetni: 1. 576 KByte képaláírásokkal 2. 576 KByte képaláírások nélkül Esetleg meg lehet említeni a nyomdahibákat is, (másik örök téma) és variálni is lehet. 1. Képaláírásokkal, és nyomdahibákkal / nyomdahibák nélkül 2. Képaláírások nélkül, és nyomdahibákkal /nyomdahibák nélkül. Aztán mindenki válogathat kedvére. Lassan be kellene fejeznem. (Te is így gondolhatod, ha egyáltalán eljutottál idáig.)

(Áááááááá dehogy....) Tetszik, ahogy megpróbálok átérezni egy főzserkesztő mindennapos gondjait!

Még a poszter és a CD kérdéséhez egy magán vélemény. A poszter nem egy rossz ötlet, de van néhány kibontatlan CD-m néhány más újságból. Ennek nem látom értelmét. Főleg ha emeli a lap árát. Esetleg negyedévente egy válogatás CD-t be lehet iktatni, amin jól használható dolgok vannak. (vírusirtók, böngészők.... ilyesmik.) A játékok demóknak nem látom túl nagy értelmét. Vagy nem műixik, vagy nagyon kevés hozzá az aktuális konfig, vagy a stílusa miatt nem is érdekel. Persze ez csak az Én véleményem. És akkor most: Emlékeztető! Valami stáb fotót küldj légyiszi! (Ha nem gond!) Vagy ha szégyelled magad, akkor ne! Nem akarok a lelkedbe gázolni. Ja! És olvastam itt valahol, (vagy az máshol volt?) hogy minden agy felhasználása csak előzetes engedéllyel lehet! Ez csak mostantól ketyeg, vagy a régi számokra is érvényes? Van ugyanis egy kezdetleges oldalcskám valahol a Neten, és Én már felhasználtam ilyesmit a játékok leírásában. Ill. átvettem némi gondolatot a Cov. írásából. (Persze megemlékeztem róla is. Melyik újság, hányadik oldal, ki a cikk szerzője...) És szeretnék még felhasználni dolgokat. (Mondjuk a cinkelt lapokról ilyesmi.) Akkor Én most síttrre megyek vagy van valami megoldás?

Természetesen ez esetben is többféle megoldás létezik. 1.) Bevonulsz a síttrre, de előtte töröld az oldalcskád. 2.) Töröld az oldalad, de ha nem jönnek érted, akkor önként nem vonulsz be. 3.) Nem töröld az oldalad, nem vonulsz be, és bízol a vak szerencsédben, hogy megszúod. 4.) Amikor már jó ideje "megúsztat" állapotban vagy, befáradsz hozzá, és kéred a pénzt, amiért eddig reklámozta bennünket. (Ez esetben már biztosan nem kell hazafelé taxira költened.) 5.) Beküldöd az ügyvéded, és

hagyd, hogy megegyezzen jogtanácsosunkkal a kárterítés mértékéről. (Nem lesz olcsó multság a számodra, mert az ügyvéded még be sem lépett, máris megkapja ajánlatba a 20%-os sikerdíjat — természetesen amennyiben veszit ellenünk! Amúgy nincs ám harag!

(...) bocss hogy ilyen sokáig feltartottalak, (Én rá érek! Dolgozom.) és csak így tovább, és maradok 10 évvel fiatalabb nálad: S. István (Sir Lajhár)

Jó neked! Én félve nem használtam már ezt a szót, hogy "ráérek"! (Aki akar, az érjen énram! (☺))!

...

Egy nagy Hi! Enyhén



ledőbentem ma reggel, és ennek Te vagy az oka! Tegnap ugyanis is volt egy kis "fakarítás" a szerver szobában, így nem nagyon ment semmi Net-es dolog. Ma reggel nézem a leveleimet, és ott lapult közöttük a Tied is! Méghozzá „postafordultával”! Stábfotóval, a Te fotóddal. (Ha vigasztal nem is nézel ki olyan szörnyen!) Miért mentem le hídba? Mert mondjuk nem nagyon szoktam „hivatalos” helyekkel levelezni. (...) (Még a végén eléred, hogy beveszlek az Address-be.) Na de nem is ijesztgetlek tovább! Ja! Még egy kérdés! Az újságban megjelenő családok, ötletek felrakhatom-e az Én

lapomra is? Persze minden következmény nélkül. Esetleg egy linket is tehetek rátk? Még egyszer közsi, hogy foglalkoztál velem! (Lehet, hogy inntól kizsorítok az újságra?) És ha már Téalap veszély közeleg, küldök egy kis videót! (Mellesleg mint főzserkesztő még ötleteket is meríthetsz belőle!) Csapács: S. I. (Lajhár)

A mellékelt W.C.-papír reklámfilmbe a Mikulás éppen elvégzi a nagydolgát, látszik az arcán, hogy hálás az égieknek, amiért ilyen kellemes érzéssel sikerült megszabadulnia a salakanyagától. Igen ám, de ERROR lép fel, amikor törölni szeretné a

memóriát, mert ugyan ő impuolna a guriga felé, de annak bizony csak az üres "csontváza" meredezik a WC.-papír-tartóban. Nincs mit tenni, két oldalánál az ingét megmarkolva, a letolt nadrágbéklyóval a bokái körül, páros lábbal átszőködésel a szomszéd dolgozószobába. Ott egy hatalmas kupac levélhegyből kihúzó egyet, és elindul visszafelé...

Szia SzJVC! Hát igen. Újabb hónap, újabb levél, újabb olvasgatás. Gondoltam, hogy most egy ganyit sem fogok beszélni arról, hogy mit kéne változtatni. Minden nagyon ász!

Ez így is van rendjén. Bár még azt megemlíteném, hogy a Micropuhás repcsi szimultánsban egyszerűen szőnyártal.

Most éppen tanulnom kellene, de inkább írok. A mutter meg mindig csak azt zakatolja, hogy ucsica, ucsica, ucsica... Olyan ismerős ez a szöveg, nem igaz? (...) Néha azon gondolkodom, mi lenne, ha nem lenne 576.

1 Natkoznék az órákon.

2 Nem vennék más Pc újságot.

3 Telenként fázna az lakásunkban. (El sem tudod képzelni milyen jól ég ez a minőségi papír!)

4 Nem írkahtatnék neked ilyen hülyeségeket.

Még egyszer: A havi folyóiratokat nagyon jó!

Mit össze nem törtöm a fejem ezen a csecsen harci kiáltáson, mire rájöttem, hogy édesanyád mit is akar voltaképpen tetőled! Ucsitysza, ucsitysza, ucsitysza — mondta egykoron valaki, akinek régen kötelező volt ismerni a nagy szőkópéselt, ma pedig már nem illik még csak idézni sem tőle. Pedig tanulni tényleg fontos dolog! Más: Mi lenne, ha nem lenne 576? Eddig azt hittem, hogy csak én nem tudom elképzelni nélküle az életem. Hallgass édes egy szülődre, és legalább az órákon figyelj oda! A szűnetben pedig olvass úgy, hogy mindenki lássa, mit olvasol! J Még, hogy jól ég a papírunk! Mostantól játékteladványokat fogok kitalálni a régi számainkból, és csak az nyerhet az értékes ajándékaimból, akik fel is tudják mutatni a régi számokat. Persze akik eltűntek, azok most sajnos hoppon maradnak! Nem írtál hülyeségeket, és máskor ne szégyelled a neved aláírni egy levélen!

(Csak az ünnepélyesség kedvéért magázva): Hölgyeim és Uraim! Önök az évezed utolsó Csevegőjét olvasták. Kívánom mindenkinek, hogy a Karácsony estéje, az év legszebb, legszeretetteljesebb estéje legyen. Szilveszter pedig a 2000. év legvidámabb napja! B.U.É.K. I Kívánom (most már tegezve) nektek, hogy jövőre egy olyan 576 Kbyte-ot kapjatok tőlünk, amely a megújult külsőjével méltó az új évezedhez, és amely tartalmilag is mindenkinek a legnagyobb megelégedésére szolgál. Éjfélkor, amikor koccanni fognak a pezsgőspoharak, és elhangzanak majd a jókívánások, jussunk esetekbe mi is, és kívánjatok valaminek nekünk is. Köszönettel előle is!

Sz.JVC.
szjvc@576.hu

Angol eladási lista

1. Champ. Mgr. 00/01 (Eidos)
2. Who wants to be a Millionaire (Eidos)
3. C&C: Red Alert 2 (EA)
4. Escape from Monkey Island (Eidos)
5. FIFA 2001 (EA)

USA eladási lista

1. C&C: Red Alert 2 (EA)
2. Rollercoaster Tycoon (Hasbro)
3. The Sims (EA)
4. The Sims: Livin' Large (EA)
5. MS Combat Flight Sim. (Microsoft)

Demo letöltési lista

1. g3: Team Arena (Activision)
2. Sacrifice (Interplay)
3. Project IGI (Eidos)
4. 4X4 Evolution (Take2)
5. DF: Land Warrior (Novalogic)

TOPLISTÁK

A legnépszerűbb PC-s játékok a Global 100 szavazása alapján

1. Baldur's Gate II (Interplay)
2. Diablo II (Havas)
3. Planescape: Torment (Interplay)
4. Heroes of Might & Magic III (3DO)
5. Icewind Dale (Interplay)
6. Unreal Tournament (GT Interactive)
7. Alpha Centauri/Alien Crossfire (EA)
8. Age of Empires II (Microsoft)
9. Deus Ex (Eidos)
10. The Longest Journey (Funcom)

MINDannyiunk sajnálatára itt most elfogyott
a DECEMBERI 576...
NE SZOMORKODJATOK, JANUÁR 17-ÉN ÚJRA
JÖVÜNK!
Biztos lesz:



Battle Isle: The Androsian War

A már elfelejtett Scayra katasztrófa után vagyunk az új időszámítás szerint 345-ben a Chronos bolygón. A Haris Gyermekai nevű szekta, egy titkosztas figura vezetésével a „Vívjuk ki a békét háborúval!” jelszót zászlajára tűzve meg akarja dönteni a korrupt rendszert, hogy a helyébe egy más, diktatúrát helyezhessen.

Mercedes Benz Truck Racing

Gyönyörű és gyors grafika, kamion-szimulátor szintre emelt valóságűség jellemzi a THQ údvóskéjét. Izgalmas feladatnak ígérkezik vezetői tudásunk kipróbálása ezekkel az acél-monstrumokkal. Túl az elefánt méretű ellenfeleken az időjárási körülményekkel is meg kell küzdenünk, mert közben, esőben, hóesésben is állni kell a sarat.



Jetfighter IV

San Franciscót és a körülötte elterülő területet védheted az F-14 Tomcat, F/A-18 Hornet, vagy az F-22 Raptor típusú géppellel. A terep 4-szer kidolgozottabb, mint az előző Jetfighter III esetében volt. A fénykép minőségű küldetések lélegzetelállítóak, a Golden Gate híd alatt is elrepülhetsz akár, ha erre támad gusztusod.

Hitman: Codename 47

Bérgyilkosként az alvilág szereplőit tizedelni még elhivatottságot is jelenthetne egy nemes ügyért. Amikor azonban fény derül a titkos genetikai kísérletekre, örögi tervekre, azonnal más színezetet kap a dolog. Csak bonyolítja a helyzetet, ha a fejavadás kiszimatolja, ő lesz a következő áldozat — hiszen ki is tudná legyőzni a profik legprofibbját...



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

**McFARLANE
TOYS**



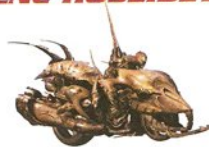
Flash Point



The Green Vapor



After Burner



Eclipse 5000

4999,-

**SPAWN
CLASSIC**

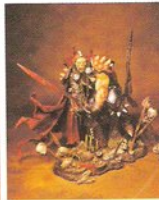
4999,-



The Clown



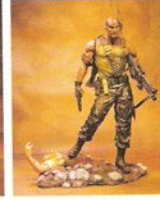
Malebolgia



Medieval Spawn



Spawn 5



Al Simmons



Tiffany

**SONIC
ADVENTURE**



Knuckles

2999,-

Tails

Sonic

3999,-
TACTICAL ESPIONAGE ACTION FIGURES
**METAL GEAR
SOLID**



Liquid Snake Revolver Ocelot Psycho Mantis Sniper Wolf

Solid Snake Meryl Silverburgh Vulcan Raven Ninja

DONKEY KONG



3999,-

Donkey Kong

Surfin' Donkey Kong

Cranky Kong

Diddy Kong

**DANGER
GIRL**

3999,-



Abbey Chase

Natalia Kassle

Major Maxim

Sydney Savage

**KARÁCSONYI MEGLEPETÉS!
DECEMBERTŐL**

SOUTH PARK

**FIGURÁK ÉS KULCSTARTÓK
HATALMAS VÁLASZTÉKÁVAL
VÁRUNK BOLTJAINKBAN!**



Cartman

Kenny

Kyle

Stan

3999,-
**STREET
FIGHTER**
ACTION FIGURES



Blanka

Alex

Cammy

Vega

Ken

Ryu

**Teljes figura választékunkat
megtalálsz boltjainkban és a
www.576.hu
honlapunkon.**

MOST MÁR **NÉGY** HELYEN TALÁLKOZHATSZ HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL

576^{KByte}

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



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

COLOR
GAME BOY



SEGA™



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



PC
CD
ROM



PC
CD
ROM



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



SEGA™



COLOR
GAME BOY



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



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

WWW.576.HU

Website-on kaphatsz!

ISSN 0865-8226



9 770865 822000